

ELFOS DO CÉU

Autor: Michael Mearls

Revisão: Equipe Homeless Dragon

Editor: Equipe Homeless Dragon



Elfos do Céu

No passado, quando os primeiros elfos caminharam sobre o mundo, existiam pequenas porções desta nobre raça vivendo infelizes nas florestas. Estes elfos preferiam sentir o vento fluir por seu rosto e cabelos e ver a luz do sol refletida em sua pele. Os deuses dos elfos tiveram pena destes seus seguidores que pareciam fixar seus olhos em um ponto distante, procurando um lugar que pudessem chamar de lar. Mas o mundo estava ficando cheio. Os humanos e halflings já tinham reivindicado as planícies, os gnomos cavaram suas moradas nas colinas, os anões estavam seguros em seus corredores rochosos, enquanto os desertos sufocantes não eram locais adequados para os elfos. Por muitos anos, os deuses debateram sobre o assunto. Sem outro lugar no mundo para seu povo descontente, eles não viram outra opção e aconselharam-nos a aceitarem seu destino e aproveitarem quaisquer oportunidades. Além disso, alguns deuses estavam rancorosos por seus seguidores estarem descontentes com as belas florestas que lhes foram

dadas.

Vendo uma oportunidade para aumentar seu prestígio, Laelus, o deus élfico da tempestade e dos ventos propôs uma solução. Usando seu domínio do ar e controle sobre as nuvens, ele construiu um reino aéreo para os elfos insatisfeitos com as florestas, afinal os céus abrigam o vento e o sol. Não havia um lugar melhor para aqueles elfos. que achavam as florestas sombrias e sufocantes. Claro que os elfos aceitaram a oferta e voltaram sua adoração para ele. As demais divindades élficas ficaram contentes com a solução, entretanto suspeitaram dos motivos do deus das tempestades. Mesmo assim, permitiram a construção da primeira cidade aérea dos elfos. Uma nova era de comércio e prosperidade teve início para estes elfos. Poderiam ter sido forjadas fortes alianças entre céu e terra - teve início a guerra entre os elfos da superfície e os elfos da escuridão, mas devido às grandes ameaças que surgiram nos céus e o desafio de manter uma nova civilização, os elfos do céu não participaram da luta épica. Depois de

séculos de batalha, os elfos do céu se tornaram pouco mais que uma lenda pouco lembrada nas cortes élficas das grandes florestas.

Hoje, os elfos do céu regem o maior e mais estável dos reinos aéreos. Embora eles raramente entrem em contato com os moradores da superfície, os elfos do céu são uma das raças mais poderosas do reino de cima. Entre o domínio da magia e as grandes habilidades combativas poucos se comparam a eles. Afortunadamente para as criaturas do céu estes elfos são tão benevolentes quanto poderosos. Eles vêem o céu como um reino que deve ser preservado e protegido de criaturas como aracnos, wyvems, dragões cromáticos e outros seres ainda piores. Com frotas de Águias de Guerra e Rapina, os elfos do céu mantêm a paz nos reinos aéreos.

Personalidade: Elfos do céu mantêm muitas das características de seus primos da superfície. Sua longevidade lhes permite planejar suas vidas a longo prazo e raramente se apressam em tomar decisões sem considerar as opções cuidadosamente. Adoram vinho, musica e literatura, mas são extremamente sérios frente a ameaças e desafios. São cautelosos em fazer amigos ou inimigos e nunca esquecem favores ou injustiças.

A maior diferença entre os elfos do céu e seus primos é a tendência de chegar a uma resolução de qualquer coisa da forma mais prática. Depois

de séculos de sofrimento, enquanto esculpiam seus reinos aéreos, os elfos do céu aprenderam a avaliar as situações visando eficiência e não apenas aparência. Mesmo apreciando a arte e a beleza, suas cidades, navios-arcanos e ferramentas são projetados para serem práticos e eficientes, não belos.

Descrição Física: Elfos do céu são ligeiramente mais altos e mais fortes que os da superfície. Têm quase o mesmo tamanho que os humanos, cerca de 1,80 metros e peso médio entre 56 e 100 quilos. Seus cabelos são geralmente loiros e mantidos curtos pela praticidade: cabelos longos podem atrapalhar durante as batalhas. Devido à grande exposição ao sol, a pele destes elfos é bem bronzeada, seus olhos são azuis com muitos magos tendo olhos lilás. À primeira vista, um habitante da superfície pode confundir um elfo do céu com um mestiço, devido a seu corpo mais forte e sua maior estatura.

Relações: Elfos do céu se consideram os próprios guardiões e vigias dos reinos do céu. Muitas vezes são arrogantes com visitantes da superfície e de outros locais. Eles não nutrem nenhum desejo de se aliarem aos seus primos da superfície e não conhecem quase nada de suas tradições e cultura.

Elfos do Céu

Tendência: Devido aos sofrimentos e dificuldades encontradas no decorrer da construção de seus reinos aéreos, lentamente foram perdendo a tendência caótica de seus antepassados. Com o passar do tempo, suas comunidades cresceram firmemente apoiadas na organização, em leis e na ordem. E somente isso os preservam dos dragões, manticoras e outras ameaças aéreas. A maioria dos elfos do céu, com raras exceções, é ordeira. A maioria dos exploradores e capitães são caóticos, por serem profundamente ligados à liberdade das viagens e considerarem a sociedade dos elfos do céu sufocante e rígida.

Espaço dos Elfos do Céu: As regiões controladas pelos elfos do céu são marcadas por grupos de patrulha e defesas que impedem invasões. Estes elfos protegem suas regiões com agressividade e eliminam qualquer ameaça em potencial. Depois do grande trabalho para estabelecerem seus reinos, eles sabem o valor da vigília para proteger sua sociedade. As cidades e postos de comércio dos elfos do céu são patrulhadas por oficiais que mantêm a lei e a ordem. Famílias nobres controlam os reinos das nuvens e muitas outras áreas dos céus. Em troca de impostos, essas famílias provêem defesa e manutenção para as cidades sobre seus domínios. A sociedade élfica segue regras rígidas de hereditariedade na sucessão de poder.

Religião: Elfos do céu adoram Laelus, deus élfico dos ventos, tempestades e céu. Embora Laelus seja visto pelos elfos da superfície como uma deidade caótica, os elfos do céu o vêem com uma conduta leal, um protetor paternal. Em contraste às demais raças élficas, que o vêem como uma figura caprichosa, que se alegra em espalhar nuvens e tempestades.

Laelus é o protetor dos elfos do céu e seu símbolo é um sol prateado em um fundo azul.

Os cultos da superfície que veneram este deus o símbolo é uma árvore vergada pelo vento.

Idiomas: Elfos do céu falam a língua élfica. Apesar dos anos de isolamento de seus primos, o idioma permaneceu inalterado. Devido à sua longevidade e à confiança que depositam em seus textos, mágicos ou não, eles mantiveram seu idioma quase sem mudanças.

Nomes: A forma que escolhem seus nomes é muito similar à dos elfos da superfície. Mas os sobrenomes sempre refletem imagens ou coisas originárias dos ares.

Modificadores de atributos: Elfos do céu são tão ágeis quanto seus antepassados, mas são mais altos e fortes, o que lhes garante um bônus de +2 na Destreza. Porém a vida entre as nu-

vens lhes tomou muito menos brincalhões e vibrantes. Elfos do céu se assemelham aos anões em sua desconfiança, o que lhes dá uma penalidade de -2 no Carisma.

Tamanho Médio: Não possuem qualquer vantagem ou penalidade adicional por tamanho.

Imunidade a efeitos de sono: Assim como seus primos da superfície os Elfos do Céu são imunes a magias ou efeitos que envolvam sono.

Arqueiros: Todos os elfos do céu são treinados para defender suas comunidades contra ataques. São proficientes em arcos curtos e longos, arcos curtos compostos e arcos longos compostos e lança longa. Quando usar qualquer uma dessas armas, o Elfo do Céu recebe um bônus de +1 para acertar o inimigo.

Visão na Penumbra: Assim como seus primos da superfície os Elfos do Céu são totalmente adaptados a visão com luz parcial e tem visão normal nessas condições a um alcance de 50 metros.

ELFOS DO CÉU EM JOGO

- Elfos do Céu normalmente tendem a ordem em seus alinhamentos.
 - Medem quase sempre entre 1,70 e 1,80m e pesam entre 60 kg e 100 kg.
 - Atingem sua maturidade por volta dos 150 anos. Sua expectativa de vida gira em torno de 700 anos.
 - Costumam aprender seu idioma básico e o comum, eventualmente o de alguma raça aliada ou parceira comercial.
 - Visão na Penumbra de 50 metros
 - Pela agilidade recebem +2 de Destreza e pela grande desconfiança com outras raças recebem -2 de Carisma.
 - Imune a magias e efeitos de sono.
 - Movimento base de 9 metros
-

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