

Unearthed Arcana: Sub-raças Élficas

Este documento fornece novas opções de sub-raça para elfos.

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.

Sub-raças

Quando você escolhe a sub-raça do seu personagem elfo, você pode escolher uma das seguintes opções, além daquelas no *Player's Handbook*.

Avariel

Os avariel são elfos alados. Estas raras criaturas eram mais comuns quando os mundos do multiverso eram jovens, mas conflitos frequentes com dragões, reduziram muito o número de elfos alados. Ainda assim, algumas colônias persistem aqui e ali no Plano Material e no Plano do Ar.

Voo. Você tem um deslocamento de voo de 30 pés. Para usar este deslocamento, você não pode estar vestindo armaduras médias ou pesadas.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Auran.

Grugach

Os grugach do mundo de *Greyhawk* evitam contato com outros povos, preferindo a consolação das florestas mais profundas e a companhia de animais selvagens. Até mesmo outros elfos são suspeitos para eles.

Os grugach tendem em direção ao caos e à neutralidade. Eles não sentem nenhum dever especial a ninguém além do seu próprio povo e da floresta onde vivem. Problemas além de suas fronteiras são melhores mantidos longe. Ao mesmo tempo, eles nutrem pouca ambição além da coexistência pacífica com a natureza.

Se alguém é tolo o suficiente para incomodar o reino dos grugach, estes elfos vão às armas e lutam ardentemente. Grugach dominam as armas básicas

necessárias para caçar e procurar alimentos na floresta. Toda copa de árvore se torna um ninho de atirador e cada clareira um ponto para uma emboscada. Os grugach armam fossos cheios de estacas, armadilhas de laço que deixam intrusos indefesos contra as suas flechas e outras armadilhas feitas para matar em vez de capturar. Os grugach lutam até a morte para preservar seus reinos.

Aumento de Valor de Atributo. Seu valor de Força aumenta em 1.

Treinamento de Armas Grugach. Você tem proficiência com lança, arco curto, arco longo e rede.

Truques. Você sabe um truque à sua escolha da lista de magias do druida. Sabedoria é o seu atributo de lançar magias para ele.

Idiomas. Ao contrário de outros elfos, você não fala, lê, nem escreve Comum. No lugar disso, você fala, lê e escreve Silvestre.

Elfo do Mar

Os elfos do mar se apaixonaram pela beleza selvagem do oceano, nos primeiros dias do multiverso. Enquanto outros elfos viajaram de reino em reino, os elfos do mar navegaram as correntes mais profundas e as águas através de centenas de mundos. Hoje, eles formam pequenas e escondidas comunidades na superfície do oceano e no Plano da Água.

Aumento de Valor de Atributo. Seu valor de Constituição aumenta em 1.

Treinamento de Armas do Elfo do Mar. Você tem proficiência com lança, tridente, besta leve e rede.

Criança do Mar. Você tem um deslocamento aquático de 9 metros e consegue respirar ar e água.

Amigo do Mar. Usando gestos e sons, você consegue comunicar ideias simples com animais de tamanho Pequeno ou menor que tenham um deslocamento aquático nato.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Aquan.

Shadar-kai

Jurados ao serviço da Rainha Corvo, os misteriosos shadar-kai se aventuram no Plano Material, vindos do Pendor das Sombras, para cumprir a vontade de sua deusa. Uma vez eles foram elfos como o

restante de sua espécie, mas agora eles existem num estranho estado entre vida e morte, sua pele é pálida e seu corpo é marcado por piercings e tatuagens misteriosas.

Aumento de Valor de Atributo. Seu valor de Carisma aumenta em 1.

Truques. Você sabe um dos seguintes truques à sua escolha: *toque macabro*, *poupar os mortos* ou *taumaturgia*. Carisma é o seu atributo de lançar magias para ele.

Benção da Rainha Corvo. Como uma ação bônus, você pode magicamente se teletransportar até 4,5 m para um lugar desocupado que você possa ver e você ganha resistência a todo tipo de dano até o início do seu próximo turno. Durante esse tempo, você parece fantasmagórico e translúcido. Uma vez usada essa habilidade, você não pode usá-la novamente até você terminar um descanso curto ou longo.

Peso e Altura Aleatórios

Sub-Raça	Altura Base	Peso Base	Modificador de Altura	Modificador de Peso
Avariel	4'8"	90 lb	+2d10	x 1d4
Grugach	4'5"	75 lb	+2d6	x 1d6
Elfo do Mar	4'6"	90 lb	+2d8	x 1d4
Shadar-kai	4'8"	90 lb	+2d8	x 1d4

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

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

Tradução: Felipe Savino Dias

Revisão e editoração: Marcelo Telles

Equipe REDERPG

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/elf-subraces>