

Por Antônio Augusto *Shaftiel* (*orifiel@hotmail.com*)

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas*, *Busca por Sangue* e *Príncipe da Destruição*

Elfos Negros de Arton

Por Antônio Augusto Shaftiel

Obs: Há um outro autor na internet plagiando o que eu escrevi e colocando em outros sites com seu nome.

*"So I held my head up high
Hiding hate that burns inside
Which only fuels their selfish pride
We're all held captive
Out from the sun"
Creed, My Own Prison*

Ao contrário dos outros elfos, os odran (como se intitulam os elfos negros) se reúnem em clãs e famílias muito unidas e dispostas a se sacrificar pelo bem do próximo. Foi justamente o trauma da perda de seus parentes e de seu reino que os fez se unir tanto. Eles perceberam que precisavam de se apoiar para continuarem vivos e superarem seus traumas. Só assim poderia desafiar o mundo e provar qual era a raça escolhida de Arton.

Existem cinco famílias principais de elfos negros. Elas são chamadas de grandes famílias, ou casas, e todo odran pertence a uma delas, usando seu sobrenome. Fora estas, existem as famílias menores, formadas por casais e seus filhos ou por pequenos grupos que se formaram há pouco tempo. O segundo sobrenome de um elfo negro vem daí. E ele pode vir a ter um terceiro caso se case com alguém de outra família.

Para se entrar em uma família, deve-se passar pelo ritual de iniciação básico dos elfos negros e em

seguida os líderes da Mesa da Escuridão discutirão a que grande família aquele elfo deve pertencer.

Essa escolha é cuidadosa, pois o iniciado deve entrar em um grupo que o ajude a superar seus problemas e contra todo seu ódio na direção certa.

Organização

*"What if you did?
What if you lied?
What if I avenge?
What if eye for an eye?
I know I can't hold the hate inside my mind
'Cause what consumes your thoughts controls your life
So I'll just ask a question
What if?"
Creed, What If*

O que mantém a organização das famílias é o respeito. Nenhuma família possui líderes, apenas as casas possuem três representantes frente a Mesa da Escuridão. E mesmo estes se comportam como um outro elfo negro qualquer.

Os odran acreditam que devem se respeitar e se ajudar. Os mais fortes devem ajudar os mais fracos a se desenvolverem para que possam lutar contra o mundo de fora e os mais fracos devem respeitar o poder dos outros. Aqueles que se mostram arrogantes frente aos outros, logo perdem todo o respeito da sociedade e acabam segregados. Eles são superiores ao resto do mundo, mas iguais entre si.

Por **Antônio Augusto Shaftiel (orifiel@hotmail.com)**

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas*, *Busca por Sangue* e *Príncipe da Destruição*

O trabalho geralmente é feito em rodízio, sendo que raramente eles se especializam em alguma tarefa. Algumas vezes eles podem passar mais tempo em algum trabalho, mas isso geralmente é feito em seu tempo livre e o elfo negro acaba levando como um hobby.

A escolha do representante é feita por voto entre todas as famílias menores coligadas à casa. Nunca mais de um deles pertence à mesma família. E ninguém se candidata. Os votos são feitos ao caso, quando os elfos negros começam a apontar seus prediletos.

Iniciação

"Sacrifice receiving the smell that's on my hands ... hands, yeah

And I listen for the voice inside my head

Nothin', I'll do this one myself"

Pearl Jam, State of Love and Trust

A iniciação dos elfos negros é feito de acordo com sua profissão. Os guerreiros, magos e outros que já possuem alguma habilidade para combate ou mesmo aventuras são levados para fora do Coração de Tenebra. Lá eles caçam a assassinar um elfo seguidor de Glórienn ou qualquer outra criatura inferior.

Então a vítima é levada para o esconderijo dos odran e faz parte de um ritual sagrado, em que outros elfos, aqueles menos inclinados para a guerra (como camponeses, cidadãos comuns), bebem seu sangue em um cálice comum. Essa é a prova de que os elfos estão no topo de tudo e que o máximo que as outras espécies podem ser vir para eles é de alimento. Mas deve-se lembrar que esse ritual é apenas simbólico. Os odran não recorrem ao canibalismo.

Em seguida, alguns membros da seita (um de cada casa ou grande família) compartilham do seu próprio sangue com os iniciados, inclusive aqueles que caçaram. Isso é a prova de que eles são todos iguais, seu sangue é o mesmo.

Nessa altura, os cabelos e os olhos de todos os elfos já está negro como as trevas e não há mais volta. Todo o ritual dos elfos negros está lá para mostrar que aquele é uma caminho sem volta. Uma vez que se participe do assassinato de outras criaturas e tenha seu sangue em suas mãos, o elfo está marcado para sempre.

As famílias

*"Hold my hand, walk beside me
I just need to say..."*

Pearl Jam, Porch

Ansiriam

*"Let us march on
To the fields of sacrifice
(I'm) wondering why
I will carry on
Will betray myself
To rise"*

Blind Guardian, Thorn

A palavra Ansiriam significa Mutilados em élfico antigo. Essa casa abriga as aqueles que tiveram algum tipo de dano físico marcante durante a queda de Lenóriem ou mesmo depois. Eles podem ter seus rostos deformados, cicatrizes espalhadas pelo corpo ou membros perdidos. Essas deformações físicas afetam profundamente os elfos, tão orgulhosos de seus corpos.

Quando se unem aos Ansiriam, os iniciados aprendem a conviver com suas deformações e novos métodos de vida. Eles podem conversar com outros que passam pelos mesmos problemas e acumulam todo seu ódio, escondendo-o nas trevas para o ataque final.

Os Ansiriam são os elfos negros mais ligados à Tenebra. Muitos se tornam clérigos da deusa e pedem ajuda para esconder suas deformações ou fazê-los esquecer essas mágoas em meio às trevas.

Símbolo: Um corpo de sombras em que não se pode definir muito bem os membros ou as feições.

Famílias menores: Tifiniam: Essa família é pequena e pouco conhecida entre os elfos negros. Isso acontece porque eles fazem o possível para se manterem afastados de tudo, estando sempre nas sombras mesmo durante as festas. Os Tifiniam são assassinos e magos que lidam com as magias mais negras e perigosas conhecidas e desconhecidas. Recentemente eles começaram a formar os chamados magos assassinos, criaturas perigosas e poderosas treinadas para matar utilizando habilidades mágicas e naturais, sem depender demais de nenhuma das duas.

Oroti: Surpreendendo muitos elfos negros, os Oroti demonstram claramente suas deformações e cicatrizes como se fossem verdadeiros símbolos de honra e batalha. Eles mostram as marcas deixadas por seu sacrifício em nome de Glórienn e que a deusa não os ajudou em nada depois disso. Eles não buscam meio de reverter essas falhas, usando-as para se lembrarem para sempre do mal que sua fé em Glórienn causou.

A caverna: Localizada nas regiões mais profundas, a caverna principal dos Ansiriam é o local mais escuro do Coração de Tenebra. Não existe praticamente nenhuma iluminação. Os corredores são amplos e com pouquíssimos

Por **Antônio Augusto Shaftiel (orifiel@hotmail.com)**

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas*, *Busca por Sangue* e *Príncipe da Destruição*

obstáculos para que aqueles elfos com problemas na locomoção possam transitar normalmente. Quase não existem estátuas ou obras de enfeite. O que se ouve normalmente ali são os cânticos em homenagem a Tenebra ou apenas o silêncio completo. Os Ansarian aprenderam a ser silenciosos e raramente demonstram sua dor em voz alta. Seu corpo já o faz.

Jenfar

"I feel like screaming

But I can't breath in"

Blind Guardian, When Sorrow Sang

Todos os elfos que sofreram tortura física ou psicológica se abrigam entre os Jenfar. Não é à toa que eles são chamados de violentados. Qualquer tipo de trauma psicológico é debatido e entre os membros dessa família que tentam ensinar os outros a superar suas dificuldades ou pelo menos a extravasar todo seu ódio.

Para se tornar um Jenfar, o íntimo do elfo negro deve ser tocado. Geralmente todas as suas ilusões são destruídas e muitos perdem suas esperanças. A maioria desses elfos chega deprimida até o Coração de Tenebra, como se não tivessem motivos para viver. Alguns estão próximos da loucura e não conseguem se esquecer das torturas que sofreram.

A maioria dos Jenfar são elfas que foram violentadas de algum modo, seja durante a tomada de Lenóriem ou depois. Vítimas de estupro ou qualquer outro tipo de violência sexual são comuns nessa família. Essas marcas afetam profundamente o psicológico e deixam marcas nas mentes desses elfos.

Devido à esses problemas psicológicos, muitos desses elfos negros se tornam artistas. Eles cantam músicas em homenagem à Tenebra ou amaldiçoando Glórienn e o restante do mundo. São canções cheias de tristeza e mágoa, com tanto sentimento que poucos bardos de Arton podem reproduzir. O mesmo pode-se dizer de suas esculturas e pinturas, que representam todos os seus tormentos internos.

Existem alguns Jenfar que ajudam outros elfos negros a superar seus tormentos. Eles atuam como psicólogos e ouvem, tentando ajudar e, como é normal, direcionar o ódio.

Símbolo: O rosto de um elfo com uma lágrima de sangue escorrendo na face direita.

Famílias menores: Zurá: os Zurá são uma família recente e ainda pequena, mas que tem impressionado os líderes dos elfos negros. Eles são compostos por elfos que enlouqueceram com a Tormenta. De algum modo, os membros dessa família tiveram contato com essa estranha

tempestade e enlouqueceram. Muitos deles se tornaram guerreiros cheios de ódio que entram nas batalhas dispostos a demonstrar todo o horror que presenciaram. Os magos dessa família são habilidosos no Caminho dos Demônios e conseguem enlouquecer ou matar seus inimigos com quase a mesma eficiência que os demônios da Tormenta.

Lirdieli: O nome dessa família vem de uma elfa que foi violentada por um grupo de humanos quando fugia de Lenóriem. Lirdiel ainda está viva e é uma das principais vozes entre os Jenfar. Lirdiel Jenfar Lirdieli não luta ou utiliza magia, ela apenas encanta os outros com sua beleza melancólica e suas palavras de apoio. A maioria dos Lirdieli são elfas que sofreram nas mãos de humanos e tiveram filhos meio elfos. Geralmente as crianças são sacrificadas em nome de Tenebra durante o nascimento e as mães bebem seu sangue para se tornarem mais fortes.

Rien: Depois de serem torturados de todas as formas, esses elfos nunca mais se recuperaram. Os Rien adquiriram a habilidade de torturar qualquer alma, seja física ou psicologicamente. Eles aprenderam a seduzir para depois ferir os corações de seus amantes, a fazer alguém sofrer até contar toda sua vida. Cair nas mãos de um Rien é algo para nunca mais ser esquecido.

Dizir: os Dizir competem seriamente para serem os elfos negros mais estranhos do mundo. De algum modo, seus traumas despertaram estranhos poderes mentais e agora muitos são capazes de ler as mentes de outras pessoas ou movimentar objetos com um simples pensamento.

A caverna: Um dos locais mais bonitos do Coração de Tenebra é a caverna principal dos Jenfar. Ela está cercada de pinturas, estátuas e todo tipo de arte que adorna cada pedaço de suas paredes. Até as estalactites e estalagmites são esculpidas em formas de elfos ou da deusa das trevas. As passagens e túneis para as cavernas das famílias menores também são extremamente decoradas.

Durini

"I swear revenge

Filled with anger aflamed our hearts

Full of hate full of pride"

Blind Guardian, Nightfall

Talvez os elfos negros mais radicais sejam os Durini. Eles são antigos sacerdotes de Glórienn que perderam totalmente a fé na deusa. Eles não são como os outros. Todos tinham uma fé profunda na criadora dos elfos e acreditavam que ela era tudo em suas vidas. Sempre se sacrificaram por sua deusa e no momento que mais

Por **Antônio Augusto Shaftiel (orifiel@hotmail.com)**

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas*, *Busca por Sangue* e *Príncipe da Destruição*

precisaram, ela não os atendeu. E os Durini não conseguem perdoar essa falha.

É claro que nem todos os Durini eram clérigos. Existem antigos paladinos e magos que acreditavam que todas as suas habilidades vinham do poder da deusa. Até mesmo alguns camponeses e plebeus que depositavam toda sua confiança em Glórienn estão nessa casa. Hoje eles utilizam todas as suas habilidades para acabar com Glórienn e sua fé.

Os Durini não possuem muita fé em Tenebra. Eles a consideram uma amiga que os ajuda a se esconder dos males do mundo enquanto se preparam para atacar. Nenhum deles tem capacidade para louvar um deus novamente. O máximo que fazem é oferecer algum favor para Tenebra, em troca de outro, seja uma magia ou algum dom.

Símbolo: Os Durini não utilizam símbolos. Quando querem se representar, utilizam apenas uma esfera negra.

Famílias menores: Lirii: Fundada por Adriê Durini Lirii, um antigo membro das Espadas de Glórienn, os Lirii são os caçadores de clérigos. Eles são guerreiros especiais. Adriê era totalmente fiel a Glórienn e lutou ao lado de Berforam nas últimas batalhas para defender Lenórienn. E de nada adiantou seu sacrifício. Depois de tanto ódio, ele conseguiu desenvolver um meio de evitar as magias baseadas em fé e tem se especializado cada vez mais nessa arte. Os Lirii estão se tornando cada vez mais perigosos para qualquer tipo de clérigo, pois sabem muito bem como evitar suas magias. E seus magos não ficam para trás.

Zirii: Talvez estes sejam os elfos negros mais estranhos, mesmos entre os Durini. Os Zirii querem se tornar deuses e estão recolhendo itens mágicos e aprendendo novos rituais que possam torná-los mais poderosos. Eles aprendem cada vez mais segredos sobre os deuses de Arton e estão no caminho certo para entender muitos mistérios divinos. Talvez estes sejam os magos mais poderosos entre os elfos.

A caverna: Localizada longe das capelas e da caverna principal dos Ansarian, a casa dos Durini é simples e espaçosa. Ela tem um espaço reservado para bibliotecas, outro para treinar seus guerreiros e até um reservado para debates e críticas. É um dos lugares mais bem organizados do Coração de Tenebra. As passagens para as cavernas das famílias menores são sempre bem cuidadas e limpas.

Querzer

"Clean my wounds

Wash away all fear

Let courage be mine

Noone hears me crying"

Blind Guardian, A Dark Passage

Não foram poucos os que lutaram para evitar a queda de Lenórienn. Muitos se sacrificaram de todas as maneiras. Alguns deixaram de defender suas famílias para continuar lutando, esperando que Glórienn os apoiasse. E de nada adiantou.

Isso deixou muitos guerreiros cheios de amargura e ressentimento. E todos eles se abrigaram na casa de Querzer. Suas espadas e lanças passaram a ser erguidos em nome dos elfos negros e de Tenebra.

Os Querzer são os maiores guerreiros dos elfos negros. Alguns são gladiadores outros soldados e até rangers. O que há de comum entre todos eles é que quando mais precisaram de ajuda para superar um inimigo, Glórienn os negou. Então eles treinam arduamente para nunca mais precisarem da ajuda de nenhum deus ou magia.

Símbolo: Uma espada quebrada sobre uma poça de sangue.

Famílias menores: Din: Os guerreiros de Din não acreditam em magia, seja clerical ou arcana. Eles não utilizam nenhum item mágico e sempre lutam com armas normais. Essa descrença acaba dando poder a esses guerreiros. A maioria dos Din é resistente à magia e alguns são capazes de ferir seres mágicos com armas normais, como se fossem os arautos de sua destruição.

Urden: São rangers que se especializaram em caminhar nos túneis e cavernas dos subterrâneos de Arton. Eles aprenderam a caçar as criaturas que vivem por ali e descobriram novas rotas para chegar em pontos estratégicos.

Guená: São os guerreiros magos dos elfos negros. Muitos poderiam pensar que os Guená estão em disputa com os Din, mas isso é errado. As duas famílias se ajudam em treinamentos, ensinando uma a outra como combater certas táticas de guerra. Os Guená são especialistas em magias ofensivas e produzem muitas armas mágicas.

A caverna: O abrigo da casa de Querzer está cheio de armas e lutas a qualquer hora. Esses elfos negros estão sempre treinando e fazem do saguão principal um verdadeiro campo de batalha. Existem apenas alguns locais de descanso com pequenas lagoas para que possam se refrescar. Alguns dormitórios estão espalhados para aqueles que não pertencem a nenhuma família menor.

Por **Antônio Augusto Shaftiel (orifiel@hotmail.com)**

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas*, *Busca por Sangue* e *Príncipe da Destruição*

Luave

“Frágeis testemunhas de um crime sem perdão”

Engenheiros do Hawaí, Toda Forma de Poder

Os Luave são compostos por plebeus, camponeses, comerciantes e qualquer outro elfo comum que tenha perdido tudo durante a queda de Lenórien. De algum modo, eles perderam seu rumo. Sem família, dinheiro ou qualquer esperança, acharam os elfos negros que os ajudaram a se reerguer e a tomar um novo rumo em suas vidas.

A maioria desses elfos está cheia de amargura por ter perdido tanto. Tudo o que tinham, tudo o que construíram se foi destruída. A perda de parentes os deixou solitários e precisando de apoio. E encontrando outros na mesma situação, um pouco de esperança apareceu em seus corações. Pelo menos o suficiente para continuar vivendo.

Eles tentam continuar suas vidas normalmente, mas não conseguem se esquecer do que já tiveram. Os clérigos souberam muito bem como manipular suas mentes para que acabassem com qualquer vestígio de fé em Glórienn. E não foi preciso muito esforço.

A maioria desses elfos sofreu muito ao perder a proteção de seu reino. Não foi fácil encarar o mundo. Muitos sofreram com o preconceito e pedir ajuda a outros povos não era nada fácil. Até mesmo um elfo mendigo tem mais orgulho em seu coração do que um nobre humano.

A agricultura, o comércio, a mineração e o trabalho em metal são comuns nessa casa. Pode-se dizer que eles são os responsáveis pelo verdadeiro movimento do Coração de Tenebra. Muitos deles também são comerciantes, mas trabalham em nome da Mesa da Escuridão, só vendendo para as raças do mundo exterior.

Alguns dos Luave são nobres que estavam entre os mais importantes de Lenórien. Eles se ressentem por terem perdido seu poder. E não há mais volta. Entre os elfos negros não há diferença de classe e eles odeiam isso. A maioria acaba desprezada e encontra a pena de morte ao humilhar outro de sua espécie.

Símbolo: Um coração partido ao meio.

Famílias menores: Sandaraé: Os Sandaraé eram nobres, uma família cheia de orgulho que comandava os políticos de Lenórien. Alguns poucos se abrigaram entre os elfos negros e aprenderam a conviver em paz com essa sociedade. Demorou, mas eles aprenderam. Muitos morreram por punição ou foram expulsos da sociedade por terem se achado superiores aos outros elfos negros. Agora os Sandaraé vivem nas cavernas mais profundas e trabalham ajudando a Mesa da Escuridão com termos

políticos e estratégias para minar a política de certos reinos do Reinado.

Tael: Os Tael são os principais responsáveis pela fabricação do vinho atiu. Eles são grandes conhecedores da produção de bebidas e outros tipos de alimentos.

Nerdiel: Exímios conhecedores das plantas, os Nerdiel são herbalistas. Muito do que plantam é usado em componentes materiais para magias. Mas eles também cuidam de plantas medicinais que podem curar doenças sem o auxílio de magia. Os Nerdiel também sabem muito bem como criar venenos potentes e mortais.

A caverna: A caverna mais caótica do Coração de Tenebra é a casa dos Luave. Ali existem feiras e os principais pontos de diversão dos elfos negros. É o local mais movimentado e mais próximo de um ambiente alegre que os elfos negros podem frequentar. A caverna dos Luave fica em uma profundidade média.

Coração de Tenebra

“Não tenho pra onde ir

Não tenho onde ficar

Novos horizontes

Se não for isso o que será?”

Engenheiros do Hawaí, Novos Horizontes

A rede de cavernas que forma o Coração de Tenebra é gigantesca. E aumenta cada vez mais já que os elfos negros se reproduzem mais rapidamente que os outros elfos. Acreditando que devem perpetuar sua espécie e com o contato contínuo providenciado pelas famílias, os nascimentos têm sido cada vez mais frequentes.

Justamente por isso, os Luave trabalham cada vez mais para ampliar os túneis, sempre com a ajuda de clérigos, guerreiros e rangers para protegê-los. O trabalho é contínuo, tanto por esforço quanto pelo alívio, já que enquanto trabalham, os elfos negros esquecem um pouco de sua dor.

As grandes cavernas das casas estão conectadas por corredores grandes e seguros (para os elfos negros). Toda grande caverna tem saída para os abrigos das famílias menores e para o Grande Saguão das Trevas. Caminhos para a superfície são vigiados constantemente e nenhum elfo negro sai do Coração de Tenebra sem dar explicações.

É claro que existe vigília nos túneis subterrâneos. Muitas criaturas perigosas rondam pelas cavernas e são caçadas constantemente pelos Urden e outros guerreiros em treinamento.

Muitos postos de vigia são feitos em estalactites, no alto das cavernas. Dali, os elfos têm uma visão geral e

Por **Antônio Augusto Shaftiel (orifiel@hotmail.com)**

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas*, *Busca por Sangue* e *Príncipe da Destruição*

estão prontos para atacar com seus arcos. É claro que isso é feito nas áreas mais amplas.

Defesa

*“Qualquer coisa que se mova é um alvo
Ninguém tá salvo”*

Engenheiros do Hawaí, O Papa é Pop

O sistema de defesa do Coração de Tenebra é bastante eficiente. Alguns túneis que levam para o Grande Saguão ou para as grandes cavernas são estreitos e tornam difícil a locomoção de criaturas robustas como anões ou trolls. Os elfos negros são especialistas em luta em locais fechados e não vêem problema nenhum nessa situação, utilizando toda a caverna em seu proveito.

Ódio e desprezo

Deve-se notar que todos os elfos negros possuem um profundo ódio por Glórienn ou são amargurados com o mundo. Eles não entraram para a seita à toa. Existe um motivo muito forte para se tornarem odran.

Não basta apenas desprezar Glórienn, isso muitos elfos normais já fazem. Os odran estão mais feridos, foram mais tocados pelas perdas de alguma maneira.

Novos Kits

Garra de Tenebra

Os Garras de Tenebra são escolhidos entre a elite dos elfos negros. Apenas os melhores se tornam “paladinos das trevas”. Sendo escolhido entre as famílias, é uma grande honra se tornar um Garra de Tenebra. E isso é motivo para tratar os outros elfos negros com mais respeito, pois este é um dos mandamentos desses guerreiros.

Eles são indicados para as missões mais importantes. Eles possuem conhecimento sobre os túneis e sobre armas especiais, principalmente a aji.

Todos devem seguir os seguintes mandamentos: nunca desobedecer Berforam; proteger os elfos negros com sua vida, se necessário; nunca se mostrar ao sol; nunca usar armas de seres inferiores (qualquer arma não élfica).

Eles não utilizam nenhuma arma que não seja a espada, o arco e a aji (uma peça metálica em forma de arco, onde a lâmina seria o arco propriamente dito e a empunhadura seria a corda. A aji pode existir em tamanho grande (dano 1d6 + 2) ou pequeno (dano 1d4 + 1).

Existem alguns benefícios em se tornar um Garra de Tenebra. Eles recebem um bônus de + 1 no dano enquanto seguem os mandamentos e + 2 durante a lua nova.

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 250 pontos de perícia.
Perícias: Aji 40/40, Espada 40/30, Arco 40/0, Camuflagem 30%, Furtividade 40%, Manobra de Combate (Luta com Duas Armas), Rastreo 40%, Religião 30%, Sobrevivência (Subterrâneo) 40%.

Aprimoramentos: Pontos de Fé 2, Pontos Heróicos 4.

Pontos de Fé: 2 + 1 a cada 2 níveis

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Guerreiro Lirii

Conhecidos por seu ateísmo, os guerreiros Lirii desenvolveram técnicas especiais para acabar com qualquer tipo de clérigo. Eles sabem muito bem como evitar as magias clericais. Muitas vezes os clérigos de Glórienn são pegos de surpresa quando sua primeira magia não surte efeito no inimigo. Para esses guerreiros, isso é o suficiente para acabar com o inimigo.

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.

Perícias: Espada Longa 40/40, Arco 40/0, Adaga 20/10, Escolha uma Manobra de Combate (50), Etiqueta 20, Manipulação (Intimidação 20), Religião 40

Aprimoramentos: Resistência à Magia (apenas clerical) 1, Detecção de Milagres (Como detecção de magia só que pode sentir a presença de personagens com pontos de fé e magias clericais).

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 0

Pontos heróicos: 3 por nível.

Mago assassino Tifinian

Treinados para usar as artes mística e do assassinato, esses Tifinian são extremamente perigosos. Eles não dependem muito da magia, mas sempre a têm para ajudá-los quando precisam.

Eles são especialistas no Caminho das Trevas e da Água, produzindo venenos mágicos e atacando da escuridão sem serem notados.

Custo: 3pts. de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia.

Perícias: Espada 30/30, Punhal 30/10, Ler e escrever (idioma nativo) 30, Armadilhas 30, Furtividade 40, Ocultismo 20, Teoria da Magia 20, Camuflagem 30

Por **Antônio Augusto Shaftiel (orifiel@hotmail.com)**

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas*, *Busca por Sangue* e *Príncipe da Destruição*

Aprimoramentos: Pontos heróicos 2, Poderes mágicos 1.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 1 + 2 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Novos aprimoramentos

Disponíveis apenas para elfos negros

Membro das Trevas

1 ponto: Os membros das trevas foram criados pelos sacerdotes de Tenebra para ajudar aos Ansiriam que perderam braços ou pernas. Através da magia da deusa das trevas, um novo membro é feito. Ele é negro e percebe-se claramente que não faz parte do corpo do elfo. Uma vez por dia, o elfo negro pode canalizar energia do plano das trevas para esse membro. Caso ele toque em alguma arma, ela se tornará mágica durante o restante do combate (considere como uma arma mágica + 2, + 3 contra criaturas da luz). Ou ele pode tocar alguém e usar essa energia negativa para causar 1d6 pontos de dano. Nenhum desses poderes pode ser usado durante o dia. E o membro perde parte de sua consistência quando exposto à luz do sol gerando um redutor de - 2 nas ações com que se relaciona.

Visão das Trevas

1 ponto: Outro aprimoramento comum entre os Ansiriam. Ele permite que aqueles que perderam sua visão normal voltem a enxergar. As órbitas do elfo negro se tornam vazias e geram calafrios simplesmente ao fitar alguém. A visão das trevas permite enxergar em qualquer tipo de escuridão, até mágica. Só que durante o dia, o elfo não enxerga quase nada, recebendo um redutor de - 6 nos testes de Percepção.

2 pontos: O elfo negro não precisa mais enxergar. Ele possui uma espécie de radar que o permite saber tudo que ocorre à sua volta, não importante se seus olhos funcionem ou não. Ele nunca sofrerá redutores devido à ausência ou presença excessiva de luz.

Descrença

3 pontos: O personagem é totalmente descrente nas forças da magia e dos deuses. Eles negam todas as energias mágicas lançadas como se fossem feitos de ferro frio puro. Isso é bem diferente da resistência a magia, apesar do sistema ser o mesmo (Todas as magias feitas contra o elfo negro recebem o redutor de - (1D + 2) automaticamente.). O personagem simplesmente nega os efeitos, retirando toda a energia concentrada pelos magos. Ele é até capaz

de ferir criaturas que só podem ser atingidas por armas mágicas como se tivesse um bônus de + 1 nos ataques. Fadas, dríades e ninfas recebem um ponto de dano a mais e se sentem desconfortáveis perto do descrente.

Personagens

Berforam

Guerreiro de Décimo Quinto Nível, Clérigo de Tenebra Oitavo Nível

Força 16

Constituição 17

Agilidade 20

Destreza 21

Inteligência 14

Força de Vontade 17

Carisma 14

Percepção 15

de Ataques [3], IP 7 (armadura e magia), PVs 31 + 40

Pontos de Fé: 13

Diamante das Trevas 100/100 1d10 + 7 (vorpal)

Duas ajis mágicas 100/100 1d4 + 6 (vorpal)

Uma adaga mágica 80/80 1d4 + 4

Perícias Principais: Espada Longa 80/80, Aji 70/70, Adaga 50/50, Arco 50/50, Manobra de Combate (Luta com Duas Armas, Luta às cegas, Desarmar), Esquiva 45, Furtividade 70, Camuflagem 40, Manipulação (Liderança 60, Intimidação 50), Montaria 30, Sobrevivência (Subterrâneos 40, Floresta 40), Religião 40, História 40

Alevandra Jenfar Lirdieli

Ranger de Oitavo Nível

Força 13

Constituição 14

Agilidade 17

Destreza 19

Inteligência 14

Força de Vontade 14

Carisma 16

Percepção 14

de ataques [2], IP 5, PVs 22 + 16

2 Aji mágica 70/70 1d4 + 4

Perícias principais: Espada 40/50, Arco Longo 60/0, Adaga 40/20, Armadilhas 40, Camuflagem 40, Herbalismo 40, Furtividade 70, Montaria 40, Rastrear 60, Sobrevivência (Subterrâneos 40, Florestas 50), Religião 40, Primeiros Socorros 40

Por **Antônio Augusto Shaftiel (orifiel@hotmail.com)**

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas*, *Busca por Sangue* e *Príncipe da Destruição*

Alevandra era uma simples ranger em Lenóriem. Não era muito conhecida, mas suas habilidades superavam a de muitos humanos. Ela tinha uma habilidade natural para rastrear e percorrer caminhos.

A elfa nunca foi muito ligada à batalha. Não tinha muito prazer em lutar, sempre o fazendo apenas para se defender. Seu pensamento só começou a mudar de idéia durante a queda do reino élfico. Alevandra ficou encarregada de levar um grupo de crianças de sua vila para longe, mas eles acabaram surpreendidos por goblinóides.

Todos acabaram mortos. A elfa sobreviveu porque ficou inconsciente e foi dada como morta. Muitos diriam que isso seria sorte, mas Alevandra não pensou nisso quando acordou suja do sangue das crianças que deveria proteger. Ela apenas enterrou os corpos e partiu, cheia de ódio no coração e traumatizada com o ocorrido.

Ela odiou Glórienn por não ter ajudado as crianças e a si mesma por não saber lutar muito bem. Decidindo que aprenderia a se proteger, ela entrou em um templo de Keenn e pediu para que lhe ensinassem a lutar. Foi sua beleza e seu ódio que atraíram os sacerdotes e guerreiros do templo.

Eles ensinaram a elfa a lutar, mas nunca conseguiram tocá-la. Com o tempo, ela passou a ser usada em missões de rastreio e caça junto aos sacerdotes. Suas habilidades acabaram atraindo a atenção do Mestre Arsenal que a utilizou em muitas missões para conseguir itens mágicos. Não foram poucas as missões em que Alevandra guiou os sacerdotes de Keenn até locais secretos e objetos poderosos. Seu talento permitiu a descoberta de muitos itens poderosos. E o Mestre Arsenal quis conhecer essa elfa, com intenções de torná-la parte de sua elite.

O sumosacerdote ficou ainda mais interessado na elfa após conhecê-la. Os dois passaram a planejar juntos suas próximas missões. Seu relacionamento se estreitou cada vez mais. Só que seus pensamentos sobre a relações eram diferentes. Arsenal queria mais. E Alevandra foi a única pessoa no mundo a conhecer o verdadeiro rosto de Arsenal. Só que a elfa o recusou. O homem não admitiu o fato e a violentou. Depois disso, prendeu-a em seus calabouços para nunca mais ser obrigado a encará-la.

Foram dois meses de prisão no calabouço da fortaleza de Arsenal. A elfa não falava, não se comunicava com ninguém. Comia pouco e no final de seu cativeiro era apenas um reflexo frágil da beleza e força que tinha antes.

Sua salvação veio nas mãos de um grupo de aventureiros que conseguiu invadir e roubar a fortaleza de arsenal. Por pura coincidência, sua saída secreta estava localizada na cela da elfa. Eles acabaram a levando por

peso na consciência. Foram obrigados a arrastá-la durante todo o caminho, mas acabaram a abandonando depois de saírem da fortaleza.

Alevandra não se lembra do que aconteceu depois. Só sabe que um dia acordou em meio à mata e não tinha vontade de se levantar. Ficou deitada durante horas, apenas observando o céu. Não conseguia pensar em mais nada. Às vezes uma lágrima descia por seu rosto quando se lembrava do que sofrera com Arsenal ou das crianças que não conseguiu proteger. Frequentemente ela tinha um sonho em que acordava em meio ao corpo dos elfos suja de sangue e uma mão a erguia. Só então ela percebia que essa mão era de Arsenal e que ela também estava sangrando. Era o sangue de sua virgindade perdida.

A ranger teria morrido se não fosse encontrada por um grupo de elfos negros. Entre eles estava Berforam que liderava seus seguidores em uma caçada ao mesmo grupo de aventureiros que salvara Alevandra. Todos os aventureiros foram mortos e os elfos ainda discutiam a batalha quando a acharam. Berforam sentiu algum sentimento em seu coração pela primeira vez assim que ergueu a elfa.

Ele passou a cuidar de Alevandra e a ensiná-la, colocando-a em missões importantes. O relacionamento dos dois tem se estreitado cada vez mais. A elfa ainda tem medo de se relacionar com homens, conversando pouco, mas se sente à vontade com Berforam. Eles não se tocam muito, mas o elfo negro é paciente e procura entendê-la. Ninguém sabe muito bem o que está acontecendo, mas muitos esperam que Berforam tenha um filho logo, pois esta criança será o maior guerreiro dos elfos negros de Arton. Talvez o maior guerreiro de todos os elfos.

Itens mágicos: Capa de Invisibilidade, Anel de Proteção, Botas do Silêncio, Três Adagas + 1, Anel de Localização (Permite a Berforam e Alevandra se localizarem e conversarem)

Aparência: Alevandra tem olhos melancólicos e tristes, que só brilham quando luta ou quando está ao lado de Berforam. Seus longos cabelos negros estão sempre presos por objetos de ouro e cuidadosamente tratados. Ela sempre veste roupas negras e usa jóias com rubis vermelhos.

Interpretação: Alevandra é uma pessoa fechada, mas disposta a conversar. Ela tem superado o trauma da violência sexual graças a família Lirdieli e a Berforam, mas ainda se sente mal ao conversar com homens. O pior é que ela atrai as pessoas muito facilmente e muitos pensam que é fácil conseguir intimidade com essa elfa. Sem querer,

Por **Antônio Augusto Shaftiel** (*orifiel@hotmail.com*)

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas*, *Busca por Sangue* e *Príncipe da Destruição*

Alevandra consegue ser sedutora e bonita. Dentro do Coração de Tenebra, ninguém ousa tocá-la, mas muitos elfos já morreram em suas mãos nas missões na superfície. Eles nem sabem o perigo que enfrentam até ser tarde demais.

Para D&D

Raça: Elfo Negro

Os elfos negros não são propriamente uma raça, mas uma variação dos elfos. Seus traumas de guerra e o ódio geraram algumas modificações. Ao invés do bônus de Carisma dos Elfos de Arton, eles recebem um bônus de + 2 nos teste de Resistência de Vontade e Visão no Escuro ao invés de Visão na Penumbra. Fora essas modificações, os elfos negros são como os outros elfos, ainda a mesma raça, apenas com características psicológicas diferentes.

Todos devem seguir os seguintes mandamentos: nunca desobedecer Berforam; proteger os elfos negros com sua vida, se necessário; nunca se mostrar ao sol; nunca usar armas de seres inferiores (qualquer arma não élfica).

Eles não utilizam nenhuma arma que não seja a espada, o arco e a aji (uma peça metálica em forma de arco, onde a lâmina seria o arco propriamente dito e a empunhadura seria a corda. A aji pode existir em tamanho grande (dano 1d6 + 2) ou pequeno (dano 1d4 + 1).

Talentos

Descrença

O elfo negro perdeu a fé nos deuses e usa essa descrença para resistir à magias divinas.

Pré-requisito: Elfo Negro, Int 14+

Benefício: Bônus de + 1 nas jogadas de proteção contra magias divinas.

Visão das Trevas

A visão do elfo negro é ótima nas trevas. Ele consegue enxergar em trevas mágicas.

Pré-requisito: Elfo Negro

Benefício: Enxerga em trevas provocadas por magia ou habilidades similares à magia.

Classe de Prestígio

Garras de Tenebra

Os Garras de Tenebra são guerreiros especiais treinados por Berforam para substituir os Espadas de

Glórienn. Eles são assassinos sombrios que vivem para servir a seita e seu grande general. São treinados para não depender muito de magia ou de habilidades divinas para não correrem o risco de depender demais de um deus mais uma vez. Poucas de suas habilidades são concedidas por Tenebra, o restante vem de um treinamento intenso.

Dado de Vida: d10

Requerimentos: Raça: Elfo Negro

Bônus Base de Ataque: + 6

Perícias: Furtividade 4 graduações, Esconder-se 4 graduações

Talentos: Arma Exótica (Aji), Foco em Arma (Aji), Iniciativa Aprimorada

Perícias de Classe:

Equilíbrio, Concentração, Esconder-se, Conhecimento (Religião), Ouvir, Furtividade, Procurar, Observar, Sentir Motivação

Características de Classe:

Usar armas e armaduras: Proficiente com todas as armas simples, armaduras leves e médias.

Luta com duas armas: As Garras de Tenebra aprendem a lutar com duas armas rapidamente. Eles ganham Combate com Duas Armas no primeiro nível.

Inimigo: Assim como os Rangers, os Garras de Tenebra podem escolher inimigos de raça. Esses devem ser elfos, humanos ou goblinóides. Eles devem escolher o primeiro inimigo no primeiro nível, o segundo no quinto nível e o terceiro no décimo nível. O bônus nas jogadas de ataque e no dano segue a mesma ordem dos Rangers.

Destreza Sombria: O Garra de Tenebra é treinado para se defender em ambientes escuros. Ele sabe se aproveitar das sombras ou trevas para impedir que o inimigo o atinja. Ele recebe o bônus para aumentar sua CA enquanto estiver lutando à noite (não vale na lua cheia) ou abaixo das trevas em um ambiente pouco iluminado.

Lâmina das Sombras: Os Garras de Tenebra aprendem uma técnica especial de combate chamada Gassalarim ou Lâmina das Sombras no que parece ser o dialeto que começa a se formar entre eles. Essa técnica consiste em uma série de fintas e ataques potentes que acabam com a defesa do inimigo. À medida que sobe de nível, o guerreiro aperfeiçoa seus ataques e aprende a passar pelas defesas do oponente.

No primeiro nível, o Garra de Tenebra recebe um bônus de + 1 no ataque, no terceiro, já começa a enganar o inimigo, impedindo que possa usar o talento Esquiva. No sexto nível, o guerreiro recebe outro bônus de + 2 no dano. Ao atingir o nono nível, o Garra de Tenebra produz fintas

Por **Antônio Augusto Shaftiel** (*orifiel@hotmail.com*)

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas*, *Busca por Sangue* e *Príncipe da Destruição*

tão boa que pode eliminar o bônus de Destreza da Classe de Armadura do oponente.

Magias: O Garra de Tenebra lança magias baseado no atributo Sabedoria como um poder divino.

Desviar Objetos: a habilidade dos elfos negros de se esquivar é tanto que ele pode desviar objetos arremessados contra ele. No sétimo nível ele ganha o talento Desviar Objetos.

Benção Negra: um Garra de Tenebra soma seu bônus de Carisma a todas as suas Jogadas de Proteção.

Ataque Furtivo: Um Garra de Tenebra pode atacar um oponente pelas costas como um ladrão.

Magias: Um Garra de Tenebra pode usar magias a partir do quarto nível. Ele tem a mesma quantidade de magias que um paladino, progredindo da mesma maneira que este, só que em níveis diferentes. Suas magias são:

1 – *Causar Medo*, *Curar Ferimentos Leves*, *Infligir Ferimentos Leves*, *Névoa Obscurecente*, *Patas de Aranhas*

2 – *Escuridão*, *Passos sem Pegadas*, *Curar ferimentos Moderados*, *Causar Ferimentos Moderados*

3 – *Escuridão Profunda*, *Invisibilidade*, *Curar Ferimentos Graves*, *Infligir Ferimentos Graves*

4 – *Movimentação Livre*, *Invisibilidade Aprimorada*, *Curar Ferimentos Críticos*, *Infligir Ferimentos Críticos*

Nível	Bônus base de				Especial	Magias			
	Ataque	Fort	Ref	Von		1	2	3	4
1	+1	+2	+2	+0	Luta com Duas Armas, Inimigo + 1, Lâmina das Sombras (Ataque + 1)	0			-
2	+2	+3	+3	+0	Ataque Furtivo + 1d6, Benção Negra	1			-
3	+3	+3	+3	+1	Lâmina das Sombras (Esquiva)	1	-		-
4	+4	+4	+4	+1	Destreza Sombria CA + 2	1	0		-
5	+5	+4	+4	+1	Inimigo + 2	1	1	-	-
6	+6	+5	+5	+2	Ataque Furtivo + 2d6, Lâmina das Sombras (+2 no dano)	1	1	0	-
7	+7	+5	+5	+2	Desviar Objetos	1	1	1	-
8	+8	+6	+6	+2	Destreza Sombria CA +4	2	1	1	-
9	+9	+6	+6	+3	Lâmina das Sombras (evita Destreza na CA)	2	2	1	0
10	+10	+7	+7	+3	Ataque Furtivo + 3d6, Inimigo + 3	2	2	2	1