

# 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 aprezem. 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 (disponibilizados neste preview), os nômades elfos andarilhos e os alados elfos do céu.

## 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.

## 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 são 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 “cairns”, 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 vêm 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 cairn 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 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.



# 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 Licence 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.