

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

# Gladiadores do Oeste RPG

**::Livro das Raças 2::**

## Elfos

*(Descrevendo em detalhes os Elfos Puros e Elfos de Sangue de Arfar, os maiores manipuladores de Magia!).*

[www.rpganimebrasil.blogspot.com](http://www.rpganimebrasil.blogspot.com)  
[www.facebook.com/rpganimebrasil](http://www.facebook.com/rpganimebrasil)

*Por Thiago Luiz "Guerrad" Souza Gomes,  
Equipe RPG Anime Brasil*



χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

## Os Seres da Floresta:

*"Passei todos estes anos aprendendo e buscando maiores vantagens de aprimorar nossa ciência. Minha habilidade deve-se unicamente ao poderio que nós, elfos, possuímos"*

*"Possuímos o dom inato de alterar as coisas de acordo com nossa vontade. Temos o poder de usar as forças naturais de Arfar em nosso favor. Temos um reino próprio que nem os deuses podem entrar. Somos os seres da floresta."*

*"Elfos totalmente puros ou aqueles que possuem sangue élfico em vossas veias, os chamados "Elfos de Sangue"; atentam nosso chamado. Nós temos o poder e a permissão de nosso senhor Phatos, vosso pai. Ele não é um Anjo, como muitos pensam!"*

*"Irmãos, o tempo chegou. Estamos entrando em uma transformação, uma transformação mundial. Olhem para mim e vejam onde cheguei. Isto é a prova máxima que o mundo de Arfar se renderá aos benefícios da MÁGICA!"*

*"A Mágica é o futuro da Galáxia Hynos!"*

*—Angelo Durvalth, o Mago Elfo de 1000 anos.*

## Livro das Raças: Elfos.

Elfos.

Finalmente a vida destas criaturas será dedicada nestas páginas. O ser *elfo*, um ser do folclore celta, deste que foi usado por Tolkien em *O Senhor dos Anéis*, se tornou uma raça clássica não só em mundos de RPG mas também como qualquer outro mundo de fantasia medieval, seja ele em livros, HQs, Mangás, filmes, desenhos e animes. Obviamente eu também usaria estas fantásticas criaturas em meu cenário.

Apesar de possuir características bem distintas aos elfos que parcialmente todos nós conhecemos, os Elfos de Arfar são bem incomum dos elfos que conhecemos. Assim como os Anões (vistos no netbook anterior, O LIVRO DAS RAÇAS: ANÕES), os Elfos de GLADIADORES DO OESTE também são divididos em dois tipos: os elfos puros, aqueles elfos tradicionais, os fantásticos seres da floresta; e os elfos de sangue, os elfos que geraram filhos com humanos, no que em outros RPGs eles são conhecidos como "Meio-Elfos".

Os Elfos de Arfar são bastante poderosos se comparado aos originais. Não sei onde devo escrever neste livro, mas tenho certeza que este será o mais EXTENSO livro das raças, pois tenho mais material desta raça. A partir de agora, amigo, você terá um material sobre os maiores manipuladores de magias do mundo de Arfar. Pode começar a fazer os combos e deixar o Mestre doidinho (ops! Quem está lendo é o Mestre? Também sou um...heheheh!!!).

Todos podem baixar gratuitamente o Módulo Básico e demais suplementos do cenário de RPG GLADIADORES DO OESTE. Vocês poderão baixar na página oficial da Equipe RPG Anime Brasil, [www.rpganimebrasil.blogspot.com](http://www.rpganimebrasil.blogspot.com)

Curta nossa página no facebook: [www.facebook.com/rpganimebrasil](http://www.facebook.com/rpganimebrasil)

### *Agradecimentos especiais.*

-Agradeço primeiramente a **Deus** e a **Jesus Cristo**, meu Eterno Pai e Mestre.

-Ao meu irmão gêmeo **Rodrigo "Yoshiro" Jeferson**, co-autor da Equipe RPG Anime Brasil e autor do fantástico cenário anime-techno-punk, YOSHIRO! Muito sucesso pra ti!

-Aos meus primos RPGistas: **Gabriel "Tagashi"**, por não muito tempo não joga RPG com a gente, mas sempre traz seu Play 2 para jogarmos Futebol e um pouquinho de Naruto Ultimate Ninja III (o jogo azarado...); ao **André "Andarilho da VM"**, que, por sinal, parece estar abandonado seu vício de RAGNAROK! André...parte pro GRAND CHASE...uma de minhas paixões!.

-Aos meus amigos RPGistas, jogadores de GRAND CHASE: **Fred "Beholder" (Lire 31)**, **Maicon "Draconiano" (Ronan 23)**, **Josias "Caxote" (Elesis 9)**. Aos demais (que não jogam GRAND CHASE): **Júlio "Kobold" (Lass 11)**, mas parou; **Hernani "RPG-Rock"** e a todos os outros meus amigos, que não me lembro totalmente deles.

-A todos os jogadores de GRAND CHASE do Brasil...larguei RAGNAROK há muito tempo para me dedicar a este jogo fantástico! Encarem minha Arme Feiticeira Nível 28 (no momento que escrevo isto)...e o melhor de tudo: EU NUNCA HACKEII!!! E NUNCA IREI HACKEARR!!!! Caso queiram marcar partidas pvp e missões para upar, mande-me um e-mail para mim (no começo do documento).

-A todos os fãs do meu trabalho, que me mandam e-mails e mensagens de Orkut para mim. Participe das comunidades nossas no Orkut.

-A você!!!! Aproveite bem este suplemento e divirta-se no cenário de GLADIADORES DO OESTE...!!!

## A Origem dos Elfos.

Todos os Elfos Puros de Arfar foram criados por um elfo também, chamado Phatos (lê-se *Fatus*). Phatos é conhecido como o deus da magia e dos itens mágicos no mundo de Arfar (ou titã, como conhecemos os deuses neste cenário). Criador do Reino Mágico de Eternya (uma enorme floresta mágica dimensional, onde os elfos ficam imortais ali) Phatos criou com magia seres parecidos com ele, e os chamou carinhosamente de...elfos.

Por muito tempo os elfos viviam em Eternya (seu reino dimensional, acessado apenas por elfos) e cuidavam da natureza com fervor, pois, na teoria de Phatos à Magia é extraída da semente da terra, que é a origem de todo poder mágico. Phatos ensinou suas criaturas a cuidar da terra e das plantas, pois com elas seus filhos poderiam ter um poder mágico ainda maior. A raça élfica foi a primeira raça (muito antes dos humanos) a viverem em Arfar e muitas lendas diz a cerca que, todas as plantas existentes neste mundo foram plantadas por elfos a mando do próprio Phatos.

Com o tempo, muitos elfos decidiram viver neste mundo conhecido como Arfar. Eles não queriam viver mais em Eternya: eles queriam ter dificuldade, queriam morrer, ter uma vida normal (coisa que em Eternya isso não seria possível, pois os elfos aqui ficam soberbamente poderosos e imortais) e foram viver em Arfar. Muitos elfos tiveram contatos com humanos nesta época e da relação deles geraram os meio-elfos, que neste mundo são chamados apenas de ELFOS DE SANGUE.

Como já explicado em O LIVRO DAS RAÇAS: ANÕES: Burgomi, o deus dos anões era antigamente um guerreiro enfeitiçado por elfos, que também teve seus pais mortos pelo mesmos, por conseguirem achar (ou tentar entrar no) caminho para Eternya. Os elfos são meramente rigorosos quanto a esse tipo. No entanto, Burgomi cresceu, chamou a atenção de Hyd (antigo titã da guerra), o matou e se tornou o novo titã da guerra, assim criando a raça anã. Burgomi até mesmo tentou invadir sozinho Eternya para matar Phatos, mas existe uma barreira tão poderosa que nem mesmo ele conseguiu.

Para evitar que seus filhos fossem mortos por tais anões, Phatos recolheu magicamente todos os elfos para Eternya, mas permitiu que os mesmos pudessem voltar para Arfar em suas profissões. Já os Meio-Elfos (conhecidos aqui como Elfos de Sangue) não foram considerados pessoalmente como cria de Phatos, e, portanto, nada mudou para eles: eles continuam em Arfar e, como qualquer outra raça, TAMBÉM têm acesso NEGADO para Eternya.

Phatos sabe que, em Eternya, seus filhos estarão seguros. Mas, mesmo assim, muitos arriscam as vidas para querer ficar em Arfar. É feito um verdadeiro teste de sobrevivência para este elfos: caso morram, vão parar direto no Plano Vermelho (O Inferno de Arfar); caso fiquem por um tempo e não morram, eles recebem a **Chave da Floresta**, uma chave de madeira que é a porta de entrada de todo Elfo Puro.

Para usar a tal Chave da Floresta, um Elfo Puro deve introduzi-la em qualquer árvore (apenas árvores), que instantaneamente ativa um poder que deixa o elfo entrar dentro da árvore e assim, transportá-lo automaticamente para Eternya, seu reino. Por esse motivo, todos os elfos contam muito cuidado com as árvores e plantas de Arfar pois sabem, se não tiverem árvores suficientes, eles não poderão voltar para seu reino e, caso morram ali, vão parar diretamente no Plano Vermelho (O Inferno de Arfar).

Os Elfos Puros não têm a mesma relação conturbada com os Elfos de Sangue (como os Anões Puros dos Anões Glaciais). Isto faz de ambos como seres da floresta, poderosos em mágicas e repleto de segredos, principalmente sobre este tal reino de Eternya, que os estudiosos de Arfar não possuem quase ou mínima informação.

Os Elfos de Arfar são assim...

## A Cultura dos Elfos Puros

Os Elfos são seres que vivem e cultuam as árvores e florestas. Em Arfar, a Magia é extraída da semente da terra e das árvores e por isso eles possuem obrigação de cultivar todo e qualquer tipo de planta. Sem árvores no mundo, eles serão incapazes de conjurar mágicas; a não ser em Eternya, onde a floresta é abundante e infinita.

**Onde Vivem:** Os Elfos Puros vivem em Eternya, vindo para Arfar por portais. Neste caso, quando ele morrer irá direto para o Plano Vermelho. Eternya é um reino mágico em forma de floresta que é acessado com a **Chave da Floresta**, onde os elfos puros podem entrar dentro das árvores de Arfar e voltarem para seu reino. Em Eternya, os elfos têm seu poder mágico infinito e nenhum tipo de monstro ou titã é capaz de entrar lá. Motivo de tanto "mimidez" faz muitos elfos desafiarem-se a si mesmo e quererem embarcar para o novo mundo de Arfar, onde podem morrer e terem seus poderes mágicos reduzidos.

Existem em Eternya, 3 tipos básicos de Elfos Puros:

**-Magos:** aqueles que estudam a ciência da floresta (magia) e se devotam apenas em aprender a dominar os poderes mágicos de Phatos. Neste mundo, um Elfo Puro Mago é uma Apelação de primeira, pois eles recebem poder mágico mesmo não sendo magos: a magia praticamente está ativa no sangue dos elfos puros, fazendo-os mais poderosos (e cobizados) das demais raças existentes de Arfar. (veja *Apêndice*, para ver as regras).

**-Druidas:** são aqueles que se devotaram em cuidar da floresta e os que mais saem de Eternya para Arfar - segundo a tradição druida deste elfos, Arfar está acabando com o advento da tecnologia: eles precisam ir para lá para cuidar das árvores e da natureza (veja *Apêndice*, para ver as regras).

**-Encantadores:** são o que dominaram o poder mais admirado pelos demais elfos. O Encantador cria armas mágicas entre outros artefatos. Ele usa seu poder em materiais para criarem coisas extremamente de valil ajuda (veja *Apêndice*, para ver as regras).

**Seu futuro:** os Elfos Puros acreditam em um futuro apocalíptico, onde as árvores de Arfar possam ser destruídas com o tempo e que o verde possa desaparecer. Por isso, muitos desafiam o próprio conforto de seu mundo para esta intépida missão. Outros, no entanto, que preferem ser imortais ou não almeijam glória e riqueza, ficam em Eternya mesmo.

**Calendário Elfo:** Arfar é dividida em 17 meses (veja no suplemento CALENDÁRIO DE ARFAR). O calendário elfo é visado em apenas em duas datas semanais; todo dia 14 de cada mês é comemorado o *Semente Mágica*, um dia para comemorar todos os conjuradores de Arfar, onde é ensinado o ofício para os demais e aqueles que proveniente queiram se tornar conjuradores. O engraçado que aqui, os Elfos Puros não precisam ser conjuradores para aprender magia, pois como seres da floresta, eles mesmo possuem este fantástico poder no seu sangue. O *Semente Mágica* oferece concursos para o ganho de grimórios, entre outros itens e artefatos mágicos. O segundo feriado em Eternya é o dia de *Combate Anão*: os elfos acreditam o povo anão ser um povo ignorante, por não acreditar (ou gostar) de Magia e por isso a cada 3 meses este congresso é dedicado a táticas para usar magia perto destes seres ou como evitá-los. Os elfos também acreditam os anões serem muito burros e de engano fácil. Até mesmo alguns Anões Glaciais (veja O LIVRO DOS ANÕES) vão até Eternya a mando de Phatos para os congressos - a única raça a visitar o lugar. Nem mesmo os elfos de sangue possuem este privilégio.

**Lendas Élficas:** entre as inúmeras lendas que povoem a mitologia do povo élfico de Arfar, podemos incluir (veja na próxima página):

# χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλργ

-Ângelo Durvalth: o elfo de 1000 anos também é o mago mais poderoso de toda Arfar. Ele é de inspiração para muitos elfos pequeninos que almejam tal poder. Apesar de toda fama, Ângelo não fica em Eternya: ele trabalha em Ministhus, o Planeta da Magia e Sede Mundial da Maginus - auxiliando nos estudos avançados de mágica. Costuma aparecer durante o dia de *Combate Anão*, mas em raras vezes.

-Auraknoladesh: um elfo que conseguiu destruir uma besta que invadiu Eternya e paralisou todos os moradores de uma área. O único guerreiro da vila, Auraknoladesh (ou apenas "Aurak") conseguiu deter o monstro cortando duas de suas três cabeças em vorpais incríveis. A coragem e honra de Aurak inspiram também os mais jovens.

-Helena, a Rainha Élfica: venerada por muitos até como uma deusa, Helena é atualmente a única rainha élfica que não têm um par. Em Eternya, os habitantes da família real (os nobres) educam suas filhas para se casar com aqueles em que o próprio Phatos (Titã da Magia, da Natureza e dos Elfos) escolhe, o que é um processo delicado. Muitos sonham e ter Helena como futura esposa.

-Druida Rynan: também conhecido como o "druida imortal", Rynan era um druida forte e valente que usou todas as suas forças em prol da floresta em Arfar. Uma vez, para salvar Arfar e suas árvores que lá existem, usou sua mágica levando consigo um monstro do Plano Vermelho, que tinha fugido (com o fenômeno dos portais, leia em *GLADIADORES DO OESTE - MÓDULO BÁSICO*, pág.22, em *Portais Alopados*). Ele teleportou junto com esse monstro devolta para o Inferno de Arfar, não retornando nunca mais. Alguns, no entanto, ainda acreditam que Rynan não morreu e que ele ainda vaga por Arfar, vigiando todo aquele que cuida das árvores.

-Van Halen: ele fez parte de um grupo que destruiu o Dragão Imperador, liderado pelo Arquimago Dante entre outros. Van Halen era um druida que honrou sua classe e ficou famoso, destruindo o maior dragão desta terra.

-Astlan: ele também estava no grupo que destruiu o tal Dragão Imperador. Um Mago Humano poderoso, conhecido apenas como Mago Dante, usou seu poder e técnica para criar dragões. O mais poderoso deles chamava-se Dragão Imperador, pois seu poderio era superior ao mais poderoso dragão. A idéia de Dante era criar um dragão perfeito...

...o problema é que esse Dragão Imperador corrompeu-se e tornou-se contra seu próprio mestre, selando até mesmo seus poderes. Para deter essa ameaça, Dante convocou diversos aventureiros que, caso derrotem a tal ameaça, poderiam ter seu tesouro e um dos aventureiros teria a mão de sua filha, Priscila, em casamento. Astlan estava entre eles e foi o escolhido a casar-se com a filha do Arquimago.

-Plano Rosa: segundo a cosmologia de Arfar (uma cosmologia própria, já explicada no Módulo Básico, mas eu deverei escrever algo a respeito um dia desses) além do Plano Material (à galáxia Hynos) existem mais seis diversos planos, conhecidos como Planos Hexagonais. Um deles chama a atenção dos Magos e dos Elfos de Arfar, conhecido como o Plano Rosa.

Outrora um plano espiritual, o Plano Rosa é conhecido como o "Plano da Magia" - todos os magos e conjuradores neste local são soberbamente revestidos de poder mágico. Muitos magos ficam loucos aqui com tanto poder e nem mesmo eles querem sair daqui. Um dia poderei escrever com mais detalhes sobre o Plano Rosa. O que vocês podem saber é, que, o Plano Rosa é muito cobiçado entre os Elfos.

χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλργ

## A Cultura dos Elfos de Sangue.

Eles possuem sangue élfico correndo em suas veias. Eles são os humanos descendentes da magia em Arfar. Eles são os Elfos de Sangue.

**Onde Vivem:** eles vivem em diversas comunidades, por toda Arfar. Alguns (por não conhecer seu pai élfico) o idolatram. Não por outra razão a não ser a magia reverente no teu sangue, os Elfos de Sangue dedicam suas vidas a estudar a arte mágica. Apesar de terem sangue élfico, NENHUM elfo de sangue está autorizado a entrar no reino de Eternya - isso é de exclusividade APENAS dos Elfos comuns (Elfos Puros). Os Elfos de Sangue se especializam em tais atividades:

Arcano: uma casta especial de magos. Eles não são tão poderosos como os Magos comuns. Um Arcano é um Mago de Estudo, com magias baseadas em proteção, ambiente e fortalecimento. O Arcano possui poucas habilidades de combate ou quase nenhuma. Um Elfo Puro dedica estudar mais sobre a essência da magia do que realmente praticá-la. Para ele equivale mais a teoria do que a prática.

Sábio: eles usam a Magia a favor das plantas e ecossistema. Em Arfar, a Magia é extraída da semente da terra e os Sábios sabem bem os efeitos mágicos florestais. Sua função é parecida com a do druida, mas voltada a função acadêmica do que tribal da coisa.

Ranger: nem todos os elfos de sangue dedicam suas vidas a magia, assim como nem todo filho de cantor vive da música ou filho de jogador de futebol vira goleador. Às vezes, um elfo de sangue se torna um bom Ranger e usa seus poderes mágicos para rastrear seus inimigos e magias.

**Seu futuro:** os elfos de sangue acreditam que, um dia, eles viverão em Eternya e serão eternos amigos dos Elfos originais, os Puros. Alguns estudam e dedicam tanta Magia para, um dia, também conseguirem chamar a atenção de Phatos (titã dos elfos e da magia) para convidá-lo a morar consigo em Eternya. Outros acreditam que a magia é uma dádiva da humanidade e que poderiam utilizá-la para avançar tecnologicamente Arfar.

**Calendário élfico:** Arfar é dividida em 17 meses (veja no suplemento CALENDÁRIO DE ARFAR). Os elfos de sangue dedicam dois dias da semana para se reunirem e estudarem magia. Além desses, no dia 17/7 é plocamado anualmente o dia de União élfica - um encontro acontecido em diversas capitais de Arfar, contando com a união dos Elfos Puros (residentes de Eternya) e os Elfos de Sangue. No mais, estes são as datas especiais dedicadas pelos elfos de sangue.

**Lendas élficas:** algumas das lendas dos elfos de sangue.

-Gamahdiel: dizem que um anjo assombra os elfos de sangue, pegando suas crianças. Não se sabe a origem deste tal Gamahdiel ou qual seu poder. Alguns acreditam que seja uma conspiração para roubar seus grimórios e estudos.

-Tao Tao, o Grimório Falante: o elfo puro e também Mago mais poderoso do mundo, Ângelo Durvalth, um elfo de 1000 anos possui um grimório um tanto...diferente! Tao Tao (como é auto-denominado) é um livro flutuante que, quando irritado, se abre e recita a magia do livro automaticamente, disparando na cara do seu opositor. O que chama a atenção dos elfos de sangue é como esse Tao Tao foi surgido, já que no momento não se conhece nenhum ritual capaz de fazer um grimório ganhar vida...

## Bastidores; Novas Magias & Itens Mágicos dos Elfos.

Neste capítulo vamos oferecer diversas magias/rituais dos elfos, tanto elfos puros como elfos de sangue, também incluindo alguns itens mágicos e artefatos do mundo de GLADIADORES DO OESTE, para serem usados por elfos. Alguns rituais/magias já foram vistos em outros netbooks que escrevi (estes para RPGQuest), adaptando os mesmos agora para os demais sistemas, Anime RPG (Daemon) e 3D&T (Defensores de Tóquio).

**Novas Magias/Rituais:** algumas novas magias/rituais élficos, complementando seus livros básicos e oferecendo mágicas próprias do mundo de GLADIADORES DO OESTE. Consulte mais rituais no netbook *GUIA DE MAGIAS PARA RPGQUEST* (no site da Daemon aparece na lista como **Novos Rituais**). Para os demais sistemas, utilize as apresentadas neste livro. No entanto, por haver já a versão destas magias para o sistema antigo de RPGQuest, não os fornecemos neste livro - procure pelo **NOVOS RITUAIS**, no site da Editora Daemon!

### 1º Círculo.

**[Dom dos Animais]:**

**3D&T:** Focus 1.

**Daemon:** Entender Animais 1.

**Custo:** 1 PM.

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Permite o mago falar com qualquer animal normalmente por 1 hora. Gastando-se mais 1 Ponto de Magia, sustenta-se o Ritual.

**[Olhos Flamejantes]:**

**3D&T:** Fogo 1, Luz 1.

**Daemon:** Controlar Fogo 1, Ar 1, Luz 2.

**Custo:** 1 PM.

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Com essa magia o mago poderá enxergar normalmente através do fogo, fumaça e neblina naturais. Dura 30 minutos.

**[Dom das Plantas]:**

**3D&T:** Focus 1.

**Daemon:** Entender Plantas 1.

**Custo:** 1 PM.

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Permite o mago falar com qualquer planta normalmente por 1 hora.

**[Rajada de Areia]:**

**3D&T:** Terra 1.

**Daemon:** Criar Terra 1.

**Custo:** 1 PM.

**Duração:** instantânea.

**Alcance:** padrão

O mago dispara da ponta dos dedos um punhado de areia que atinge os olhos do seu oponente. A *Rajada de Areia* não causa dano, mas obriga o alvo a fazer um teste Médio de CON ou R ou então ficará cega por 1d6 rodadas.

**[Encolher/Expandir]:**

**3D&T:** Focus 3.



# χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυιπερπγανιμεβρασιλρπγ

**Daemon:** Controlar Animais/Humanos/Terra/Plantas 1.

**Custo:** 1 PM.

**Duração:** sustentável.

**Alcance:** padrão

Com essa magia da terra, o alvo (que pode ser o mago, seus amigos ou armas e objetos) aumenta/diminui 50% do seu tamanho. Uma arma que tenha o seu tamanho aumentado receberia +1/-1 no dano ou a FR/F do alvo; +2/-2 e Armadura ou IP +1 para cada categoria de tamanho. A Magia dura 1d6 rodadas.

**[Jato de Cores]:**

**3D&T:** Luz 1.

**Daemon:** Criar Luz 1.

**Custo:** 1 PM.

**Duração:** instantânea.

**Alcance:** padrão

Esta magia brota da ponta dos dedos do mago uma camada espessa colorida (tinta) em quantidade de 1 litro por conjuração. O Mago escolhe a cor que quiser e a magia, sendo até "imendada" com Cola Mágica.

## 2ºCírculo.

**[Flecha Elemental]:**

**3D&T:** Focus em um elemento.

**Daemon:** Criar + um elemento.

**Custo:** 2 PM +1 por Focus.

**Duração:** instantânea.

**Alcance:** padrão

Cria um arco de um dos seis elementos (Ar, Água, Fogo, Luz, Terra ou Trevas) que provoca dano de 1d3+1/1d (dano elemental)

+1 para cada PM empregado (por Focus). Conjurar a magia não basta, pois deve se acertar o alvo usando a Perícia Arqueria acertando assim seu oponente.

**[Criar Gonxus]:**

**3D&T:** Terra 3.

**Daemon:** Criar Terra 4.

**Custo:** 2 PM +1 por Gonxu.

**Duração:** permanente (até o Gonxu morrer)

**Alcance:** padrão

Cria Gonxus, que em GLADIADORES DO OESTE, são pequenos Gogumelos de combate. Um Gonxu é imune a qualquer tipo de Magia/Encantamento e têm as Seguintes Propriedades:

-**3D&T:** F0, H1, R4, A0, PdF0 (veneno); Vulnerabilidade (Fogo).

-**Anime RPG:** CON5, FR5, DEX10, AGI7, INT1, WILL1, PER2, CAR10; 20PVs; Garras Venenosas 30/30 (dano 1d6-1).

Um Mago pode conjurar e manter ao mesmo tempo até 4 Gonxus.

## 3ºCírculo.

**[Fincar na Terra]:**

**3D&T:** Terra5.

**Daemon:** Controlar Terra 4.

**Custo:** 3 PM+2 para cada hora.

**Duração:** sustentável.

**Alcance:** padrão

Essa poderosa Magia permite o mago se fundir na terra normalmente, para eventualmente escapar de sopros e/ou magias. Nada é capaz de

# χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

atingir quem usa *Fincar na Terra*. Na verdade, apenas um *Terreno Explosivo* o faria. A Magia dura 1 hora. Um Personagem fincado na Terra NÃO morre de asfixia.

## [Cola Mágica]:

**3D&T:** Luz 1, Terra 1.

**Daemon:** Criar Luz 1, Terra 1.

**Custo:** 3 PM.

**Duração:** instântanea.

**Alcance:** padrão

Cola qualquer substancia com FR20, podendo ser colocada em líquidos ou até em *Jato de Cores*. A cola pode ser armazenada em objetos e dura 1 dia.

## 4ºCírculo.

### [Corpo de Diamante]:

**Itens Mágicos:** a seguir, depois dos rituais e mágicas do povo élfico de Arfar, veja alguns itens mágicos que elfos geralmente usam. Todos estes itens são do cenário GLADIADORES DO OESTE, este RPG que vocês têm em mãos. Os itens serão vistos na ordem: *Anéis, Colares, Escudos e Armas*.

ATENÇÃO> os itens aqui apresentados são (em sua maioria) encontrados apenas em Eternya, os quais poderão ser comprados por Elfos Puros. Os demais podem ser encontrados no mercado negro ou em transições.

## Alguns Anéis Mágicos Élficos.

**[Anel élfico da Transmutação]:** este anel é usado em conjunto com mais dois anéis, que com seu poder, une seus poderes combinando em um só anel. Este efeito é descartável e uma vez usado para juntar os poderes de dois anéis e um só não poderá ser mais revertido.

**[Anel élfico da proteção]:** oferece ao portador +1 no IP/Armadura. Apenas para elfos.

**[Anel do Sangue élfico]:** efeito do anel só funciona com portadores elfos (ou elfos de sangue) - o portador recebe +20%/+1 em todos os testes, incluindo testes de ataque, resistência e outros.

**3D&T:** Terra 5.

**Daemon:** Criar Terra 5.

**Custo:** 4 PM+2 para sustento.

**Duração:** sustentável.

**Alcance:** padrão

Aumenta em +4 a IP do personagem por 1 hora.

## [Corpo Solar]:

**3D&T:** Terra 2, Fogo 3.

**Daemon:** Criar Terra 5, Controlar Fogo 2.

**Custo:** 4 PM.

**Duração:** instântanea.

**Alcance:** padrão

Essa magia permite o mago ficar com o corpo totalmente encoberto por fogo (não causando dano ao próprio mago) como se fosse brasa e causa dano de 2d6 para caso alguém encoste no mago. A Magia dura 1d6 turnos.

# χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

**[Anel élfico comum]:** aumenta +1 no Focus do elfo (ou qualquer outra raça que esteja portando o anel, exceto Anões Puros).

**[Anel do guerreiro élfico]:** aumenta em +2 o dano de qualquer ataque élfico (incluindo até mesmo suas magias e rituais).

**[Anel élfico do Carisma]:** aumenta em +3 o CAR do Personagem (em 3D&T, recebe a Vantagem Aparência Inofensiva).

**[Anel arcano]:** oferece proteção mágica ao elfo. +1D (cumulativo) de resistência à Magia.

**[Anel de Eternya]:** uma vez ativado, este anel permanece por 3d6 rodadas e depois seus efeitos só poderão ser utilizados 24h depois. O efeito é simples: um elfo puro (apenas estes) ficam imortais até o efeito do anel se esvaziar - NENHUMA magia, ritual ou poder (apenas por uma força superior...) poderá matar o elfo...nem mesmo uma *Super Arma* dos Anões.

**[Anel de Defesa Anão]:** ignora 1d6 de dano da Super Arma. O efeito é cumulativo para cada anel que estiver no corpo. Lembre-se: assim como no RPGQuest, em GLADIADORES DO OESTE só é possível portar 6 diferentes (ou iguais, se assim possível) itens mágicos no corpo. Já pensou em um elfo com 7d6 de resistência a dano contra a super arma...usando apenas 7 anéis desse?!

**[Anel da Regeneração élfica]:** para cada árvore em seu pleno estado de vida no local, o elfo portador do anel regenera 1 Ponto de Vida por rodada. Assim sendo, em uma floresta com 20 árvores em seu pleno estado, o elfo regenera 20PVs por rodada...tá vendo por isso muitos elfos vêm para Arfar para cuidar da flora?!

## Alguns Colares Élficos.

**[Colar Verde]:** o portador do colar é capaz de falar com qualquer planta, segundo o ritual *Dom das Plantas*, visto no tópico anterior (Magias).

**[Colar Misophetamenos]:** colar que retarda em 50% o envelhecimento do usuário quando o mesmo estiver usando o anel. É muito usado por Elfos quando vêm para Arfar, saindo de seu reino mágico dimensional, Eternya - onde são eternos.

**[Colar de Revestimento de Poder]:** aumenta em +50% o dano e efeito de magias e rituais do conjurador. Efeito que funciona apenas em elfos (puros e de sangue).

**[Colar da Vida]:** o alvo recebe +3 Pontos de Vida.

**[Colar Selvagem]:** o mesmo caso do *Colar Verde*: neste caso, utiliza-se o ritual *Dom dos Animais*, que permite ao usuário falar normalmente com os animais.

**[Colar do Toque]:** emite um poder estranho ao usuário: quando ele quiser, poderá baixar os poderes mágicos do alvo tocando em seu adversário. Posteriormente deve-se fazer um teste de WILL vs. WILL (sendo o dono do colar do

# χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

toque como FONTE ATIVA): passando no teste, o alvo é reduzido em 50% seu poder mágico, por 1d6 horas. Não funciona se o alvo também estiver portando um colar do toque e o poder pode ser cancelado antes do previsto, pelo dono do colar do toque.

**[Colar élfico da Defesa]:** aumenta em +1 no IP/Armadura para cada item mágico (sem este colar) que o usuário possuir no corpo. Assim sendo, um elfo com 7 itens mágicos (o máximo possível) receberia +6 em IP/Armadura.

**[Colar élfico da Velocidade]:** o elfo recebe +1 ação quando conjurar uma magia ou ritual. Ou seja, um elfo poderá conjurar DUAS magias no mesmo turno!!! Apelão, não?!

**[Colar élfico enxame]:** convoca qualquer enxame que estiver, a pelo menos, 20Km de distância do conjurador.

**[Colar élfico da Liberdade]:** a um simples sinal de ativação do portador, o personagem fica com o corpo esgorregadio e mais rápido. O portador recebe +5 em Habilidade/+15 em AGI (Anime RPG)/+5 em AGI (RPGQuest) para APENAS escapar de agarrões e coisa do tipo. Não inclui outros testes.

## Alguns Escudos Mágicos Élficos.

**[Broquel Élfico]:** este pequeno escudo oferece +1 de Focus em um dos caminhos básicos da natureza (Ar, Água, Fogo ou Terra) enquanto estiver portando. Também é um broquel comum.

**[Escudo élfico de proteção]:** um broquel comum, com um bônus de +2 no IP/Armadura do portador.

**[Escudo élfico vital]:** quando os pontos do elfo zerarem, o escudo TELEPORTA o alvo AUTOMATICAMENTE para Eternya, evitando assim a morte do elfo. Este efeito só funciona com elfos puros. Em outras propriedades, é um escudo comum (veja no seu sistema a estatística de um escudo comum).

## Algumas Armas Mágicas Élficas.

**[Arco de Luz]:** este arco de +1 no dano (procure no seu sistema o dano de um arco) não precisa de viotes, pois sua munição é de luz mágica e não precisa de regarrega.

**[Arco do Sono]:** um arco comum com efeito estranho: a vítima não recebe dano, mas sim deve ter sucesso num teste de Resistência-3, teste Difícil de WILL, ou WILL dif.11. Falha indica que a vítima adormece como uma boneca...este efeito não funciona contra outros elfos puros (que são imunes a Sono e outros efeitos similares) e demais criaturas e raças que não dormem.

**[Arco do Juramento élfico]:** um arco comum (veja no seu sistema o dano do arco). Caso o inimigo seja um anão puro (não funciona contra anões glaciais) ou não-

# χεν(ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

conjuradores (personagens e NPCs que não conjuram mágica) o tiro da arma será **teleguiado**, acertando quase que automaticamente o alvo. Existem várias formas de evitar o ataque, mas isso pergunta-se ao oponente.

**[Arco de Defesa élfica]:** este importante arco mágico oferece +1 no IP/Armadura do portador quando o estiver com ele nas suas mãos. o efeito só funciona com elfos puros ou até mesmo elfos de sangue. Este arco, em regras, é semelhante a um arco comum.

**[Arco élfico de combate]:** semelhante ao *Arco de Defesa élfica*, mas, neste caso, o portador da arma recebe +10% de ataque/+1 na F.A/+1 no Ataque. O dano é o mesmo de um arco comum, com +50% de dano se o inimigo for um Anão Puro.

## Apêndice.

Neste Apêndice vamos oferecer novas regras para a criação de Personagens Elfos, substituindo as regras já vistas no Módulo Básico de GLADIADORES DO OESTE. Aqui eles estarão com regras mais detalhadas - é por um destes motivos que decidi escrever a linha dos livros das raças: para que tenham personagens mais detalhados. Neste Apêndice também inclui algumas regras de jogo dos termos aqui apresentados. Além disso, alguns detalhes sobre os clãs élficos de Eternya, a chave da floresta (o item de acesso dos elfos ao seu reino) e outros.

### *Elfo Puro (Novas regras)*

Um Personagem Elfo Puro é construído assim (segundo as novas regras):

**Anime RPG:** +1d6 em CAR, +1d6 em DEX e AGI, -1d6 em CON.

**3D&T:** Mesma vantagem do Manual 3D&T, com algumas variantes (ver abaixo).

**RPGQuest [velho]:** +2 em CAR, +2 em DEX, +1 em AGI e -2 em CON.

**Variantes:** elfos puros recebem magia no seu próprio sangue, pois eles são seres de natureza mágica. Mesmo não sendo Mago ou conjurador, um elfo recebe +2 pontos de Focus (cumulativos aos quais forem Magos) e +2 Pontos de Magia por Nível. Além disso, em RPGQuest, eles ainda recebem adicionalmente +1 lançamento de ritual de 1º Círculo por dia.

**CHAVE DA FLORESTA** - quando um elfo puro decidir ir para Arfar, ele deve acumular poder mágico para desenvolver em seu corpo a *Chave da Floresta* - uma pequena chave de madeira envernizada, que, quando tocada em uma

## χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυιπερπγανιμεβρασιλρπγ

árvore, é um excelente portal para Eternya, o reino dimensional élfico. Inserindo esta poderosa chave, um elfo entra dentro da árvore, que é um portal para seu plano de origem.

Para adquirir a *Chave da Floresta*, um elfo puro deve alcançar o 5º Nível em Anime RPG; 1.000 xp em RPGQuest ou 5 ou 6 aventuras (longas) em 3D&T e/ou RPGQuest. A chave mágica é um item único de cada elfo puro, não podendo - em hipótese alguma - ser emprestada ou roubada: quando isso acontece, o elfo puro têm duas opções: nunca mais voltar para Eternya ou voltar e ser castigado pelo próprio Phatos, titã dos elfos puros. Castigo esse que geralmente é a MORTE! Ah...esse item é acessado magicamente e a chave fica DENTRO do corpo do elfo...saindo das suas mãos quando o mesmo conjurá-la...uma Chave da Floresta só funciona quando estiver fora do corpo do elfo.

**CLÃS ÉLFICOS:** consulte na página 17 os clãs élficos para Elfos Puros.

### *Elfo de Sangue (Novas regras)*

Um Personagem Anão Glacial. é construído assim (segundo as novas regras):

**Anime RPG:** +1d6 em INT, +1d6 em DEX, -1d6 em CON.

**3D&T:** Vantagem Meio-elfo (Manual 3D&T). Além disso, recebe +1 em R.

**RPGQuest [velho]:** +1 em INT, +1 em DEX, -1 em CON.

**Variantes:** um elfo de sangue não possui a poderosa força mágica no sangue, mas por herdar tal, eles se dão muito bem com mágica. Todo elfo de sangue recebe, no início da campanha, +1 ponto de Focus (em qualquer caminho) e +1 Magia/Ritual extra. Além disso, para os demais sistemas, também recebe +2 Pontos de Magia (apenas no 1º Nível ou no começo da Campanha).

### *Elfo Puro (Novas Classes)*

Um Elfo Puro também é dividido em três funções: Magos, Druidas e Encantadores, usando sua poderosa magia. Aqui seguirão as regras para os respectivos sistemas [3D&T, Anime RPG e RPGQuest] para a criação de Anões nestes sistemas.

#### **Elfo Mago [Kit de Personagem, Anime RPG].**

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento; 165 pontos de Perícia.

**Restrição:** apenas Elfos Puros.

# χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυιπερπγανιμεβρασιλρπγ

**Perícias:** adaga 20/20, Heráldica élfica 30, Literatura élfica 20, Alquimia 20, Rituais 20, Teoriga da Magia 45, Leitura Labial 10, Pesquisa 20, Procura 40.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 3.

**Habilidades Especiais:** Magia Tradicional, Magia Agressiva.

## **Elfo Mago [Kit de Personagem, 3D&T].**

**Custo:** 3 pontos.

**Restrição:** apenas Elfos Puros.

**Vantagens/Desvantagens:** Arcano, Pontos de Magia extra 1.

## **Elfo Mago [Classe de Personagem, RPGQuest].**

**PVs Iniciais:** 8 +2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Alquimia [Bom], Idiomas [élfico] e Meditação [Bom], Rastreo [Normal].

**Armas:** escolha 1 em Nível Normal, Gadania em Nível Bom.

**Habilidades Especiais:** Magia Tradicional, Magia Agressiva.

No começo, um Mago recebe 4 Pontos de Focus, para gastar nos caminhos que desejar e 3 pontos de Magia (+bônus de INT), além de acumular-se com os Focus ganhos pela raça élfica. Além disso, pode sortear ainda 3 rituais que conheça, do 1º Círculo, que deverão ser escritos no grimório. O Mago pode conjurar até 3 rituais por dia.

*Magia Tradicional:* elfos puros magos regeneram 10 Pontos de Magia a cada hora, sem executar nenhuma magia neste tempo. Caso o seja, eles recuperam naturalmente 5 PMs por hora, naturalmente.

*Magia agressiva:* todo elfo puro que se torna um Mago, recebe +1 de dano em todas as suas magias e +10% em todos os testes relacionados com a ciência mágica.

-----

## **Elfo Druida [Kit de Personagem, Anime RPG].**

**Custo:** 1 ponto de Aprimoramento; 125 pontos de Perícia.

**Restrição:** apenas Elfos Puros.

**Perícias:** Gadania 30/20, Armadilhas 10, Botânica 10, Ocultismo 40, Teoria da Magia 20, Primeiros Socorros 20, Sobrevivência (Florestas) 40.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 1, Afinidade com Magia (Terra).

**Habilidades Especiais:** Amor ao Verde, Proteção do verde, Restrição Arcana.

## **Elfo Druida [Kit de Personagem, 3D&T].**

**Custo:** 2 pontos.

**Restrição:** apenas Elfos Puros.

**Vantagens/Desvantagens:** Arena (Florestas), Focus 2 em Terra.

# χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυιπερπγανιμεβρασιλρπγ

## **Elfo Druida [Classe de Personagem, RPGQuest].**

**PVs Iniciais:** 8 +2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Alquimia [Bom], Idiomas [élfico] e Meditação [Bom], Rastreo [Normal].

**Armas:** escolha 1 em Nível Normal, Gadania em Nível Bom.

**Habilidades Especiais:** Magia Tradicional, Magia Agressiva, Perícia Adicional. No começo, um Mago recebe 2 Pontos de Focus e 2 rituais de 1º Círculo. Pode lançar até 3 rituais por dia. Recebe 2 Pontos de Magia iniciais (+bônus de INT).

*Amor ao Verde:* um druida elfo protege fielmente a flora e fauna de Arfar e Eternya. Em todo local verde, ele recebe um bônus de +15%/+2 em todos os testes, incluindo testes de resistência. Além disso, caso um druida conjure magias com sua gadania (arma especial que mistura foice e haste de madeira) consegue +50% de dano de suas magias e rituais (apenas também quando estiver no verde, em uma floresta ou tal).

*Proteção ao Verde:* qualquer animal de uma floresta que esteja perto do druida, deverá defendê-lo a qualquer custo, mesmo nunca o vendo na vida. Esses animais o protegem fielmente até mesmo a sua própria morte.

*Restrição Arcana:* um elfo (em Anime RPG) possui Afinidade com Magia e Pontos Heróicos. Com as regras normais isso não seria possível...mas, segundo a *Restrição Arcana*, um elfo druida ignora esta restrição.

-----  
-----  
**Elfo Encantador [Kit de Personagem, Anime RPG].**

**Custo:** 1 ponto de Aprimoramento; 125 pontos de Perícia.

**Restrição:** apenas Elfos Puros.

**Perícias:** uma arma 20/20, Escultura 10, Artífice 40 (para encantar itens), Avaliação de Objetos 30 (itens mágicos), Alquimia 20, Teoria da Magia 30, Pesquisa 20.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 1, Arma Mágica 1.

**Habilidades Especiais:** Construir Armas e Itens Mágicos.

## **Elfo Encantador [Kit de Personagem, 3D&T].**

**Custo:** 2 pontos.

**Restrição:** apenas Elfos Puros.

**Vantagens/Desvantagens:** Perícia Arte, Arma Especial.

## **Elfo Encantador [Classe de Personagem, RPGQuest].**

**PVs Iniciais:** 8 +2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Alquimia [Bom], Profissão [Artífice] [Ótimo], +1 perícia em [Normal].

**Armas:** escolha 1 em Nível Normal.



# χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

**Habilidades Especiais:** Construir Armas e Itens Mágicos. Um encantador recebe 1 ponto de Focus e 5 Pontos de Magia. Pode sortear ainda 4 rituais de 1º Círculo e poderá lançar os mesmos rituais até 2 rituais por dia.

*Construir Armas e Itens Mágicos:* um elfo encantador é fortíssimo criador de itens e armas mágicas no mundo de Arfar - sendo, a maioria das armas élficas, obras da sua criação. Um elfo puro encantador pode criar armas a partir da perícia Artífice (Anime RPG), Artes (em 3D&T) e Profissão (Artífice) em RPGQuest.

Um encantador gasta parte da sua energia vital (pontos de vida) para criar itens mágicos, que podem durar cerca de vários dias e até mesmo meses. Utilize esta tabela.

TABELA DE ENCANTAMENTO BÁSICA

ITEM MÁGICO	PVs/Dias empregados	Poder Mágico do item
Anel	1/1	+1 dia por efeito mágico
Escudo	4/2 (+2 por efeito)	Até um efeito +3
Armadura	6/3 (+2 por efeito)	Até um efeito +3
Outros itens	1-6	Até um efeito +3

**NOTA:** vou escrever um suplemento mais detalhado sobre os ENCANTADORES, para ajudar aos Mestres que não entenderam essa regra e para dar mais opções de jogo.

## *Elfo de Sangue (Novas Classes)*

Arcanos, Sábios e Rangers: estas são as funções mais atribuídas aos elfos de sangue. Vejamos agora, as regras destas classes para os elfos de sangue de Arfar.

### **Elfo (de sangue) Arcano [Kit de Personagem, Anime RPG].**

**Custo:** 1 ponto de Aprimoramento; 215 pontos de Perícia.

**Restrição:** geralmente elfos de sangue.

**Perícias:** uma arma 20/20, uma Artes 10, Ilusionismo 30, Antropologia (Elfologia) 30, Alquimia 30, Ocultos 20, Rituais 30, Teoria da Magia 40, Furtividade 30, Primeiros Socorros 30, Pesquisa 30.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2.

**Habilidades Especiais:** Proteção Sobrenatural, Encantar Arma.

### **Elfo (de sangue) Arcano [Kit de Personagem, 3D&T].**

**Custo:** 2 pontos.

**Restrição:** geralmente elfos de sangue.

**Vantagens/Desvantagens:** Arcano.

# χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

## **Elfo (de sangue) Arcano [Classe de Personagem, RPGQuest].**

**PVs Iniciais:** 10 +2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Alquimia [Bom], Decifrar, Furtividade, Meditação e Cura [Normal].

**Armas:** escolha 1 em Nível Normal.

**Habilidades Especiais:** Proteção Sobrenatural, Encantar Arma. Depois escolaha Treinamento em Defesa ou Pontos de Vida [Normal].

Além disso, um elfo de sangue arcano começa o jogo com 2 pontos de Focus para gastar nos caminhos que desejar e 2 Pontos de Magia (+bônus de INT). Além, pode sortear 4 rituais de 1º Círculo (até mesmo visto neste netbook) podendo conjurá-los 3 rituais por dia.

*Proteção Sobrenatural:* um arcano têm o poder de proteger seus amigos, gastando 1 Ponto de Magia permanente (ou até a magia ser cancelada). Um Personagem arcano pode criar uma magia que ofereça +1 em IP/Armadura (até um máximo de 3 por Nível de Personagem, cada 30 pontos de personagem ou 3.000 xp).

*Encantar Arma:* o mesmo caso de *Proteção Sobrenatural*. Neste caso, o efeito equivale a um bônus de +1 no dano (e +5%) nos ataques e nos danos nas armas, sendo cumulativo com outros efeitos de uma arma mágica ou item mágico.

-----  
-----  
**Elfo (de sangue) Sábio [Kit de Personagem, Anime RPG].**

**Custo:** 1 ponto de Aprimoramento; 485 pontos de Perícia.

**Restrição:** geralmente elfos de sangue.

**Perícias:** uma arma 10/10, todas as ciências do Anime RPG com 20, Ciências proibidas do Anime RPG (Alquimia 20, Astrologia 20, Psionismo 20, Rituais 20, Teoria da Magia 40), Clero 20, Idiomas (escolha 3) 20, Empatia 30, Primeiros Socorros 30, Pesquisa 30, Sobrevivência (escolha dois ambientes) 20.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 1, Sábio (uma perícia científica a escolha).

**Habilidades Especiais:** Força do Conhecimento.

**Elfo (de sangue) Sábio [Kit de Personagem, 3D&T].**

**Custo:** 2 pontos.

**Restrição:** geralmente elfos de sangue. Nunca pode comprar Inculto.

**Vantagens/Desvantagens:** Perícia Ciências, Pontos de Magia extra, Focus 1.

# χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

## **Elfo (de sangue) Sábio [Classe de Personagem, RPGQuest].**

**PVs Iniciais:** 8 +2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Alquimia, Cura, Decifrar, Idiomas, Meditação e Música. Escolha dois em Nível [Bom] e demais em Nível [Normal].

**Armas:** escolha 1 em Nível Normal.

**Habilidades Especiais:** Força do Conhecimento.

*Força do Conhecimento:* um sábio pode usar seus valores normais de Perícia para atacar ou causar mais dano em suas magias. Toda vez que ele estiver em um ambiente favorável a sua ciência e conhecimento, poderá usar o ecossistema para atacar o inimigo - como, por exemplo, usar a Perícia Astrologia para saber onde uma estrela vai cair e lançar seu inimigo nela! Os testes de ataque são usados como um teste de Perícia (nos 3 sistemas deste RPG).

Se isso não fosse bastante, a Força do Conhecimento pode oferecer mais dano nos ataques e magias. Em RPGQuest, acrescenta a METADE do bônus de INT+perícia (soma e depois divide por 2) mais adequada ao clima do combate (se não tiver uma apropriada, utilize apenas o valor de INT); em 3D&T um acerto de Perícia (adequada ao local) oferece +2 de dano; em Anime RPG, a cada ponto de INT oferece 1/10 de dano nos ataques e magias, arredondando pra baixo (acrescentando seu Nível de Personagem) - assim sendo, um Personagem de INT18 e de Nível 3, ganharia um bônus de +4 no dano de seus ataques e magias (1,8 pela INT, +3 pelo Nível).

-----  
-----

## **Elfo (de sangue) Ranger [Kit de Personagem, Anime RPG].**

**Custo:** 1 ponto de Aprimoramento; 245 pontos de Perícia.

**Restrição:** geralmente elfos de sangue.

**Perícias:** espada curta 30/20, Treinamento de Animais 20, Veterinária 20, Armadilhas 10, Escapismo 30, Botânica 20, Arremesso 20, Natação 30, Salto 20, Furtividade 40, Primeiros Socorros 20, Rastreo 50, Sobrevivência (floresta) 40.

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 1, Sábio (uma perícia científica a escolha).

**Habilidades Especiais:** Amor ao Verde, Rastreamento, Trespasar..

## **Elfo (de sangue) Ranger [Kit de Personagem, 3D&T].**

**Custo:** 2 pontos.

**Restrição:** geralmente elfos de sangue. Nunca pode comprar Inculto.

**Vantagens/Desvantagens:** Focus 1, Sobrevivência.

# χεν<ριοδεχαμπανηαδαεθυπερπγανιμεβρασιλρπγ

## **Elfo (de sangue) Ranger [Classe de Personagem, RPGQuest].**

**PVs Iniciais:** 10 +2x bônus de CON.

**Perícias de Classe:** Armadilha e Natação [Normal], Furtividade, Montaria e Rastreo [Bom].

**Armas:** escolha 1 em Nível Bom.

**Habilidades Especiais:** Inimigo Predileto, Amor ao Verde, Rastreamento, Trespasar. Além disso, o Ranger recebe Focus 1 e 2 Pontos de Magia e pode sortear 1d6 de rituais, podendo lançar 1 ritual por dia.

*Amor ao Verde:* um ranger elfo protege fielmente a flora e fauna de Arfar. Em todo local verde, ele recebe um bônus de +15%/+2 em todos os testes, incluindo testes de resistência. Além disso, caso um ranger conjure magias com sua arma principal, consegue +50% de dano de suas magias e rituais (apenas também quando estiver no verde, em uma floresta ou tal).

*Rastreamento:* um elfo de sangue ranger recebe +20% nos testes de Rastrear caso a criatura seja algum animal ou criaturas ou inimigos (indiferente da raça) que estiverem dentro de qualquer floresta.

*Trespasar:* um elfo de sangue ranger recebe +1 ataque adicional (não inclui magias ou rituais) caso esteja portando uma espada curta (ou arma menor) em cada mão.

---

## *Clãs Élficos.*

A seguir, alguns dos clãs élficos existentes em Eternya. Não existem informações das reuniões destes clãs em Arfar ou em outros mundos. Estes clãs são nativos do reino de Eternya, o Reino mágico (e proibido) dos elfos puros.

NOTA: NENHUM elfo de sangue pode pertencer a NENHUM clã élfico aqui apresentado. Os clãs são da dinastia particular dos elfos puros.

**INIMIGO DOS ANJOS:** Anjos são a evolução da raça élfica, no que geraram os elfos do céu. Por sua soberba incomum entre sua raça e aos dos elfos puros, gerou este clã. O Inimigo dos Anjos é formado por elfos puros decididos a declarar guerra contra estes seres. Formado geralmente por guerreiros/arqueiros fanáticos elfos.

**LANÇA DE MADEIRA:** clã social formado pelas maiores autoridades judiciárias élficas. São por eles que o juízo de Eternya é decidido. Os que entram neste clã são os elfos mais velhos e respeitados de toda região.

# χενζριοδεχαμπανηαδαεθυιπερπγανιμεβρασιλρπγ

**AMANTES DA FLORESTA:** formado por druidas e rangers. Eles aprendem a ter extrema noção do poder mágico encontrado nas plantas.

**CORTE DOS ENCANTADORES:** formada pelos maiores encantadores as quais conduzem diversas reuniões e fóruns sobre seus itens mágicos formados.

**BELEZA ÉLFICA:** formada apenas por lindas elfas puras. Usada para demonstrar a beleza élfica existente em Eternya. De vez em quando, se fazem alguns concursos para modelar a beleza élfica!

Não perca o próximo netbook: O LIVRO DAS RAÇAS 3:  
HALFLINGs.