



ELFOS NEGROS DE ARTON

Antônio Augusto Shaftiel



ELFOS NEGROS DE ARTON

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

Antônio Augusto Shaftiel

Publicação Original

Blog RPG & Chá Preto
<http://rpgchapreto.blogspot.com.br/>

Diagramação

Ninja Egg

Adaptação

Homeless Dragon

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Junho/2014

Os elfos negros estão presentes no mundo de Arton desde as primeiras publicações, mas nunca receberam destaque, sempre foram tratados como coadjuvantes.

Tiveram algumas aparições na revista Tormenta (nº2 e 5), depois os mesmos artigos foram adaptados para o sistema D20 no falecido site oficial de Tormenta.

Talvez agora eles tenham uma atuação mais decisiva e assumam um papel de maior destaque, visto que a Vingança Élfica está se desenvolvendo ao sob a figura de Mórion e, querendo ou não, são todos os elfos.

Na segunda parte da aventura Vingança Élfica publicada na Dragon Slayer eles já tem uma participação importante, inclusive com um NPC bem importante.

Não sabemos que surpresa os autores tem guardada para os Elfos Negros, se é que tem alguma, mas enquanto não é publicado nada oficial ficamos especulando e pondo a imaginação pra funcionar.

ÍNDICE

História.....	4
Virando um elfo negro.....	7
Berforam, líder dos elfos negros.....	8
Novos itens.....	9

HISTÓRIA

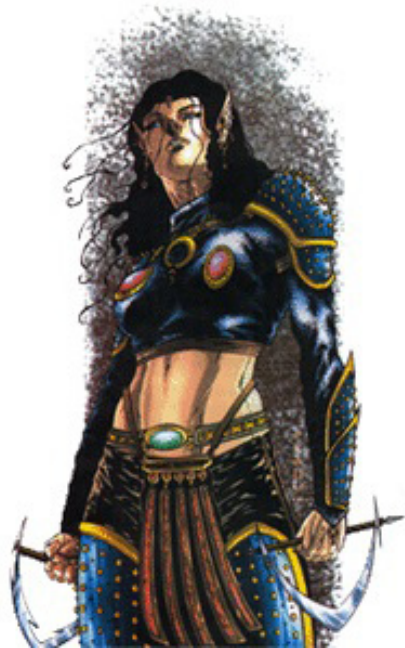
A destruição de Lenórienn no ataque da Aliança Negra causou grandes traumas e decepções nos elfos, fazendo que alguns deles abandonassem a crença na deusa que os criou. Esses elfos formaram uma seita devotada ao ódio de Glórienn – que segundo eles, os abandonou na sua hora de maior necessidade.

Os elfos dessa seita preferiram abraçar uma outra divindade, que consideram mais forte; perdidos na escuridão, sob o manto da noite, eles adoram Tenebra, a Deusa das Trevas.

Correm boatos entre os bardos de que os elfos negros já existiam antes da queda de Lenórienn, a grande nação élfica arrasada pela Aliança Negra de Thwor Ironfist.

Naquela época, Glórienn era a divindade principal dos elfos – mas estes, como amantes da natureza e observadores das coisas belas do mundo, eram abertos ao culto de outros deuses. Muitos elfos, principalmente os clérigos de Glórienn, negam com todas as forças, enquanto outros se recusam a falar sobre isso... Mas os rumores dizem que, mesmo antes da queda de Lenórienn, já havia um culto a Tenebra entre os elfos. De qualquer maneira, se esse culto não existia antes, passou a existir mais tarde.

Para a defesa de Lenórienn durante a Infinita Guerra, existia um grupo especial de guerreiros santos da deusa: os Espadas de Glórienn. Seu líder, Berforam, era (e ainda é) um dos maiores guerreiros elfos do mundo. Quando Lenórienn caiu vítima da Aliança Negra, os Espadas de Glórienn lutaram como puderam, clamando por sua deusa em combate. Mas de nada adiantou. Seu império caiu e suas famílias foram assassinadas enquanto eles lutavam. Berforam perdeu seus filhos, e seu



coração se fechou para Glórienn quando ela não respondeu a suas aflições. O guerreiro deixou a cidade em uma caravana que fugia de Lamnor – e, a cada vez que olhava para os outros elfos, feridos e desesperados, seu ódio por Glórienn crescia. Berforam começou a procurar por mais elfos que sentissem a mesma coisa, para tentar apaziguar sua dor, mas seu ódio apenas aumentou – como a deusa pôde permitir tanto sofrimento?

Certa noite, ainda na caravana, ele discutiu com um clérigo de Glórienn, e acabou matando o sacerdote. Berforam olhou desafiador para os elfos chocados e perguntou: “Vocês acham que algum deus ainda protege este povo?”. Observando tudo de seu palácio negro entre as estrelas, a deusa Tenebra respondeu.

Naquela noite sem lua, ela despejou um manto de escuridão sobre os elfos do acampamento. Alguns fugiram. Aqueles que ficaram, angustiados, aceitaram o

presente. Esses elfos, já com a alma enegrecida pela amargura, ficaram com sentimentos ainda mais sombrios. Seus olhos e cabelos ficaram completamente negros. Os elfos dizem que os olhos são a porta para a alma, e revelam a natureza dos seres; isso deve ser verdade, especialmente em relação aos elfos negros...

O grupo de Berforam viajou até uma grande caverna perto das fronteiras do Reinado. Eram cerca de duzentos elfos, e outros ainda chegariam; mais almas desesperadas em busca de vingança.

A iniciação

Os elfos negros estão unidos pelo ódio e ressentimento.

Seu orgulho os leva a odiar tudo que existe, pois eles – os elfos, os seres mais nobres de Arton – perderam seu reino e sua graça. Agora, tudo que eles querem é vingança contra os demais povos.

Qualquer elfo que rejeite a deusa Glórienn pode fazer parte da seita. Ele é acolhido e iniciado em um ritual realizado pelos clérigos da seita; o novato é envolto em trevas mágicas que o fazem reviver seus piores momentos, lembrando-o de todas as tristezas que Glórienn trouxe à sua vida. Após o ritual, um grupo de guerreiros leva o novato para caçar. Nessa ocasião, os guerreiros esperam que ele realize seu primeiro assassinato; se o novato conseguir, seus olhos e cabelos se tornarão completamente escuros – e ele terá se tornado um verdadeiro elfo negro. Caso falhe na tentativa, ou se recuse a matar, o elfo será capturado e levado de volta ao esconderijo da seita, onde encontrará seu fim em um sacrifício que oferecerá sua alma a Tenebra.

A seita

Os elfos negros se reúnem em uma caverna conhecida apenas como Coração de Tenebra. Ela está próxima do Reinado, na Floresta dos Espinhos. A caverna tem várias saídas para a superfície, vigiadas por soldados da seita.

Descendo pelos túneis encontramos os cultistas de maior hierarquia; clérigos mais poderosos e magos encarregados de aconselhar os líderes da seita. Ali estão as igrejas de Tenebra, onde os clérigos rezam e os elfos procuram por orientação; e as bibliotecas, onde os magos fazem seus experimentos e treinam seus aprendizes. No final dos túneis está o Grande Saguão das Trevas, abrigando o altar principal a Tenebra e a Mesa da Escuridão. Nessa mesa existem sete lugares, ocupados pelo Conselho da Seita. Fazem parte dois guerreiros, dois clérigos e dois magos. O último assento é ocupado por Berforam, o líder supremo da seita.

Também no Grande Saguão das Trevas está a caverna onde são treinados os Garras de Tenebra, guerreiros de elite da seita – uma versão pervertida dos antigos Espadas de Glórienn.

Todos os elfos negros ambicionam fazer parte deste grupo.

Valores

Elfos negros são criaturas amargas, incapazes de apreciar as coisas belas como fazem os demais elfos. Em vez de alegria, eles buscam simplesmente alívio para seu sofrimento e melancolia – através de atos vingativos contra as outras raças. Eles não podem mais ver a beleza, apenas as marcas que foram deixadas.

A única coisa com a qual os elfos negros se importam é com sua seita; eles confiam na coletividade para sobreviver às

desavenças, e enxergam o culto como um grupo que devem proteger a qualquer custo. Os elfos negros louvam a vida de seus companheiros, e acreditam que devem fazer de tudo para preservá-la. Eles realizam casamentos e têm filhos – e, talvez, essa seja sua única felicidade na vida. Os elfos negros vivem em cavernas amplas, com grandes estalactites e estalagmites, onde constroem suas habitações – da mesma forma que os elfos da superfície fazem em árvores. Cada família vive em uma destas estalagmites, e nenhum elfo negro permite que um membro de outra raça pise em sua casa.

Durante as noites de lua nova os elfos abandonam as cavernas para realizar um grande ritual de celebração a Tenebra. Nessa ocasião eles realizam casamentos, servem doces de cogumelos e vinho de atiu (uma fruta subterrânea), e realizam competições. O ritual se encerra com os primeiros raios de sol, quando eles ateiam fogo a uma grande e grotesca escultura de Glórienn, feita de madeira.

O vinho atiu dos elfos negros, ao contrário do vinho élfico convencional, é uma bebida extremamente forte. Os anões que tiveram chance de provar apreciaram muito, e cobiçam os segredos de sua fabricação – que, é claro, nunca serão revelados pelos elfos negros. Correm rumores de que, em Doherimm, uma grande recompensa é oferecida a quem trouxer o segredo do vinho atiu.

Os elfos negros aprenderam a domesticar uma grande variedade de feras subterrâneas como animais de guarda e montarias – lagartos das profundezas, morcegos gigantes e alguns estranhos peixes de rios subterrâneos.

Elfos negros gostam de preservar objetos de arte élficos, ainda que não sejam mais

capazes de apreciá-los; são guardados apenas como prêmios. Talvez por sua amargura, eles conseguem produzir peças muito impressionantes e trajes extremamente belos.

Ambições

Elfos negros também odeiam e desprezam seres de outras raças, e jamais se misturam. A única exceção é a de um elfo negro que esteja atuando como espião; eles podem se disfarçar como elfos comuns para atrair aventureiros para uma armadilha – especialmente se houver um clérigo de Glórienn no grupo.

Nada satisfaz mais um elfo negro que trazer desgraça a servos de Glórienn. Eles se alegram em aprisionar e humilhar clérigos dessa deusa, para provar que ela é fraca e sem poder.

Mais tarde, depois de ter seu espírito esmagado, o clérigo de Glórienn tem uma morte lenta e horrível.

Elfos negros mantêm prisioneiros em seus calabouços, para sacrifícios rituais, mas não usam escravos; eles não aceitam que suas coisas sejam tocadas por seres inferiores.

Mesmo uma vida depressiva tem lugar para objetivos. Os elfos negros querem demonstrar sua supremacia sobre todas as raças – especialmente os outros elfos. Eles querem provar que apenas através do abandono total de Glórienn, a deusa fraca e traidora, eles podem se tornar mais fortes.

Como quaisquer cultistas de Tenebra, os elfos negros são considerados uma ameaça pelas autoridades do Reinado. O reino de Deheon oferece uma recompensa pela localização exata da caverna onde eles se escondem, e também pela captura do líder Berforam.

Virando um elfo negro

Para se tornar um elfo negro, um elfo deve passar pelo ritual de iniciação e matar sua primeira presa; se ele conseguir, pode começar seu treinamento no Coração de Tenebra. No fim do treinamento ele é aceito por todos os Elfos Negros como um membro da seita.

Após a aceitação o novo Elfo Negro passa a ter as seguintes características raciais:

- Bônus de +2 nas Jogadas de Proteção com base em Sabedoria.
- Visão das Trevas, o Elfo Negro enxerga normalmente no escuro, ele fica tão a vontade na escuridão quanto um humano na luz do sol.
- Em combates contra Elfos, os Elfos Negros recebem +1 de Bonus de Ataque e +1 na Classe de Armadura.

As demais características são idênticas a dos Elfos de Glórienn.

Nova arma

Aji: a aji é uma peça metálica em forma de arco, onde a lâmina seria o arco propriamente dito e a empunhadura seria a corda. A aji é facilmente usada em conjunto; por isso, um personagem utilizando uma aji em cada mão pode gastar uma ação padrão para fazer um ataque com as duas armas, com as penalidades normais por combater com duas armas (normalmente, uma ação padrão só permite um ataque com uma arma; para ganhar ataques adicionais por uma segunda arma o personagem deve gastar uma ação de rodada completa).

Garras de Tenebra

Os garras de Tenebra são os guerreiros de elite dos elfos negros, e uma espécie de perversão dos espadas de Glórienn – eles lutam na escuridão, atacam pelas costas e matam sem piedade. Treinados por Ber-



foram e abençoados por Tenebra com poderes sombrios, os garras de Tenebra são inimigos mortais.

Pré requisitos

Para se tornar um garra de Tenebra, o personagem deve ter Força 14 e Destreza 14, além de ter alinhamento caótico.

Todo Garra de Tenebra é obrigatoriamente treinado por Berforam..

Os Garras Negras seguem quatro regras fundamentais para eles:

- Obedecer às ordens de Berforam;
- Proteger outros elfos negros – com sua vida, se necessário;
- Nunca usar armas de criaturas inferiores;
- Nunca se mostrar ao sol.

No 5º nível, o Garra de Tenebra se espe-

cializa em atacar pontos vitais. Se o Garra de Tenebra atacar um alvo desprevinido causará +1d6 de dano.

No 8º nível, o Garra de Tenebra consegue de teleportar através das sombras uma vez por dia. Para usar esta habilidade, o garra de Tenebra deve estar pisando em uma área escura ou coberta por sombras, e deve gastar uma ação de movimento. Ele desaparece do lugar onde está e aparece em qualquer lugar a sua escolha dentro de 300 m. É possível levar objetos ou criaturas junto, desde que o peso deles não ultrapasse a carga máxima do garra de Tenebra. Caso o lugar escolhido esteja ocupado por um corpo sólido, o garra de Tenebra sofre 4d6 pontos de dano e a habilidade falha.

No 16º nível, o Garra de Tenebra pode envolver sua arma com uma energia escura e fria, que drena a força vital de quem for atingido por ela. Se o próximo ataque que ele fizer com a arma (desde que seja antes do início de sua próxima rodada) atingir o alvo, este irá sofrer 1d4 níveis negativos. O garra de Tenebra recebe 5 pontos de vida temporários para cada nível negativo que o alvo sofrer; o alvo recupera seus níveis perdidos depois de 10 horas. Essa habilidade pode ser usada até três vezes por dia.

Berforam

Líder dos Elfos Negros

O grande líder dos elfos negros e o mais poderoso guerreiro da seita, Berforam, o Alma Negra, tem grande fé na deusa Tenebra, e se tornou devoto a ela. Ele não tem piedade com elfos normais, ou com aqueles que tentam trair sua seita.

Berforam raramente deixa a caverna Coração de Tenebra, fazendo-o somente durante as festas rituais ou para batalhar

contra os orcs que sempre atacam a região. Quando o faz, usa seu Manto Negro – um presente da própria deusa Tenebra – e sua espada, Diamante das Trevas.

Berforam teve sua família dizimada durante a queda de Lenórienn, e é provável que carregue ódio no coração pelo resto de seus dias. Apesar disso, é paciente com jovens elfos em treinamento. Atualmente, um de seus aprendizes mais promissores é a elfa Alevandra – uma guerreira tão bela quanto letal.

Equipamento: Berforam luta com sua espada Diamante das Trevas, uma espada longa vorpal +4, que causa 1d8 pontos de dano adicional por energia negativa e pode gerar um efeito igual ao da magia escuridão, como uma ação livre. Ele também carrega um aji +3, embora use apenas como arma secundária. Depois de sua espada, o item que Berforam mais preza é seu Manto Negro – que, dizem, foi um presente da própria Tenebra. O Manto Negro negro é um artefato maior, e seu usuário recebe um bônus de +5 de deflexão na Classe de Armadura, ou seja, ele devolve para o oponente o dano que Berforam receber +5, e pode ficar sobre efeito da magia invisibilidade, como uma ação livre. Além disso, Berforam tem um camisão de mitral silencioso e sombrio +4, um amuleto da armadura natural +5 e um cinto de força do gigante +6.

Berforam luta com a escuridão como uma aliada. Com sua espada Diamante das Trevas ele pode tornar todo o campo de batalha escuro – o que não é problema para ele, porque com o talento Visão das Trevas ele pode enxergar mesmo em escuridão mágica. Mesmo que seu inimigo desfaça a escuridão (por exemplo, com a magia luz do dia), Berforam ainda pode ficar invisível por causa de seu Manto Negro.

Novos itens

Aji

Tamanho: Pequeno

Dano: 1d6

Alcance: Especial (Ver Texto)

O Aji pode ser usado tanto como arco quanto lâmina, sendo assim, o alcance depende de como a arma será usada.

Se for como um arco, terá o alcance de um arco curto (25/50/70) e se for usado como lâmina terá o alcance de uma espada curta.

Iniciativa: Especial (Ver Texto)

Da mesma maneira que o alcance, a iniciativa dependerá de como irá utilizar a arma, se for como arco terá a iniciativa de um arco curto (+3) e se for usado como lâmina terá a iniciativa de uma espada curta (+7)

Preço: 40PO

Peso: 0,5kg

Camisão de mitral silencioso e sombrio

Bônus de defesa: +6

Redução de movimento: -

Peso: 0,5kg

O Camisão de Mitral tem o peso um pouco maior que o de uma camisa, tem pequenas ligas de metais que não fazem barulho e não refletem a luz (seja mágica ou natural).

Amuleto de armadura natural

Concede +1 de Classe de Armadura, se o Cinto tiver algum aperfeiçoamento, o bônus passará a ser cumulativo.

Cinto de força do gigante

Concede +1 de Força ao Personagem, se o Cinto tiver algum aperfeiçoamento, o bônus passará a ser cumulativo.



LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

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, abridgment 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. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia