



MONGOOSE PUBLISHING



A QVINTESSÊNCIA DO ELFO

Série Quintessência
Livro Cinco

Este livro requer o uso do Livro do Jogador
de Dungeons & Dragons®, versão 3.5,
publicado pela Devir Livraria®



A Quintessência do Elfo

Alejandro Melchor

Conteúdo

- 2 Introdução
- 4 Conceitos de Personagem
- 17 O Elfo de Prestígio
- 38 Truques dos Elfos
- 51 Talentos Élficos
- 54 Ferramentas dos Elfos
- 67 Sub-raças Élficas
- 82 Magia Élfica
- 89 O Panteão Élfico
- 92 Segredos dos Elfos
- 101 Combate Aéreo
- 111 Fortalezas Élficas
- 116 Notas do Autor
- 117 Sumário de Regras
- 122 Índice
- 124 Ficha de Personagem de Elfo
- 128 Licenças OGL/D20

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.
Todos os direitos desta edição reservados à



Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS • CEP 90050-170
Fone/Fax (51) 32261426 • jambô@jamborpg.com.br
www.jamborpg.com.br

Publicado sob autorização de:

MONGOOSE PUBLISHING

Mongoose Publishing, PO Box 1018
Swindon, SN3 1DG, United Kingdom
info@mongoosepublishing.com
Visit the Mongoose Publishing website at
www.mongoosepublishing.com for additional rules and news

Créditos

Editor – Ian Sturrock

Arte da Capa – Anne Stokes

Ilustrações Interiores – Andrew Jordan, Brent Chumley, Chad Sergesketter, Danilo Moretti, David Esbri, Drew Langston, Fred Rawles, Gillian Pearce, Marcio Fiorito, Oliver Eriksen, Renato Guedes, Rene Brandt, Reynaldo Batista, Rick Otey, Stephen Shepherd, Steven Cook, Tony Parker, Will Hammock

Texto Adicional – Ian Barstow

Gerente de Produção – Alexander Fennell

Revisão – Ian Barstow

Playtesters – James Sparling, Shannon Sparling, Jimi Braun, Michelle Braun, Jason Thornton, Lou Branch, Steve Mulhern, Bill Schwarz

Edição Brasileira

Copyright: Mongoose Publishing

Título Original: The Quintessential Elf

Tradução: Leonel Caldela

Revisão: Rafael Dei Svaldi

Editoração Eletrônica: Guilherme Dei Svaldi

Atualização para v3.5: Rafael Dei Svaldi e Guilherme Dei Svaldi

Conteúdo de Open Game e Informação de Copyright

A Quintessência do Elfo é ©2002 Mongoose Publishing. Todos os direitos reservados. Reprodução de material desta obra que não seja Open Game por quaisquer métodos sem o consentimento escrito do editor é expressamente proibido. A Quintessência do Elfo é apresentado sob as Licenças D20 e Open Game. Veja a página 128 para os textos dessas licenças. Todas as mecânicas de jogo e estatísticas derivadas do conteúdo de Open Game e o System Reference Document devem ser consideradas conteúdo Open Game. Todos os outros personagens, nomes, lugares, itens, arte e texto aqui apresentados são marca registrada pela Mongoose Publishing. Todos os direitos reservados. "d20 System" e o logo "d20 System" são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast e são usadas de acordo com os termos da Licença d20 System versão 3.0. Uma cópia dessa licença pode ser encontrada em www.wizards.com. A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não representa um desafio à marca comercial registrada referida. Dungeons & Dragons® e Wizards of the Coast® são marcas comerciais da Wizards of the Coast, e são usadas com permissão.

ISBN: 85-89134-08-3

Publicado em junho de 2004

CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

M518q Melchor, Alejandro

A Quintessência do Elfo / Alejandro Melchor;
tradução de Leonel Caldela; editor Guilherme
Dei Svaldi. - Porto Alegre: Jambô, 2003.
-- (Série Quintessência, 5)

128p. il.

I. Jogos eletrônicos. I. Caldela, Leonel.
II. Svaldi, Guilherme D. III. Título. V. Série.

CDU 794:681.31

INTRODUÇÃO

Vivendo seu pequeno pedaço de eternidade, os elfos são livres espíritos da natureza encarnados, regozijando-se em sua conexão com todas as coisas mágicas e orgulhosos do poder que flui em seu sangue. A voz invisível que ecoa entre as árvores com uma promessa de morte rápida a quaisquer intrusos, o mestre moldador que roga à natureza para que coopere na construção de habitações fantásticas, o guerreiro que investe ao campo de batalha montado em uma fera voadora, a criança cuja alma ainda é forte com o poder das fadas, o renegado que venera divindades negras no subterrâneo, o artista que mantém a magia e a tradição vivas através da música e da dança, o mago que faz a energia arcana se dobrar à sua vontade pelo poder de seu sangue ancestral. Todos estes são exemplos de elfos, a mais tradicional e vívida de todas as raças de fantasia. *A Quintessência do Elfo* é um guia que irá expandir em muito as opções disponíveis para personagens elfos, independente da classe à qual pertençam, fornecendo elementos para torná-los os seres únicos que são, indo além de alguns bônus raciais.

Em todos os jogos de fantasia, os elfos têm um lugar especial como sábios e misteriosos imortais. Quer eles realmente nunca morram, quer apenas tenham maior longevidade, permanece o fato de que o elfo é o modelo de tudo o que é misterioso e mágico em um mundo de campanha. Mesmo com uma face humanóide que os torna mais acessíveis, os elfos ainda permanecem distantes, marcando com seu senso de misticismo todas as atividades às quais se devotam.

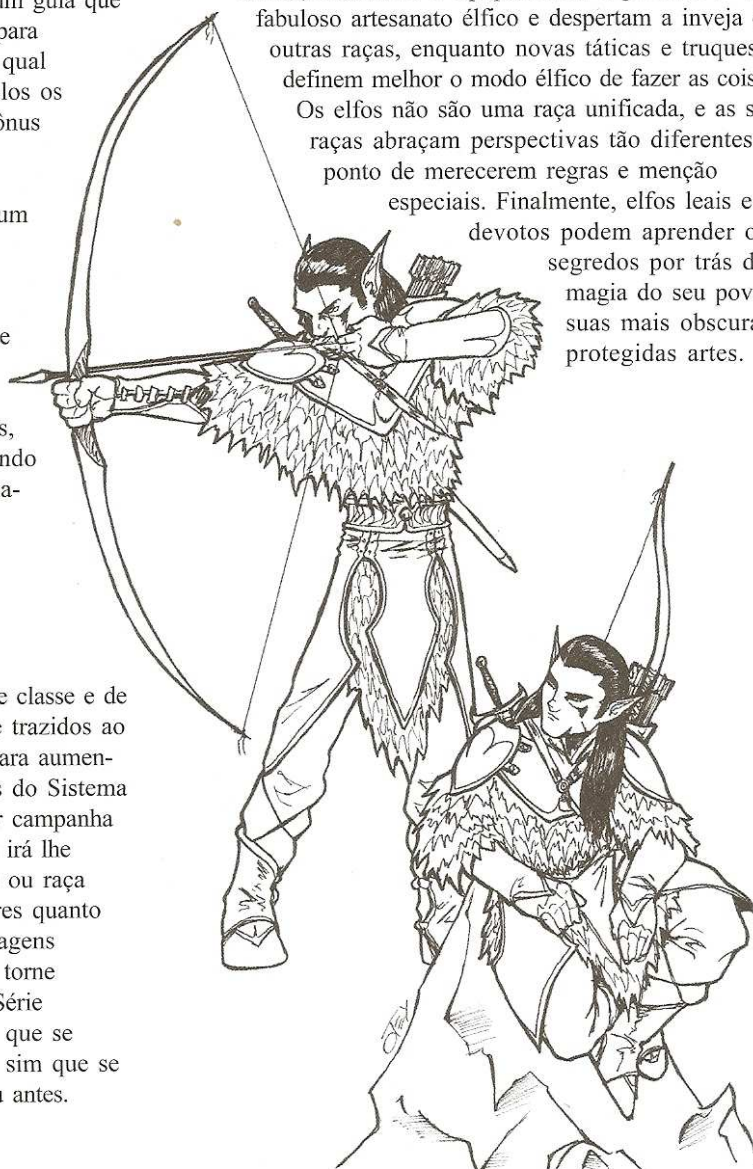
A SÉRIE QUINTESSÊNCIA

A Série Quintessência é uma série de livros de classe e de raça publicados pela Mongoose Publishing, e trazidos ao Brasil pela Jambô Editora, todos projetados para aumentar as opções dos jogadores dentro dos jogos do Sistema d20. Encaixando-se praticamente em qualquer campanha baseada em um cenário de fantasia, cada livro irá lhe proporcionar conhecimento sobre uma classe ou raça dentro do jogo, permitindo tanto aos jogadores quanto ao Mestre ter a chance de apresentar personagens velhos de uma maneira nova sem que isto os torne poderosos demais ou desequilibre o jogo. A Série Quintessência não permitirá necessariamente que se construam personagens mais poderosos, mas sim que se faça muito mais com eles do que já se pensou antes.

A QUINTESSÊNCIA DO ELFO

Com a ajuda deste guia, qualquer jogador que escolha a raça élfica encontrará muitos caminhos alternativos de evolução para qualquer classe que seu personagem siga. Com os conceitos de personagem, personagens elfos podem agora possuir antecedentes mais detalhados e uma história pessoal que os diferencie de personagens iniciantes de outras raças, adaptáveis à cultura élfica de qualquer cenário de campanha. Classes de prestígio oferecem aos elfos caminhos que exploram mais profundamente suas habilidades inatas relacionadas à magia e à natureza, assim como suas impressionantes capacidades de combate. Novos talentos marcam ainda mais os elfos como criaturas fantásticas, traduzindo em regras balanceadas o fato de que eles são a raça que possui mais sintonia com os caminhos do mundo ao seu redor. Novas armas, armaduras e equipamentos expandem o fabuloso artesanato élfico e despertam a inveja de outras raças, enquanto novas táticas e truques definem melhor o modo élfico de fazer as coisas. Os elfos não são uma raça unificada, e as sub-raças abraçam perspectivas tão diferentes a ponto de merecerem regras e menção especiais. Finalmente, elfos leais e

devotos podem aprender os segredos por trás da magia do seu povo, e suas mais obscuras e protegidas artes.



A espada de um guerreiro dança para a canção da lâmina, enquanto magos e feiticeiros invocam o poder da alta magia; druidas e rangers usam a arte do moldar para entrar em comunhão com a natureza, paladinos seguem o caminho do arco como uma disciplina sagrada e bardos cantam com uma voz que remete ao nascimen-

to do mundo. Mesmo os monges, bárbaros e ladinos encontram seu lugar na sociedade élfica. Os elfos são realmente uma raça à parte, e *A Quintessência do Elfo* levará os personagens elfos ao seu potencial completo em suas vidas mágicas e eternas.

Não havia ruído quando o ranger caminhava pela trilha oculta na floresta. Seus pequenos passos soavam um pouco mais alto que as folhas caindo no outono, e ainda ele estava alerta, suas orelhas pontudas atentas a qualquer som de perseguição. Impossível que fosse para um forasteiro descobrir os Caminhos Ocultos, Ellwyden fora criado como um elfo cuidadoso, e ele caminhava com habilidade sobrenatural. Ouviu o estalar de galhos e parou para escutar.

Com um salto súbito, o ranger elfo impulsionou-se de um tronco de árvore para um galho baixo, usando-o como apoio para pular mais acima, saltando de árvore em árvore até ter chegado à copa da floresta. Ele podia ver a fumaça do acampamento orc, ainda longe demais para que qualquer de suas patrulhas tropeçasse no reino secreto da Rainha Myelle. Espiou o horizonte por vários minutos, os olhos afiados registrando o movimento nos menores galhos.

Satisfeito, desceu com a mesma facilidade com que havia subido, aterrissando graciosamente sem levantar nem mesmo a menor das nuvens de poeira. Contudo, viu que a trilha agora continha outro viajante.

“Saudações, andarilho das árvores”, disse o guerreiro centauro. Ellwyden admirou o corpo poderoso da criatura assim como sua habilidade em ser tão furtivo com ele. “O que há no horizonte? Sinto o cheiro de fumaça, sangue e aço, e viajo pelas estradas secretas para investigar.”

“Que a abundância da terra abençoe você e sua tribo”, disse o elfo, lembrando-se dos pactos ancestrais entre o seu povo e os centauros. “Eu volto da mesma tarefa para minha rainha. São orcs, ao menos dez dezenas. Pelo que ouvi, planejam passar por esta terra em seu caminho rumo ao ataque a cidades pesqueiras humanas.”

“Entendo”, o meio-cavalo assentiu. “Então isto não nos concerne. Esta notícia será recebida com alegria.”

“Há algo que você *não* ouviu, poderoso guardião das árvores!”, uma voz emergiu da vegetação rasteira, e o elfo e o centauro prepararam suas armas para proteger as costas um do outro, como se treinassem para uma tal situação há anos.

A voz era como o cintilar do orvalho, e sua dona logo se revelou, praticamente materializando-se da folhagem. Uma garota élfica com cabelos prateados amarrados em uma longa trança, trajando roupas verdes e amarelas, folgadas mas que lhe caíam bem. As espadas curtas gêmeas em sua cintura traíam sua constituição delicada.

“Não se assustem tão facilmente, bravos guerreiros, pois não é outra senão eu, Liaree a Bela!”, ela fez uma mesura, piscando melifluamente.

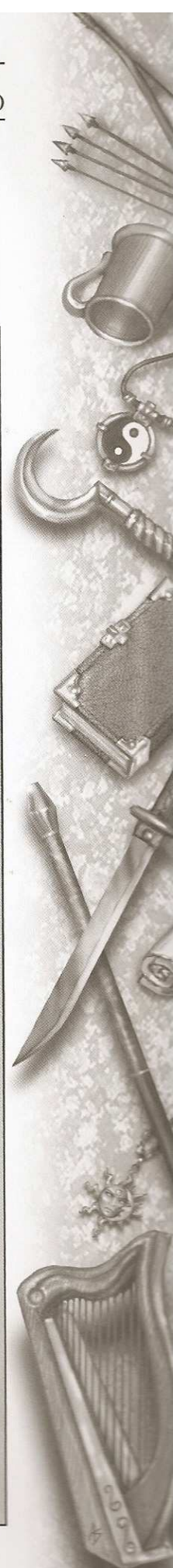
“Fico feliz em ouvir isto”, ela riu e aproximou-se. “Mas, como eu disse, vocês meio que perderam um detalhe importante sobre a marcha dos orcs.”

“Que, obviamente, você conhece”, Ellwyden cruzou os braços, lembrando-se das façanhas que os bardos cantavam sobre esta garota, que preferia viajar no mundo dos humanos, anões e outras raças mais brutas a ficar e proteger sua terra natal.

“Oh, sim!”, ela tocou sua testa com um dedo longo. “Eles irão se juntar a robgoblins, e querem conseguir madeira suficiente para construir armas de cerco como catapultas, aríetes e outras coisinhas nojentas”, Liaree olhou em volta. “Muitas árvores por aqui, se meus olhos não me enganam...”

“Entendo”, o centauro grunhiu e apontou para suas costas equíneas. “Suba. Este é o jeito mais rápido de alcançar o posto avançado mais próximo. Todos devem saber disto.”

“Cavalgar em centauro!”, a garota élfica empurrou Ellwyden. “A segunda melhor coisa, já que agora eu não posso mais cavalgar um unicórnio... se é que você me entende...”



CONCEITOS DE PERSONAGEM

Elfos fornecem um rico pano de fundo contra o qual pendurar a história do seu personagem. O elfo traz um elemento único para a representação, devido à perspectiva de uma raça tão longeva, ao lado de sua afinidade natural com a magia e a natureza, que se traduz para qualquer classe. Elfos são tradicionalmente reclusos, sua própria idade impedindo que forjem relacionamentos duradouros com raças mais jovens, e causando muitos mal-entendidos de ambos os lados. Estes elementos dão ao jogador a chance de explorar um personagem tão único e a razão pela qual ele se tornou um aventureiro em primeiro lugar, deixando a segurança da comunidade élfica pelos perigos e possível preconceito do mundo exterior. Expulso por algum crime obscuro, seguindo os passos de um mentor legendário ou apontado como os olhos de sua comunidade no mundo dos humanos, cada elfo tem suas próprias motivações e história. Dentro deste capítulo, nós iremos expandir em muito as possibilidades para cada personagem elfo.



Conceitos de personagem são uma idéia central da Série Quintessência da Jambô Editora, e fornecem uma gama de arquétipos para cada classe e raça de personagem, o que permitirá que o jogador crie um histórico para cada novo personagem de maneira rápida e fácil. Cada conceito traz pequenos benefícios e penalidades, dando uma base pronta para interpretação e concedendo a inspiração necessária para que o jogador se sinta à vontade com o seu novo personagem.

Qualquer Conceito de Personagem pode ser aplicado a um personagem durante sua criação. Basta aplicar os benefícios e as penalidades listadas, incluir as descrições de interpretação e o personagem estará pronto para jogo! Vale ressaltar que tanto o jogador quanto o Mestre devem estar atentos ao Conceito de Personagem escolhido, e tomar cuidado para que o personagem seja jogado adequadamente. Deve-se ter em mente que os Conceitos de Personagem são também uma ferramenta de interpretação, e não apenas um método para ganhar habilidades novas!

APRENDIZ

Com suas longas vidas, os elfos têm a chance de se tornar lendas entre seu povo e ainda estar presentes para treinar as gerações mais jovens. O aprendiz é um pupilo de uma de tais lendas. Ele pode ser o filho de um herói élfico, ou simplesmente estar estudando sob sua tutela. O fato é que o aprendiz carrega um pesado fardo em seus ombros, tentando corresponder às expectativas de sua comunidade, sua família e seu mestre. Ele suportou longos anos de treinamento duro com o melhor dos mentores, e esforçou-se para absorver tanta sabedoria quanto possível. Agora é sua vez de fazer um nome para si mesmo, colocando tudo o que aprendeu em bom uso. Mas primeiro, ele deve aprender a depender de suas próprias habilidades e criar sua própria reputação fora da sombra de seu mestre.

Aventuras: O objetivo na vida de um aprendiz é provar que ele é um igual ou superior ao seu mestre, e aventuras são a melhor oportunidade para fama e reconhecimento, especialmente se o seu mestre foi ele próprio um aventureiro. Aprendizes leais esperarão até que seu mentor os considere prontos para agir sozinhos, enquanto que outros mais caóticos escaparão uma noite, levando com eles um tesouro útil de seu mestre, só para o caso de precisarem. Aventuras são o verdadeiro teste para os aprendizes, provando que são capazes ou não de seguir as pegadas de seu mestre, ou se preferem seguir uma estrada diferente. Qualquer que seja o caso, um aprendiz é um aventureiro entusiástico, mesmo que às vezes descuidado. Sua vontade de provar suas habilidades o coloca em situações de perigo, mas também o deixa mais afiado que as forjas de seu mentor.

“Pare de choramingar, menino elfo!”, o anão latiu de onde estava sentado, cuidando de seu machado com amor. A batalha fora dura, mas o pequeno bando de humanos, anões e o novo recruta elfo havia vencido um grupo bastante grande de saqueadores orcs.

“Você não entende”, Querallon segurava seu braço ferido. Ele usava apenas armadura de couro, e um machado orc havia acertado o alvo. “Eu fui *ferido*.”

“Francamente!”, um guerreiro humano sentou-se com um grunhido. “Se você não lutasse tão bem, eu estaria enfiando a sua própria espada na sua goela, para que calasse a boca.”

“Ha! O menininho bonitinho está com medo que a sua cara seja a próxima!”, outro humano falou em um grito, enquanto as bebidas eram passadas para celebrar a vitória.

“Não, não é isso”, Querallon insistiu. “Eu sou o último aluno do Mestre Trovador da Lâmina Rathelaren Narisath, e um *orc* ultrapassou minhas defesas!”

“Garoto”, o anão falou novamente, largando o machado. “Você derrubou mais orcs do que estes dois tolos juntos. Você. É. Bom!”, ele se levantou, puxando a barba suavemente. Curvou-se e ficou tão perto de Querallon que ele podia sentir o hálito do anão em seu rosto. “E se você continuar choramingando sobre esse seu mestre trovador ratatá, eu vou colocar esta mão na sua cara, e daí você vai ter um bom motivo para choramingar.”

“Mas... mas... você não entende...”

Características: O aprendiz esconde sua inexperiência atrás de uma máscara de auto-confiança, esperando ter prestado atenção o bastante ao seu mestre para sobreviver ao que quer que esteja enfrentando no momento. Ele pode confiar em seu treinamento ou estar incerto sobre o quão bem absorveu a sabedoria do seu mestre, mas muitas vezes engolirá seu medo e ficará na linha de frente, tentando corresponder às expectativas. Ele fica irado quando a inevitável comparação surge, mas tenta esconder isto e provar que a comparação está errada. Quando confrontado com uma situação que o seu treinamento não cobriu, ele hesita, mas, caso arranje uma saída por si mesmo, sua confiança cresce ainda mais. Contudo, uma falha afeta-o muito mais, já que ele acredita estar falhando com seu mestre.

Benefícios: Treinados por um dos melhores do ramo, aprendizes começam o jogo com um talento extra e um item obra-prima relacionado à sua classe, com um valor de mercado não superior a 320 PO.

Penalidades: O aprendiz tem altas expectativas de si mesmo, e fica frustrado toda vez que não consegue corresponder a elas. Se o aprendiz falha em uma jogada de ataque ou teste de perícia por mais de 5, ele perde sua auto-confiança e recebe -2 de penalidade em todas as jogadas de ataque e testes de perícias até que tenha chance para descansar. Se o resultado falho for um 1, ele sofre -4 de penalidade. Esta penalidade permanece até que o personagem atinja o 5º nível na classe para a qual foi treinado, assim provando de uma vez por todas que é digno do conhecimento do seu mestre.

CAÇADOR DE CABEÇAS

Os elfos são conhecidos por seu comportamento brincalhão e bom humor geral, mas eles não são menos vulneráveis a eventos traumáticos do que os membros de qualquer outra raça. Elfos que dedicam suas vidas à



CONCEITOS DE PERSONAGEM

perseguição de não-elfos recebem a alcunha de “caçador de cabeças”, e são geralmente os humanos que atraem sua ira e são as presas desta caçada. Um caçador de cabeças é um indivíduo sombrio que sofreu uma grande perda nas mãos dos não-elfos. Um lar destruído, uma alma gêmea assassinada, um ideal querido violado. Qualquer um destes pode empurrar um elfo para os domínios negros do ódio, fazendo com que ele dedique toda a habilidade e poder que adquiriu através de sua profissão para apenas um fim: punir aqueles responsáveis por trazer o sofrimento aos elfos. Amigos e família remanescentes balançam as cabeças com tristeza e tentam puxar o caçador de cabeças de volta à luz, mas aceitam e entendem o papel que ele tomou para si, esperando que ele reconsidere e cure sua ferida.

Aventuras: Caçadores de cabeças raramente entram em grupos multirraciais, especialmente se o grupo inclui um membro da raça que lhe causou dor em primeiro lugar. Contudo, seu ressentimento não os cega para táticas inteligentes, e eles podem engolir seu desejo de vingança para alcançar um objetivo mais importante através da cooperação. Estes objetivos maiores incluem prejudicar os interesses de outra raça, especialmente se há até mesmo a sugestão de que eles afetem terras élficas próximas. Taciturno e sempre desconfiado das motivações de seus companheiros, o caçador de cabeças não dura muito em um grupo se não puder botar de lado a sua desconfiança, pois sua atitude é clara e óbvia.

Características: Estes elfos normalmente são sérios e sombrios, abrindo-se um pouco quando entre outros elfos, mas fechando-se completamente quando outras raças estão presentes. Eles não confiarão em não-elfos até que anos de interação provem que um indivíduo de outra raça é digno de confiança, e mesmo assim não estendem esta confiança para o resto da raça. O ódio do caçador de cabeças é normalmente frio e astuto, e a sua longevidade permite que ele planeje vingança com resultados a longo prazo. Ele pode, contudo, ser muito intolerante a curto prazo, descartando as opiniões de não-elfos como sem importância. Muitos grupos não tolerarão este elfo por muito tempo, e por fim pedirão para que se retire, ou irão abandoná-lo sem dar aviso.

Benefícios: Caçadores de cabeças podem entrar em estados de fúria súbita em diferentes situações e com diferentes efeitos. O jogador deve escolher uma raça odiada, que será a raça que causou ao personagem a perda que o transformou em um caçador de cabeças. Esta raça não poderá ser trocada posteriormente. Se ele testemunhar não-elfos ameaçando ou ferindo elfos ou terras e propriedade élficas, ele recebe +4 de bônus de moral em Iniciativa enquanto atacando os criminosos. Se ele vir membros de sua raça odiada atacando ou ferindo qualquer um, recebe +2 de bônus em Força além do bônus em Iniciativa. Se o destino colocar os exatos responsáveis por sua perda à sua frente, seus bônus

são +4 em Iniciativa, +4 em Força e +2 em Destreza, além de +2 de bônus em testes de resistência de Vontade. Enquanto neste último modo de fúria, o caçador de cabeças sofre -2 de penalidade em CA. Para a duração e efeitos posteriores à fúria, esta habilidade funciona como a fúria de bárbaro. Se o caçador de cabeças for um bárbaro ou membro de uma classe com a habilidade fúria, ele pode entrar em apenas um tipo de fúria por vez, e seus efeitos não se acumulam.

Penalidades: Caçadores de cabeças nunca esquecem sua perda, assombrados por sonhos e pesadelos e vendo os rostos de entes queridos assassinados em pessoas que passam pelas estradas. Uma vez por semana, o caçador de cabeças pode encontrar por acidente um evento ou pessoa que o lembre de sua perda, e afundar em um *flashback* por um número de rodadas igual a 1d6 + modificador de Inteligência, alheio a tudo que acontece ao seu redor. O Mestre decide quando isto acontece, e o caçador de cabeças é considerado atordoado pela duração do *flashback*. Apenas com um esforço supremo de vontade o elfo pode escapar deste estado se estiver em perigo, como no meio de um combate. Ele pode fazer um teste de resistência de Vontade (CD 18) a cada rodada que estiver em um *flashback* para voltar à realidade, na maior parte das vezes entrando em fúria logo depois.

CHANGELING

Em vilas humanas próximas a florestas escuras e profundas fala-se em sobre como elfos e seus



parentes divertem-se trocando suas crianças “deformadas” por bebês humanos saudáveis. Enquanto estas lendas estão completamente erradas ou se referem a outras criaturas, elfos criados por pais humanos são mesmo assim chamados de changelings. Crianças élficas nesta situação são normalmente produto de guerra ou violência, já que pais elfos nunca deixariam por vontade própria sua preciosa cria nas mãos de humanos. Estas crianças desafortunadas crescem solitárias e diferentes, observando seus pais adotivos envelhecerem e morrerem antes que elas possam amadurecer completamente pelos padrões élficos. Changelings são, assim, forçados a viver como humanos, adotando um estilo de vida que não lhes é natural para poderem sobreviver. Quase não há changelings drow, já que eles são assassinados ao invés de adotados e, se encontrarem alguém bondoso o suficiente para acolhê-los, ainda crescem em meio ao preconceito, desprezo ou ódio declarado.

Aventuras: A maioria dos changelings deixa seus lares quando seus pais ou mentores humanos morrem, e o maior objetivo em suas mentes é encontrar sua família verdadeira e aprender como ser um elfo verdadeiro. Eles irão se juntar a qualquer grupo que possa lhes levar próximo a terras élficas e, se o grupo já contém um elfo, ficará sempre próximo a ele, admirado. Alguns changelings encontram uma comunidade élfica e tentam se adaptar, mas na maior parte das vezes, falham. Eles estão marcados para sempre pela vitalidade dos humanos, e ficam inquietos com a visão a longo prazo dos elfos. Muitas vezes enlouquecem, já que continuam vivendo e não envelhecendo tão rápido quanto costumam ver as pessoas envelhecerem. Changelings sentem que não pertencem a lugar nenhum, e irão forjar laços com meio-elfos, que estão em uma situação similar, ainda que menos traumática.

Características:

Changelings são assombrados pela memória de sua criação humana, divididos entre o que são e o que aprenderam a ser. Um changeling surpreende outros elfos por sua “rudeza” e impaciência, que os humanos vêem como um comportamento perfeitamente normal. Ele continua explorando sua natureza, tentando atingir um equilíbrio, e irá deixar qualquer outro elfo exasperado por suas perguntas constantes, abordando tudo com uma pressa muito humana. Seus valores e morais são aqueles dos huma-

nos e, dependendo do quão carinhosos ou ríspidos seus pais por adoção tenham sido, ele pode tentar honrar seus ensinamentos. À medida que envelhecem, changelings devem aceitar que não são humanos e nunca podem esperar sê-lo, mas a escolha está aberta entre aprender a ser um elfo, tentar se adaptar à sociedade humana ou tomar o caminho do meio e aproveitar o melhor dos dois mundos.

Benefícios: Changelings são impregnados com a maneira como os humanos vivem suas vidas em comparação aos elfos: intensa e energeticamente. Eles têm quatro pontos de perícia extras na criação do personagem, e ganham um ponto de perícia a mais por nível, como se fossem humanos, assim como um talento adicional. Sua classe favorecida é qualquer classe na qual tiverem mais níveis.

Penalidades: O estilo de vida dos humanos afasta os changelings dos outros elfos, e os impede de aprender quaisquer segredos élficos. Enquanto eles recebem os bônus raciais élficos em testes de Ouvir, Procurar e Observar e permanecem com suas imunidades e resistência a certas magias, eles não sabem usar nenhuma arma automaticamente. Eles não podem ganhar níveis em classes de prestígio que tenham “elfo” como um pré-requisito, como o arqueiro arcano do *Livro de Regras Básicas II* ou aquelas no próximo capítulo. Se quiserem aprender qualquer talento ou perícia considerada um

segredo da sociedade élfica, eles devem ser bem-sucedidos em um teste de Diplomacia (CD 25) para convencer outro elfo a ensiná-los. Na tentativa de adquirir à força tanta experiência em sua vida quanto se fosse um humano, a mente do changeling está sempre em polvorosa, causando-lhe -2 de penalidade de moral em testes de resistência de Vontade pelo resto de sua vida.

CRIANÇA SELVAGEM

Os elfos gostam de entrar em comunhão com o ambiente ao seu redor, respeitando a natureza e seus caminhos, mas nenhum deles leva isto tão longe quanto as crianças selvagens. Uma



CONCEITOS DE PERSONAGEM

criança selvagem cresceu imersa na natureza, aprendendo a arte da sobrevivência desde muito jovem. Quer tenha sido criada por um druida ou ranger, ou até mesmo por fadas ou outras criaturas da floresta, a criança selvagem se absteve de uma criação normal em favor do carinho bruto das regiões selvagens. Elas se movem naturalmente por seu ambiente, como se fossem uma parte natural dele e, se em algum ponto se juntarem à sociedade élfica, elas sempre desejam voltar à sua região amada, aplicando tudo o que aprenderam em suas perícias. Enquanto as escolhas óbvias de carreira para crianças selvagens são druidas, rangers ou bárbaros, é comum encontrá-las como paladinos abraçando a defesa das regiões selvagens como sua causa, ou como magos estudando os segredos de ervas e poções.

Aventuras: Uma criança selvagem encontra muitas oportunidades para aventuras; enquanto cruza os ermos que são seu lar, ela pode encontrar um grupo de saqueadores goblinóides, ruínas esquecidas ou uma caravana perdida. Sua vida é vagar por seu território como uma fera, e muitos outros elfos irão vê-la como tal quando ela se apresentar, coberta de peles e usando armas rústicas mas eficientes. Uma criança selvagem é o guia perfeito em seu território, e o melhor batedor quando se aventurando fora dele, e freqüentemente irá se juntar a grupos, bandos de guerreiros e companhias mercenárias sob este papel. A maior parte das crianças

selvagens prefere ficar acima da terra, mas há também muitos que fizeram seus lares em cavernas ou porões abandonados, e elas facilmente se adaptam às condições de cavernas mais profundas ou masmorras. Uma criança selvagem drow é, obviamente, o oposto.

Características: Crianças selvagens são bastante diretas. Elas apreciam as coisas simples da vida e não entendem por que muitos de sua raça perdem tempo criando instrumentos musicais sofisticados e complicados quando a canção de um pássaro é muito melhor. Elas não possuem o refinamento de outros elfos, mas contam com todo o prazer de viver que caracteriza sua raça. Seria fácil confundir uma criança selvagem com um elfo da floresta, mas, ao contrário desta subraça élfica, a criança selvagem não é um defensor feroz de sua comunidade, principalmente porque não tem nenhuma. As crianças selvagens não são necessariamente solitárias ou renegadas, mas cresceram sozinhas e separadas de outros, e não sentem as ligações de uma comunidade com a mesma força.

Benefícios: Crianças selvagens estão acostumadas a viver nas regiões selvagens, e são abençoadas por sua criação. Elas ganham o talento Rastrear como bônus, e recebem +1 de bônus de competência em testes de Esconder-se e Furtividade quando em regiões selvagens. Elas perdem estes benefícios em cidades, criptas e quaisquer outros ambiente artificiais. Elas também possuem as seguintes perícias como perícias de classe: Ofícios (construir arcos), Ofícios (construir armadilhas), Ofícios (carpintaria), Ofícios (trabalhos em couro) e Sobrevivência.

Penalidades: Assim como ganham muitos dons por suas vidas nos ermos, crianças selvagens também perdem muitos dos ensinamentos da sociedade, sofrendo -1 de penalidade de competência em testes de Belfar e Sentir Motivação, já que entendem as feras melhor do que outras pessoas. Ao contrário de elfos que cresceram em sociedades élficas, elas não sabem usar nenhuma arma automaticamente, exceto o arco curto. Além disso, e independente de sua classe, crianças selvagens podem adquirir graduações nas seguintes perícias apenas como perícias de outra classe: Ofícios (trabalhos em pedra), Ofícios (ferreiro), Ofícios (joalheiro), Ofícios (armeiro) e Conhecimento (arcano). A classe favorecida de uma criança selvagem muda para druida, ao invés de mago.

DEFENSOR APOSENTADO

Algumas comunidades élficas já viram a invasão de suas terras por outros, e a necessidade de defesa dá à luz batedores dedicados e uma milícia que patrulha



constantemente as fronteiras do território, procurando prevenir que seus vizinhos indesejáveis avancem mais. Alguns destes defensores se aposentam cedo, desejando voltar a uma vida com a qual possam lidar. Eles já viram do que as outras raças são capazes, e agora desejam a companhia de seus compatriotas. Eles não encontram a paz com facilidade, já que o que presenciaram lhes assombra à noite com a ameaça de que isto aconteça aos seus entes queridos. Eles pegam em armas novamente, mas não retornam à milícia, ao invés disso levando a luta aonde ela vale, e esperando fazer uma pequena diferença.

Aventuras: Os defensores entram em aventuras sozinhos porque acreditam ser os únicos capazes de lidar com o que quer que esteja fora da segurança das terras élficas, agindo como sistemas de alarme avançados por imposição própria. Eles desempenham muitas missões, mantendo seus olhos abertos para a possibilidade de uma ameaça para seus lares, rapidamente partindo para correr de volta à casa e reportar os problemas eles mesmos, fazendo o mundo seguro para os elfos comuns sem o seu conhecimento. Eles não são contra a aquisição de riqueza pessoal, considerando-a uma recompensa justa por seu auto-exílio.

Características: Um defensor aposentado é uma pessoa cansada de tudo pelo que já passou, temendo os anos ainda à sua frente como um tempo sem alegria. Alguns se apegam à esperança de que, por seus esforços, estejam assegurando a paz em seus lares, para onde possam retornar quando estiverem velhos e esgotados. O defensor tem pouco respeito por aqueles mais jovens e menos experientes, muitas vezes se metendo e lidando com o problema quando acredita ser o único capaz de resolvê-lo de forma apropriada. Com o tempo, o defensor pode aprender a respeitar as habilidades e o poder crescente de seus companheiros, e pode até mesmo recuperar sua capacidade de aproveitar a vida, mas, até que isto aconteça, ele cospe sabedoria ao invés de proferi-la calmamente.

Benefícios: Um defensor aposentado já viu muitos estilos de luta diferentes, mesmo que não os tenha enfrentado ele mesmo, aprendendo e analisando-os o suficiente para que tenha adquirido um sentido da maneira como o combate ocorre. Ele pode reformular sua Iniciativa como uma ação padrão ao invés de uma ação de rodada completa, o que permite que ele se reposicione ou ataque para tirar maior vantagem de sua percepção.

Penalidades: O defensor aposentado não espera muito de seus companheiros, e dificilmente luta em coordenação com eles. Ele não recebe

nenhum bônus pelas ações especiais de combate flanquear ou prestar ajuda.

ELFO NOBRE

Os elfos não possuem um governo rígido; seu amor pela liberdade não permite qualquer hierarquia estrita ou uma sociedade cheia de regras. A nobreza élfica é, como resultado, muito mais próxima ao povo do que em outras raças, mas muitos dizem que a distância ainda é considerável. Um elfo nobre é, mesmo assim, muito diferente de outras classes dominantes. Dotado de um senso de obrigação nobre, um destes elfos viaja pela terra, assegurando-se que seus "súditos" estejam felizes e suas necessidades sejam supridas. Mesmo que muito amigáveis com sua própria raça, nobres são menos tolerantes com não-elfos, já que a segurança de suas terras é de suma importância. Esta atitude deu a estes elfos sua reputação como arrogantes e distantes, mas este é um comportamento que eles adotam com aqueles de raças diferentes. Os filhos de nobres recebem uma educação completa, o que inclui trabalhar junto aos plebeus para aprender a cuidar da terra, com a finalidade de melhor governá-la.

Aventuras: As necessidades de seu povo são a razão principal para um nobre entrar em aventuras, muitas vezes amealhando a ajuda de outros se acreditar não





CONCEITOS DE PERSONAGEM

estar à altura da tarefa. Os filhos de nobres aceitam missões fora de terras élficas para assegurar tratados ou lidar com ameaças em potencial, tendo o bem-estar de seu povo em primeiro lugar em suas mentes. Outros consideram que, enquanto irmãos mais velhos podem ficar e aprender a arte do estadista, é seu dever melhorar a si mesmos para que se tornem protetores mais poderosos, ou simplesmente porque estão entediados e procuram emoção em outros lugares. Nobres não consideram que tenham entrado em um grupo de aventureiros, mas que estejam avaliando talentos para um possível alistamento na ajuda a causas élficas.

Características: Elfos nobres têm duas faces: a que mostram a seus súditos e a que usam com forasteiros. Para os elfos, o nobre é atencioso, gentil e protetor, mas para outros ele é distante, presunçoso e com mais do que um pouco de arrogância. Ele carrega a crença firme de que o modo de vida élfico é o único que possui qualquer valor, e algumas vezes esquece seus bons modos e expressa esta crença abertamente, contribuindo ainda mais para a má opinião das outras raças a seu respeito. Os nobres têm um senso de responsabilidade para com aqueles sob seu comando que é difícil de ser esquecido, mesmo enquanto a milhas de distância de qualquer fortaleza élfica, e isto influencia a maior parte de suas decisões. Um bom nobre não adquire riquezas e habilidades para si mesmo; ele pensa em como a fortuna e os novos poderes podem ser postos em melhor uso em casa.

Benefícios: Elfos nobres estão familiarizados com seu papel como líderes. Eles tratam Conhecimento (nobreza e realeza) sempre como uma perícia de classe, e podem escolher o talento Liderança no 3º nível ao invés de esperar até o 6º. Além de seu ouro inicial, eles podem começar com dois equipamentos apropriados para sua classe, com um custo total de não mais de 1.000 PO.

Penalidades: Os nobres têm um dever para com seu povo. Quando quer que um elfo nobre veja outro elfo precisando de ajuda, ele deve parar e tentar remediar a situação pelo melhor de suas forças. Ele pode oferecer uma solução a curto prazo ou ajuda limitada se já estiver envolvido em uma tarefa de importância maior para o povo élfico, mas não pode ignorar seus deveres. Se o fizer, ele sofre -2 de penalidade em cada habilidade até que concorde em ajudar o elfo.

ELFO URBANO

É raro, mas não impossível, que um elfo cresça dentro de uma cidade de uma raça diferente. Alguns casos em que isto acontece podem ser: ele pertence a uma embaixada permanente em uma cidade humana, ou sua família se mudou enquanto fugia de uma ameaça

desconhecida. O fato é que a criança élfica está mais familiarizada com os modos de um ambiente urbano ao invés do fluxo gentil da natureza. De alguma forma, sua família conseguiu ensinar-lhe valores e educação élficos, mas ele se afeiçoou à cidade e apenas se aventura nos ermos para chegar até outra cidade. Um elfo urbano é mais cosmopolita e aberto em seus relacionamentos com os outros, e sente como a cidade funciona da mesma forma com que outro elfo conhece cada curva de um rio.

Aventuras: Elfos urbanos preferem a emoção da interação social com membros de outras raças a longas noites a céu aberto. A sua vida não é de exploração, e eles são mal-vistos por outros elfos por causa disto, mas se fazem valiosos pela ligação que fornecem com o que acontece no mundo rápido de uma grande cidade. É provável que o personagem pertença a uma organização ou classe de prestígio que não possua muitos elfos, como a guarda da cidade, os clérigos de uma divindade não-élfica ou mesmo uma guilda de ladrões humana. Estes elfos preferem ficar no mundo que conhecem, da mesma forma que seus primos. A diferença é que o seu mundo é feito de pedra e argamassa ao invés de madeira e vento.



Características: Elfos urbanos são conhecedores dos caminhos da cidade, trocando cumprimentos com vizinhos e mercadores enquanto caminham por uma avenida, e em geral sendo abertos sobre como interagem com as pessoas. O ambiente mais populoso da cidade forçou-os a serem mais tolerantes com as falhas dos outros, e a aprender a depender da ajuda de vizinhos de confiança, sem que sua raça importe nem um pouco. Dependendo da parte da cidade na qual foi criado, um elfo urbano pode exibir a atitude de uma torre de marfim frente às necessidades do cidadão comum, ou ser desconfiado de todos afora um pequeno círculo de amizades. Suas relações pela comunidade podem ser amizades verdadeiras ou apenas contatos de negócios, mas ele não tem medo de abordar as pessoas.

Benefícios: Elfos urbanos gozam de +2 de bônus racial em testes de Esconder-se dentro de uma cidade ou qualquer lugar onde haja muitas pessoas, já que sabem como se perder em uma multidão ou dentro de becos, assim como outros elfos o fazem entre as árvores. Sua natureza aberta também lhes concede +1 de bônus em testes de Obter Informação.

Penalidades: Elfos urbanos se sentem desconfortáveis e fora de seu ambiente quando em regiões selvagens, sofrendo -2 de penalidade em todos os testes de Sobrevivência.

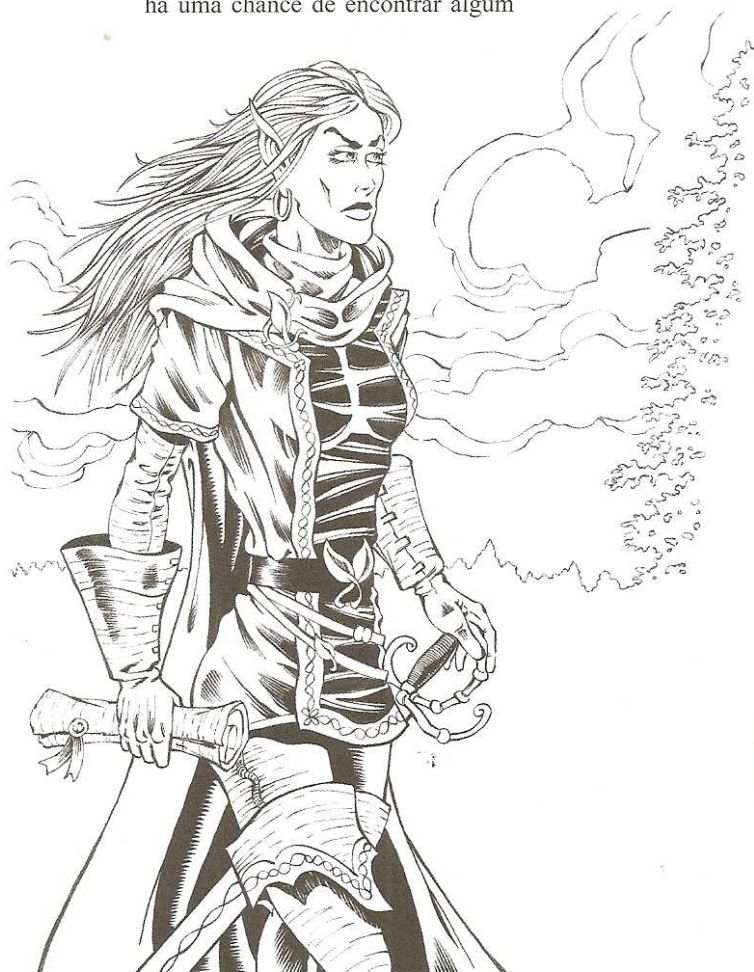
ENVIADO

O tempo passa rapidamente do lado de fora de um reino élfico, e as atividades das raças jovens podem ter um impacto tremendo se não forem vigiadas. O enviado é um elfo designado por sua comunidade (que pode ser de qualquer tamanho) para aventurar-se no mundo lá fora, observar tudo o que está acontecendo e reportar seus achados para os líderes da comunidade. Eles podem tomar os papéis de embaixadores oficiais em outros reinos, espiões e infiltradores, ou meramente viajantes que anotam muitas coisas. O interesse principal do enviado é descobrir o que os outros humanóides têm feito todo este tempo, registrando eventos e desenvolvimentos passados, novas técnicas de manufatura, magia, estilos de luta e, em geral, qualquer coisa que considere importante. Enviados meticolosos aprendem estas novas habilidades e métodos, enquanto outros contentam-se em meramente anotar sua existência, confiando que, se alguém em sua comunidade estiver interessado, sairá e aprenderá por si mesmo.

Aventuras: Enviados tornam-se aventureiros simplesmente porque isto é o que eles foram

designados para ser. Eles procuram aprender tudo o que há para ser aprendido sobre o mundo além de suas fronteiras, juntando-se a um grupo pelas oportunidades – e a segurança – de viajar com bandos de múltiplos talentos. Eles não são movidos pela aquisição de riquezas para si mesmos, mas isto pode ser um benefício adicional para alguns. Eles tendem a perseguir boatos e rumores, indo atrás da menor partícula de informação para poderem ver o quadro completo. Alguns destes enviados gostam da vida na estrada entre outras raças apenas um pouquinho demais, e partem assim que entregam suas descobertas, com a promessa de retornar com mais.

Características: Curioso sobre qualquer coisa, um enviado pode ser o único elfo em sua comunidade a ter contato com o mundo exterior, e assim pode ser o mais indicado para desempenhar esta tarefa. Ou ele é meramente o mais curioso e entusiasta quanto a sair da comunidade. Ele faz perguntas sem cessar, mas tem o bom senso de saber quando calar a boca e simplesmente prestar atenção e absorver tudo. Sua curiosidade pode ser confundida com ingenuidade se ele tiver uma postura cândida, ou ele pode ser considerado um intrometido se for muito incisivo. Ele será aquele no grupo que vota por ir a novos lugares, especialmente se há uma chance de encontrar algum



CONCEITOS DE PERSONAGEM

conhecimento perdido ou visitar uma nova cultura. Contudo, se uma de suas descobertas significar perigo para o seu povo, ele irá insistir para que voltem e continuem sua aventura mais tarde, uma vez que ele tenha entregue o aviso.

Benefícios: Enquanto se mantém em sua tarefa e compromisso de retornar a seu povo, o enviado aprende muito mais rápido do que o elfo médio. O personagem ganha um ponto de perícia adicional a cada nível, mas ele deve encontrar algum tempo para entrar em contato ou voltar para casa a cada quatro níveis, ou pára de gozar deste benefício.

Penalidades: Porque espera-se que eles lidem com uma ampla gama de circunstâncias, os enviados devem estar familiarizados com mais perícias se quiserem entender como elas são praticadas por outros. Para simular esta diversidade, a graduação máxima que o enviado pode ter em uma perícia de classe é igual ao seu nível +2, e não seu nível +3. Sua graduação máxima em perícias de outra classe equivale à metade deste valor, arredondado para baixo.



ESCOLHIDO

Os deuses do panteão élfico desempenham um papel ativo nas vidas de seus seguidores, cercados como estão pelas forças das trevas, sendo a luz mais brilhante do bem na terra. Os deuses e deusas são servidos muito bem por seus clérigos, mas algumas vezes, por razões próprias, eles escolhem um elfo comum para ser seu porta-voz, agente ou peão. Um escolhido irá às vezes acordar de seu transe noturno com um novo senso de propósito, ficando cada vez mais inquieto enquanto começa a sonhar, recebendo imagens e mensagens de origem desconhecida. Uma vez que comece a dar atenção a estes augúrios, seu caminho está traçado. Ele recebe direção e ajuda dos deuses em troca de serviço, empurrando o destino aqui e ali como seus sonhos lhe ditam. Ele não questiona estas ordens, porque no fundo sabe que está fazendo as coisas funcionarem como deveriam.

Aventuras: Escolhidos estão sempre em algum tipo de missão, seguindo os comandos do panteão élfico. Enquanto por fora eles se comportam como sempre fizeram, agora o seu coração queima com um propósito, e eles podem arriscar suas vidas para alcançar os objetivos dos deuses. Dependendo de sua personalidade, eles tentam enganar, convencer, bajular ou mesmo subornar seus companheiros para que o sigam em uma destas missões, raramente explicando por que sabem o caminho correto até as ruínas perdidas ou o que a maça mágica do chefe orc pode fazer. Eles aceitam embarcar em viagens diferentes contanto que isto não entre em conflito com os comandos de seu deus, e as divindades são compreensivas o bastante para não exigir todo o seu tempo. Um escolhido permanece em aventuras até o fim de seus dias ou até que os deuses permitem que ele descanse.

Características: Um elfo escolhido é determinado e teimoso, com seus olhos fixos na estrada à frente. Eles possuem uma confiança e fé em seu papel como mãos dos deuses que faz a de qualquer clérigo empalidecer. Além de cumprir as tarefas apontadas, os escolhidos tentam permanecer próximos aos dogmas de seu deus patrono, tornando-se os mais devotos seguidores de sua religião, já que não precisam de fé no poder dos deuses, tendo experimentado seu toque em primeira mão. Eles podem ficar exasperados quando aqueles ao seu redor não aderem aos ideais do deus, e, se não tomarem cuidado, podem se tornar devotos sem mente cuja única razão de viver é obedecer à vontade dos poderes maiores.

Benefícios: Os escolhidos são favorecidos pela proteção direta de seus deuses. Uma vez por sessão de jogo, o jogador de um escolhido pode jogar dois dados em qualquer jogada de ataque, teste de perícia ou teste de resistência, mantendo o resultado mais favorável.

Penalidades: A ajuda dos deuses não vem de graça, e o escolhido está sujeito a receber instruções de suas divindades a qualquer hora, não importando o que ele possa estar fazendo no momento. Tais comandos funcionam exatamente como a magia *tarefa/missão*, e o Mestre é livre para designá-los como melhor se encaixem aos seus planos. Convencer outros a se juntarem em sua missão conta como trabalhar para cumprir a *tarefa*.

EXCÊNTRICO

Enquanto mantêm seus segredos protegidos de outros, os elfos estabelecem relações amigáveis com seus vizinhos, e o contato prolongado faz surgir alguns elfos excêntricos que preferem a companhia das raças jovens ao invés da sua própria. Eles não foram apontados como embaixadores, mas tomam o caminho do viajante por seus próprios propósitos. Quando, e se, retornam à sua terra natal, eles trazem consigo novos aliados, provando

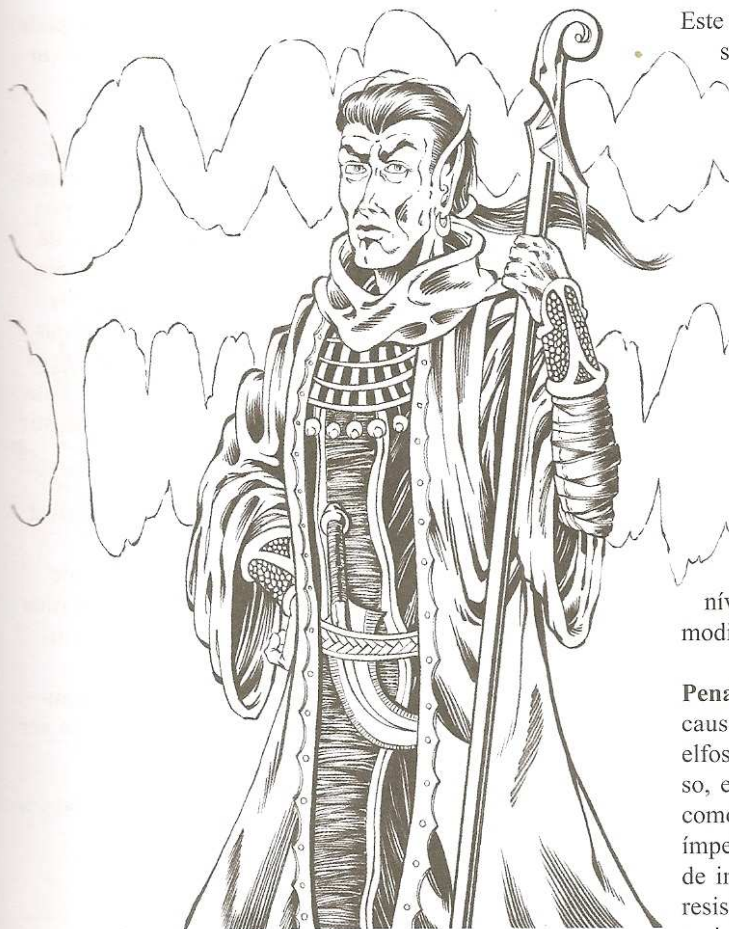
ao resto dos elfos que humanos, anões e até mesmo meio-orcs possuem coisas de valor para contribuir com o modo de vida élfico. Eles são abertos e ansiosos para aprender de seus amigos, e bastante capazes de dar suas vidas por aqueles de quem gostam, sem se preocupar com o quanto vivam ou até que tamanho cresçam.

Aventuras: Elfos excêntricos entram alegremente em grupos de aventureiros compostos de membros de diferentes raças, e estão bastante felizes em ajudar seus novos companheiros em qualquer missão pessoal, desde que recebam algo em troca. Isto pode ser pagamento em ouro, uma parte igual de qualquer tesouro encontrado ou simplesmente a chance de experimentar novas emoções e aventuras. O excêntrico não entende as reservas de seus conterrâneos para com as raças jovens, já que as considera fascinantes e dignas de serem observadas. Estes elfos são os mais propensos a se apaixonarem por um humano e darem origem a um meio-elfo, algo que não os deixa com uma boa reputação entre o resto da raça élfica.

Características: Um elfo excêntrico pode ter um maneirismo estranho, mesmo para um elfo, já que tenta imitar seus companheiros pelo puro prazer de fazê-lo. Este é um bom exemplo de sua personalidade; tendo saído em busca de emoção e aventura, eles tendem a ser alegres e caprichosos. Drow excêntricos são, ao contrário, tímidos e inseguros, desejando a aceitação dos outros e sabendo muito bem como o seu povo é visto pelo resto do mundo. Estes elfos podem parecer tolos, mas não o são, eles apenas querem preencher suas longas vidas com memórias maravilhosas, e chegar a um entendimento melhor do resto das raças com quem dividem o mundo.

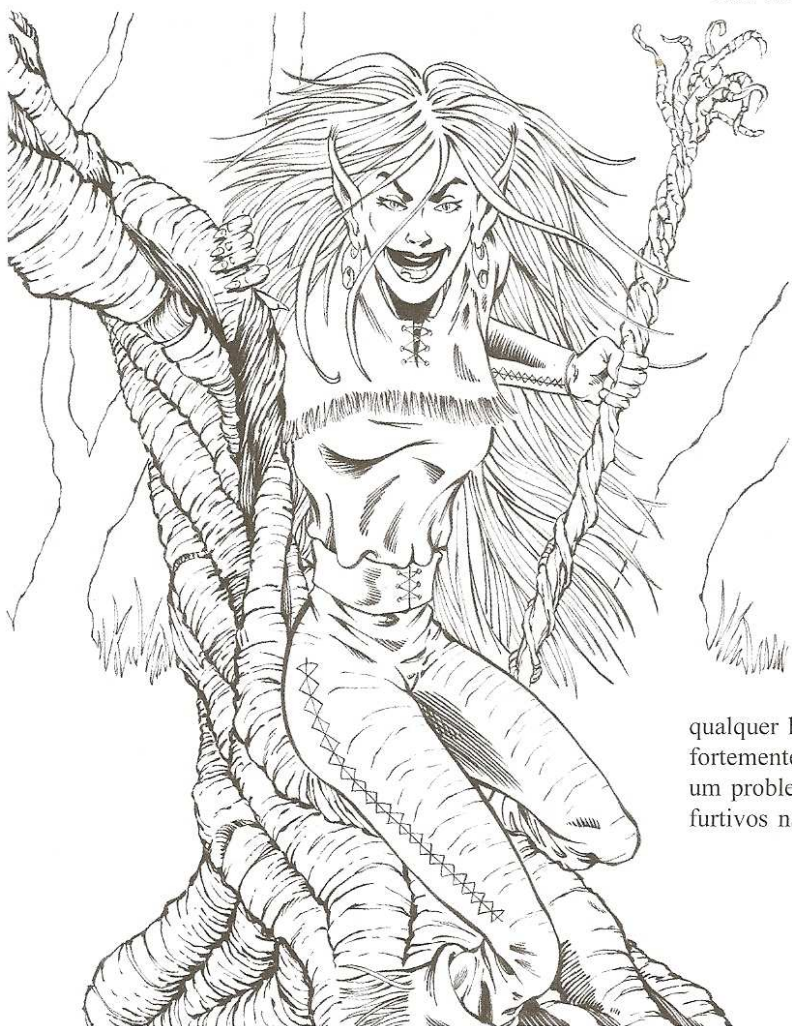
Benefícios: Excêntricos são cativantes, e sua ansia por ajudar faz com que sejam bem vistos por seus companheiros. Um excêntrico pode conjurar *enfeitiçar pessoas* como uma habilidade similar a magia uma vez por dia por nível, às vezes fazendo isto inconscientemente. Eles usam esta habilidade como um conjurador com nível igual ao seu, com a CD sendo 11 + seu modificador de Carisma.

Penalidades: Outros elfos vêem os excêntricos como causas perdidas. Todos os Personagens do Mestre elfos que eles encontrem começam como Pouco Amistoso, e irão desconsiderar tudo o que o excêntrico disser como mais uma de suas esquisitices. Além disso, seu ímpeto os torna algo ingênuos, impondo -2 de penalidade inerente em testes de Sentir Motivação e testes de resistência contra magias e efeitos de Encantamento, assim negando seu bônus racial contra eles.



FILHO DAS FADAS

O sangue de alguns elfos ainda é forte com suas origens feéricas, e eles são tocados pela magia ao nascer. Eles sentem o pulsar da natureza muito mais fortemente, e têm uma qualidade ainda mais etérea em sua aparência. O nascimento de um filho das fadas é celebrado por toda a comunidade, já que isto os lembra a todos de suas ligações com os espíritos da natureza. Quer sejam apenas o aflorar de uma herança antiga, quer sejam o produto de um pai ou mãe do povo das fadas, estas crianças freqüentemente crescem mimadas pela comunidade, e espera-se delas que se tornem clérigos, druidas ou rangers, posições de destaque como mediadores entre os elfos e seus aliados nas criaturas da floresta. Filhos das fadas não podem esconder suas origens, exibindo características como cabelos ou olhos de cores estranhas, ou o cheiro vago de terra úmida. Sua voz é suave e eles se movem com uma graça que mesmo os elfos acham fascinante. Todos os filhos das fadas drow são mulheres, já que esta sociedade vê o dom das fadas malignas como inapropriado para homens, e os mata ao nascerem.



Aventuras: Filhos das fadas são desencorajados a vaguearem pelo desconhecido, tratados quase como realeza desde o momento em que nascem. Ironicamente, isto faz mais para afastá-los do que se eles fossem tratados como membros normais da comunidade. O mesmo sangue feérico que os faz tão valiosos para seus pares também queima no seu interior, enchendo-os com a necessidade de experimentar tudo o que o mundo tem para oferecer. Eles têm sede de emoção, e procurarão pela primeira oportunidade de escapar da atenção avassaladora. Estes elfos são atraídos para a magia, e, apesar de sua vocação estar nas artes arcanas, não é raro que escolham uma carreira mais mundana.

Características: Filhos das fadas têm mais do que apenas aparência de suas origens, eles são espíritos inquietos com uma tendência a travessuras. Um elfo filho das fadas aborda qualquer tarefa com um entusiasmo contagiante, mas pode perder o interesse se ela demorar demais para ser completada. Eles também têm um humor instável, já que seu sangue os chama para se perderem na floresta mais próxima, mas este sentimento também passa rapidamente, e eles estão novos em folha no dia seguinte. Os filhos das fadas fazem amizades com facilidade, mas não são tolos, confiando plenamente apenas naqueles que se mostram dignos disto. Um filho das fadas nunca pode ser de tendência Leal, isto simplesmente vai contra sua alma feérica.

Benefícios: Criaturas feéricas tratam estes elfos como parentes, reconhecendo instantaneamente o poder do sangue que corre por suas veias. Filhos das fadas recebem +1 de bônus racial para todos os testes baseados em Carisma quando lidando com criaturas com o tipo fada, e também têm +2 de bônus inerente para resistir às habilidades mágicas de criaturas feéricas. Este bônus se acumula com a característica da classe druida Resistir à Tentação da Natureza.

Penalidades: A herança feérica é impossível de ser ignorada. O elfo é marcado por cabelos verdes ou azuis pálidos, olhos de gato, orelhas peludas ou outra característica menor. Eles têm -1 de penalidade racial em testes de Carisma quando lidando com qualquer humanóide não-elfo. Eles também aparecem fortemente em qualquer *detectar magia*, o que pode ser um problema para filhos das fadas que tentem ser furtivos nas proximidades de um conjurador.

RENEGADO

A sociedade élfica pode ser tolerante, mas há casos em que um membro quebra uma lei sagrada ou comete um crime que aterroriza seus pares. Como os elfos respeitam todas as formas de vida, eles rejeitam a pena de morte, considerando o exílio um castigo muito pior para um elfo. O renegado pode ter razões válidas para ter feito o que fez, ele pode ser inocente ou tão corrupto quanto sua comunidade afirma, o fato é que ele não mais é bem-vindo entre os seus, e é ostracizado abertamente. Ele vaga pela terra, associando-se com outras raças com o gosto amargo de seu exílio, apegando-se firmemente ao que resta de sua herança. Renegados drow estão literalmente fugindo por suas vidas, pois seu povo não é tão tolerante quanto o resto da nação élfica.

Aventuras: Elfos renegados embarcam em aventuras porque não têm muitas outras escolhas. Enquanto eles poderiam firmar raízes entre outras raças, raramente sentem-se confortáveis desta maneira, e preferem manter-se em movimento. Eles muitas vezes juntam-se a grupos de aventureiros em busca do companheirismo que lhes foi negado, mas se há outro

elfo, conflitos são inevitáveis. Alguns renegados procuram aventuras na tentativa de limpar seus nomes ou redimir-se por seus crimes, esperando que feitos bons e honrados lhes rendam um perdão. Ou eles podem realmente estar procurando por vingança. Ser separado à força de seus pares é uma marca que nenhum elfo vai simplesmente superar – ela sempre estará presente em suas ações e motivações.

Características: Dependendo da natureza do crime, o renegado pode ser melancólico ou taciturno, convencido da justiça de seus atos, ou pode ser um indivíduo amargo que desconta suas frustrações nas pessoas que encontra. Qualquer que seja o caso, o elfo renegado sempre é muito individualista, forçado a viver sozinho e separado do apoio de outros de sua raça. A maioria das relações que ele formar serão em um primeiro momento uma tentativa de preencher o vazio deixado por seu exílio, mas tais relações raramente tornam-se amizades verdadeiras ou algo mais profundo. A desconfiança pode se desvanecer com o tempo, enquanto o elfo aprende a aceitar seu lugar entre sua nova família, ou ele pode morrer sozinho, nunca formando novos laços para substituir aqueles que foram cortados.

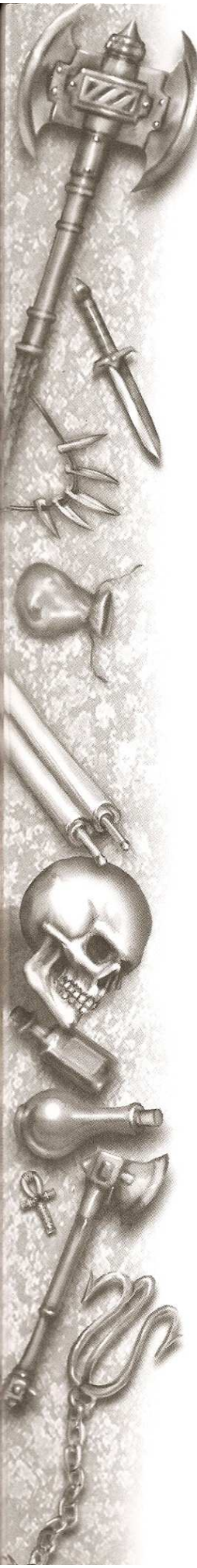
Benefícios: O renegado foi forçado a viajar e lidar com outras raças para sobreviver, o que lhe dá +1 de bônus em testes de Belfar, Obter Informação e Sentir Motivação. Estas perícias também são consideradas de classe, independente da classe do personagem.

Penalidades: Renegados carregam o estigma e a vergonha de sua condição aonde quer que estejam. Existe 20% de chance de que qualquer elfo ou amigo dos elfos que o personagem encontre tenha ouvido falar de sua infâmia, fazendo com que ele sofra -4 de penalidade de circunstância em quaisquer testes baseados em Carisma com o elfo ou amigo dos elfos. Em uma sociedade élfica, ou em qualquer comunidade com uma população élfica, esta chance aumenta para 30%, e é necessário que apenas uma pessoa reconheça o renegado para que os boatos corram e a penalidade se aplique a toda a comunidade.

SANGUE-PURO

Os elfos tomam cuidado para manter suas linhagens puras, e alguns têm orgulho em possuir o sangue de um ancestral lendário, ou mesmo de um deus. Sangues-puros são mais numerosos entre a nobreza, mas eles podem ser encontrados com a mesma facilidade arando os campos quanto tecendo tapeçarias com fios de





CONCEITOS DE PERSONAGEM

luz da lua. Em qualquer das subespécies élficas, os sangues puros são o epítome do que significa ser um elfo, movendo-se com graça e precisão sobrenaturais, falando com vozes mesmerizantes e tendo um talento natural para a magia. Eles se portam com dignidade natural, e alguns dizem que eles são um lembrete a todos os elfos de suas origens como os primeiros filhos dos deuses. Sangues puros têm o respeito de seus pares, mesmo se não tiverem nenhuma posição de autoridade, e alguns portam-se como verdadeiros reis.

Aventuras: Sangues puros embarcam em aventuras por suas próprias razões. Alguns partem para provar que são verdadeiramente herdeiros de seu ancestral, almejando grandes proezas para provar a grandeza que clamam possuir, outros o fazem por um senso de dever, sentindo como se uma grande responsabilidade tivesse sido colocada sobre seus ombros. Poucos são os que viajam pela chance de escapar da sombra de sua linhagem, dispostos a enfrentar o mundo pela chance de serem tratados como outro elfo qualquer. A maioria dos sangues-puros aventureiros ainda se sente especial, mesmo entre os não-elfos. O modo como este sentimento se expressa depende unicamente da personalidade do elfo, já que permite que os arrogantes o sejam ainda mais, e os humildes encontrem convicção.

Características: O comportamento dos sangues-puros varia muito. Aquele que os não-elfos lembram mais é o elfo arrogante e condescendente que trata a todos como criaturas quase sem inteligência, mas isto é porque eles fazem questão de lembrar a todos da pureza de seu sangue. Mas estes são apenas uma minoria barulhenta, pois a maior parte dos sangues-puros mantém sua linhagem oculta, provando por feitos ao invés de palavras que são os verdadeiros modelos dos ideais élficos. Inspirados e comprometidos, presunçosos e arrogantes ou ressentidos e aventureiros, os sangues-puros não podem escapar da força de sua linhagem, e eles sabem que mais cedo ou mais tarde terão de responder pelo que fizeram para manter a reputação de seu nome.

Benefícios: Sangues-puros são elfos entre os elfos. Além dos bônus raciais normais de um elfo de qualquer subespécie, um sangue-puro recebe +1 de bônus racial em Destreza ou Carisma. Identificar Magia e Usar Instrumento Mágico sempre são perícias de classe para um sangue-puro, já que ele possui um entendimento inato da magia em qualquer classe que escolher.

Penalidades: Sangues-puros têm uma conexão mais forte com as origens da raça élfica, e possivelmente com seus deuses. Esta conexão os afeta de forma sutil, mas com efeitos potencialmente perigosos. Quer seja relembrando memórias raciais, quer seja conversando com divindades élficas, sangues-puros precisam passar oito horas em transe ao invés de apenas quatro. Sua conexão com o fluxo da magia oferece outro perigo, pois se uma magia ou habilidade mágica for utilizada em sua presença, ele deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + o nível da magia) ou ficar pasmo por 1 rodada. O sangue-puro somente pode ser pasmado uma vez por rodada, independente de quantas magias forem conjuradas ao mesmo tempo.



O ELFO DE PRESTÍGIO

Elfos podem se dedicar a qualquer caminho sem restrições. Mesmo que favoreçam a classe mago por sua afinidade com os estudos de magia, as lendas contam sobre a habilidade dos elfos nas regiões selvagens, e cada elfo sabe como brandir uma espada e atirar com um arco. Personagens elfos podem avançar a qualquer nível na classe que escolham, adquirindo vários níveis de maestria nas artes arcanas e divinas, técnicas de combate, conhecimento e habilidade.

Os elfos possuem muitos segredos que não dividem com os outros, e qualquer elfo pode escolher ramificar suas habilidades, complementando sua classe com uma das muitas classes de prestígio disponíveis para ele. Pode focalizar-se em uma direção semelhante à sua classe, ou seguir os caminhos élficos secretos, aprendendo perícias e adquirindo habilidades que aumentem o mistério que cerca tudo o que é relacionado aos elfos. Estas classes de prestígio são apropriadas para qualquer classe que um elfo pode escolher, mas os personagens terão mais facilidade em adquirir algumas delas se pertencerem a uma determinada classe, para satisfazer os pré-requisitos. Estas classes ajudam os jogadores a dar a seus personagens elfos uma abordagem mais especializada quanto a ser um elfo, trazendo os míticos poderes de sua raça para sua profissão e distinguindo-os mais ainda de membros normais de uma classe.

A maior parte destas classes de prestígio estão disponíveis apenas para elfos, mas algumas permitem meio-elfos entre suas fileiras, e amigos dos elfos de outras raças poderiam receber a distinção especial de aprenderem alguns dos mais bem-guardados segredos élficos.

ALMA NEGRA (GWATHSULE)

Os drow vivem entre as sombras e tudo o que fazem é coberto de escuridão, então era apenas natural que seus magos e feiticeiros encontrassem um modo de retirar energia do escuro. As artes obscuras do alma negra retiram poder do Plano das Sombras e da energia negativa para alimentar suas conjurações. O apelo das trevas já atraiu outras criaturas fora das cavernas dos drow, e cada elfo que sucumbe às sombras é uma pequena vitória para os almas negras. Estes conjuradores obscuros se reúnem em pequenos cultos, mal reconhecidos por outros drow, exceto quando clérigas mulheres estão envolvidas. Alguns drow se aventuram na superfície para liderar cultos formados por membros de raças diferentes, educando-os nas

artes sombrias e debandando-os quando sua educação está completa, para que possam espalhar sua mácula como um vírus.

Os almas negras vêm das fileiras dos magos e clérigos, mas feiticeiros talentosos podem canalizar o poder das sombras com facilidade, especialmente se é daí que seu poder vem. Outros conjuradores, como bardos, rangers malignos e algozes não são tão focalizados em sua arte, mesmo que se beneficiem em muito das habilidades de um alma negra. Conjuradores drow não têm nenhuma dificuldade em se render ao poder das trevas, e nenhuma compulsão em espalhar seu conhecimento. Elfos cinzentos são os mais suscetíveis a responderem ao chamado da maldade, com a promessa de aumentar o poder de suas próprias magias, enquanto os altos elfos seguem logo atrás. O resto das subespécies élficas não são tão interessadas em magia a ponto de precisar de algo que a torne mais poderosa.

Almas negras do Mestre, quando na superfície, lideram cultos que infectaram outros conjuradores, planejando crimes e atrocidades antes de seguirem adiante. Em comunidades drow, clérigos almas negras conseguem chegar a posições de destaque pelas vantagens que recebem de suas habilidades.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um alma negra, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Elfo, drow ou meio-drow.

Tendência: Qualquer maligna.

Perícias: Conhecimento (arcano) 8 graduações, Conhecimento (planos) 5 graduações.

Magias: O personagem deve ser capaz de conjurar magias de 2º nível.

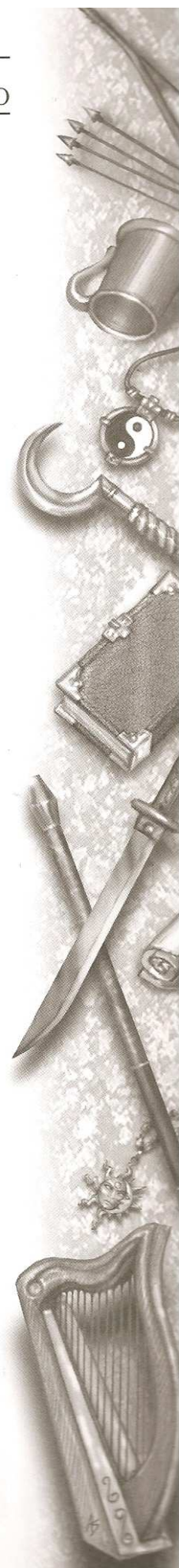
Perícias de Classe

As perícias de classe do alma negra (e a habilidade chave de cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (todas, escolhidas individualmente) (Int), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int) e Profissão (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro de Regras Básicas 1* para descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe:



O ELFO DE PRESTÍGIO

O Alma Negra

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial	Conjuração
1	+0	+0	+0	+2	Toque da morte	+1 nível de classe existente
2	+1	+0	+0	+3	Conjuração sombria	+1 nível de classe existente
3	+1	+1	+1	+3	Macular magia +1d6	+1 nível de classe existente
4	+2	+1	+1	+4	Poder das trevas	+1 nível de classe existente
5	+2	+1	+1	+4	Macular magia +3d6	+1 nível de classe existente

Usar Armas e Armaduras: Almas negras sabem usar todas as armas simples. Eles sabem usar armaduras leves, mas não escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Saltar.

Magias: A cada nível, o alma negra ganha magias adicionais, como se houvesse ganho um nível na classe de conjurador à qual pertencia antes de adquirir a classe de prestígio. Contudo, ele não recebe nenhum outro benefício que um personagem desta classe receberia com avanço de nível (pontos de vida, talentos, habilidades especiais, etc.) além do nível efetivo de conjurador. Se o personagem possuía mais de uma classe de conjurador antes de se tornar um alma negra, ele deve

decidir a qual classe adicionar o novo nível para determinar suas magias por dia.

Toque da Morte (Sob): Uma vez por dia por nível de alma negra, o personagem pode canalizar energia negativa como uma habilidade mágica que é um efeito de morte. Com um ataque corpo-a-corpo bem-sucedido contra uma criatura viva, o personagem pode jogar 1d6 por nível de alma negra. Se o total for igual ou maior que os pontos de vida atuais da criatura, ela morre.

Conjuração Sombria (Sob): O alma negra envolve qualquer uma de suas magias em sombras, fazendo-as mais difíceis de serem resistidas. Ele pode aumentar a CD de qualquer magia que conjure em +1 para cada ponto de dano de contusão que ele sofrer. Este dano não pode ser evitado, e ele não pode aumentar a CD de uma magia em mais do que +3.

Macular Magia (Sob): O personagem pode entremear, com energia negativa, qualquer magia que cause dano, adicionando +1d6 pontos de dano profano. No 5º nível, a quantidade de dano extra aumenta para +3d6.

Poder das Trevas (Sob): Permitindo que sofra 1 ponto de dano temporário em Constituição, o personagem pode aumentar o nível de conjurador de qualquer uma de suas magias em 1. Isto afeta a quantidade de dano, alcance e quaisquer outros parâmetros nos quais o nível de conjurador tenha efeito, incluindo tentativas de dissipar magia. Se o personagem usar esta habilidade mais de três vezes ao dia, deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 15 + nível da magia mais alta aumentada pelas trevas) ou o dano em Constituição se torna permanente.

CAVALEIRO DE FERAS (KELVAROQUEN)

Na floresta densa, na savana vasta ou nas profundezas do mar, os elfos vêem pouca utilidade em montarias lentas e desajeitadas como cavalos, apropriados para viagens em estradas, mas não nas regiões selvagens. Para melhor corresponder às suas necessidades, os elfos treinaram feras especiais para que sirvam como montarias; feras adequadas ao terreno e à necessidade dos elfos de complementar suas táticas de exploração e



guerra. Membros dessa classe são cavaleiros de elite, que treinam para lidar com montarias incomuns como animais atrozos ou bestas mágicas, perseguindo intrusos ou carregando mensagens de uma comunidade élfica a outra. A ligação entre cavaleiro e montaria é forte, já que ambos aprendem a lutar, mover-se e viver juntos, e esta ligação pode se tornar tão forte que um preferiria morrer a continuar sua vida sem o outro.

Elfos druidas e rangers são os mais comumente encontrados nas fileiras dos cavaleiros de feras, mas as habilidades de combate dos guerreiros e bárbaros fazem deles excelentes candidatos. Outras classes são menos inclinadas a cavalgar uma enorme fera, ou simplesmente não necessitam expandir suas habilidades com aquelas do cavaleiro de feras, apesar de que bardos e clérigos podem se tornar cavaleiros de feras se seu etos ou inclinações pessoais os levarem para este lado. É fácil confundir elfos paladinos com cavaleiros de feras se sua montaria não for um cavalo, mas suas funções e habilidades são muito diferentes, mesmo eles lutando bem em conjunto. Elfos selvagens e da floresta são os cavaleiros de feras mais comuns, mas muitos altos elfos são atraídos para a classe. Elfos cinzentos quase nunca se tornam cavaleiros de feras, e elfos do mar e drow têm suas próprias versões desta classe de prestígio.

Cavaleiros de feras do Mestre são líderes de grupos de caçada ou patrulhas na periferia de terras élficas, e têm uma tendência a ser bruscos e intransigentes em seus deveres.

Dados de Vida: d10.

Valath coçou atrás das orelhas de Gurrak. O lobo atroz era orgulhoso demais para dar qualquer demonstração de prazer, mas a ligação entre fera e cavaleiro permitia que o elfo soubesse o exato lugar onde o animal gigante gostava de ser acariciado. Eles estavam em patrulha esta noite, já que o orador das estrelas estava nervoso com algo. Lorde Estel havia ordenado a todos os rangers e batedores que dobrassem sua vigilância, e isto incluía os cavaleiros de feras.

O coração de Valath começou a bater mais forte, e o lobo que era sua montaria aguçou os ouvidos e pôs-se em prontidão, todos os pensamentos sobre furtividade e emboscada esquecidos. A parte alerta da mente do elfo gritava para que ele ao menos sacasse sua espada, mas algo agarrava sua atenção, algo que se aproximava pela estrada.

Gurrak ganiu, e isto tirou o cavaleiro de feras de seu estranho estado mental. Poucas coisas faziam um lobo atroz ganir. Ele sacou a espada e ordenou a fera mentalmente para que ficasse pronta a dar um bote, mas o animal se recusou, apontando mentalmente a estrada com um misto de temor e admiração.

O elfo entendeu no momento em que o cavaleiro se mostrou. Seu queixo fez um esforço para se juntar à sua espada no chão quando ele pousou os olhos na mais linda donzela que ele já havia visto. Ela parecia irradiar luz, e o sorriso com o qual o cumprimentou fez Valath sentir como se o céu houvesse se aberto e deixado cair uma de suas estrelas.

"Salve, cavaleiro das feras, eu venho falar com o lorde Estel", ela disse suavemente, despertando Valath de seu transe. Ele então notou que ela estava vestindo uma placa peitoral e uma cota de malha de mitral. Seu olhar então repousou sobre a sua montaria e ele teve de piscar duas vezes de novo.

"C-cumprimentos, Donzela do Coração de Prata", ele balbuciou, reconhecendo a amazona no unicórnio, saída das histórias contadas ao redor da fogueira. O orador das estrelas ficaria feliz com a presença da Ordem, o cavaleiro de feras pensou. Mas se as Corações de Prata estavam por ali, um terrível evento estava para acontecer.

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro de feras, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Elfo ou meio-elfo.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Adestrar Animais 8 graduações, Cavalgar 5 graduações, Sobrevivência 5 graduações.

Talentos: Combate Montado.

Perícias de Classe

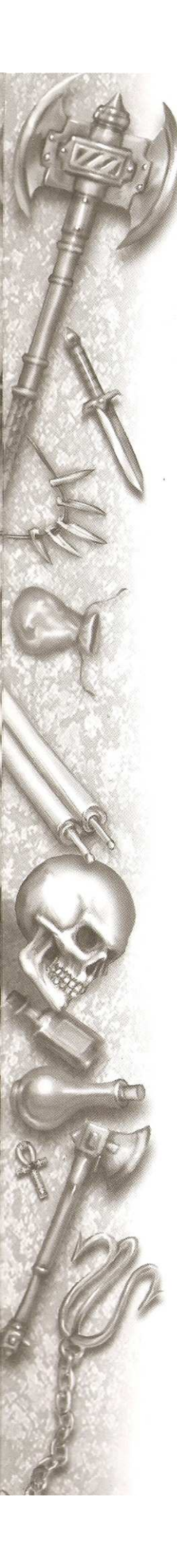
As perícias de classe de um cavaleiro de feras (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Escalar (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência, (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro de Regras Básicas I* para descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe:

Usar Armas e Armaduras: Cavaleiros de feras sabem usar armas simples e comuns, armaduras leves e médias e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Saltar.



O ELFO DE PRESTÍGIO

O Cavaleiro de Feras

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+2	Controlar montaria, empatia com a natureza, montaria especial
2	+2	+3	+0	+3	Compartilhar sentidos
3	+3	+3	+1	+3	Chamar montaria
4	+4	+4	+1	+4	Manto da natureza
5	+5	+4	+1	+4	Líder de bando

Controlar Montaria (Ext): O cavaleiro de feras tem controle supremo sobre sua montaria, e não precisa fazer um teste de Cavalgar para conduzi-la com os joelhos ou atacar com ela e ainda ter seus ataques normais na rodada. Ele ignora as penalidades por cavalgar em pelo apenas com sua própria montaria, aplicando-as normalmente com outros animais, mesmo se eles forem da mesma espécie que a sua montaria.

Empatia com a Natureza (Ext): Um cavaleiro de feras possui a habilidade Empatia com a Natureza como um druida ou ranger do mesmo nível. Seus níveis nessas classes se acumulam com níveis de cavaleiro de feras para determinar seu modificador de Empatia com a Natureza.

Montaria Especial: Ao se tornar um cavaleiro de feras, o personagem recebe uma montaria especial com a qual adquire uma ligação para se tornar seu cavaleiro. A montaria deve ser escolhida da seguinte lista: deinonychus, bisão, lobo atroz, javali atroz, leão e tigre. Elfos do mar podem cavalgar tubarões Grandes, e os drow usam aranhas monstruosas Grandes. Se a montaria morrer, o personagem precisa fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 12 + DV da montaria). Se o teste de resistência falhar, o cavaleiro de feras perde 200 pontos de experiência por nível de classe. Um teste de resistência bem-sucedido reduz a perda à metade deste valor. Esta perda segue as regras de familiares de feiticeiros e magos. Níveis de cavaleiro de feras se acumulam com níveis de paladino, druida e ranger para determinar as características da montaria especial de um paladino ou do companheiro animal de um druida ou ranger.

Compartilhar Sentidos: Sempre que o cavaleiro estiver montado em sua montaria, ele pode compartilhar seus sentidos animais, o que lhe concede +4 de bônus em testes de Ouvir, Observar, Procurar e Sobrevivência.

Chamar Montaria: O personagem e sua montaria estão ligados tão profundamente que ele pode chamar a criatura mesmo a uma vasta distância. O cavaleiro de feras emite um comando mental e a montaria fará o seu melhor para vir para ele. O alcance deste chamado é de 120 metros, mais 12 metros por nível de cavaleiro de feras, e pode ser usado uma vez por dia por nível de cavaleiro de feras.

Manto da Natureza (Ext): O cavaleiro de feras e a sua montaria se tornam unos com o ambiente ao seu redor, tal é a graça com que se movem. Enquanto estiverem juntos, o cavaleiro e a montaria fazem testes de Esconder-se e Furtividade como se fossem uma só criatura, usando o modificador de perícia mas alto entre os dois, com +2 de bônus de sinergia proveniente do outro.

Líder de Bando (SM): Uma vez por dia, o cavaleiro de feras pode convocar criaturas da mesma espécie de sua montaria e comandá-los em ação. Ele pode convocar uma quantidade de DV de criaturas igual ao dobro de seu nível, mais seu modificador de Carisma. As criaturas permanecem por 2 rodadas por nível de cavaleiro de feras. Esta habilidade funciona em todos os outros aspectos como a magia *invocar aliado da natureza*, como se conjurada por um druida de 7º nível.

ESPÍRITO PRIMORDIAL

Há uma prática que os humanos inventaram que os elfos apreciaram e modificaram para seus próprios usos: a procura pela força interior. Enquanto os humanos construíram monastérios em altas montanhas, os elfos se retiraram para as partes mais profundas da floresta, procurando por energia interior no ambiente onde estão mais à vontade. As verdades que eles descobriram os levaram a desenvolver sua própria arte marcial, retirando poder das suas ligações com as energias primordiais da natureza. Espíritos primordiais se movem e lutam como os próprios elementos, deslocando-se como o vento e atacando com a força da terra. Eles vivem asceticamente nas regiões selvagens, com grandes carvalhos servindo como paredes de seus monastérios, onde eles não precisam imitar o equilíbrio da natureza em jardins elaborados, já que ele está bem ao seu redor.

Monges elfos são raros, devido à natureza livre da raça, mas os poucos que existem desenvolveram um estilo de luta élfico, e os seus melhores candidatos se tornam espíritos primordiais. Guerreiros que querem expandir seus horizontes procuram os mestres primordiais, assim como rangers e druidas que sentem o poder da natureza dentro deles assim como fora. Alguns clérigos que cultuam a natureza e a guerra podem se sentir compelidos a seguir as doutrinas de sua divindade de um modo mais pessoal, enquanto os ladinos usam sua agilidade e perícia ao máximo se investirem o tempo para seguir

O Espírito Primordial

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+0	+2	+0	+2	Defesa da forma da terra
2	+1	+3	+0	+3	Golpe da rocha
3	+2	+3	+1	+3	
4	+3	+4	+1	+4	Defesa da forma da água
5	+3	+4	+1	+4	Ataque em onda
6	+4	+5	+2	+5	Defesa da forma do vento
7	+5	+5	+2	+5	Chute das nuvens
8	+6	+6	+2	+6	
9	+6	+6	+3	+6	Defesa da forma do fogo
10	+7	+7	+3	+7	Punho flamejante

seus caminhos primordiais internos. O caminho primordial dos elementos tem nos elfos da floresta seus principais seguidores, enquanto os elfos cinzentos apreciam a prática ascética e a busca por perfeição. Os altos elfos demonstram pouco interesse em combate desarmado, e os elfos selvagens exasperam-se com facilidade. Se os elfos do mar ou os drow têm suas próprias versões das artes marciais, estas permanecem desconhecidas.

Espíritos primordiais do Mestre são andarilhos, procurando aperfeiçoar suas técnicas e sua compreensão dos caminhos da natureza, e freqüentemente irão parar para debater filosofia com outros viajantes que mostrarem interesse. Em um monastério, os espíritos primordiais são pacientes e algumas vezes até mesmo condescendentes com visitantes e recrutas em potencial.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um espírito primordial, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Elfo ou meio-elfo.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Concentração 5 graduações, Conhecimento (Natureza) 5 graduações, Sobrevivência 5 graduações.

Talentos: Ataque Desarmado Aprimorado e Acuidade com Arma.

Perícias de Classe

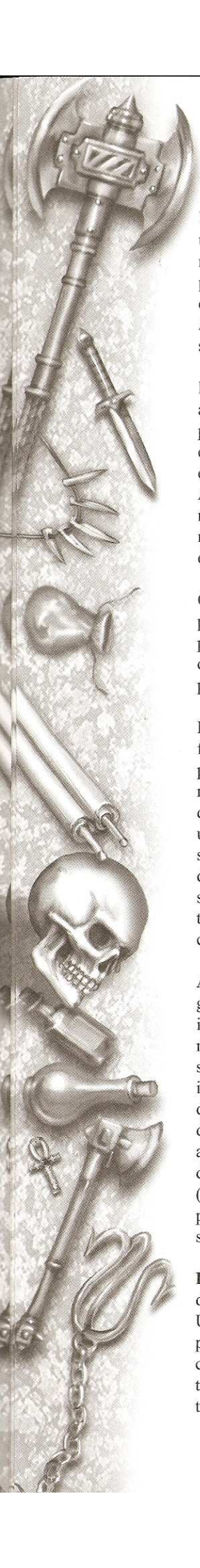
As perícias de classe do espírito primordial (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab). Veja o capítulo 4: Perícias no *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe:





O ELFO DE PRESTÍGIO

Usar Armas e Armaduras: Espíritos primordiais sabem usar todas as armas simples. Eles não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Saltar.

Defesa da Forma da Terra (Ext): O espírito primordial aprende a ser tão forte quanto a terra. Quando o personagem usa uma ação de ataque ou de ataque total em corpo a corpo, ele pode receber até -5 de penalidade em seu modificador de Destreza (afetando sua Classe de Armadura e ataques baseados em Destreza) e ganhar o mesmo número (até +5) como redução de dano. As mudanças no modificador de Destreza e a redução de dano duram até a próxima ação do personagem.

Golpe da Rocha (Ext): Agora que o personagem treinou para agüentar um golpe, ele reverte este ensinamento para o ataque, ganhando o talento Ataque Poderoso como um talento adicional, mesmo que não possua seu pré-requisito.

Defesa da Forma da Água (Ext): O espírito primordial flui como água pelo campo de batalha. Recebendo -5 de penalidade em suas jogadas de ataque durante uma rodada, o personagem pode, uma vez nessa rodada, quando sofrer dano de um ataque corpo a corpo, fazer um teste de resistência de Reflexos (CD igual ao dano sofrido); se for bem-sucedido, sofre apenas metade do dano e faz um ajuste de 1,5 metro em qualquer direção sem provocar um ataque de oportunidade, mesmo se já tiver se movido nesta rodada. O personagem deve estar ciente do ataque, e não pode estar surpreendido.

Ataque em Onda (Ext): Uma vez por rodada, o personagem pode escolher não fazer um ataque normal, e ao invés disso usar a força do seu oponente contra ele mesmo. O personagem deve ser atacado primeiro, o que significa que ele precisa retardar sua ação na ordem de iniciativa se teve uma jogada alta. Ele então faz um teste de resistência de Reflexos (CD igual à jogada de ataque do oponente) e, caso seja bem-sucedido, derruba o atacante, projetando-o para o quadrado atrás da posição do personagem, ou à sua direita ou à sua esquerda (escolha do personagem). Para usar esta habilidade o personagem deve estar ciente do ataque, não estar surpreendido e ter pelo menos uma mão livre.

Defesa da Forma do Vento (Sob): A melhor forma de se defender de um ataque é não estar lá para recebê-lo. Uma vez por dia por três níveis de espírito primordial, o personagem pode se tornar incorpóreo por uma rodada como uma ação equivalente a movimento, deixando que todos os ataques passem através de si, inofensivamente. Ele pode ainda ser ferido por armas mágicas e magias.

Chute das Nuvens (Ext): Uma vez por rodada, se o espírito primordial atacar um oponente com sucesso com um ataque desarmado, ele tem duas escolhas: pode usar a força do chute para se propelir para trás em uma distância igual à metade de seu movimento, ou pode atacar com um outro chute em seguida, com o mesmo bônus base de ataque do seu ataque original.

Defesa da Forma do Fogo (Sob): O personagem aprendeu o suficiente sobre a canalização da energia da natureza que pode fazer com que esta energia queime ao seu redor. Uma vez por dia, o espírito primordial pode cercar seu corpo com uma nuvem de chamas que causa um número de pontos de dano igual ao seu valor de Sabedoria a qualquer criatura que o ataque com armas naturais. O dano é reduzido à metade se o oponente estiver atacando com armas normais corpo a corpo, e negado se a arma tiver um alcance de 3 metros ou mais. O espírito primordial pode manter esta aura por um número de rodadas igual ao seu modificador de Constituição.

Punho Flamejante (Sob): O espírito primordial pode imbuir seus ataques desarmados com a energia bruta da natureza. Como uma ação livre, o espírito primordial pode adicionar seu bônus de Sabedoria como um bônus de melhoria na jogada de ataque e dano de seu próximo ataque desarmado. Este ataque é considerado uma arma mágica para efeitos de causar dano em criaturas com redução de dano. A energia é descarregada quando o personagem ataca com sucesso. Esta habilidade pode ser utilizada um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Nota de Multiclasse: Monges podem adquirir níveis como espíritos primordiais e ainda serem capazes de evoluir como monges.

GUARDIÃO DAS CANÇÕES (LINDETUR)

O guardião das canções tem um papel importante na sociedade élfica, como mantenedor das tradições. Muito mais do que um bardo, o guardião das canções aprende as baladas e anedotas que dão força e significado à cultura élfica, viajando de comunidade em comunidade e mantendo as histórias frescas. O seu conhecimento de costumes e precedentes também faz com que estes menestrelis funcionem como juizes, quer tenham a posição oficial ou não. Uma comunidade pedirá a um guardião que faça seu julgamento baseado no que as histórias contam sobre a situação com que estão lidando, confiando que ele possa desenterrar os detalhes mais obscuros para lidar com qualquer coisa. Um guardião das canções ancião treina novos membros desta classe, tomando de um a seis aprendizes ao mesmo tempo. O processo de seleção é informal, com os jovens aspirantes abordando o guardião e pedindo por

uma chance de aprender, com a aceitação ou rejeição vindo aparentemente de um capricho.

Os bardos se adequam naturalmente a esta classe, mas, dado o amor dos elfos pela música, dança e histórias, muitas outras classes procuram adicionar níveis de guardião das canções para “temperar” suas habilidades. Conjuradores se beneficiam muito da habilidade do guardião das canções de tecer a magia em uma canção; os magos e feiticeiros apreciam a chance de adquirir cultura através das lendas que o guardião tende a aprender em seu caminho, e os clérigos e druidas ficam mais próximos às pessoas e criaturas da floresta com quem lidam como parte de suas tarefas. A maior parte dos guardiões viaja pelas terras dos altos elfos, mas os elfos cinzentos desenvolveram seu próprio conhecimento musical com um ouvido mais refinado. Membros desta classe entre os elfos selvagens e da floresta tendem a ser os contadores de histórias das aldeias e conselheiros do chefe da tribo. Elfos do mar também têm muitos guardiões, competindo com as sereias pela infâmia entre os marinheiros, e os drow cantam suas histórias com vozes profundas e inquietantes.

Guardiões das canções do Mestre são mais facilmente encontrados na estrada do que como parte de uma comunidade, mas serão muito mais notórios, já que contam suas histórias ou criam uma ilusão para demonstrar um argumento.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um guardião das canções, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Elfo ou meio-elfo.

Magias: Habilidade de conjurar magias de 2º nível (divinas ou arcanas).

Perícias: Atuação (qualquer) 8 graduações, Conhecimento (história) 5 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe do guardião das canções (e a habilidade chave de cada perícia) são: Atuação (Car), Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (todas,

escolhidas individualmente) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falar Idioma (N/A), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Natação (For), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Car). Veja o capítulo 4: Perícias no *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe:

Usar Armas e Armaduras: Um guardião das canções sabe usar todas as armas simples. Ele sabe usar armaduras leves, mas não escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Saltar.

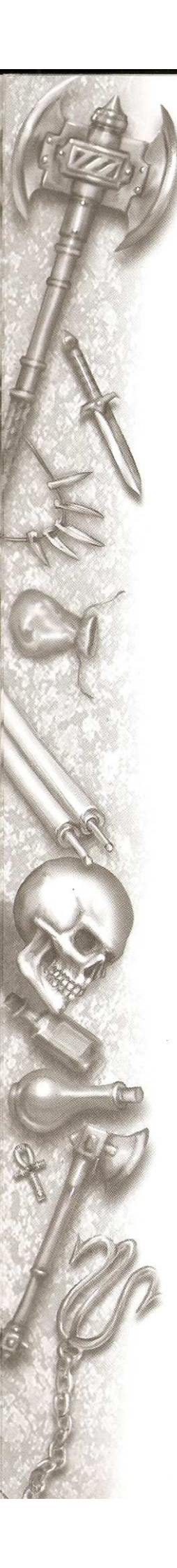
Magias: A cada nível, o guardião das canções ganha magias adicionais, como se houvesse ganho um nível na classe de conjurador à qual pertencia antes de adquirir a classe de prestígio. Contudo, ele não ganha nenhum outro benefício que um personagem desta classe ganharia com o avanço de nível (pontos de vida, talentos, habilidades especiais, etc.) além do nível efetivo de conjurador. Se o personagem possuía mais de uma classe de conjurador antes de se tornar um guardião das canções, ele deve decidir a qual classe adicionar o novo nível para determinar as suas magias por dia.

Conhecimento das Tradições: Um guardião das canções pode fazer um teste especial de conhecimento das tradições com um bônus igual ao seu nível + seu modificador de Inteligência para determinar se ele conhece alguma informação relevante sobre pessoas notáveis locais, itens lendários ou lugares importantes. Este teste é similar ao conhecimento de bardo, e se acumula com níveis de bardo, se o conhecimento que se procura tem a ver com tradições élficas.

O Guardião das Canções

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial	Conjuração
1	+0	+0	+0	+2	Canção das árvores, conhecimento das tradições	+1 nível de classe existente
2	+1	+0	+0	+3	Canto mágico	+1 nível de classe existente
3	+1	+1	+1	+3	Música ancestral	+1 nível de classe existente
4	+2	+1	+1	+4	Voz de comando	+1 nível de classe existente
5	+2	+1	+1	+4	Julgamento dos ancestrais	+1 nível de classe existente





O ELFO DE PRESTÍGIO

Canção das Árvores (Sob): Uma vez por dia por nível de guardião das canções, o personagem pode colocar todos os seus sentimentos por trás de uma canção élfica. As perturbadoras palavras usam a língua élfica em sua totalidade, transmitindo dois significados de uma só vez: os aliados ganham +1 de bônus de moral em suas jogadas de ataque e testes de resistência, enquanto que os inimigos devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Vontade (CD determinada por um teste de Atuação) ou sofrer -1 de penalidade em suas jogadas de ataque e testes de resistência. Esta habilidade é considerada música de bardo, e o personagem pode somar seus níveis de bardo para determinar o número de usos por dia.

Canto Mágico (Sob): O guardião das canções pode inserir suas magias em qualquer canção que ele cante. Ele deve ser bem-sucedido em um teste de Atuação (CD 15 + nível da magia) para sincronizar as palavras da magia com o ritmo da música, assim dispensando componentes somáticos, mas precisando mais tempo para conjurá-la (um tempo de ativação de 1 ação se torna uma ação de rodada completa, e uma ação de rodada completa exige uma ação equivalente a movimento na próxima rodada). A real vantagem do canto mágico é que o guardião das canções adiciona seu modificador de Carisma à CD da magia. Se sua classe de conjurador original depende de Carisma (como o feiticeiro e o bardo), isto significa que, efetivamente, ele adiciona o seu modificador duas vezes durante um canto mágico.

Música Ancestral (Sob): O personagem pode cantar antigas lendas élficas e invocar as sombras de guerreiros élficos ancestrais para ajudá-lo. Os guerreiros são imagens espectrais brandindo uma grande variedade de armas de luta corpo a corpo, envoltos em brumas e todos cantando a música junto com o personagem. O número de guerreiros é igual a três por nível de guardião das canções. Os guerreiros atacam todos os inimigos dentro de uma área de 18 metros de raio centrada no personagem, causando um total de 1d6 pontos de dano por guerreiro. O personagem determina o quanto de dano cada criatura dentro da área recebe antes que os alvos façam um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + nível de guardião das canções + modificador de Carisma) para diminuí-lo à metade. Os guerreiros permanecem enquanto o personagem cantar, e a cada rodada ele pode designar o dano infligido a cada criatura novamente, desde que as criaturas estejam dentro da área e que o total seja o mesmo jogado na primeira rodada. Os alvos podem continuar fazendo seus testes de resistência de Reflexos normalmente. Os guerreiros são caóticos e bons em tendência (guardiões drow invocam guerreiros neutros e malignos), e assim são afetados por magias como *proteção contra o bem e ditado*. Se os guerreiros forem afetados por magias como *banimento* ou *expulsão*, eles usam o bônus de teste de resistência de Vontade do

guardião das canções para resistir. Sendo incorpóreos, barreiras de força como *armadura arcana* ou *muralha de energia* os afetam normalmente. O guardião das canções pode usar esta habilidade apenas uma vez por semana, e sofre 1d2 pontos de dano temporário em Constituição quando pára de cantar e os guerreiros desaparecem.

Voz de Comando (SM): Colocando o peso de seu conhecimento por trás de sua voz, o guardião das canções pode proferir elaboradas ordens que os outros têm de cumprir. Esta habilidade funciona exatamente como a magia *sugestão*, exceto que o guardião das canções pode negar o bônus de +2 em testes de resistência contra efeitos de Encantamento de que os outros elfos gozam, já que ele retira o poder da lei e tradição élficas. A CD para resistir é igual a 10 + nível de guardião das canções + modificador de Carisma, e o personagem pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Julgamento dos Ancestrais (Sob): O guardião das canções pode recitar as doutrinas da tradição élfica como desafios para seus inimigos, mantendo-os à distância. O personagem pode projetar sua voz a até 9 metros de distância, afetando uma criatura por nível de guardião das canções mais seu modificador de Carisma. Esta habilidade afeta as criaturas com menos DV primeiro, e todos os afetados devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Vontade (CD igual ao teste de Atuação do guardião das canções) ou serão forçados a ficar longe pelo tempo que o personagem continuar recitando. O guardião das canções decide quais criaturas ele deseja afetar. Esta habilidade é um efeito de ação mental e compulsão. O guardião das canções sofre 1d2 pontos de dano temporário em Sabedoria quando pára de cantar e o efeito cessa.

MESTRE DA CAÇADA (TELCONTAR)

A caçada é uma atividade reverenciada pelos elfos, e é até mesmo sagrada para alguns outros. A posição de mestre da caçada é cobiçada por muitos elfos, já que apenas é concedida ao melhor caçador da comunidade. O mestre da caçada é responsável por trazer comida para o seu povo e manter o ciclo de predador e presa, agradecendo aos animais que caça antes de abatê-los. Quando não está caçando, o mestre da caçada é encarregado de patrulhar as terras, muitas vezes se juntando a cavaleiros de feras nesta tarefa, se não for também um cavaleiro de feras ele mesmo. Em certas ocasiões, o mestre da caçada também é um líder de guerra, tomando a frente de pequenos grupos de elfos que se especializam em táticas de guerrilha.

Rangers são os mestres da caçada ideais, mas qualquer elfo pode alcançar o posto se for hábil o suficiente. Guerreiros tendem mais às atividades bélicas de um

mestre da caçada, enquanto os druidas focalizam-se no aspecto da caça em si. Em comunidades onde a caça é uma atividade sagrada ou onde há festividades sacras ao seu redor, os clérigos tomam o manto de mestres da caçada, adicionando seu poder divino à perseguição da presa. Magos e feiticeiros são mestres assustadores, já que possuem muitos métodos de perseguir e capturar a presa que complementam suas novas habilidades de classe. Elfos selvagens teriam muitos mestres da caçada a mais se não limitassem seus números a um por comunidade mais alguns aprendizes, enquanto elfos da floresta e altos elfos permitem que mais do que um mestre da caçada viva na mesma comunidade, mesmo que apenas um lidere as festividades envolvendo uma caçada. Elfos cinzentos demonstram pouco interesse na atividade da caçada, e deixam esta classe para os elfos menos "cultos", elfos do mar têm sua própria versão que pode chamar golfinhos ao invés de cães, enquanto que os drow usam aranhas monstruosas.

Mestres da caçada do Mestre são importantes membros da comunidade élfica, possuindo posições que podem variar de mestre da caçada da tribo apenas em nome até chefe de tribo ou líder religioso.

Dado de Vida: d12.

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre da caçada, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Elfo ou meio-elfo.

Perícias: Sobrevivência 8 graduações.

Talentos: Rastrear, Tolerância.

Especial: O personagem deve ter um companheiro animal, um familiar ou simplesmente um animal de estimação leal e apto a caçar, como um cão, lobo, falcão, coruja etc.

Perícias de Classe

As perícias de classe do mestre da caçada (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Conhecimento (natureza) (Int), Escalar (For), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab). Veja o capítulo 4: Perícias no *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe:

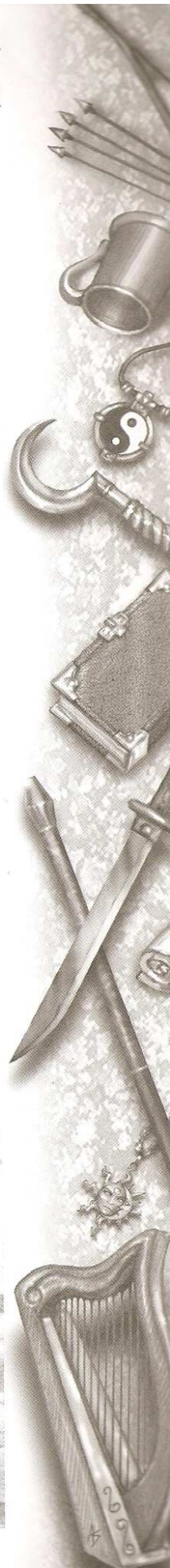
Usar Armas e Armaduras: Os mestres da caçada sabem usar todas as armas simples e comuns. Eles sabem usar

armaduras leves e médias, e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Saltar.

Matilha de Caçada: O mestre da caçada pode controlar uma matilha de até 2 cães de caça por nível de classe (use as estatísticas de um cachorro de montaria com o ataque especial imobilizar e que conhece os seguintes truques: Avançar, Recuar e Ficar). O mestre da caçada pode dar ordens a toda matilha com uma ação de movimento (como se toda a matilha fosse um único animal), desde que ele possua uma trombeta ou um instrumento de sinalização similar. A cada nível nesta classe o personagem adquire 2 cães de caça. Considera-se que o mestre da caçada treinou estes cães no seu tempo livre. Se um dos cães morrer, o personagem poderá treinar outro animal automaticamente em 1 semana.

Perseguição Implacável (Ext): O mestre da caçada é um rastreador hábil, capaz de seguir uma trilha mesmo sob condições severas sem se tornar lento. Ele não sofre a penalidade de -5 em seu teste de Sobrevivência por percorrer seu deslocamento normal enquanto estiver rastreando. Se ele escolher se mover à metade de seu deslocamento, ele trata o solo como uma categoria de terreno mais fácil (solo rígido é considerado firme, firme é considerado macio etc.).

Muitos Olhos (Sob): Uma vez por dia, o personagem pode ver através dos olhos de seu companheiro animal ou de qualquer um de seus animais de caça por 1d8 minutos mais um minuto por nível de classe.





O ELFO DE PRESTÍGIO

O Mestre da Caçada

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Matilha de caçada, perseguição implacável
2	+2	+3	+0	+0	Muitos olhos
3	+3	+3	+1	+1	Morte piedosa +1d6
4	+4	+4	+1	+1	Cães fantasmas
5	+5	+4	+1	+1	Morte piedosa +2d6, passo do caçador

Morte Piedosa (Ext): O mestre da caçada conhece os pontos vitais dos seres vivos e é capaz de causar mais dano. A qualquer momento que o alvo do mestre da caçada teria negado o seu bônus de Destreza para CA, ou quando ele flanquear o alvo, o mestre da caçada causa 1d6 pontos de dano extra no 3º nível, e mais 1d6 adicional no 5º nível. Esta habilidade funciona da mesma maneira que o ataque furtivo de um ladino, e se acumula com qualquer ataque furtivo ou bônus similar que o mestre da caçada receba de outra classe.

Cães Fantasmas (Sob): Uma vez por dia, o personagem pode convocar para o seu lado 1d6+1 cães fantasmas. Estas criaturas aparecem e agem na mesma rodada que o mestre da caçada as convocou, e permanecem por uma hora, mais uma hora extra por nível da classe. Os cães fantasmas são lobos com o modelo celestial e o subtipo incorpóreo, mas sua mordida ainda afeta criaturas materiais normalmente.

Passo do Caçador (Sob): Uma vez por dia, o mestre da caçada pode viajar a uma velocidade espantosa, movendo-se até 10 km a cada 10 minutos. Ele pode levar sua matilha de caçada e quaisquer cães fantasmas consigo, além de uma criatura de tamanho Médio por ponto de modificador de Constituição. O personagem pode sustentar este modo de viagem por 1 hora por nível de classe, depois do que ele é considerado fatigado.

ORADOR DAS ESTRELAS (QUENDELLENI)

Algumas lendas élficas contam que os deuses vivem nos céus, e podem ser alcançados quando se lê as mensagens que eles deixam nas estrelas. Poucos elfos testam isto, mas aqueles que o fazem se tornam oradores das estrelas, um tipo especial de clérigo arcano que ouve a voz do panteão élfico observando suas constelações e tirando conclusões de um misto de inspiração divina e pensamento analítico. Os oradores são, na prática, profetas e oráculos, astrólogos que mapeiam os destinos de seus pares como se estivessem escritos no céu da noite.

Oradores das estrelas vêm eminentemente das classes usuárias de magia, especialmente o mago e clérigo, que abordam as mensagens dos céus de perspectivas

diferentes, mas que no final chegam ao mesmo ponto. Bardos, feiticeiros e druidas podem se tornar oradores, mas a maneira como fazem magia ou suas crenças impedem a maioria deles de realizar o estudo sério das estrelas a que o orador deve se dedicar. Alguns poucos paladinos se tornam oradores para adicionar o conhecimento do destino para aumentar suas chances na sua luta contra o mal, e ainda menos rangers possuem a disciplina mental para adicionar os designios dos céus ao seu conhecimento sobre as espécies às quais se dedicam. Os primeiros oradores das estrelas foram elfos cinzentos, mas altos elfos e elfos da floresta aprenderam a arte com rapidez. Elfos selvagens não se interessam na leitura do céu desta maneira. Elfos do mar não observam muito as estrelas, e os drow nunca o fazem.

Oradores das estrelas do Mestre são os velhos sábios de uma comunidade ou eremitas que podem saber a resposta daquilo que os personagens estão procurando. Um orador pode até mesmo ser o estereotipado estranho misterioso no canto escuro da taverna, que viu um grande evento nas estrelas e está procurando por aventureiros para enfrentá-lo ou estudá-lo para ele.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para se tornar um orador das estrelas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Elfo.

Perícias: Identificar Magia 10 graduações.

Talentos: Foco em Magia (Adivinhação).

Magias: Deve conhecer pelo menos quatro magias de Adivinhação diferentes.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um orador das estrelas (e a habilidade chave de cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (todas) (Int), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Ofícios (Int), Procurar (Sab) e Profissão (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro de Regras Básicas I* para descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

O Orador das Estrelas

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial	Conjuração
1	+0	+0	+0	+2	Mapear o destino	+1 nível de classe existente
2	+1	+0	+0	+3	<i>Olhos das estrelas</i>	+1 nível de classe existente
3	+1	+1	+1	+3	Voz das estrelas	+1 nível de classe existente
4	+2	+1	+1	+4	Chamar aos céus	+1 nível de classe existente
5	+2	+1	+1	+4	Mudar o destino	+1 nível de classe existente

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe:

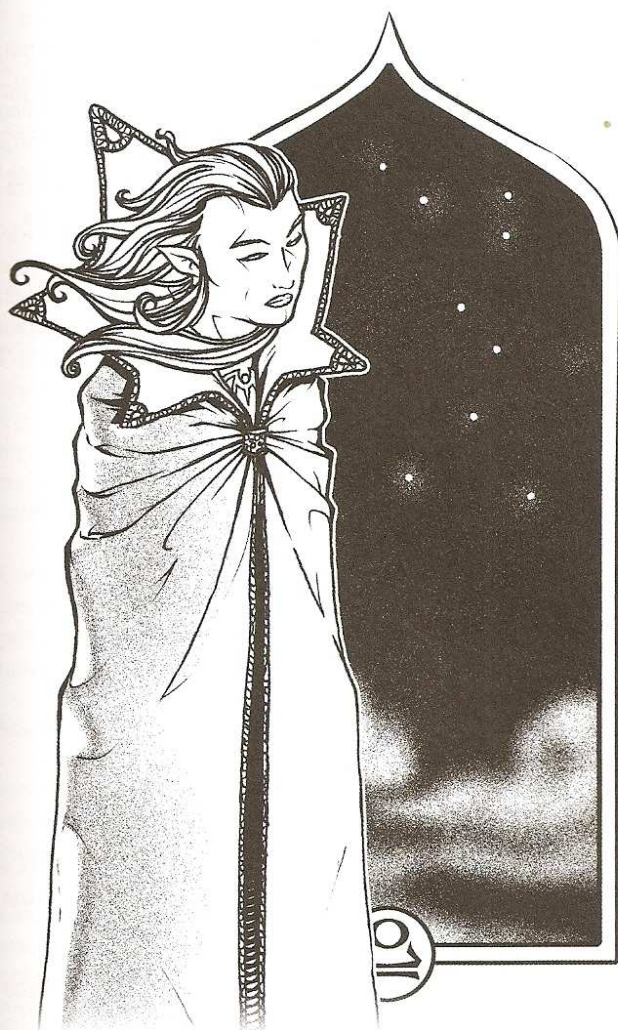
Usar Armas e Armaduras: Oradores das estrelas sabem usar todas as armas simples. Eles não sabem usar nenhum tipo de armadura nem escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Saltar.

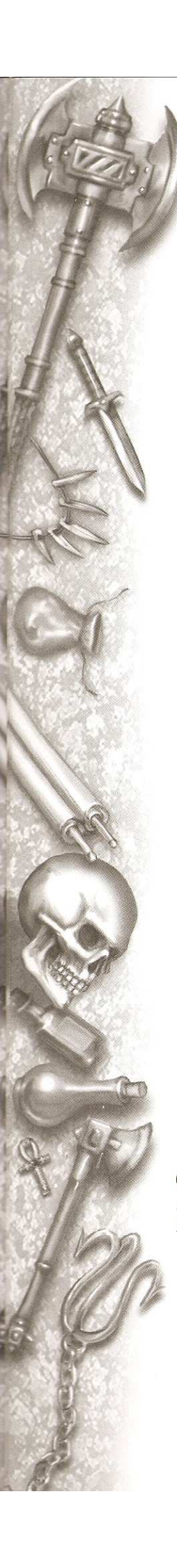
Magias: A cada nível, o orador das estrelas recebe magias adicionais como se houvesse ganho um nível na classe de conjurador à qual pertencia antes de adotar esta classe de prestígio. Contudo, ele não ganha nenhum outro benefício que um personagem desta classe receberia com avanço em níveis (pontos de vida, talentos, habilidades especiais, etc.) além de um nível efetivo de conjurador. Se o personagem possuir mais do que uma classe de conjurador antes de se tornar um orador, ele deve decidir a qual classe adicionar o novo nível para determinar suas magias por dia.

Mapear o Destino (Sob): Se um orador passar a maior parte da noite anterior estudando as estrelas, ele pode fazer uma previsão para um número de pessoas igual à metade de seu modificador de Inteligência (mínimo de um). Avisando os outros sobre o que pode ocorrer durante o dia, o orador lhes concede uma reserva de pontos de bônus igual ao seu nível de orador das estrelas, que os receptores podem aplicar a qualquer jogada feita para ações no dia seguinte como um bônus de compreensão. Por exemplo, um clérigo 7/orador das estrelas 2 com Inteligência 18 pode mapear o destino de duas pessoas pelo dia seguinte, concedendo-lhes pontos de bônus que eles podem usar para jogadas de ataque ou dano, testes de perícia ou testes de resistência. O receptor neste exemplo poderia ganhar +2 de bônus de compreensão em uma única jogada ou +1 de bônus de compreensão em duas jogadas. Se o receptor não usou sua reserva até o final do dia, perde seus pontos de bônus. O orador pode fazer uma previsão para si mesmo, considerando que ele seja uma das pessoas cujo destino pode mapear durante a noite. O orador não pode usar esta habilidade na mesma noite que usar outras habilidades que dependam de estudo das estrelas.

Olhos das Estrelas (SM): O orador pode usar as estrelas como um instrumento de observação, e conjurar as magias *vidência* e *vidência maior* uma vez por noite, desde que possua níveis suficientes para conjurar estas magias. O orador das estrelas não precisa realmente conhecer as magias ou tê-las preparado para utilizar esta habilidade, ele apenas precisa poder conjurar magias de 4º e 7º níveis respectivamente (3º e 6º para bardos, 5º e 7º para clérigos).

Voz das Estrelas (Sob): Se um orador das estrelas passar a maior parte da noite anterior estudando as





O ELFO DE PRESTÍGIO

estrelas, pode descobrir os possíveis desfechos de um número de encontros futuros igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo 1). O jogador escolhe para quais encontros aplica esta habilidade. Durante os encontros escolhidos, o orador das estrelas pode usar uma ação padrão para aconselhar ou direcionar outro personagem, lhe concedendo +2 de bônus de compreensão em uma única jogada que este personagem fizer na mesma rodada. O orador pode aplicar isto para personagens diferentes a cada rodada até o final do encontro, e fazer isto não concede um ataque de oportunidade. O bônus não é somado com o bônus de mapear destino, e o orador não pode usar esta habilidade de novo até que tenha previsto as ações de todos os encontros que ele poderia prever. Ele não pode conceder o bônus de compreensão para si mesmo. O orador das estrelas não pode usar esta habilidade na mesma noite que usar outras habilidades que dependam do estudo das estrelas.

Clamar aos Céus (Sob): O orador das estrelas ouve a voz dos deuses escrita nos céus, e se beneficia disto. Ele deve passar a noite anterior estudando as constelações e, quando estiver preparando suas magias, ou sua mente (no caso de bardos e feiticeiros), o orador das estrelas pode sacrificar até três de suas magias. Para cada magia sacrificada, ele pode escolher um domínio concedido por uma divindade élfica. Uma vez por dia o orador pode ativar o poder concedido pelo domínio, com uma duração de 1 hora por nível de classe. Cada poder pode ser usado apenas uma vez por dia, e um poder não ativado até o fim do dia é perdido. Oradores com níveis de clérigo podem escolher domínios de outras divindades élficas além da sua, mas, se escolherem um dos domínios de sua própria divindade que não possuam como clérigos, seus efeitos duram 1 hora a mais. O orador não pode usar esta habilidade na mesma noite que outras habilidades que dependam do estudo das estrelas.

Mudar o Destino (Sob): O mesmo que mapear o destino, exceto que o orador pode conceder 2 pontos de bônus por nível para uma pessoa, ao invés de 1 ponto por nível para mais de uma pessoa.

ORDEN DO CORAÇÃO DE PRATA

Uma lenda entre os seus, as guerreiras do Coração de Prata transcendem as barreiras de raça e nação, uma força implacável do bem que defende todas as criaturas. Duas coisas separam as guerreiras desta ordem de outros cavaleiros e paladinos: em primeiro lugar, elas são todas mulheres, o que é um requisito para a segunda diferença: os unicórnios que cavalgam. Ninguém sabe quem fundou a Ordem, ou como ela conseguiu que os unicórnios cooperassem. A única coisa que se sabe é

que um unicórnio aborda uma donzela em algum ponto de sua vida e, se ela o montar, ele a carrega para longe. Ela irá retornar uma semana depois no caso improvável de que recuse a honra, ou anos mais tarde, vestida na armadura brilhante do Coração de Prata, montada no unicórnio que a escolheu. O que confunde os elfos ainda mais é que garotas humanas são tão comuns quanto donzelas élficas entre estas amazonas de unicórnios, um fato que ofende alguns, mas outros rapidamente argumentam que foi escolha do unicórnio.

Enquanto muitas Corações de Prata são escolhidas entre donzelas comuns, uma aventureira experiente pode receber a visita de um unicórnio se for pura e justa. Paladinas e clérigas são as mais adequadas a esta tarefa, mas guerreiras e bardas parecem ser segundas escolhas com os misteriosos líderes da ordem. O único pré-requisito verdadeiro para se juntar à ordem é que a donzela permaneça pura, quer ela seja conjuradora ou ladina, e um unicórnio em busca de sua nova amazona em potencial irá enfrentar qualquer terreno e obstáculo para chegar a ela. A ordem não discrimina entre as sub-raças élficas, já que aparentemente não servem nenhuma autoridade de suas terras. As lendas falam sobre elfas do mar cavalcando narvais mágicos, e, se uma donzela drow for, por algum acaso, de coração bom, o unicórnio que ela cavalga dissipará qualquer preconceito a seu respeito.

Guerreiras do Coração de Prata do Mestre são encontradas apenas onde há um grande mal ameaçando a terra, sempre viajando com um propósito específico. Uma guerreira desta ordem pode recrutar a ajuda do grupo em uma luta, ou vir ao seu auxílio no último momento.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um membro da Ordem do Coração de Prata, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Elfa, meio-elfa ou humana.

Tendência: Qualquer Boa.

Bônus Base de Ataque: +7.

Perícias: Cavalgar 8 graduações.

Especial: A personagem deve ser uma donzela, com tudo em que implica ser uma donzela.

Perícias de Classe

As perícias de classe da Ordem do Coração de Prata (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Ofícios (Int) e Profissão (Sab). Veja o capítulo 4: Perícias no *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe:

Usar Armas e Armaduras: Membros da Ordem do Coração de Prata sabem usar todas as armas simples e comuns. Elas sabem usar todos os tipos de armaduras e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Saltar.

Magias: Uma guerreira do Coração de Prata conjura magias divinas. Ela pode preparar e conjurar qualquer magia na lista de magias da Ordem do Coração de Prata, desde que possa conjurar magias do nível apropriado. Para preparar e conjurar uma magia, a Coração de Prata deve ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + o nível da magia + o modificador de Carisma da personagem. Magias de bônus para a Ordem do Coração de Prata são baseadas em Carisma. O nível de conjurador da personagem é igual ao seu nível de Coração de Prata mais quaisquer níveis de paladino, bardo ou clérigo.

Montaria Especial: Ao adquirir seu primeiro nível como uma Coração de Prata, a personagem ganha a lealdade de um unicórnio, com o qual ela cria uma ligação mágica. Para cada dois níveis de classe de Coração de Prata, o unicórnio ganha um Dado de Vida adicional e seu bônus de armadura natural aumenta em 1. Se a Coração de Prata possuir a habilidade montaria especial do paladino, ela pode aplicar os bônus que sua montaria recebe ao seu unicórnio. Se o fizer, ela não poderá conjurar uma montaria especial.

Controlar Montaria (Sob): Como a habilidade do cavaleiro de feras e do senhor dos ventos, exceto que para a Coração de Prata isto é uma habilidade sobrenatural, já que ela guia seu unicórnio com a mente.

Manto de Normalidade (Sob): Três vezes por dia, a Coração de Prata pode disfarçar o seu unicórnio como um cavalo normal, ainda que muito bonito. Este é um efeito de ilusão, e termina quando o unicórnio usa qualquer uma de suas habilidades mágicas.

Cura Distante (Sob): Focalizando seus talentos curativos juntos, a Coração de Prata e o seu unicórnio podem conjurar qualquer magia de cura em alcance curto (7,5 m mais 1,5 m para cada 2 níveis de classe) ao invés de com toque. A personagem deve realmente conjurar uma

magia de cura que tenha preparado previamente, ou gastar um dos usos das habilidades similares a magia de seu unicórnio. Ela pode usar esta habilidade apenas quando montada em seu unicórnio.

Aura de Virtude (Sob): A Coração de Prata irradia sua pureza, o que lhe concede uma graça sobrenatural impossível de ser ignorada. Ela adiciona seu bônus de Carisma à sua CA, inclusive contra ataques de toque e mesmo se estiver surpresa.

Lealdade Imortal: Após passarem algum tempo juntos, a Coração de Prata e o seu unicórnio estão unidos para sempre. Deste ponto em diante, ela pode casar e ter filhos, e o unicórnio não irá abandoná-la. Contudo, ela perde as vantagens de controlar a montaria e a aura de virtude quando perder sua virgindade.

Convocar Montaria (Sob): Se a personagem em algum momento for separada de seu unicórnio, ela pode fazer um teste de Concentração (CD 20) para mandar um chamado de ajuda, e o unicórnio usará a sua habilidade de *teletransporte maior* para chegar até ela, mesmo se ela estiver fora da sua floresta original. Ela pode tentar esta convocação uma vez por dia.



O ELFO DE PRESTÍGIO

O Ordem do Coração de Prata

Nível	Bônus Base				Especial	Magias por Dia			
	de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade		1º	2º	3º	4º
1	+1	+2	+0	+0	Montaria especial, controlar montaria	0	—	—	—
2	+2	+3	+0	+0	Manto de normalidade	1	—	—	—
3	+3	+3	+1	+1	Cura distante	1	0	—	—
4	+4	+4	+1	+1	Aura de virtude	1	1	—	—
5	+5	+4	+1	+1	Lealdade imortal	1	1	0	—
6	+6	+5	+2	+2	Convocar montaria	1	1	1	—
7	+7	+5	+2	+2		2	1	1	0
8	+8	+6	+2	+2	Domínio do campo de batalha	2	1	1	1
9	+9	+6	+3	+3		2	2	1	1
10	+10	+7	+3	+3	Luz radiante	2	2	2	1

Domínio do Campo de Batalha (Sob): As Corações de Prata são aliadas valorosas em qualquer peleja, já que podem oferecer apoio a qualquer um no campo de batalha. Como uma ação padrão, a Coração de Prata e o unicórnio podem se teletransportar para qualquer ponto ao lado de um aliado envolvido em uma luta corpo a corpo que esteja em um alcance de 120 metros mais 12 metros por nível da Coração de Prata. Ela pode usar esta habilidade apenas quando montada em seu unicórnio, e apenas duas vezes por encontro.

Luz Radiante (Sob): Como uma ação padrão, a personagem e seu unicórnio irradiam uma cegante e sagrada luz. Todas as criaturas malignas sofrem -1 de penalidade de moral em jogadas de ataque e dano e testes de resistência. Qualquer um que olhe para a sua forma radiante deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 21) ou ficar deleitado pela visão, como se estivesse sob o efeito de uma magia *cativar*. A Coração de Prata pode libertar qualquer um do encanto à vontade. Além disso, criaturas suscetíveis a luz brilhante ou luz do sol sofrem completamente os efeitos de sua vulnerabilidade. A Coração de Prata pode sustentar este brilho por um número de rodadas igual ao seu modificador de Carisma, e pode convocá-lo uma vez por dia. Depois que o efeito cessa, criaturas não-malignas devem fazer um segundo teste de resistência de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma) ou terem suas atitudes alteradas uma categoria para cima. Aqueles que já estiverem se sentindo amistosos podem até mesmo se apaixonar pela Coração de Prata.

Nota de Multiclasse: Paladinas podem adquirir níveis na Ordem do Coração de Prata e ainda serem capazes de avançar como paladinas.

Lista de Magias da Ordem do Coração de Prata

As guerreiras da Ordem do Coração de Prata escolhem suas magias da seguinte lista:

Magias de 1º Nível: *Abençoar arma, alarme, armadura arcana, arma mágica, curar ferimentos leves, detectar mortos-vivos, hipnotismo, proteção contra o mal, recuo acelerado, sono.*

Magias de 2º Nível: *Cativar, curar ferimentos moderados, dissimular tendência, enfeitiçar animal, luz do dia, proteger outro, remover paralisia, resistência a elementos, retardar envenenamento, silêncio, vento sussurrante.*

Magias de 3º Nível: *Arma mágica maior, círculo mágico contra o mal, curar ferimentos graves, curar montaria, discernir mentiras, dissipar magia, lâmina afiada, oração, remover cegueira/surdez, remover doenças, remover maldição, velocidade.*

Magias de 4º Nível: *Cancelar encantamento, curar ferimentos críticos, detectar vidência, dissipar o mal, espada sagrada, expulsão, movimentação livre, neutralizar venenos, porta dimensional, proteção contra a morte.*

PESQUISADOR ARCANO

Os elfos têm uma afinidade com a magia e seu estudo, e isto transparece na maneira como muitos deles possuem pelo menos um conhecimento rudimentar das artes arcanas enquanto se dedicam a outras carreiras. Contudo, alguns expandem seus poderes ainda mais, indo além das capacidades de magos normais para um controle mais refinado e preciso das energias que fazem a magia funcionar. Os pesquisadores arcanos não são organizados, mas recebem o justo reconhecimento de seus pares em escolas élficas de magia. Um jovem aprendiz elfo estudando sob um pesquisador arcano tem a opção de aprender o segredo de seu mestre uma vez que se prove digno dele, ou pode continuar a estudar a magia normalmente. Além das paredes das academias de magia, os pesquisadores arcanos não são diferentes de outros magos, e as pessoas os vêem apenas como conjuradores talentosos.

Pesquisadores arcanos são principalmente magos, já que os feiticeiros raramente encontram um pesquisador arcano disposto a lhes ensinar seus segredos, a menos que arrisquem o desprezo dos conjuradores escolásticos e entrem em uma academia. Os bardos enfrentam o mesmo problema, mas estão menos interessados em refinar suas habilidades mágicas do que os feiticeiros podem estar. Não há nenhum registro de um pesquisador divino, mas não é impossível que um clérigo que siga um deus da magia possa aprender alguns dos truques do pesquisador arcano. As metuculosas academias dos elfos cinzentos produzem mais pesquisadores arcanos do que os mestres magos mais informais dos altos elfos, e eles são desconhecidos entre os elfos selvagens e da floresta. Os elfos do mar se tornam pesquisadores arcanos com a mesma frequência dos altos elfos, e os homens drow ganham algum respeito quando se juntam às suas fileiras.

Pesquisadores arcanos do Mestre representam o papel do misterioso sábio que conhece tudo o que há para ser conhecido sobre as artes mágicas, e é raro encontrá-los na estrada, exceto em viagens de “treinamento”, onde testam seu controle sobre seus poderes.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para se tornar um pesquisador arcano, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Elfo, meio-elfo ou amigo dos elfos.

Perícias: Identificar Magia 10 graduações.

Talentos: O personagem deve possuir pelo menos três talentos metamágicos.

Magias: O personagem deve ser capaz de conjurar magias arcanas de 3º nível, ou magias divinas de 3º nível do domínio Magia.

Perícias de Classe

As perícias de classe do pesquisador arcano (e a habilidade chave de cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (todas, escolhidas individualmente) (Int), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int) e Profissão (Sab). Veja o capítulo 4: Perícias no *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe:

Usar Armas e Armaduras: Pesquisadores arcanos sabem usar apenas a adaga, o bordão e a besta. Eles não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Saltar.

Magias: A cada nível ímpar, o pesquisador arcano ganha magias adicionais, como se houvesse ganho um nível na classe de conjurador à qual pertencia antes de adquirir a classe de prestígio. Contudo, ele não recebe nenhum outro benefício que um personagem desta classe receberia com avanço de nível (pontos de vida, talentos, habilidades especiais, etc.) além do nível efetivo de conjurador. Se o personagem possuía mais de uma classe de conjurador antes de se tornar um pesquisador arcano, ele deve decidir a qual classe adicionar o novo nível para determinar suas magias por dia.

Moldar Magia (Sob): O pesquisador arcano tem um controle muito mais refinado da energia de suas magias, e pode moldar uma área de efeito de maneiras com que outros magos nem ao menos sonham. O personagem deve fazer um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia); para cada dois pontos que o resultado exceda a CD, ele pode mudar o modo como a magia afeta um único quadrado de 1,5 por 1,5 metro ou mover a área de efeito ao redor de tal quadrado. Ele pode fazer com que sua magia não tenha efeito em um quadrado dentro da área normal, por exemplo. Com esta habilidade, um raio pode desviar de aliados para atingir um inimigo, uma bola de fogo pode explodir mas estranhamente não afetar alguns lugares dentro de sua área, ou um relâmpago pode se curvar levemente para atingir oponentes adjacentes, mas não dentro da linha de efeito. O mago ainda precisa de uma linha de visão para atingir uma criatura, mas, se ele conseguir um resultado bom o suficiente em seu teste de Identificar Magia, pode não precisar de uma linha reta de efeito.

Retardar Magia (Sob): O personagem pode postergar a ativação de uma magia enquanto a realiza. Como parte da ação normal de conjurar a magia, o pesquisador arcano pode escolher retardar a magia em até 4 rodadas. Ele decide quantas rodadas a magia esperará no momento em que a realiza, e está livre para fazer qualquer outra ação no ínterim, incluindo outras magias. Ele sofre 1 ponto de dano temporário em Constituição para cada rodada que a magia é retardada, já que está mantendo energias mágicas já ativadas dentro de si até que elas sejam liberadas. Se ele sofrer qualquer dano antes que sua magia seja ativada, deve ser bem-sucedido em um teste de Concentração (CD 10 + nível da magia + dano recebido) ou a magia se dissipa.



O ELFO DE PRESTÍGIO

Os dois magos elfos se entreolharam. As paredes do grande salão estavam queimadas, e algumas haviam ruído, o poder da magia terminando o serviço que os séculos de abandono haviam começado.

“Você está exausto”, o elfo negro sussurrou feroz, escondendo seu próprio estado. “Desista, habitante da luz, a escuridão irá engolfá-lo antes que possa recobrar seu poder. E o meu poder vai matá-lo.”

“Você fala demais, drow”, o alto elfo sorriu, uma gota de suor pendendo de seu nariz. Apenas mais alguns segundos...

“Eu gosto de brincar com a comida, tolo. Agora morra.”

“Eu te liberto, fúria dos planos elementais!”, ele gritou por puro efeito dramático, enquanto descarregava as duas magias que estivera segurando e o drow acreditara haver dissipado. As suas energias mágicas se uniram no instante que fiapos de escuridão começavam a se aglomerar entre as mãos do drow.

Uma parede de pedra surgiu do nada, envolvendo o drow, e o alto elfo recuou um pouco quando a bola de fogo foi disparada uma fração de segundo depois. O alto estrondo fez a parede criada por magia tremer, encerrando seu poder destrutivo para que seu criador sofresse na sua área de efeito. O pobre diabo lá dentro foi tostado até os ossos.

O alto elfo espanou as mãos e continuou caminhando para a Tumba de Larsith, para recobrar os segredos que muitos magos, incluindo seu último oponente, haviam morrido para possuir.

Prender Magia (Sob): O pesquisador arcano pode retorcer o padrão arcano da energia de uma magia e entremear-la em um objeto. O personagem cria um item mágico temporário desta forma, armazenando uma magia até que ele ou outro conjurador ative-a como se a estivesse conjurando. Qualquer pessoa pode ativar a magia com um simples teste de Concentração (CD 15), e esta ativação não exige preparação ou o gasto de uma

magia. O pesquisador arcano gasta 5 XP por nível da magia e sofre um ponto de dano temporário em Inteligência para cada dois níveis da magia. O item encantado aparece em uma magia de *detectar magia* até que a magia seja liberada, tornando-se um objeto mundano no processo.

Interromper Magia (Sob): O personagem sabe como a magia existe em um nível básico e bruto, e tem mais facilidade em interromper outras magias. O pesquisador arcano não precisa conjurar a mesma magia que um conjurador inimigo conjura para anulá-la; ao invés disso, ele faz um teste normal de Identificar Magia para descobrir o nível da magia, e então sacrifica uma magia de um ou mais níveis maior do que aquela que quer anular. O pesquisador está simplesmente lançando a energia bruta da magia para apagar e destruir a magia alvo.

Magia Intermitente (Sob): O pesquisador arcano possui tal controle sobre a sua magia que ele pode “ligar” ou “desligar” qualquer magia com uma duração maior do que instantânea. Após conjurar a magia, como uma ação equivalente a movimento, ele pode fazer um teste de Concentração (CD 15 + o nível da magia) para suspender o efeito da magia até o início da próxima rodada. Criaturas dentro da área devem fazer seus testes de resistência de novo uma vez que a magia seja reativada. O personagem não pode fazer um efeito intermitente para magias com duração instantânea ou concentração, e a magia termina depois de sua duração normal, independente de quantas vezes foi interrompida.



O Pesquisador Arcano

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial	Conjuração
1	+0	+0	+0	+2	Moldar magia	+1 nível de classe existente
2	+1	+0	+0	+3	Retardar magia	
3	+1	+1	+1	+3	Prender magia	+1 nível de classe existente
4	+2	+1	+1	+4	Interromper magia	
5	+2	+1	+1	+4	Magia interminente	+1 nível de classe existente

SENHOR DOS VENTOS (SÛLBRANNON)

Alçando vôo do topo das mais altas árvores, de montanhas cobertas de florestas ou dos conveses de navios delicados, os senhores dos ventos são a temida cavalaria aérea dos elfos. Cavalgando feras aladas, os senhores dos ventos dominam os céus, ordenando que suas montarias ataquem com garras, bicos e cascos, golpeando com a surpresa e a mobilidade superior ao seu lado. Senhores dos ventos vêm quase que exclusivamente das fileiras da nobreza ou de ordens especiais de cavalaria que juraram proteger as terras élficas de intrusos e invasores. Muitos senhores dos ventos também servem complementando a marinha élfica, descarregando a morte flamejante nas naves inimigas. A relação entre um senhor (ou senhora) dos ventos e a sua montaria é lendária, já que o cavaleiro deve sempre estar presente durante o treinamento da sua futura montaria, enquanto passa por seu próprio treinamento.

Enquanto guerreiros e clérigos são os mais adequados para tirarem a maior vantagem das habilidades de combate de uma montaria aérea, magos e feiticeiros também se juntam às suas fileiras, disparando magias sobre os inimigos no chão e enfrentando poderosos monstros voadores em seus próprios termos. Os bárbaros não possuem a disciplina necessária, enquanto bardos e ladinos são candidatos improváveis se não vierem de uma casa nobre. Rangers e druidas têm muitas ligações com o solo, e paladinos podem convocar suas próprias montarias sem necessariamente se tornarem senhores dos ventos. Altos elfos e elfos cinzentos são os senhores dos ventos mais comuns, com os elfos das florestas logo em seguida. Elfos selvagens preferem ficar próximos ao chão, e elfos do mar e drow não possuem uma versão dos senhores dos ventos por razões óbvias.

Senhores dos ventos do Mestre são cavaleiros ou líderes de um regimento de tamanho considerável, ou parte do apoio aéreo da marinha élfica.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um senhor dos ventos, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Elfo.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Adestrar Animais 8 graduações, Cavalgar 5 graduações.

Talentos: Combate Montado ou Magias em Combate.

Especial: Deve ter estado presente durante o treinamento de sua montaria.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um senhor do vento (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Concentração (Con), Conhecimento (geografia) (Int), Escalar (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Profissão (sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias no *Livro de Regras Básicas I* para descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe:

Usar Armas e Armaduras: Senhores dos Ventos sabem usar todas as armas simples e comuns. Eles sabem usar todas as armaduras e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Saltar.

Controlar Montaria (Ext): Igual à habilidade de cavaleiro de feras.

Empatia com a Natureza (Ext): Um senhor dos ventos possui a habilidade Empatia com a Natureza como um druida ou ranger do mesmo nível. Seus níveis nessas classes se acumulam com níveis de senhor dos ventos para determinar seu modificador de Empatia com a Natureza.

O Senhor dos Ventos

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+0	+2	+2	Controlar montaria, empatia com a natureza, montaria especial
2	+2	+0	+3	+3	Cavaleiro dos ventos
3	+3	+1	+3	+3	Vínculo empático
4	+4	+1	+4	+4	Ataque rasante
5	+5	+1	+4	+4	Convocar montaria

Montaria Especial: Ao se tornar um senhor dos ventos, o personagem recebe uma montaria especial com a qual adquire uma ligação para se tornar seu cavaleiro. A montaria deve ser escolhida da seguinte lista: águia gigante, coruja gigante, grifo, hipogrifo e pégaso. Se a montaria morrer, o personagem precisa fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 12 + DV da montaria). Se o teste de resistência falhar, o senhor dos ventos perde 200 pontos de experiência por nível de classe. Um teste de resistência bem-sucedido reduz a perda à metade deste valor. Esta perda segue as regras de familiares de feiticeiros e magos. Níveis de senhor dos ventos se acumulam com níveis de paladino, druida e ranger para determinar as características da montaria especial de um paladino ou do companheiro animal de um druida ou ranger.

Cavaleiro dos Ventos (Ext): O senhor dos ventos sabe reconhecer as correntes de ar e está perfeitamente acostumado aos movimentos de sua montaria. O senhor dos ventos recebe +4 de bônus em testes de Concentração quando realizando uma magia cavalcando sua montaria, e recebe o talento Arquearia Montada como um talento de bônus. Se o personagem já possuir este talento, a penalidade por usar uma arma de ataque à distância quando a montaria está em movimento dobrado é eliminada, e a penalidade quando a montaria estiver correndo é reduzida de -4 para -2.

Vínculo Empático (Sob): O senhor dos ventos tem uma ligação empática com sua montaria a uma distância de até um 1,5 km por nível de senhor dos ventos. O personagem não pode ver através dos olhos da montaria, mas eles podem se comunicar telepaticamente. Até mesmo montarias inteligentes vêem o mundo de forma diferente dos elfos (e demais raças), então, mal-entendidos são possíveis.

Ataque Rasante (Ext): Quando o personagem estiver montado e usar a ação mergulhar, pode se mover e atacar como uma investida normal e então mover-se de novo, subindo com sua montaria no ar como se tivesse boa capacidade de manobra, sem distância necessária para voar antes de realizar a subida, desde que permaneça em linha reta após a investida. O deslocamento total do personagem na rodada não pode exceder o dobro do deslocamento montado da montaria. O personagem não provoca um ataque de oportunidade do oponente que ele atacar.

Convocar Montaria (Sob): Através da ligação empática que eles dividem, o senhor dos ventos pode convocar sua montaria de qualquer distância. A montaria fará o seu melhor para vir para perto do personagem, mas não pode viajar a outros planos sozinha. O senhor dos ventos pode usar esta habilidade uma vez por semana por nível de senhor dos ventos.

SENTINELA VERDE
(COROLLAIRE)

O sentinela verde é um tipo especial de caçador, treinado desde uma idade muito jovem na arte de caçar o sobrenatural. Servindo como guardas de elite para a nobreza élfica assim como mantenedores da paz na terra, os sentinelas verdes sacrificam o estudo de um estilo de combate normal ou de uma escola de magia, focalizando-se em maneiras de combinar ambos para o propósito único de lutar contra oponentes sobrenaturais. Os sentinelas aceitam em suas fileiras apenas os elfos mais capazes e dedicados, respeitados aonde quer que vão e descobrindo o mal onde quer que se esconda. Membros dos sentinelas verdes estão prontos a dar suas vidas por seus companheiros, penetrando as defesas inimigas para que outros tenham uma chance melhor de derrotá-los.

Muitas classes podem complementar as habilidades de um sentinela verde, e, mesmo que os guerreiros, paladinos e rangers sejam os mais numerosos, as habilidades dos conjuradores e ladinos são bem-vindas. Os guerreiros descobrem que suas novas habilidades lhes dão uma vantagem quando lutando contra inimigos dificilmente feridos sem apoio mágico, enquanto que os conjuradores podem aumentar seus próprios poderes, além das habilidades de seus companheiros. Ladinos se tornam particularmente hábeis em surpreender um inimigo sobrenatural, criando aberturas para que os outros ataquem. Mesmo o raro monge se beneficia ao se juntar aos sentinelas, tornando-se uma arma viva contra os inimigos dos elfos. Os sentinelas verdes foram criados pelos altos elfos, porque a sua tendência a viajar lhes coloca em contato com muitos inimigos estranhos, mas os elfos da floresta e do mar logo começaram a treinar seus próprios sentinelas. Os elfos cinzentos têm poucos sentinelas, confiando em seu poderio mágico para debelar qualquer ameaça. A versão dos drow, os sentinelas negros, tem as mesmas habilidades que suas

O Sentinela Verde

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+2	Encontrar o inimigo (1º inimigo)
2	+2	+3	+0	+3	Quebrar defesa (mágica)
3	+3	+3	+1	+3	Quebrar defesa mágica +2
4	+4	+4	+1	+4	Destruir 1/dia
5	+5	+4	+1	+4	Encontrar o inimigo (2º inimigo)
6	+6	+5	+2	+5	Quebrar defesa (bem)
7	+7	+5	+2	+5	Atacar o etéreo
8	+8	+6	+2	+6	Destruir 2/dia
9	+9	+6	+3	+6	Quebrar defesa mágica +4
10	+10	+7	+3	+7	Quebrar defesa (adamante)

contrapartes da superfície, já que as suas habitações subterrâneas também abrigam muitos seres bizarros.

Sentinelas verdes do Mestre são muitas vezes guardacostas de um importante nobre elfo, mas também viajam como “resolvedores de problemas” errantes, reportando qualquer ameaça com a qual sintam que não podem lidar sozinhos ou contratando aventureiros para lhes ajudar.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um sentinela verde, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.



Raça: Elfo.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Conhecimento (arcano) 5 graduações.

Talentos: Ataque Poderoso e Magia Penetrante.

Perícias de Classe

As perícias de classe do sentinela verde (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Conhecimento (arcano) (Int), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab). Veja o capítulo 4: Perícias no *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

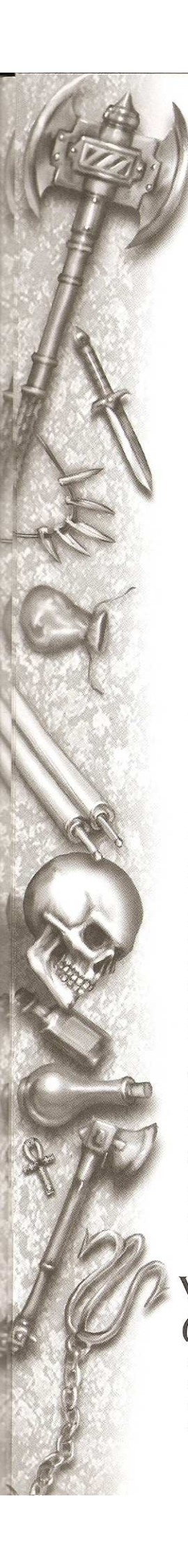
Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe:

Usar Armas e Armaduras: Sentinelas verdes sabem usar todas as armas simples e comuns. Eles sabem usar todos os tipos de armaduras e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Saltar.

Encontrar o Inimigo (Ext): No 1º nível, um sentinela verde pode selecionar um tipo de criatura como um inimigo predileto. Isto é o mesmo que a habilidade de ranger de inimigo predileto, e se o personagem tem algum nível de ranger ele pode selecionar outro tipo de criatura. O sentinela recebe +2 de bônus nos testes de Belfar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência realizados contra essas criaturas. Da mesma forma, ele recebe +2 de bônus em jogadas de dano com armas contra criaturas deste tipo. No 5º nível o sentinela verde pode escolher um segundo tipo de criatura como um inimigo predileto. Além disso, o personagem pode



O ELFO DE PRESTÍGIO

gastar três usos de sua habilidade de quebrar defesa para ver criaturas invisíveis e etéreas por um número de rodadas igual ao seu modificador de Sabedoria.

Quebrar Defesa (Sob): No 2º nível, o sentinela aprende a canalizar sua vontade e conhecimento do sobrenatural em seus ataques. Uma vez por dia por nível de sentinela verde, o personagem pode usar uma ação de movimento para encantar uma arma para que ela atinja criaturas com Redução de Dano. Ele precisa tocar a arma para encantá-la. No 2º a arma será considerada uma arma mágica para causar dano em criaturas com Redução de Dano. A partir do 6º nível a arma será considerada uma arma Boa e, a partir do 10º nível, será considerada uma arma de adamantite para causar dano em criaturas com Redução de Dano. Este encantamento dura apenas por um único ataque e então é descarregado. Se o sentinela gastar cinco usos de sua habilidade de quebrar defesa, ele nega a Resistência a Dano da criatura por um número de rodadas igual ao seu bônus de Sabedoria (mínimo 1).

Quebrar Defesa Mágica (Sob): Gastando dois usos de sua habilidade de quebrar defesa, o sentinela verde pode usar uma ação de movimento para conceder +2 de bônus em um teste de conjurador para derrotar a Resistência à Magia de uma criatura. Ele mesmo pode aproveitar este bônus, se possuir níveis em uma classe de conjurador, ou transferi-lo para outro conjurador com um toque. Este bônus se acumula com aquele concedido pelo talento Magia Penetrante. No 9º nível, ele pode gastar três usos de sua habilidade de quebrar defesa para conceder +4 de bônus ao teste de conjurador.

Destruir (Sob): A partir do 4º nível o sentinela verde pode, uma vez por dia, usar a habilidade de destruir, como o poder concedido pelo domínio da Destruição. O sentinela verde usa seu nível de classe para determinar o bônus de dano. A partir do 8º nível, o sentinela verde pode usar esta habilidade duas vezes por dia.

Atacar o Etéreo (Sob): Com um teste bem-sucedido de Conhecimento (arcano) (CD 15 + ND da criatura alvo), o sentinela verde pode causar dano em uma criatura etérea como se ela estivesse no Plano Material no seu próximo ataque físico ou mágico.

Nota de Multiclasse: Paladinos podem adquirir níveis como sentinelas verdes e ainda serem capazes de evoluir como paladinos.

VOZ DA FLORESTA (TUARENAITH)

A natureza é uma força respeitável quando se move de seu ciclo natural, e os elfos sabem muito bem disto. Em tudo o que fazem, os elfos tentam viver em harmonia com o ambiente o seu redor, e a Natureza nota tais esforços.

Druidas são os clérigos do mundo natural, mas, de vez em quando, as regiões selvagens escolhem um campeão, alguém que irá falar com a voz de tudo o que é selvagem e ser um mediador entre os elfos e a natureza. O voz da floresta se posta entre estes dois mundos, e pode reunir as forças de um para proteger o outro, chamando os elfos para defender a floresta, e capaz de convocar o poder da terra para ajudar os elfos em suas provações.

Druidas e rangers são os maiores candidatos que a natureza escolhe como seus campeões, em grande parte porque eles já estão familiarizados com seus caminhos. Outros candidatos prováveis são bárbaros e clérigos de divindades da natureza, mas algumas vezes eles perdem o foco nos objetivos da natureza. Algumas vezes são encontrados vozes dignos entre guerreiros e bardos se eles reverenciarem a natureza em seus modos, e as outras classes ouvirão o chamado apenas em circunstâncias muito especiais. Já que o voz da floresta deve estar muito próximo à natureza, os elfos selvagens e da floresta ouvem o chamado com mais clareza, os altos elfos seguindo-os de perto. Elfos cinzentos e do mar são menos inclinados a se tornarem vozes, e os drow quase nunca o fazem. O nome “voz da floresta” não significa que o personagem não possa ser o escolhido das montanhas, do oceano ou das cavernas.

Vozes da floresta do Mestre costumam ser solitários e eremitas, emergindo apenas em tempos de necessidade tanto para o reino élfico que abriga seu lar quanto para a floresta pela qual lutam.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um voz da floresta, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Elfo.

Magias: Habilidade de conjurar magias divinas de 1º nível.

Perícias: Sobrevivência 5 graduações.

Talentos: Tolerância.

Outros: Deve falar o idioma Silvestre.

Especial: O personagem deve ouvir o chamado selvagem e passar um mês meditando na floresta ou outra região selvagem apropriada.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um voz da floresta (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab). Veja o capítulo 4: Perícias no *Livro de Regras Básicas I* para as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe:

Usar Armas e Armaduras: Os vozes da floresta sabem usar todas as armas simples. Eles sabem usar armaduras leves e escudos mas, assim como os druidas, não podem usar armaduras de metal (assim, podem usar apenas armadura acolchoada, corselete de couro ou gibão de couro), e devem usar apenas escudos de madeira. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corselete de couro são aplicadas às seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Saltar.

Empatia com a Natureza (Ext): Um voz da floresta possui a habilidade Empatia com a Natureza como um druida ou ranger do mesmo nível. Seus níveis nessas classes se acumulam com níveis de voz da floresta para determinar seu modificador de Empatia com a Natureza.

Mente da Floresta (Sob): A mente de um voz da floresta está ligada em nível subconsciente com a do tipo de terreno que é seu lar, e assim ele ganha +2 de bônus em testes de resistência contra habilidades mágicas de fadas. Além disso, entrando em um transe profundo uma vez por dia por nível de classe de prestígio, ele recebe um sentido geral das características da terra, o que lhe concede +4 de bônus de compreensão em todos os testes de perícias de navegação como Sobrevivência, Profissão (marinheiro) ou Conhecimento (geografia).

Voz das Feras (SM): O voz da floresta pode falar com animais, como a magia de mesmo nome, um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria. Uma vez por semana por nível de voz da floresta, o personagem pode convocar animais, como na magia *invocar aliado da natureza II*. A cada nível consecutivo, ele pode convocá-los como uma versão mais poderosa da magia. Por exemplo, no 3º nível, pode convocar animais como *invocar aliado da natureza III*, e no 5º nível como *invocar aliado da natureza V*.

Voz das Árvores (SM): O voz da floresta pode falar com plantas, como na magia de mesmo nome, um

número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria. Uma vez por semana por nível de voz da floresta, o personagem pode ordenar que as plantas se movam em uma área de 120 metros de raio, mais 12 metros por nível de classe. O voz da floresta escolhe como as plantas se movem para alcançar um dos seguintes resultados:

† Aprisionar qualquer criatura na área como na magia *construção*, como se fosse conjurada por um druida com nível igual ao nível de personagem do voz da floresta.

† Ajudar aliados em combate, simulando uma condição de flanquear para cada oponente na área, concedendo aos aliados +2 de bônus em jogadas de ataque e dando aos ladinos a chance de realizar ataques furtivos.

† Ajudar aliados em combate através de movimento frenético, arruinando a mira dos oponentes e dando aos aliados camuflagem (20% de chance de erro).

Voz do Bosque (Sob): O personagem pode se comunicar telepaticamente com qualquer animal, planta, fada, ou besta mágica à vista. Se o voz da floresta possuir níveis em uma classe de conjurador, a CD para resistir às magias que ele conjurar em uma criatura contatada aumenta em +2, mas algumas criaturas podem considerar este uso desta habilidade como uma grave ofensa.

Uno com a Floresta (Sob): Uma vez por dia, o voz da floresta pode entrar no chão e espalhar sua consciência à sua volta por uma distância igual a 7,5 km mais 1,5 km por ponto de modificador de Sabedoria. Com um teste de Concentração (CD 15), o personagem pode focalizar-se em qualquer lugar dentro da área e testemunhar qualquer evento ali como se estivesse presente. Ao contrário de magias de Adivinhação, isto não cria um sensor, mas criaturas com um valor de Sabedoria de 15 ou mais podem realizar um teste de Observar (CD igual ao teste de Concentração original do personagem) para sentir como se a floresta as vigiasse. O personagem pode manter esta condição por um número de horas igual ao seu nível de voz da floresta mais seu modificador de Constituição, e emergir do chão se desejar ou até esta duração expirar. Com um teste de resistência de Fortitude (CD 20), o voz da floresta pode emergir no local que estava espionando – uma falha significa que ele emerge onde entrou.

O Voz da Floresta

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexo	Vontade	Especial
1	+0	+2	+0	+2	Empatia com a natureza, mente da floresta
2	+1	+3	+0	+3	<i>Voz das feras</i>
3	+2	+3	+1	+3	<i>Voz das árvores</i>
4	+3	+4	+1	+4	<i>Voz do bosque</i>
5	+3	+4	+1	+4	<i>Uno com a floresta</i>

TRUQUES DOS ELFOS

Os elfos ganharam uma reputação como mestres rastreadores, rangers e arqueiros, da mesma forma que as lendas que falam de suas aldeias sobre as árvores e navios mágicos se firmaram no conhecimento popular: tudo isto é, em grande parte, verdadeiro. Ao longo de suas vidas quase eternas, os elfos desenvolveram truques e táticas únicos que surpreendem e confundem o resto das raças, mas isto para eles é tão natural quanto o sol ou as árvores. Os elfos tomam como certo perícias que os outros devem se esforçar para aprender, como a esgrima e o tiro com arco, que cada criança élfica aprende desde uma tenra idade, para que mesmo o mais fraco dos magos possa pegar em uma espada e usá-la sem penalidade.

Mas os elfos sabem mais do que deixam transparecer; seu domínio do ambiente onde vivem e sua relação com a natureza lhes dão uma compreensão impossível aos outros. Desde coisas simples como saber qual arbusto pode conter ervas com propriedades curativas até conseguir usar um arco de formas que ninguém mais imaginou serem possíveis, um personagem elfo pode ter diversas vantagens sobre seus companheiros, independente de classe e níveis, simplesmente porque teve acesso a tal conhecimento desde criança.

Este capítulo apresenta diversos truques que os elfos desenvolveram através do tempo. Membros de outras raças podem saber alguns destes, se tiverem ganho a confiança dos elfos. Um meio-elfo pode usá-los livremente apenas se foi criado por um pai ou mãe élficos, já que estas habilidades raramente são ensinadas fora de comunidades élficas.

ALQUIMIA

Apenas os gnomos superam o instinto natural dos elfos para a alquimia e as substâncias mágicas, mas a maior longevidade dos elfos lhes permite conduzir experimentos maiores. Existem até mesmo boatos de que, nos laboratórios dos alquimistas élficos, um processo de destilaria pode se prolongar por uma década antes de dar resultados. Preparar uma poção simples ou plantar um cataplasma de ervas segue as regras detalhadas no *Livro de Regras Básicas I* para a perícia Ofícios, usando-se as perícias Ofícios (alquimia) e Profissão (herbalista), respectivamente.

Substâncias Envelhecidas

Não se espera que os personagens jogadores passem dez anos de campanha aguardando que um preparado

alquímico fique pronto, mas personagens que saibam como pedir podem contatar um alquimista élfico e pedir por uma substância “envelhecida”. Substâncias envelhecidas são os mesmos produtos alquímicos detalhados no *Livro de Regras Básicas I* e no capítulo Ferramentas dos Elfos, mas são de qualidade muito superior. Uma substância envelhecida varia de efeito, dependendo da substância-base, quase de caso para caso. O Mestre pode usar os seguintes parâmetros para apresentar uma substância envelhecida:

† Itens com usos limitados podem ter 1d4 doses extras.

† Itens que concedem bônus ou penalidades em jogadas de dados podem conceder bônus extras ou impor penalidades maiores, com um máximo de +/-5.

† Itens que causam dano podem causar um dado adicional, ou utilizar um dado maior (um d4 vira um d6, um d6 vira um d8, até um máximo de d10).

† Itens com duração podem durar uma unidade de tempo extra (uma hora, dia ou semana extras, ou +4 rodadas, +10 minutos).

† Itens que afetam criaturas podem ter uma CD para resistir maior, com um máximo de +5.

Você pode escolher apenas um tipo de melhoria para cada dez anos de envelhecimento, e multiplicar o custo do item por 1,5.

Se o grupo estiver jogando uma campanha só com elfos, e todos os jogadores concordarem em deixar os anos se passarem esperando que uma substância destile corretamente, o Personagem Jogador alquimista usa as regras normais de testes de Alquimia e Ofícios, mas, ao invés de um teste representar uma semana de trabalho, ela representa um ano. O alquimista é livre para desempenhar outras atividades durante este ano enquanto deixa a substância maturar, o que exige apenas uma semana por mês mantendo-se a atenção no processo. O teste apenas aumenta a potência da substância em uma unidade, quer seja um bônus, penalidade,



unidade de duração de tempo ou aumento da CD, como detalhado acima. Se o personagem quiser melhorar ainda mais o item, deve passar um ano adicional por unidade. Quando fazendo o teste de perícia, use o custo normal do item em peças de prata, mas o preço real de mercado pelo produto finalizado e envelhecido aumenta em 10% para cada aumento de unidade.

"A paciência é o melhor catalisador."

- Mestre alquimista Vertalas Quinderi

Destilaria Natural

Um laboratório de alquimista típico consiste em diversos bicos de chama, instrumentos de medida e outras ferramentas, e os magos elfos seguem o mesmo padrão. Os mestres alquimistas sabem de algo mais. Nas profundezas das terras élficas, os maiores magos da raça criaram um modo diferente de conduzir seus experimentos, que é pedir ajuda à natureza.

Usando a Arte de Moldar (veja em Segredos dos Elfos), um mago pode criar um laboratório onde todos os tubos e recipientes sejam árvores vivas ou pedras, adicionando a sabedoria da natureza ao conhecimento do mago. Estes laboratórios naturais são um segredo bem guardado, sempre construídos perto do centro de uma cidade élfica ou em locais de difícil acesso onde os magos poderosos possam conduzir seus experimentos em paz e segurança.

Um destes laboratórios custa 1.500 PO para ser construído, e apenas um Moldador pode fazê-lo. Ele concede +4 de bônus em todos os testes de Ofícios (alquimia), mas exige manutenção contínua através de um

teste de Conhecimento (natureza) ou Profissão (fazendeiro) contra CD 15 a cada mês, mais um gasto de 100 PO por mês. O mago ou ajudante contratado pode tentar este teste três vezes por mês. Não manter o laboratório por um mês reduz o bônus em Ofícios (alquimia) em 1. Se este bônus chegar a 0, o laboratório morre.

Itens Alquímicos

Estas são as CDs e custos para produzir alguns itens alquímicos únicos que os elfos utilizam. Você pode encontrar as descrições completas dos itens no próximo capítulo.

Item	CD	Quantidade
Corda de arco oleosa	15	Corda para um arco
Fogo frio	16	Tocha ou frasco
Vinho élfico*	18	Uma garrafa
Ungüento férreo	20	Frasco, um uso
Destilado feérico*	20	Uma garrafa
Tinta do camaleão	20	Frasco, uma aplicação
Varinha brilhante	22	Uma varinha
Pó de fada	22	Saco
Névoa engarrafada	22	Caneco, um uso
Fio diáfano	25	Por vestimenta
Luz líquida	25	Vidro, 6 doses
Seda de aranha (cola)	25	36 metros
Névoa de sono	28	Caneco, um uso
Nafta	28	Frasco

*Vinho élfico e destilado feérico são itens envelhecidos (ver acima), eles não ganham nenhum bônus por tempo extra em sua fabricação; apenas têm gosto melhor.

HERBALISMO

Os elfos possuem um conhecimento íntimo da natureza que supera em muito o dos humanos e gnomos, as únicas outras raças que tentam abordar o herbalismo com alguma seriedade. Nem todos os elfos dedicam o tempo necessário para aprender os pontos mais refinados dos compostos herbais, então não é sábio esperar que cada elfo sob o sol saiba qual erva neutraliza o veneno de uma aranha gigante.

Adquirindo graduações em Profissão (herbalista), Conhecimento (natureza) ou Sobrevivência, os personagens ganham um entendimento do mundo natural. Para os elfos, este entendimento pode se aprofundar se eles devotarem tempo suficiente a qualquer uma destas perícias. Druidas e rangers, que já passam muito tempo nas regiões selvagens, são os maiores candidatos a se embrenharem nos segredos das plantas, mas bardos, magos, feiticeiros e clérigos com a orientação correta também podem aprender. Os monges podem seguir o estudo das ervas como parte do seu interesse em corpo e mente em equilíbrio, enquanto as outras classes o fazem por interesse pessoal.





TRUQUES DOS ELFOS

Um personagem com 5 ou mais graduações em Sobrevivência ou Conhecimento (natureza) recebe +2 de bônus de sinergia em testes de Profissão (herbalista). Os bônus são cumulativos. Da mesma forma, 5 ou mais graduações em Profissão (herbalista) concedem +2 de bônus de sinergia em testes de Sobrevivência para procurar ervas.

Procurando Ervas

Uma das doutrinas de uma educação élfica é que a natureza dá o que é necessário, e assim eles aprendem a procurar nos ambientes selvagens por qualquer coisa de que possam precisar. Quando um personagem adquire graduações em Profissão (herbalista), Conhecimento (natureza) ou Sobrevivência, ele conhece o suficiente para reconhecer a forma, cheiro e textura de uma erva em seu habitat natural, assim como as condições de que ela precisa para crescer e a estação em que pode ser colhida.

A seguir está um sistema que jogadores e Mestres podem usar para simular o conhecimento de um personagem sobre as regiões selvagens e a sua habilidade de encontrar a erva certa na hora certa. Apesar de que os elfos têm mais naturalidade para isto graças à sua criação, um personagem de qualquer raça pode usá-lo se possuir graduações suficientes em qualquer uma das perícias citadas. Para poder usar este sistema, o personagem deve possuir 8 graduações em Sobrevivência, ou 9 graduações em Profissão (herbalista) ou Conhecimento (natureza). Não-elfos precisam de uma graduação extra em qualquer das perícias.

O personagem faz um teste de Procurar ou Sobrevivência (o que quer que for mais alto) para tentar encontrar uma erva específica, com o teste representando dez minutos de busca. Ele se move à metade de seu deslocamento enquanto estiver procurando, e não pode se mover mais rápido sem sofrer -8 de penalidade em sua jogada. Determine a CD deste teste pelo tipo de erva que o personagem quer encontrar, e então modifique-a pelas condições do ambiente. O Mestre pode aumentar ou diminuir a CD de acordo com sua própria campanha. Um teste bem-sucedido significa que o personagem encontrou o suficiente da erva para preparar uma dose. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste ultrapassou a CD modificada, o personagem encontra ervas suficientes para preparar uma dose extra. A descrição de cada tipo de erva específica o que uma única dose é capaz de fazer.

Encontrar a erva não significa que o personagem saiba como usá-la, ele apenas sabe como pegá-la. A tabela Procurando Ervas indica qual perícia usar quando se aplicar a erva, ou para tirar vantagem de suas propriedades. Personagens com o talento Rastrear devem decidir se testam a sua Sobrevivência para caçar ou encontrar ervas antes de fazer a jogada. As ervas estão agrupadas em tipos, para dar ao Mestre a liberdade de introduzir plantas especiais em seu mundo de campanha.

Antídoto: O extrato de algumas ervas é poderoso o bastante para ser um antídoto por si mesmo, enquanto que outros são apenas ingredientes para preparados

Procurando Ervas

Próposito da erva	CD Procurar	CD Sobrevivência	Perícia para usar
Antídoto	7 + a CD para resistir ao veneno	5+ a CD para resistir ao veneno	Ofícios (alquimia) ou Profissão (boticário)
Componente alquímico	17	16	Ofícios (alquimia)
Componente mágico	18 + nível da magia	15 + nível da magia	Nenhuma
Erva curativa I	18	15	Cura
Erva curativa II	20	17	Cura
Erva curativa III	25	20	Cura
Grão nutritivo I	14	12	Nenhuma
Grão nutritivo II	16	14	Nenhuma
Ingrediente culinário	14	14	Profissão (cozinheiro)
Veneno	7 + a CD para resistir ao veneno	5+ a CD para resistir ao veneno	

Modificadores de Terreno, Estação e Circunstância

Terreno	Modificador de CD	Estação	Modificador de CD	Circunstância	Modificador de CD
Montanha	+1	Primavera	-2	Estação da erva	-2
Floresta	-4	Verão	-1	Terreno da erva	-2
Deserto	+4	Outono	+1		
Colinas	+2	Inverno	+2	Clima	
Planície	+1			Frio	+2
Pântano	-2			Temperado	0
Área civilizada	-1			Quente	-2

alquímicos. Uma única dose pode produzir um vidro de antídoto.

Componente Alquímico: Muitos processos alquímicos fazem uso de plantas assim como minerais. Muitos alquimistas podem reconhecer as ervas de que precisam, mas a maioria se contenta em comprá-las. Uma única dose é suficiente para fazer um item alquímico do *Livro de Regras Básicas I* ou do capítulo Ferramentas dos Elfos, e pode ser vendida por 1/10 do preço de mercado do item.

Componente Mágico: Os conjuradores precisam de muitos ingredientes estranhos para suas magias, e muitos destes são ervas. Consulte a descrição de cada magia para descobrir quais necessitam de componentes materiais herbais. Uma única dose é suficiente para uma magia.

Erva Curativa I: Estas ervas são úteis para o tratamento de doenças comuns. Preparadas como chás ou cataplasmas, elas concedem a qualquer um que as beber +1 de bônus em testes de resistência de Fortitude para resistir a uma doença. Uma única dose é suficiente para uma criatura de tamanho Médio.

Erva Curativa II: O poder destas ervas está em seu efeito em ferimentos e infecções. Elas são muitas vezes esmagadas para fazer ungüentos e cataplasmas que são

espalhados sobre um ferimento ou pele infeccionada. Elas concedem +1 de bônus no teste de Cura de um personagem quando ele as usa para estabilizar outro personagem ou quando ele trata de um personagem ferido para aumentar os pontos de vida que ele recupera por descanso. Uma única dose é suficiente para uma criatura de tamanho Médio.

Erva Curativa III: Estas são as mais raras e mais preciosas ervas curativas. Quando são aplicadas a um personagem ferido, ele adiciona seu modificador de Constituição (mínimo 1) aos pontos de vida que recupera por descanso. Uma única dose é suficiente para uma criatura de tamanho Médio.

Grão Nutritivo I: Quando acaba a comida e não há caça à vista, personagens nas regiões selvagens devem usar o que está disponível. Uma única dose é equivalente a um dia de rações para uma pessoa.

Grão Nutritivo II: Estas frutas ou vegetais são mais ricos e nutritivos, e podem alimentar uma pessoa por períodos maiores. Uma única dose é equivalente a dois dias de ração para uma pessoa, ou um dia para duas pessoas ou uma montaria.

Ingrediente Culinário: Especiarias e condimentos são abundantes nas regiões selvagens para o cozinheiro que os conhecer. O personagem pode recolher estas

“Por todos os deuses no céu!”, o mago humano estava com os olhos arregalados, sua tigela em uma mão e uma colher gotejante na outra. “Como é o nome desta coisa?”

“Você não gosta?”, Vaeron sorriu, botando de lado sua espada para que pudesse se sentar e comer o cozido que tinha acabado de fazer, e estava dividindo com o resto do grupo.

“Deuses, é delicioso!”, o mago sorriu largamente. “Tem certeza de que estas são as mesmas rações que todos nós compramos na última cidade?”

“Meu caro Neerson”, o guerreiro elfo apontou acusadoramente com sua colher. “Eu lhe dei o meu dinheiro para comprar minhas rações. Sim, elas são as mesmas. Eu apenas adicionei um ingrediente secreto da minha terra natal.”

“Eles não vendiam ervas élficas”, Seila, a ladina, não havia dito nada, mas estava claro que estava gostando do cozido tanto quanto Neerson.

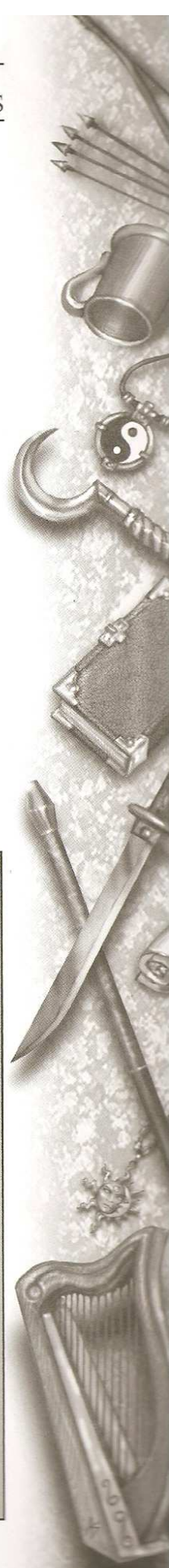
“Oh, eu encontrei elas por aí, no lago. Peguei algumas para uma ocasião assim. Eu agradei aos espíritos da floresta por seu presente”, o elfo acrescentou com uma piscadela para Kiall, a druida halffling que não perdia uma chance de repreender todos eles por seus modos “civilizados”.

“Hmph”, a halffling mostrou a língua. “Sorte que você não confundiu com erva venenosa.”

“Oh, havia um pouco de coroa da noite por perto, mas eu não sei como fazer poções, então deixei lá mesmo. Agora que eu lembro, também havia um pouco de manto vermelho...”

“Manto vermelho!”, o mago gritou de novo. “E você não me contou? Eu preciso de pétalas de manto vermelho para um componente mágico!”

“Oh, uau! Ele luta, cozinha e é uma farmácia ambulante”, Seila riu. “Quer fazer uns meio-elfos, Vaeron?”



TRUQUES DOS ELFOS

ervas para vendê-las no mercado da cidade ou para fazer rações mais palatáveis, e conquistar a gratidão de seus companheiros de grupo. Uma única dose pode encher uma pequena bolsa, com um preço que depende de sua raridade.

Veneno: Algumas plantas são úteis na fabricação de venenos. Dependendo da severidade da substância, ela pode nem mesmo deixar rastro. Uma única dose é suficiente para uma aplicação a uma arma, ou para encher um vidro.

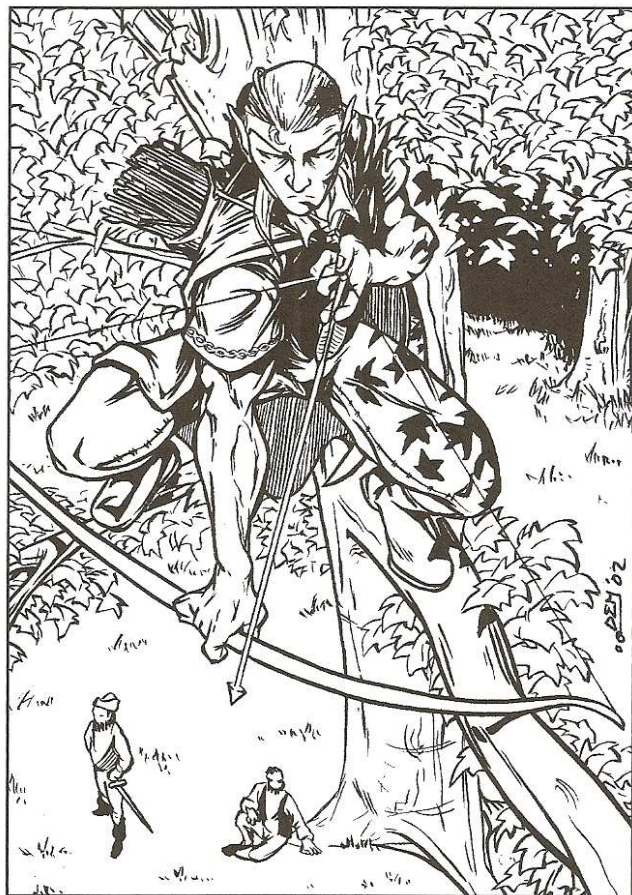
ARQUEIRISMO: TIROS ESPECIAIS

Os elfos são arqueiros lendários, praticando com o arco desde a mais tenra idade; quase não há nenhum elfo que não consiga disparar uma flecha. Sendo o arqueirismo algo tão comum para a raça, não é de admirar que aqueles que dediquem seu tempo para aprimorar suas habilidades se tornem mestres, capazes de fazer truques com o arco que deixam arqueiros menos habilidosos pasmados, e que dão aos elfos sua reputação.

Personagens com 8 ou mais graduações em Ofícios (fazer arcos) ganham uma compreensão inata de aerodinâmica e balística, o que lhes permite fazer truques incríveis quando disparam qualquer tipo de arco (mas não bestas). O personagem pode usar qualquer um dos tiros especiais a seguir se possuir os talentos requeridos para cada um deles, mas não precisa pagar nenhum custo extra ou adquirir nenhuma perícia ou talento adicionais. Exceto quanto listado, preparar um tiro especial exige uma ação equivalente a movimento e um teste bem-sucedido de uma perícia, conforme mencionado na descrição do tiro especial. Uma falha no teste significa que o personagem não preparou seu tiro

Ataques Mirados

A Quintessência do Guerreiro tem um sistema de regras para ataques mirados e seus efeitos nas diferentes partes do corpo de um oponente. A base do sistema é que, com uma ameaça de sucesso decisivo, o jogador pode declarar um ataque mirado e fazer sua segunda jogada de ataque. Se esta for bem-sucedida, o personagem acerta a parte do corpo na qual mirou ao invés de causar dano adicional por sucesso decisivo. O sistema foi feito apenas para ataques corpo a corpo, mas o Mestre pode permitir ataques mirados para arqueiros que possuam os talentos Tiro Preciso, Foco em Arma (qualquer arco) e Especialização em Combate, que então devem fazer um teste de Observar (CD igual à CA do alvo), como detalhado nas regras para tiros especiais. Os efeitos completos estão detalhados em *A Quintessência do Guerreiro*, página 29.



especial de maneira correta, e ele então faz um ataque normal. Um resultado de 1 no teste significa que ele quebra a flecha, escorrega ou arruína o ataque de outra forma, e perde sua ação na rodada.

Mira Rápida

Talentos exigidos: Tiro Preciso, Tiro Rápido.

Teste de perícia: Observar (CD igual à CA do alvo + 2).

Efeito: Arqueiros que podem disparar duas vezes em uma rodada são rápidos o bastante para mirar em menos tempo que outros arqueiros. Gastando uma ação equivalente a movimento e fazendo um teste de Observar para mirar (CD igual à CA do alvo + 2), o próximo teste de ataque do personagem recebe +2 de bônus de mira.

Tiro Acrobático

Talento exigido: Tiro em Movimento.

Teste de perícia: Saltar, Escalar ou Acrobacia (CD do teste original + 4)

Efeito: Com sua técnica, o arqueiro compensa a dificuldade em disparar de posições inconvenientes, como pendurado de cabeça para baixo de um galho, escorregando por um barranco ou saltando de uma sacada. Nestas situações, o jogador faz dois testes de perícia: um para o movimento original, com uma CD estabelecida pelo Mestre, e um segundo, como uma ação livre, com +4 de CD para ignorar as penalidades de ataque.

Tiro Curvo

Talento exigido: Tiro Preciso.

Teste de perícia: Ofícios (fazer arcos) (CD 18 + 2 para cada 1,5 metro de desvio).

Efeito: O personagem altera a haste de uma flecha e mira com cuidado, para que o tiro se curve para ignorar a cobertura do alvo, como a produzida por outra criatura em combate corpo a corpo, um escudo de corpo ou outros tipos de cobertura que possam ser ultrapassados de uma direção diferente. Meça a distância entre uma linha reta normal ao alvo e o ponto que a flecha mais se desvia dela. Para cada 1,5 metro de largura deste arco, adicione +2 à CD do teste de perícia. Se o teste falhar, a jogada de ataque deve sofrer as penalidades pela cobertura do alvo.

Tiro de Contusão

Talento exigido: Tiro Certo.

Teste de perícia: Ofícios (fazer arcos) (CD 14).

Efeito: O personagem remove a ponta da flecha, de uma forma que a flecha mantenha seu equilíbrio. O personagem pode causar dano por contusão com uma flecha alterada desta maneira mesmo se não tiver flechas rombudas em sua aljava.

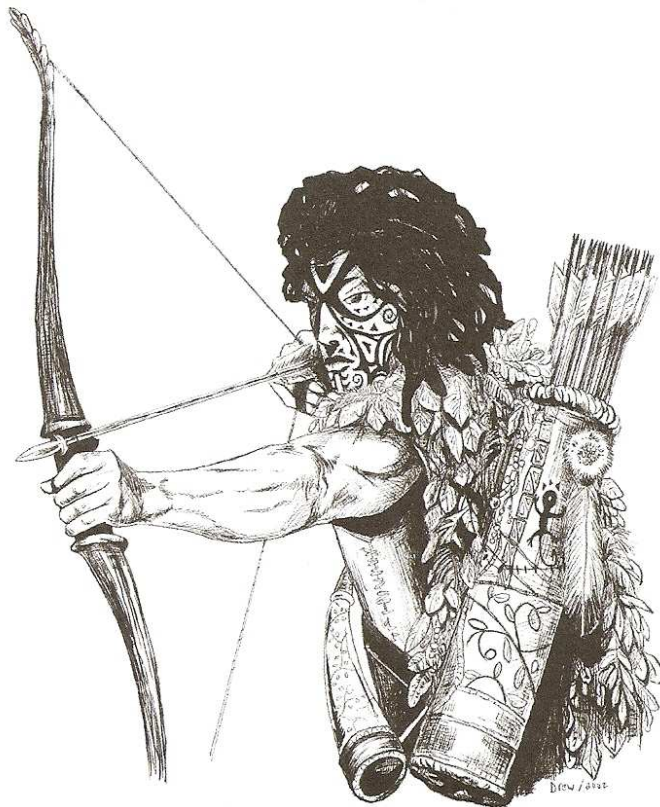
Tiro de Desarme

Talento exigido: Desarme Aprimorado, Tiro Preciso.

Teste de perícia: Observar (CD igual à CA do alvo + modificador de tamanho do objeto).

Efeito: O personagem pode atirar em uma arma ou objeto que o alvo segura para arrancá-lo de suas mãos. O arqueiro gasta uma ação equivalente a movimento mirando no objeto, fazendo um teste de Observar (CD igual à CA do alvo + modificador de tamanho do objeto). Armas têm seus tamanhos listados em sua descrição, e o Mestre deve usá-las como parâmetro para decidir a categoria de tamanho de qualquer outro objeto. Se for bem-sucedido, o personagem pode atacar normalmente usando a CA do alvo, com sua jogada de ataque sendo a CD do teste de Força do alvo para continuar segurando o objeto. Se o alvo estiver segurando o objeto com ambas as mãos, ele recebe +4 de bônus na jogada. Arqueiros não podem tentar desarmar objetos Grandes ou maiores. Um teste de Observar falho significa que o arqueiro atira no alvo ao invés do objeto. A tabela a seguir mostra os modificadores de CA para tamanhos de objetos:

Tamanho do Objeto	Modificador de CA	Exemplo
Minúsculo	+8	Moeda, vidro, anel
Mínimo	+4	Medalhão, frasco
Miúdo	+2	Adaga, varinha, garrafa
Pequeno	+1	Machado de arremesso, pergaminho, pé-de-cabra
Médio	+0	Espada longa, besta



Tiro de Emboscada

Talento exigido: Reflexos Rápidos, Tiro em Movimento.

Teste de perícia: Esconder-se (CD igual à CA do alvo +4).

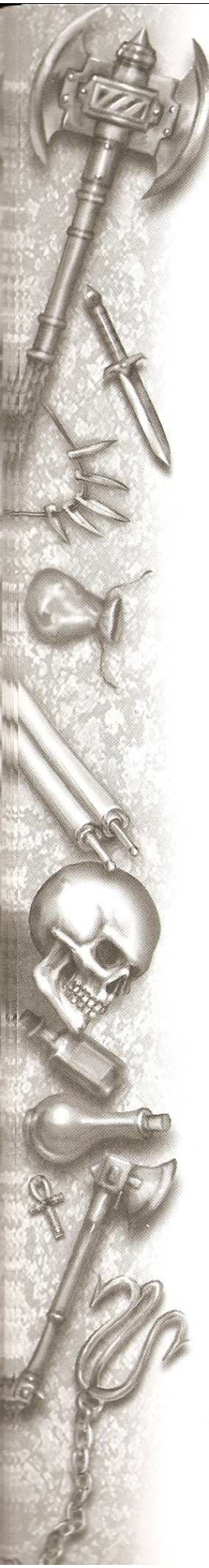
Efeito: O personagem pode atirar de um esconderijo e permanecer escondido. Ele faz um teste resistido de Esconder-se como normal, e, se for bem-sucedido, atira com os benefícios de surpresa, com o inimigo considerado surpreendido. Ele gasta uma ação equivalente a movimento para fazer um segundo teste de Esconder-se com uma CD igual à CA do alvo +4. Caso seja bem-sucedido, ele permanece escondido, e pode tentar mais ataques com seu oponente ainda considerado surpreendido. Uma vez que o alvo entre em combate, o único benefício desta manobra é que os oponentes não sabem de onde vêm os ataques, mas podem fazer seus testes de Observar normalmente.

Tiro Imobilizante

Talento exigido: Tiro Preciso.

Teste de perícia: Observar (CD igual à CA do alvo + 2).

Efeito: O arqueiro mira nas roupas de seu alvo ao invés de seu corpo, e prende-as contra uma superfície atrás dele. O alvo deve, obviamente, estar usando roupas, e a superfície atrás do alvo deve ser madeira, terra ou outro material onde uma flecha possa se enterrar. Uma criatura presa por uma flecha não pode se mover a menos que remova suas roupas ou as rasgue como uma ação.



TRUQUES DOS ELFOS

padrão, e perde seu bônus de Destreza para CA. Alguns tecidos mais duros podem exigir um teste de Força, e algumas peças de roupa podem exigir um teste de Arte da Fuga para serem removidas enquanto estiverem presas. O Mestre decide a CD para estes testes.

Tiro Rodopiante

Talento exigido: Tiro Preciso.

Teste de perícia: Ofícios (fazer arcos) (CD 17 + 2 por ponto de dano extra).

Efeito: O arqueiro altera a haste da flecha para que ela gire enquanto viaja até o alvo. O efeito de furadeira causa +1 ponto de dano. O personagem pode alterar a haste ainda mais para causar dano extra, mas isto aumenta a CD do teste de perícia em +2 para cada ponto de dano extra.

Tiros de Cobertura

Talentos exigidos: Especialização em Combate, Tiro Rápido.

Teste de perícia: Intimidar (CD especial).

Efeito: Como uma ação de rodada completa, o personagem dispara uma feroz saraivada de flechas, sem a intenção de atingir um alvo, mas para mantê-lo em cheque, para que aliados possam reposicionar-se. Ao invés de uma jogada de ataque normal, o arqueiro faz um teste de Intimidar, adicionando à jogada seu bônus base de ataque ao invés de seu modificador de Carisma. Ele pode fazer isto com uma criatura por ataque, mais um alvo adicional por ponto de modificador de Destreza. Nenhum destes ataques acerta o alvo, mas as criaturas sendo alvejadas devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Vontade (CD igual ao resultado do teste de Intimidar modificado do personagem), ou não fazem nada a não ser procurar cobertura. Se nenhuma cobertura estiver disponível, os alvos que falhem em seu teste de resistência de Vontade são considerados assustados, e perdem seu bônus de Destreza para CA (se o possuírem), além de não fazerem nenhuma ação. Seus adversários recebem +2 de bônus para acertar personagens assustados. Criaturas que têm mais DV que o personagem tem níveis são imunes a este efeito.

Tiros Gêmeos

Talento exigido: Tiro Rápido.

Teste de perícia: Ofícios (fazer arcos) (CD igual à CA mais alta entre os alvos).

Efeito: O arqueiro coloca duas flechas entre seus dedos e as dispara no mesmo alvo com -2 de penalidade, ou em dois alvos a não mais de 3 metros de distância um do outro com -3 de penalidade em sua jogada de ataque para cada um.

TREINAR ANIMAIS

Os elfos fazem questão de fazer amizade com as criaturas que vivem próximo às suas comunidades, e isto não inclui apenas criaturas silvestres e fadas, mas também animais normais. Elfos tratam seus animais de estimação com respeito e gratidão, sejam eles montarias, companheiros, guardas, trabalhadores ou até mesmo irmãos-em-armas. Esta abordagem lhes dá uma percepção quanto ao treinamento de criaturas que as outras raças não consideram apropriadas para qualquer tipo de tarefa, ou simplesmente indomáveis. A cavalaria aérea élfica não é temida apenas por causa de suas vantagens táticas, mas também porque muito poucos além dos elfos sabem domar as feras que eles cavalgam, ou têm a coragem para fazê-lo.

Ensinando o Animal

Treinar animais, bestas mágicas e vermes exige um teste de Adestrar Animais, com dificuldades variando de acordo com o tipo de criatura e o treinamento desejado. Espécies com longas histórias como animais domésticos são mais fáceis de adestrar; animais selvagens mantêm um lado indomável mesmo quando criados desde a juventude, e por isso devem ser domesticados antes que se inicie seu treinamento. Bestas mágicas apresentam dificuldades próprias devido a suas fisiolo-



gias e comportamentos estranhos, sem falar em suas habilidades mágicas que as impedem de permanecer em um só lugar. Pergunte a qualquer treinador de cães teleportadores. Vermes, normalmente, não podem ser treinados, mas os drow possuem técnicas para ensiná-los. Considera-se que um verme tenha Inteligência 1 para determinar a quantidade de truques que ele pode aprender, e a CD dos testes de Adestrar Animais para ensinar um truque a um verme aumenta em +5.

Os Livros de Regras Básicas I e III contêm informações e CDs para treinar animais e bestas mágicas através da perícia Adestrar Animais, usando o conceito de truques e tarefas gerais que definem o que um personagem pode ensinar a uma criatura. Truques são comandos que uma criatura pode aprender, enquanto tarefas gerais consistem em um conjunto de truques que se combinam em um esquema único. As regras a seguir apresentam novos truques e introduzem o conceito de posturas, um treinamento mais complexo que ensina a uma criatura como se comportar em certas situações ou para certos propósitos. A diferença é que truques e tarefas gerais são comandos dados pelo personagem aos quais a criatura obedece, enquanto uma postura ensina a uma criatura a responder adequadamente em uma determinada situação sem intervenção de seu mestre. Além disso, uma postura geralmente concede um bônus para a criatura, ou permite que ela conceda um bônus para seu mestre.

Novos Truques

Truques são ordens simples e de fácil entendimento que um personagem dá usando uma ação de movimento a uma criatura treinada. Uma criatura pode aprender um total de três truques por ponto de Inteligência. Normalmente, ordenar que um animal execute um truque exige um teste bem-sucedido de Adestrar Animais (CD 10). Se o animal estiver ferido a CD aumenta em +2.

O Livro de Regras Básicas I lista os seguintes truques disponíveis: Acompanhar, Atacar, Atuar, Buscar, Defender, Ficar, Guardar, Procurar, Rastrear, Recuar, Seguir e Trabalhar. A seguir estão novos truques que um treinador pode ensinar a uma criatura.

Apontar: Este truque exige que a criatura saiba Procurar ou Guardar. A criatura aponta ou de alguma forma sinaliza a localização aproximada de qualquer criatura que não esteja totalmente à vista. Isto inclui criaturas escondidas, sob cobertura total ou até mesmo invisíveis. Se os alvos não forem detectáveis pelos sentidos da criatura, ela não pode apontar ou procurar.

Ataque Especial: Este truque tem o nome de um dos ataques ou qualidades especiais da criatura. Ela usa a habilidade extraordinária, sobrenatural ou similar a magia especificada como ordenado pelo seu mestre.

Ordenar à criatura que use uma de suas habilidades exige um truque diferente para cada uma delas.

Encurralar: Este truque exige que a criatura também saiba Rastrear. Com uma ação de movimento, a criatura encurrala um alvo em um ponto designado por seu mestre. É decisão do alvo se mover para onde quiser, mas a criatura está sempre preparando uma ação de ataque até que receba a ordem de se retirar.

Escalar: A criatura pode escalar superfícies íngremes com alguma dificuldade se não tiver a anatomia para fazê-lo. A criatura pode fazer um teste de Destreza ao invés de um teste de Escalar, adicionando o modificador de Carisma de seu mestre ao resultado. Ela pode escalar ou descer em escalada a um quarto de seu deslocamento (mínimo de 3 metros).

Esconder-se: A criatura faz o seu melhor para permanecer escondida. Se o seu mestre estiver dentro de 3 metros e der instruções, ela recebe +2 de bônus de moral no teste.

Falar: A criatura faz barulho e chamados altos, o melhor que puder.

Parar: A criatura pára qualquer ação que estiver fazendo, mas fica no lugar.

Patrulhar: O personagem anda com a criatura por uma área após lhe ordenar isto, e a criatura continua se movendo ao longo da rota estabelecida com todos os sentidos alertas. Se detectar alguma ameaça se aproximando, ela faz barulho ou força seu mestre a se mover, se não puder fazer barulho.

Perseguir: A criatura investe contra um oponente mas fica fora de seu alcance, rosnando e agindo de forma ameaçadora, mas nunca realmente atacando. A criatura faz um teste de Intimidar (CD 10 + o bônus de teste de resistência de Vontade do alvo), adicionando seus DV ao teste. Em caso de sucesso, ela efetivamente flanqueia o alvo, concedendo ao personagem flanqueando-o +2 de bônus para atacar e a oportunidade de fazer ataques furtivos.

Passar: A criatura sai do combate ou de sua posição atual para um lugar seguro, não necessariamente próximo ao seu mestre.

"Quieto": A criatura se cala se estiver latindo, uivando ou fazendo qualquer barulho.

Verificar: Este truque especial toma três espaços de treinamento. A criatura fica alerta e olha (ou cheira) cuidadosamente uma outra criatura ou personagem que seu mestre indicar. Ela faz um teste de Sabedoria (CD 15) e, se for bem-sucedida, sente qualquer hostilidade ou



TRUQUES DOS ELFOS

perigo do alvo, rosnando ou fazendo sons ameaçadores em sua direção. Metamorfos ou criaturas disfarçadas devem fazer um teste de Disfarce, assim como criaturas sob os efeitos de magias como *alterar-se* ou *metamorfose*.

Posturas

Posturas são como profissões para uma criatura treinada, já que ensinam como reagir a situações possíveis, como um cavaleiro guiando sua montaria com os joelhos ou um soldado soltando um cão de guerra para que este lute com toda a selvageria que puder. Alguns efeitos de uma postura treinada lembram truques, como uma criatura pronta para a batalha atacando; a diferença é que ela faz a atividade sem direção ou ordens. Caso seja necessário, o personagem precisa usar apenas uma ação livre para sinalizar a criatura para que ela inicie o comportamento para o qual foi treinada.

Para aprender uma postura a criatura deve conhecer um determinado conjunto de truques. A CD do teste de Adestrar Animais para ensinar uma postura a um animal está listada na descrição da postura, e a CD para ensinar uma besta mágica ou um verme é igual a CD para ensinar um animal +5. Ensinar uma postura a uma criatura exige um mês, e independente da sua Inteligência, uma criatura pode conhecer apenas uma postura.

A seguir estão listadas algumas posturas, juntamente com suas descrições e pré-requisitos.

Caçar: Esta postura requer os truques apontar, procurar e rastrear. A criatura adiciona +2 de bônus de circunstância aos testes de perícia do mestre que envolvam caçada, como Procurar e Sobrevivência. Além disso, uma criatura com esta postura está sempre alerta a qualquer perigo contra ela ou contra seu mestre. A CD do teste de Adestrar Animais para se ensinar esta postura a um animal é 20.

Carregar Cavaleiro: A criatura é treinada para aceitar cavaleiros, independente de sua natureza. Ela entende sinais sonoros básicos do cavaleiro, assim como comandos dados por pernas e joelhos. Uma

criatura com esta postura concede +2 de bônus nos testes de Cavalgar de seu mestre se ele estiver montado na criatura. A CD do teste de Adestrar Animais para se ensinar esta postura a um animal é 20.

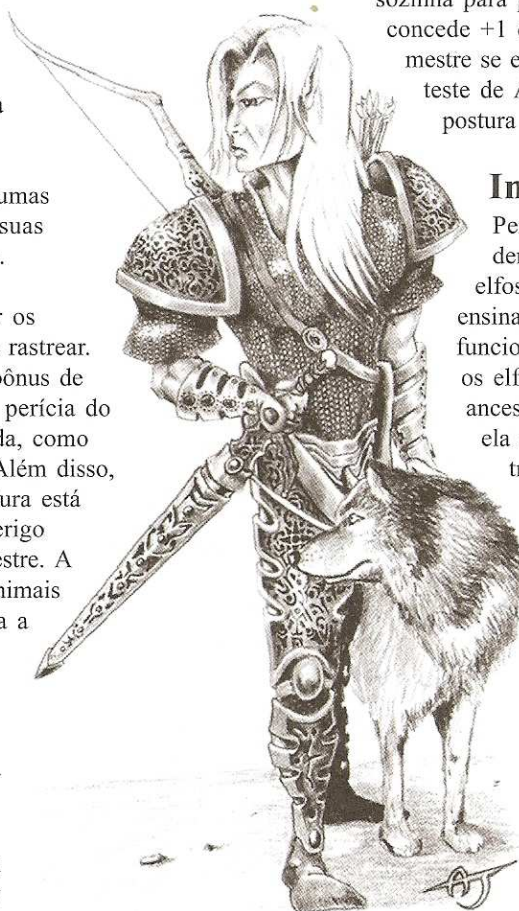
Treinamento de Combate: A criatura é treinada para engajar-se em combate e atacar usando táticas rudimentares. Animais que andam em bandos e certos dinossauros são os mais apropriados para isto, já que possuem um senso inato de táticas de grupo. Quando liberada, a criatura usa seus ataques normais e especiais ao máximo, e sabe se mover para uma posição de flanquear para ajudar aliados contra o mesmo alvo. Ela também entende o conceito de ataques de oportunidade, e evita ser alvo de um. Uma criatura com esta postura recebe o talento Foco em Arma com sua principal arma natural. A CD do teste de Adestrar Animais para se ensinar esta postura a um animal é 25.

Treinamento de Montaria de Guerra: A criatura é treinada para carregar um cavaleiro em batalha. Ela não se assusta em situações de combate e sabe se defender, mantendo-se calma e obedecendo instruções normalmente. O cavaleiro não precisa fazer testes de Cavalgar para fazer com que sua montaria ataque seus inimigos. Como um efeito adicional, a criatura pode manobrar sozinha para posições favoráveis de ataque, e ela concede +1 de bônus nas jogadas de ataque de seu mestre se ele estiver montado na criatura. A CD do teste de Adestrar Animais para se ensinar esta postura a um animal é 25.

Impressão

Personagens de outras raças podem aprender as práticas élficas de treinamento, mas os elfos mantêm uma técnica secreta que não ensinam a forasteiros: a impressão. A impressão funciona melhor com pássaros ou répteis, mas os elfos sabem como chamar sua herança ancestral para se ligarem a uma criatura quando ela nasce. O ritual de impressão envolve o treinador que conhece o ritual, um conjurador que possa conjurar *enfeitiçar animal* ou *enfeitiçar monstro*, e o pretense mestre. É possível para um único personagem representar dois ou todos os papéis na impressão, mas isto custa mais no final.

Para conhecer o ritual de impressão, o personagem precisa possuir 10 graduações em Adestrar Animais, 5 graduações em Conhecimento (natureza), ter o talento Foco em Perícia (Adestrar Animais) e passar um ano e um dia aprendendo o ritual com um mestre elfo. Os elfos apenas ensinam este



ritual a membros de sua própria raça, mas meio-elfos particularmente virtuosos podem receber esta honra. Para submeter uma criatura ao ritual, um treinador cobrará 1.000 PO por DV de uma criatura adulta padrão desta espécie. O preço é dobrado para não-elfos.

Tanto o treinador quanto o pretense mestre colocam suas essências na criatura recém-nascida, enquanto o conjurador realiza sua magia. Tanto o mestre quanto o treinador gastam 10 XP por DV da criatura adulta. Apenas animais e bestas mágicas podem sofrer o ritual de impressão, embora criaturas com o tipo dragão possam sofrê-lo também desde que sua inteligência como adultas nunca ultrapasse 11. Apenas os drow podem fazer o ritual da impressão em vermes. Um personagem pode realizar a impressão apenas em um número de DVs de criaturas igual ao seu nível mais seu modificador de Carisma.

Os benefícios da impressão compensam os custos. O mestre recebe +4 de bônus em quaisquer testes de Adestrar Animais com relação à criatura, e a criatura recebe +2 de bônus de moral em todos os seus testes de resistência se o seu mestre estiver à vista.

Progressão das Criaturas

Criaturas que passaram pelo ritual da impressão aprendem e crescem com seus mestres, e assim podem ganhar experiência enquanto viajam e lutam. Tais criaturas ganham experiência em níveis da mesma forma que os personagens o fazem, tratando seu tipo de monstro como sua "classe". Criaturas não ganham Pontos de Experiência de forma normal, mas dependem do seu mestre de impressão para avançar. Sempre que um personagem ganhar uma quantidade de Pontos de Experiência, qualquer criatura ligada a ele pelo processo de impressão ganhará metade desta XP. A progressão de uma criatura é um processo lento, mas tem seus benefícios, já que a criatura avança além das capacidades de sua espécie.

Uma criatura básica tem níveis em seu tipo de monstro assim como tem DV, começando com o mínimo de XP necessário para alcançar este nível. Por exemplo, um lobo é um animal de 2º nível, e um grifo é uma besta mágica de 7º nível, de acordo com estes parâmetros. Use as informações de progressão no *Livro de Regras Básicas III* para calcular novos bônus de ataque e testes de resistência, perícias e talentos. Criaturas que passaram pela impressão (inclusive vermes) podem aprender um novo truque a cada três níveis extras que ganharem desta forma. Todas as criaturas que passaram pela impressão podem aumentar uma única habilidade em um ponto a cada quatro níveis, assim como personagens podem, embora não possam usar isto para aumentar sua Inteligência acima de 6, e não possam aumentá-la nunca caso seu valor de Inteligência seja maior do que isto.

Treinadores Profissionais

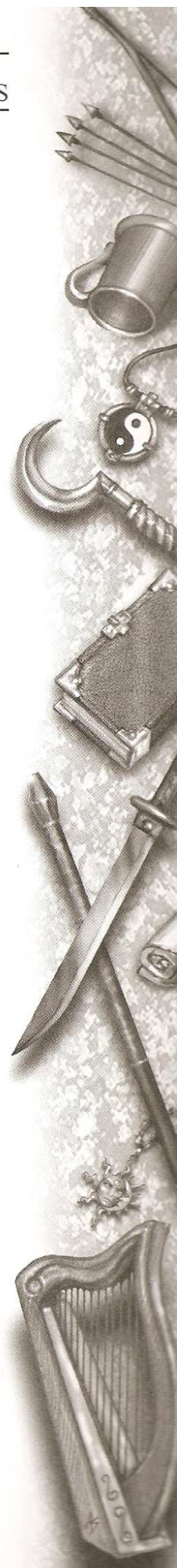
A melhor maneira de treinar um animal é criá-lo desde uma idade muito jovem. Isto exige um tempo que muitos aventureiros simplesmente não têm. Assim como com o cultivo de ervas, os personagens podem contratar especialistas no campo para treinar um animal, besta mágica ou verme (lembrando-se que apenas os drow possuem as técnicas necessárias para o treinamento de vermes). Tais especialistas são mais comuns em cidades élficas do que entre outras raças e seus serviços são, em sua maior parte, restringidos a outros elfos. Estes treinadores são muito procurados em outros lugares, e podem cobrar uma pequena fortuna para treinar um animal.

Personagens podem tentar treinar um animal se dispuserem do tempo necessário e tiverem graduações suficientes nas perícias apropriadas, mas, às vezes, é melhor deixar as coisas para quem sabe como fazê-las. Abaixo está uma lista de especialistas em treinamento como exemplos, juntamente com uma estimativa de quanto um personagem pode esperar pagar por seus serviços no treinamento de uma criatura, levando-se em conta que estes profissionais cobram de acordo com sua chance de treinar uma criatura com sucesso no tempo padrão.

Treinador Médio (15 PO/mês): Alto elfo Esp 2; ND 1; Humanóide Médio (elfo); DV 2d6-2; 5 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 9 m; CA 12 (+1 Des, +1 armadura acolchoada); BBA +1; Agarrar +1; Ataque +1 corpo a corpo (1d6, bordão); AE -; QE traços de elfo; Tend. CB; Fort -1, Ref +1, Von +4; For 11, Des 13, Con 9, Int 10, Sab 12, Car 12. *Perícias e Talentos:* Adestrar Animais +9, Cavalgar +8, Conhecimento (natureza) +5, Cura +6, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +5; Foco em Perícia (Adestrar Animais).

Treinador Experiente (25 PO/mês): Alto elfo Esp5; ND 4; Humanóide Médio (elfo); DV 5d6-5; 12 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 9 m; CA 12 (+1 Des, +1 armadura acolchoada); BBA +2; Agarrar +2; Ataque +2 corpo a corpo (1d6, bordão); AE -; QE traços de elfo; Tend. CB; Fort +0, Ref +2, Von +6; For 11, Des 13, Con 9, Int 10, Sab 14, Car 14. *Perícias e Talentos:* Adestrar Animais +15, Cavalgar +13, Conhecimento (natureza) +8, Cura +10, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +10; Afinidade com Animais, Foco em Perícia (Adestrar Animais).

Treinador de Montarias (20 PO/mês): Elfo da floresta Com2/Esp3; ND 4; Humanóide Médio (elfo); DV 2d8+3d6+10; 29 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 9 m; CA 15 (+2 Des, +3 couro batido); BBA: +4, Agarrar +5; Ataque +5 corpo a corpo (1d6+1/x3, lança curta); AE -; QE traços de elfo; Tend. N; Fort +6, Ref +3, Von +3; For 12, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 10, Car 16.



TRUQUES DOS ELFOS

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +14, Cavalgar +12, Concentração +5, Equilíbrio +5, Observar +2, Ouvir +2, Procurar +5, Saltar +4; Combate Montado, Foco em Perícia (Adestrar Animais).

Treinador de Caçada (23 PO/mês): Elfo selvagem Rgr2/ Esp3; ND 4; Humanóide Médio (elfo); DV 2d8+3d6; 19 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 9 m; CA 15 (+2 Des, +3 couro batido); BBA +4; Agarrar +5; Ataque +5 corpo a corpo (1d6+1/x3, lança curta); AE inimigo predileto (animais) +2, estilo de combate (combater com duas armas); QE empatia com a natureza +7, traços de elfo; Tend. CB; Fort +4, Ref +6, Von +5; For 12, Des 15, Con 10, Int 12, Sab 15, Car 16.
Perícias e Talentos: Adestrar Animais +14, Cura +10, Esconder-se +12, Furtividade +12, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +3, Sobrevivência +10; Combater com Duas Armas, Foco em Perícia (Adestrar Animais), Prontidão, Rastrear.

Treinador de Combate (25 PO/mês): Alto elfo Rgr2/ Esp3; ND 4; Humanóide Médio (elfo); DV 2d8+3d6; 19 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 9 m; CA 14 (+1 Des, +3 couro batido); BBA +4; Agarrar +7; Ataque +7 corpo a corpo (1d8+3/19-20, espada longa); AE inimigo predileto (animais) +2, estilo de combate (combater com duas armas); QE empatia com a natureza +6, traços de elfo; Tend. CB; Fort +4, Ref +5, Von +5; For 16, Des 13, Con 10, Int 11, Sab 14, Car 15.
Perícias e Talentos: Adestrar Animais +10, Cavalgar +11, Cura +10, Intimidar +10, Observar +4, Ouvir +4, Procurar +2, Saltar +11, Sobrevivência +10; Combater com Duas Armas, Esquiva, Reflexos de Combate, Rastrear.

Mestre de Impressão (50 PO/mês): Alto elfo Drd4/ Esp4; ND 7; Humanóide Médio (elfo); DV 4d8+4d6+8; 40 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 10; BBA +6; Agarrar +6; Ataque +6 corpo a corpo (1d6, bordão); AE —; QE empatia com a natureza +9, caminho da floresta, rastro invisível, resistir à tentação da natureza, senso da natureza; Tend. NB; Fort +6, Ref +2, Von +11; For 10, Des 11, Con 12, Int 15, Sab 16, Car 16.
Perícias e Talentos: Adestrar Animais +17, Concentração +12, Conhecimento (natureza) +17, Cura +14, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +4, Profissão (herbalista) +14, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +16; Estender Magia, Foco em Perícia (Adestrar Animais), Tolerância.

TÁTICAS DE GRUPO

Estranhos que entrem sem serem convidados em uma floresta élfica raramente aparecem novamente, dando origem a lendas sobre a natureza mágica do lugar e sobre como os “mortais” podem ser capturados pelos encantamentos élficos. A verdade mais provável é que eles tenham sido mortos pelas flechas de arqueiros escondidos, que saíam aparentemente das próprias árvores.

Quer em um montanha, floresta ou planície, os elfos se acostumam ao seu ambiente de maneiras que vão além das habilidades do mais capaz dos rastreadores humanos e do mais furtivo dos espíões halflings. Através das eras, as sub-raças élficas desenvolveram estilos de luta que, enquanto diferenciando um elfo de seus companheiros em um grupo, são mais eficientes quando vários elfos lutam juntos, ou quando o elfo ensinou estas habilidades a seus companheiros de outras raças.

O estilo de luta de um grupo de elfos pode ser frustrante para seu oponente, já que cada membro corre em uma direção e para longe da luta, ajudado pelos outros em uma dança mortal de ataques e fugas, com os guerreiros que lutam em corpo a corpo protegendo os arqueiros e conjuradores que ficam atrás. Quando um grupo élfico se junta, eles estudam as habilidades da cada um para planejar uma boa estratégia. Por exemplo, guerreiros com o talento Mobilidade irão provocar um ataque de oportunidade de propósito, para que o inimigo não possa atingir o ladino, que corre para tomar posição e flanqueá-lo; bardos e clérigos se coordenam para estar em ambos os lados do campo de batalha, fornecendo apoio com suas magias divinas e canções.

Além de complementar suas perícias e habilidades únicas, os membros de um grupo élfico aprendem táticas que possam usar não importa quais suas especialidades.



Blackstone pousou duramente no chão da floresta, despencando assim que as flechas haviam começado a chover sobre seu grupo de bandoleiros. Ele ouviu os gritos de seus homens por todos os lados, e mais do que algumas flechas haviam quase o pego mesmo em sua posição abaixado.

"Onde estão eles?!", seu segundo em comando gritou, também escondendo-se atrás de um tronco de árvore.

"Como vou saber?!", Blackstone respondeu. Eles ficaram quietos pelos poucos segundos que o ataque demorou para morrer, e apenas gemidos eram ouvidos sobre a vegetação rasteira.

"Humanos, sua presença não é permitida aqui", uma voz saiu de trás do capitão dos bandidos. "Vocês são ladrões e bandoleiros e, embora não toleremos seu tipo, vocês são assunto das autoridades humanas."

"M-mostrem-se, covardes!", o bandido tentou um comportamento ousado.

"Como queira", a voz respondeu e a floresta se moveu. Onde houvera apenas árvores e arbustos, havia agora uma dória ou mais de elfos, apontado seus arcos na direção deles. "Nós ferimos a metade dos seus homens, para que a outra metade possa carregá-los. Partam já e eu não mudarei de idéia em minha bondade."

Se um elfo deseja ensinar estas táticas para não-elfos em seu grupo, eles devem praticar juntos pelo menos uma hora por dia por um mês, reduzindo a distância que podem cobrir em viagem por terra. Praticar por um dia inteiro reduz este tempo em uma semana, para um mínimo de uma semana de treinamento diário.

Aterrorizar

Em uma combinação de sombra e cercar, o grupo ataca da escuridão, usando ataques de longa distância, magia e barulho em geral para afugentar seus inimigos ou amaciá-los para o confronto final. Personagens leais podem objetar a usar estas táticas, mas um argumento sólido sobre otimização de recursos e manter o grupo seguro pode convencê-los.

Esta tática depende de ataques a longa distância e da habilidade do grupo em se manter escondido, o que é a razão pela qual ela é empregada em sua maior parte em áreas de floresta densa. Arqueiros e conjuradores atacam ou conjuram magias de trás da cobertura das árvores, usando suas ações de movimento em testes de Esconder-se. Eles fazem isto um após o outro, movendo-se ao redor dos alvos escondidos, enquanto o resto do grupo desfere seus próprios ataques, criando um ambiente confuso para os inimigos. Os ataques devem vir de posições a no mínimo 9 metros de distância umas das outras para que esta tática tenha efeito.

Benefício: Até que os personagens lutem em aberto ou que os oponentes tenham meios de detectá-los, eles ganham camuflagem (um ataque feito contra os personagens possui 20% de chance errar automaticamente) com um teste de Esconder-se bem-sucedido. Se um dos oponentes cair o resto de seu grupo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível médio do grupo) ou sofrer -1 de penalidade de moral em suas jogadas de ataque e dano.

Habilidades Úteis: Magias de Ilusão. Talentos Tiro Preciso, Tiro em Movimento, Magias em Combate, Acelerar Magia.

Cercar

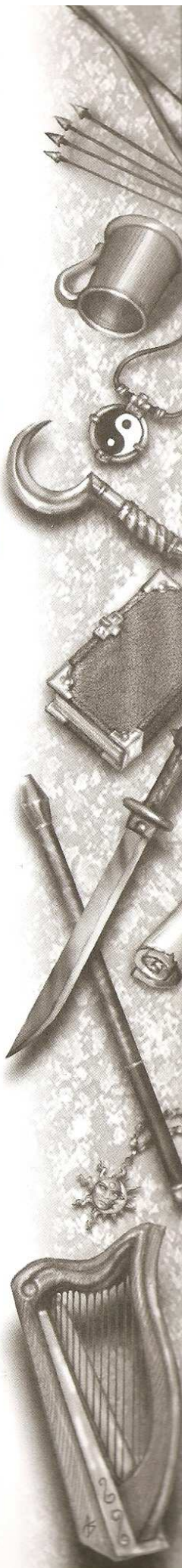
Esta tática funciona melhor contra um único oponente Grande. Os membros do grupo cercam seu alvo a pouca distância, mas fora de seu alcance, adiando suas ações de combate para que o personagem com a maior chance de sobreviver a um ataque vá primeiro. Isto pode ser devido a CA e pontos de vida altos ou magias de proteção que o deixem resistente aos ataques do inimigo. Uma vez que o alvo ataque em sua rodada ou como um ataque de oportunidade, o resto do grupo se aproxima e começa a lutar normalmente, começando com o personagem no lado oposto ao primeiro (que ganha um bônus por flanquear neste processo), e então continuando com os outros.

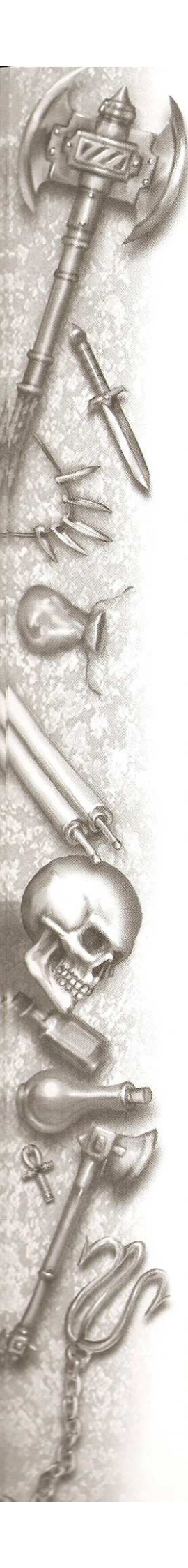
Benefício: Após duas rodadas desta tática, o alvo deve fazer um teste de resistência de Vontade contra CD igual a 10 mais o maior dano de um único ataque recebido durante as rodadas anteriores. Se falhar, ele sofre -2 de penalidade em todas as suas jogadas de ataque e dano. Se um único personagem sair por vontade própria do padrão de ataque, o efeito termina.

Habilidades Úteis: Talentos Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento e Tiro em Movimento.

Sombra

Mais do que um estilo de luta, esta técnica é um método de perseguição que coordena os esforços de um grupo em seguir uma criatura ou outro grupo. O grupo se divide em membros solitários ou pares, deixando um membro de fora para perseguir a presa. O personagem mantém uma distância cuidadosa de não menos de 18 metros da presa, fazendo testes resistidos de Esconder-





TRUQUES DOS ELFOS

se e possivelmente Furtividade para permanecer oculto, enquanto o resto do grupo corre à frente e se esconde perto de pontos por onde o alvo pode passar. O resto do grupo corre à frente à toda velocidade, mantendo uma distância da presa de pelo menos 36 metros em uma floresta ou cidade, e até um 1,5 quilômetro em colinas para não serem notados.

Esta tática é difícil de ser coordenada, exigindo que cada participante que não seja o perseguidor (a “sombra”) faça um teste de Sobrevivência para cada trecho de distância (36 metros ou 1,5 quilômetro) que viajarem à frente. A CD deste teste é 10 mais 1 para cada 18 metros percorridos. Um par de vigias pode usar a opção prestar auxílio, com um fazendo o teste contra CD 10 para conceder +2 de bônus ao outro. Isto faz com que os vigias da perseguição mantenham o ritmo da presa; se tiverem meios mágicos de se manter em contato e no caminho certo, nenhum teste é necessário.

Benefício: Para cada hora que o grupo se reveze seguindo a presa diretamente, o indivíduo que estiver perseguindo o alvo tem +1 de bônus de circunstância em seus testes de Esconder-se e Furtividade durante a perseguição. Além disso, todos os membros do grupo têm +4 de bônus de circunstância para Iniciativa e em ataques surpresa quando preparando uma emboscada para o alvo da sombra.

Habilidades Úteis: *Invisibilidade*, *vento sussurrante* e magias de Adivinhação. Sinais com familiares ou companheiros animais. Perícias Sobrevivência, Esconder-se e Furtividade.

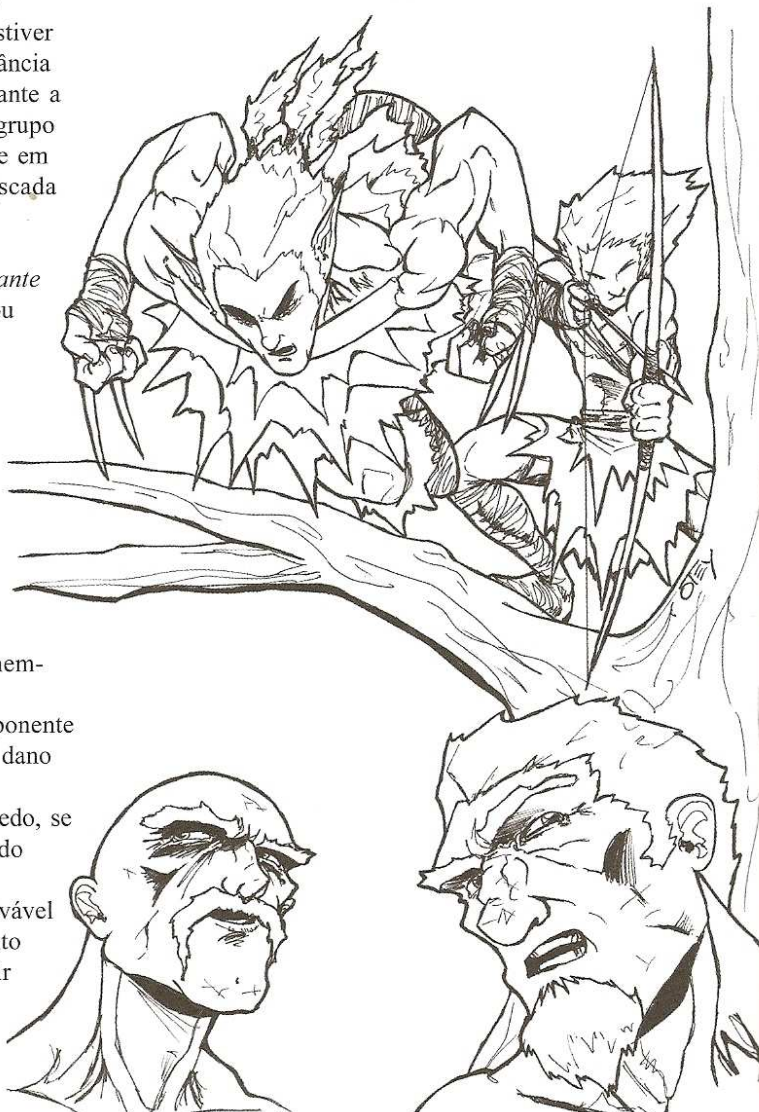
Táticas de Matilha

Um grupo que lute bem junto tem uma chance maior de derrotar seus inimigos, e os elfos sabem disto muito bem. Tomando o exemplo de lobos e outros predadores que andam em bandos, um grupo de elfos pode combinar seus talentos individuais de maneira eficiente, assegurando a sobrevivência de todos os seus membros. Quando atacando, o grupo concentra seus ataques a longa distância no que parece ser o oponente mais fraco, procurando eliminar tantas fontes de dano quanto for possível, tão rápido quanto possível. Durante a primeira rodada de combate, ou mais cedo, se o grupo emboscar seus oponentes, os membros do grupo fazem um teste da perícia apropriada para discernir quem, entre os seus alvos, é o mais provável de cair logo. As perícias usadas são Conhecimento (natureza) contra animais, plantas e vermes, Sentir Motivação contra humanóides e Conhecimento (arcano) contra monstros de outros tipos. A CD deste teste é igual a 20 + o número de oponentes que os elfos estão enfrentando.

Se o grupo reconhecer um oponente com uma habilidade perigosa ou um conjurador entre os inimigos, estes se tornam os primeiros alvos para derrotar. Depois da primeira rodada de combate, um ou dois elfos distraem os outros oponentes enquanto todos os outros concentram seus ataques em um único oponente, mudando para outro assim que ele estiver morto ou incapacitado.

Benefício: Depois que o segundo alvo cair, o resto dos oponentes deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível médio do grupo) ou sofrer -1 de penalidade de moral em jogadas de ataque e dano. Eles devem fazer um teste de resistência adicional a cada vez que um dos seus cair sob a chacina dos personagens, com a penalidade de moral se acumulando com cada teste de resistência falho.

Habilidades Úteis: *Detectar magia*, *abençoar*, música de bardo. Talentos Ataque Poderoso, Trespasar, perícia Intimidar.



TALENTOS ÉLFICOS

A própria natureza dos elfos lhes concede uma grande variedade de dons de que as outras raças não dispõem. Sua agilidade graciosa, porte nobre e aptidão mágica ajudaram-nos a desenvolver habilidades únicas em diversos campos. Eles também mantêm ligações íntimas com a natureza, vivendo em harmonia com o ambiente ao seu redor e com as criaturas selvagens. Não é de surpreender que a contribuição de um elfo para um grupo de aventureiros tenha um toque de magia, seja isto de uma habilidade mundana ou de algo verdadeiramente sobrenatural.

Personagens elfos, como quaisquer outros, podem se beneficiar de inúmeros talentos, dependendo de sua classe e habilidades particulares, mas eles têm seus próprios talentos, aprendidos de velhos mestres que os descobriram ou criaram ao longo de suas extensas vidas praticando seu ofício. Estes talentos exploram a herança mágica dos elfos, sua destreza natural e seu respeito pelas criaturas que usam como montarias, animais de estimação e aliados.

Deve ser notado que qualquer talento marcado como sendo “geral” pode ser usado por um personagem de qualquer classe ou raça, desde que tenha os pré-requisitos. Quando um talento é exclusivo de personagens élficos, isto estará nos pré-requisitos.

Alegria de Viver (Geral)

Você teve uma vida longa, e é relutante em deixá-la escapar facilmente.

Pré-requisitos: Elfo, Con 15+.

Benefício: O personagem não morre até chegar a -15 pontos de vida.

Normal: Quando um personagem é reduzido a -10 pontos de vida, ele está morto.

Alta Magia (Metamágico)

Você aprendeu os segredos da Alta Magia élfica.

Pré-requisitos: Elfo, 9º nível de conjurador.

Benefício: O personagem pode sofrer um ponto de dano temporário em Constituição em lugar de um espaço de magia mais alto para conjurar magias com talentos metamágicos. Os pontos de Constituição perdidos não podem ser recuperados por nenhum meio mágico; apenas o descanso os trará de volta. Veja as regras completas para Alta Magia élfica no capítulo Magia dos Elfos.

Especial: O personagem deve possuir este talento para aprender qualquer uma das habilidades de Alta Magia.

Ameaça à Distância (Geral)

Você é tão rápido e preciso com uma arma de ataque à distância que é capaz de ameaçar uma área ao seu redor.

Pré-requisitos: Foco em Arma (uma arma de ataque à distância), Tiro Certo, Tiro Rápido, bônus base de ataque +10.

Benefício: O personagem ameaça uma área a até 3 metros de distância como se tivesse alcance, podendo flanquear, fazer ataques furtivos e ataques de oportunidade em oponentes dentro desta área quando usando a arma de ataque à distância com a qual ele possui Foco em Arma.

Dom Arcano (Geral)

Você nasceu abençoado com um poder especial por causa dos laços ancestrais entre elfos e fadas.

Pré-requisitos: Elfo ou meio-elfo, Sab 13+.

Benefício: O personagem pode escolher duas magias de nível 0 ou uma magia de 1º nível da lista de magias de druida. Ele pode conjurar essas magias uma vez por dia, como um druida de nível igual ao seu nível de personagem. Essa é uma habilidade similar à magia.

Especial: Este talento só pode ser escolhido no 1º nível.

Elo (Geral)

Você formou um elo especial com alguma outra criatura. Os elfos guardam este dom para se unirem a um marido ou esposa, ou outro ente querido. É uma grande honra para outro elfo, e ainda mais para um membro de outra raça, ser ligado por um elo a você.

Pré-requisito: Elfo.

Benefício: O personagem sacrifica 200 XP para forjar uma ligação empática fraca com outra criatura. Uma vez por dia por criatura a quem ele for ligado, o personagem pode fazer um teste de Sentir Motivação (CD 15) para saber o que a criatura está sentindo naquele momento, não importa a distância.

Empatia com a Montaria (Geral)

Você e sua montaria entendem as peculiaridades e desejos um do outro, fazendo uma equipe muito melhor do que outros cavaleiros e suas montarias.

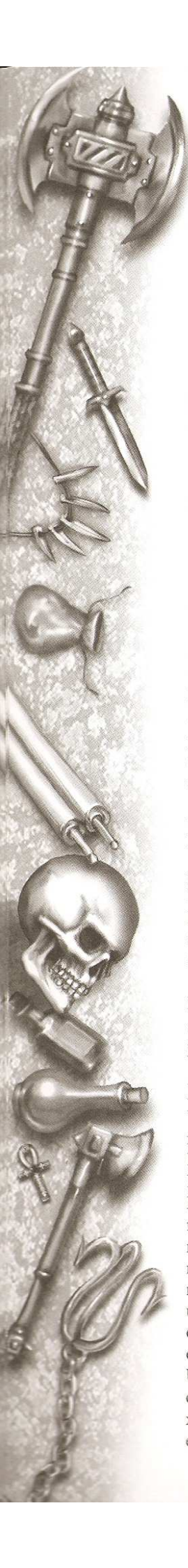
Pré-requisitos: 1 graduação em Cavalgar, falar Silvestre.

Benefício: Sussurando para sua montaria em Silvestre, o personagem pode “forçá-la” usando apenas uma ação de movimento, recebendo +4 de bônus no teste de Adestrar Animais. Para mais detalhes consulte a descrição da perícia Adestrar Animais, no *Livro de Regras Básicas I*.

Normal: “Forçar” uma criatura com a perícia Adestrar Animais exige uma ação de rodada completa.

Explorador (Geral)

Você é um mateiro experiente, capaz de encontrar sustento em qualquer terreno.



TALENTOS ÉLFICOS

Pré-requisito: 1 graduação em Sobrevivência.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Sobrevivência, e pode se mover no seu deslocamento normal enquanto caçando ou procurando água ou alimento.

Normal: Enquanto caçando ou procurando água ou alimento, o personagem deve mover-se apenas a metade de seu deslocamento normal.

Fabricante de Flechas (Geral)

Você tem um talento especial para fazer suas próprias flechas.

Pré-requisito: 1 graduação em Ofícios (fazer arcos).

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Ofícios (fazer arcos), e, uma vez por dia, caso fique sem flechas durante um encontro, acha 1d8 flechas extras que fabricou anteriormente. O personagem deve declarar que está fazendo mais flechas para poder usar esta habilidade de novo.

Grande Magia (Metamágico)

Suas magias podem afetar o dobro de alvos.

Benefício: Uma grande magia afeta o dobro de alvos do que a versão normal da magia. Magias com um efeito pessoal não são afetadas. Uma grande magia usa o espaço de uma magia dois níveis mais alta que o seu nível real.

Imóvel (Geral)

Você pode se mover muito lentamente ou ficar imóvel para maximizar suas chances de permanecer escondido.

Pré-requisito: Des 13+.

Benefício: O personagem tem +4 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se quando perfeitamente imóvel, ou +3 de bônus de circunstância movendo-se a 1,5 metro por rodada.

Normal: Um personagem pode se mover a até metade de seu deslocamento normal com nenhum bônus ou penalidade em seu teste de Esconder-se.

Magia Abrangente (Metamágico)

Você pode conjurar magias que abrangem uma área muito maior do que o normal.

Pré-requisitos: Alta Magia, Aumentar Magia, Grande Magia.

Benefício: O personagem pode aumentar a área ou o número de alvos de uma magia por dois ou um múltiplo mais alto. O primeiro múltiplo toma o espaço de uma magia três níveis mais alta do que o nível real da magia, mas o conjurador pode aumentá-lo ainda mais usando um espaço de magia extra para cada progressão. Por exemplo, *alarme* é uma magia de 1º nível que cobre uma emanção de 6 metros de raio (múltiplo normal de x1). Um *alarme* abrangente é uma magia de 4º nível que cobre uma emanção de 12 metros de raio (múltiplo de x2), e pode ser ainda mais modificada, afetando uma emanção de 18 metros de raio (múltiplo de x3), usando

o espaço de uma magia de 5º nível. Magias com um efeito pessoal ou que afetam apenas uma criatura não são afetadas.

Magia Duradoura (Metamágico)

Você pode fazer uma magia durar mais que o normal.

Pré-requisitos: Alta Magia, Estender Magia.

Benefício: Este talento pode ser usado apenas em rituais de Alta Magia. O personagem pode aumentar a duração de uma magia, fazendo com que sua duração seja expressa em uma unidade de tempo maior, de acordo com a seguinte progressão: rodadas, minutos, dezenas de minutos, horas, dias, semanas, meses, anos, décadas e séculos. Uma magia duradoura usa o espaço de uma magia três níveis mais alta que o seu nível real, mas o conjurador pode aumentar ainda mais a duração da magia, adicionando um nível à magia para cada nova unidade de tempo em que a duração da magia é aumentada. Por exemplo, *alarme* é uma magia de 1º nível com duração de 2 horas/nível de conjurador. Um *alarme* duradouro é uma magia de 4º nível com duração de 2 dias/nível do conjurador, e que poderia ser conjurada como uma magia de 5º nível para durar 2 semanas/nível do conjurador. Magias com uma duração de concentração, instantânea ou permanente não são afetadas por este talento.

Magia Massiva (Metamágico)

Você pode fazer uma magia afetar uma área incrivelmente grande.

Pré-requisitos: Alta Magia, Aumentar Magia, Magia Abrangente, Grande Magia.

Benefício: O personagem pode aumentar a área de uma magia para 1,5 quilômetro de raio centrado no conjurador. Uma magia massiva usa o espaço de uma magia seis níveis mais alta que seu nível real.

Magia Ricochete (Metamágico)

Você pode usar os corpos de outras criaturas como a fonte de qualquer magia que você conjura.

Pré-requisito: Aumentar Magia.

Benefício: O personagem conjura uma magia em um alvo primário dentro do alcance normal da magia, mas, ao invés de ser afetado, o alvo se torna a nova fonte da magia. O personagem escolhe um alvo secundário, e a magia é lançada como se o alvo primário fosse o conjurador, calculando alcance e linha de efeito deste ponto. O conjurador ainda deve poder ver o seu alvo secundário. Uma magia ricocheteada ocupa o espaço de uma magia dois níveis mais alta que seu nível real. O efeito visual de uma *bola de fogo* ricocheteada de um aliado para o verdadeiro alvo pode ser muito impressionante.

Manifestação (Geral)

Você pode convocar o poder do seu sangue élfico para impressionar as raças menores.

Pré-requisitos: Elfo, Car 15+.

Benefício: Como uma ação padrão, o personagem pode parecer mais imponente, retirando poder da terra. Ele tem +4 de bônus de moral em todas os testes baseados em Carisma por 1d6 rodadas. Esta é uma habilidade sobrenatural que o personagem pode usar 3 vezes por dia.

Especial: Outros elfos são imunes a este efeito.

Nascido para Cavalgar (Geral)

Você tem um talento natural na sela, e é muito confiante em suas habilidades como cavaleiro.

Pré-requisito: 1 graduação em Cavalgar.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Cavalgar e, uma vez por dia, pode realizar novamente uma jogada enquanto cavalgando.

Olhos do Falcão (Geral)

Os seus olhos podem detectar alvos a uma longa distância.

Pré-requisito: 1 graduação em Observar.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Observar, e sua penalidade nestes testes é de apenas -1 para cada 6 metros de distância.

Normal: A penalidade em testes de Observar é de -1 para cada 3 metros de distância.

Ouvidos da Raposa (Geral)

Você tem uma audição extremamente aguçada.

Pré-requisito: 1 graduação em Ouvir.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em testes de Ouvir, e sua penalidade por fazer testes de Ouvir dormindo é de apenas -5.

Normal: A penalidade por fazer testes de Ouvir dormindo é de -10.

Sentido da Natureza (General)

Sua ligação com a terra é particularmente forte, lhe permitindo encontrar seu caminho nos ermos facilmente, além de coisas específicas como ervas, rastros de presas etc.

Pré-requisitos: Sab 15+, elfo ou capaz de conjurar magias divinas de 1º nível.

Benefício: Passando uma rodada completa concentrando-se, o personagem ganha +4 de bônus nos testes de uma das seguintes perícias por uma hora: Conhecimento (natureza), Procurar ou Sobrevivência. Esta é uma habilidade sobrenatural que pode ser usada uma vez por dia.

Sonhos Proféticos (Geral)

Quando você entra em transe, você se conecta a um plano superior, e algumas vezes recebe imagens proféticas.

Pré-requisitos: Elfo ou habilidade de entrar em um transe místico, Con 15+.

Benefício: O personagem pode fazer uma pergunta simples uma vez por mês como na magia *contato extra-*

planar, usando as chances de contatar o Plano Astral. Além disso, o mestre pode dar ao personagem um sonho profético sem aviso, mas ele é sempre críptico e ambíguo.

Tiro Especial (Geral)

Você tem uma perícia sobrenatural com o arco.

Pré-requisitos: Saber usar qualquer arco, Des 15+, Tiro Certo.

Benefício: O personagem tem +2 de bônus nos testes de perícia para fazer um tiro especial (veja o capítulo anterior).

Visão na Penumbra Aprimorada (Geral)

Os seus olhos estão em sintonia muito melhor com condições de penumbra.

Pré-requisito: Visão na penumbra.

Benefício: O personagem com este talento enxerga quatro vezes mais longe que os seres humanos em condições iluminação precária.

Normal: Visão na penumbra permite que se enxergue duas vezes mais longe que os seres humanos em condições de iluminação precária.



FERRAMENTAS DOS ELFOS

O artesanato dos elfos é famoso por seus detalhes delicados e a forma graciosa que eles dão para tudo que sai de suas oficinas e forjas, seja destinado à recreação, ao trabalho ou à guerra. Também é conhecido por combinar beleza e eficiência, dissipando quaisquer críticas sobre frivolidade, especialmente vindas dos anões.

ARTESANATO

Os elfos amam coisas belas, e suas artes e artesanato refletem isto. Mesmo o mais simples objeto é construído com grande atenção aos detalhes, as linhas curvas demonstrando sua origem. O artesanato élfico é muito valorizado entre a nobreza e a aristocracia de diversos reinos, e mesmo uma simples caneca feita por um artesão élfico pode valer uma boa quantia em um mercado humano, por exemplo.

Para criar um item de qualidade élfica, um personagem (que precisa, por definição, ser um elfo) faz um teste de Ofícios, como descrito no *Livro de Regras Básicas I*, mas cada jogada representa duas semanas de trabalho, não apenas uma. Um item élfico custa o mesmo para ser feito que um item normal, mas o preço de mercado é o dobro do listado. Além disso, o item pesa 3/4 do peso de sua contraparte normal, mas é igualmente resistente e durável.

Obras-Primas Élficas

Os artesãos élficos têm todo o tempo do mundo para finalizar seus trabalhos, e, quando não estão pressionados pela necessidade, eles normalmente demoram todo este tempo. Itens obras-primas são muito comuns em oficinas élficas, e os artesãos os vêem como exercícios divertidos para manter suas perícias afiadas. Quando eles realmente querem dedicar toda a sua arte em uma única criação, fazem um item considerado uma obra-prima... pelos padrões élficos.

Obras-primas élficas seguem as regras para artesanato élfico mostradas acima e as regras normais para criar itens obras-primas. Uma obra-prima élfica é muito mais difícil de ser feita – seu componente superior custa 500 PO e tem CD 25 no teste de Ofícios. O tempo e o custo valem a pena, já que uma arma élfica obra-prima concede +2 de bônus nas jogadas de ataque, enquanto que as penalidades de armaduras são reduzidas em 2. Outros itens élficos obras-primas concedem +2 de bônus para as atividades feitas com eles.

O custo de obras-primas élficas é o triplo do item normal, mais o custo do componente superior. Não-elfos que possuam um destes itens serão vistos com suspeita pelos elfos, que tentarão descobrir como o item deixou as mãos de um dono élfico.

ARMAS

O armamento élfico é tão gracioso quanto letal. Não sendo uma raça particularmente inclinada à guerra, os elfos mesmo assim desenvolvem e inventam armas que satisfazem suas necessidades de defesa, e a maioria delas explora sua agilidade natural e habilidades. Cada sub-raça élfica tem uma visão diferente da guerra, e suas armas únicas refletem isto não apenas em seu projeto e execução, mas também em sua performance e na habilidade necessária para aprender a usá-las.

Arco-Chicote: Um guarda de fronteira inventou este arco longo de aparência comum quando ficou sem flechas e os inimigos estavam se aproximando para o combate corpo a corpo. A madeira usada para fazer esta arma é flexível mas resistente, permitindo a torção necessária para que ela funcione adequadamente e fazendo-a difícil de quebrar. Mas a verdadeira estranheza deste arco é a corda que se desprende de uma de suas pontas, graças a um gancho forte. Um arqueiro pode retirar a corda do arco como uma ação equivalente a movimento, e usar a combinação como um chicote, ferindo o oponente com o gancho na ponta da corda. Usar o arco-chicote desta maneira exige o talento Usar Arma Exótica, mas se o usuário já souber usar o chicote, pode usá-lo com -2 de penalidade ao invés de -4. Esta arma tem um alcance de 3 metros, mas não pode ser usada para imobilizar um oponente. Recolocar a corda no arco é uma ação de rodada completa que provoca um ataque de oportunidade. Esta é uma arma desajeitada, feita para ser usada como último recurso. Um personagem pode usar o arco-chicote como um arco com o talento usar armas comuns como normal.

Besta, Braçadeira: A resposta dos elfos do mar à besta de mão, esta arma é montada em uma braçadeira de metal que se fecha normalmente ao redor do pulso do usuário. A braçadeira tem uma ranhura para o virote, uma manivela no lado fechado e um gatilho que se estende para a frente. A arma é carregada com ambas as mãos, mas disparada com apenas uma. Os braços da besta podem se dobrar para dentro, concedendo ao usuário +4 de bônus em qualquer teste exigido para escondê-la sob roupas ou mesmo bandagens. Ela permanece utilizável debaixo d'água.

Clava-Garra: Esta é uma clava normal com pontas curvas dispostas da mesma forma que uma garra em sua extremidade. Elfos selvagens usam-na para imitar ataques de feras selvagens, muitas vezes adornando-as com peles para reforçar o engodo.

Espada Cantante: Uma das armas favoritas entre os praticantes do estilo da canção das lâminas, esta espada tem ranhuras entalhadas ao longo de sua lâmina que criam um som perturbador enquanto o usuário luta com ela. O som, que distrai o inimigo, concede ao usuário da espada +1 de bônus de circunstância em seus testes de Blefar para a ação de combate finta.

Espada, Cristal: Criada primeiramente como um ornamento por artesãos elfos cinzentos, a espada de cristal é feita tomando-se grandes pedaços de cristal que crescem em cavernas e afiando-os em forma de lâmina, em seguida tratando-os com um processo especial que ainda é um mistério para os armeiros ao redor do mundo, incluindo elfos de outras sub-raças. Espadas de cristal podem ser espadas curtas, longas ou largas, causando o mesmo dano e atuando de todas as manei-

ras como uma espada normal. Se o personagem escolher causar dano por contusão, a espada causa +1d6 pontos de dano, devido à reverberação do cristal quando golpeando com a prancha da lâmina.

Espada-Lança: Esta arma é a marca registrada da infantaria élfica de elite. Ela consiste em um longo cabo que termina em uma lâmina curva, do tamanho de uma espada curta, com fio de um lado só. Na outra extremidade há uma afiada ponta de lança. Esta é uma arma exótica que exige treinamento especial para ser usada, e também é uma arma dupla que permite que o usuário faça um ataque extra com sua mão inábil. Ela pode ser usada com uma mão, sacrificando-se o ataque com a mão inábil, e o usuário pode usar a ponta de lança para atacar quando em uma manobra agarrar ou em distância curta.

Armas

Armas Simples	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de		Tipo²
					Distância	Peso¹	
Armas de Uma Mão – Corpo a Corpo							
Clava-garra	2 PP	1d4	1d6	19-20/x2	–	1,5 kg	Concussão e Cortante
Armas de Ataque à Distância							
Estilingue	5 PP	1d3	1d4	x2	12 m	0,5 kg	Concussão

Armas Comuns	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de		Tipo
					Distância	Peso	
<i>Armas Leves – Corpo a Corpo</i>							
Espada curta, cristal	30 PO	1d4	1d6	19-20/x2	–	1 kg	Cortante
<i>Armas de Uma Mão – Corpo a Corpo</i>							
Espada cantante	20 PO	1d6	1d8	19-20/x2	–	2 kg	Cortante
Espada longa, cristal	45 PO	1d6	1d8	19-20/x2	–	1,5 kg	Cortante
<i>Armas de Duas Mãos – Corpo a Corpo</i>							
Espada larga, cristal	150 PO	1d10	2d6	19-20/x2	–	6 kg	Cortante
Lança dos céus ³	20 PO	1d8	1d10	x3	–	6 kg	Perfurante

Armas Exóticas	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de		Tipo
					Distância	Peso	
Armas Leves – Corpo a Corpo							
Saia de lâminas	6 PO	1d3/1d3	1d4/1d4	x2	–	2 kg	Cortante
Armas de Uma Mão – Corpo a Corpo							
Espada-lança ⁴	25 PO	1d4/1d3	1d6/1d4	19-20/x2	–	2,5 kg	Perfurante
Armas de Ataque à Distância							
Arco-chicote ⁵	80 PO	1d3/1d6	1d4/1d8	x2/x3	3 m/27 m	1,5 kg	Perfurante ou Cortante
Besta de braçadeira	85 PO	1d3	1d4	19-20/x2	9 m	1 kg	Perfurante

Munição	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de		Tipo
					Distância	Peso	
Flecha larga (20)	100 PO	Especial	Especial	x3	-3 m	2 kg	Perfurante
Flecha luminosa (20)	2 PO	Pelo arco	Pelo arco	x3	Pelo arco	1,5 kg	Perfurante

¹ O peso indicado representa as armas Médias. Uma arma Pequena pesa metade desse valor e uma arma Grande pesa o dobro.

² Quando houver dois tipos de dano indicados, a arma causará os dois quando estiverem separados com “e” ou apenas um tipo de cada vez (a critério do jogador) quando estiverem separados com “ou”.

³ Arma de haste.

⁴ Arma dupla.

⁵ Os primeiros parâmetros do arco-chicote são usados no combate corpo a corpo, enquanto que os segundos são usados em ataques à distância. Em corpo a corpo um arco-chicote possui alcance de 3 metros.



FERRAMENTAS DOS ELFOS

Estilingue: Elfos selvagens e da floresta descobriram que certas resinas combinadas do modo certo com cordas entrelaçadas fazem uma corda bastante elástica. O estilingue é uma forquilha de madeira com esta corda elástica amarrada em ambos os “braços”, com uma funda no centro. Esta arma é um bom substituto para uma funda normal no ambiente restritivo e confinado das áreas de mata densa que estas sub-raças habitam.

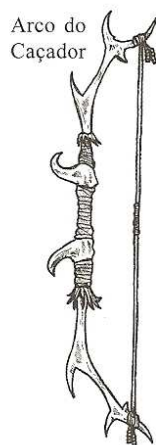
Flecha Larga: Esta flecha tem uma ponta mais larga do que o normal, fazendo-a mais pesada e capaz de causar mais dano. Quando usando uma flecha larga, considere que o arco é uma categoria de tamanho maior para efeitos do dano causado. Por exemplo, um arco longo Médio causaria 2d6 pontos de dano com uma flecha larga. O peso maior reduz em 3 metros o incremento de distância da arma.

Flecha Luminosa: A haste desta flecha foi tratada com uma substância alquímica que entra em ignição quando o ar passa por ela em grande velocidade, como quando é disparada de um arco. Os elfos usam flechas luminosas em condições de pouca luz, já que sua visão lhes permite tirar vantagem do rastro flamejante que a flecha deixa na escuridão. Se esta flecha acerta o alvo, todos os personagens com visão na penumbra recebem +1 de bônus em seu próximo ataque à distância contra o mesmo alvo, incluindo o arqueiro que disparou a flecha em primeiro lugar. Este efeito não concede nenhum

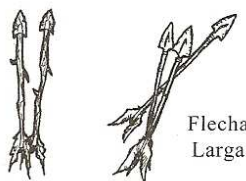
benefício durante o dia ou em condições de luz que permitiriam a um humano ver o alvo claramente.

Lança dos Céus: Os elfos criaram esta lança para uso com sua cavalaria aérea, e ela se estende a um alcance de 4,5 metros. Um personagem precisa usar as duas mãos para empunhá-la, mas não para carregá-la fora de combate. Ela é feita para se quebrar de forma limpa no meio, evitando-se qualquer risco de prender o usuário à criatura atacada, o que poderia significar a morte da montaria aérea e do cavaleiro. Em caso de sucesso decisivo, a lança se quebra automaticamente, prevenindo que o personagem fique preso (veja as regras para combate aéreo no capítulo respectivo).

Saia de Lâminas: Um conjunto de cinco ou seis lâminas de 7 cm penduradas em faixas grossas de couro ou correntes finas, que por sua vez pendem de um cinto. Saias de lâminas são usadas basicamente por praticantes mulheres do estilo da dança das lâminas, que atacam girando o próprio corpo ou segurando as faixas da frente em suas mãos. Adquirir o talento Usar Arma Exótica permite ao usuário usar saias de lâminas como uma arma dupla com ambas as faixas, mas apenas um dançarino da lâmina consegue usar todas em um único ataque (veja o capítulo Segredos dos Elfos). As faixas ou correntes das saias de lâminas permitem que o usuário ameace uma área a até 3 metros de distância, mas são muito fracas para permitir ataques de imobilizar.



Flecha Constritora



Estilingue

A linha de infantaria élfica permaneceu impassível enquanto a horda gnoll investia, suas gargalhadas deixando a cavalaria humana nervosa.

“Preparem-se para carga!”, o cavaleiro humano bradou às suas tropas, mas o comandante elfo levantou a mão abruptamente.

“Parados! Permaneçam em posição!”, ele ordenou mais para os humanos que tremiam do que para seus próprios homens, que já sabiam o que deveriam fazer.

“Você está louco? Nós podemos quebrar a...”

“É muito tarde para cavalos! Muito perto para flechas!”, o elfo agarrou sua espada.

Segundos depois, a primeira linha de gnolls jazia morta pelo primeiro ataque coordenado dos combatentes elfos de elite. A segunda linha seguiu-se, com uma estocada poderosa de suas estranhas espadas.

“Está feito!”, o guerreiro elfo sorriu enquanto saudava o inimigo para satisfazer sua própria honra. “Sua vez, humano! Mostre o que os seus cabeças-de-balde podem fazer!”

ARMADURAS

Os elfos preferem liberdade de movimentos a proteção pesada, e mesmo as suas armaduras mais incômodas são muito mais leves e fáceis de serem usadas do que seus equivalentes de outras raças. Mesmo a mais rústica das armaduras de peles feita por um curtidor elfo tem uma elegância inerente que se destaca quando vendida ao lado de outros produtos. Os elfos produzem suas armaduras para se adequarem a seus corpos com facilidade, o que faz com que seja difícil para outros vesti-las. Mesmo os humanos têm dificuldade em usar uma armadura élfica, a menos que ela seja customizada para suas anatomias mais volumosas, sofrendo -1 de penalidade adicional de armadura e +5% de chance de falha de magia arcana até que a armadura seja modificada por um artesão.

Armadura Camuflada: Esta armadura é feita de escamas de couro entrelaçadas, tingidas em tons terrosos e em formato de folhas. Apenas o elmo, a placa de peito, as braçadeiras e grevas são feitos deste modo, com as pernas e mangas feitas de couro mais macio com

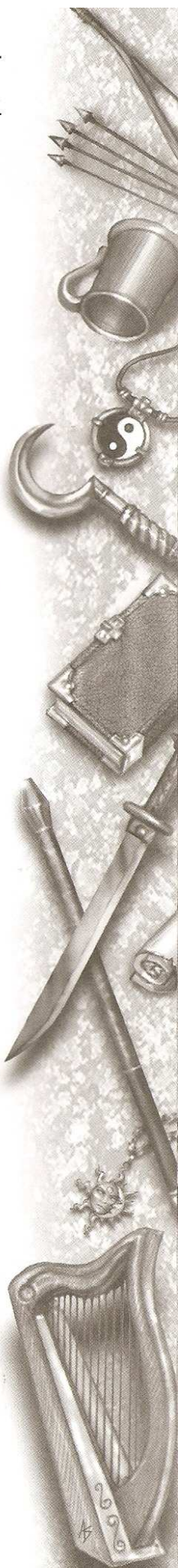
padrões de folhas entalhados. A armadura camuflada concede +2 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se, desde que o terreno e a estação combinem com as cores da armadura. Os elfos tiram a armadura camuflada e tingem-na de novo quando a estação muda, e as tintas naturais podem durar até 1d4+2 meses sem precisarem ser reaplicadas.

Armadura de Madeira Férrea: Couro e “placas” de madeira fazem a versão dos elfos da floresta da meia-armadura. O carpinteiro trata as peças com uma mistura especial para endurecê-las depois que as entalha. Tiras de couro e tendões amarram as peças à armadura de couro por baixo das placas, que tem suas próprias tiras para segurá-las.

Cota de Malha Arcana: Esta armadura consiste em anéis de mitral unidos, com cortes largos ao longo dos braços e pernas para permitir ao usuário maior liberdade de movimento com seus membros, ao preço de um pouco de proteção perdida. Conjuradores tiram mais vantagem desta armadura do que qualquer outro personagem, já que é mais fácil para eles fazer os gestos necessários para suas magias por causa dos cortes.

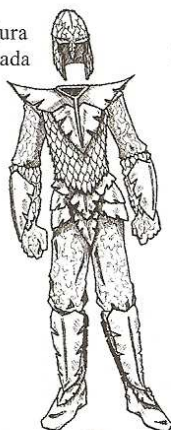
Armaduras

Armadura	Custo	Bônus de Armadura	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade por Armadura	Falha de Magia Arcana	Velocidade (9 m) (6 m)	Peso
Armadura Leve							
Camuflada	50 PO	+3	+5	-1	15%	9 m 6 m	7,5 kg
Cota de malha arcana	4.200 PO	+4	+5	-2	10%	9 m 6 m	10 kg
Couro da noite	60 PO	+2	+8	0	5%	9 m 6 m	2,5 kg
Madeira férrea	40 PO	+4	+3	-2	20%	9 m 6 m	12,5 kg
Armadura Média							
Gibão do caçador	20 PO	+3	+3	-3	20%	6 m 4,5 m	12,5 kg
Meia-armadura élfica	4.600 PO	+7	+2	-4	30%	6 m 4,5 m	12,5 kg
Robes de batalha	2.500 PO	+4	+4	-2	15%	6 m 4,5 m	7,5 kg
Extras							
Saia de mitral	+1.200 PO	+2	-1	-	-	- -	+4 kg



FERRAMENTAS DOS ELFOS

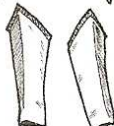
Armadura
Camuflada



Meia-Armadura
Élfica



Armadura
Aracnídea
(costas)



Couro da
Noite



Peitoral de
Mital



Saia de
Mital



Cota de Malha
Arcana

Robes de
Batalha



Gibão do
Caçador



Armadura
de Madeira



Couro da Noite: Originalmente feita pelos drow, a armadura de couro da noite é totalmente negra e feita com seda de aranha macia e resistente. Versões não-drow usam fio diáfano tingido. O material parece absorver a luz e, por causa disto e de sua flexibilidade, concede ao usuário +2 de bônus em testes de Esconder-se e Furtividade. Esta armadura pode ser usada sob outras armaduras médias ou leves, mas isto cancela os bônus nos testes de perícias.

Gibão do Caçador: A maior parte das armaduras de peles carrega poucas evidências do animal do qual veio, mas o gibão do caçador é a exceção. A pele curtida envolve o usuário, imitando a anatomia de uma fera, pêlo e cheiro inclusos, com a cabeça do animal servindo como elmo. A armadura concede +1 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se ou Disfarce feitos em regiões selvagens, assim como +2 de bônus em testes de Sobrevivência feitos para caçar. Os elfos do mar usam o couro de tubarões atroz.

Meia-Armadura Élfica: A meia-armadura élfica é a armadura mais pesada que os elfos usam em combate. Ela é feita com anéis de mitral unidos com elegantes placas presas e amarradas ao redor do corpo. Altos elfos e elfos cinzentos fazem estas armaduras para vestir seus cavaleiros, e ela é praticamente desconhecida entre os elfos selvagens e da floresta. A meia-armadura cerimonial tem as placas e anéis adornadas

com entalhes de bronze, ouro ou prata, mas ainda assim é útil em batalha.

Peitoral de Mital: Os reinos élficos vestem sua infantaria de elite com placas de peito de mitral para lhes dar tanta proteção quanto possível, sem sacrificar sua mobilidade.

Robes de Batalha: Outra vestimenta para magos dados à guerra, a versão élfica do robe-armadura não tem como objetivo a furtividade, mas a proteção do mago de guerra. O tecido resistente feito de fio diáfano é entrelaçado com fio de mitral e placas de ferro, fornecendo uma proteção muito boa com poucos obstáculos para a conjuração de magias. Há versões dos robes de batalha feitos como vestidos, utilizados por damas élficas que entram em batalhas como parte de seus deveres de nobre.

Saia de Mital: Esta saia de anéis de mitral unidos é presa à cintura do usuário e não chega abaixo dos joelhos, fornecendo proteção adicional a qualquer armadura vestida. Ela se ajusta com facilidade a qualquer armadura exceto a armadura de batalha, e, apesar de adicionar um peso extra para o personagem, não interfere com a magia. Uma saia de mitral concede +1 de bônus à CA de uma montaria.

EQUIPAMENTO

As oficinas em qualquer reino élfico produzem delicados itens de excelente qualidade e que, embora caros, lembram aos elfos que viajam para longe que existe um canto do mundo onde a beleza é preservada. Elfos aventureiros muitas vezes carregam consigo um item único de suas terras natais, um equipamento que é perfeitamente normal entre os elfos, mas que muitos colecionadores dariam alegremente uma fortuna para possuir. Os preços para os seguintes itens são aqueles que os vendedores elfos cobram de compradores elfos. No mercado humano, eles podem valer o dobro ou mesmo o triplo do valor listado.

Aljava do Tiro Rápido: Uma aljava em forma de "V" que pode conter 20 flechas, e é amarrada às costas do arqueiro. O desenho permite que o arqueiro pegue uma flecha e a coloque em seu arco muito rapidamente, concedendo +1 de bônus de competência em Iniciativa se o seu primeiro ataque nesta rodada for feito com um arco. Ela tem um bolso da frente para guardar um conjunto de ferramentas para fabricação de flechas, e as flechas podem ser amarradas à aljava quando fora de combate.

Bengalas de Escalada: Um par de instrumentos de madeira do tamanho de um antebraço e curvadas em uma ponta, com uma correia de couro na outra. As crianças élficas inventaram-nas para ajudá-las a se erguerem até galhos que não podiam alcançar, e os adultos mais tarde melhoraram o projeto. As bengalas concedem +2 de bônus de competência em testes de Escalar quando aplicados a árvores com galhos fortes, e desde que o personagem se mantenha próximo ao tronco.

Capa de Viagem: Uma vestimenta verde acinzentada que nenhum viajante élfico pode dispensar. A despeito de quão fina é, a capa é bastante durável, tão quente quanto um cobertor de inverno e tão leve quanto uma roupa de dormir. Ela é à prova d'água e tem alguma resistência ao fogo, sendo capaz de resistir a 3 pontos de dano por fogo sem pegar fogo ela própria. Também é estranhamente confortável como roupa de dormir.

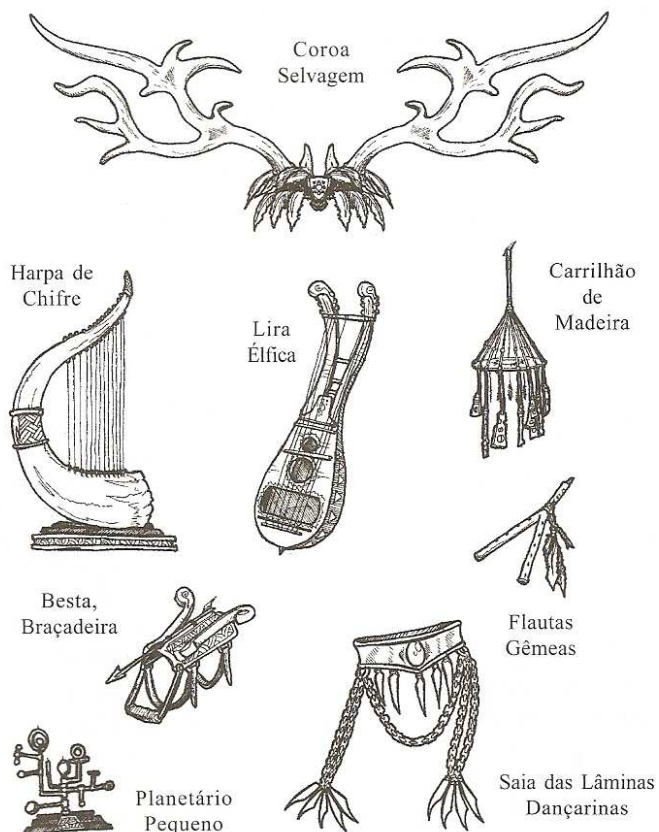
Carrilhão de Madeira: Um truque dos elfos selvagens para manter os intrusos inquietos, estes carrilhões são pendurados do alto das árvores, deixando que o vento os faça bater uns nos outros assim como sopra pelos orifícios entalhados. Isto cria um som inquietante e difícil de ser localizado. Qualquer criatura com um valor de Inteligência de 12 ou menos deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 14) ou ser considerada abalada. Um personagem abalado sofre -2 de penalidade de moral em jogadas de ataque, de dano de armas e em testes de resistência.

Flautas Gêmeas: Um único tubo se divide em dois braços para criar uma flauta estranha, em forma de "Y".

Os elfos da floresta gostam de adicionar penas a este instrumento de argila. Ambos os braços têm orifícios, o que permite que um músico hábil toque duas melodias diferentes com o mesmo fôlego. São necessárias duas graduações na perícia Atuação para aprender a tocar as flautas gêmeas apropriadamente. Um bardo que seja bem-sucedido em um teste de Atuação (instrumentos de sopro) (CD 18) pode sustentar dois efeitos de música de bardo ao mesmo tempo, mas isto requer sua concentração total, e ao fazê-lo ele só pode realizar ações de movimento, e se mover à metade de seu deslocamento a cada rodada que sustente os dois efeitos.

Harpa de Chifre: Um instrumento feito com o chifre de alguma grande fera, os sons que vêm de suas cordas dependem totalmente da natureza do artesão e da fonte do próprio chifre. Touros e bisões mortos com respeito têm seus chifres usados como material, e a música que produzem tem um sentimento forte. Os drow usam chifres de criaturas demoníacas, e sua música é dissonante e enlouquecedora. Um músico que toque a harpa certa para a audiência certa tem +2 de bônus de competência em testes de Atuação.

Lira Élfica: Este instrumento musical de cordas produz um som delicado e acalentador, e é muito valorizado entre bardos de qualquer raça. A caixa de ressonância é semi-esférica, e sustenta dois braços que se curvam para dentro, com uma barra atravessada que mantém oito cordas esticadas.



FERRAMENTAS DOS ELFOS

Capa da Floresta



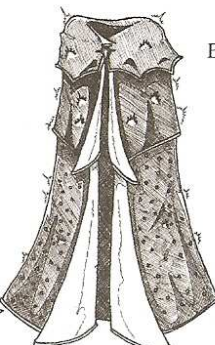
Pele das Mil Feras



Capa de Viagem



Robes Estelares



Pão de Estrada: Um pequeno pedaço deste pão salgado é suficiente para sustentar um aventureiro por um dia inteiro, como se houvesse comido suas porções normais de ração de viagem. Tomando muito menos espaço que provisões comuns, os viajantes elfos muitas vezes optam pelo pão de estrada quando estão com pressa e sabem que não podem se demorar em caçadas. É aconselhável ter um pouco de água por perto para ajudar a engolir, já que é um pouco seco.

Planetário Pequeno: Um sistema complicado de anéis unidos e esferas de bronze, latão e outros metais. Do tamanho aproximado de dois punhos juntos, o planetário pequeno é um instrumento divinatório para magos com uma preferência por astrologia. A CD do teste de resistência contra as magias *vidência* e *vidência maior* conjuradas por um conjurador usando um planetário pequeno aumenta em +1.

Robes Estelares: O item mais impressionante do guarda-roupa de um elfo, os robes estelares já foram descritos como "luz das estrelas tecida". Produzidos de fio diáfano, os robes estelares imediatamente chamam a atenção em qualquer encontro, com seu material brilhante criando uma aura sobrenatural ao redor de seu usuário. Robes estelares concedem +1 de bônus em qualquer jogada baseada em Carisma em uma situação social.

Sela dos Ares: Uma sela especialmente desenhada para montarias voadoras. Feita de couro endurecido, ela

apresenta arreios especiais que impedem que o cavaleiro caia para sua morte em caso de uma falha em um teste de Cavalgar para manter seu equilíbrio. Ela não concede nenhum bônus ao teste, apenas previne uma fatalidade em caso de uma jogada ruim. Um ataque pode ser forte o suficiente para cortar os arreios. Quando quer que o personagem seja atingido por um ataque físico que o force a fazer um teste de cavalgar, jogue 1d20+10. Se o resultado for menos que o dano que o personagem sofreu, os arreios se partem e ele deve fazer um teste de Cavalgar contra uma CD igual ao dano sofrido, menos o resultado do teste dos arreios. Em caso de falha, ele cai de sua montaria para o chão.

Tinta de Camuflagem: Esta mistura de tintas herbais e minerais é perfeita para caçadores e batedores que esperam estar em campo por um longo tempo. A tinta concede +1 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se, assim como em testes de Sobrevivência para caçar. A tinta é guardada em recipientes de argila, mantidos bem embrulhados em couro. Uma vez passada sobre a pele, a graxa seca e permanece por 2d4 dias. É preciso algum esforço para lavá-la apenas com água antes que ela evapore por si mesma.

Tabela de Equipamento

Item	Custo	Peso
Aljava de tiro rápido	5 PO	0,5 kg
Bengalas de escalada	5 PP	1 kg
Capa de viagem	12 PO	1 kg
Carrilhão de madeira	4 PP	5 kg
Flautas gêmeas	5 PO	0,5 kg
Harpa de chifre	115 PO	1,5 kg
Lira élfica	80 PO	1,5 kg
Pão de estrada (por 3 dias)	5 PP	0,5 kg
Planetário pequeno	1.200 PO	2,5 kg
Robes estelares	750 PO	4 kg
Sela dos ares	60 PO	20 kg
Tinta de camuflagem	15 PO	-

ITENS ESPECIAIS

O equipamento dos elfos já pode ser considerado de qualidade superior, mas eles ainda podem produzir outros itens que mesmo a sua própria raça considera maravilhosos e incomuns. A maioria dos itens a seguir é de natureza alquímica, e processos secretos são usados para criá-los. Consulte o capítulo anterior (Truques dos Elfos) para as CDs para criá-los.

Corda de Arco Oleosa: Durante as estações chuvosas, os arqueiros devem tomar cuidados especiais com seus arcos. O corpo do arco é tratado com unguento endurecedor de madeira, e a corda é substituída por uma corda de arco oleosa. Além da manutenção reduzida, esta corda de arco aumenta o incremento de distância de qualquer arco ou arco composto em 6 metros.

Destilado Feérico: Os não-elfos que provam um gole desta bebida alcoólica podem jurar que ela é uma poção mágica e não um líquido mundano. Os elfos podem ficar bêbados com ela, assim como os humanos e outros o fazem com uísque forte, mas ela age como um forte alucinógeno em qualquer não-elfo que falhe em um teste de resistência de Fortitude (CD 20). O não-elfo então sofre de alucinações, ficando pasmo e incapaz de fazer qualquer ação até que durma e espere o efeito passar. Ao acordar, ele deve ser bem-sucedido em um segundo teste de resistência de Fortitude (CD 16) para evitar os efeitos de uma ressaca: -2 de penalidade de moral em todas as jogadas por 1d8 horas.

Fio Diáfano: O segredo por trás de muitas das roupas élficas está no material de que são feitas. Dizem os boatos que o fio diáfano é tecido de uma mistura de teia de aranhas e raios de luar, e ele é o material principal usado em *capas élficas* e outras vestimentas similares. Leve, resistente e confortável, o fio diáfano concede +2 de bônus em qualquer jogada de Ofícios para criar roupas a partir de si, e a peça criada custa 3 vezes seu preço normal de mercado. Encantar itens feitos de fio diáfano também é mais fácil, exigindo que apenas 1/50 de seu preço básico seja pago em XP, ao invés do normal de 1/25.

Fogo Frio: O uso de fogo frio é favorecido pelos elfos que vivem em florestas densas, já que ele produz uma chama que não queima o que toca. Ele é vendido como uma tocha ou como um frasco de óleo para lanternas, que emitem luz normal, com a única diferença de que não acende ou queima nada que a chama toque.

Luz Líquida: A luz líquida é uma variação do fogo de alquimista. É uma substância transparente estocada em um frasco igualmente transparente. Quando o líquido entra em contato com o ar, ele brilha intensamente por até 6 horas se mantido dentro do recipiente, fornecendo luz a até 9 metros. A substância ainda brilha se for jogada em qualquer superfície, fazendo-a útil para deixar marcas temporárias. Cada hora consome uma das seis "doses" contidas em cada frasco, e qualquer luz líquida derramada ou jogada fora dele deve ser uma dose inteira, para ter brilho, durando 1 hora e emitindo luz a até 4,5 metros de distância. Luz líquida pode ser usada como uma arma de projétil de área. Qualquer criatura atingida não sofre dano, mas todos os atacantes recebem +1 de bônus de circunstância em suas jogadas de ataque contra ela, já que a substância delinea seus contornos. Este efeito é particularmente útil contra criaturas invisíveis, já que nega seu bônus de +2 em ataques, e os defensores podem manter seu bônus de Destreza em sua CA contra ela, e qualquer chance de erro é reduzida em 10%. Este efeito também funciona contra criaturas sob o efeito de *nublar*, *deslocamento* ou habilidades similares. Se usada desta forma, a luz

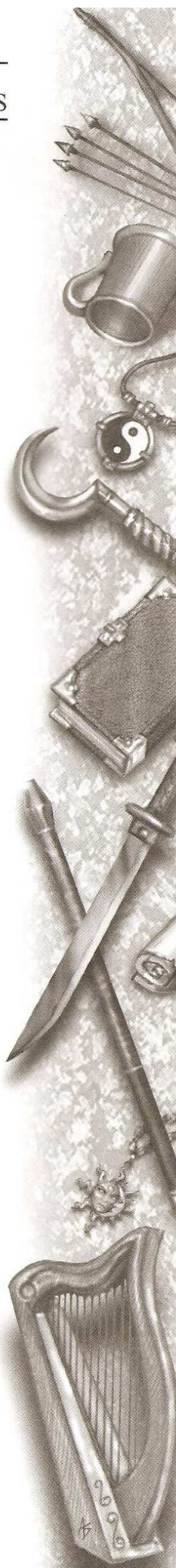
líquida brilha por 1d6+1 rodadas se o ataque de projétil de área atingiu diretamente o alvo. Ela dura por 1d4+1 rodadas se apenas causou dano por "espiro" ou se o ataque foi bem-sucedido, mas falhou devido à chance de erro por cobertura. Ela dura por apenas 2 rodadas se a jogada de ataque falhou por 5 pontos ou menos.

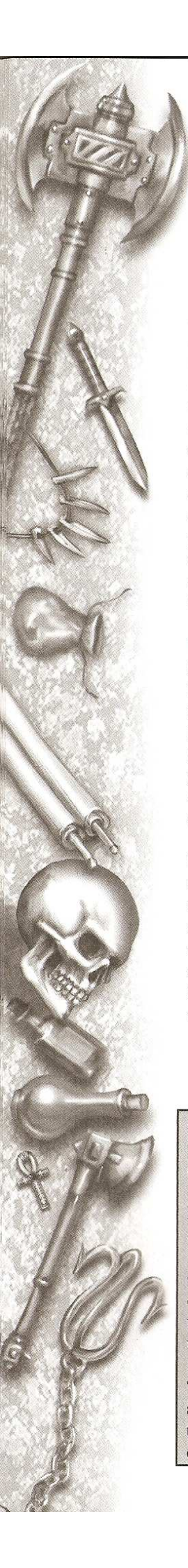
Nafta: Esta substância altamente inflamável primeiro foi usada na marinha élfica, mas foi adaptada para uso pessoal, da mesma forma que o fogo alquímico. Contudo, nenhum elfo irá usar nafta de propósito em uma floresta ou outra área selvagem, reservando seu uso para expedições ao subterrâneo ou para a guerra. A diferença entre nafta e fogo alquímico é que a nafta não para de queimar até que a substância seja consumida ou apagada por meios mágicos. Quando usado como uma arma de ataque de área, a nafta causa 1d6 pontos de dano por fogo a uma criatura atingida por ele, e 1 ponto de dano por fogo em qualquer um a até 1,5 metro. As criaturas afetadas continuam sofrendo a mesma quantidade de dano a cada rodada (1d6 direto e 1 de dano por "espiro"), até que a substância se consuma, o que acontece depois de 1d6 rodadas.

Névoa de Sono: Esta substância funciona como névoa engarrafada, exceto que foi tratada com um narcótico. Além dos efeitos de obscurecimento, todas as criaturas dentro da área devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Fortitude (CD 15), ou sofrer -1 de penalidade em jogadas de Iniciativa, ataque e dano. Os elfos são imunes a este narcótico.

Névoa Engarrafada: Quando exposto ao ar, este líquido branco leitoso evapora em uma nuvem de névoa fina que cobre uma área a até 9 metros de distância do ponto de origem. Ela concede às criaturas dentro da névoa 1/4 de cobertura, e reduz a visibilidade a 6 metros. Quando usada em florestas densas, como os elfos preferem, ela também fornece +5 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se e Furtividade. A névoa se dissipa em 2d8 rodadas, ou em 1 rodada com um vento de mais de 15 km/hora.

Pó de Fada: Esta poeira fina não é nem de perto tão tola quanto o nome sugere, mas é uma arma muito eficiente para as táticas élficas de guerrilha. O pó é mantido em uma pequena sacola, e o usuário deve derramar água nela antes de arremessá-la, o que é uma ação de rodada completa que provoca um ataque de oportunidade. O usuário deve arremessar a sacola imediatamente ou sofrer seus efeitos. Quando arremessada como uma arma de ataque de área, a sacola se abre e envolve todos a até 1,5 metro do seu ponto de efeito em uma nuvem de minúsculas mas barulhentas explosões brilhantes. O pó não causa dano, mas as criaturas afetadas devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Vontade (CD 15) ou sofrer -2 de penalida-





FERRAMENTAS DOS ELFOS

de de moral em jogadas de ataque e dano por 1d4 rodadas. As explosões duram apenas uma única rodada, e então cessam.

Seda de Aranha: Originalmente desenvolvida pelos drow, os outros elfos descobriram sua própria versão desta substância adesiva. Contida em um saco grande que lembra um odre, a seda de aranha pode ser usada apertando o recipiente, com um fio branco do material escapando pela pequena abertura. Ela adere a qualquer substância, mas lâminas as cortam com facilidade, então ela é usada na maior parte das vezes em armadilhas, encraves camuflados e corda improvisada. O fio é extremamente forte e suporta ser muito esticado, exigindo um teste de Força (CD 24) para ser partido. Ele pode suportar até 400 kg de peso sem se partir ou soltar de onde estava preso. A seda de aranha se dissolve em álcool em 3 rodadas. Um saco de seda de aranha pode fornecer 36 metros de corda.

Tintas do Camaleão: Esta tintura especial vai além da simples tinta herbal que os caçadores e sentinelas elfos usam para esconder-se entre as árvores. Aplicadas em padrões de listras sobre a pele, ela muda de cor para refletir o ambiente, concedendo ao usuário +3 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se. A tinta perde suas propriedades camaleônicas 6 horas depois de aplicada, e então se torna tinta normal, concedendo apenas +1 de bônus em testes de Esconder-se.

Ungüento Férreo: Os elfos usam esta substância para cuidar de seus arcos e flechas mas, se usada em maior quantidade, ela dá a qualquer objeto de madeira uma dureza e resistência maiores. Um arco longo ou curto normal age como um arco composto que permite que o arqueiro aplique +1 de bônus de Força ao dano das flechas. Flechas e flechas obras-primas não se quebram quando atingem o alvo, e portanto são recuperáveis.

Um bordão, clava ou azagaia são considerados uma categoria de tamanho maior para efeitos de dano. Qualquer outro objeto feito de madeira normal recebe +5 de bônus em sua dureza e 5 pontos de vida extras. O efeito do unguento dura 1d6 dias para armas e 1d4 meses para objetos. Um frasco de unguento é suficiente para cobrir uma única arma, 20 flechas, um objeto de madeira grande como uma porta, ou uma superfície de madeira de 3 metros quadrados.

Varinha Luminosa: Os elfos vêem muito melhor na noite do que outras criaturas, mas não podem ver na escuridão completa, então ainda precisam de fontes de luz. Varinhas luminosas são a resposta quando os elfos também querem ser sutis, pois estas varinhas tratadas alquimicamente emitem uma luz suave e azulada que é inútil para os humanos, mas perfeita para a visão na penumbra dos elfos. As varinhas são guardadas em um tubo fino de metal e, quando retiradas, brilham com uma luz fraca que ilumina a até 3 metros para visão normal, mas a até 9 metros para visão na penumbra. A varinha luminosa perde sua luminescência 1 hora após ser retirada do recipiente, que é reutilizável.

Vinho Élfico: É extremamente raro encontrar esta bebida fora de terras élficas; não apenas ela é proibitivamente cara para importar, ela é potencialmente perigosa para não-elfos. Os elfos consideram seu gosto raro uma iguaria apropriada para uma noite relaxante sob as estrelas, mas os não-elfos devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) ou ficarão bêbados após uma dose, sofrendo -2 de penalidade de circunstância em todas as suas jogadas. A ressaca também não é fácil, exigindo um teste de resistência de Fortitude (CD 16) para evitar -1 de penalidade de moral em todas as jogadas por 1d6 horas.

Os drow haviam atacado a caravana de surpresa. Muitos dos vagões e carroças estavam em chamas, iluminando a noite com um lembrança dolorosa de tudo o que estava perdido. Os guardas da caravana estavam agüentando firmes, e agora estavam organizados e expulsando os elfos negros.

Kyria sabia que aquilo não iria durar. Ela havia recebido uma visão na noite anterior, e sabia que estes capangas não eram a verdadeira ameaça, e que a comida não era o seu alvo. Ela ouviu uma pancada perto do vagão do líder, e correu.

O comandante dos drow ainda segurava o cadáver do líder da caravana quando se virou, sua armadura negra reluzindo à luz do fogo. Ele sorriu para a garota e largou sua vítima. Pronunciou uma palavra em élfico drow, e o que Kyria tinha pensado serem ornamentos da armadura se moveram e se transformaram em braços esguios, como as patas de uma aranha.

“Muito bem... dois podem jogar este jogo...”, ela disse solene, puxando a corda que mantinha as lâminas de sua saia amarradas à sua cintura. Deu o primeiro passo da dança mortal que havia aprendido com sua mãe, que havia sido treinada pela mãe dela, e assim por diante. Proferiu uma palavra de comando, e as correntes com lâminas levantaram-se como serpentes enfeitadas, na direção do coração do drow. “Quer dançar?”

Itens Especiais e Superiores

Item	Custo	Peso
Corda de arco oleosa	5 PO	-
Destilado feérico	30 PO/450 PO*	1 kg
Fio diáfano	Vestimenta x3	-
Fogo frio (frasco)	5 PP	0,5 kg
Fogo frio (tocha)	1 PP	0,5 kg
Luz líquida	4 PO	-
Nafta	40 PO	1/8 kg
Névoa do sono	30 PO	0,5 kg
Névoa engarrafada	15 PO	0,5 kg
Pó de fada	15 PO	0,5 kg
Seda de aranha	25 PO	2,5 kg
Tintas do camaleão	4 PO	-
Ungüento férreo	40 PO	-
Varinha luminosa	1 PO	0,5 kg
Vinho elfico	20 PO/300 PO*	1 kg

*O primeiro valor é o preço em terras élficas; o segundo é o preço em qualquer outro lugar.

ITENS MÁGICOS

Poucas raças têm um interesse por magia tão forte quanto o dos elfos. As outras raças consideram o próprio modo como eles fazem as coisas mágico. Enquanto mesmo as obras-primas élficas normais parecem itens mágicos, os conjuradores se esforçam muito para garantir que encantam apenas os itens mais belos e bem construídos. Muitos itens mágicos de origem élfica têm metal ou madeira negra como seus materiais principais, com entalhes intrincados que salientam a forma do item. O desenho geral do objeto sempre dá dicas quanto ao seu propósito. Um bardo elfo pode fazer um teste de conhecimento de bardo (CD 20 + nível da magia mais avançada exigida/bônus de melhoria) para determinar o propósito geral de um item mágico élfico. Quaisquer detalhes exigem a magia *identificar*.

Armas

Armas mágicas élficas são leves e mortais, obras de arte por si mesmas que semeiam a morte entre os inimigos dos elfos. Dada a vocação para a magia que prevalece na sociedade élfica, as armas mágicas são menos raras em seu exército do que em outros, em posse de oficiais e nobres, mas também guerreiros de elite e heróis.

Habilidades Especiais de Armas e Armaduras

Atraente: Uma arma atraente não é imediatamente útil ao seu usuário, mas fornece grande auxílio aos seus aliados. Quando acerta um alvo, a arma o “marca”, atraindo as armas dos aliados do usuário para acertar no mesmo local, concedendo +2 de bônus de compreensão em todas as jogadas de ataque e dano dos aliados

do usuário. Os bônus de múltiplos acertos não se acumulam, e o bônus máximo para acertar a mesma criatura por este efeito nunca excede +2.

Nível do conjurador: 5°; **pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, *ataque certo*; **preço de mercado:** +2 de bônus.

Detectora: Uma arma detectora alerta seu dono da presença de um certo tipo de criatura com a luz que emite. Se a arma não brilha por si, começa a emitir luz uma vez que o tipo de criatura especificado durante sua criação entre dentro de 36 metros da arma. Se a arma já brilha, como certas armas mágicas, a luz muda de cor. Ver a luz é automático quando o dono está com a arma nas mãos, mas exige um teste de Observar (CD 15) se estiver dentro da bainha ou escondida. Use a tabela abaixo para determinar qual o tipo de criatura que a arma pode detectar ou decida de antemão.

d %	Tipo de Alvo
01 – 05	Aberrações
06 – 13	Animais
14 – 20	Construtos
21 – 25	Dragões
26 – 30	Elementais
31 – 35	Fadas
36 – 40	Gigantes
41 – 45	Bestas mágicas
46 – 57	Humanóides monstruosos
58 – 60	Limo
61 – 65	Extraplanares, caóticos
66 – 71	Extraplanares, malignos
72 – 76	Extraplanares, bondosos
77 – 81	Extraplanares, leais
82 – 83	Plantas
84 – 90	Mortos-vivos
91 – 92	Vermes
93 – 100	Humanóides (escolha o sub-tipo)

Nível do conjurador: 7°; **pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, *localizar criaturas*, *luz*; **preço de mercado:** +2 de bônus.

Extensora: Uma arma extensora pode crescer para atacar criaturas a até 3 metros além do seu alcance normal. O cabo da arma se estende como uma ação livre, fazendo com que o usuário ameace uma área de 3 metros, o que permite que ele flanqueie e faça ataques de oportunidade de uma distância maior. A arma se retrai para seu tamanho normal automaticamente após cada ataque. Esta habilidade apenas se aplica a armas de combate corpo a corpo.

Nível do conjurador: 15°; **pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, *metamorfosar objetos*; **preço de mercado:** +4 de bônus.



FERRAMENTAS DOS ELFOS

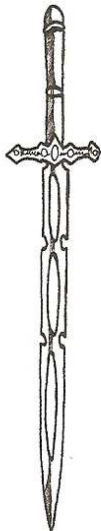
Intangível: Todas as armas intangíveis são de ataque à distância, já que sua munição voa através do campo de batalha passando através de aliados para acertar os alvos. Personagens que disparem uma arma intangível ou com munição intangível em uma criatura envolvida em uma luta corpo a corpo com um aliado ignoram a penalidade de -4 por atacar um alvo nestas condições. Estas armas também ignoram qualquer cobertura ou camuflagem de que o alvo possa dispor por esconder-se atrás dos aliados do usuário. Armas intangíveis são afetadas normalmente por armaduras e por cobertura ou camuflagem normais.

Nível do conjurador: 9°; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, *detectar pensamentos*, *viagem planar*; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Refração: Armas e armaduras de refração são translúcidas, e uma fumaça branca leitosa move-se por sua extensão. Elas refratam a luz ao seu redor, confundindo os inimigos do usuário. Armas de refração são mais difíceis de bloquear e evitar, negando o bônus de Destreza do alvo para CA. Armaduras de refração fazem o usuário mais difícil de ser acertado, impondo aos ataques contra ele 10% de chance de erro.

Nível do conjurador: 5°; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, *nublar*; *preço de mercado:* +3 de bônus.

Espada Cantante



Espada de Cristal



Espada-Lança



Espada do Campeão da Floresta



Clava-Garra

Armas e Armaduras Específicas

Arco do Caçador: Esta arma, um item cerimonial de madeira, é feita por feiticeiros grugach para ser usada em caçadas sagradas, mas, quando surge a necessidade, ele é tirado de seu altar e usado como uma arma de guerra. Um arco do caçador age como um arco longo +3, mas quando o arqueiro recita “voe direta, voe certa; abata minha presa”, o arco carrega qualquer flecha colocada em sua corda e a envia com precisão para o alvo, deixando um rastro de energia mágica. O usuário recebe +5 de bônus de competência em sua próxima jogada de ataque com o arco, e a flecha causa 1d4+1 pontos de dano adicionais por energia. O efeito de energia pode atingir criaturas etéreas, mesmo que a flecha física não cause dano.

Nível do conjurador: 9°; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, *mísseis mágicos*; *preço de mercado:* 20.175 PO; *custo para criar:* 10.275 PO + 792 XP.

Arco do Cerco: Este ornamentado arco longo composto +2, feito para aproveitar 2 pontos de bônus de Força, é peculiar entre outros arcos, já que não tem corda, e nem os braços trazem qualquer indicação de que ele possa carregar uma. Quando um arqueiro elfo o segura e faz o gesto como se fosse disparar, uma flecha aparece em sua mão, ele sente a “puxada” da corda inexistente e dispara como normal. As flechas criadas são munição normal, com apenas a melhoria da arma contando para as jogadas de ataque e dano, e qualquer bônus de Força devido ao arco composto (+2). O personagem pode “colocar” outros tipos de munição, como flechas mágicas ou especiais que adquira separadamente, e dispará-las ao invés da flecha que o arco cria.

Nível do conjurador: 13°; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, o criador deve ser um elfo e possuir ao menos 7 graduações em Ofícios (fazer arcos), *criar itens temporários*, *telecinésia*; *preço de mercado:* 60.600 PO; *custo para criar:* 30.600 PO + 2.400 XP.

Armadura Aracnídea: Esta armadura negra e quitinosa é obviamente uma relíquia drow. Este peitoral de aço +3 tem as costas ligeiramente bolbosas, o que lembra uma aranha abraçando o usuário por trás, suas oito pernas envolvendo-se ao redor do torso. A uma palavra de comando, um par de pernas se anima e concede ao usuário dois ataques extras por rodada com seu maior bônus base de ataque. Estas pernas causam 1d10 pontos de dano em caso de sucesso, mas não adicionam o modificador de Força do usuário. Uma segunda palavra de comando anima quatro pernas, concedendo ao usuário +15 de bônus de competência em qualquer teste de Escalar, tratando tetos lisos e superfícies verticais como tetos com apoios para as mãos.

Nível do conjurador: 9°; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, *animar objetos*, *velocidade*, *patas*

de aranha; preço de mercado: 156.950 PO; *custo para criar:* 78.650 PO + 6.264 XP.

Espada do Campeão da Floresta: Forjada no coração do reino élfico, esta lâmina deve ser usada apenas pelos verdadeiros protetores da raça élfica. Quando usada por qualquer criatura que não seja um elfo ou meio-elfo de tendência Boa, esta espada age apenas como uma *espada longa* +2. Quando brandida por um elfo ou meio-elfo de tendência Boa, esta arma se torna uma *espada longa* +5, e com uma palavra de comando pode animar a vegetação, a até 18 metros de distância ao seu redor, para ajudar o usuário. Plantas tão pequenas quanto folhas de grama saltam e voam ao redor do personagem, concedendo a ele e a qualquer criatura aliada uma Redução de Dano de 15/magia em um raio de 1,5 metro, e +3 de bônus em todos os testes de resistência. Todos os inimigos pegos dentro desta área devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Reflexos (CD 22) a cada duas rodadas ou sofrer 3d6 pontos de dano pela floresta que ataca.

Nível do conjurador: 18°; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, *comandar plantas*, o criador deve ser um elfo de tendência Boa; *preço de mercado:* 120.315 PO; *custo para criar:* 60.315 PO + 4.800 XP.

Flecha Constrictora: Esta munição é uma *flecha* +1 que, ao acertar o alvo, cresce e se enreda em um verdadeiro nó de madeira, prendendo seu alvo. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou ficará enredado, como se tivesse sido atingido por uma bolsa de cola, conforme descrito no *Livro de Regras Básicas I*. A flecha é destruída quando usada desta forma.

Nível do conjurador: 6°; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, *constrição*; *preço de mercado:* 57 PO; *custo para criar:* 32 PO + 2 XP.

Maça da Aranha: Uma *maça pesada* +3 com uma cabeça de ferro na forma de uma aranha, esta arma grita "drow", embora os elfos da floresta tenham feito suas próprias versões, com a cabeça na forma de uma formiga. Três vezes por dia, o usuário pode ativar o terrível poder da maça: com um ataque de toque bem-sucedido, ao invés de causar dano, a cabeça da maça se desfaz em centenas de aranhas (ou formigas) que caminham por todo o alvo. As criaturas são venenosas e causam 2 pontos de dano automático a menos que a vítima passe toda a rodada retirando-as. As aranhas (ou formigas) desaparecem e voltam a formar a cabeça da maça à medida que picam a vítima, e o usuário não pode usar a arma normalmente até que todas voltem. A vítima não pode se concentrar para conjurar magias ou usar habilidades similares a magia. A cabeça da maça se forma novamente após 10 rodadas, ou após causar 10 pontos de dano, o que quer que venha primeiro. Na

terceira rodada sendo atacada pelas criaturas, quer elas façam dano real ou não, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude (CD 11) ou sofrer 1d3 pontos de dano temporário em Força, com um dano secundário de 1d4 pontos.

Nível do conjurador: 9°; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, *invocar enxames*; *preço de mercado:* 32.712 PO; *custo para criar:* 16.512 PO + 1.296 XP.

Saia das Lâminas Dançarinas: Estas delicadas lâminas de mitral são presas a fortes correntes também de mitral, pendendo de um cinto ornamentado de ouro e prata (veja a descrição das saias de lâminas na seção das armas, acima). A arma é um conjunto de *saia de lâminas dançarinas* +2 que ataca sozinho quando a palavra de comando é proferida, concedendo ao usuário dois ataques extras por rodada com seu maior bônus base de ataque. O personagem não precisa saber usar as saias de lâminas para ativar a magia, mas sofre -4 de penalidade se tentar usá-las como armas normais sem o talento Usar Arma Exótica. Além disso, o movimento estonteante das correntes de lâminas concede ao usuário +2 de bônus de deflexão em sua CA, e torna impossível que seja flanqueado pelos oponentes.

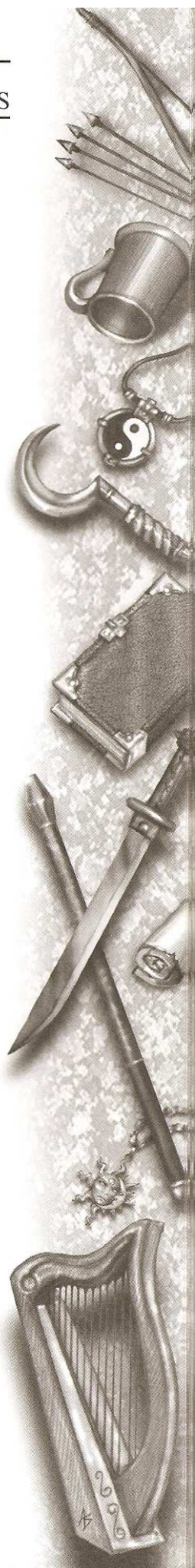
Nível do conjurador: 6°; *pré-requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, *animar objetos*, *velocidade*; *preço de mercado:* 80.306 PO; *custo para criar:* 40.306 PO + 3.200 XP.

Itens Diversos

Botas do Andarilho: Uma vez por dia, o usuário destas botas pode aumentar em muito a distância viajada em um dia. Ele multiplica por sete a distância coberta em viagem local ou sobre a terra, com o resultado dependendo de seu deslocamento e do esforço que coloca em sua marcha. Um ladino halfling, com deslocamento de 6 metros, andando normalmente pode cobrir 420 metros em um minuto, ou 22 km em uma hora enquanto usa estas botas, enquanto que um humano bárbaro (Desl. 12 m) pode cobrir 1.680 metros ou 84 km movendo-se com pressa. Estas botas não auxiliam no movimento tático durante o combate. Consulte o *Livro de Regras Básicas I* para deslocamentos em viagem.

Nível do conjurador: 13°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *caminhar no vento*; *preço de mercado:* 36.400 PO; *peso:* 0,5 kg.

Capa da Floresta: Esta capa esverdeada é similar à capa élfica, e pode ser confundida com uma. Contudo, ao invés de auxiliar o usuário a se mesclar com o ambiente ao seu redor, ela permite que ele se torne uno com a natureza. O usuário pode ativar as seguintes habilidades similares a magia três vezes por dia cada uma: *falar com animais*, *falar com plantas* e *comunhão com a natureza*. Além disso, ele ganha o talento Rastrear enquanto estiver usando a capa.



FERRAMENTAS DOS ELFOS

Nível do conjurador: 18°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *falar com animais*, *falar com plantas*, *comunhão com a natureza*, o criador deve ser um elfo ou um druida; *preço de mercado:* 64.000 PO; *peso:* 0,5 kg.

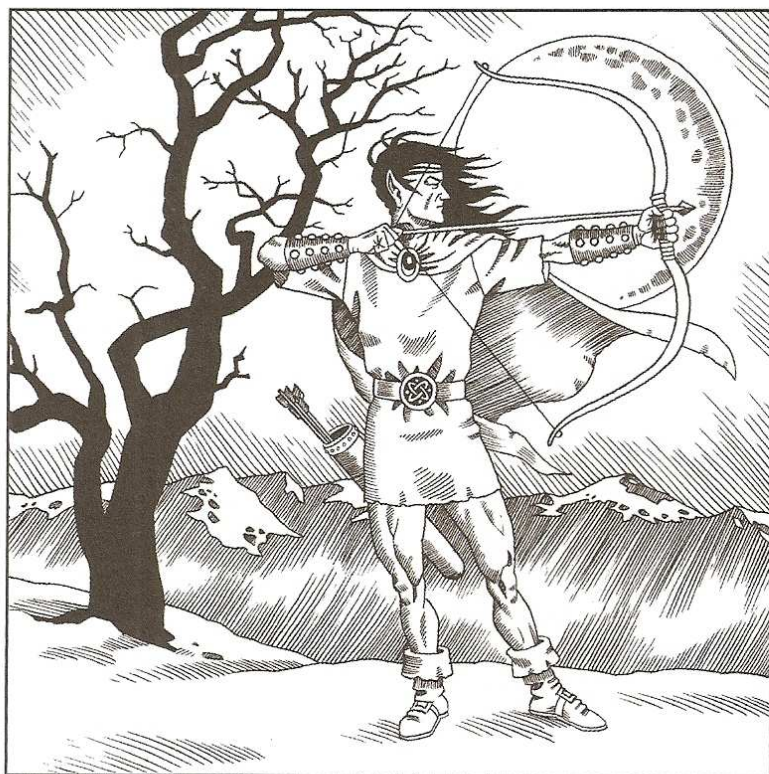
Coroa Selvagem: Penas tingidas adornam uma coroa feita da galhada de um cervo, segura por uma tiara grossa de couro. Quando um personagem usa a coroa selvagem pela primeira vez, a tiara se funde com seu crânio, e a galhada se torna uma parte natural do seu corpo. O personagem ganha um ataque adicional de chifres, usando seu melhor bônus base de ataque com -5 de penalidade, que causa 1d6 pontos de dano mais metade de seu bônus de Força. A coroa marca o usuário como um senhor da floresta, concedendo-lhe +10 de bônus inerente em todos os testes de Adestrar Animais e Sobrevivência. Ele pode usar estas duas perícias sem treinamento. Além disso, ele pode conjurar *controlar plantas*, *dominar animal* e *invocar aliado da natureza IV* três vezes por dia cada uma, como um druida de 7° nível. O personagem deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 17) a cada vez que desejar remover a coroa. Se falhar, pode tentar de novo no dia seguinte. *Nível do conjurador:* 18°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *comandar plantas*, o criador deve ser um elfo de tendência Boa; *preço de mercado:* 47.432 PO; *peso:* 1 kg.

Freio do Treinamento: Há vários tipos de freios disponíveis para treinar uma montaria, e cada um funciona

apenas com um tipo específico de criatura. Por exemplo, um freio do treinamento de grifos não pode ser usado com um pégaso. Quando um animal usa o freio do treinamento, a CD do teste de Adestrar Animais cai em 5, e o tempo necessário para treinar o animal cai pela metade.

Nível do conjurador: 6°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, o criador deve possuir 5 graduações em Adestrar Animais; *preço de mercado:* 500 PO; *peso:* 0,5 kg.

Pele das Mil Feras: Esta capa é feita de várias peles de animais costuradas, com pelos, escamas e penas criando um desenho estranhamente harmônico. O capuz é a cabeça empalhada de um animal normal em particular. Quando o usuário puxa o capuz por sobre a sua cabeça, ele se transforma no animal de cuja cabeça o capuz é feito, como na magia *alterar forma* como se conjurada por um feiticeiro de 17° nível. Ele pode se transformar em diferentes animais com um teste bem-sucedido de Conhecimento (natureza) (CD 10 + DV do animal desejado). Em caso de falha neste teste, o personagem não se transforma em criatura nenhuma, mas ainda gasta um uso diário da *pele das mil feras*. O usuário pode usar esta habilidade três vezes por dia, e pode retornar à sua forma normal à vontade, sem que esta transformação conte contra o máximo do item. *Nível do conjurador:* 17°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *alterar forma*; *preço de mercado:* 146.880 PO; *peso:* 1 kg.



SUB-RAÇAS ÉLFICAS

As diferentes etnias dos humanos são diferentes apenas em aspectos cosméticos e culturais, mas os elfos variam muito de uma sub-raça para outra. Os elfos se espalharam pelo mundo todo, mantendo-se isolados em seus reinos nas profundezas das florestas, e seguindo os estilos de vida que mais lhes apazem. A maior parte do contato que as outras raças têm com os elfos vem dos poucos entrepostos comerciais que eles mantêm, e dos aventureiros que se afastam de suas terras natais para ver o mundo.

A maior parte dos mundos de campanha possui elfos. Quer sejam os primogênitos dos deuses, quer tenham vindo de um plano de existência diferente, a cultura das sub-raças segue padrões similares, mesmo tendo histórias muito diferentes. Os altos-elfos são os mais afeitos a começarem relações com outras raças, os elfos cinzentos são escolásticos distantes, os elfos selvagens e da floresta se mantêm isolados nos ermos, assim como os elfos aquáticos o fazem no oceano, e os drow são o flagelo de todas as criaturas bondosas da superfície.

Este capítulo fornece parâmetros gerais para retratar a sociedade, a visão de mundo e os métodos das sub-raças, assim como as informações para usá-las como Personagens Jogadores. Também há três novas sub-raças: os enigmáticos elfos das brumas, os nômades elfos andarilhos e os alados elfos do céu.

Ajuste de Nível

Algumas destas sub-raças, como os elfos do mar e os drow são mais poderosos que uma raça inicial de personagens. Para equilibrar o jogo, elas recebem um traço racial chamado ajuste de nível, como detalhado no *Livro de Regras Básicas II*. Adicione a estas raças um ajuste de nível aos níveis de classe do personagem para encontrar o equivalente em poder. Desta forma, um guerreiro drow de 1º nível (ajuste de nível +2) é equivalente em poder a um personagem normal de 3º nível, e um bardo elfo das brumas de 4º nível (ajuste de nível -1) é equivalente a um personagem de 5º nível. Apenas as sub-raças com ajuste de nível listam esta informação, todas as outras com "ajuste de nível +0", são iguais àquelas descritas no *Livro de Regras Básicas I*.

ALTOS-ÉLFOS

Os membros desta sub-raça são tão comuns que são, para todos os efeitos, a principal linhagem élfica. De estatura menor que os humanos e de constituição de aparência frágil, os altos-elfos são extremamente ágeis e

Meio-Elfos

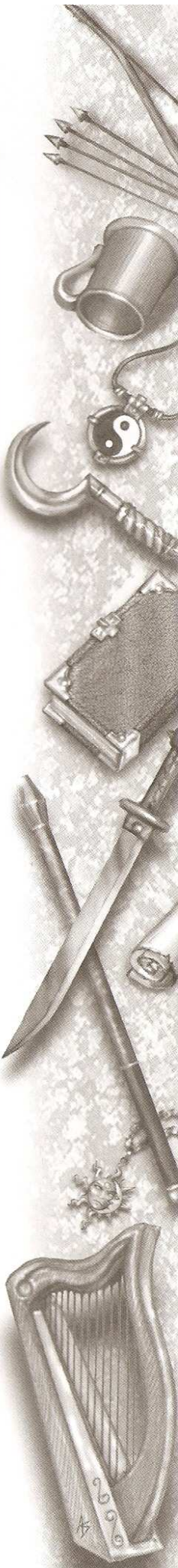
Para a surpresa de muitos e a indignação de outros, os elfos e os humanos são férteis entre si, capazes de produzir descendentes que compartilham as características de ambos os pais. As circunstâncias para tais nascimentos variam dependendo da sub-raça, geografia e história. Alguns meio-elfos são produto de estupro, particularmente se os elfos vivem próximos a reinos humanos malignos, enquanto outros são o resultado do amor entre um elfo e um humano. Meio-elfos recebem tratamento também dependendo das circunstâncias. Os altos elfos abraçam seus filhos meio-elfos com alegria, enquanto os elfos cinzentos os afastam, e os drow fazem tudo o que puderem para matar a criança e seus pais.

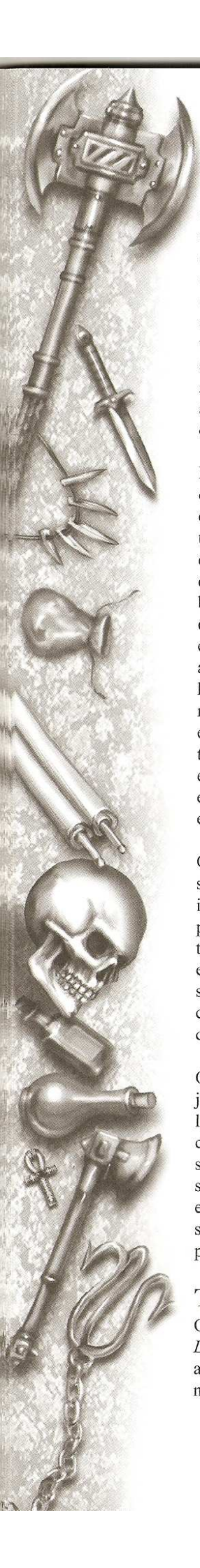
Meio-elfos são descritos no *Livro de Regras Básicas I*, e receberão um olhar mais profundo em um livro futuro da Jambô Editora.

graciosos em seus movimentos e fala. Sua pele é pálida, e não fica bronzeada independente de quanto tempo um elfo passe sob o sol.

Sociedade

A sociedade dos altos-elfos é liberal na melhor das hipóteses, e anárquica na pior. Pequenas vilas se mesclam com o ambiente ao seu redor e são governadas por um conselho de anciões, que podem responder a um chefe de maior poder ou a um nobre que resida na cidade. Alguns altos-elfos se agrupam em guildas de acordo com sua profissão, mas, ao contrário de suas contrapartes nas cidades de outras raças, estas guildas são mais associações de indivíduos de pensamento semelhante que dividem seus segredos e descobertas do que forças políticas e econômicas.





SUB-RAÇAS ÉLFICAS

Comunidades de altos-elfos mandam enviados e mensageiros a cidades vizinhas para se manterem em contato e cientes dos perigos e notícias de cada canto de suas terras. Esta rede de vilas é o melhor indicador de onde um “reino” élfico termina. Os nobres entre os altos-elfos vivem em cidades não muito maiores que a vila média, com uma casa maior sendo o único sinal de sua estatura. Os altos-elfos constróem poucas fortalezas ou cidades como as outras raças conhecem, confiando na cobertura da floresta e em sua própria habilidade em protegê-la.

Esta sub-raça, contudo, é a mais afeita a iniciar relações com forasteiros, já que sua curiosidade e abertura os empurram para conhecer outras pessoas e possivelmente aprender com elas. Esta postura é um ponto de discórdia com os elfos cinzentos, com quem têm muitos desentendimentos filosóficos e políticos. Eles se dão bem com os elfos das florestas desde que um respeite os territórios do outro, e têm uma forte amizade com os elfos do mar em territórios costeiros. Os elfos selvagens aceitam com relutância relações com os altos-elfos, mas há uma boa dose de desconfiança mútua. Das raças mais raras, os altos-elfos têm mais em comum com os elfos andarilhos, já que ambos são espíritos livres. Eles têm pouco contato com os elfos do céu, e mantêm os elfos das brumas sob escrutínio cuidadoso. Os altos-elfos são os inimigos mais ferrenhos dos drow, já que estes representam tudo o que os belos elfos não são.

O aspecto mais importante da cultura dos altos-elfos é o seu senso de comunidade. Enquanto eles encorajam individualismo e a satisfação de sonhos e objetivos pessoais, retêm seu sentido de unidade comunal. Este traço cultural caracteriza muitas das posturas dos altos-elfos, de sua música de coral inquietantemente bela às suas táticas de guerrilha. Espera-se que os elfos cresçam e se aperfeiçoem, para que seus talentos contribuam para o bem de todos.

Os altos-elfos têm uma sociedade igualitária onde os jovens, os velhos, os homens e as mulheres têm seu lugar, e todos merecem respeito. As crianças élficas são cuidadas e criadas pela comunidade inteira, e os velhos são os reais líderes, devido à reverência por sua sabedoria acumulada. Homens e mulheres podem ser encontrados praticando qualquer profissão que atraia seu interesse, e pertencendo a qualquer classe de personagem.

Traços Raciais

Os altos-elfos são a raça de elfos padrão descrita no *Livro de Regras Básicas I*. Você pode encontrar todas as informações necessárias para jogar com um alto-elfo no segundo capítulo daquele livro.

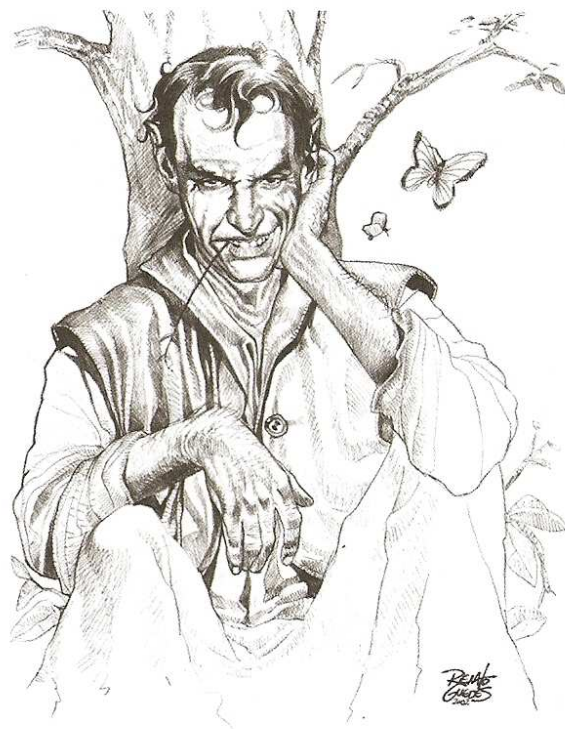
ELFOS ANDARILHOS

Mesmo os elfos selvagens e da floresta, com seu estilo de vida nômade, podem reconhecer um pedaço de terra como “seu”. Não é o caso dos elfos andarilhos ou “khilasa”, como são chamados. Estes viajantes vagam sozinhos ou em caravanas, visitando seus primos élficos enquanto cruzam planícies e florestas, escalam montanhas e navegam pelos mares. Para os khilasa, o mundo inteiro é seu lar, e o de cada criatura sob o céu. Eles são hábeis engenheiros e comerciantes, vendendo suas mercadorias assim como seus serviços para complementar a caça e coleta que fazem na estrada.

Elfos e não-elfos recebem uma caravana khilasa com a mesma mistura de excitação, expectativa e profunda desconfiança, pois um elfo sem terra não está ligado a nada, e os elfos já são imprevisíveis o suficiente. Os andarilhos têm o dever auto-imposto de manter todos os clãs, tribos e reinos de elfos em contato uns com os outros, levando notícias sobre os acontecimentos ao resto dos elfos do mundo.

Sociedade

O mais velho de uma caravana lidera, ou passa a posição a outro ancião. Além disto, os khilasa não têm mais necessidade de governo. Uma caravana é composta por um único clã, e através dos feitos de seus membros a caravana ganha status entre o resto dos khilasa. Séculos de viagens e vanglórias criaram uma espécie de aristocracia, com os membros de certos clãs



sendo tratados como realeza por outras caravanas, mas é tudo parte brincadeira parte meritocracia; os clãs "nobres" são escutados em algumas decisões, mas não recebem outros direitos ou obrigações acima do resto dos khilasa.

Quando duas caravanas se encontram, elas acampam por alguns dias para celebrar a ocasião, e é assim que mantêm suas linhagens frescas, trocando membros através de casamento e simples curiosidade. Há dois ramos principais na sociedade khilasa: os andarilhos da terra e os cavaleiros do mar. Os andarilhos da terra viajam com uma grande variedade de criaturas, incluindo cavalos e animais atrezo que servem como montarias tanto quanto bois e animais de carga. Cavaleiros do mar têm seus próprios navios, e estão perfeitamente confortáveis passando anos sem pisar em terra firme.

Os elfos andarilhos são os espíritos livres definitivos, nunca parando em lugar algum por mais de um ou dois meses, e não forjando laços fortes com ninguém além de uns com os outros. A despeito das longas vidas dos elfos, eles estão cientes de que nada dura para sempre, nem mesmo o mais teimoso dos magos, e que a melhor maneira de viver é aqui e agora.

Informações para Jogadores

Personagens elfos andarilhos têm as seguintes características:

Personalidade: Os khilasa são joviais e abertos em gestos e palavras, tendo uma inclinação para as artes dramáticas que contamina seus modos, que algumas vezes são bombásticos demais para os gostos refinados dos outros elfos. Mesmo se forem amistosos, os andarilhos são espertos o suficiente para não confiar com facilidade em ninguém. Eles preferem fingir serem amigáveis e hospitaleiros, enquanto mantêm uma mão em suas adagas.

Descrição Física: Os elfos andarilhos têm pele mais escura que os outros elfos. Eles são um pouco mais altos que os altos-elfos, mas não tanto quanto os elfos cinzentos. Sua pele é de um marrom bronzeado, e seus olhos de um púrpura, verde ou azul profundos. Seus cabelos vão do negro azulado ao marrom claro, e crescem ondulados ou crespos na maioria das vezes. Eles se vestem com roupas duráveis mas confortáveis, pendurando todo tipo de contas, cintos, bandanas e outros aparatos em seus corpos. Sua expectativa de vida é levemente menor que a dos altos-elfos, com uma idade máxima de mais ou menos 700 anos.

Relações: Os khilasa se dão fabulosamente bem com os gnomos e os halflings, dividindo músicas e notícias de todos os lugares pelos quais viajam. Sua relação com humanos e anões tende a ser estritamente profissional,

embora vários humanos apaixonados já tenham fugido de casa para juntarem-se a suas caravanas. Eles são amigáveis com os altos-elfos e com os elfos das florestas, e andam com cuidado entre os elfos cinzentos e os grugach. Os cavaleiros do mar muitas vezes viajam com elfos aquáticos, e apenas os drow perdem a chance de receber uma caravana khilasa para pô-los a par do que acontece fora de seus domínios.

Tendência: A vida na estrada ou em alto mar não leva à disciplina estrita, e os andarilhos são seguidores ardentes do caos benigno. Eles não estão tão preocupados com o bem-estar de outros fora de sua caravana, e um certo egoísmo e ganância aparece em lugares inesperados, levando estes elfos a uma postura neutra entre o bem e o mal.

Terras dos Elfos Andarilhos: Isto é um oxímoro. Os khilasa não têm terras que chamem de suas, e não se sabe se um dia já tiveram. Seus vagões, carroças ou navios são suas únicas propriedades, assim como as mercadorias que carregam dentro deles. Sem uma terra para proteger e patrulhar, os khilasa se concentram em encantar seus veículos, e é um fato pouco conhecido que um vagão khilasa pode ser um excelente veículo de assalto graças à proteção mágica que possui.

Religião: Os andarilhos veneram, ao menos da boca para fora, o panteão élfico, orando aos deuses élficos trapaceiros se sentem necessidade, mas em geral deixando os céus em paz. Os líderes espirituais dos khilasa são xamãs e druidas com mais frequência que clérigos.

Idioma: Os khilasa falam o Élfico normal, e têm familiaridade com todos os seus dialetos e formas escritas.

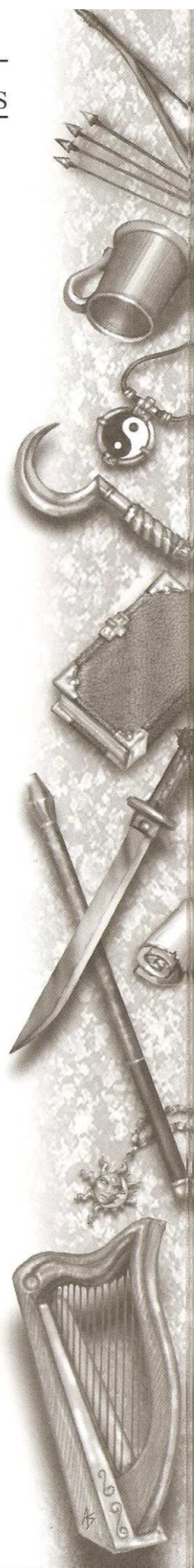
Aventureiros: Alguns andarilhos se cansam da companhia de seus companheiros de clã, e separam-se quando chegam a uma cidade ou encontram um grupo de viajantes. Eles se adaptam com rapidez a seus novos companheiros, e aprendem tudo o que podem sobre eles. Um aventureiro khilasa pode ser irritante a princípio, mas ele logo prova a sua lealdade à sua nova "família", ou os avisa de que os está deixando em troca de gramados mais verdes.

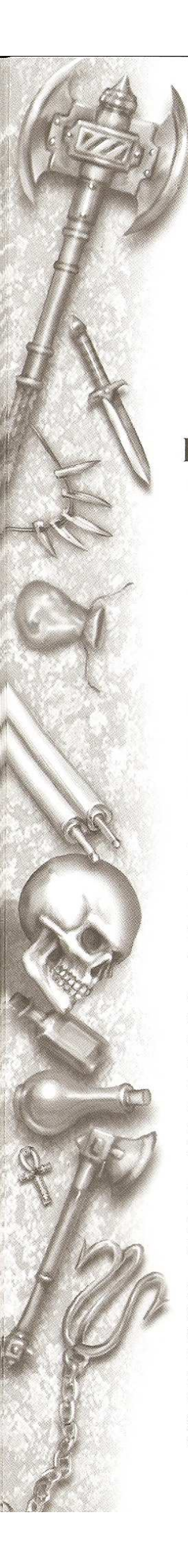
Traços Raciais

Os elfos andarilhos têm as mesmas características que os altos-elfos, com as seguintes diferenças:

† +2 Destreza, -2 Inteligência.

† Elfos andarilhos não sabem usar nenhuma arma automaticamente.





SUB-RAÇAS ÉLFICAS

† Por causa de sua criação, as seguintes perícias sempre são perícias de classe para todos os khilasa: Sobrevivência e Avaliação. Os andarilhos da terra têm as seguintes perícias como perícias de classe: Adestrar Animais, Cavalgar, e Furtividade. Cavaleiros do mar têm as seguintes perícias como perícias de classe: Equilíbrio, Profissão (marinheiro) e Usar Cordas.

† Classe Favorecida: Feiticeiro ou ladino.

ELFOS AQUÁTICOS

Poucos forasteiros já tiveram qualquer contato com os elfos aquáticos, apesar de eles serem tão numerosos quanto os altos-elfos. Eles se adaptaram completamente aos seus lares subaquáticos, e raramente se aventuram em terra firme, se é que o fazem. Eles brincam entre as baleias, fazendo amizades com os animais marinhos com a mesma facilidade com que seus primos terrestres o fazem com as espécies da superfície. Eles são amigáveis e abertos, tomando para si a responsabilidade de manter os oceanos seguros da aproximação do mal, com poucos ou nenhum aliado para ajudá-los.

Sociedade

Como os altos-elfos, os elfos aquáticos vêm pouca importância em assuntos de governo, levando uma vida despreocupada, onde seu senso de comunidade assegura a estabilidade e continuidade de seus reinos. A nobreza entre os elfos aquáticos tem a responsabilidade de liderar seus súditos na guerra contra seus inimigos, assim como conduzir o comércio com os forasteiros, servindo como anfitriões sempre que visitas de terra firme chegam.

Os elfos aquáticos dividem muitos traços culturais com os altos-elfos, incluindo sua unidade comunal e seu amor pela liberdade. A sua sociedade é cercada, contudo, sendo uma das poucas raças de tendência boa do fundo do mar. Eles enfatizam mais a habilidade na luta do que na magia por necessidade, e cada uma das suas ações é permeada por um senso de dever e responsabilidade.

Informações para Jogadores

Personagens elfos aquáticos têm as seguintes características:

Personalidade: Similares aos altos-elfos, os elfos aquáticos procuram pelo prazer de uma vida simples e aproveitam cada momento dela. Eles respeitam toda a vida e sentem que é seu papel protegê-la onde ninguém mais o faz. Os elfos aquáticos rapidamente ficam amigos de visitantes e estrangeiros que provam seu valor, mas guardam mágoas profundas quando traídos. Seu comportamento amigável esconde uma profundidade de

pensamento que nem mesmo os outros elfos conhecem. A tranquilidade da vida no mar conduz a ponderações filosóficas, e cada obra de arte dos elfos aquáticos tem um segundo significado para aqueles de inclinação filosófica.

Descrição Física: De altura e constituição similares aos altos-elfos, os elfos aquáticos são facilmente reconhecíveis devido à coloração prateada e esverdeada de suas peles, que em alguns casos é azulada. Seus cabelos são de um verde mais profundo ou um azul que ressalta a cor de sua pele e se mescla com o ambiente submarino. Suas mãos e pés têm membranas que os ajudam a nadar, e eles possuem guelras dos lados do pescoço. Usam pouca ou nenhuma roupa, já que a água salgada rapidamente estraga a maior parte dos tecidos, e em geral interfere com a natação. A maior parte de suas roupas é feita de uma substância sedosa, e usada tão apertada quanto possível. Armaduras consistem de conchas e corais endurecidos. Um elfo aquático pode esperar viver até seu 600º aniversário.



Relações: Os elfos aquáticos mantêm relações muito melhores com os humanos, anões e outras raças se elas visitassem-nos mais freqüentemente. Do jeito que as coisas são, eles permanecem debaixo d'água, protegendo os navios de muitas outras raças, mas especialmente naves élficas, das depredações dos piratas e monstros marinhos malignos. Esta proteção os torna caros às comunidades costeiras, com quem os elfos aquáticos forjam alianças rapidamente.

Das outras sub-raças élficas, os elfos aquáticos se identificam mais com os altos-elfos, e, francamente, não suportam os elfos cinzentos. Eles quase não têm contato com os drow, logo sua animosidade é um pouco diminuída. Elfos andarilhos que vão ao oceano encontram rapidamente aliados entre os elfos aquáticos, assim como os elfos do céu que viajam algumas vezes com um navio élfico.

Tendência: Os elfos aquáticos têm tanto amor pela liberdade e auto-expressão quanto qualquer alto-elfo, tendendo também para uma postura caótica. Sua preocupação profunda pela segurança dos outros lhes coloca firmemente do lado do bem.

Terras dos Elfos Aquáticos: Os reinos dos elfos aquáticos são comunidades liberais nas profundezas do solo oceânico ou ao longo de recifes continentais. Como os elfos cinzentos, eles moldam suas construções do ambiente natural, com palácios magníficos de pérola e coral. Patrulhas mantêm um olhar cuidadoso em ameaças como os sahuagin, com os golfinhos fornecendo uma grande ajuda em identificar infiltradores e espíões. Encontrar um elfo aquático em terra é um sinal de que algo de grave está acontecendo sob as ondas.

Religião: Enquanto respeitam o Patriarca, os elfos aquáticos favorecem seu próprio deus do mar, uma divindade de conhecimento e beleza que reflete o pensamento filosófico de seus seguidores. A fé dos elfos aquáticos encoraja pensamentos profundos.

Idioma: Os elfos aquáticos falam o Élfico normal, mas raramente usam qualquer forma escrita, exceto em entalhes em objetos de arte religiosos.

Aventureiros: Um elfo aquático se torna um aventureiro pela mesma razão que um alto-elfo o faz. Eles adicionam aos seus motivos um sentido de responsabilidade, já que se aventuram para procurar o mal ao invés de esperar que ele ataque. Eles se juntam a grupos que viajam pelo mar, tornando-se batedores e ficando atentos para qualquer ameaça que se aproxime debaixo. Eles nunca se aventuram na terra a menos que haja uma magia poderosa ajudando-os a sobreviver.

Traços Raciais

Os elfos aquáticos têm as mesmas características dos altos-elfos, com as seguintes diferenças:

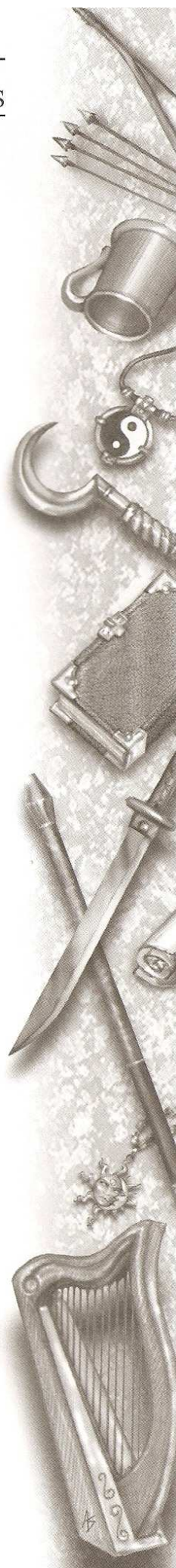
- † +2 Destreza, -2 Inteligência.
- † Um elfo aquático possui o subtipo aquático.
- † O deslocamento básico de um elfo aquático andando é de 9 metros, e nadando é de 12 metros.
- † Guelras: Elfos aquáticos podem sobreviver fora d'água por 1 hora por ponto de Constituição. Veja as regras de asfixia após este tempo.
- † Visão na Penumbra Aprimorada: Elfos aquáticos podem ver a uma distância quatro vezes maior que um humano à luz das estrelas, da lua, de uma tocha ou em condições similares de pouca iluminação. Eles mantêm sua habilidade de distinguir cores e detalhes sob estas condições.
- † Idiomas Adicionais: Aquático, Dracônico, Gnomo, Sahuagin e Silvestre.
- † Classe Favorecida: Guerreiro.

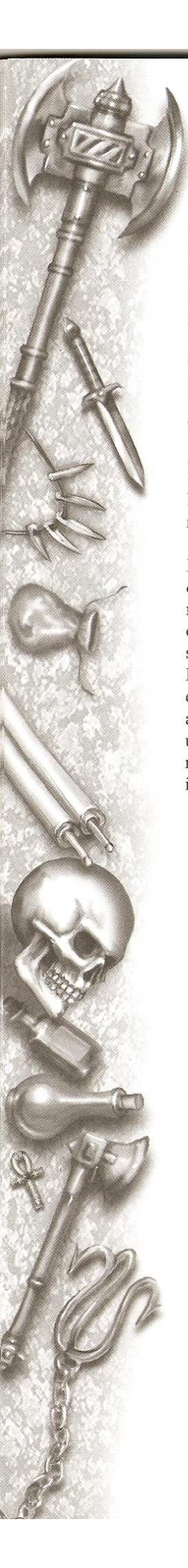
ELFOS CINZENTOS

“Realeza” é a melhor palavra para descrever os elfos cinzentos; com sua alta estatura e comportamento solene, é fácil acreditar no que eles dizem sobre a pureza de seu sangue. Distanciando-se do mundo, os elfos cinzentos dedicam sua energia à perseguição do conhecimento e à proteção de toda a raça élfica. De todas as sub-raças, são eles que mantêm-se mais em contato com o legado de magia dos elfos, enquanto defendem suas afirmações sobre serem a expressão mais pura e definitiva do que um elfo deveria ser.

Sociedade

Dentre toda a sua raça, os elfos cinzentos organizam-se na sociedade mais estruturada, agrupando-se em Casas que estão a um passo de serem castas. Uma casa real fornece o herdeiro ao trono dos elfos cinzentos, que deve ser ratificado pelo conselho dos nobres, que forma um parlamento que aprova ou desaprova as decisões do rei ou da rainha. Abaixo das castas governantes, os mercadores, artesãos e guerreiros olham para baixo e vêem a casta servil, cujos membros realizam todo o trabalho subalterno para uma terra manter-se saudável e produtiva. O tratamento que os elfos sem casta recebem não é tão extremo para que eles sejam considerados párias, mas ainda assim é uma demonstração incomum de desprezo.





SUB-RAÇAS ÉLFICAS

Os elfos cinzentos acreditam na santidade do conhecimento, da perfeição e da tradição. Suas artes e artesanato são um exemplo claro disto, já que qualquer objeto feito pelas mãos de um elfo cinzento é uma obra-prima de estudo cuidadoso e técnica precisa. Eles se isolam para manter suas linhagens puras, convencidos de que, fazendo isto, constróem um bastião para tudo o que é élfico. Eles consideram todas as outras sub-raças como derivações menores de seu próprio sangue "puro", herdeiros ingratos do legado que eles mantêm com tanto cuidado.

Informações para os Jogadores

Personagens elfos cinzentos têm as seguintes características:

Personalidade: Se as outras raças consideram os elfos distantes, os elfos cinzentos irão lhes mostrar novos níveis de esnobismo. Os elfos cinzentos agem de forma condescendente em relação ao resto da nação élfica, seguros na crença de sua própria superioridade. Enquanto eles têm boas intenções, e podem realmente estar se preocupando com o melhor para os outros, agem como se ninguém pudesse, possivelmente, ter uma idéia melhor. A postura de um elfo cinzento rapidamente enerva qualquer um que não acredite em suas idéias de pureza.



Descrição Física: Os elfos cinzentos são mais altos e ainda mais esguios que os altos-elfos, alcançando alturas que permitem que olhem os humanos nos olhos. Suas peles leitosas são emolduradas de forma espetacular por madeixas prateadas ou douradas e pálidas, enquanto que seus olhos âmbar ou violeta lhes dão um ar sobrenatural. Eles se vestem com os tecidos mais finos e as melhores armaduras, favorecendo roupas brancas, prateadas, amarelas e douradas, com capas púrpuras ou azuis profundas para enfatizar sua nobreza. Os elfos cinzentos estão entre os elfos mais longevos, capazes de viver quase um milênio.

Relações: Os elfos cinzentos não se relacionam bem com as outras raças. Raramente viajando fora de suas fortificações, o resto das raças élficas não conheceu muitos deles, mas aqueles que o fizeram não desejam um segundo encontro. Não que os elfos cinzentos sejam preconceituosos ou desdenhosos, mas a crença honesta em sua própria superioridade escapa em cada gesto e tende a desagradar os outros. Para um elfo cinzento, qualquer pessoa que não seja um elfo mal é uma criatura consciente, que deve saber quem são os verdadeiros escolhidos dos deuses.

Mesmo outro elfo tomaria o lado de um humano em uma sessão de difamação dos elfos cinzentos regada por bebida. Dos altos-elfos aos grugach, o resto das sub-raças acha que os elfos cinzentos são muito rígidos, e que sua busca por perfeição os está levando à direção exatamente oposta, impedindo que eles aproveitem os pequenos prazeres da vida. Os elfos cinzentos apenas balançam as cabeças, certos de que nenhum de seus primos entenderia o fardo que eles devem carregar. Como parte das casas servis, um grande número de elfos de outras sub-raças serve aos elfos cinzentos por vontade própria, tornando-se vassallos na hierarquia quase feudal que seus governantes impõem.

Tendência: A abordagem dos elfos cinzentos da busca por conhecimento e perfeição, ao lado de sua sociedade hierárquica, os coloca ao lado da lei, e mesmo que tenham diferenças de opinião com os outros, geralmente têm boas intenções, e são bondosos na maior parte das vezes.

Terras dos Elfos Cinzentos: Os elfos cinzentos constróem seus feudos nas montanhas, cidadelas que parecem ter sido erguidas da própria pedra, provavelmente porque realmente o foram. Eles escondem as rotas para suas fortalezas com magia poderosa, e permitem que apenas alguns poucos forasteiros se aproximem. Cavaleiros de grifos patrulham todas as rotas terrestres ao redor de um enclave de elfos cinzentos, sendo sua principal força de cavalaria.

Os elfos cinzentos encontrados longe das montanhas são provavelmente enviados e embaixadores, ou o raro

elfo que se cansou da sociedade sufocante e deseja expandir seus horizontes.

Religião: Os elfos cinzentos não são muito religiosos mas, como todos os elfos, reverenciam o Patriarca elfo e sua corte celestial. Suas cerimônias são eventos precisos e estudados, praticados tão meticulosamente quanto suas pesquisas ou artesanato. Eles favorecem o intelecto sobre a fé, contudo, e seus magos são mais numerosos que os clérigos por uma grande margem.

Idioma: Os elfos cinzentos falam e escrevem em Élfico normal, com um ligeiro sotaque que afirmam ser a pronúncia original. Eles conseguiram condensar a fluída escrita élfica em um estilo mais apropriado para seus estudos, mas que não perde a beleza da linguagem, embora não tenha algo de seu “charme”.

Aventureiros: Elfos cinzentos aventureiros são raros, devido à sua natureza reclusa, mas alguns deles empreendem uma jornada se acreditam que há uma grande ameaça à raça élfica que apenas eles podem enfrentar. Eles têm dificuldade em se relacionar com qualquer companheiro em um grupo, sempre assumindo o manto da liderança, quer o mereçam ou não.

Traços Raciais

Os elfos cinzentos têm as mesmas características que os altos-elfos, com as seguintes diferenças:

† +2 Destreza, +2 Inteligência, -2 Força, -2 Constituição.

ELFOS DAS BRUMAS

Os elfos das brumas chamam a si mesmos de “daoine”, e, assim como os elfos cinzentos e selvagens, apontam a si mesmos como os verdadeiros elfos originais. Eles são um mistério mesmo para os outros elfos, combinando as artes e características da maioria das sub-raças para dar credibilidade ao que afirmam sobre sua origem. Descrevendo-se como guerreiros-poetas, os daoine são orgulhosos e passionais, mas existe uma ponta quase imperceptível de cinismo neles, como se fossem tão velhos quanto afirmam, e soubessem que a era dos Elfos logo dará lugar à era dos Homens. Eles buscam o conhecimento com a determinação de um elfo cinzento, apreciam a música e a dança com o abandono de um alto-elfo, ponderam sua própria natureza com a profundidade de um elfo aquático e respeitam a natureza e a privacidade com o zelo dos elfos selvagens e da floresta. Eles podem ser sinistros como os drow, quando desejam.

“Eu admito que somos um pouco esquisitos”, Lyaree sacudiu a cabeça enquanto se debruçava na amurada do navio. Ellwyden grunhiu, tentando segurar o que estava dentro do seu estômago.

“Vê?”, a garota élfica continuou. “Aqui estou eu, a mais bonitinha das altas-elfas a caminhar sobre esta terra, na companhia de um elfo da floresta sombrio e todo sério, rumo à ilha dos elfos cinzentos, viajando em um navio cavaleiro de ondas com um capitão daoine e dois batedores elfos aquáticos.”

“Você sabia desses... khilasa?”, o ranger elfo da floresta ergueu a cabeça na direção dos marinheiros.

“Os elfos andarilhos? Claro!”, Lyaree sorriu. “Eu viajei com os nômades algumas vezes. Mas, como eu disse, o capitão não é khilasa. Ele é daoine, um elfo das brumas. Você pode ver pelas orelhas arredondadas dele, se você acha que qualquer elfo pode crescer tanto.”

“A sua língua também viaja bastante. Eu fiz uma pergunta simples.”

“Nunca faça uma pergunta simples para uma garota complexa como eu.”

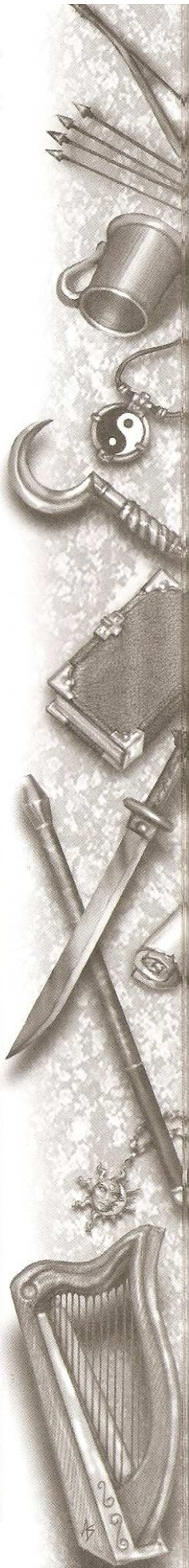
“Nós estamos próximos à terra”, disse o capitão, um elfo corpulento que poderia ser confundido com um humano em uma noite escura. “Peguem qualquer prova que tiverem desta ameaça que vocês me falaram. Os elfos cinzentos não gostam que ninguém se aproxime das suas terras sem ser anunciado, ainda mais um reles navio khilasa.”

“Eu não vejo nenhum navio de patrulha”, Ellwyden tinha orgulho de sua visão aguçada, mas não podia ver nenhuma vela ou indicação de terra no horizonte.

“Isto é porque eles mandam um inspetor avançado”, o grande elfo apontou para frente. Ellwyden não pôde evitar engasgar-se.

“Um elfo dos céus! Eu pensei que estivessem todos mortos!”, exclamou.

“Você precisa sair mais, querido...” Lyaree cutucou-o de leve.

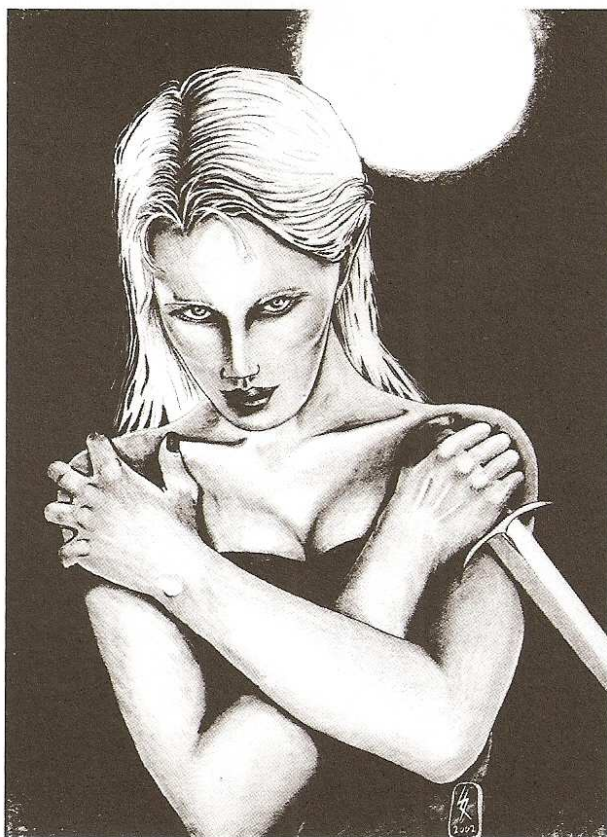


SUB-RAÇAS ÉLFICAS

Sociedade

Os elfos das brumas são uma raça guerreira e mística, e escolhem um rei ou rainha dentre seus guerreiros mais hábeis. Os monarcas são aconselhados por um Mestre do Conhecimento, em geral um bardo de alto nível; um Mestre dos Mistérios, em geral um mago ou feiticeiro, e um Mestre da Fé, em geral um druida, mas possivelmente um clérigo. Abaixo deles, as graduações e a hierarquia tornam-se confusas, e o respeito é dado por feitos de guerra, habilidade e inteligência em medidas iguais. Os nobres daoine são indistinguíveis de seus súditos, já que devem provar estarem aptos a governar enquanto obedecem aos desejos dos monarcas.

Histórias e poesia são a pedra fundamental da cultura dos elfos das brumas, com as lendas sobre heróis tendo precedência sobre todas as outras. Eles valorizam o talento e potencial tanto quanto outras realizações, e esforçam-se para atingir seu potencial ao longo de suas extensas vidas. Os daoine também amam charadas, acreditando que sua própria existência é a maior charada de todas. Esta paixão por enigmas os aproxima das coisas sinistras do mundo, onde os outros elfos temem andar. Mas os daoine avançam sem dar atenção aos avisos, e muitos já perderam suas vidas e almas nesta busca. O resto dos elfos das brumas lamenta por estes irmãos caídos e os agradece pelo modo como desbravaram a estrada para que outros aprendam de seus erros.



Os elfos das brumas são poucos, e menos crianças nascem década após década. Isto os forçou a aceitar os meio-elfos melhor do que qualquer outra sub-raça, considerando-os membros completos da sociedade daoine, e permitindo que casem com elfos das brumas de sangue puro. Seu sangue está se diluindo por causa disto, mas eles confiam que a força de sua herança dure até que eles encontrem uma solução.

Informações para Jogadores

Personagens elfos das brumas têm as seguintes características:

Personalidade: Os olhos dos daoine queimam com propósito e determinação, e eles atacam qualquer desafio que encontram com a mesma energia e entusiasmo. Sua bravura esconde alguma tristeza que se expressa quando o elfo fica bêbado, ou apenas acorda do transe. Um elfo das brumas sabe que seu povo está com seus dias contados, e a única coisa a fazer é aproveitar os séculos que ainda restam.

Descrição Física: Sob condições fracas de luz, um elfo das brumas poderia ser confundido com um humano, já que são maiores e mais largos que os outros elfos. Até mesmo suas orelhas não são tão pontudas e seus rostos não tão angulosos. Os elfos cinzentos dizem que isto é um sinal da corrupção do sangue, mas os daoine respondem com um desafio formal para combate corpo-a-corpo, o que tende a silenciar o autor da ofensa rapidamente. Eles se vestem em verde e azul vívidos, favorecendo túnicas curtas e capas que amarram em um ombro. Guerreiros e feiticeiros exibem cicatrizes rituais em seus braços, e sua pintura de guerra lhes dá um aspecto feroz quando entram em combate. Seu sangue ainda é o mais potente entre os elfos, e eles podem viver mais até mesmo que os elfos cinzentos.

Relações: A falta de contato com os daoine é um resultado mais de sua raridade do que de sua hospitalidade. As portas de seus "cairns" estão abertas para qualquer um que possa encontrá-los, pois estão escondidos por encantamentos que testam todas as virtudes que os elfos das brumas valorizam. Eles mantêm amizade próxima com os humanos e os anões, e são anfitriões graciosos para os halflings e gnomos. Os daoine gostam de irritar os elfos cinzentos, enquanto dividem canções e arte com os altos-elfos. Eles mantêm uma distância respeitosa dos grugach e elfos silvestres, mas nunca irão escorraçá-los. Os boatos dizem que eles podem até mesmo aceitar drow como hóspedes, mas nunca ninguém encontrou provas definitivas disto.

Tendência: Os elfos das brumas apreciam sua liberdade e perseguem seus sonhos com abandono, acreditando na força do indivíduo, assim como no caos que os altos-elfos seguem. Eles portam a bandeira do bem em

sua crença de que a riqueza material e espiritual devem ser divididas com os desafortunados, e de que os fracos merecem a proteção dos fortes.

Terras dos Elfos das Brumas: Os daoine costumavam viver em florestas como os altos-elfos, mas seus números cada vez menores forçaram-nos a procurar lares de defesa mais fácil. Eles agora vivem em "caims", construções na forma de montes de pedras sob colinas, próximos à superfície mas ainda assim escondidos. As colinas daoine são protegidas ainda por encantamentos que enganam hóspedes inconvenientes. Se o intruso em potencial ativamente procura pela entrada, a barreira mágica irá apresentar três testes: um de força, um de habilidade e o último de sabedoria. Ele receberá calorosas boas vindas caso passe nos três, mas pode morrer em caso de falha.

Religião: A fé dos elfos das brumas não difere muito daquela dos altos-elfos, com a exceção de que eles vêem apenas as fadas como mensageiros involuntários dos verdadeiros primogênitos dos deuses.

Idioma: O Élfico que se fala nos salões dos daoine é um pouco mais simples e mais conciso do que a língua normal, mas seus bardos e mágicos podem fazer milagres de literatura e poesia com a sua língua.

Aventureiros: Os daoine se tornam aventureiros como parte de sua busca por realização. Eles se juntam a qualquer grupo que siga seus ideais, e fazem o seu melhor para levá-los a seu caim para conhecer o resto de seu clã.

Traços Raciais

Os elfos das brumas têm as mesmas características que os altos-elfos, com as seguintes diferenças:

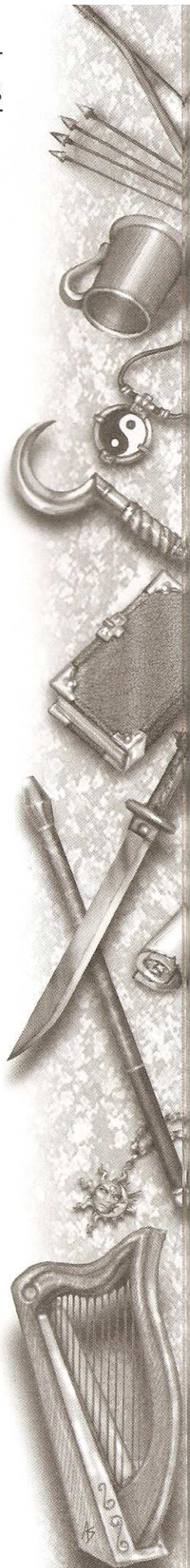
- † +2 Destreza, -2 Constituição, +2 Carisma.
- † Resistência à Magia 5 + nível de personagem.
- † Visão no Escuro: Os daoine podem ver na escuridão a até 18 metros. A visão no escuro é apenas em preto e branco, mas em outros aspectos é como a visão normal, e os elfos das brumas podem agir muito bem sem luz alguma.
- † Habilidades similares a magia: 1/dia – *detectar magia*, *ler magias*. Estas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro do nível de personagem do daoine.
- † Idiomas adicionais: Dracônico, Gnomo, Goblin, Orc, Silvestre e Subterrâneo.
- † Classe Favorecida: Bardo.
- † Ajuste de Nível: +1.

ELFOS DAS FLORESTAS

Menos selvagens que os grugach, os elfos das florestas são, mesmo assim, reclusos e frugais. Também chamados de elfos silvestres, eles vivem em harmonia com a natureza, construindo suas cidades de um modo que respeita o seu ambiente e se mescla perfeitamente, sem o auxílio de magia. Elfos silvestres sentem o chamado selvagem com muito mais intensidade do que outros, respondendo com talentos mundanos e adaptação e deixando a magia de lado. Enquanto eles também são relutantes em permitir estrangeiros em suas terras, não são cruéis como os elfos selvagens, meramente observando os invasores de longe e agindo apenas quando chegam muito próximos à sua cidade. Mesmo então, sua tática consiste em intimidar ou persuadir os intrusos a mudar seu rumo, não matá-los.

Sociedade

A sociedade dos elfos das florestas é um passo entre os reinos liberais dos altos-elfos e a estrutura tribal dos grugach. Eles se organizam em clãs, liderados pelos mais fortes e sábios, com cidades permanentes que são fechadas quando a estação indica que eles devem vagar pelas florestas em busca de sustento. É dever do líder manter o clã protegido e alimentado, e qualquer um



pode desafiá-lo a um teste de força e inteligência se não cumprir esta responsabilidade.

Os elfos silvestres abstêm-se dos luxos da vida civilizada e têm grande prazer na emoção da caçada, acreditando que as dificuldades da sobrevivência constroem o caráter e lhes dão forças. A seus olhos, os elfos civilizados abandonaram este estilo de vida e tornaram-se fracos como resultado. Eles são um povo apaixonado, que segue seus corações ao invés de suas cabeças, confiando em seus instintos e intuição, porque estas são as melhores ferramentas para a sobrevivência nas florestas primordiais.

Informações para Jogadores

Personagens elfos das florestas têm as seguintes características:

Personalidade: Elfos silvestres têm pensamentos e comportamento intensos, com uma conexão direta entre seu coração, mente e corpo. Eles sempre dizem o que realmente pensam sobre qualquer coisa, e não hesitam em agir quando sabem estar fazendo a coisa certa. Eles preferem pedir perdão a pedir permissão.

Descrição Física: O corpo de um elfo das florestas é mais musculoso do que o de qualquer outro elfo. Tão altos quanto outros elfos, sua musculatura os faz parecer mais baixos. Ao nascer, sua pele é tão clara quanto o normal de sua raça, mas eles logo ficam bronzeados, e adquirem um tom marrom leitoso. Seus cabelos são de louros e ruivos intensos, ecoando o fogo em seus espíritos. Eles se vestem em tons de marrom e verde, para se mesclarem com o ambiente ao seu redor, e as tatuagens em sua pele são arte e símbolos de status tanto quanto camuflagem. Seus movimentos são poderosos e decididos. Elfos silvestres têm vidas levemente mais curtas do que os altos-elfos, e as dificuldades da sobrevivência fazem com que apenas os mais aptos alcancem uma idade avançada e venerável.

Relações: Não tão isolacionistas quanto os grugach, os elfos das florestas ainda assim consideram a privacidade como algo sagrado, e protegem-na a todo custo. Eles algumas vezes fazem comércio com os elfos selvagens, já que têm muitos pontos em comum entre si, mas mantêm um contato mínimo. Eles recebem outros elfos com desconfiança, não escondendo seu desprezo pela fragilidade e sofisticação dos elfos cinzentos e a frivolidade dos altos-elfos. Eles odeiam os drow com intensidade menor apenas que os altos-elfos.

Tendência: Os elfos silvestres são sobreviventes, confiando na sabedoria da natureza e seguindo o instinto acima dos ideais. Eles não se importam com as promessas da ordem ou do caos, e mantêm-se neutros na luta entre o bem e o mal.

Terras dos Elfos das Florestas: Selvas e matas densas escondem as tendas e cabanas dos elfos das florestas, e eles preferem que seja assim, já que apenas aqueles experientes em viagens pela floresta podem ter qualquer chance de se aproximar. Eles patrulham seus territórios com silêncio e discrição, deixando que os estrangeiros sigam seu caminho desde que não cheguem muito perto, e neste ponto os elfos silvestres começam a dar o aviso que, caso ignorado, leva à morte.

Religião: Os elfos das florestas vêem a obra do Patriarca e seus filhos em tudo. Eles comemoram muitos festivais em solstícios e equinócios, celebrando a obra de suas divindades no mundo natural e pedindo proteção. O culto é informal, com os druidas recebendo o mesmo respeito que os clérigos.

Idioma: Como os elfos selvagens, o isolamento transformou a língua dos elfos das florestas em um dialeto do Élfico que os outros elfos têm dificuldade em compreender, sem tradição escrita.

Aventureiros: Os elfos silvestres têm mais chance de se aventurarem sozinhos do que os grugach, mas tomam cuidado para voltar para casa com frequência, e levam a vida do caçador, livres das complicações do mundo exterior. Eles se juntam a outros elfos e, com tempo e esforço, podem aprender a confiar em companheiros de outras raças.

Traços Raciais

Elfos das florestas têm as mesmas características dos altos-elfos, com as seguintes diferenças:

† +2 Força, +2 Destreza, -2 Constituição, -2 Inteligência.

† Classe Favorecida: Ranger.

ELFOS DOS CÉUS

Enquanto os elfos aquáticos tomaram os oceanos, os thronedil tomaram os céus. Nem mesmo os elfos dos céus têm qualquer evidência do porquê de eles virem a ter asas, mas não parecem se importar com este assunto de qualquer forma, vivendo suas vidas através do prazer do voo. Já que poucos inimigos podem alcançar seus lares, os thronedil se focalizaram em desenvolver suas artes e conhecimento. Isto não significa que eles tenham esquecido como lutar, pois os elfos dos céus ainda são oponentes temíveis quando atacam de cima. Seus lares nas montanhas os deixam mais próximos aos elfos cinzentos, e ambos se beneficiam da troca, já que o prazer que os thronedil têm no voo reacende as almas reprimidas dos elfos cinzentos.

Sociedade

A unidade básica da sociedade dos elfos dos céus é o **ninho**, o lar de uma família estendida que pode incluir até seis famílias, mais águias gigantes aliadas. O mais velho de cada ninho relata os assuntos e problemas de sua família em um encontro comunal. Como as comunidades tendem a ser pequenas, estes conselhos são muito eficientes para lidar com os assuntos do dia-a-dia. Em épocas de conflito, ou quando uma região inteira deve se mobilizar, cada comunidade escolhe um ancião ou um guerreiro mais jovem como candidato à liderança do "reino" thronedil inteiro. Os elfos dos céus são excelentes pastores, e o leite de cabra é uma parte importante de sua dieta.

Os elfos dos céus acreditam na liberdade acima de tudo, afirmando que todas as criaturas têm o direito de viver suas vidas da melhor forma que puderem. Embora seja algo ingênua, esta postura faz dos thronedil os mais pacíficos dentre os elfos, preferindo conversar primeiro e sacar espadas depois, e eles dariam até mesmo a um *drow* uma chance de falar. Eles se aliam com as águias gigantes para proteção mútua, e muitos descem para trabalhar para os elfos cinzentos como treinadores de montarias aéreas. Diferentes dos outros servos dos elfos cinzentos, os thronedil sabem que podem ir embora quando quiserem, e ignoram pacientemente as alegações de superioridade dos elfos cinzentos.

Informações para Jogadores

Personagens elfos do céu têm as seguintes características:

Personalidade: Um elfo dos céus está sempre sorrindo, com um olhar sereno e distante. Os poucos não-elfos que conhecem os thronedil descrevem-nos como tendo "cérebros de pássaros", principalmente porque aparentam ter um período de atenção curto, e sempre desejam a sensação do vento sob suas asas. Eles demoram a ficar irados, e possuem uma paciência infinita; alguns dizem que isto é porque eles precisam aturar os elfos cinzentos, mas este é apenas o jeito como eles são; sua própria natureza os ensinou a sempre ver o quadro mais amplo.

Descrição Física: Os thronedil lembram os elfos cinzentos em estatura e complexão física, mas sua característica mais marcante são suas asas, com penas que vão do branco a tons claros de marrom, com alguns poucos elfos dos céus de penas negras conhecidos. Seus cabelos têm uma variedade contrastante de preto profundo e pura prata, com tons marrom-amarelados presentes. Seus olhos vão do âmbar brilhante ao violeta profundo. Eles vestem roupas leves, preferindo togas e túnicas que se enrolam ao redor de seus corpos sem atrapalhar suas asas, com tecidos bordados de branco, azul e amarelo. Eles têm uma vida relativamente curta,

chegando à idade adulta aos 90 anos e com uma expectativa de vida de cerca de 600 anos.

Relações: Os elfos dos céus lidam principalmente com elfos cinzentos, porque ambos vivem nas montanhas, não porque se dão melhor com eles. Eles não possuem muita experiência com outras raças, tratando cada pessoa de acordo com a maneira como ela se apresenta. Eles gostam da tenacidade dos humanos e da boa natureza dos halflings, agrupando-os com os altos-elfos da área. Eles também tendem a agrupar anões, elfos das florestas e grugach como pessoas que se levam a sério demais e deveriam sair de suas minas e florestas para aproveitar a paisagem toda.

Tendência: Os thronedil defendem lealmente o direito de cada indivíduo de buscar a felicidade, colocando-se à frente da filosofia élfica do caos e da defesa do bem.

Terras dos Elfos dos Céus: Os elfos dos céus constroem suas casas em altos picos de montanhas e planaltos, usando hipogrifos e bodes como animais de carga para levar madeira e outros materiais de construção. É difícil discernir se uma vila thronedil está próxima, já que as casas são espalhadas e fora da vista das encostas das montanhas. As cidades maiores têm dois ou três prédios grandes, mais uma linha de torres de vigilância. Os arredores são sempre patrulhados por sentinelas, e suas amigas águias gigantes não são facilmente vistas do chão.

Religião: Os elfos dos céus reverenciam a deusa do vento e da música, e prestam homenagem ao Patriarca élfico. Suas práticas religiosas são informais e, para alguns, até mesmo heréticas na familiaridade com que tratam as divindades.

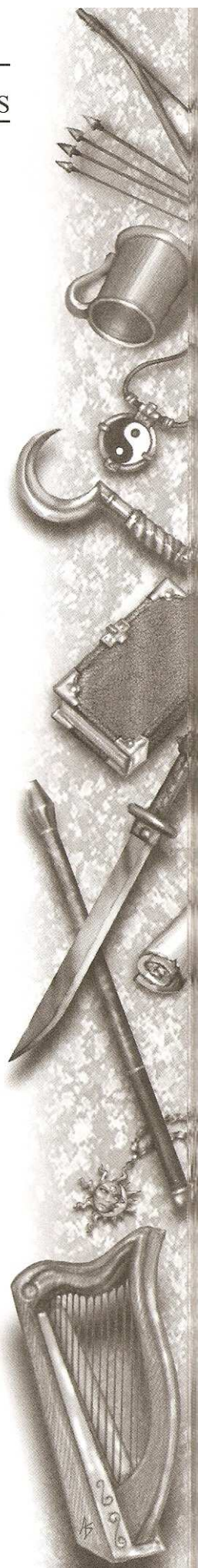
Idioma: O Élfico que é falado pelos thronedil é ainda mais musical aos ouvidos, já que eles entoam mais variações de volume e tom. Sua escrita lembra a dos elfos cinzentos.

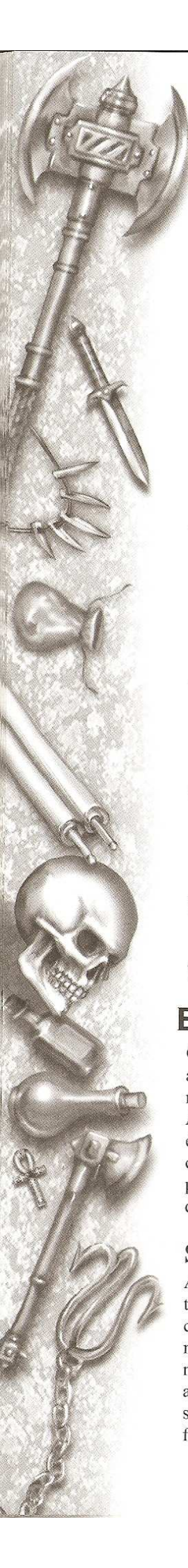
Aventureiros: Os elfos dos céus se lançam em aventuras por causa de sua curiosidade e porque o mundo... está lá. Muitos thronedil jovens descem às terras dos elfos cinzentos como sua primeira incursão ao mundo, e rapidamente retornam, ou viajam mais para encontrar pessoas interessantes. Eles são uma adição extremamente bem-vinda a qualquer exército como batedores ou sentinelas, e muitos outros se juntam a navios como vigias.

Traços Raciais

Os elfos dos céus têm as mesmas características dos altos-elfos, com as seguintes diferenças:

† +2 Destreza, -2 Sabedoria.





SUB-RAÇAS ÉLFICAS

- † O deslocamento de um elfo dos céus andando é de 9 metros, e voando é de 18 metros (média). O deslocamento voando do personagem é reduzido a 12 metros quando estiver carregando carga média, e a 6 metros com carga pesada. Ele deve ser bem-sucedido em um teste de Força (CD 20) para permanecer no ar a cada rodada que carregue carga pesada.
- † Asas: As asas de um thoronedil são muito grandes para serem escondidas. Um elfo dos céus recebe -1 de penalidade na sua Classe de Armadura e -4 de penalidade em testes de Esconder-se devido ao tamanho de suas asas.
- † Visão na Penumbra Aprimorada: Os elfos dos céus podem ver a até quatro vezes a distância que um humano pode ver na luz das estrelas, da lua, de uma tocha e em condições similares de iluminação ruim. Eles mantêm a habilidade de distinguir cores e detalhes nestas condições.
- † Usar Armas: Os elfos dos céus não recebem o talento Usar Arma Comum para espada longa e arco longo (inclusive arco longo composto). Eles recebem este talento para espada curta, lança curta e azagaia.
- † +4 de bônus racial em testes de Procurar e Observar. Os elfos dos céus não fazem um teste de Procurar para notar portas secretas ou escondidas meramente passando por elas.
- † Idiomas Adicionais: Auran, Dracônico, Gnoll, Gnomo, Goblin e Orc.
- † Ajuste de Nível: +2.

ELFOS NEGROS

Os infames drow são o anátema de tudo em que os elfos acreditam. Totalmente malignos e implacáveis, os drow renunciaram à luz e esconderam-se no interior do mundo. Alguns dizem que isto foi uma punição dos deuses élficos, outros falam de uma lenta decadência rumo à corrupção. O que todos os elfos concordam é que seus primos caídos não podem ser redimidos, e devem ser destruídos.

Sociedade

A sociedade drow é brutal e impiedosa. Uma forte teocracia matriarcal domina todas as comunidades drow com punho de ferro. Na maior parte do tempo, o avanço na sociedade drow implica na morte de alguém de status maior que é substituído por outro, que pode ou não ser a causa da morte. As clérigas esperam que suas ordens sejam seguidas ao pé da letra, e raramente toleram falhas, muito menos incompetência.

Os elfos drow acreditam na força e na sobrevivência do mais apto, sempre procurando maneiras de tomar o lugar uns dos outros, sempre tentando superar uns aos outros em táticas e estratégias. O Darwinismo social é a regra à qual os drow aderem, tanto dentro de sua cultura quanto fora.

As mulheres são mais fortes e inteligentes que os homens, e agarram seu poder com uma determinação inabalável. As mulheres drow ocupam todas as posições religiosas e governamentais de importância, deixando para os homens as tarefas subalternas nestas áreas, assim como o papel de guerreiros... geralmente como bucha de canhão. Os homens estudam a magia arcana com esperança de que isto lhes dê uma quantidade de poder, e muitos magos drow escalam a pirâmide social, mas nunca aos píncaros que as mulheres atingem. As crianças são brutalmente doutrinadas nos ideais drow, suas almas distorcidas por abusos constantes e pressão umas das outras. Os velhos devem provar que merecem viver, ficando cada vez mais astutos para evitar serem expulsos pelos jovens ambiciosos. Não muitos drow em posições de autoridade têm uma morte natural.

Informações para os Jogadores

Personagens drow têm as seguintes características:

Personalidade: Há um coração de ferro, frio e amargo, na maioria dos elfos negros. Eles se ressentem de seu exílio nas profundezas da terra, se ressentem de seus superiores pelo poder que possuem, e de seus subordinados pela ameaça que são para eles próprios. O ódio é uma das emoções mais comuns que um elfo negro pode sentir, temperado com um fogo de astúcia, ou uma raiva flamejante. Eles sentem prazer com a dor alheia, pois isto diminui o tormento de sua própria existência. Há alguns elfos negros que se rebelam contra isto, tentando retornar ao caminho do bem, mas o preconceito dos habitantes da superfície logo esmagará suas esperanças e seu espírito na amargura do resto de sua raça.

Descrição física: Os elfos negros são menores e mais esguios que os altos-elfos, tendo de 1,20 m a 1,65 m de altura e pesando de 35 a 80 quilos, as mulheres mais altas e fortes que os homens. Sua pele é completamente negra, e seus cabelos são brancos ou azuis, mas sempre pálidos. Seus olhos queimam com diferentes tons de vermelho, mas é preciso ser um drow para diferenciar o carmesim do vermelho-sangue. Eles se vestem de negro e outras cores escuras, em grande parte porque sua visão na escuridão não consegue distinguir as cores nas trevas que eles habitam. Desenhos elaborados de filigranas de prata adornam suas roupas e armaduras, com alguns cinturões, capas e robes roxos ou vermelhos escuros completando a imagem. O efeito é perturbador. Um drow é considerado um adulto quando

chega à idade de 80 anos, e pode viver a até pouco menos de 600 anos. Como todos os elfos, os drow não dormem, mas entram em um transe. Sua meditação é muito diferente daquela de outros elfos, pois é um mantra de força e vingança, alimentando ódios antigos aos invés de repensando suas vidas.

Relações: Os elfos negros são inimigos de tudo o que vive sobre o solo, e de muitos daqueles que dividem seus complexos subterrâneos. Qualquer raça que não puderem escravizar eles procuram destruir. Apenas uma demonstração de força igual ou maior fará um drow pensar em barganhar. Os elfos negros correspondem ao ódio de seus primos da superfície com força mil vezes maior, esforçando-se para causar o maior dano possível aos interesses élficos. Suas reações aos outros elfos são viscerais e sempre violentas. Um boato diz que os elfos das brumas são uma exceção, já que ambos são raças algo subterrâneas, e os daoine têm contato com coisas de escuridão primordial regularmente. Os elfos das brumas não confirmam nem desmentem estas afirmações.

Tendência: Os drow vivem sob uma doutrina repressiva, e sempre estão se debatendo sob ela, tentando tirar tanta vantagem quanto possível, postando-se entre o governo da lei e a anarquia. Eles acreditam que os mais fortes devem dominar os mais fracos, e não têm qualquer preocupação por estes, aprendendo a maldade desde o berço.

Terras Drow: Os elfos negros habitam cavernas nas profundezas do subterrâneo, onde nenhuma luz pode alcançar. Eles constróem cidades distorcendo a pedra com sua magia, e se alimentam da estranha flora e fauna subterrâneas. Suas fronteiras são vigiadas com rigor, e sempre estão em processo de expansão. Os drow encontrados na superfície ou longe das cavernas que são os seus lares são espiões ou sabotadores, ou renegados fugindo por suas vidas.

Religião: Os drow cultuam uma deusa-aranha negra que vive no Abismo. As clérigas impõem suas doutrinas implacavelmente, procurando prender a todos em suas teias demoníacas. Imagens de aranhas são comuns na arquitetura e no vestuário, e a maior parte dos seguidores da deusa são devotos fanáticos.

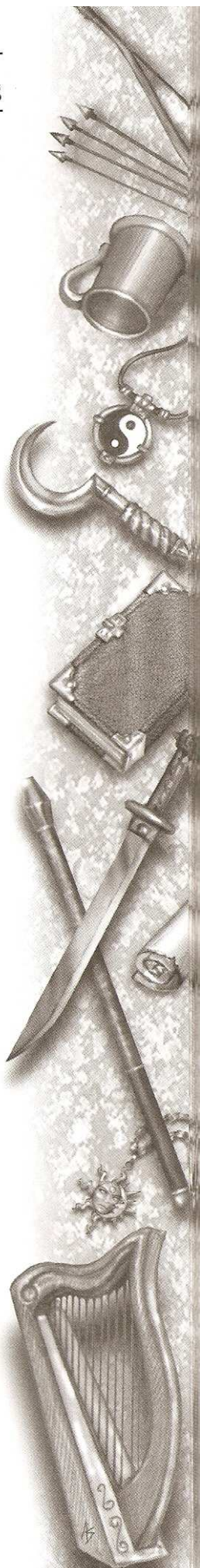
Mioma: A linguagem drow é um dialeto corrompido do Élfico, com muitos sons sibilantes e guturais. As preces à deusa-aranha são uma cacofonia terrível, e o som da língua em um grito de batalha é suficiente para causar calafrios em quaisquer inimigos. Eles usam uma forma mistica da escrita élfica, com muitos traços curtos e angulares ao invés das letras fluidas do alfabeto Élfico normal.

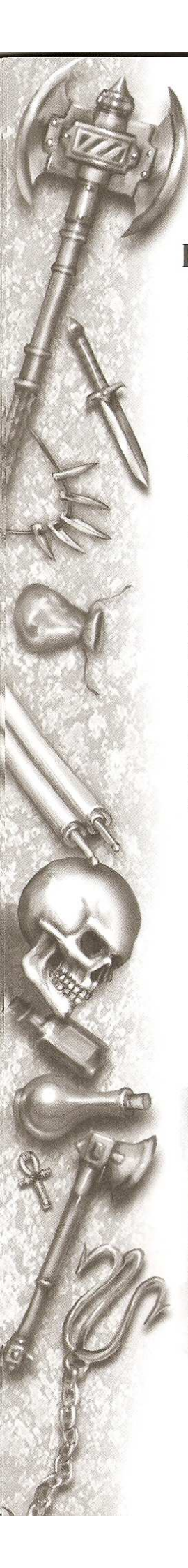
Aventureiros: Quando um elfo negro parte sozinho, é porque deseja testar sua força ou tem ordens de seus superiores para atingir um certo objetivo. Os homens vêem aventuras como uma chance de adquirir algum respeito na sociedade matriarcal, ou como sua única oportunidade de esticar as pernas e abusar de outras criaturas como ele mesmo sofre sob as ordens das mulheres. Raros drow de ambos os sexos se cansam da maldade na qual vivem e escolhem o exílio, em busca de uma forma melhor de viver, ou mesmo de se redimir pelos pecados de sua raça.

Traços Raciais

Os elfos negros têm as mesmas características que os altos-elfos, com as seguintes diferenças:

- † +2 Destreza, +2 Inteligência, +2 Carisma, -2 Constituição.
- † Visão na Escuridão: Os drow podem ver na escuridão a até 36 metros. A visão na escuridão é em preto e branco, mas em outros aspectos é como visão normal, e os elfos negros podem agir sem nenhuma luz. Drows não possuem visão na penumbra.
- † Resistência à Magia 11 + nível de personagem.
- † +2 de bônus racial em testes de resistência de Vontade contra magias e habilidades similares à magia.
- † Habilidades similares à magia: 1/dia – *globos de luz*, *escuridão* e *fogo das fadas*. Estas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro do nível de personagem do drow.
- † Usar Armas: Um drow recebe o talento Usar Arma Comum para sabre e espada curta, e o talento Usar Arma Exótica para besta de mão. Este traço substitui os talentos de Usar Armas de um alto-elfo.
- † Cegueira na Luz (Ex): Exposição abrupta à luz brilhante (como luz do sol ou a magia *luz do dia*) cega os drow por 1 rodada. Além disso, eles sofrem -1 de penalidade de circunstância em jogadas de ataque, testes de resistência e testes enquanto operam sob luz brilhante.
- † Idiomas Básicos: Comum, Élfico e Subterrânea.
- † Idiomas Adicionais: Dracônico, Anão, Gnomo, Goblin e Silvestre.
- † Classe Favorecida: Mulheres drow favorecem a classe clérigo. Os homens favorecem a classe mago.





SUB-RAÇAS ÉLFICAS

† Ajuste de Nível: +2.

ELFOS SELVAGENS

Esta ramificação tribal e bárbara sustenta que são os ancestrais do resto dos elfos, pois mantêm as ligações mais íntimas com os lugares selvagens. Guerreiros ferozes que vagam pelas terras, eles desdenham da civilização e suas armadilhas, escolhendo um estilo de vida nômade em favor das estruturas grandiosas de seus primos. Também chamados de grugach, eles ignoram a opinião dos outros elfos, que os consideram bárbaros.

Sociedade

Uma tribo grugach se une em torno de um chefe forte, que é orientado por um conselho de anciões. Qualquer um pode desafiar o chefe da tribo pela posição, com o vitorioso em um ritual de combate tornando-se o novo líder. Estes desafios são raros e nunca até a morte. A posição é hereditária desde que o filho do chefe possa defender o título contra os desafiantes à sucessão, mas se os anciões apoiarem a sucessão, não há candidatos.

Os elfos selvagens regulam suas vidas de acordo com a mudança das estações, viajando para seguir as manadas de animais que caçam por sustento e roupas. Eles nutrem um profundo respeito pela natureza, ainda mais

forte que o dos outros elfos, sujeitando-se ao capricho dos elementos. Eles constroem acampamentos quando param para recolher comida e passar a temporada de caça, mas vão embora quando as condições se tornam muito duras. Os grugach têm ciúmes de seus domínios, e defendem-nos com grande zelo e ferocidade.

Informações para Jogadores

Personagens elfos selvagens têm as seguintes características:

Personalidade: Um grugach é durão e rude, um elfo de poucas palavras mas ações honestas. Sua honestidade não é exatamente um traço bem-vindo para aqueles que trespassam as terras dos elfos selvagens, já que eles preferem deixar suas flechas discutirem do que permitir que os forasteiros escapem de sua punição com blefes. Os grugach são hostis a tudo fora de sua esfera de influência, e desconfiam profundamente de tudo que cheire a civilização.

Descrição Física: Os grugach são tão pequenos e ágeis quanto os altos-elfos, mas não tão frágeis. Outra diferença é a sua pele marrom escura, que lhes diferencia dos tons claros de todos os outros elfos, com seus cabelos variando de negros a marrons escuros. Eles se vestem em peles de animais e panos simples feitos de fibras de plantas, com jóias de argila pintada e pedaços de ossos de animais. Símbolos de couro pendem dos pescoços de muitos homens, assim como bolsas medicinais dos das mulheres. Eles possuem uma graça felina que é mesmerizante de um jeito feroz. Um grugach típico atinge a maturidade através de um rito de passagem em seu primeiro século, e pode esperar viver tanto quanto um alto-elfo.

Relações: Os únicos aliados dos grugach são os animais e as fadas que habitam suas terras. Os elfos selvagens recusam a companhia de qualquer outro humanóide que não seja nativo da floresta, incluindo outros elfos. Eles podem estar dispostos a falar com um druida ou com um enviado dos elfos das florestas, mas os invasores fazem melhor em mandar familiares ou companheiros animais carregando mensagens para evitar uma morte rápida e inesperada.

Tendência: A hostilidade dos elfos selvagens pode levar a se interpretar mal suas inclinações, mas ela se origina apenas de seu desejo de proteger o estilo de vida que eles amam de intrometidos de qualquer raça. Eles amam sua independência, e cuidam de seus entes queridos tanto quanto qualquer alto-elfo.

Terras dos Elfos Selvagens: Os grugach não têm assentamentos permanentes, mas constroem acampamentos temporários de onde caçam e coletam, ao longo



© 1997
J. R. R. Tolkien
102

das rotas de migração das manadas. Eles preferem viver em florestas, mas se aventuram nas planícies com frequência. Eles espalham armadilhas por uma grande área ao redor de seus acampamentos, e elas ficam cada vez mais letais à medida que se aproximam do acampamento em si. Eles se livram com rapidez de invasores, a menos que sejam convencidos do contrário por uma mostra hábil porém honesta de capacidade de sobrevivência.

Religião: A religião entre os elfos selvagens é tão primitiva quanto o resto de seu estilo de vida. Enquanto reconhecem a existência do Patriarca, os grugach têm uma abordagem xamanística em seu culto, acreditando que ele é a alma de todas as coisas, com os outros deuses sendo meramente grandes espíritos.

Idioma: Os elfos selvagens falam um dialeto rude do Élfico, e não o escrevem, contando com a tradição oral para passar seu conhecimento através de contadores de histórias e xamãs.

Aventureiros: Um aventureiro grugach é um batedor, um xamã procurando aumentar sua experiência ou um renegado. Os fortes laços tribais dos elfos selvagens não são quebrados facilmente, e muito poucos abandonam a tribo por vontade própria de explorar o mundo. Mesmo que tais aventureiros retornem, eles são vistos com suspeita e vigiados por qualquer sinal de mácula por seu contato com a civilização.

Traços Raciais

Os elfos selvagens têm as mesmas características que os altos-elfos, com as seguintes diferenças:

† +2 Destreza, -2 Inteligência.

† Classe Favorecida: Feiticeiro ou Bárbaro.

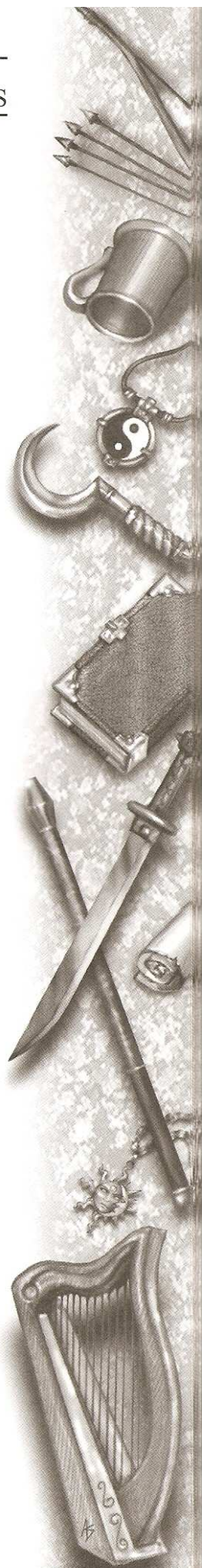
Efeitos do Envelhecimento

Sub-Raça	Idade Adulta	Maturidade	Velho	Venerável	Idade Máxima
Alto-elfo	110 anos	175 anos	263 anos	350 anos	+4d100 anos
Elfo andarilho	105 anos	170 anos	255 anos	340 anos	+4d100 anos
Elfo aquático	100 anos	160 anos	240 anos	320 anos	+3d100 anos
Elfo cinzento	120 anos	210 anos	315 anos	420 anos	+5d100 anos
Elfo das brumas	140 anos	230 anos	345 anos	460 anos	+5d100 anos
Elfo das florestas	105 anos	170 anos	255 anos	340 anos	+4d100 anos
Elfo dos céus	90 anos	150 anos	225 anos	300 anos	+3d100 anos
Elfo negro	80 anos	140 anos	210 anos	280 anos	+3d100 anos
Elfo selvagem	100 anos	160 anos	240 anos	320 anos	+4d100 anos

Altura e Peso Aleatórios (homem / mulher)

Sub-Raça	Altura Base	Modificador de Altura	Peso Base	Modificador de Peso
Alto-elfo	1,32 m / 1,32 m	+2d6 x 2,5 cm	42 kg / 40 kg	x (1d6 x 0,5) kg
Elfo andarilho	1,37 m / 1,32 m	+2d8 x 2,5 cm	45 kg / 42 kg	x (2d4 x 0,5) kg
Elfo aquático	1,20 m / 1,20 m	+2d4 x 2,5 cm	40 kg / 35 kg	x (2d4 x 0,5) kg
Elfo cinzento	1,45 m / 1,32 m	+2d8 x 2,5 cm	40 kg / 35 kg	x (1d6 x 0,5) kg
Elfo das brumas	1,45 m / 1,32 m	+2d8 x 2,5 cm	50 kg / 47 kg	x (2d4 x 0,5) kg
Elfo das florestas	1,32 m / 1,32 m	+2d8 x 2,5 cm	45 kg / 42 kg	x (2d4 x 0,5) kg
Elfo dos céus	1,45 m / 1,37 m	+2d8 x 2,5 cm	37 kg / 35 kg*	x (1d6 x 0,5) kg
Elfo negro	1,20 m / 1,32 m	+2d6 x 2,5 cm	37 kg / 45 kg	x (1d6 x 0,5) kg
Elfo selvagem	1,27 m / 1,27 m	+2d4 x 2,5 cm	42 kg / 40 kg	x (2d4 x 0,5) kg

*Peso sem as asas. As asas pesam metade do que pesa o corpo do elfo.



MAGIA ÉLFICA

Os elfos são hábeis no estudo e na prática da magia. Eles parecem ter uma afinidade pelas energias arcanas que torna mais fácil para um elfo adotar a classe mago do que qualquer outra, e isto permite que eles combinem seu conhecimento mágico em todos os seus empreendimentos.

Este capítulo descreve quatro formas de magia que são unicamente élficas. Os meio-elfos podem aprender algumas destas, mas as outras são domínio dos elfos e apenas deles, já que eles exploram suas características raciais de afinidade mágica e suas ligações com a terra.

Qualquer personagem que tenha os pré-requisitos pode aprender uma destas formas de magia sem a necessidade de pertencer a uma classe de prestígio ou adquirir talentos específicos (com a exceção de Alta Magia), mas deve pagar um instrutor élfico e estudar por uma certa quantidade de tempo antes de adquirir as habilidades básicas de cada forma. O personagem deve estudar continuamente, parando apenas para descansar e comer. Caso ele interrompa seus estudos por mais de 12 horas, todo o processo é perdido e ele deve começar de novo do zero. Depois do preço ser pago e do tempo ser gasto, o personagem está livre para explorar os limites deste conhecimento recém-descoberto a seu bel-prazer.



TALISMÃS

Pré-requisitos: Qualquer talento de criação de itens.

Identificar Magia: 5 graduações.

Raça: Elfo, gnomo, meio-elfo ou humano.

Custo de Instrução: 500 PO.

Tempo de Estudo: 2 meses.

Os elfos são conhecidos por sussurrar algumas palavras para uma flecha ou um cavalo e então realizar feitos impressionantes de arqueirismo ou equitação. Embora os elfos não tenham falta de flechas mágicas e a sua relação com os animais seja legendaria, o segredo é que muitos conjuradores elfos aprenderam a conjurar sua magia com talismãs, fortalecendo objetos e animais com propriedades mágicas.

A fabricação de talismãs é a habilidade de criar itens mágicos de apenas um uso ou imbuir animais com o poder de uma magia por um período mais longo. O conjurador deve possuir o talento de criação de itens apropriado para encantar objetos; ele não pode encantar um anel sem o talento Forjar Anel, nem fazer de um arco um talismã sem o talento Criar Armaduras e Armas Mágicas. Para encantar animais, o personagem precisa de pelo menos 8 graduações em Adestrar Animais, embora ele não precise ter estas perícias em níveis tão altos para aprender a fabricação de talismãs.

Encantando um Objeto

Um fabricante de talismãs pode imbuir qualquer objeto com um único uso de uma magia que ele tenha preparado para aquele dia ou que ele possa conjurar espontaneamente. Ele pode encantar um item com uma magia que seja da metade do seu nível de conjurador. Por exemplo, um mago de 5º nível pode encantar uma flecha com *sono*, mas não pode encantar um par de botas com *andar nas sombras*. Ele gasta um número de pontos de experiência por nível de magia de acordo com a tabela, e conjura a magia no objeto, guardando seu efeito dentro dele. Não há custo monetário nem requerimento de tempo exceto o tempo de formulação da magia. O item aparece com *detectar magia* até que a magia seja liberada, tornando-se um objeto mundano no processo. O encantamento se dissipa se uma certa quantidade de tempo passar, de acordo com seu modo de ativação.

Qualquer um pode usar talismãs se puder usar o item mágico equivalente; itens com gatilho mágico e finalização de magia podem ser usados apenas por conjuradores, enquanto qualquer um pode aprender uma palavra de comando e fazer um item ativado pelo uso funcionar. O Mestre pode decidir que algumas magias não podem ser colocadas em um item, ou que elas exigem um modo de ativação específico dependendo da magia e do objeto encantado.

Encantando um Objeto

Modo de Ativação	Custo em XP	Duração
Finalização de magia	1 x nível de conjurador	1 mês
Gatilho mágico	2 x nível de conjurador	2 semanas
Palavra de comando	3 x nível de conjurador	1 semana
Ativado pelo uso	4 x nível de conjurador	1 dia

Encantando um Animal

O processo de encantar um animal é ainda mais simples. O personagem conjura a magia no animal e gasta 2 XP por nível da magia, e o animal agora goza do efeito da magia como uma habilidade similar a magia. Isto não funciona com magias com uma duração instantânea como *mísseis mágicos*, mas funciona com magias que afetariam apenas o conjurador normalmente, como *recuo acelerado*. O animal goza dos benefícios da magia até o próximo nascer do sol, sobrepujando a duração normal da magia por causa da força vital que o conjurador gastou no efeito.

ARTE DE MOLDAR

Pré-requisitos: Foco em Magia (Transmutação), ou ser um especialista em Transmutação ou um druida.

Identificar Magia: 10 graduações.

Raça: Elfo ou gnomos.

Custo de Instrução: 2.000 PO.

Tempo de Estudo: 5 anos.

Sem saber, os humanos estão corretos quando descrevem as construções élficas metaforicamente como sendo feitas de um único pedaço de madeira, ou quando acreditam que brotaram do próprio solo. A arte de moldar é um segredo bem guardado que apenas os gnomos puderam aprender, já que funciona graças à harmonia dos elfos e gnomos com seu ambiente. A arte de moldar permite que elfos de todas as sub-raças entalhem suas habitações da madeira e pedra vivas, e façam seus fantásticos navios e outros objetos.

Os conjuradores que praticam esta arte recebem o nome de “mestres moldadores”, e vêm principalmente das fileiras dos artesãos que mais tarde aprendem as artes arcanas ou divinas. Enquanto um moldador é perfeitamente capaz de trabalhar sozinho, os conjuradores élficos se juntam para reduzir o tempo de “construção”, sob o comando do mais hábil entre eles.

Sozinho, um mestre moldador pode substituir uma equipe de artesãos com um conhecimento apenas rudimentar da sua própria arte, fazendo com que as matérias-primas tomem a forma e textura desejadas com sua força de vontade, ao invés de trabalhá-las com suas mãos e ferramentas. Uma combinação verdadeiramente formidável é um mestre moldador que toma interesse em construir construtos.

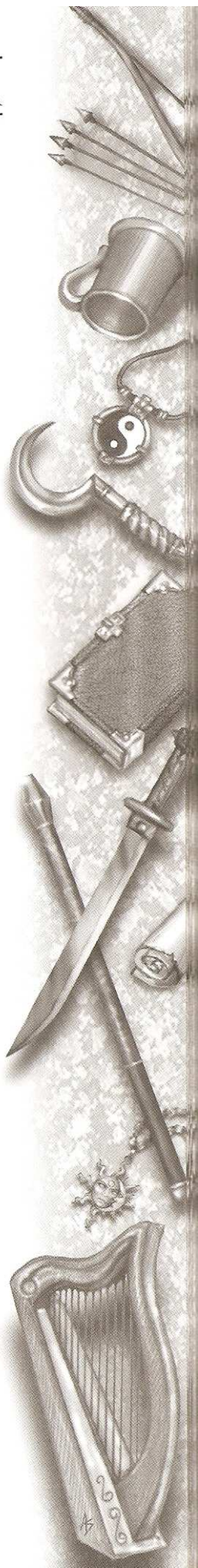
O conjurador deve possuir pelo menos 1 graduação na perícia Ofícios que ele deseja emular com sua arte de moldar. Ele deve também ter as matérias-primas disponíveis em qualquer formas, o que inclui árvores vivas, minerais brutos, encostas, recifes de coral ou até pedaços de mitral. Ao invés de usar testes de Ofícios para fazer um item ou prédio, o mestre moldador usa testes de Identificar Magia, mas seguindo as regras para fazer itens encontradas no *Livro de Regras Básicas I* sob a descrição da perícia Ofícios. O moldador gasta 1 XP para cada semana de trabalho além do custo normal por matérias-primas, e o item finalizado é considerado uma obra-prima sem a necessidade de pagar as 300 PO extras pelo componente obra-prima.

Exemplo: Uma casa simples (1.000 PO, CD 15 para um teste de Ofícios [carpintaria]) levará algum tempo para ser construída ou moldada. O moldador deve fazer seus testes de Identificar Magia e multiplicar cada resultado pela CD, anotando os números e adicionando-os até que somem 10.000, que é o preço da casa multiplicado por 10, como especificado nas regras de Ofícios. Na primeira semana, o teste de Identificar Magia do moldador chega a 26, um claro sucesso que, multiplicado por 15, resulta em 390. O jogador ou o Mestre anota este número e o moldador gasta 1 XP, e se prepara para mais trabalho, já que há ainda 9.610 pontos para serem preenchidos... Tomando-se isto como uma média, o moldador gastará mais ou menos 25 semanas moldando a casa, assim gastando 25 XP.

Cooperando para Moldar

Diversos mestres moldadores podem trabalhar no mesmo projeto, distribuindo os custos em XP e reduzindo em muito o tempo de construção. Um grupo de moldadores decide quem dentre eles irá focalizar sua vontade coletiva, e é este personagem que faz o teste de Identificar Magia. Para cada moldador adicional, o conjurador líder adiciona +2 ao seu teste de Identificar Magia para moldar o material. Adicione o número de pontos de experiência gastos uma vez que o item esteja terminado, e distribua o custo em partes iguais entre os moldadores. Uma vez que o processo comece, nenhum moldador pode deixar ou se juntar ao círculo, já que a vontade do grupo se entrelaça em um padrão perfeito para moldar o objeto até sua forma finalizada.

Exemplo: Para construir a mesma casa, um grupo de seis mestres moldadores se une. O conjurador original agora adiciona +10 ao seu teste de Identificar Magia (+2 para cada moldador adicional). O resultado com a mesma jogada seria 36, o que, multiplicado por 15, é igual a 540. O grupo levaria 18 semanas para finalizar a casa, e cada moldador gastaria apenas 3 XP (18 divididos por 6). Se o custo final em XP for menor que o número de moldadores envolvidos, cada moldador gasta pelo menos 1 XP.



MAGIA ÉLFICA

Reduzindo o Tempo

A arte de moldar é uma visão linda, mesmo que um pouco perturbadora, já que o material toma forma aparentemente sozinho. O problema é que não é muito mais rápido que fazer o processo a mão, e, enquanto isto não é realmente um empecilho para os elfos, com suas longas vidas, há circunstâncias nas quais um personagem precisa de uma nova arma logo, ou torres de vigília são necessárias para uma invasão iminente. Nestas circunstâncias, os moldadores podem trabalhar muito mais rápido drenando suas reservas de energia.

Gastando 3 XP por semana de trabalho, os moldadores podem fazer dois testes de Identificar Magia em uma única semana, adicionando ambos os resultados à contagem normal do progresso, como pelas regras normais de Ofícios. Gastando 6 XP por semana, o moldador tem direito a 3 testes, e gastando 9 XP ele pode fazer 4 testes em uma única semana. Os moldadores não podem se extenuar mais do que isto. Quando um grupo de moldadores apressa um projeto, use as regras normais de cooperação, adicionando +2 a todas as jogadas do moldador líder para cada assistente, e então distribuindo o custo final aumentado de XP entre eles. Todos os participantes recebem 1 ponto de dano temporário em Constituição por teste extra em uma semana, e não começam a se recuperar até que tenham terminado o trabalho.

Exemplo: O mesmo grupo de moldadores decide apressar o trabalho e opta por três testes a cada semana, ao invés de só um. Com os mesmos bônus e jogadas, levaria 6 semanas para que eles terminassem a casa, mas isto iria lhes custar 36 XP no total, e eles sofreriam dois pontos de dano temporário em Constituição.

Magia Adicional

A arte de moldar é um processo mágico, e se beneficia de magias que afetem o material com o qual os moldadores estão trabalhando. Cada magia pode ser usada apenas uma vez ao final de cada semana de trabalho, ou elas irão saturar as energias mágicas com as quais os moldadores estão trabalhando. Os efeitos de múltiplas magias se adicionam, se isto for apropriado.

Compor: Conjurar esta magia ao final de cada semana de trabalho adiciona (10 x nível do conjurador) ao total de pontos adicionados pelos testes de Identificar Magia para a semana.

Criar itens efêmeros e temporários: O material criado por estas magias não é permanente, e desaparece ao final de sua duração, tornando-as inúteis para qualquer tentativa de moldar.

Magias de Conjuração: Magias que criam materiais permanentes também podem ajudar, mas de maneiras mais limitadas. O Mestre pode decidir se uma magia de

“Isto... isto é lindo...”, Seila engasgou enquanto os guardas elfos removiam a venda de seus olhos.

“Ah... enfim em casa!”, Vaeron olhou seus companheiros, dois humanos e um halfling, os primeiros não-elfos admitidos na Brisa Gentil em duas décadas. Ele havia trocado algumas palavras em élfico com os guardas enquanto eles levavam o grupo pelo perímetro, atualizando-se com os acontecimentos.

“Como... vocês... puderam fazer isso às árvores!”, Kiall estava tremendo, seu pequeno corpo dividido entre a admiração à arquitetura da cidade nas árvores e o ultraje em ver as árvores sendo usadas como fundação, suporte e material.

“Calma, irmãzinha”, um elfo mais velho se aproximou, vestido em um robe verde simples. “Acalme o seu coração enraivecido e escute... você ouve estas árvores sofrerem?”

“Elas...”, a druida halfling fechou os olhos e se acalmou... então um sorriso se espalhou por seu rosto. “Elas estão cantando...”

O velho elfo balançou a cabeça gentilmente, e voltou sua atenção ao único elfo no grupo. “Bem-vindo ao lar, Mestre Vaeron. Seus alunos sentiram a sua falta.”

“Espere um minuto...!”, a ladina tossiu. “Mestre Vaeron?”

conjunção se aplica a uma tentativa de moldar. Magias de muralha são particularmente úteis como fonte de materiais, e o fato de que elas podem ser moldadas durante o processo de conjurá-las apenas aumenta seus benefícios. Magias de conjuração adicionam o nível do conjurador ao total de pontos adicionados pelos testes de Identificar Magia para a semana, caso se apliquem.

Magias de Transmutação: Algumas magias da escola de transmutação também podem ajudar com a arte de moldar, embora seu escopo seja limitado pelos materiais que afetam. Estas magias adicionam (5 x nível do conjurador) ao total de pontos adicionados pelos testes de Identificar Magia para a semana, caso se apliquem. Magias úteis incluem *mover terra*, *moldar rochas*, *lama em pedra* e *moldar madeira*.

Exemplo: Ao invés de apressar o trabalho de construir a casa, os seis mestres moldadores decidem conjurar *compor* (conjurada por um feiticeiro de 9º nível) e *moldar madeira* (conjurada por um druida de 5º nível) ao final de cada semana de trabalho. Usando o resultado do exemplo, as magias aumentam o total da semana para 151 (26 do teste original + 10 para 5 moldadores extras + 90 por *compor* + 25 por *moldar madeira*), permitindo que construam a casa em mais ou menos 5 semanas, gastando apenas 1 XP cada.

ALTA MAGIA (ar'lerret)

Pré-requisitos: Talento Alta Magia (veja o capítulo Talentos Élficos).

Identificar Magia: 13 graduações.

Conhecimento (arcano): 10 graduações.

Raça: Elfo ou meio-elfo.

Custo de Instrução: 8.000 PO.

Tempo de Estudo: 10 anos.

A Alta Magia é o conhecimento mais secreto dos elfos; a sua maestria da manipulação arcana e suas longas vidas permitiram que eles desenvolvessem um modo de estender a potência de sua magia para além daquela dos conjuradores normais. Altos magos elfos são respeitados e temidos entre o seu povo, pois eles podem despejar um grande poder sobre os inimigos da raça élfica.

Os elfos cinzentos foram os primeiros altos magos, e seu conhecimento logo se espalhou pela nação élfica. Mesmo os drow roubaram o segredo, e também são capazes de fazer terríveis magias contra seus numerosos inimigos. Existem muito poucos mestres altos magos, já que a sua arte exige muito do corpo e da alma, e eles não estão ansiosos por ensinar alunos sem valor. Este zelo está se tornando contraprodutivo à medida que o tempo passa, pois, dos poucos alunos que desejam se tornar altos magos, apenas um pequeno número é aceito pelos mestres, e, dentre eles, apenas

um ou dois têm a força de vontade e de corpo para continuar seus estudos. A Alta Magia é uma arte moribunda.

Os elfos usam a Alta Magia principalmente para criar grandes encantamentos sobre suas terras e seu povo, e para infligir grandes maldições sobre seus inimigos. Ela permite que seus praticantes retirem poder da natureza mágica do seu sangue para produzir efeitos grandiosos, e trabalhem como um só enquanto tecem o padrão de um encantamento.

Iniciação

Altos magos são simplesmente magos que conhecem a progressão certa de talentos. Dado o número limitado de talentos que um elfo mago recebe durante sua carreira, ele deve escolher corretamente desde o começo, concentrando-se em talentos metamágicos que serão úteis se ele for aceito como um alto mago.

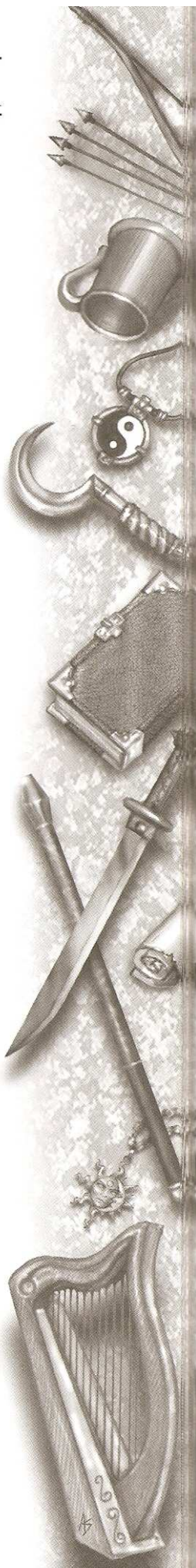
Ao alcançar o 9º nível, um conjurador pode adquirir o talento Alta Magia se já tiver sido aceito por um mestre alto mago. Sob nenhuma circunstância o segredo desta arte é ensinado a qualquer um. Ele então passa uma década aprendendo como fazer a sintonia fina de seu conhecimento. Se o conjurador abandonar seus dez anos de estudo, ele ainda pode gozar dos benefícios do talento Alta Magia, mas estará para sempre proibido de aprender todos os seus talentos dependentes e as habilidades especiais de Alta Magia abaixo.

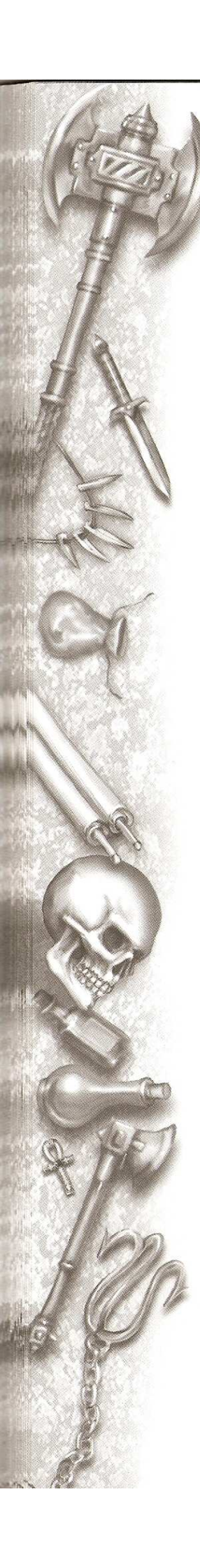
Prática

Como descrito no talento Alta Magia, esta arte depende de retirar poder do próprio sangue do conjurador para a magia. Qualquer mago de 9º nível pode conjurar um *cone glacial* ou um *padrão prismático* potencializado, mas apenas um alto mago de 9º nível pode conjurar *ambas* no mesmo dia sem recorrer às suas magias bônus por dia devido à sua alta inteligência.

Um alto mago pode temporariamente sacrificar um ponto de Constituição em troca de um ou mais níveis de magia exigidos por um talento metamágico. Isto tem um custo, já que a Constituição não é exatamente o ponto forte de um elfo. Se ele não tiver cuidado, arrisca se matar ou mutilar além de qualquer recuperação, então, deve julgar com cuidado quando gasta um espaço de magia e quando sacrifica sua saúde. O conjurador pode combinar espaços de magia e pontos de Constituição para pagar o custo de um talento metamágico, o que torna levemente mais fácil para um mago gerenciar a sua quantidade de magias de Alta Magia.

À medida que seu poder cresce, um alto mago pode adquirir mais talentos de Alta Magia que permitam que ele estenda o alcance de suas magias além daquele de conjuradores normais. Estas magias poderosas carre-





MAGIA ÉLFICA

gam consigo o grande custo do sangue do elfo, então nunca são realizadas levemente. Um dos ditados favoritos dos mestres altos magos é “nunca use um ariete quando um simples martelo dará conta”.

Habilidades de Alta Magia

Ao aprender o talento Alta Magia e passar pelos primeiros dez anos de iniciação, o novo alto mago aprende a manipular a energia mágica em estado bruto, e a aumentar o poder da magia com seu próprio sangue. Todas as habilidades a seguir são habilidades similares a magia que o alto mago pode usar tantas vezes por dia quanto ousar, pois elas são pagas com pontos de habilidade. Cada habilidade de alta magia tem um custo diferente em dano temporário em habilidade de que, assim como aquele sofrido pela conjuração de magias aumentadas, apenas pode ser curado por descanso.

Carregar Item Mágico: O alto mago pode colocar energia mágica em um item mágico e restaurar algumas de suas cargas. Isto funciona apenas com itens que podem ter mais de 10 cargas. O alto mago sofre 1 ponto de dano temporário em Constituição para cada 5 cargas que restaura a um item.

Conjuração Familiar: O alto mago pode conjurar qualquer magia através de seu familiar, desde que o animal não esteja fora do alcance normal da magia. Isto não está limitado a magias de toque como na habilidade normal de familiar. O personagem sofre 1 ponto de dano temporário em Constituição para cada 3 níveis da magia que ele está conjurando através do familiar.

Descarga Mágica: O alto mago dispara um feixe de magia pura. O personagem sacrifica um espaço de magia e sofre 1 ponto de dano temporário em Força por três níveis do espaço sacrificado. O dano deste feixe é de 1d6 por nível do espaço de magia sacrificado, e tem alcance médio. Este feixe ignora qualquer imunidade a energia que o alvo possa ter, e pode também atingir alvos etéreos e incorpóreos. O feixe ainda pode ser bloqueado por Resistência à Magia.

Entrelaçar Magias: O alto mago conjura duas magias ao mesmo tempo. Ele adiciona o tempo de formulação das duas enquanto recita suas fórmulas alternadamente, o que significa que entrelaçar duas magias com o tempo de formulação de uma ação padrão leva uma ação de

rodada completa. Ambas as magias são disparadas ao mesmo tempo e, como suas energias estão combinadas, o alvo deve fazer apenas um teste de resistência contra a maior CD, mesmo que os testes de resistência sejam diferentes. O alto mago sofre 2 pontos de dano temporário em Constituição.

Parar Magia: Altos magos entendem o funcionamento da magia muito melhor que suas contrapartes sem treino, e podem fazer uma contramágica simplesmente disparando energia mágica bruta sobre a outra magia. O alto mago faz o seu teste de Identificar Magia normalmente para identificar a magia sendo conjurada, e gasta um custo inicial de 2 pontos de dano temporário em Força. O mago deve ser capaz de conjurar magias de um nível igual ou maior que a magia que está parando, ou a força da magia irá subjugar-lo. Com este custo inicial em habilidade, o alto mago pára a magia de seu oponente, mas se o outro conjurador desejar, ele pode sacrificar um espaço de magia igual ou maior que a magia que acabou de perder para continuar a conjurá-la normalmente. O alto mago pode então fazer uma contramágica sacrificando um dos seus espaços de magia, que deve ser igual ou maior que a magia parada, mas não sofre nenhum outro dano em habilidade. Isto pode continuar até que qualquer um dos conjuradores desista ou fique sem espaços de magia.

Alta Magia Ritual

O verdadeiro poder da Alta Magia vem quando diversos altos magos trabalham juntos pelo mesmo fim. Combinando seus esforços, vários altos magos podem conjurar poderosas magias sobre todas as terras élficas, criando proteções extremamente poderosas ou fortes áreas de magia. Isto é conhecido como Alta Magia Ritual.

Na Alta Magia Ritual vários magos se unem para conjurar uma magia modificada por um ou mais talentos metamágicos. A diferença da Alta Magia Ritual é que os níveis em que a magia é aumentada pelo efeito dos talentos metamágicos não podem ser pagos com espaços de magia, devendo ser pagos com dano temporário em Constituição. Devido aos enormes custos envolvidos, vários altos magos são necessários para conjurar uma magia deste tipo, cada um contribuindo

do com um pouco do seu sangue para compensar pelos níveis em que a magia será aumentada.

Um alto mago é selecionado como o líder do ritual, e ele deve conhecer a magia que o grupo deseja conjurar e possuir todos os talentos metamágicos que serão aplicados a ela. Os outros magos apenas precisam conhecer o talento Alta Magia, e devem ser capazes de conjurar magias de um nível igual ou maior que aquela sendo ritualizada. Os ritualistas decidem quais talentos metamágicos serão aplicados à magia, o que vai determinar o custo final do ritual em pontos de Constituição. Este custo é igual ao número total de níveis em que a magia foi aumentada devido aos talentos metamágicos.

O ritual dura dez minutos por nível da magia sendo conjurada, incluindo os modificadores por talentos metamágicos. Todos os participantes fazem um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível final da magia) e, caso um deles falhe, não pode focalizar a energia mágica e o resto deve compensar no final. Um conjurador que falhe neste teste sofre 2d6 pontos de dano temporário em Constituição, mas não contribui no ritual. Quando o ritual termina, o dano final em Constituição é distribuído igualmente entre os participantes que foram bem-sucedidos no teste de Identificar Magia, como nas regras normais de Alta Magia, e a magia agora está ativa. Se a quantidade de dano não for divisível pelo número de participantes, o líder recebe a maior parte

Se o líder do ritual falhar em seu teste de Identificar Magia, a magia é perdida e todos os participantes que tiverem sido bem-sucedidos em seus testes de Identificar Magia sofrem metade do dano em Constituição que teriam sofrido ao final de um ritual bem-sucedido.

O círculo de figuras envoltas em robes estava em uma sacada, olhando para um vale abaixo. Colunas esguias de fumaça podiam ser vistas na orla da floresta.

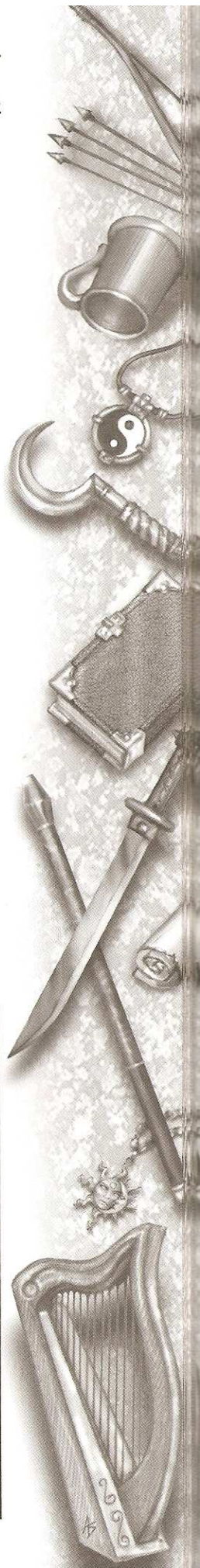
“Não adianta... as proteções falharam”, uma das figuras disse, e os outros consentiram em silêncio. “Ousamos renová-las? Ainda temos a força?”

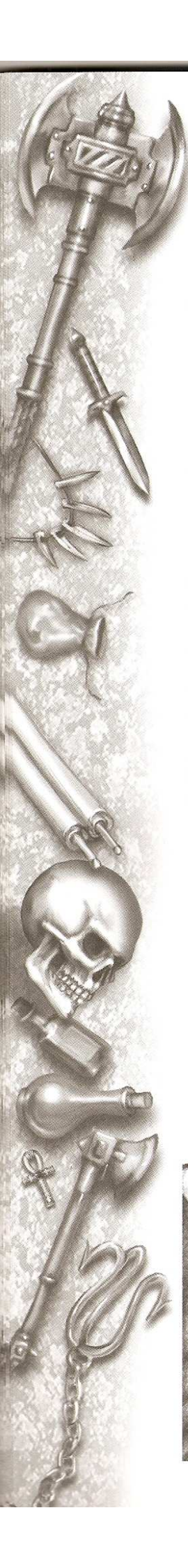
“Nós temos de fazê-lo”, outra figura falou e removeu o capuz que cobria sua face. As pequenas rugas revelavam sua idade venerável, mas não maculavam a beleza que ela possuía séculos atrás, quando fora jovem. “Nós somos os únicos altos magos que sobraram neste continente inteiro, e eu não ousou confiar esta grande tarefa ao meu aprendiz. Ele não está pronto.”

“Nem o meu”, outro velho elfo falou. “Os registros da escola estavam errados, ou a magia que nossos mestres lançaram sobre a terra não era tão forte quanto se acreditava. O rio não respondeu quando os invasores cruzaram-no, a montanha não os soterrou sob suas pedras... eles irão nos destruir se não fizermos nada. Nós devemos renovar as proteções... ou criar novas.”

“Concordo”, a primeira mulher balançou a cabeça. “Eu não estou ansiosa por isto. Eu não sou tão forte quanto era quando realizei meu primeiro ritual.”

“Nenhum de nós é, minha amiga”, o primeiro mago sorriu. “Mas mesmo que o segredo da Alta Magia morra conosco, ao menos nossos filhos irão viver.”





MAGIA ÉLFICA

Por exemplo, um grupo de 5 altos magos se reúne para criar uma área nas terras élficas onde reis terão suas cortes judiciais e ninguém possa mentir. O líder do ritual será um clérigo de 18º nível com 18 de Sabedoria, já que ele é capaz de conjurar *zona da verdade*. A magia normal teria uma duração de 18 minutos, e iria se estender em uma emanção com um raio de 6 metros, o que não é suficiente para os propósitos dos altos magos. Eles decidem dobrar a área afetada com o talento Magia Abrangente (+3 níveis) e fazer com que ela dure bastante tempo, mudando a duração da magia de 1 minuto/nível para 1 século/nível com o talento Magia Duradoura (+9 níveis). Os altos magos não querem que este efeito seja fácil de ser resistido. Como sua CD atual é apenas 16 (10 + 2 pelo nível da magia + 4 pelo modificador de Sabedoria do líder), eles decidem aumentar seu nível em 5 com o talento Elevar Magia. Esta magia de 19º nível durará por quase dois milênios em uma emanção com raio de 12 metros, exigindo um teste de resistência de Vontade (CD 21) para negá-la. O ritual durará três horas e dez minutos, e os altos magos devem ser bem-sucedidos em um teste de Identificar Magia (CD 34). Dois deles falham, então, no final do ritual, 19 pontos de dano em Constituição são sofridos pelos três magos. O líder recebe 7 pontos de dano, e os outros dois conjuradores sofrem 6. Um deles, infelizmente, era um velho elfo com Constituição 5, então morre instantaneamente devido ao esforço.



Os drow podem sacrificar criaturas inteligentes para substituir níveis de magia e evitar dano em Constituição. Para cada 20 criaturas sacrificadas cuja Inteligência seja maior do que 6, o alto mago drow pode substituir um nível de magia. Isto é um ato extremamente maligno.

MAGIA DA TERRA

Pré-requisitos: Especial.

Identificar Magia: Especial.

Raça: Elfo ou meio-elfo.

Custo de Instrução: Nenhum.

Tempo de Estudo: Nenhum.

Esta forma de magia anda de mãos dadas com a Alta Magia. Os altos magos criam um efeito mágico em um determinado lugar e o deixam dormente colocando nele um gatilho. Este gatilho normalmente é uma frase convoluta em élfico ou dracônico, mas uma única palavra pode funcionar também. Os governantes e magos de uma terra élfica revelam estes gatilhos dependendo de sua utilidade ou do perigo. Cada guarda em uma fortaleza dos elfos cinzentos sabe a palavra-gatilho para a magia *alarme* que alertará o resto das tropas, mas apenas a família real sabe o gatilho do *teletransporte maior* que irá levá-los para a segurança.

Para os propósitos da Alta Magia, instalar o gatilho aumenta o nível da magia em 2 por nível original da magia se ela se dissipar após um uso, ou em 4 por nível da magia se for reativada. Uma Alta Magia disparada por um gatilho dura pela sua duração original sem aumentos, e então se dissipa ou é reativada.

Usando o exemplo acima, o ritual para fazer uma *zona da verdade* duradoura, abrangente e elevada adicionaria 4 níveis ao nível final da magia para instalar um gatilho no efeito e fazê-la se reativar. A magia fica dormente até que seja invocada, dura por 18 minutos e então é reativada até que seja invocada novamente. Nenhum efeito de Alta Magia pode ser disparado mais de uma vez por dia.

Perceber que uma área tem uma magia latente exige uma magia de *detectar magia* e um teste bem-sucedido de Identificar Magia (CD 5 + nível final da magia). Para perceber o que é o gatilho, um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Conhecimento (local) ou conhecimento de bardo (CD 25 + nível original da magia). A *zona da verdade* com um gatilho do exemplo pode ser detectada com uma CD 27, e seu gatilho descoberto com uma CD 27. O Mestre pode decidir que os personagens não podem decifrar o gatilho se não forem familiarizados com a área.

O PANTEÃO ÉLFICO

Todos os elfos reconhecem a existência do Patriarca, quer cultuem-no, considerem-no uma opção ou rebelem-se contra ele. Quase todos os mitos élficos têm este Patriarca como não apenas o criador e protetor dos elfos, mas também de todo o mundo. Os clérigos de outras raças rejeitam esta noção com rapidez, mas os elfos não lhes dão muita atenção, já que eles próprios não são muito religiosos.

As divindades élficas apóiam todos os ideais da raça em todas as suas encarnações, com as artes sendo favorecidas com tanta frequência quanto a natureza ou a guerra. Alguns clérigos elfos são indistinguíveis de druidas em suas roupas e comportamento, enquanto outros são aparentemente iguais a bardos. Algumas sub-raças gravitam ao redor de uma divindade menos importante ou outra, caso sua perspectiva seja melhor adequada à postura destes elfos, mas, no final das contas, todos servem ao Patriarca de uma forma ou outra.

ARQUÉTIPOS DE DEUSES

Os elfos se espalharam por todas as partes do mundo, e desenvolveram gostos diferentes de acordo com sua cultura. Ao longo deste extenso êxodo, os nomes que dão a seus deuses mudaram, mas sua essência permanece a mesma. Um arquétipo de deus é a essência por trás da máscara que os deuses usam quando se apresentam a seus seguidores. Uma máscara é um nome, um rosto e uma coleção de atributos, mas o arquétipo

permanece constante por todas as suas encarnações.

A seguir está uma lista de arquétipos de deuses, com os temas mais comuns que aparecem no panteão élfico. O Mestre pode tomar qualquer um destes ou todos, e dar a eles o nome mais apropriado ao seu mundo de campanha.

O Patriarca (Deus Maior, CB)

Tendo o mérito da criação do mundo assim como das raças élficas, o Patriarca incorpora tudo o que é caro a seus filhos, apreciando a liberdade e o riso assim como uma boa luta. Como os elfos, o Patriarca não deixa o prazer distraí-lo de seus deveres como protetor da vida e guardião da raça élfica. Seu reino nos Planos Exteriores é o destino final dos mortos élficos, um paraíso natural com árvores titânicas e grandes montanhas.

Domínios: Bem, Caos, Guerra, Proteção.

Senhor das Profundezas (Deus Intermediário, CB)

O Senhor das Profundezas é normalmente o irmão mais novo do Patriarca, mas eles podem não ser parentes em alguns panteões. Este deus é o governante do mar e de tudo o que ocorre nele. Os elfos do mar são seus maiores adoradores, e ele os protege, já que o olhar do Patriarca está voltado principalmente para a superfície. O Senhor das Profundezas é tão enigmático e caprichoso quanto o oceano que comanda, e adora adquirir e transmitir conhecimentos secretos. Seu palácio fica nas profundezas do mar do reino do Patriarca, em uma camada própria, com muitas pontes para o Plano Elemental da Água e para os oceanos mais profundos do Plano Material.

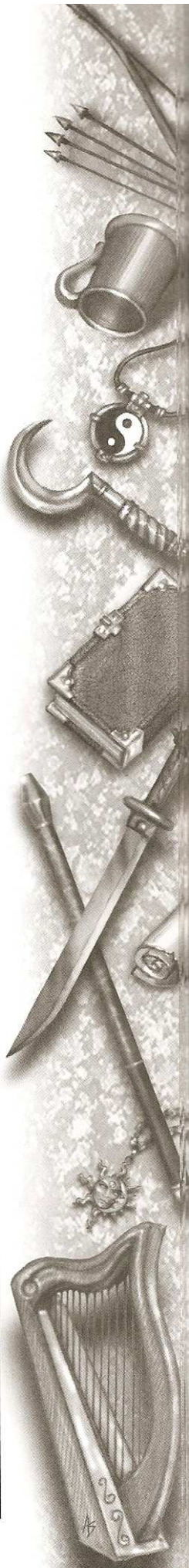
Domínios: Bem, Caos, Conhecimento, Mar*.

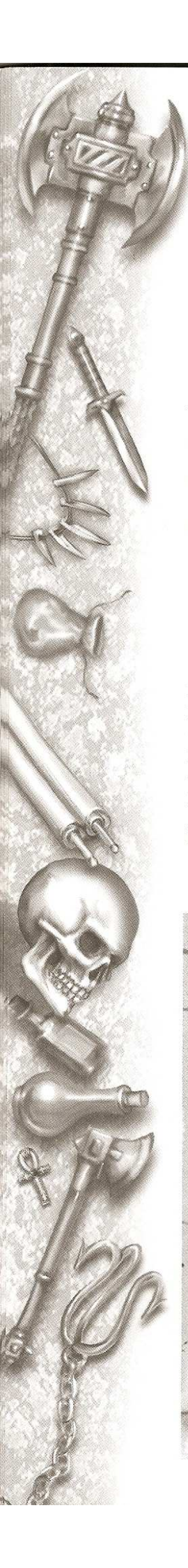
Todos os elfos no grande salão estavam em silêncio. Era um conclave de diversas raças, para discutir as recentes incursões dos drow e outras criaturas vis em todas as nações élficas. Um grupo de humanos e membros de outras raças estava isolado em uma sacada, os companheiros de um dos melhores guerreiros e aventureiros elfos presentes no templo dedicado a todos os deuses élficos.

Representantes de todas as raças élficas estavam juntos em frente à plataforma. Cada um segurando uma bandeja com uma oferenda. O elfo cinzento apresentava uma delicada escultura de vidro, e em seguida vinha o alto-elfo, que trouxe uma estatueta finamente entalhada em madeira. O grugach trazia uma figura rústica feita de gravetos e folhas, e a do elfo das florestas era feita de argila. A do elfo aquático era de coral, e a do daoine, de ouro. O elfo alado presenteou uma boneca de pano, e a do khilasa era de couro.

Todos recuaram ao mesmo tempo e, até onde os não-elfos podiam ver, adormeceram. Os convidados não ousavam um único sussurro, e mantiveram-se no lugar em silêncio respeitoso. Um clérigo da guerra anão murmurou uma pequena prece quando todos os elfos abriram seus olhos e levantaram-se como um só.

"Meus irmãos e irmãs", o elfo cinzento ergueu a voz, desfazendo o silêncio com naturalidade. "O Patriarca falou, todos nós ouvimos sua voz. Nós estamos aqui juntos neste lugar ancestral de adoração para buscar o conselho de nossas divindades e, como elas sempre nos protegem, nós o recebemos. Nós suplicamos pela ajuda daqueles que uniram suas vidas com alguns dos nossos, para que recebam o título de *edhilmellon*, amigo dos elfos, e se juntem a nós em nossa causa. Irmãos e irmãs... nós vamos à guerra."





O PANTEÃO ÉLFICO

Senhora dos Ventos (Deusa Intermediária, CB)

Voando acima das montanhas e vales, a Senhora dos Ventos conhece muitos segredos mas não se importa muito com eles. Ela é uma mensageira e batedora, movendo-se com grande velocidade e não deixando escapar nada que acontece na terra abaixo. Ela é a senhora dos pássaros e de diversas feras mágicas voadoras, que são alguns de seus servos mais devotos juntamente aos elfos alados e, em parte, aos elfos cinzentos. Seu lar fica entre as nuvens do reino do Patriarca, com diversos portais para o Plano Elemental do Ar e para os mais altos picos do Plano Material.

Domínios: Ar, Bem, Caos, Conhecimento, Música*.

Senhor dos Mistérios (Deus Menor, NB)

Sombrio e soturno, o Senhor dos Mistérios é o guardião de todas as coisas desconhecidas e sem resposta. Ele é o deus da noite, governando sobre os mortos e os sonhos. Ele é o guardião da alma élfica e o primeiro a dar as boas-vindas aos elfos Ascendidos em seu novo lar, enviando profecias e augúrios e ouvindo os murmúrios daqueles que já se foram, mas que desejam ficar para ajudar os vivos. Ele reside no porão mais profundo do palácio do Patriarca, em um reino subterrâneo que por si só já é um palácio. Lá ele decide para onde cada espírito élfico deve ir. Ele é cultuado principalmente pelos daoine, assim como por conjuradores e astrólogos.

Domínios: Bem, Magia, Morte, Sonho*.



Deusa do Amor (Deusa Menor, CB)

Uma das mais jovens do panteão, esta deusa é toda música e dança, já que sua responsabilidade na corte do Patriarca é proteger tudo o que é belo e feliz, e lembrar os elfos do prazer de viver. Ela é uma deusa de amor e fertilidade, honrada na primavera e em festivais. Ela rivaliza com a Senhora dos Ventos como patrona das artes. Ela não tem um lar definido; prefere vagar pelas florestas do reino do Patriarca, com expedições ocasionais a outros Planos onde ela pode deixar sua marca e fazer deuses e mortais se apaixonarem por ela.

Domínios: Amor*, Bem, Caos, Cura, Enganação, Música*.

Guardião do Tempo (Deus Maior, LN)

Embora subordinado ao Patriarca, o Guardião do Tempo é seu igual em poder e influência, mas, por razões próprias, prefere permanecer realizando um trabalho secundário e aconselhando-o. Ele é o senhor do inevitável e o mestre do destino, sabendo o que irá acontecer, quando e por quê. Ele vigia a mudança das estações com determinação sóbria e responsabilidade perseverante. Sua residência fica em seu próprio Semiplano, e ele visita a corte do Patriarca com frequência. Os elfos cinzentos favorecem seu culto e pedem a ele por permanência e vida longa.

Domínios: Conhecimento, Magia, Ordem, Sol.

O Trapaceiro (Deus Intermediário, CN)

Nenhum panteão está completo sem um Trapaceiro, e o Trapaceiro élfico é um dos melhores. Este brincalhão gosta de procurar problemas tanto quanto ama os rostos de seus detratores quando os resolve. Ele vaga pelos céus e pelo Plano Material em busca de algo para fazer, pois se entedia com facilidade. Suas piadas físicas são algumas vezes ferramentas de sabedoria, mas com a mesma frequência são apenas isto: piadas. Como a Deusa do Amor, ele não tem residência exceto por uma ala no palácio do Patriarca, onde vai para se recuperar de sua última travessura e planejar a próxima.

Domínios: Caos, Enganação, Sorte, Viagem.

O Caçador Selvagem (Deus Intermediário, N)

O embaixador junto aos elfos selvagens e das florestas, o Caçador Selvagem é uma figura imponente em qualquer uma de suas encarnações. Ele se sente mais em casa nos lugares mais selvagens do universo do que nos limites plácidos do reino do Patriarca, e assim, é o deus mais provável de ser encontrado no Plano Material. Ele é o patrono dos caçadores e sobreviventes, personificando tudo o que é feroz na natureza. Ele é uma poderosa figura masculina, e muitos prevêem a sua ascensão ao posto de deus maior.

Domínios: Floresta*, Força, Sol, Viagem.

A Rainha Aranha (Deusa Maior, CM)

Uma das maiores inimigas do Patriarca, todos exceto o Guardião do Tempo e o Mestre do Conhecimento esqueceram se ela já fez parte do panteão élfico e então os traiu em favor das forças do escuro. Ela é a governante absoluta dos drow, e trava uma guerra implacável e sem trégua contra o Patriarca e seus seguidores. Sob seu governo, apenas os fortes são dignos de sobreviver, e ela impõe a sua vontade sem clemência. Ela vive em sua própria camada do Abismo, renegada, exilada ou sempre tendo estado lá, ninguém ousa perguntar.

Domínios: Caos, Destruição, Enganação, Força, Mal.

O Mestre do Conhecimento (Deus Menor, CB)

Diferente do Guardião do Tempo e do Senhor dos Mistérios, o Mestre do Conhecimento é um aventureiro incansável, não esperando que o conhecimento venha até ele, mas investindo para agarrá-lo com ambas as mãos. Ele é o patrono de todos os elfos que saem de casa por curiosidade e sede de aventura, e muitos andarilhos e exploradores dedicam preces a ele. O Mestre do Conhecimento tem uma abordagem muito direta, e seu principal passatempo é mandar seus avatares aos cantos escuros das tavernas ao redor do mundo, pronto para oferecer um "trabalho" a qualquer grupo de aventureiros ansiosos.

Domínios: Bem, Caos, Conhecimento, Sorte, Viagem.

*Domínios novos, descritos a seguir.

DOMÍNIOS DE CLÉRIGOS**Domínio da Floresta**

Deuses: O Caçador Selvagem.

Poder Concedido: Você pode falar e entender Silvestre, e recebe +2 de bônus em testes de Sobrevivência feitos enquanto em florestas.

- 1 Bom Fruto
- 2 Forma de Árvore
- 3 Falar com Plantas
- 4 Comunhão com a Natureza
- 5 Caminhar em Árvores
- 6 Despertar
- 7 Teletransporte por Árvores
- 8 Carvalho Vivo
- 9 Homens Vegetais

Domínio da Música

Deuses: Senhora dos Ventos, Deusa do Amor.

Poder Concedido: Uma vez por dia você pode inspirar coragem como um bardo de 1º nível; se você possuir níveis na classe bardo, ao invés disso você ganha um uso adicional diário da habilidade música de bardo.

- 1 Ventriloquismo
- 2 Explosão Sonora
- 3 Esculpir o Som
- 4 Grito
- 5 Névoa Mental
- 6 Cancelar Encantamento
- 7 Palavra Sagrada
- 8 Dança Irresistível de Otto
- 9 Grito da Banshee

Domínio do Amor

Deuses: A Deusa do Amor.

Poder Concedido: Recebe +1 de bônus em todos os testes e jogadas baseados em Carisma.

- 1 Enfeitiçar Pessoa
- 2 Cativar
- 3 Heroísmo
- 4 Confusão
- 5 Cancelar Encantamento
- 6 Sonho
- 7 Desejo Restrito
- 8 Aura Sagrada
- 9 Simpatia

Domínio do Mar

Deuses: Senhor das Profundezas.

Poder Concedido: Um sucesso num teste de Natação permite que você percorra seu deslocamento total, na água, como uma ação de movimento.

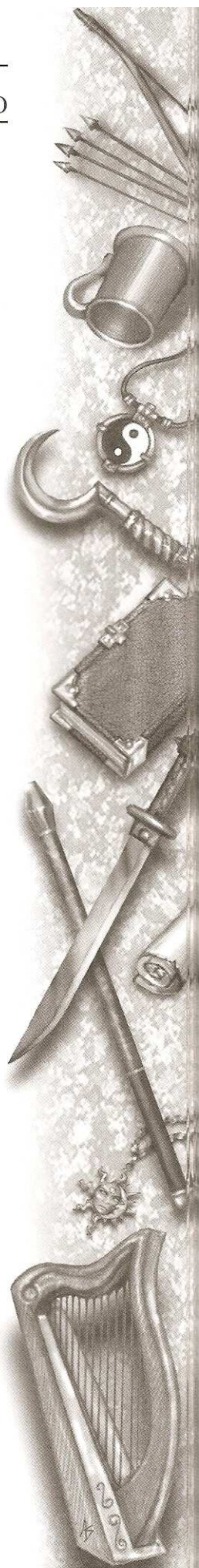
- 1 Névoa Obscurecente
- 2 Respirar na Água
- 3 Proteção Contra Elementos (frio apenas)
- 4 Controlar Água
- 5 Controlar os Ventos
- 6 Corrente de Relâmpagos
- 7 Controlar o Clima
- 8 Invocar Aliado da Natureza VIII (apenas criaturas marinhas)
- 9 Grupo de Elementais (apenas elementais da água)

Domínio do Sonho

Deuses: Senhor dos Mistérios.

Poder Concedido: Seus sonhos lhe permitem ter um vislumbre do futuro. Uma vez por dia você pode adicionar seu bônus de Sabedoria em uma jogada.

- 1 Sono
- 2 Padrão Hipnótico
- 3 Modificar Memória
- 4 Sonho
- 5 Pesadelo
- 6 Névoa Mental
- 7 Lendas e Histórias
- 8 Projeção Astral
- 9 Estase Temporal



SEGREDOS DOS ELFOS

Os elfos são, por sua própria natureza, enigmáticos. Eles possuem muitas habilidades, e desenvolveram técnicas que ultrapassam as capacidades das outras raças. Ainda assim, há alguns segredos que eles protegem com suas vidas, raramente revelando-os e sempre evitando cada pergunta. Mitos e lendas nascem de todas as perguntas sem respostas, e os elfos apenas balançam a cabeça quando os ouvem.

O IDIOMA ÉLFICO

O Élfico é um idioma que evoca a beleza da natureza em todas as suas formas; do sotaque sereno e estável dos elfos cinzentos ao dialeto feroz dos elfos selvagens e o mistério sombrio e proibitivo dos drow. Em qualquer uma de suas formas, a língua élfica é repleta de significados ocultos, duplos sentidos e nuances sutis. Uma vogal mal-pronunciada pode mudar o significado real de não apenas uma palavra, mas de uma frase inteira. Para os não-elfos, não apenas é provável, mas automático que pronunciem algo errado.

Um dos mais práticos usos que os elfos fizeram de seu idioma é quando viajam para outras terras e se encontram com outros elfos. Nestas ocasiões, usam todo o escopo de sons disponíveis em Élfico, perceptíveis apenas por ouvidos élficos. Este subtexto na língua permite que um elfo transmita um segundo significado para outro elfo. Este uso da língua é automático, mas o elfo pode transmitir apenas uma frase oculta por minuto de conversa. Testes de Blefar permitem que o personagem transmita mais informações desta maneira. A CD para Blefar é 15 para transmitir 2 frases por minuto de conversa, e 20 para manter uma conversa completamente diferente ao mesmo tempo.

Um não-elfo que fala Élfico pode fazer um teste de Sentir Motivação (CD 20) para perceber que algo está acontecendo, mas não conseguirá entender exatamente o quê.

A ALMA ÉLFICA

Como qualquer coisa élfica, a natureza da alma de um elfo já foi motivo de debate entre escolásticos, filósofos e clérigos, e mesmo entre os próprios elfos. Alguns afirmam que os elfos não têm alma, enquanto outros dizem o oposto: que a alma élfica é a forma mais pura de espírito que um ser mortal pode possuir.

A despeito de seu amor pela individualidade e liberdade pessoal, uma verdade pouco conhecida é que os elfos dividem uma grande alma coletiva. Esta grande alma não é uma mente de colméia, nem um amálgama de todos os elfos que morreram e ainda não nasceram. Esta grande alma é uma consciência, uma força que abrange todo o mundo que os elfos habitam; ela os une e conecta, ligando-os de uma forma que qualquer indivíduo elfo ainda pode ser uma pessoa separada, mas sempre está ciente do resto de sua raça e da natureza ao seu redor.

Esta alma explica muitos dos paradoxos élficos, como a dicotomia entre sua individualidade e seu forte senso de comunidade, ou o feroz heroísmo de alguns enquanto outros afundam na devassidão. As poucas pessoas que vislumbraram esta verdade ficam caladas sobre ela, sabendo que este é um conhecimento que cada elfo deve descobrir por si mesmo. Os mais ousados destes filósofos e clérigos deram a esta alma um nome e uma voz: o Patriarca, deus e criador de todos os elfos.

Esta unidade em um nível superior dá aos elfos muitas de suas habilidades, assim como suas idiossincrasias. Os elfos renovam esta ligação a cada vez que “dormem”, entrando em um transe meditativo em que relembram e pensam sobre alguns momentos de suas vidas, reafirmando suas identidades mas também deixando sua marca no poderoso inconsciente coletivo élfico.

“O que ela disse?”, Seila sussurrou para Neerson depois que as duas garotas élficas haviam dito algo a eles e começaram a dar risadinhas, desaparecendo na festa que a cidade havia organizado em honra à volta de Vaeron, um de seus melhores guerreiros e, ao que parecia, um herói local.

“Elas elogiaram o seu cabelo, eu acho”, o mago respondeu. Além de Vaeron, apenas ele falava élfico entre os aventureiros. “Algo sobre como ele cai sobre seus ombros.”

“Oh, é verdade?”, a mulher se empertigou um pouco. Sua vaidade recebera um duro golpe quando ela vira tantas garotas e mulheres élficas. Ela se sentira grande e desajeitada, mesmo sendo a mais rápida e ágil na Guilda de Ladrões na sua terra natal.

“Na verdade...”, Vaeron chegou com algumas canecas de cerâmica cheias de suco perfumado. “Elas estavam imaginando como você não cai para frente com o peso dos seus... do seu... peito.”

Sem querer, Seila adquiriu um tom vermelho profundo.

Os elfos que suspeitam ou conhecem este segredo podem explorar os seus benefícios de formas mais vivas, retirando poder de sua unidade com toda a sua raça, e devolvendo parte de si mesmos em troca.

Harmonia com a Natureza

Elfos com pelo menos 10 graduações em Sobrevivência e Conhecimento (arcano), 5 graduações em Sentir Motivação e o talento Prontidão estão em uma tal harmonia com a natureza que mesmo outros elfos não suspeitam de que sejam capazes, caso se concentrem apropriadamente em seu aprendizado.

Estes elfos em harmonia podem sentir quando algo está errado em seus arredores. Eles não podem explicar como ou porque, mas têm a sensação visceral de que algo está fora do lugar. Eles podem ouvir o sussurro da floresta a lhes alertar, ou sentir uma ansiedade crescente que não conseguem explicar. Quando uma ameaça ao personagem ou a algo que lhe é querido estiver a uma distância de até 6 metros por nível do personagem, o Mestre pode pedir ao jogador que faça um teste de Observar ou Ouvir contra CD 20.



Um teste bem-sucedido significa que o personagem nota apenas que algo está errado. Se o resultado do teste de Observar ou Ouvir for maior ou igual a 30, o personagem percebe a direção do perigo. Em todos os casos, este dom do sangue élfico não deve substituir magia divinatória.

Elfos com o talento Elo, encontrado neste livro, também podem sentir uma ameaça próxima a uma criatura com a qual estejam ligados, com o mesmo alcance que sentem uma ameaça a si mesmos.

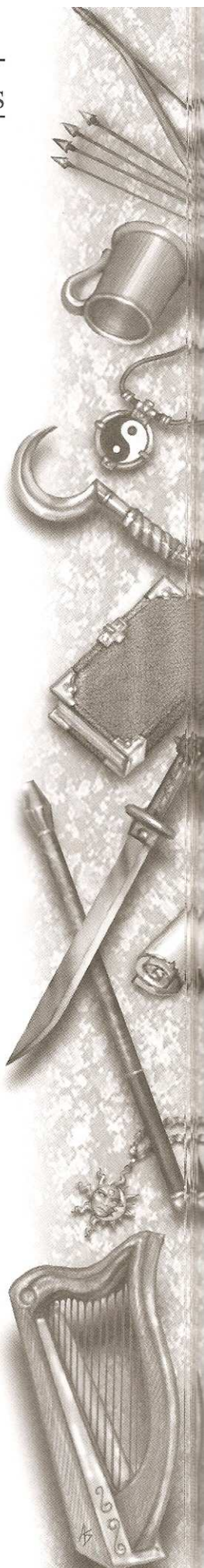
O Transe

Como mencionado acima, o transe noturno é o modo que os elfos têm de se reconectarem à sua alma coletiva, renovando seu sentido de multiplicidade e sua identidade. Durante este transe, um elfo pode rememorar experiências passadas, repensando suas escolhas e possivelmente voltando mais sábio do que antes.

Um elfo com 10 graduações em Conhecimento (arcano) e Sentir Motivação, 5 graduações em Concentração e o talento Vontade de Ferro pode obter muito mais de seus transe. Com um esforço consciente, um elfo meditando pode acessar não apenas as suas memórias, mas o conhecimento ancestral de sua raça e o velho poder fluindo por suas veias. Os dons da alma élfica não são gratuitos, contudo, e o elfo sofre dano por contusão dependendo do que perguntar. Ele pode curar este dano normalmente, mas em geral deve esperar até que descansa de novo, sem abusar do transe. Um elfo no meio de um transe pode fazer um teste de Concentração para alcançar um dos seguintes efeitos:

Contatar Ancestrais: O elfo pode tentar contatar seus ancestrais em busca de ajuda e conselhos sobre um problema atual. Ao acordar do transe e, se o teste de Concentração houver sido bem-sucedido, o personagem sofre 1d8 pontos de dano por contusão, mas recebe +2 de bônus de compreensão em todos os testes de uma perícia a sua escolha até entrar em transe novamente.

Contato com a Magia: A magia flui naturalmente dentro de todos os elfos, e, já que nem todos são conjuradores, alguns magos teorizam que existem quantidades desconhecidas de energia mágica desperdiçadas em algum lugar. Eles não estão muito longe da verdade. Um conjurador que conheça a alma coletiva pode usar um pouco das energias mágicas dentro dela. Ele pode preparar uma magia extra do nível que escolher no dia seguinte, ou conjurá-la, no caso de feiticeiros e bardos. Ele pode apenas extrair um espaço de magia adicional a cada dia, e automaticamente sofre 2 pontos de dano por contusão por nível do espaço ganho. Se a magia extra não for conjurada, ou o espaço não utilizado, ele se dissipa quando o elfo for dormir de novo.



SEGREDOS DOS ELFOS

O Sonho

Se você possuir *Encyclopaedia Divine: Fey Magic*, considere que o Sonho (Reverie) das fadas é parte dos segredos da alma élfica. Os elfos recebem +2 em seus testes de Sonho como parte de seus laços ancestrais com as fadas, e o transe é a chance dos adeptos elfos da magia das fadas reabastecerem suas energias sem sacrificar seu descanso.

Envio de Sonhos: Ao invés de apenas ler a alma coletiva, o elfo a usa para enviar uma mensagem, em geral um aviso, a outro elfo, por meio de “sonhos”. Na próxima vez em que o alvo do envio entrar em transe, ele recebe a visão ou mensagem. As CDs para o teste de Concentração dependem do conhecimento que você possui sobre o alvo (como descritos na magia *vidência*): 15 para um sujeito familiar, 20 para conhecimento em primeira mão, 25 para conhecimento em segunda mão e 30 se os dois elfos nunca se encontraram antes. O dano por contusão é inversamente proporcional ao conhecimento do alvo: 1d4 pontos para uma pessoa familiar, 1d6 para conhecimento em primeira mão, 2d4 para conhecimento em segunda mão e 2d6 se o alvo é um estranho. A mensagem não pode ser mais longa que uma única frase ou uma visão simples que dure alguns segundos.

Extraíir Conhecimento Ancestral: Uma vez por semana, o elfo pode escavar mais fundo na sabedoria acumulada da sua raça. Esta habilidade duplica a magia *lendas e histórias*, exceto que ela traz à tona fatos pequenos mas úteis sobre um lugar, criatura ou objeto. Ela não revelará qualquer pista sobre as palavras de comando de uma varinha mágica, mas irá revelar que ela não deve ser usada em lugares fechados (é uma *varinha de bola de fogo*). Cada jogada revela um novo fato determinado pelo Mestre, e o elfo sofre 1d6 pontos de dano por contusão para cada fato útil que desenterrar.

Habilidades de Transe

Efeito	DC do teste de Concentração	Dano de Contusão
Contatar Ancestrais	18	1d8
Contato com a Magia	20 + nível da magia	2 por nível da magia
Envio de Sonhos	Varia	Varia
Extraíir Conhecimento Ancestral	20+	1d6 por fato útil

Envio

Enquanto o transe é útil para transmitir mensagens em um sonho, ele não é a expressão definitiva da unidade dos elfos através de sua alma. Um elfo com 10 graduações em Conhecimento (arcano) e Sentir Motivação, uma pontuação em Sabedoria de 15 ou mais e o talento Elo, pode usar o envio para comunicar-se com outros elfos de maneira quase telepática. A comunicação é similar àquela que existe entre um conjurador e seu familiar, mais um elo empático que telepatia verdadeira. O personagem que envia pode transmitir impressões, sentimentos e imagens a um elfo próximo.

O personagem elfo faz um teste de resistência de Vontade contra uma CD igual à um terço da distância em metros que o separa de seu alvo, que deve estar à vista. Se o teste de resistência for bem-sucedido, o envio é recebido com clareza, mas, em caso de falha, o recipiente deve ser bem-sucedido em um teste de Sentir Motivação (CD 20 - modificador de Carisma do personagem que enviou a mensagem) ou perdê-lo totalmente. Em qualquer caso o personagem que faz o envio sofre 1d4 pontos de dano por contusão.

OS ASCENDIDOS

Muitos consideram os elfos imortais, já que poucos fora de sua raça vivem para vê-los envelhecerem e morrerem. Mas os elfos envelhecem, e eles sabem que não são tão eternos quanto as raças mais jovens crêem. Quanto antes um elfo assimile isto, antes ele pode começar sua jornada para se tornar um dos Ascendidos, os verdadeiros elfos imortais que permanecem perenes, confiando a totalidade de sua existência às marés da natureza.



A existência dos Ascendidos é uma lenda mesmo entre os elfos e alguns poucos e raros estudiosos de outras raças. Estes seres se retiram da sociedade élfica normal para se tornarem eremitas, saírem do fluxo normal do tempo e talvez serem esquecidos. Os mitos élficos dizem que falar com um Ascendido é como ouvir a voz primordial dos Primogênitos, os primeiros elfos que caminharam das mãos do Patriarca. Estas histórias, enquanto não corretas tecnicamente, têm um componente de verdade.

Os Ascendidos aceitaram que não são indivíduos verdadeiros, mas sim expressões da voz do Patriarca. Eles são uma força da natureza e sabem disto. Os elfos Ascendidos abandonam suas comunidades para vagar pela terra e contemplar sua conexão a ela, por fim se estabelecendo em um bosque ou caverna distante. Para qualquer outro, eles pareceriam estar dormindo, mas agora caminham nas estradas da alma coletiva dos elfos, vendo através dos olhos de cada elfo e experimentando o mundo indiretamente. Os Ascendidos vêm à sua raça apenas quando pressentem grande perigo ou quando são ordenados pelo Patriarca para que entreguem uma mensagem importante. Caso sejam procurados, os Ascendidos entretêm os visitantes com graça, mas respondem quaisquer perguntas com charadas crípticas.

"Ascendido" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a um elfo de qualquer sub-raça, o qual será considerado a criatura-base. Um Ascendido usa todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das mencionadas a seguir.



Tamanho e Tipo: O tipo de criatura muda para "fada". O tamanho permanece o mesmo.

CA: A armadura natural da criatura-base aumenta em +2.

Ataques Especiais: Um Ascendido mantém todos os ataques especiais da criatura-base, e também recebe os ataques descritos a seguir.

Magias: Um Ascendido pode conjurar magias como um feiticeiro de 7º nível. Ele também pode conjurar as magias dos domínios Amor, Animal, Bem, Caos, Floresta, Guerra, Música, Proteção e Sonho como magias arcanas.

Presença Aterrorizante (Sob): Um Ascendido tem uma aura à sua volta que deixa os outros inquietos por sua própria presença. O Ascendido pode ativar ou desativar este efeito à vontade como uma ação livre. As criaturas dentro de um raio de 18 metros devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + metade do nível do Ascendido + modificador de Carisma) ou ficarão abaladas até que deixem a presença do elfo. Esta habilidade afeta apenas criaturas com um número de DV menor que o nível do Ascendido, e qualquer um que seja bem-sucedido no teste de resistência fica imune à aura do Ascendido por 1 dia.

Qualidades Especiais: Um Ascendido mantém todas as qualidades especiais da criatura-base, e também recebe as descritas a seguir.

Alma Verdadeira (Sob): O Ascendido se torna um mestre moldador, e pode acessar todos os poderes das almas élficas sem sofrer dano por contusão.

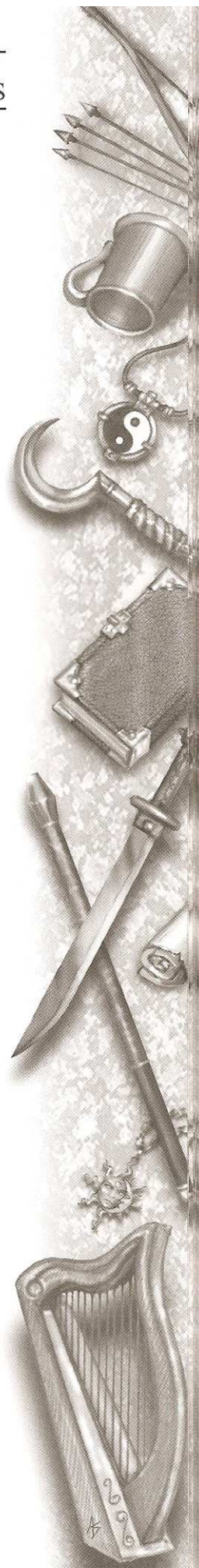
Imortal (Sob): O Ascendido não mais envelhece.

Imunidades (Sob): O Ascendido é imune a efeitos de morte, doenças, poderes que afetem a mente e veneno.

Reserva Mágica (Sob): Um Ascendido tem uma reserva de pontos igual a soma de seus modificadores de Sabedoria e de Inteligência. Quando conjurando Altas Magias, para cada ponto de dano em Constituição que ele sofreria, o Ascendido pode, ao invés disso, gastar um ponto de sua Reserva Mágica. Ele recupera um ponto de sua Reserva Mágica por dia.

Visão na Penumbra Aprimorada (Sob): O Ascendido passa a enxergar até quatro vezes mais em condições de baixa luminosidade.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: Des +2, Con +4, Int +4, Sab +4, Car +6.



SEGREDOS DOS ELFOS

Perícias: Ascendidos recebem +2 de bônus racial em Atuação (um qualquer), Concentração, Conhecimento (arcano), Identificar Magia e Ofícios (três quaisquer).

Talentos: Ascendidos ganham Elo, Manifestação, Sonhos Proféticos e Vontade de Ferro.

Nível de Desafio: O mesmo que a criatura-base +3.

Ajuste de Nível: O mesmo que a criatura-base +6.

AS TERRAS ALÉM DO MAR

Os elfos que não Ascendem nem morrem em batalha podem esperar viver uma longa vida. À medida que se aproximam da idade venerável, eles começam a sentir um desejo que nunca irá deixá-los. Isto se torna tão forte em um determinado ponto que eles abandonam tudo para seguir um chamado que apenas eles podem ouvir.

Os costumes de cada reino ou sub-raça élficos variam com relação a isto. Os elfos das florestas e selvagens apenas acordam um dia e vêem que seu ancião se foi, junto com quaisquer meios de transporte que pudesse ter possuído. Eles balançam as cabeças, sabendo o que isto significa, e queimam todos os pertences do ancião em uma pira de honra. Os anciões altos-elfos são mais comunicativos, avisando seus parentes mais próximos que estão para partir. Os elfos cinzentos muitas vezes encontram um grande corcel celestial os esperando à sua porta, enquanto os elfos aquáticos fazem uma grande festa de despedida. Ninguém sabe se os elfos drow podem mesmo viver o bastante em sua sociedade brutal, mas os boatos falam de servos que encontram anciões drow envoltos em um casulo viscoso que as clérigas rapidamente levam embora, e cujo destino nunca revelam.

A lenda mais comum entre os elfos é que os anciões ouvem o chamado à terra élfica primordial. Os elfos da terra chamam-na de Terras Além do Mar, enquanto os elfos do mar chamam-na de Mãe Oceano. Os anciões encontram um navio esperando por eles na praia para a qual são chamados, e deixam o Plano Material para sempre.

As Terras Além do Mar são um Plano Exterior habitado pelas sombras de todos os elfos que já viveram no Plano Material de qualquer mundo. O plano conhece os seus, e manda mensageiros e transporte sempre que um elfo é velho o bastante para ouvir seu chamado.

A religião élfica não é clara com relação ao que acontece quando um ancião chega a este lugar. Alguns dizem que o ancião passa seus últimos dias em perfeita harmonia e contemplação, juntando-se ao Patriarca quando final-



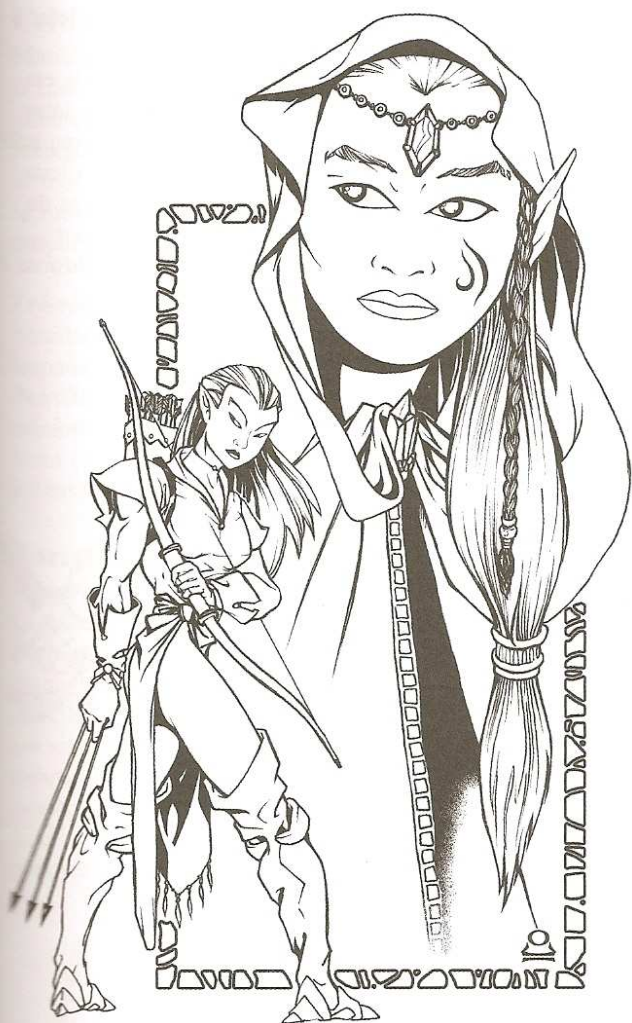
mente morre. Outros afirmam que o ancião é poupado da morte durante a viagem, transformando-se em uma alma imortal perfeita e descartando a carne para se juntar ao Patriarca. Ele deixa um reflexo de seu espírito para aconselhar os elfos mais jovens através de sonhos, ou para conversar com os visitantes mortais ousados que visitam a terra.

O Mestre pode localizar este Plano Exterior onde for mais conveniente para sua campanha, ou mesmo fazer dele um reino em um plano de transição, ou apenas uma camada no plano do Patriarca. Os mortais ou elfos jovens raramente entram nos navios que viajam entre os planos, e que são a única forma de acesso a este plano de existência. Caso consigam fazê-lo, eles recebem uma forma de retornar ao Plano Material. Enquanto neste plano, todos os elfos sentem a conexão com toda a sua raça de maneira mais forte, e podem usar qualquer uma das habilidades de transe sem sofrer dano por contusão e com +4 de bônus sagrado em seus testes de Concentração.

ESTILOS DE LUTA

Os elfos desenvolveram dois estilos únicos de luta que não ensinam a ninguém, nem mesmo aos meio-elfos. Um estilo de luta é uma coleção de técnicas e habilidades especiais que um personagem lutador pode aprender e praticar, ao invés de adquirir uma variedade de talentos. As regras para estilos de luta apareceram pela primeira vez em *A Quintessência do Guerreiro*, e são apresentadas aqui de forma resumida.

Os estilos Canção da Lâmina e Dança da Lâmina podem ser aprendidos apenas de um mestre elfo, e o personagem deve possuir os pré-requisitos do estilo antes mesmo de considerar tentar aprendê-lo. Uma vez sob a tutela de um mestre, o personagem deve treinar continu-



amente pelo período mostrado sob cada estilo e gastar 100 XP para alcançar o nível de Iniciado. Caso o personagem interrompa sua prática por mais de oito horas, o treinamento é perdido e ele deve começar novamente do zero.

Após atingir o nível de Iniciado o personagem poderá usar os bônus concedidos pelo estilo de luta. Continuando seu treinamento no mesmo estilo, o personagem pode alcançar níveis ainda maiores de habilidade no seu caminho para o verdadeiro domínio da técnica. Cada novo nível de habilidade tem uma lista de pré-requisitos e um período de treinamento, e ambos devem ser satisfeitos antes que o elfo possa avançar mais um passo. O elfo também deve gastar uma quantidade de XP, conforme mostrado na tabela abaixo.

Nível de Habilidade	Custo em XP
1	100
2	250
3	500
4	1.000
5	2.500

O personagem não pode “pular” um nível de habilidade, mesmo que já tenha os pré-requisitos para um nível mais alto. Todos os bônus de cada nível se acumulam com aqueles de níveis mais baixos, e o elfo recebe um título que pode usar para se apresentar, embora isto signifique pouco para os não-elfos.

Os bônus recebidos em cada nível de habilidade podem ser aplicados apenas enquanto o personagem obedecer às Restrições do Estilo listadas sob cada estilo de luta. Se ele usar qualquer arma, armadura ou equipamento não listado dentro das Restrições do Estilo em combate, não recebe os bônus do estilo. O personagem deve ser disciplinado e concentrado, e deve possuir um valor de Sabedoria igual a 10 + o nível de habilidade para alcançar um nível maior dentro do estilo.

Canção da Lâmina (*‘querimhinue’*)

A Canção da Lâmina é um estilo legendário ensinado apenas aos guerreiros élficos de elite. Ninguém que carregue nem mesmo um traço de sangue não-élfico ou que seja suspeito de deslealdade ao povo élfico pode aprendê-lo. O estilo conta com agilidade e velocidade, com ênfase especial em ataques de corte desferidos com precisão estonteante. O estilo recebe seu nome por causa do som particular que o guerreiro faz quando gira sua espada em grandes arcos, e por causa de sua tendência inquietante a cantar o ritmo de suas estocadas e aparadas.

Praticantes normais do estilo Canção da Lâmina não recebem o nome de “trovador da lâmina”, já que este título é reservado aos praticantes arcanos que combinam aço e magia com efeito mortal. Os guerreiros da Canção da Lâmina são tropas de choque de elite ou guarda-costas da nobreza élfica, mas também funcionam como “solucionadores de problemas” errantes. Enquanto não são presos pelo juramento dos praticantes arcanos de defender os ideais élficos, eles mesmo assim se sentem na obrigação de serem os campeões de sua raça, independente do local ou ocasião.

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Espada longa ou curta.

Armadura Exigida: Leve ou nenhuma.

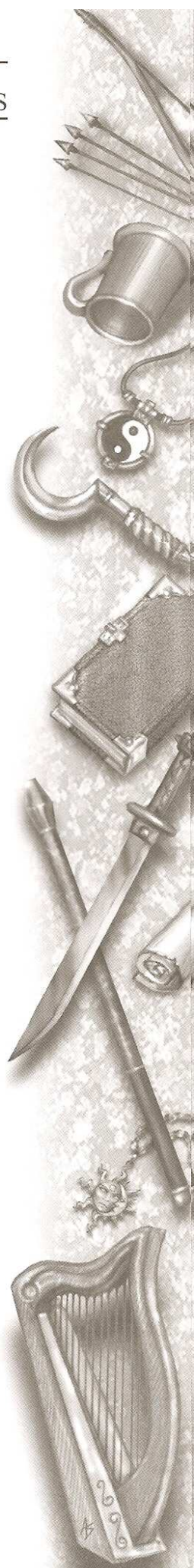
Pré-Requisitos

Bônus Base de Ataque: +5.

Equipamento: Espada longa obra-prima ou espada curta obra-prima.

Talentos: Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (espada curta ou espada longa).

Perícias: Acrobacias 3 graduações, Atuação (canto) 3 graduações.



O Estilo de Luta da Canção da Lâmina

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Iniciado	Espada Cantante	2 meses
2	Nota	Nota Dissonante	1 ano
3	Corda	Manter o Ritmo	2 anos
4	Barreira	Ritmo do Metal	5 anos
5	Coro	Réquiem	8 anos

Iniciado

Espada Cantante

A primeira habilidade que um guerreiro da Canção da Lâmina aprende é o movimento de sua espada. Ele deixa-a livre na ponta de seu braço, permitindo que o próprio peso da arma trace arcos enquanto ele gira e dança os primeiros passos intrincados ao som da Canção da Lâmina.

Benefício: Enquanto o guerreiro lutar apenas com uma espada em uma mão, ele recebe um bônus de competência em sua CA igual ao seu modificador de Inteligência.

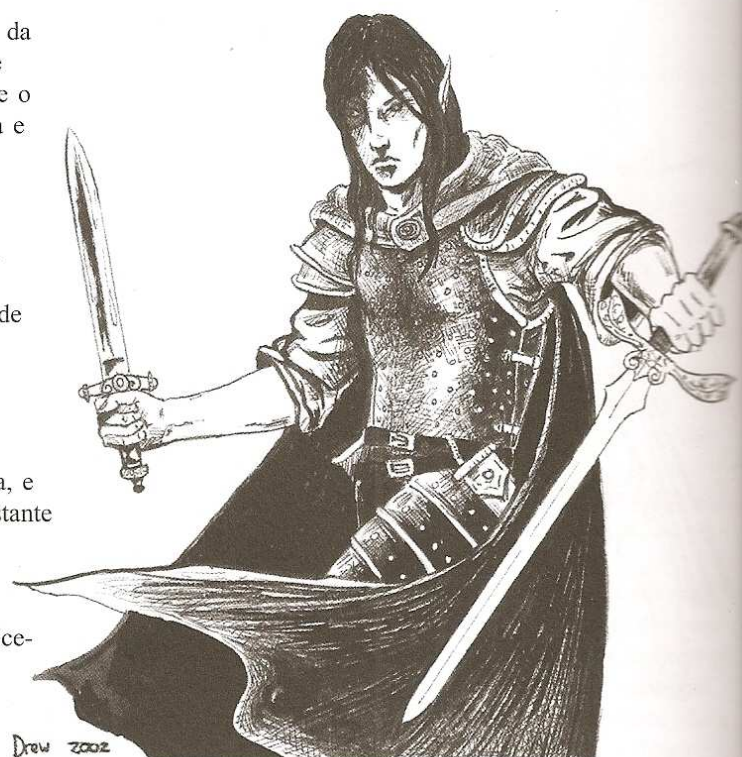
Nota

Nota Dissonante

O praticante aprendeu a cantar ao ritmo de sua luta, e não a lutar ao ritmo de sua canção. A música constante pode levar o inimigo à complacência, levando-o a esperar uma estocada quando ouve uma certa nota. O praticante da Canção da Lâmina pode então cantar um ataque quando este não vem, e vice-versa.

Pré-requisitos: Atuação (canto) 6 graduações, Blefar 8 graduações, bônus base de ataque +8.

Benefício: Enquanto canta e luta com uma espada em uma mão, o guerreiro da Canção da Lâmina pode fazer um teste de Blefar para realizar uma finta como uma ação de movimento ao invés de uma ação padrão. Um teste bem-sucedido de Blefar nega o bônus de Destreza do oponente em sua CA para o próximo ataque. Veja a descrição da perícia Blefar no *Livro de Regras Básicas* para mais detalhes.



Dançar com Vaeron parecia uma memória distante para Seila, já que um grupo de refugiados havia chegado no meio da festa. Neerson explicara a ela e a Kiall que os recém-chegados eram de uma tribo de elfos andarilhos, e haviam sido emboscados pelos drow. Como parte do acordo de auxílio, o melhor guerreiro da cidade enfrentaria o campeão dos refugiados em um duelo amigável. A ladina não entendeu o que isto iria provar, mas estava olhando para a mulher que estava à frente de Vaeron.

“Eu sou Kyria en Qualiir Khilasa, Espiral do Meio *querimquar*”, a elfa disse, afrouxando um cordão e deixando seis lâminas semelhantes a adagas penderem de correntes amarradas à sua cintura.

“Eu sou Vaeronathas Nasalieneth, Coro *querimhinue*”, Vaeron respondeu.

“Pelos deuses! Aquela mulher é uma dançarina da lâmina... e Vaeron é um guerreiro da canção da lâmina!”, o tom surpreso do mago era familiar a Seila agora.

“E isto significa...?”

“Dois estilos de luta secretos que apenas os elfos podem aprender... são necessárias décadas de prática. Nós estamos recebendo uma honra ao assistirmos isto!”

“Então... ‘mestre’ Vaeron, realmente...”, a ladina olhava o duelo amistoso começar com uma certa ansiedade. Ela não sabia se não estava conseguindo acompanhar os movimentos da oponente porque eram muito rápidos ou por causa de seus próprios sentimentos conflitantes.

Corda

Manter o Ritmo

O ritmo da lâmina do guerreiro é um espetáculo tão estonteante que, uma vez que ela atinja o alvo, os inimigos têm dificuldade em evitá-la de novo. O guerreiro move seus pulsos de um modo que a espada parece se mover para longe, mas ao invés disto apenas adquire propulsão para outro ataque.

Pré-requisitos: Atuação (canto) 8 graduações, Acuidade com Arma, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa ou espada curta).

Benefício: Em caso de um sucesso decisivo, o guerreiro adiciona um dado de dano extra igual ao dado da sua arma (1d6 para espadas curtas, 1d8 para espadas longas) além do dano dobrado do sucesso decisivo.

Barreira

Ritmo do Metal

O guerreiro da Canção da Lâmina que atinge o status de Barreira é uma verdadeira beleza quando visto em combate. Não apenas o assobio da sua espada complementa o seu próprio cantar, mas seus movimentos sincronizam-se perfeitamente com seus ataques, e mesmo bloquear os ataques do inimigo é parte da canção. O guerreiro pode então marcar o ritmo da batalha, atingindo a arma de seu inimigo de propósito para manter a música e contra-atacar com maior efeito.



Pré-requisitos: Atuação (canto) 10 graduações, Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, bônus base de ataque +11.

Benefício: Fazendo uma ação de rodada completa, o guerreiro pode sacrificar quaisquer de seus ataques na rodada para aparar um ataque inimigo. O guerreiro faz uma jogada normal de ataque e, caso exceda a jogada de ataque do inimigo, ele efetivamente apara o ataque e recebe +2 de bônus de moral em seu próximo ataque na rodada. O jogador pode sacrificar os ataques em qualquer ponto da rodada, e os subtrai do número de ataques quando a sua rodada chegar. Ele pode também "economizar" alguns ataques para aparar os ataques do inimigo após a sua rodada.

Coro

Réquiem

O praticante da Canção da Lâmina é uma melodia mortal no campo de batalha, golpeando com rapidez e precisão em sua dança letal, enquanto se aproxima de seu oponente para devastá-lo com uma canção de cem espadas.

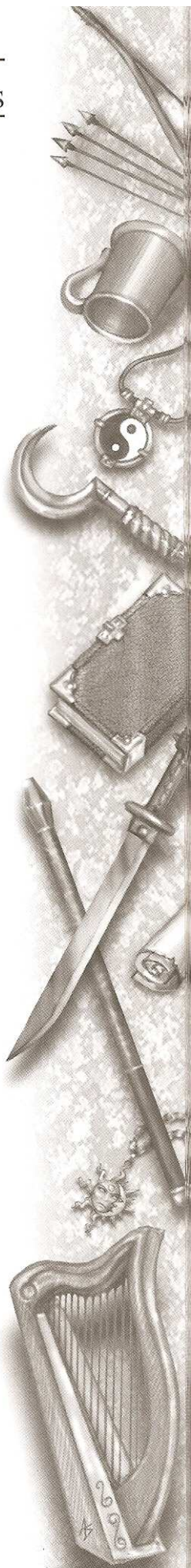
Pré-requisitos: Atuação (canto) 12 graduações, Acrobacias 6 graduações, Reflexos de Combate, Mobilidade, bônus base de ataque +15.

Benefício: Quando o oponente do Coro não recebe seu bônus de Destreza em sua CA ou quando todos os seus ataques contra o guerreiro da Canção da Lâmina falharem, o guerreiro se move para dentro de sua guarda e ganha um ataque adicional com seu maior bônus base de ataque.

Dança da Lâmina ('querimquar')

Embora o estilo da Dança da Lâmina esteja aberto a qualquer elfo, ele parece atrair mais praticantes mulheres do que homens. Ninguém se lembra de quem fundou o estilo da Dança da Lâmina, mas a verdade é que ele é mais popular entre as mulheres élficas, embora qualquer guerreiro com mais agilidade e velocidade do que força possa se beneficiar muito de aprendê-lo. A Dança da Lâmina lembra a Canção da Lâmina, já que ambos consideram que a batalha tem o seu próprio ritmo e música, mas, onde os praticantes da Canção da Lâmina impõem a sua canção, os dançarinos da lâmina seguem o ritmo natural do combate, rodopiando pelo campo de batalha sem perder um passo ou pausar uma única vez até que cada inimigo tenha caído ou fugido.

Dançarinos da lâmina não são guerreiros de elite, trabalhando muito melhor como infiltradores e assassinos disfarçados de artistas. Não é raro, então, encontrar muitos ladinos e bardos adotando este estilo. A Dança da Lâmina é melhor conhecida por sua predileção por armas exóticas, raramente tão simples quanto uma espada.



SEGREDOS DOS ELFOS

Restrições do Estilo

Armas Exigidas: Adaga, saia de lâminas ou corrente com cravos.

Armadura Exigida: Leve ou nenhuma.

Pré-Requisitos

Bônus Base de Ataque: +5.

Equipamento: Adaga, saia de lâminas ou corrente com cravos.

Talentos: Especialização em Combate, Esquiva, Usar Arma Exótica (saia de lâminas ou corrente com cravos).

Perícias: Acrobacias 6 graduações, Atuação (dança) 6 graduações.

O Estilo de Luta da Dança da Lâmina

Nível de Habilidade	Título	Bônus	Tempo de Treinamento
1	Iniciado	Tornado Protetor	2 semanas
2	Espiral Exterior	Relâmpago Duplo	1 mês
3	Espiral do Meio	Tempestade Passageira	2 meses
4	Espiral Interior	Dança do Granizo	6 meses
5	Espiral do Centro	Olho do Furacão	1 ano

Iniciado

Tornado Protetor

Os iniciados da Dança da Lâmina aprendem como manter seus inimigos longe com suas armas dançantes. Aqueles que usam saias de lâminas giram em seu próprio eixo enquanto mantêm duas lâminas prontas, e usuários da corrente com cravos giram-na em um grande arco.

Benefício: Usando o talento Especialização em Combate para receber +5 de bônus de esquiva em CA (e conseqüentemente recebendo -5 de penalidade nas jogadas de ataque), o dançarino da lâmina cria um perigoso arco de lâminas giratórias ao seu redor. Qualquer oponente que erre um ataque na rodada deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + bônus base de ataque do dançarino da lâmina) ou sofrer 1d4 pontos de dano automático das lâminas giratórias.

Espiral Exterior

Relâmpago Duplo

O praticante que dança a Espiral Exterior ganha um controle maior de suas armas exóticas, fazendo-as ganharem vida em suas mãos, como se fossem relâmpagos... ou cobras de metal.

Pré-requisitos: Atuação (dança) 8 graduações, Blefar 5 graduações, Desarmar Aprimorado, Imobilizar Aprimorado, Foco em Arma (saia de lâminas ou corrente com cravos), bônus base de ataque +6.

Benefício: O dançarino da lâmina faz uma ação de rodada completa e, se pelo menos dois ataques forem bem-sucedidos, ganha um ataque adicional que pode ser usado para desarmar ou imobilizar o oponente ou fazer uma finta.

Espiral do Meio

Tempestade Passageira

Como Iniciados, os dançarinos da lâmina aprendem a se mover como um tornado. Quando alcançam a Espiral do Meio, aprendem a se mover como uma tempestade, cortando seus inimigos enquanto passam por eles.

Pré-requisitos: Acrobacias 8 graduações, Atuação (dança) 10 graduações, Ataque em Movimento, Mobilidade.

Benefício: Quando faz uma ação de rodada completa, o praticante ganha uma ação de movimento adicional, que pode usar em conjunto com o talento Ataque em Movimento, o que significa que pode se mover e fazer todos os seus ataques disponíveis no caminho.

Espiral Interior

Dança do Granizo

O Espiral Interior conhece o segredo de atacar à distância, cada passo da dança significando um ataque que vai a um inimigo, independente da distância.

Pré-requisitos: Ataque Giratório, Saque Rápido, bônus base de ataque +11.

Benefício: Usando esta habilidade, o dançarino da lâmina pode arremessar duas adagas durante um Ataque Giratório em inimigos a não mais de 9 metros.

Espiral do Centro

Olho do Furacão

O dançarino da lâmina que atinge a Espiral do Centro se torna realmente o olho de um furacão que ele mesmo cria, girando, esquivando-se e desviando de obstáculos, intocável e mortal. Ele parece usar todas as lâminas da saia com precisão mortal, combinando o conhecimento de todos os níveis de habilidade anteriores em uma única forma de ataque.

Pré-requisitos: Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +15.

Benefício: Fazendo uma ação dupla de movimento, o dançarino da lâmina pode seguir todos os ataques de oportunidade feitos contra ele com um de seus ataques, com -2 em seu bônus total de ataque.

COMBATE AÉREO

Os elfos cinzentos investem montados em seus orgulhosos grifos, os elfos dos céus mergulham do alto para dizimar seus inimigos, águias gigantes carregam mortais barris de nafta para afundar navios adversários e magos altos-elfos despejam uma chuva de mísseis mágicos vinda do céu. Dada a natureza mágica dos elfos e sua amizade com criaturas voadoras, não é raro que eles se encontrem lutando no ar com mais frequência que as outras raças. Este capítulo detalha um sistema simples e completo para simular batalhas aéreas sem atrapalhar o jogo com todos os detalhes que só seriam apropriados em um jogo de estratégia com miniaturas.

Você pode encontrar as regras para movimento tático aéreo no *Livro de Regras Básicas II*, que detalha o que uma criatura voadora pode fazer baseado em sua capacidade de manobra. Da maneira como estão, as regras funcionam quando apenas um dos combatentes envolvidos é capaz de voar, mas elas começam a desmoronar à medida que mais oponentes tomam os céus, tornando-se mais complicadas quando uma terceira dimensão é adicionada ao movimento tático, e os deslocamentos e distância coberta em vôo ultrapassam a capacidade de um simples tabuleiro de jogo.

O tempo que os combatentes voadores passam em contato direto um com o outro é mínimo se comparado

às longas escaramuças que ocorrem durante o combate corpo a corpo no chão. Dois oponentes se movem em velocidades variadas um em relação ao outro, tornando as regras normais para ataques à distância e movimento tático, se não inúteis, ao menos problemáticas.

COMBATE AÉREO BÁSICO

O combate aéreo pode ser resumido em duas fases: a fase de posicionamento consiste em vencer o inimigo pela esperteza. Cada voador tenta explorar seus próprios trunfos e as fraquezas do inimigo em capacidade de vôo. A fase de ataque é um combate direto, quando ambos os combatentes causam dano, dependendo de como estão situados em relação um ao outro, uma posição que deve ter sido determinada na primeira fase.

O sistema para combate aéreo simplifica todas as mecânicas e cálculos que normalmente estariam presentes em uma luta entre dois ou mais oponentes voadores. Ele usa todas as informações existentes para personagens e criaturas e introduz alguns conceitos que não interferem com a maneira como as regras funcionam. Os conceitos mais importantes no combate aéreo são deslocamento e capacidade de manobra, o bônus de vôo, arcos, distância relativa e altitude.

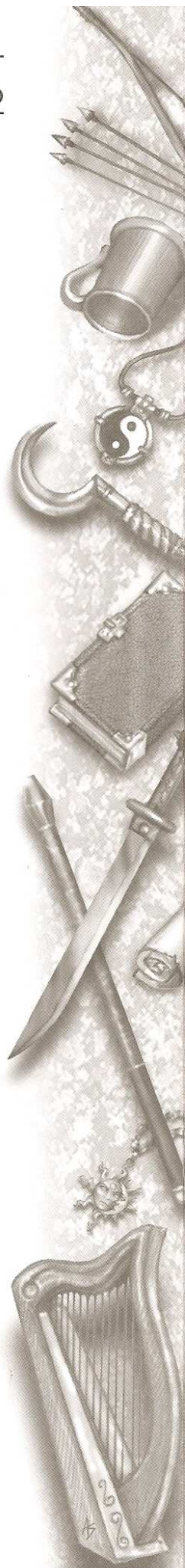
Deslocamento e Capacidade de Manobra

Estes dois valores determinam o quão rápido e o quão bem uma criatura se move no ar. Uma criatura rápida pode facilmente sobrepujar outra mais lenta, e usar sua vantagem para se posicionar mais favoravelmente, por exemplo se colocando acima para um ataque de mergulhar e rasgar, ou escolhendo um ângulo de ataque que não provoque retaliação. Uma criatura muito manobrável tem a vantagem da adaptação, já que pode virar-se e fazer curvas mais fechadas, o que permite ataques surpresa e melhor defesa.

Ambos os fatores já são listados em cada criatura no *Livro de Regras Básicas III*, enquanto a informação para itens mágicos e magias de vôo está nos outros dois *Livros de Regras Básicas*. O *Livro de Regras Básicas II* lista tudo o que uma criatura pode fazer de acordo com sua capacidade de manobra, como voar para trás, planar, o deslocamento mínimo necessário para manter-se em vôo, limites de altitude e de mergulho e ângulos de curvas. Estas informações são úteis para determinar se uma criatura pode realmente fazer o que está tentando, mas tudo se resume a um único número, na forma do bônus de vôo.

O Bônus de Vôo

Criaturas voadoras adicionam seu bônus de vôo a determinadas jogadas quando estão circulando uma ao



COMBATE AÉREO

redor da outra à procura de uma abertura, ou quando tentam manobras de voo complicadas. O bônus de voo de uma criatura é igual a:

Modificador de tamanho + (fator de deslocamento x multiplicador de capacidade de manobra (arredondado para baixo))

O modificador de tamanho é o mesmo usado para CA e ataques. O fator de deslocamento é igual a 1 para cada 3 metros de deslocamento de voo, e o multiplicador de capacidade de manobra é descrito abaixo.

Capacidade de Manobra	Multiplicador de Capacidade de Manobra
Desajeitado	x0,5
Ruim	x0,75
Médio	x1
Bom	x1,5
Perfeito	x2

Ângulos de Ataque

Uma criatura voadora tem seis ângulos dos quais pode atacar ou ser atacada. Algumas ações de ataque podem apenas ser dirigidas a certos ângulos, como definido na descrição de cada ataque.

Frente: A direção para qual a criatura está virada. Este é o ângulo mais perigoso, já que a criatura normalmente tem vários ataques naturais em aguardo, e é neste ângulo que o cavaleiro também concentra seus ataques. A maior parte dos ataques aéreos descritos mais tarde pode ser executada do ângulo frontal.

Flancos: Cada criatura tem um flanco direito e um flanco esquerdo. Ela é parcialmente vulnerável em suas

laterais, já que nem todos os seus ataques naturais estão disponíveis, embora um cavaleiro possa facilmente se virar para qualquer um dos lados para cobri-los. Ataques aos flancos são difíceis, a menos que o oponente iguale ou ultrapasse o deslocamento da criatura.

Traseira: O ângulo mais vulnerável, já que a criatura tem poucas ou nenhuma arma natural em sua traseira, e mesmo se tiver, é muito difícil atacar ou defender deste modo. A maior parte do combate aéreo envolve os oponentes manobrando para atacar a traseira do inimigo. Todos os ataques à traseira de um inimigo recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano.

Acima: Uma criatura não está ciente de tudo o que acontece acima, embora um cavaleiro tenha uma perspectiva melhor. Para muitas criaturas, seu ângulo de cima também é vulnerável, já que elas não podem defendê-lo adequadamente. Um cavaleiro armado toma conta disso, mas coloca-se em perigo de ataques deste ângulo. Todos os ataques a um inimigo sem um cavaleiro pelo ângulo de cima recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano.

Abaixo: Atacar uma criatura voadora de baixo pode ser muito eficiente, mas também é muito difícil. Um cavaleiro não vê o que acontece abaixo da sua montaria, mas a criatura certamente o faz, e qualquer atacante subindo está em desvantagem, já que seu deslocamento se reduz em uma subida, e a criatura defensora pode se esquivar com mais facilidade, ou iniciar seu próprio ataque de mergulho com um aumento de deslocamento. Se um ataque for bem-sucedido, contudo, a maior parte dos órgãos vitais da criatura estão expostos, o que é a razão pela qual a armadura para montarias aéreas tem mais

Exemplos de Bônus de Voo (os valores são dados entre parênteses)

Criatura	Tamanho	Deslocamento	Capacidade de Manobra	Bônus de Voo
Feiticeiro humano de 7º nível com magia voo	Médio (+0)	18 m (6)	/ Bom (x1,5)	+9
Beholder	Grande (-1)	6 m (2)	/ Bom (x1,5)	+2
Dragão dourado adolescente	Grande (-1)	60 m (20)	/ Ruim (x0,75)	+14
Fogo-fátuo	Pequeno (+1)	15 m (5)	/ Perfeito (x2)	+11
Gárgula	Médio (+0)	18 m (6)	/ Médio (x1)	+6
Grifo	Grande (-1)	24 m (8)	/ Médio (x1)	+7
Manticora	Enorme (-2)	15 m (5)	/ Desajeitado (x0,5)	+0
Pégaso	Grande (-1)	36 m (12)	/ Médio (x1)	+11
Quimera	Grande (-1)	15 m (5)	/ Ruim (x0,75)	+2
Wyvern	Enorme (-2)	18 m (6)	/ Ruim (x0,75)	+2

O pégaso e o dragão são hábeis combatentes aéreos, por causa de seu deslocamento e capacidade de manobra, e a magia dá ao feiticeiro uma boa vantagem. O wyvern e a manticora não se dão bem contra outros voadores, sendo principalmente predadores que caçam presas no chão. Mesmo o beholder e o fogo-fátuo ficando do lado mais lento do deslocamento, sua capacidade de manobra boa e perfeita permite que saiam do combate aéreo com facilidade, embora o tamanho do beholder aja contra ele.

O Teste de Manobra

Quando fizer algumas manobras ou ataques aéreos, a criatura faz um teste de manobra. Este teste consiste em um teste de perícia ou um teste de resistência com o bônus de vôo adicionado ao resultado. Os jogadores e o Mestre escolhem qual perícia ou teste de resistência se aplica aos personagens, e esta escolha permanece até o final do encontro aéreo.

Se o voador for:

- Uma criatura voadora
- Um personagem cavalcando uma criatura voadora, com o talento Combate Montado
- Um personagem cavalcando uma criatura voadora, sem o talento Combate Montado
- Um personagem metamorfoseado em uma criatura voadora
- Um personagem alado
- Um personagem sob os efeitos de uma magia que permite vôo*
- Um personagem usando um item mágico para voar*

Adicione o bônus de vôo a:

- Testes de resistência de Reflexos
- Testes de Cavalgar ou Adestrar Animais
- Testes de Cavalgar ou testes de Adestrar Animais, com -2 de penalidade
- Testes de resistência de Reflexos
- Testes de resistência de Reflexos
- Testes de Identificar Magia ou testes de resistência de Reflexos
- Testes de Usar Instrumento Mágico ou Identificar Magia, ou testes de resistência de Reflexos

*Para vôo com magia, consulte a descrição da magia ou do item mágico para deslocamento e capacidade de manobra.

placas de peito do que a armadura para montarias terrestres. Todos os ataques ao ângulo de baixo de um inimigo recebem +2 de bônus para o ataque mas provocam um ataque de oportunidade. Independente das circunstâncias, um ladino pode fazer um ataque furtivo no ângulo de baixo de um inimigo se o alvo não for imune a isto.

Distância Relativa

É fácil determinar a distância no combate no solo, já que os combatentes ficam parados ou em geral não se movem muito, por cautela ou estratégia. As distâncias permanecem mais ou menos as mesmas. O combate aéreo é veloz e furioso, os oponentes acelerando ou desacelerando para tentar ganhar uma posição vantajosa, e subindo ou descendo para ganhar e perder impulso. As distâncias entre os oponentes variam muito, e o fazem em três dimensões. O que acontece no solo não é importante, e os combatentes aéreos irão muitas vezes voar para longe de seus aliados no chão, enquanto concentram-se em seu inimigo voador.

O combate aéreo baseia sua fase de movimento tático em distâncias relativas ao invés de absolutas. Isto é a distância que as criaturas mantêm uma da outra em todos os momentos dependendo de seu deslocamento em relação ao solo. A distância relativa sempre tem a criatura em seu centro, com quatro níveis de distância emanando em círculos concêntricos. Estes círculos são as áreas de influência da criatura, e determinam o que ela pode fazer em uma única rodada de combate. Os ângulos são, do mais exterior para o central:

Distância de Perseguição: Esta é a maior distância na qual uma criatura voadora é considerada como engajada em um combate aéreo com outra. Ela é igual a quatro vezes o seu deslocamento, então um pégaso tem uma

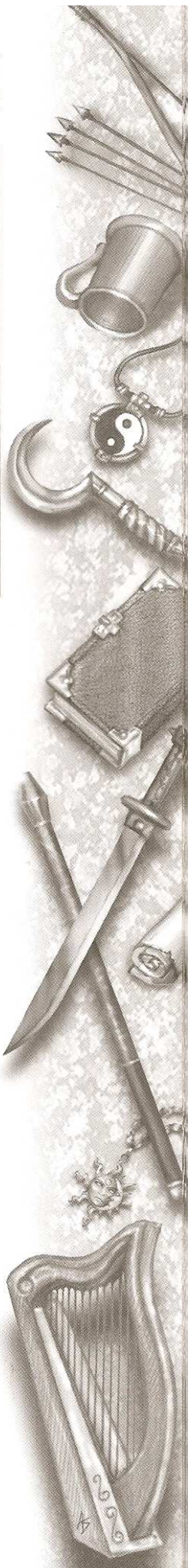
distância de perseguição de 144 metros, enquanto um dragão dourado juvenil pode começar a se engajar em combate a 240 metros. Esta é a medida da distância que uma criatura pode cobrir em uma "corrida" completa para chegar a um alvo, mas sem ter direito a uma ação de provocando um ataque de oportunidade. Muitas manobras táticas ocorrem a esta distância.

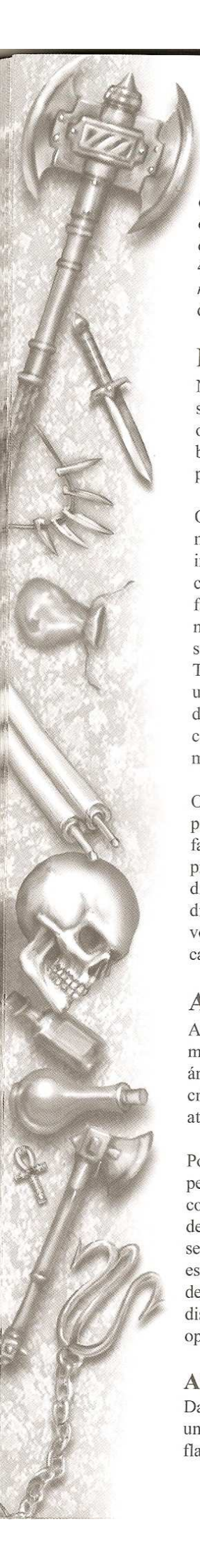
Distância de Investida: Uma vez que uma criatura se mova dentro de duas vezes o seu deslocamento em relação a outra, ela entra na distância de investida, a distância que pode cobrir com uma ação de investida e atacar com +2 de bônus e com -2 de penalidade em CA, ou em uma ação dupla de movimento sem uma ação de ataque. O pégaso tem uma distância de investida de 72 metros, e o dragão de 120 metros.

Distância de Movimento: Esta é a distância que uma criatura pode se mover normalmente ao seu deslocamento e ainda ter direito a uma ação padrão. O pégaso tem uma distância de movimento de 36 metros, e o dragão de 60 metros.

Distância de Corpo a Corpo: Este é o máximo que dois combatentes aéreos ousam se aproximar um do outro sem o risco de ficarem presos (veja em ações de ataque). Esta distância é igual ao alcance da criatura, com o pégaso tendo uma distância de 1,5 metro e o dragão, uma distância de 3 metros. Note que nenhum pégaso em seu juízo perfeito quer se aproximar de um dragão. Cavaleiros podem estender esta distância com armas com alcance, como alabardas e lanças dos céus.

Distância de Ataque: Esta é uma distância especial que ignora todas as anteriores, já que pode estender todas. É a distância de ataques e habilidades especiais, e cada um tem seu próprio alcance. Por exemplo, o dragão





COMBATE AÉREO

dourado juvenil pode ficar na distância de movimento e disparar sua baforada, um cone de fogo com 12 metros de comprimento, ou o cavaleiro do pégaso (um mago de 4º nível/guerreiro de 2º nível) pode começar a disparar *mísseis mágicos* (alcance de 42 metros) em alvos fora da distância de movimento do pégaso.

Distância de Altitude

Não importa o quão rapidamente uma criatura se mova se as suas asas e pulmões propiciam uma altitude maior, ou quando um inimigo lento pode superá-la em manobras entre as árvores e penhascos estreitos. A altitude pode ter um papel importante no combate aéreo.

O cálculo da altitude no combate aéreo segue as mesmas regras de simplificação da distância relativa. Ao invés de calcular exatamente a altitude de uma criatura, calcule quantas distâncias separam-na do solo. Sem fazer nenhuma manobra que aumente o seu deslocamento, uma criatura desce uma distância por rodada, sendo que uma distância é igual ao seu deslocamento. Todos os voadores podem descer duas distâncias usando a mesma ação equivalente a movimento se desejarem, e todas as criaturas exceto aquelas com capacidade de manobra perfeita podem subir apenas meia distância sem esforço extra.

O combate aéreo é uma série de esquivas e fintas rápidas para cima e para baixo, então, a menos que uma criatura faça um esforço para subir ou descer por vontade própria, considera-se que ela permanece na mesma distância de altitude. Note que diferentes criaturas terão diferentes distâncias de altitude, mesmo se estiverem voando à mesma distância do solo. Isto significa que cada uma chegará ao solo mais rápido do que outra.

Ataques de Oportunidade

Ataques de oportunidade são determinados usando as mesmas regras para o combate no solo, exceto que a área ameaçada se estende para baixo e para cima se a criatura e qualquer cavaleiro possuir armas que possam atingir estes ângulos.

Por exemplo, uma criatura que chegue de sua distância de perseguição em uma rodada está realizando uma ação de corrida que irá atrair um ataque de oportunidade se o defensor puder atacar naquela direção. Uma criatura que se aproxima de sua distância de investida não o fará, quer esteja em investida quer esteja fazendo uma ação dupla de movimento. Uma criatura que se aproxime de sua distância de movimento pode provocar um ataque de oportunidade se passar por um espaço ameaçado.

Ataques de Oportunidade Estendidos

Dada a imprevisibilidade e rapidez do movimento de uma criatura voadora, ela ameaça os ângulos da frente, flancos e abaixo dentro da sua distância de movimento

sob circunstâncias especiais. Se um oponente voar através da sua distância de movimento enquanto não fizer nada além de uma ação de movimento ou corrida, a criatura pode mudar o curso para interceptá-lo e realizar um ataque de oportunidade. Ambos os oponentes fazem um teste resistido de manobra (bônus do teste de resistência de Reflexos ou modificador de perícia + bônus de vôo), e, caso o defensor vença, ele consegue se esquivar da criatura tentando interceptá-lo. Se o atacante vencer, ocorre então uma jogada de ataque normal.

Fase de Posicionamento

Como em um encontro normal no solo, o combate começa no ar quando os dois combatentes vêm um ao outro. Eles então procuram uma maneira de vencer a guarda do oponente e preparam magias e armas enquanto se aproximam mais e mais. Se uma das criaturas deseja evitar o combate, as regras normais para perseguição se aplicam até que a outra a alcance ou perca. Se ambos expressam intenções hostis, eles se aproximam até que um tenha o outro em distância de perseguição, e neste ponto começa o combate. Note que uma criatura com uma distância de perseguição maior pode iniciar as ações de combate antes, determinando os termos da batalha graças ao seu deslocamento. Cabe ao outro combatente confiar em sua esperteza e capacidade de manobra para resistir qualquer ataque inicial.

Distância Visual

Diferente de encontros no solo, a distância visual no combate aéreo é uma questão de quilômetros, não metros. Para avistar um alvo voador, os personagens devem fazer um teste de Observar contra uma CD básica de 20, modificada por condições como contraste com a paisagem, número de criaturas e condições de luz, como na tabela no capítulo 3 do *Livro de Regras Básicas II*. A tabela a seguir dá as distâncias visuais para encontros aéreos baseadas no clima e tamanho da criatura a ser avistada. Alvos miúdos e diminutos não podem ser avistados até que estejam dentro da distância de movimento da criatura.

Tempo Estimado de Chegada

O tempo estimado de chegada (ou TEC) é a medida de quantas rodadas demorará para que duas criaturas cubram a distância entre si. Manobras especiais não têm efeito até que ao menos uma criatura entre na distância de perseguição da outra. Até que isto ocorra, qualquer um dos oponentes pode compensar com facilidade qualquer movimento que o outro faça.

Para calcular o TEC, determine a distância visual e divida-a pela soma da velocidade de ambos os oponentes. O pégaso e o dragão veriam um ao outro a 1.800 metros em um dia claro (ambos são criaturas Grandes).

se começarem a se aproximar instantaneamente, iriam entrar em combate em 18 rodadas ($1.800 / (36 + 60)$); tempo suficiente para qualquer um dos dois começar a preparar qualquer coisa com a qual queiram surpreender seu oponente. Durante um combate de exércitos com lutadores aéreos, os oponentes em geral começam seu encontro muito mais perto do que distância visual enquanto saem da formação; o Mestre deve determinar esta distância e calcular o TEC como for apropriado.

A Batalha Aérea

Uma vez que uma das criaturas tenha a outra em distância de perseguição, o combate aéreo real começa. Ao invés de usar um mapa quadriculado normal para calcular as posições, coloque os personagens jogadores no centro da ação, com as suas distâncias de perseguição, movimento, investida e corpo a corpo se estendendo para fora, e tanto eles quanto seus inimigos tentando se movimentar ao redor um do outro para conseguir um melhor ângulo de ataque. Coloque os dois combatentes de frente um para o outro nos ângulos pelos quais se aproximaram. Por exemplo, se uma criatura está se aproximando furtivamente de outra, ela estará voando pelo ângulo traseiro do seu oponente, e quando estiver em curso de colisão, irá se aproximar pelo ângulo frontal do inimigo.

Em uma rodada, uma criatura pode tentar se mover uma ou mais distâncias em direção à outra, ou na direção contrária, ou ainda mudar o ângulo de aproximação, usando suas próprias informações de distâncias e deslocamentos. Ambos os oponentes fazem um teste de manobra usando seu teste de resistência de Reflexos ou um modificador de perícia apropriado, mais seu bônus de voo. A criatura que está se movendo deve escolher um curso de ação que modifique ainda mais esta jogada. A criatura com o maior resultado sobrepuja a manobra da outra, o que significa que, se a criatura que está tentando se aproximar ou se afastar vencer, ela realiza sua manobra normalmente, mas se a outra criatura vencer, ela pode decidir o quanto permite que sua oponente se mova, de permitir um movimento normal a manter a distância como está.

Velocidade Constante: A criatura se move à mesma velocidade que seu oponente e mantém a distância e o

ângulo constantes. A criatura não faz um teste de manobra para manter a velocidade constante com um oponente mais lento, mas faz um teste resistido normal se o oponente for mais rápido. Se a criatura falhar, o oponente pode determinar se mantém a distância ou não. Uma criatura que não mantenha a distância se move uma distância para longe ou muda um ângulo para trás.

Aproximar-se/Afastar-se: A criatura tenta se aproximar ou escapar de seu oponente. Ela pode tentar se mover tantas distâncias quanto puder, gastando uma ação equivalente a movimento, um movimento duplo ou uma ação de corrida. Cada opção tem seus próprios modificadores, e mover-se para longe é mais fácil que se aproximar, porque não há nenhuma criatura com a qual se preocupar nesta direção.

Mudar Ângulo: A criatura tenta mudar seu ângulo de ataque para outro mais conveniente. Ela pode tentar mudar para um ângulo adjacente ou oposto à sua posição atual gastando uma ação equivalente a movimento, um movimento duplo ou uma ação de corrida. Mudar dois ângulos é consideravelmente mais difícil, já que a criatura precisa literalmente se mover ao redor de seu oponente. Ela pode tentar isto movendo-se no plano horizontal, movendo-se pelos flancos do alvo, ou tentando voar por cima ou por baixo do oponente. A menos que a criatura possa realizar curvas fechadas (capacidade de manobra boa ou média), ela estará virada para a mesma direção na qual iniciou seu movimento.

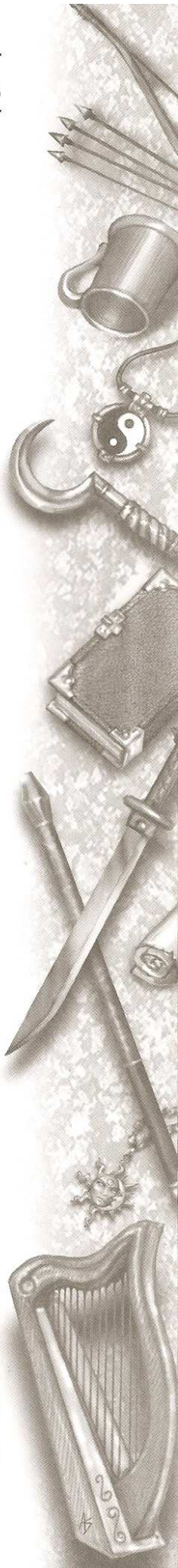
Distância entre Combates Corpo a Corpo

Em um encontro com diversos combatentes aéreos, os aliados podem correr para ajudar um ao outro à medida que vençam seus próprios oponentes. Como os combatentes aéreos se movem erratically em termos absolutos, a distância entre eles muda com rapidez. Para determinar o quanto levará para que uma criatura alcance um grupo particular de combatentes, jogue 1d8-4 (anote os resultados negativos) e adicione o menor bônus de voo das criaturas das quais deseja se aproximar. O resultado é o número de rodadas que demorará para que a criatura entre em combate aéreo com seu novo oponente.

Distância Visual (em metros)

Visibilidade	Miúdo	Pequeno	Médio	Grande	Enorme	Imenso	Colossal
Clara*	225 m	450 m	900 m	1.800 m	3.600 m	5.400 m	6.300 m
Névoa leve/Chuva pesada/ Nuvens densas	90 m	180 m	315 m	450 m	900 m	1.350 m	1.800 m
Névoa densa/Nuvens leves	1,5 m	1,5 m	4,5 m	4,5 m	4,5 m	9 m	9 m
Neblina/Chuva leve	112,5 m	225 m	450 m	900 m	900 m	2.700 m	2.700 m

*Não faça um teste de Observar em tempo limpo, os oponentes vêm um ao outro automaticamente dentro da distância visual.



Manobras de Combate Aéreo

Movimento	Ação	Modificador do Teste de Manobra
Velocidade constante	Equivalente a movimento	+0 (especial)
Aproximar-se uma distância	Equivalente a movimento	+0
Afastar-se uma distância	Equivalente a movimento	+1
Aproximar-se duas distâncias	Movimento duplo / investida	-1
Afastar-se duas distâncias	Movimento duplo	+0
Aproximar-se três distâncias	Corrida	-2
Afastar-se três distâncias	Corrida	-1
Mudar um ângulo	Equivalente a movimento	-1
Mudar dois ângulos para cima	Corrida	-4
Mudar dois ângulos para os lados	Movimento duplo	-2
Mudar dois ângulos para baixo	Equivalente a movimento	+0

FASE DE ATAQUE

Quando uma criatura voadora tem outra dentro de qualquer uma de suas distâncias, ela pode tentar qualquer uma das seguintes manobras ofensivas como uma ação padrão. Já que manter a distância de um oponente voador é uma ação equivalente a movimento, as criaturas raramente fazem ações de rodada completa a menos que circunstâncias especiais se apliquem. Os cavaleiros podem tentar ações de rodada completa como descrito na perícia Cavalgar no *Livro de Regras Básicas I*. Alguns ataques têm certos pré-requisitos na forma de bônus base de ataque, graduações em perícias ou talentos, e podem ser realizados apenas de certos ângulos e distâncias máximos, como definido em suas descrições. Ataques podem ser dirigidos ao cavaleiro de uma montaria sem penalidades adicionais.

Ataques à Distância

Você aponta e dispara seus ataques à distância em um alvo.

Pré-requisitos: Especial.

Distância Máxima: Especial.

Ângulo: Qualquer.

Efeito: Por causa do movimento constante e das condições do vento, ataques à distância entre criaturas voadoras são completamente ineficazes a distância maior do que movimento. Além disso, qualquer arma de ataque à distância usada de mais de dois de seus incrementos de distância falha automaticamente. Magias podem ser afetadas de maneiras particulares (veja abaixo).

Ataques Naturais

Você usa uma arma natural ou corpo a corpo para atacar.

Distância Máxima: Corpo a corpo.

Ângulo: Qualquer.

Efeito: Como uma ação padrão, a criatura pode usar qualquer um de seus ataques corpo a corpo. Um cavaleiro pode atacar normalmente conforme as regras da perícia Cavalgar.

Atropelar

Você "bate" no seu oponente, procurando desestabilizá-lo.

Pré-requisitos: A criatura deve ter o talento *Encontrar* Aprimorado, ou o cavaleiro deve ter o talento *Pisotear*.

Distância Máxima: Investida.

Ângulo: Qualquer.

Efeito: Esta é uma ação normal de encontro que, em caso de sucesso, impõe -4 de penalidade em todos os testes de manobra do alvo, e nega seu bônus de Destreza em CA até a próxima rodada do atacante. Criaturas não podem atropelar alvos que sejam duas categorias de tamanho maiores que elas próprias.

Bombardear

Você despeja projéteis, armas ou outros objetos em inimigos no chão.

Distância Máxima: Não aplicável.

Ângulo: Embaixo do atacante.

Efeito: Ataques de bombardeio são ataques de toque à distância com um incremento de distância igual ao deslocamento da criatura. Objetos sólidos e armas



"Ele continua na nossa cauda!", Sirithia olhou rapidamente para trás e viu que o wyvern ainda estava perseguindo sua águia gigante de perto.

"Isto errado. Lagartos não voam tão bem", a águia gigante respondeu enquanto mergulhava sob uma fina formação de nuvens.

"O que ele disse? Eu não falo auran!", Valkorn gritou para se fazer ouvir sobre o vento. Sirithia não estava acostumada a carregar passageiros, mas Lorde Evallion havia ordenado que todos os cavaleiros de águias deveriam levar um feiticeiro ou mago para esta batalha.

"Wyverns não deveriam voar tão bem!", ela praguejou sob a respiração, concordando com o comentário de sua montaria.

"Ah! Certo!", ele balançou a cabeça. "Pode deixar ele se aproximar mais? Ele se esquivou da minha última magia!"

"Posso fazer algo melhor!", Sirithia gritou uma resposta e se concentrou... isto seria muito cansativo para a águia e para ela, mas elas haviam lutado juntas antes, e nenhum outro par de cavaleiro e montaria podia vencê-los no ar. "Segure-se!"

Com um guincho alto, a águia dobrou suas asas para junto de seu corpo, e eles imediatamente começaram a despencar. Sirithia ignorou os gritos e pragas de seu passageiro, ela apenas se concentrava no momento certo para...

"Agora!", a elfa sentiu a dor nas asas de sua águia enquanto eles se recuperavam da queda, mas ela havia alcançado seu objetivo, que era se colocar atrás do maldito wyvern.

A seu favor, pode-se dizer que o feiticeiro se recuperou com rapidez, e Sirithia viu uma saraivada de flechas luminosas voar na direção do wyvern. Ele tentou uma esquiva, mas os projéteis seguiram-no e acertaram, um após o outro.

"Você é meu agora!", ela disse entre dentes, e preparou a azagaia com cravos enquanto sua águia estendia as garras para rasgar o wyvern por trás.

causam seu dano normal mais 1d6 por incremento de altitude baseado em seu peso, como descrito no *Livro de Regras Básicas II*. Bombas despejadas em movimento continuam se movendo no chão por 1d6 x 3 metros na mesma direção que o bombardeiro, causando 1d6 pontos de dano a menos para cada 3 metros que se movam a qualquer coisa em seu caminho. Projéteis de área sempre causam dano por "espirro" na direção do movimento do bombardeiro.

Carregar

Você pode apanhar uma criatura e carregá-la por uma certa distância, e então largá-la, causando dano adicional.

Pré-requisitos: A criatura deve ter Força 18+ e apêndices preênsais, como garras.

Distância Máxima: Corpo a corpo.

Ângulo: Embaixo do atacante.

Efeito: O atacante tenta agarrar o defensor e, caso seja bem-sucedido, pode carregá-lo por uma rodada por ponto de bônus de Força. A cada rodada após isto, o atacante deve fazer um teste de Força com -1 de penalidade cumulativa ou soltar o defensor. O defensor pode tentar libertar-se com um teste de agarrar a cada rodada. Dependendo de onde o atacante soltar a vítima, esta pode sofrer dano apropriado por queda. Como um

ataque de agarrar normal, esta ação provoca um ataque de oportunidade.

Castigar

Você se move na mesma direção do alvo enquanto o ataca.

Pré-requisitos: Ataques à distância, habilidade de disparar pelos flancos.

Distância Máxima: Movimento.

Ângulo: Flancos, em cima e embaixo.

Efeito: Ambos os combatentes fazem um teste de manobra. Se o atacante vencer, pode viajar por sua distância de movimento, mudando dois ângulos para frente ou para trás. O cavaleiro ganha um ataque à distância adicional, que pode usar como descrito acima.

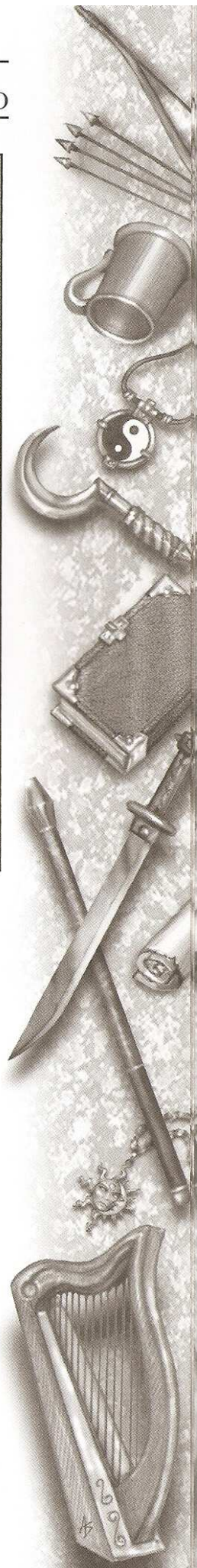
Derrubar Cavaleiro

Atacando o cavaleiro de uma montaria aérea, você pode tentar derrubá-lo, o que em combate aéreo significa morte certa.

Distância Máxima: Qualquer.

Ângulo: Qualquer exceto embaixo.

Efeito: O atacante faz uma jogada de ataque normal contra a CA do cavaleiro. Em caso de sucesso, o cavaleiro não sofre dano, mas ao invés disto faz um teste de Cavalgar (CD igual ao dano que seria causado)





COMBATE AÉREO

para permanecer na sela. Em caso de falha, ele deve fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 5 + o bônus de voo da montaria) ou cair ao chão. Uma sela dos céus impede que o cavaleiro caia, mas ela pode se partir (veja a descrição no capítulo Ferramentas dos Elfos). Este ataque pode ser combinado com qualquer outra forma de ataque aéreo.

Investida

Você faz uma carga no seu oponente.

Distância Máxima: Investida.

Ângulo: Qualquer.

Efeito: O atacante e o defensor fazem testes resistidos de manobra. Se o atacante vencer, ele não sofre -2 de penalidade em sua CA por causa da investida. Se o defensor vencer, ele recebe +2 de bônus de esquiva em sua CA pelo restante da rodada. Este ataque pode ser dirigido ao cavaleiro.

Manobras Evasivas

Você se move erráticamente, concentrando-se em esquivar-se de todos os ataques inimigos ao invés de você mesmo atacar.

Pré-requisitos: Nenhum para a criatura. O cavaleiro deve ter o talento Combate Montado para engajar-se em manobras evasivas especiais.

Distância Máxima: Investida.

Ângulo: Qualquer.

Efeito: A criatura realiza o equivalente aéreo de uma defesa total, gastando uma ação de rodada completa para defender-se de todos os ataques em uma única rodada, recebendo +4 de bônus de esquiva para a sua CA e a de seu cavaleiro. Além disso, a criatura pode tentar uma das seguintes manobras evasivas desde que tenha realizado a ação defesa total:

Subida Íngreme: Após qualquer ataque falho contra ela, a criatura pode fazer um teste resistido de manobra e acabar no ângulo acima do seu inimigo. O bônus de esquiva para CA contra outros ataques é reduzido para -2, mas a criatura pode desferir um ataque de oportunidade contra o ângulo de cima de seu oponente.

Descida Íngreme: Após qualquer ataque falho contra ela, a criatura pode fazer um teste resistido de manobra e mergulhar abruptamente, movendo-se até duas distâncias para longe sem provocar um ataque de oportunidade e acabando no ângulo debaixo de seu oponente.

Desacelerar: Após qualquer ataque falho contra ela, a criatura pode fazer um teste resistido de manobra e reduzir sua velocidade violentamente, automaticamente se movendo uma distância para longe, e acabando no ângulo traseiro de seu oponente. Esta manobra provoca um ataque de oportunidade. Uma criatura com capacidade de manobra perfeita pode parar completamente e sair do combate com um teste de manobra bem-sucedido.

Estolar: Após qualquer ataque falho contra ela, a

criatura pode fazer um teste resistido de manobra e parar de voar, despencando em direção ao chão. Ela automaticamente se desengaja do combate, mas cai 45 metros e deve fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 20) para voltar a voar, caindo outros 90 metros em caso de falha. A criatura sofre dano por queda se em qualquer ponto de sua queda ela alcançar o chão. Uma criatura que possa planar não precisa da jogada para se recuperar de uma estola.

Especial: Com o talento Combate Montado, o cavaleiro pode usar seu modificador de Cavalgar ao invés do teste de resistência de Reflexos de sua montaria, adicionando o bônus de voo ao teste de manobra. O cavaleiro pode também usar o resultado de seu teste de Cavalgar ao invés do teste de resistência da criatura para se recuperar de uma estola.

Prender

Você se engaja em um ataque total contra um inimigo adjacente.

Distância Máxima: Corpo a corpo.

Ângulo: Frente, traseiro e em cima.

Efeito: A criatura deve começar a sua rodada em distância de corpo a corpo com seu oponente. Ela faz um teste de manobra (CD 18) para se manter no ar, e, em caso de sucesso, pode fazer uma ação de rodada completa e usar todos os seus ataques, incluindo todos os do cavaleiro. Ela pode manter este ataque por um número de rodadas igual ao seu modificador de Constituição, mas o oponente deve iniciar sua própria manobra prender. Uma falha na manobra significa que a criatura deve gastar uma ação equivalente a movimento para se manter voando ou cairá. Uma criatura que pode planar pode manter uma manobra prender sem a necessidade de fazer um teste de manobra.

Rasgar

Você afunda pelo menos uma arma no couro do oponente, e deixa que a inércia aumente o dano.

Pré-requisitos: Garras ou arma perfurante.

Distância Máxima: Investida.

Ângulo: Flancos e traseiro.

Efeito: Após um ataque bem-sucedido, ambos os combatentes fazem um teste resistido de manobra. Se o atacante vencer, ele afunda sua arma no defensor, e causa 2d6 pontos de dano adicionais. Se o defensor vencer o teste resistido, ele nega o dano adicional e pode fazer um ataque de oportunidade em um flanco, mas não em sua traseira.

Ultrapassar

Você faz um ataque rápido a um oponente e voa para longe.

Pré-requisitos: A criatura deve ter o talento Investida Aérea, ou o cavaleiro deve ter o talento Combate Montado e Investida Montada.

Distância Máxima: Apenas distância de movimento.

Ângulo: Frente.

Efeito: Realizando a ação investida, a criatura pode se mover e atacar como com uma investida padrão, e então se mover novamente, terminando sua rodada em sua distância de movimento, mas no ângulo traseiro de seu oponente. A criatura não provoca um ataque de oportunidade do oponente que atacar.

Especial: Se tanto a criatura quanto o cavaleiro possuírem os talentos pré-requisitos, ambos ganham +2 de bônus de competência em suas jogadas de ataque.

MAGIA

Conjurar magias requer estabilidade, e os cavaleiros dos céus têm tudo menos isto. Quando um conjurador cavalgando uma montaria aérea tenta lançar magias em seus oponentes, ele deve ser bem-sucedido em um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) ou perder a magia enquanto a está conjurando. Alguns talentos e habilidades especiais suavizam este efeito, mas a melhor maneira de fazer magia enquanto se está em uma

montaria aérea é usar itens mágicos que conjurem magias, como varinhas, bastões e cajados.

Outros meios de transporte aéreo não têm este impedimento, como a magia *vôo* ou outros itens mágicos. Estes métodos de vôo dão ao conjurador a estabilidade de que ele precisa para o ato de conjurar magias. Voadores naturais que também são conjuradores também não sofrem penalidade, já que para eles voar é tão natural quanto andar para conjuradores terrestres. Personagens que ganham a habilidade natural de voar e podem conjurar magias são considerados voadores naturais.

Alcance das Magias

Quanto mais uma magia precisa viajar, menos provável é que ela atinja um alvo em movimento. Anote o alcance da magia para determinar quantas distâncias de combate aéreo ela cobre. Por exemplo, *misseis mágicos* conjurada por um mago de 3º nível tem um alcance médio de 39 metros, por pouco ultrapassando a distância de investida de um pégaso.

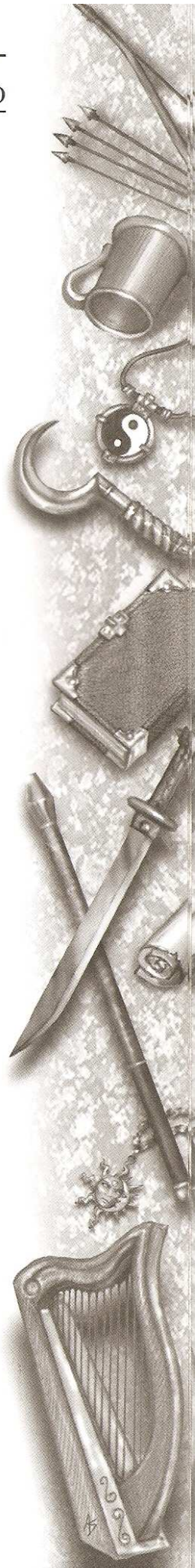
Uma alternativa para acelerar os cálculos é tomar a classificação do alcance da magia (curto, médio e longo) e designar a cada um deles um equivalente de distância de combate aéreo da montaria. Magias com um alcance curto podem afetar apenas a distância de movimento do voador, alcance médio pode chegar até a distância de investida e alcance longo pode se estender a distância de perseguição e além. Isto significa que, mesmo que uma magia tenha um alcance absoluto maior, o fato de que tanto o conjurador quanto seu alvo estão se movendo muito rapidamente reduz seu alcance efetivo.

Alvo das Magias

As fórmulas para magias foram projetadas para lidar com um conjurador (em média) parado, disparando em um alvo (na maior parte das vezes) também parado. O combate aéreo coloca os oponentes se movendo freneticamente ao redor um do outro, fazendo as magias de combate mas difíceis de acertarem seus alvos.

Magias de Toque à Distância: Estes tipos de magias são as mais difíceis de serem realizadas durante o combate aéreo. O conjurador deve sofrer as limitações dos ataques à distância detalhadas acima.

Magias com um Teste de Resistência de Reflexos: As criaturas podem evitar certas magias porque podem reagir com rapidez e mover-se para longe da área de efeito. No combate aéreo, o movimento de uma única pena pode enviar uma criatura a dezenas de metros de um efeito. Se tanto o conjurador quanto o alvo estão engajados em combate aéreo, a criatura-alvo pode adicionar seu bônus de vôo a qualquer teste de resistência de Reflexos.



COMBATE AÉREO

Magias de Área: Efeitos de área permanecem no lugar, ou o conjurador pode movê-los lentamente com concentração. Um alvo aéreo pode evitar áreas afetadas com facilidade, ou voar através delas com tanta rapidez que não sofre nenhum efeito negativo. O Mestre deve julgar o resultado para cada magia individual, mas, como uma diretriz, uma criatura adiciona o seu bônus de voo para negar os efeitos de qualquer efeito de área. Isto não se aplica se o teste de resistência for de Reflexos, como mencionado acima.

Número de Criaturas: Algumas magias podem afetar múltiplas criaturas desde que elas permaneçam próximas umas das outras. Em combate aéreo, isto raramente ocorre, a menos que o conjurador se esgueire em uma formação fechada de criaturas voadoras. Estas magias podem afetar apenas uma criatura, mais seu cavaleiro, se houver. Cada outra criatura engajada em combate aéreo está simplesmente muito longe.

Levitar: Conjurar a magia *levitar* em uma criatura voadora aumenta a sua capacidade de manobra para boa.

Mísseis Mágicos: Há algo emocionante e estranho em uma criatura esquivando-se de uma saraivada de *mísseis mágicos* conjurada por um oponente voador. *Mísseis mágicos* normalmente não permitem um teste de resistência, mas a criatura poderia se mover para fora do seu alcance. O conjurador joga 1d20 mais seu nível, e o alvo faz um teste normal de manobra usando seu teste de resistência de Reflexos e seu bônus de voo. Se o alvo vencer, ele conseguiu se mover para fora do alcance da magia e não sofre dano, embora acabe uma distância de combate aéreo mais longe de seu alvo. Use estas diretrizes para outras magias em geral inevitáveis, cujos alvos poderiam se esquivar desta maneira.

Mirando uma Magia

Se um conjurador mira uma magia com cuidado em uma criatura voadora, pode compensar pelo seu movimento e pelo da sua montaria. O conjurador deve gastar o dobro do tempo de formulação da magia para que isto seja efetivo, e ser bem-sucedido em um teste de Identificar Magia (CD 10 + nível da magia). Em caso de sucesso, ele nega o bônus de voo do alvo em seus testes de resistência. Ele pode ainda conjurar a magia caso falhe no teste, mas a criatura tem seu bônus de voo.

Modificadores de Combate

Certas ações ou posições aumentam as chances das criaturas acertarem seus alvos. É por isso que a batalha



aérea pode se tornar uma dança elaborada, já que ambos os oponentes procuram manobrar para posições mais vantajosas. Os modificadores se aplicam a testes de manobras, ataques corpo a corpo e à distância, e ocorrem apenas em combate tridimensional. Se qualquer um dos oponentes estiver no solo, use as regras normais de combate no *Livro de Regras Básicas I*.

Modificadores de Combate Aéreo

Circunstância	Modificador
Atacante voando acima	+1
Atacante planando	-3
Atacante voando para cima	-2
Atacante voando para baixo	+2
Atacar o ângulo de cima de uma criatura sem cavaleiro	+1
Atacante na traseira do defensor	+2
Atacante embaixo do defensor*	+2
Defensor planando	+3
Defensor caindo	-4
Defensor voando para baixo	-2
Defensor voando para cima	+2

*Provoca um ataque de oportunidade do defensor.

FORTALEZAS ÉLFICAS

Exceto pelos elfos cinzentos e pelos drow, os elfos preferem manter as coisas simples. Suas casas e fortalezas não são projetadas para repelir invasores – eles preferem projetar suas defesas de uma forma que os invasores nunca cheguem à fortaleza, ou mesmo saibam onde ela fica. Cidades, vilas e acampamentos élficos são abertos de um ponto de vista arquitetônico, mas isto não significa que não possuam defesas. Os elfos empregam toda sorte de truques mágicos e mundanos para manter os intrusos afastados.

Além de seus especialistas em carpintaria e construção, os elfos contam com muitos conjuradores arcanos e divinos, mestres moldadores e altos magos para aumentar suas defesas e construir suas estruturas em perfeita harmonia com o ambiente ao seu redor. A parte mais perigosa de guerrear contra terras élficas não são as defesas físicas, mas as medidas de segurança que não podem ser vistas.

ESTRUTURA DA FORTALEZA

A despeito das vastas diferenças em estilo e arquitetura, todos os assentamentos élficos seguem a mesma configuração livre, com cada sub-raça dando seu próprio toque e “sabor”.

O Coração

A parte central de qualquer assentamento élfico é o coração. Pode ser uma praça com delicadas fontes, um grande carvalho, um totem ou um altar simples, o importante é que toda a comunidade reconheça este lugar como sagrado. Em assentamentos grandes ou permanentes, o coração é um assunto elaborado, e contém encantamentos para a defesa do assentamento na forma de efeitos de Alta Magia ativados por gatilhos (veja o capítulo Magia Élfica). Cada assentamento com um Coração tem um Guardiã, um personagem responsável por tomar conta do Coração e defendê-lo. O Guardiã conhece os comandos do gatilho para todos os efeitos do Coração.

O poder do Coração é medido em níveis de 1 a 9, de acordo com os efeitos mágicos que ele pode criar. O custo para fazer o corpo de um Coração depende de seu poder, e, uma vez pronto, ele pode ser encantado com rituais de Alta Magia. O Coração dá a cada participante do ritual +5 de bônus sagrado em seus testes de Identificar Magia, e também absorve 1 ponto de dano

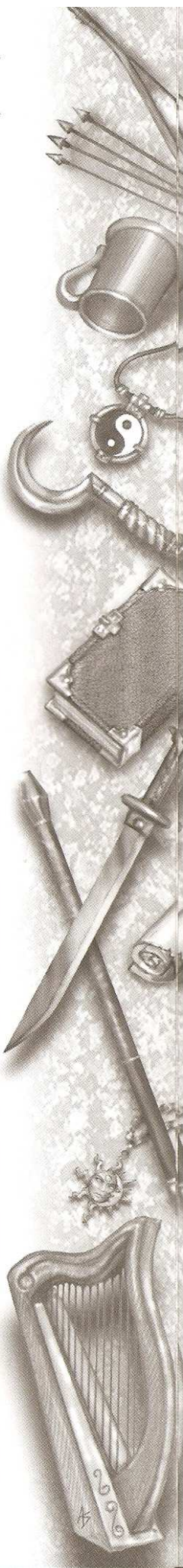
em Constituição que os altos magos sofrem ao encantá-lo. Veja as regras completas para Alta Magia no capítulo Magia Élfica.

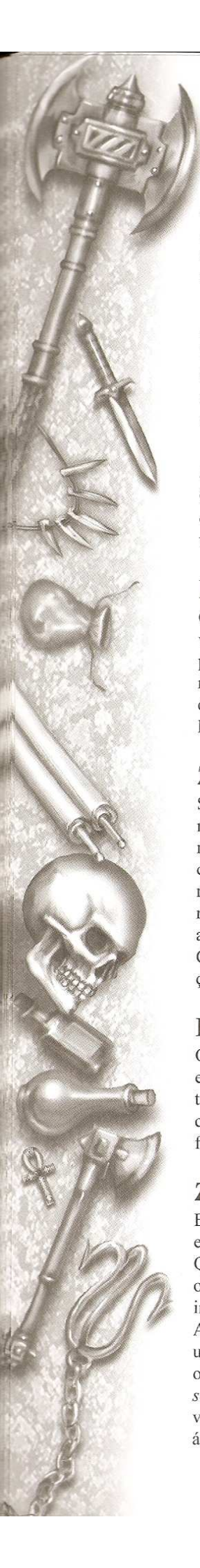
Os custos abaixo são os preços de mercado para um Coração vazio. Caso seja encantado, seu custo é multiplicado pelo número de magias que ele contém. Todos os elfos irão caçar qualquer um que venda o Coração de uma comunidade élfica destruída, e são perfeitamente capazes de ir à guerra por isto.

Espaços de poder são o número de níveis de magia, não magias em si, que o Coração pode conter, desde que o nível da magia não exceda o seu próprio. Um Coração de 4º nível pode conter três magias de 4º nível, seis de 2º nível ou mesmo 12 de 1º nível. O nível da magia é o seu nível original, não o nível aumentado por talentos metamágicos no ritual de Alta Magia.

Custos do Coração

Nível	Custo	Espaços de Poder	Usos por dia
1	600 PO	2	1/dia
2	3.600 PO	4	1/dia
3	9.000 PO	6	1/dia
4	16.800 PO	12	2/dia
5	27.000 PO	15	2/dia
6	39.600 PO	18	2/dia
7	54.600 PO	28	3/dia
8	72.000 PO	32	3/dia
9	91.800 PO	36	3/dia





FORTALEZAS ÉLFICAS

Área de Prestígio

A parte do assentamento mais próxima ao Coração, a área de prestígio contém os lares da nobreza, clero e outras pessoas importantes (se existirem).

Área Pública

Também próxima ao Coração, os elfos se reúnem nesta área para cortes, festivais, mercados, etc. Em algumas comunidades maiores, os templos, escolas de magia e campos de treinamento também se localizam aqui.

Área dos Plebeus

Os elfos não usam o termo "plebeu", mas esta é a área onde as pessoas comuns fazem suas casas. Ela possui uma coleção de lojas, oficinas e lares.

Perímetro Interior

O perímetro interior marca a última linha de defesa. As vezes não é tão evidente quanto uma alta muralha de pedra ou uma paliçada de madeira, e mesmo as trincheiras dos elfos das florestas podem ser classificadas como um perímetro interior. Postos avançados são localizados onde não podem ser vistos com facilidade.

Zona de Conflito

Situada logo após o perímetro interior. Os elfos preferem não lutar aqui, já que isto significa que o inimigo está muito perto de casa. Os guerreiros conhecem esta área com perfeição, o que os permite empregar emboscadas rápidas e ataques-relâmpago contra os invasores com risco mínimo. Esta zona algumas vezes possui diversas armadilhas, assim como poderosas magias de defesa. Crianças élficas aprendem onde estão todas as ameaças, para que possam evitá-las quando saem da cidade.

Perímetro Exterior

O perímetro exterior é uma série de postos avançados escondidos que podem estar a até mais de três quilômetros do assentamento. Os guardas têm meios de contatar e alertar outros postos avançados, como falcões treinados, flechas assobiantes ou magia.

Zona de Patrulha

Batedores e rangers vagam pela zona além do perímetro exterior para avistar o perigo à medida que se aproxima. Qualquer intrusão em terras élficas começa aqui, já que os guerreiros élficos se movem com rapidez para interceptar qualquer força invasora. Muitos efeitos de Alta Magia estão latentes nesta área, prontos para que um comandante ou druida élfico os invoque para mudar o rumo da batalha. Efeitos populares são *constrição*, *sono* e *dificultar detecção*, embora altos magos criativos já tenham conseguido colocar um exército de árvores animadas à espera, ou fazer uma armadilha nas



margens de um rio para que elementais da água ataquem um visitante indesejado.

FORTALEZAS DAS SUB-RAÇAS

Cada sub-raça constrói suas fortalezas de maneiras diferentes, refletindo nelas sua perspectiva e filosofia. Cada fortaleza élfica tem um forte sentido de comunidade a despeito de suas diferenças. Mesmo o cruel regime dos drow e a sociedade estratificada dos altos-elfos funcionam porque seus membros sabem no fundo de seus corações que são parte de algo maior, e que seus esforços individuais dão força a isto.

Cidade Arbórea dos Altos-Elfos

Os altos-elfos se orgulham de viver próximos à natureza e ainda assim serem civilizados. Nada exemplifica isto mais do que uma cidade arbórea. Construídas no topo das copas das árvores da floresta, casas confortáveis parecem sair dos troncos das árvores, seus galhos fazendo colunas e vigas para sustentá-las. Enquanto a carpintaria élfica é perfeitamente capaz de atingir este efeito, os maiores prédios recorrem a mestres moldadores para deixar a transição entre madeira selvagem e paredes perfeita.

O Coração de uma cidade arbórea é sempre a maior árvore da vila, adornada com fitas e oferendas. Próximas a ele, as residências dos nobres ou membros de maior prestígio da cidade avistam diretamente a árvore Coração. Altares e templos situam-se no chão, ao redor das raízes do Coração, e a área comum também fica aqui, para permitir festejos selvagens e acrobáticos durante as festividades que os elfos tanto amam.

Cidades arbóreas não têm muros, mas a vegetação cerrada é encantada e cheia de armadilhas, com alguns caminhos cruzando em segurança e fazendo as entradas da cidade. Trilhas falsas levam diretamente a armadilhas. Postos avançados nos perímetros interior e exterior são incrivelmente difíceis de serem vistos (teste de Observar contra CD 25), já que crescem das árvores e são camuflados como parte da folhagem.

Os limites exteriores e zonas de patrulha de uma cidade dos altos-elfos contêm muitos encantamentos e trilhas falsas que levam qualquer invasor acidental para fora e os deixam ignorantes sobre a proximidade de uma comunidade élfica.

Cidade no Vale dos Elfos Cinzentos

As cidades dos elfos cinzentos são uma experiência com um equilíbrio extraordinário entre forma e funcionalidade. Construídas em vales situados no alto das montanhas, elas muitas vezes sobem pelas encostas pedregosas com edifícios moldados por magia a partir da própria montanha. O plano básico de qualquer cidade dos elfos cinzentos é uma série de anéis concêntricos ao redor do Coração, um cristal de beleza estupefaciente, que murmura com o vento e refrata a luz da manhã e do sol poente. Quando se localiza contra uma montanha, a cidade tem a forma de um semicírculo.

A família real reside no palácio, que muitas vezes cerca o Coração, ao invés de permitir que ele seja visto por todos. Templos, escolas e guarnições militares cercam a praça central, que tem um número limitado de avenidas levando a ela. Na praça central, a alta sociedade dos elfos cinzentos se reúne em celebrações, enquanto as classes mais baixas têm seus próprios locais de reunião em seus distritos. A área de prestígio é cercada por uma muralha de pedra sólida e bem defendida, que possui algumas das mais mortais defesas da cidade.

Fora da muralha interior, os anéis são devotados ao comércio e guildas, depois às pessoas comuns e servos, e então à população sem casta. Embora mais longe do centro da cidade, os elfos cinzentos não permitem que se formem favelas e casebres, e cuidam para providenciar moradia adequada para cada elfo vivendo em sua cidade.

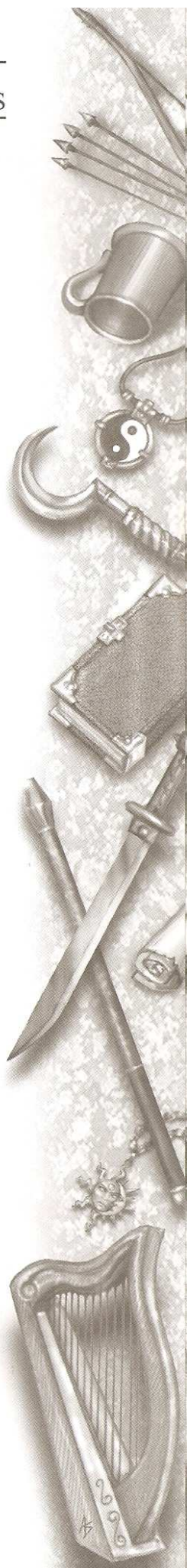
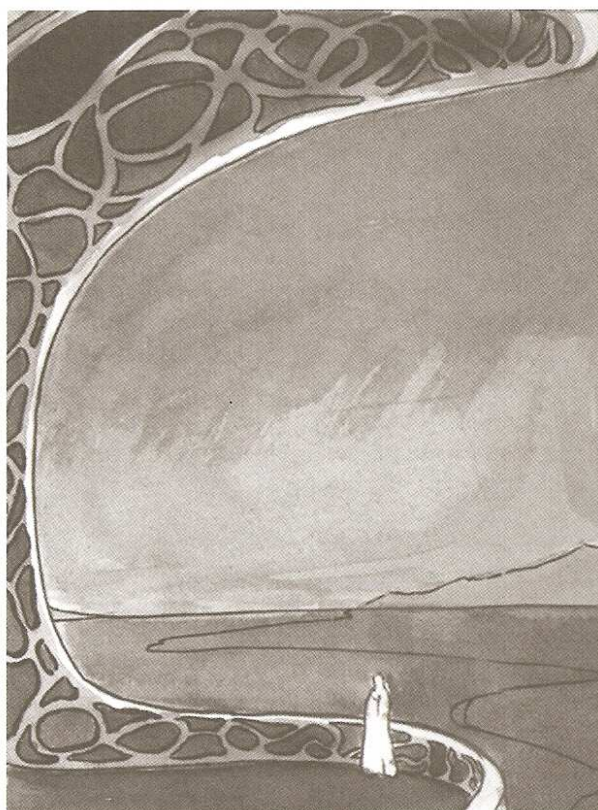
Os únicos acessos a uma cidade dos elfos cinzentos são passagens estreitas pela montanha que são facil-

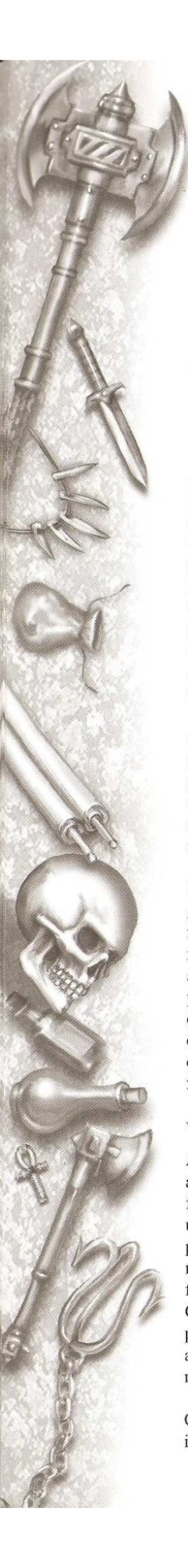
mente defensáveis, se o inimigo conseguir sobreviver às encostas íngremes que oferecem alvos perfeitos para a cavalaria aérea. Cidades mais isoladas podem ser alcançadas apenas por ar; se qualquer pretensão visitante tiver meios de voar e alcançá-las, os elfos são mais inclinados a recebê-los do que a qualquer vagabundo que chegue a pé.

Cidade nos Recifes dos Elfos Aquáticos

Os elfos aquáticos contam com a arte de moldar para propósitos práticos, não estéticos como os elfos cinzentos. No mar, não há muitos materiais de construção, e os métodos normais de construção simplesmente não funcionam muito bem. Os elfos aquáticos constroem cidades nos recifes, onde podem estar próximos do povo da superfície para trocar mercadorias. O Coração é uma grande colônia de corais com adornos similares àqueles de uma cidade arbórea dos altos-elfos. Peixes e outras criaturas aquáticas têm a permissão de se banhar na magia do Coração, e as lendas contam que estes animais despertam pouco depois, originando muitas histórias de peixes mágicos falantes.

Os elfos aquáticos constroem suas casas muito próximas ao Coração, prontos para nadar em sua defesa caso um atacante chegue de cima. Em cidades maiores, os alojamentos militares ocupam um lugar mais próximo ao Coração, mas as residências nobres também não ficam muito longe. Os mais esplêndidos prédios são torres extremamente altas que não ficariam de pé na superfície, mas que no fundo do oceano fazem perfeito sentido. As





FORTALEZAS ÉLFICAS

defesas são construídas de forma vertical, com guerreiros e armas de cerco aquáticas colocados nos andares superiores das torres, e em posições menos defensáveis próximas do solo do oceano.

A área comum é em todo lugar, e os elfos do mar podem se reunir atrás e acima uns dos outros para ouvir os pronunciamentos de seus líderes, e dançar em três dimensões durante as festividades. Estranhas fazendas de algas cercam as casas dos plebeus, enquanto outros saem para caçar equipados com lanças e tridentes.

Acampamento dos Elfos Selvagens

Uma coleção prática e funcional de tendas marca um acampamento grugach. Feitas do couro das feras que eles caçam, as tendas são tingidas em padrões para que se mesquem com o ambiente ao seu redor, escondendo-as mesmo no meio de uma planície. O Coração é um totem ou outro símbolo do respeito dos elfos pelos espíritos, e pode ser dobrado para permitir seu transporte em qualquer um dos animais de carga que os grugach criam. A maior tenda pertence ao chefe da tribo, onde todos os seus troféus estão pendurados para serem admirados.

O xamã ou feiticeiro líder vive em uma tenda menor pintada com muitos padrões mágicos. Os elfos selvagens escolhem seus acampamentos de inverno ou outras localizações mais estáveis de acampamento por sua proximidade a recursos de água, com cavernas rasas próximas para oferecer abrigo.

Em acampamentos mais permanentes, os elfos selvagens colocam uma série de armadilhas que ficam mais e mais mortais à medida que se aproximam do acampamento. Mesmo assim, as sentinelas grugach certificam-se de deter a maior parte dos invasores na zona de patrulha. Quando uma força é grande demais para os elfos selvagens, eles correm de volta ao acampamento com o alarme, e, após algumas surpresas desagradáveis, os intrusos irão encontrar apenas as cinzas de uma fogueira e diversos símbolos de maldição.

Vila dos Elfos das Florestas

As vilas dos elfos das florestas são similares aos acampamentos dos elfos selvagens. Os elfos das florestas fazem uma larga clareira, e no seu centro, fazem uma fogueira cercada por quatro postes adornados. O próprio fogo é o Coração, e o Guardião tem a tarefa de nunca permitir que o fogo se apague. Os elfos das florestas não abusam da floresta por combustível para o Coração, confiando em substâncias alquímicas que preparam para mantê-lo aceso. O chefe da tribo e os anciões dos clãs se reúnem em um galpão de madeira, mas nenhum deles vive lá.

Cabanas e choupanas cercam o Coração em um círculo improvisado, com casas que às vezes são também

oficinas, e cada uma com seu próprio cercado para os animais que os elfos das florestas algumas vezes cavalam, que nem sempre são cavalos. Uma paliçada de troncos afiados fica atrás de uma trincheira com armadilhas, com quatro ou mais torres de vigília ao longo da sua extensão.

Como os altos-elfos, os elfos das florestas preferem viver em florestas e selvas, tirando vantagem do terreno para esconder sua vila, seus postos avançados e patrulhas.

Cidade Subterrânea dos Drow

A arquitetura distorcida dos elfos negros tem uma beleza terrível, e qualquer um que a vê deve admitir que, mesmo sendo corruptos e malignos, os drow ainda são elfos. Torres finas como agulhas ascendem do solo das cavernas, quase alcançando aquelas que pendem do teto, dando a impressão de que a cidade é a bocarra aberta de alguma grande fera, pronta para devorar todos dentro dela. Mesmo que os drow não precisem de luz, eles espalham fungos luminosos por muitos de seus edifícios, para que visitantes, escravos e prisioneiros possam ser intimidados pelo esplendor sombrio da cidade.

O Coração de uma cidade drow fica escondido no estômago do templo-palácio da Rainha Aranha. O Coração é uma massa fétida de teias latejantes que brilha com uma luz interior enquanto pende da grande caverna que o abriga. Ninguém exceto as clérigas de mais alto nível pode olhar o Coração, e menos pessoas ainda conhecem as palavras gatilho que invocam seu poder. O clericato e a nobreza residem neste grande prédio, seus corredores labirínticos abrigando também as escolas de magia onde os homens podem tentar ascender acima de sua posição.

A cidade tem diversas pequenas praças conectadas por uma rede de avenidas que lembra, não surpreendentemente, uma teia de aranha gigante. Um altar à deusa domina cada praça, e uma clériga menor atua como guia espiritual e como vigia do governo junto à população. Como os elfos cinzentos, os drow reservam a orla exterior de sua cidade para os párias, neste caso os escravos, prisioneiros e embaixadores de outras raças subterrâneas que são muito fortes para que os drow as ataquem. Diferente dos elfos cinzentos, os escravos vivem na miséria e imundície, muitas vezes morrendo de doença tanto quanto das depredações de um "animal de estimação" drow à solta.

As defesas externas favoritas dos drow são paredes de cavernas que podem desabar com um comando, e que escondem bolsões escavados na pedra, onde os guardas se escondem para fazer emboscadas, junto com aranhas monstruosas e outras criaturas que criam como bestas de guerra.

"Você é boa, para uma humana", Lyaree olhou por sobre o ombro de Seila, a donzela élfica de aspecto desamparado inspecionando como a ladina humana abria a tranca da porta de ferro.

"E você é bem enxerida, para uma elfa", Seila respondeu, dando um puxão final em seu arame e ouvindo a fechadura estalar e abrir-se.

"Ooooh, boa!", Lyaree riu. "Então... o que a convenceu a aceitar esse trabalho maluco? Eu sei que os membros das guildas humanas não são exatamente altruístas."

"Eu tenho as minhas razões", a mulher de cabelos escuros respondeu brevemente, testando a porta. "É melhor chamar os outros. Eu não gostaria de explorar um corredor escuro depois de uma porta de ferro sem apoio de alguns guerreiros."

"Ele é bem gostoso, não é?", a garota elfa seguiu a mulher humana de volta até onde o resto dos bandos combinados de aventureiros esperavam. "Quer dizer, ele é mais ou menos para um elfo, mas acho que ele é de babar para uma humana."

"Quer calar a boca?", Seila estava ficando mais desconfortável com os comentários de sua colega. Ela ia adicionar outro comentário quando a garota elfa parou completamente. Ela ficou quieta, tentando escutar. Ambas as mulheres se entreolharam, e, em um acordo instantâneo e silencioso, saíram correndo.

* * *

O bando era composto principalmente de elfos de diversas raças, mas eles haviam descoberto logo que seus companheiros eram de grande ajuda nesta missão de assalto a um mago renegado drow. O bardo elfo das brumas havia se dado bem imediatamente com o anão clérigo da guerra de uma companhia mercenária, ambos compartilhando histórias de batalha e heroísmo. Dos guerreiros de elite, o grupo fora abençoado com um mestre guerreiro da canção da lâmina e um verdadeiro aprendiz de trovador da lâmina, além da dançarina da lâmina das tribos khilasa.

O ranger elfo das florestas ficou separado, falando com o centauro que havia se juntado a eles logo após seu retorno ao continente, enquanto dois magos, um humano e um elfo, trocavam anotações. Realmente, era um bom grupo.

"Eu estou surpreso que o mago não tenha descoberto esta entrada secreta", o anão disse de repente. "Ele tomou esta fortaleza há... dez anos? Um anão teria feito uma faxina no lugar e virado cada pedra antes de se mudar."

"Nós estamos contando com isto... nós queremos que ele esteja nos esperando", o mago elfo respondeu. "O conclave não teria mandado um grupo tão grande se quisessem que nós passássemos despercebidos."

"Nós fomos mandados para causar tanto dano quanto possível para ele, então?", a mulher elfa de pele cor de cobre perguntou; ela estava testando a força das lâminas de sua saia enquanto todos esperavam pelas ladinas. "Tudo bem por mim. O sangue da minha família será lavado com uma quantidade igual."

"Nós temos companhia!", todos saltaram em guarda quando as ladinas quase os atropelaram.

Como uma máquina bem azeitada, elfos e amigos dos elfos permaneceram no lugar, esperando por seus inimigos. Alguns segundos após a chegada das duas mulheres, um enxame de aranhas do tamanho de cães surgiu.

"Vê, é *por isso* que eu odeio os drow..." o bardo elfo das brumas disse em uma voz profunda. "Eles não têm a *mínima* imaginação!"



NOTAS DO AUTOR

Eu tenho uma confissão a fazer. Quando eu peguei a tarefa de fazer *A Quintessência do Elfo*, estava ficando cheio de elfos. Talvez tenham sido os dois personagens elfos meio psicopatas que dois dos meus amigos interpretam no nosso jogo normal, ou talvez tenha sido a quantidade incrível de *webcomics* com personagens elfos ou semelhantes a elfos que inunda a internet, o caso é que eu estava quase botando os elfos na minha lista de “coisas que a propaganda me fez odiar”. É muito irônico que tenha sido eu a escrever este livro, mas eu também fico muito feliz por tê-lo feito, porque, à medida que eu fui preenchendo os conceitos básicos com idéias e então desenvolvendo-as, eu comecei a gostar de elfos de novo.

Espere, eu tenho uma segunda confissão a fazer: este foi o primeiro livro grande que eu escrevi sozinho, com o meu nome solitário na parte dos créditos dos autores. Enquanto eu fazia a minha melhor cara de profissional e murmurava o mantra dos autores, “eu consigo escrever isso”, eu estava na verdade bem nervoso com o projeto. Muitas coisas estavam acontecendo na minha vida, e alguns projetos pessoais acabaram sendo descartados porque eu não sabia quanto trabalho isto seria, mas, agora que já acabou, eu olho para trás para o primeiro documento com a sinopse do livro e me pergunto... “como diabos eu consegui fazer isto?”

Fácil: um capítulo por vez. Meu primeiro objetivo era pegar o velho elfo de D&D e fazer dele algo excitante, e eu me determinei a injetar das fontes originais. Há muito de Tolkien nos sistemas de magia e alguns dos segredos, também há um pouco de *ElfQuest* (história em quadrinhos americana cujos personagens são, adivinhem, elfos, feita a quatro mãos por Wendy e Richard Pini e publicada pela Warp Press – n. do T.) nas classes de prestígio e nas sub-raças. Eu lamento não ter tido espaço suficiente para fazer um Tuatha de Danaan decente, ou descrever os alfar nórdicos, mas os elfos das brumas foram o meu cumprimento a algumas das fontes mitológicas originais. Eu também catei velhos suplementos da TSR, pesquisando quais idéias eram boas e quais eu não gostaria de ver revividas. Eu tenho certeza

de que muitos não vão concordar com as minhas escolhas, mas espero que o equilíbrio entre o reciclado e o original satisfaça os novatos do jogo assim como os jogadores veteranos (eu fiz um aniversário enquanto escrevia este livro que me trouxe mais próximo dos 30).

Retrabalhar as sub-raças existentes foi um exercício divertido, e as novas sub-raças foram um barato de inventar. As classes de prestígio e os conceitos de personagem foram uma chance de explorar as idéias da raça élfica nas quais eu queria me focalizar. Os talentos e truques do ofício foram a resposta à eterna questão de “como o Legolas conseguiu fazer isto?”, e algumas partes dos segredos dos elfos me permitiram lidar, mesmo que brevemente, com as questões filosóficas mais profundas do que significa ser um elfo.

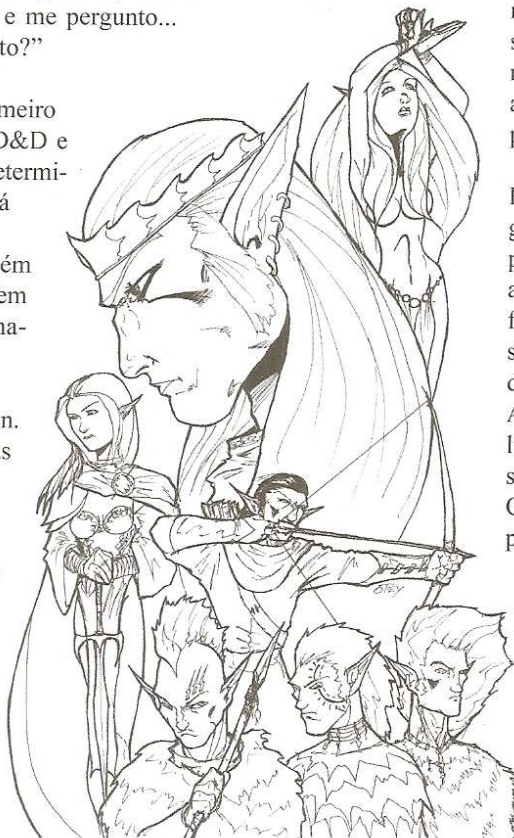
Contudo, eu tenho mais orgulho é do capítulo de combate aéreo. Eu sou fã de simulações e jogos táticos, mas sou realmente preguiçoso com matemática, então eu queria que as regras fossem fáceis, boas de se lidar e que capturassem a diversão de uma boa batalha aérea. A próxima vez que um jogador quiser capturar um pégaso com um dragão jovem *metamorfoseado*, eu tenho um conjunto de regras simples para me sustentar.

Estas e outras idéias ficaram derramando da minha cabeça, e eu as discutia com alguns amigos, que são ambos amantes de elfos e ficaram muito chateados que eu, quase um odiador de elfos, iria escrever sobre eles. Mas eu espero que eles fiquem satisfeitos, porque eu me apaixonei de novo com o mundo secreto desta raça, seu mistério, sua natureza paradoxal, sua relação com as fadas e, através disto, com a própria essência do mundo.

Para terminar este discurso, eu gostaria de dedicar este, o meu primeiro livro grande, aos meus amigos amantes dos elfos (por favor... não amem eles só porque são bonitinhos!) e à minha namorada, que deve estar se juntando à Aeronáutica Alemã quando este livro chegar às lojas, realizando o sonho da sua vida (o capítulo de Combate Aéreo é para você). Oh, e para o meu computador, que sofreu duas formatações, duas reinstalações, um upgrade e uma quase-morte enquanto eu escrevia este livro.

Obrigado!

Alejandro Melchor



SUMÁRIO DE REGRAS

Procurando Ervas

Próposito da erva	CD Procurar	CD Sobrevivência	Perícia para usar
Antídoto	7 + a CD para resistir ao veneno	5+ a CD para resistir ao veneno	Ofícios (alquimia) ou Profissão (boticário)
Componente alquímico	17	16	Ofícios (alquimia)
Componente mágico	18 + nível da magia	15 + nível da magia	Nenhuma
Erva curativa I	18	15	Cura
Erva curativa II	20	17	Cura
Erva curativa III	25	20	Cura
Grão nutritivo I	14	12	Nenhuma
Grão nutritivo II	16	14	Nenhuma
Ingrediente culinário	14	14	Profissão (cozinheiro)
Veneno	7 + a CD para resistir ao veneno	5+ a CD para resistir ao veneno	

Modificadores de Terreno, Estação e Circunstância

Terreno	Modificador de CD	Estação	Modificador de CD	Circunstância	Modificador de CD
Montanha	+1	Primavera	-2	Estação da erva	-2
Floresta	-4	Verão	-1	Terreno da erva	-2
Deserto	+4	Outono	+1		
Colinas	+2	Inverno	+2	Clima	
Planície	+1			Frio	+2
Pântano	-2			Temperado	0
Área civilizada	-1			Quente	-2

Arqueirismo: Tiros Especiais

Pré-requisito: 8 graduações em Ofícios (fazer arcos).

Tiro Especial	Talentos Exigidos	Teste de Perícia
Mira Rápida	Tiro Preciso, Tiro Rápido	Observar (CD igual à CA do alvo +2)
Tiro Acrobático	Tiro em Movimento	Saltar, Escalar ou Acrobacia (CD do teste original + 4)
Tiro Curvo	Tiro Preciso	Ofícios (fazer arcos) (CD 18 + 2 para cada 1,5 metro de desvio)
Tiro de Contusão	Tiro Certo	Ofícios (fazer arcos) (CD 14)
Tiro de Desarme	Desarme Aprimorado, Tiro Preciso	Observar (CD igual à CA do alvo + modificador de tamanho do objeto)
Tiro de Emboscada	Reflexos Rápidos, Tiro em Movimento	Esconder-se (CD igual à CA do alvo +4)
Tiro Imobilizante	Tiro Preciso	Observar (CD igual à CA do alvo +2)
Tiro Rodopiante	Tiro Preciso	Ofícios (fazer arcos) (CD 17 +2 por ponto extra de dano)
Tiros de Cobertura	Especialização em Combate, Tiro Rápido	Intimidar (CD especial)
Tiros Gêmeos	Tiro Rápido	Ofícios (fazer arcos) (CD igual à CA mais alta entre os alvos)

SUMÁRIO DE REGRAS

Talentos Élficos

Talento	Pré-requisito
Alegria de Viver (Geral)	Elfo, Con 15+
Alta Magia (Metamágico)	Elfo, 9º nível de conjurador
Ameaça à Distância (Geral)	Tiro Certeiro, Tiro Rápido
Dom Arcano (Geral)	Elfo ou meio-elfo, Sab 13+
Elo (Geral)	Elfo
Empatia com a Montaria (Geral)	1 graduação em Cavalgar, falar Silvestre
Explorar (Geral)	1 graduação em Sobrevivência
Fabricante de Flechas (Geral)	1 graduação em Ofícios (fazer arcos)
Grande Magia (Metamágico)	
Imóvel (Geral)	Des 13+
Magia Abrangente (Metamágico)	Alta Magia, Aumentar Magia, Grande Magia
Magia Duradoura (Metamágico)	Alta Magia, Estender Magia
Magia Massiva (Metamágico)	Alta Magia, Aumentar Magia, Magia Abrangente, Grande Magia
Magia Ricochete (Metamágico)	Aumentar Magia
Manifestação (Geral)	Elfo, Car 15+
Nascido para Cavalgar (Geral)	1 graduação em Cavalgar
Olhos do Falcão (Geral)	1 graduação em Observar
Ouvidos da Raposa (Geral)	1 graduação em Ouvir
Sentido da Natureza (Geral)	Sab 15+, elfo ou capaz de conjurar magias divinas de 1º nível
Sonhos Proféticos (Geral)	Elfo ou habilidade de entrar em um transe místico, Con 15+
Tiro Especial (Geral)	Saber usar qualquer arco, Des 15+, Tiro Certeiro
Visão na Penumbra Aprimorada (Geral)	Visão na penumbra

Táticas de Grupo

Tática	Habilidades Úteis
Aterrorizar	Magias de Ilusão. Talentos Tiro Preciso, Tiro em Movimento, Magias em Combate, Acelerar Magia
Cercar	Talentos Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento e Tiro em Movimento.
Sombra	<i>Invisibilidade</i> , <i>vento sussurrante</i> e magias de Adivinhação. Sinais com familiares ou companheiros animais. Perícias Sobrevivência, Esconder-se e Furtividade.
Táticas de Matilha	<i>Detectar magia</i> , <i>abençoar</i> , música de bardo. Talentos Ataque Poderoso, Trespasar, perícia Intimidar.



Armas

Armas Simples	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de		Tipo²
					Distância	Peso¹	
Armas de Uma Mão – Corpo a Corpo							
Clava-garra	2 PP	1d4	1d6	19-20/x2	–	1,5 kg	Concussão e Cortante
Armas de Ataque à Distância							
Estilingue	5 PP	1d3	1d4	x2	12 m	0,5 kg	Concussão

Armas Comuns	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de		Tipo
					Distância	Peso	
Armas Leves – Corpo a Corpo							
Espada curta, cristal	30 PO	1d4	1d6	19-20/x2	–	1 kg	Cortante
Armas de Uma Mão – Corpo a Corpo							
Espada cantante	20 PO	1d6	1d8	19-20/x2	–	2 kg	Cortante
Espada longa, cristal	45 PO	1d6	1d8	19-20/x2	–	1,5 kg	Cortante
Armas de Duas Mãos – Corpo a Corpo							
Espada larga, cristal	150 PO	1d10	2d6	19-20/x2	–	6 kg	Cortante
Lança dos céus ³	20 PO	1d8	1d10	x3	–	6 kg	Perfurante

Armas Exóticas	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de		Tipo
					Distância	Peso	
Armas Leves – Corpo a Corpo							
Saia de lâminas	6 PO	1d3/1d3	1d4/1d4	x2	–	2 kg	Cortante
Armas de Uma Mão – Corpo a Corpo							
Espada-lança ⁴	25 PO	1d4/1d3	1d6/1d4	19-20/x2	–	2,5 kg	Perfurante
Armas de Ataque à Distância							
Arco-chicote ⁵	80 PO	1d3/1d6	1d4/1d8	x2/x3	3 m/27 m	1,5 kg	Perfurante ou Cortante
Besta de braçadeira	85 PO	1d3	1d4	19-20/x2	9 m	1 kg	Perfurante

Munição	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de		Tipo
					Distância	Peso	
Flecha larga (20)	100 PO	Especial	Especial	x3	-3 m	2 kg	Perfurante
Flecha luminosa (20)	2 PO	Pelo arco	Pelo arco	x3	Pelo arco	1,5 kg	Perfurante

1 O peso indicado representa as armas Médias. Uma arma Pequena pesa metade desse valor e uma arma Grande pesa o dobro.

2 Quando houver dois tipos de dano indicados, a arma causará os dois quando estiverem separados com “e” ou apenas um tipo de cada vez (a critério do jogador) quando estiverem separados com “ou”.

3 Arma de haste.

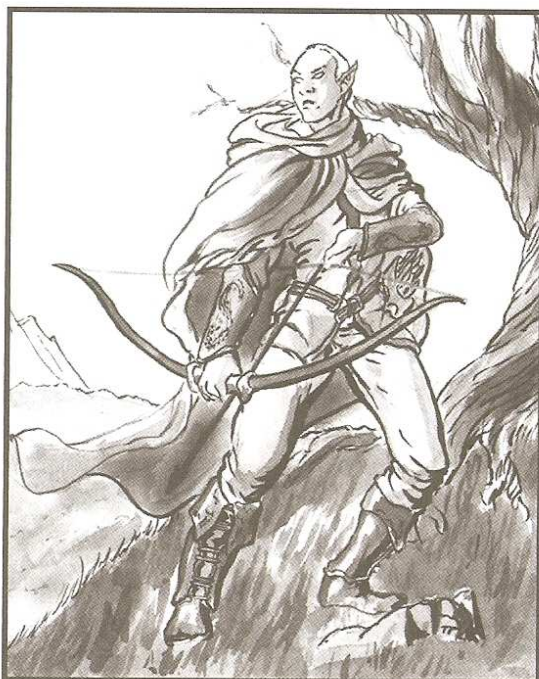
4 Arma dupla.

5 Os primeiros parâmetros do arco-chicote são usados no combate corpo a corpo, enquanto que os segundos são usados em ataques à distância. Em corpo a corpo um arco-chicote possui alcance de 3 metros.

Armaduras

Armadura	Custo	Bônus de	Bônus Máximo	Penalidade	Falha de	Velocidade		Peso
		Armadura	de Destreza	por Armadura	Magia Arcana	(9 m)	(6 m)	
Armadura Leve								
Camuflada	50 PO	+3	+5	-1	15%	9 m	6 m	7,5 kg
Cota de Malha Arcana	4.200 PO	+4	+5	-2	10%	9 m	6 m	10 kg
Couro da Noite	60 PO	+2	+8	0	5%	9 m	6 m	2,5 kg
Madeira Férrea	40 PO	+4	+3	-2	20%	9 m	6 m	12,5 kg
Armadura Média								
Gibão do Caçador	20 PO	+3	+3	-3	20%	6 m	4,5 m	12,5 kg
Meia-Armadura Élfica	4.600 PO	+7	+2	-4	30%	6 m	4,5 m	12,5 kg
Robes de Batalha	2.500 PO	+4	+4	-2	15%	6 m	4,5 m	7,5 kg
Extras								
Saia de Mítral	+1.200 PO	+2	-1	-	-	-	-	+4 kg

SUMÁRIO DE REGRAS



Custos do Coração das Fortalezas

Nível	Custo	Espaços de Poder	Usos por dia
1	600 PO	2	1/dia
2	3.600 PO	4	1/dia
3	9.000 PO	6	1/dia
4	16.800 PO	12	2/dia
5	27.000 PO	15	2/dia
6	39.600 PO	18	2/dia
7	54.600 PO	28	3/dia
8	72.000 PO	32	3/dia
9	91.800 PO	36	3/dia

Tabela de Equipamento

Item	Custo	Peso
Aljava de tiro rápido	5 PO	0,5 kg
Bengalas de escalada	5 PP	1 kg
Capa de viagem	12 PO	1 kg
Carrilhão de madeira	4 PP	5 kg
Flautas gêmeas	5 PO	0,5 kg
Harpa de chifre	115 PO	1,5 kg
Lira élfica	80 PO	1,5 kg
Pão de estrada (por 3 dias)	5 PP	0,5 kg
Planetário pequeno	1.200 PO	2,5 kg
Robes estelares	750 PO	4 kg
Sela dos ares	60 PO	20 kg
Tinta de camuflagem	15 PO	-

Itens Especiais e Superiores

Item	Custo	Peso
Corda de arco oleosa	5 PO	-
Destilado feérico	30 PO/450 PO*	1 kg
Fio diáfano	Vestimenta x3	-
Fogo frio (frasco)	5 PP	0,5 kg
Fogo frio (tocha)	1 PP	0,5 kg
Luz líquida	4 PO	-
Nafta	40 PO	1/8 kg
Névoa do sono	30 PO	0,5 kg
Névoa engarrafada	15 PO	0,5 kg
Pó de fada	15 PO	0,5 kg
Seda de aranha	25 PO	2,5 kg
Tintas do camaleão	4 PO	-
Ungüento férreo	40 PO	-
Varinha luminosa	1 PO	0,5 kg
Vinho élfico	20 PO/300 PO*	1 kg

*O primeiro valor é o preço em terras élficas; o segundo é o preço em qualquer outro lugar.

Arquétipos de Deuses Élficos

Arquétipo	Domínios
O Patriarca (Deus Maior, CB)	Bem, Caos, Guerra, Proteção
Senhor das Profundezas (Deus Intermediário, CB)	Bem, Caos, Conhecimento, Mar
Senhora dos Ventos (Deusa Intermediária, CB)	Ar, Bem, Caos, Conhecimento, Música
Senhor dos Mistérios (Deus Menor, NB)	Bem, Magia, Morte, Sonho
Deusa do Amor (Deusa Menor, CB)	Amor, Bem, Caos, Cura, Enganação, Música
Guardião do Tempo (Deus Maior, LN)	Conhecimento, Ordem, Magia, Sol
O Trapaceiro (Deus Intermediário, CN)	Caos, Enganação, Sorte, Viagem
O Caçador Selvagem (Deus Intermediário, N)	Floresta, Força, Sol, Viagem
A Rainha Aranha (Deusa Maior, CM)	Caos, Destruição, Enganação, Força, Mal
O Mestre do Conhecimento (Deus Menor, CB)	Bem, Caos, Conhecimento, Sorte, Viagem

Exemplos de Bônus de Vôo (os valores são dados entre parênteses)

Criatura	Tamanho	Deslocamento	Capacidade de Manobra	Bônus de Vôo
Feiticeiro humano de 7º nível com magia vôo	Médio (+0)	18 m (6)	/ Bom (x1,5)	+9
Beholder	Grande (-1)	6 m (2)	/ Bom (x1,5)	+2
Dragão dourado adolescente	Grande (-1)	60 m (20)	/ Ruim (x0,75)	+14
Fogo-fátuo	Pequeno (+1)	15 m (5)	/ Perfeito (x2)	+11
Gárgula	Médio (+0)	18 m (6)	/ Médio (x1)	+6
Grifo	Grande (-1)	24 m (8)	/ Médio (x1)	+7
Manticora	Enorme (-2)	15 m (5)	/ Desajeitado (x0,5)	+0
Pégaso	Grande (-1)	36 m (12)	/ Médio (x1)	+11
Quimera	Grande (-1)	15 m (5)	/ Ruim (x0,75)	+2
Wyvern	Enorme (-2)	18 m (6)	/ Ruim (x0,75)	+2

O pégaso e o dragão são hábeis combatentes aéreos, por causa de seu deslocamento e capacidade de manobra, e a magia dá ao feiticeiro uma boa vantagem. O wyvern e a manticora não se dão bem contra outros voadores, sendo principalmente predadores que caçam presas no chão. Mesmo o beholder e o fogo-fátuo ficando do lado mais lento do deslocamento, sua capacidade de manobra boa e perfeita permite que saiam do combate aéreo com facilidade, embora o tamanho do beholder aja contra ele.

O Teste de Manobra

Quando fizer algumas manobras ou ataques aéreos, a criatura faz um teste de manobra. Este teste consiste em um teste de perícia ou um teste de resistência com o bônus de vôo adicionado ao resultado. Os jogadores e o Mestre escolhem qual perícia ou teste de resistência se aplica aos personagens, e esta escolha permanece até o final do encontro aéreo.

Se o voador for:	Adicione o bônus de vôo a:
Uma criatura voadora	Testes de resistência de Reflexos
Um personagem cavalcando uma criatura voadora, com o talento Combate Montado Aéreo	Testes de Cavalgar ou Adestrar Animais
Um personagem cavalcando uma criatura voadora, sem o talento Combate Montado Aéreo	Testes de Cavalgar, ou testes de Adestrar Animais com -2 de penalidade
Um personagem metamorfoseado em uma criatura voadora	Testes de resistência de Reflexos
Um personagem alado	Testes de resistência de Reflexos
Um personagem sob os efeitos de uma magia que permite vôo*	Teste de Identificar Magia ou teste de resistência de Reflexos
Um personagem usando um item mágico para voar*	Testes de Usar Instrumento Mágico ou Identificar Magia, ou testes de resistência de Reflexos

*Para vôo com magia, consulte a descrição da magia ou do item mágico para deslocamento e capacidade de manobra.

Modificadores de Capacidade de Manobra

Capacidade de Manobra	Multiplicador de Capacidade de Manobra
Desajeitado	x0,5
Ruim	x0,75
Médio	x1
Bom	x1,5
Perfeito	x2

ÍNDICE

A

Alegria de Viver 52
 Aljava do Tiro Rápido 59
 Alma Élfica, A 92
 Alma Negra 17
 Alta Magia 51, 85
 Altos-elfos 67
 Ameaça à Distância 51
 Ângulos de Ataque 102
 Aprendiz 4
 Aquimia 38
 Arco do Caçador 64
 Arco do Cerco 64
 Arco-chicote 54
 Armadura Aracnídea 64
 Armadura Camuflada 57
 Armadura de Madeira Férrea 58
 Arte de Moldar 83
 Atraente (habilidade de item mágico) 63

B

Barreira 99
 Bengalas de Escalada 59
 Besta de Braçadeira 54
 Bônus de Vôo 102
 Botas do Andarilho 65

C

Caçador de Cabeças 5
 Caçador Selvagem, O 90
 Canção da Lâmina 97
 Capa da Floresta 65
 Capa de Viagem 59
 Carrilhão de Madeira 60
 Cavaleiro de Feras 18
 Changeling 6
 Clava-garra 54
 Combate Aéreo Básico 101
 Corda 98
 Corda de Arco Oleosa 61
 Coro 99
 Coroa Selvagem 66
 Cota de Malha Arcana 57
 Couro da Noite 58
 Criança Selvagem 7

D

Dança da Lâmina 99
 Defensor Aposentado 8
 Destilado Feérico 61

Detectora (habilidade de item mágico) 63
 Deusa do Amor 90
 Distância de Altitude 104
 Distância Relativa 103
 Dom Arcano 51
 Domínios de Clérigo 91

E

Elfo Nobre 9
 Elfo Urbano 10
 Elfos Andarilhos 68
 Elfos Aquáticos 70
 Elfos Cinzentos 70
 Elfos das Brumas 76
 Elfos das Florestas 75
 Elfos dos Céus 76
 Elfos Negros 68
 Elfos Selvagens 80
 Elo 51
 Empatia com a Montaria 51
 Enviado 11
 Escolhido 14
 Espada Cantante 55
 Espada do Campeão da Floresta 65
 Espada, Cristal 55
 Espada-lança 55
 Espiral do Centro 100
 Espiral do Meio 100
 Espiral Exterior 100
 Espiral Interior 100
 Estilingue 54
 Estilos de Luta 96
 Estrutura da Fortaleza 111
 Excêntrico 13
 Explorador 52
 Extensora (habilidade de item mágico) 63

F

Fabricante de Flechas 52
 Fase de Ataque 106
 Fase de Posicionamento 104
 Filho das Fadas 14
 Fio Diáfano 61
 Flautas Gêmeas 59
 Flecha Constritora 65
 Flecha Larga 56
 Flecha Luminosa 56
 Fogo Frio 61
 Fortalezas das Sub-raças 112
 Freio do Treinamento 66

G

Gibão do Caçador 58
 Grande Magia 52

Guardião do Tempo 90

H

Harpa de Chifre 59
Herbalismo 39

I

Idioma Élfico 92
Imóvel 52
Iniciado 98, 100
Intangível (habilidade de item mágico) 64

L

Lança dos Céus 56
Lira Élfica 59
Luz Líquida 61

M

Maça da Aranha 65
Magia 109
Magia Abrangente 52
Magia da Terra 88
Magia Duradoura 52
Magia Massiva 52
Magia Ricochete 51
Manifestação 53
Meia Armadura Élfica 58
Meio-elfos 67
Mestre da Caçada 24
Mira Rápida 42

N

Nafta 61
Nascido para Cavalgar 53
Névoa de Sono 61
Névoa Engarrafada 61
Nota 98

O

Obras-primas Élficas 54
Olhos do Falcão 53
Orador das Estrelas 26
Ordem do Coração de Prata 28
Os Ascendidos 94
Ouvidos da Raposa 53

P

Pão de Estrada 60
Patriarca, O 89
Peitoral de Mitral 58
Pele das Mil Feras 66
Pesquisador Arcano 30
Planetário Pequeno 59

Pó de Fada 61

R

Rainha Aranha, A 91
Refração (habilidade de item mágico) 64
Renegado 15
Robes de Batalha 58
Robes Estelares 60

S

Saia das Lâminas Dançarinas 65
Saia de Lâminas 56
Saia de Mitral 58
Sangue-puro 15
Seda de Aranha 62
Sela dos Ares 60
Senhor das Profundezas 89
Senhor dos Mistérios 90
Senhor dos Ventos 33
Senhora dos Ventos 90
Sentido da Natureza 53
Sentinela Verde 34
Sonhos Proféticos 53

T

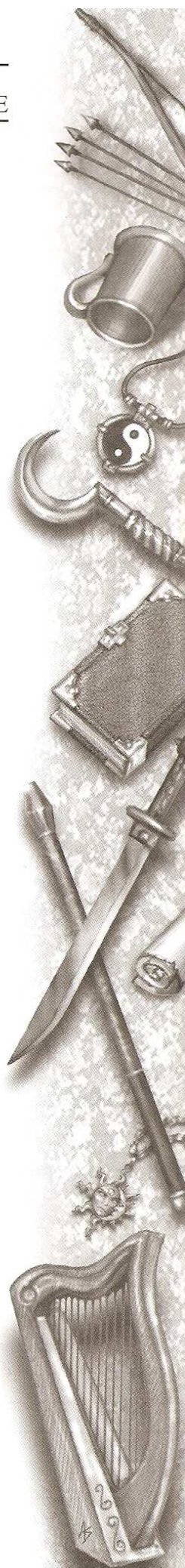
Talismãs 82
Táticas de Grupo 48
Teste de Manobra 103
Tinta de Camuflagem 60
Tinta do Camaleão 62
Tiro Acrobático 43
Tiro Curvo 43
Tiro de Contusão 43
Tiro de Desarme 43
Tiro de Emboscada 43
Tiro Especial 53
Tiro Imobilizante 43
Tiro Rodopiante 44
Tiro de Cobertura 44
Tiro Gêmeos 44
Trapaceiro, O 90
Treinar Animais 44

U

Ungüento Férreo 61

V

Varinha Luminosa 62
Vinho Élfico 62
Visão na Penumbra Aprimorada 53
Voz da Floresta 36



EQUIPAMENTO

[illegible]

DESLOCAMENTO / LEVANTAR

DINHEIRO

Deslocamento		Metros	Deslocamento		km
Caminhada			1h de caminhada		
Marcha			1h de marcha		
Corrida (x3)			1 dia de caminhada		
Corrida (x4)			Especial		
Carga	Peso		Des Max	Pen. Arm.	Correr
Leve			-	-	-
Média			+3	-3	x4
Pesada			+1	-6	x3

PC -

PP -

PO -

PL -

JÓIAS -

EMPURRAR OU
ARRASTAR
= 5 X CARGA MÁXIMA

IDIOMAS

TALENTOS

NOME	EFEITO

HABILIDADES RACIAIS E DE CLASSE

EFEITO	HABILIDADE

EXPERIÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

XP PARA O PRÓXIMO NÍVEL

TAXA DE CURA POR DIA

ESCOLA DE MAGO ESPECIALIZADA:

ESCOLAS DE MAGO PROIBIDAS:

DOMÍNIOS DE CLÉRIGO:

GRIMÓRIO

MAGIA	NÍVEL	EFEITO

RES. À MAGIA CD	NÍVEL	MAGIAS DIÁRIAS	MAGIAS ADIC.	MAGIAS CONHECIDAS
	0			
	1º			
	2º			
	3º			
	4º			
	5º			
	6º			
	7º			
	8º			
	9º			
	CD MOD. RES. À MAGIA			

ITENS MÁGICOS

SEGUIDORES E MERCENÁRIOS

NOME	RAÇA	NÚMERO	CLASSE / NÍVEL	PV	INIC.	DESL.	CA	BBA	FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
NOTAS														
NOME	RAÇA	NÚMERO	CLASSE / NÍVEL	PV	INIC.	DESL.	CA	BBA	FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
NOTAS														
NOME	RAÇA	NÚMERO	CLASSE / NÍVEL	PV	INIC.	DESL.	CA	BBA	FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
NOTAS														

APARÊNCIA FÍSICA	IDADE	SEXO
	ALTURA	TAMANHO
	PESO	CABELO
	OLHOS	DESTREZA MANUAL

CITAÇÃO / FRASE FAVORITA

ESBOÇO DO PERSONAGEM

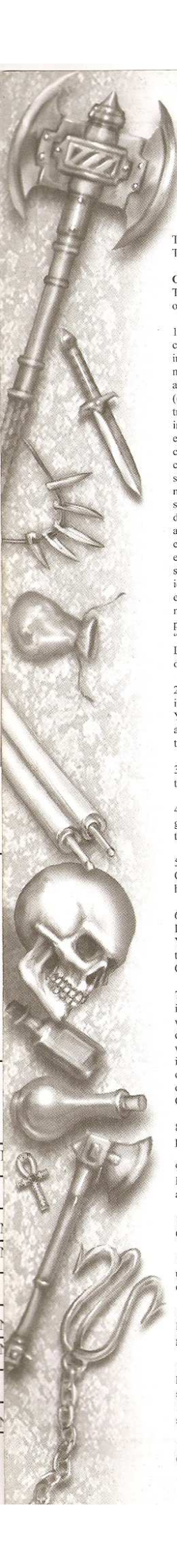
PERSONALIDADE E CARÁTER

INIMIGOS, ALIADOS, CONHECIDOS

HISTÓRIA E NOTAS ADICIONAIS

ANIMAIS TREINADOS

TIPO	DV	PV	INIC.	DESL.	CA	BBA	FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR	TRUQUES, TAREFAS GERAIS E POSTURAS



LICENÇAS

Open Game License

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgement or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

D20 System Rules & Content Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Open game content from The Quintessential Elf copyright 2002, Mongoose Publishing.

The d20 System® License version 3.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file "card.pdf," the Licensee ("You") accept to be bound by the following terms and conditions:

1. Copyright & Trademark

Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast d20 System Trademark Logo Guide version 1.0, incorporated here by reference.

2. License to use

You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, royalty-free license to use the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast in accordance with the conditions specified in The Official Wizards of the Coast d20 System Trademark Logo Guide version 1.0. (the "Licensed Articles")

3. Agreement not to Contest

By making use of and/or distributing material using the d20 System Trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles

4. Breach and Cure

In the event that You fail to comply with the terms of this License, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will attempt to notify you in writing by sending a Registered Letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. You will have 30 days from the date the notice (the "cure period") to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast. If no Confirmation Card is on file, you will be considered to be in breach of this License immediately.

5. Termination

If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

6. Effects of Termination

Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the d20 System Trademark logos. You will remove any use of the d20 System Trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the d20 System Trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions

If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

8. Updates

Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the d20 System Trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the d20 System Trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the d20 System Trademark logo.

9. Changes to Terms of the License

Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, conform in all respects to the updated or revised terms of this License. For a period of 90 days You may continue to distribute any pre-existing material that complies with a previous version of the License. Thereafter written consent should be obtained from Wizards of the Coast. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

10. Updates of Licensee information

You may transmit an updated version of the "card.pdf" Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

11. Notices to Licensor:

Wizards of the Coast
d20 System License Dept.
PO Box 707
Renton, WA 98057-0707

12. No maintenance or support

Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the d20 System Trademark logos.

13. No Warranty / Disclaimer

THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN "AS IS" BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE. MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.



MONGOOSE PUBLISHING



A QUINTESSÊNCIA DO ELFO

Vivendo seu pequeno pedaço de eternidade, os elfos são livres espíritos da natureza encarnados, regozijando-se em sua conexão com todas as coisas mágicas e orgulhosos do poder que flui em seu sangue. A voz invisível que ecoa entre as árvores com uma promessa de morte rápida a quaisquer intrusos, o mestre moldador que roga à natureza para que coopere na construção de habitações fantásticas, o guerreiro que investe ao campo de batalha montado em uma fera voadora, a criança cuja alma ainda é forte com o poder das fadas, o renegado que venera divindades negras no subterrâneo, o artista que mantém a magia e a tradição vivas através da música e da dança, o mago que faz a energia arcana se dobrar à sua vontade pelo poder de seu sangue ancestral. Todos estes são exemplos de elfos, a mais tradicional e vívida de todas as raças de fantasia. *A Quintessência do Elfo* é um guia que irá expandir em muito as opções disponíveis para personagens elfos, independente da classe à qual pertençam, fornecendo elementos para torná-los os seres únicos que são, indo além de alguns bônus raciais.

Dentro deste livro você encontrará:

Conceitos de Personagem

O Elfo de Prestígio

Truques dos Elfos

Talentos Élficos

Ferramentas dos Elfos

Sub-raças Élficas

Magia Élfica

O Panteão Élfico

Segredos dos Elfos

Combate Aéreo

Fortalezas Élficas

PARA MESTRES E JOGADORES

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®, versão 3.5, publicado pela Devir Livraria®. Também compatível com a Terceira Edição.

Publicado sob autorização de:

**MONGOOSE
PUBLISHING**

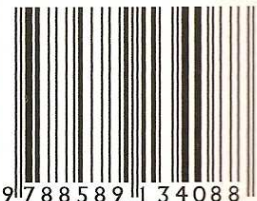
www.mongoosepublishing.com



Classificação

Inadequado para
menores de 12 anos
Ministério da Justiça

ISBN 85-89134-08-3



9 788589 134088