

Unearthed Arcana: Eladrin e Gith

Este documento apresenta duas novas opções raciais para os jogadores: eladrin (uma sub-raça élfica) e gith.

O eladrin apresentado neste documento é uma alternativa a versão da sub-raça encontrada no *Dungeon Master's Guide*.

Material de Playtest

O material apresentado aqui é para testes e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão na forma de rascunho, podendo ser utilizadas nas suas campanhas, mas não foram refinados por iterações de design ou desenvolvimento total de games. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da *D&D Adventurers League*.

Se nós decidirmos oficializar esse material, ele será aprimorado de acordo com os seus comentários e, então, aparecerá em um livro do D&D.

Eladrin

Eladrin são elfos nativos da Agrestia das Fadas, um reino de magia imprevisível e sem limites. Com a autorização do seu Mestre de Jogo, você pode selecionar o eladrin como uma sub-raça para um personagem elfo, ao invés das sub-raças apresentadas no *Player's Handbook*.

Como criaturas de Agrestia das Fadas, os eladrin podem ser imprevisíveis. Eles tendem ao alinhamento Caótico e Neutro, misturando o amor pela liberdade com o benigno interesse próprio. Os eladrin que tentem às tendências Bom ou Maligno levam suas crenças ao extremo, servindo como grandes campeões da justiça ou como vilões terríveis.

As Quatro Estações

Cada eladrin possui quatro distintos estados emocionais – um para cada estação – nos quais eles mudam quando experimentam fortes emoções.

Outono é a estação da paz e da boa vontade, quando as safras do verão são divididas com todos. Os eladrin assumem essa personalidade quando repletos de contentamento.

Inverno é a estação da dor, quando a vibrante energia do mundo entra em torpor. É uma época de tristeza e arrependimento, que os eladrin assumem quando tomados pela mágoa.

Primavera é a estação da felicidade e celebração sem limites, marcada pela alegria

enquanto as tristezas do inverno se vão. Os eladrin entram nesse estado quando jubilantes.

Verão é a estação da ousadia e agressividade, uma época de imensa energia. Os eladrin entram nesse estado quando tomados pela fúria.

Você pode criar traços de personalidades e fraquezas para cada uma de suas personalidades, refletindo a natureza tempestuosa dos eladrin. Você pode utilizar as tabelas abaixo ou utilizá-las como inspiração. Para adicionar caos ao seu personagem, você pode jogar um dado toda a vez que você mudar de estação.

Outono

d4 Traços de Personalidade do Outono

- 1 Se alguém está em necessidade, você nunca nega ajuda.
- 2 Você divide o que você tiver, com pouca consideração às suas próprias necessidades.
- 3 Não existem refeições simples, apenas banquetes generosos.
- 4 Você acumula do bom e do melhor, quando o assunto é comida e bebida. Você odeia viajar sem tais confortos.

d4 Fraquezas de Personalidade do Outono

- 1 Você confia nos outros sem questionamentos.
- 2 Você dá aos outros a ponto de deixar você mesmo sem suprimentos.
- 3 Todos são seus amigos, ou um amigo em potencial.
- 4 Você gasta excessivamente no conforto alheio.

Inverno

d4 Traços de Personalidade do Inverno

- 1 O pior caso é o caso mais provável.
- 2 Você preserva o que você tem. Melhor passar fome hoje do que não ter o que comer amanhã.
- 3 O mundo está cheio de perigos. Nunca baixe a sua guarda.
- 4 Uma moeda gasta é uma moeda perdida para sempre.

d4 Fraquezas de Personalidade do Inverno

- 1 Tudo morrerá eventualmente. Por que se importar em construir algo duradouro?
- 2 Nada importa para você e você permite que outros guiem suas ações.
- 3 Suas necessidades vem em primeiro lugar. No inverno, todos devem cuidar de si mesmos.
- 4 Você fala apenas para apontar falhas nos planos dos outros.

Primavera

d4 Traços de Personalidade da Primavera

- 1 Todo dia é o melhor dia de sua vida.
- 2 Você faz tudo com entusiasmo, até mesmo as tarefas mais mundanas.
- 3 Você ama música e canto. Se ninguém estiver fazendo música, você o fará.
- 4 Você não consegue ficar parado.

d4 Fraquezas de Personalidade da Primavera

- 1 Você bebe demais.
- 2 Trabalho pesado é para burro de carga. Sua vida deve ser uma vida de luxo e conforto.
- 3 Um rosto bonito te interessa rapidamente, porém você perde o interesse tão na mesma velocidade.
- 4 Tudo que vale a pena ser feito, é digno de ser feito com exagero.

Verão

d4 Traços de Personalidade do Verão

- 1 Você acredita que um confronto direto é a melhor forma de se resolver um problema.
- 2 Poder sem comparação pode resolver quase qualquer coisa. Quanto mais complicado for um problema, mais força você deve aplicar.
- 3 Você se mostra como um bastião de segurança que os outros podem confiar.
- 4 Você se mostra intimidador. Melhor evitar uma briga com uma demonstração de força do que ter que machucar alguém.

d4 Fraquezas de Personalidade do Verão

- 1 Você é teimoso. Que os outros mudem.
- 2 A melhor opção é uma que é rápida, inesperada e esmagadora.
- 3 Soque primeiro. Fale depois.
- 4 Sua fúria pode vencer qualquer coisa.

Traços de Eladrin

Os caóticos eladrin são criaturas de poderosas emoções, imbuídas com um poder que se alinha com a magia das estações.

Aprimoramento de Atributo. Seu valor de Inteligência ou Carisma aumenta em 1 ponto (sua escolha).

Passo Feérico. Como uma ação bônus, você pode magicamente se teleportar até 9 metros para um local não ocupado que você possa ver. Uma vez utilizada esse traço, você deve terminar um descanso curto ou longo para utilizá-lo novamente.

Mudança das Estações. No final de cada descanso curto ou descanso longo, você pode se conectar com a magia de uma das estações, independentemente da estação que está dominando sua personalidade no momento. Ao

fazê-lo, você ganha a capacidade de lançar um certo truque, como mostrado na tabela Truques de Mudança das Estações. Quando você se alinha com uma estação, você perde o truque associado com a estação anterior e ganha um truque associado com a estação atual.

Seu atributo para lançar esses truques é Inteligência ou Carisma, o que for mais alto.

Truques de Mudança das Estações

Estação	Truque
Outono	<i>Amigos</i>
Inverno	<i>Toque macabro</i>
Primavera	<i>Ilusão menor</i>
Verão	<i>Centelha de fogo</i>

Gith

Com a permissão do seu Mestre de Jogo, você pode criar um personagem, usando as regras abaixo. Veja o *Monster Manual* para informações sobre a história dos gith.

Traços de Gith

Os gith possuem um número de características comuns.

Aprimoramento de atributo. Seu valor de Inteligência aumenta em 1 ponto.

Idade. Os gith atingem a idade adulta no final da adolescência e vivem cerca de um século.

Tamanho. Os gith são mais altos e magros que humanos, chegando a atingir 1,80 m de altura.

Deslocamento. Seu deslocamento base é de 9 metros.

Idiomas. Você poder falar, ler e escrever em Comum e Gith.

Sub-raça. Existem dois tipos de gith, os githyanki e os githzerai. Escolha uma dessas sub-raças.

Githyanki

Os brutais githyanki são treinados desde seu nascimento como guerreiros.

Aprimoramento de Atributo. Seu valor de Força aumenta em 2 pontos.

Tendência. Os githyanki tendem a serem leais e malignos. Eles são egoístas, violentos e arrogantes, mas se mantêm como servos fiéis de sua rainha lich, Vlaakith. Githyanki renegados tendem ao caos ao passo que eles abandonaram sua inclinação.

Maestria Decadente. Você aprende um idioma à sua escolha. Além disso, se torna proficiente em uma perícia ou ferramenta também de sua

escolha. Na cidade eterna de Tu'narath, githyanki possuem tempo abundante para aprender conhecimentos estranhos.

Prodígio Marcial. Você é proficiente com armaduras leves e médias. Seu povo está sempre pronto para a guerra.

Psionismo Githyanki. Você sabe o truque *mãos mágicas*. Quando você atinge o 3º nível, você pode lançar *salto* uma vez utilizando esse traço e você deve terminar um descanso longo para poder fazê-lo novamente. Quando você atinge o 5º nível, você pode lançar *passo enevoado* uma vez utilizando esse traço e você deve terminar um descanso longo para poder fazê-lo novamente.

Inteligência é seu atributo utilizado para lançar essas magias. Você pode lançá-las sem nenhum de seus componentes.

Githzerai

Na sua fortaleza no centro do Limbo, os githzerai afiam suas mentes como um ferreiro cuida de sua lâmina.

Aprimoramento de Atributo. Seu valor de Sabedoria aumenta em 2 pontos.

Tendência. Os githyanki tendem a serem leais e neutros. O seu rigoroso treinamento psíquico exige uma implacável disciplina mental.

Treinamento Monástico. Você ganha +1 de bônus na sua CA enquanto você não estiver utilizando uma armadura média, pesada ou um escudo. Todos os githzerai recebem treinamento básico de monges e os monges são conhecidos por suas capacidades defensivas lendárias.

Psionismo Githzerai. Você sabe o truque *mãos mágicas*. Quando você atinge o 3º nível, você pode lançar *escudo* uma vez utilizando esse traço e você deve terminar um descanso longo para poder fazê-lo novamente. Quando você atinge o 5º nível, você pode lançar *detectar pensamentos* uma vez utilizando esse traço e você deve terminar um descanso longo para poder fazê-lo novamente.

Sabedoria é seu atributo utilizado para lançar essas magias. Você pode lançá-las sem nenhum de seus componentes.

Peso e Altura Aleatórios

Sub-Raça	Altura Base	Peso Base	Modificador de Altura	Modificador de Peso
Eladrin	4'6"	90 lb	+2d12	x 1d4
Githyanki	5'0"	100 lb	+2d12	x 2d4
Githzerai	4'11"	90 lb	+2d12	x 1d4

Altura = Altura Base + Modificador de Altura (em polegadas)

Peso = Peso Base + Modificador de Altura (em libras) x Modificador de Peso

Tradução: Eduardo Reis Nobre

Revisão e editoração: Marcelo Telles

Equipe REDERPG

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/race-options-eladrin-and-gith>