

# THE WORLD OF ELARIA





# ELARIA





# CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO

**B**EM-VINDO A ELARIA, UM MUNDO NASCIDO DA **Canção da Criação**, moldado pelo poder bruto dos **Elementos** e pela vontade dos **Primeiros**. Aqui, ecos das **Seis Grandes Essências** primordiais residem no coração de cada ser vivo, definindo sua força, agilidade, resiliência, intelecto, intuição e presença.

Explore continentes de extremos: as vastas planícies de **Verdantis**, as montanhas ardentes de **Pyrethia**, as ilhas e rios de **Aquilis**, os picos ventosos de **Skyrift**, o misterioso **Vale do Crepúsculo** em **Eterna** e os desertos banhados de luz de **Lumis**. Navegue pelo **Oceano de Sirena** e descubra ilhas perdidas como **Nebulis**.

Após eras de conflito devastador, Elaria vive sob a égide da **Grande Aliança**, um tempo de paz e cooperação centrado na cosmopolita **Harmonia**. Mas as cicatrizes da guerra são profundas, antigas rivalidades persistem sob a superfície e novas sombras podem surgir a qualquer momento. Aventure-se por terras repletas de magia elemental vibrante, ruínas de civilizações esquecidas, intrigas políticas entre reinos e raças diversas – **Alari, Roknar, Kain, Faellan, Celeres, Aurien, Vesperi** e talvez outros – e os mistérios de uma criação ainda pulsante. Seu destino o aguarda em Elaria!

## COMO USAR ESTE LIVRO

Este livro contém todas as regras necessárias para criar personagens e jogar aventuras no mundo de Elaria. Ele está organizado nas seguintes seções principais:

- **Introdução (este capítulo):** Apresenta o básico do jogo e do cenário.
- **Criação de Personagem:** Guia passo a passo para criar seu herói, detalhando Atributos, Raças, Classes, Perícias e Equipamentos disponíveis em Elaria.
- **Jogando o Jogo:** Explica as regras fundamentais para realizar ações, explorar o mundo e sobreviver aos desafios, incluindo o sistema de Testes e as regras de Combate.
- **Magia:** Detalha como a magia elemental funciona em Elaria, o uso de Mana (PM) e as regras para suas habilidades mágicas.
- **O Mundo de Elaria:** Apresenta uma visão geral da história, geografia, povos, culturas e magia do cenário.
- **Ameaças:** Descreve algumas das criaturas, monstros e adversários que os personagens podem encontrar.
- **Apêndices:** Inclui informações de referência rápida e a ficha de personagem.

## O BÁSICO DO JOGO

Elaria RPG utiliza um sistema narrativo onde os jogadores colaboram para contar histórias de aventura e fantasia. Existem dois tipos de participantes:

- **O Mestre do Jogo (MJ):** É o responsável por descrever o mundo, interpretar os personagens que os jogadores encontram (chamados de Personagens do Mestre ou NPCs), apresentar os desafios e arbitrar as regras quando necessário.
- **Os Jogadores:** Cada jogador controla um Personagem Jogador (PJ), o protagonista da história. Os jogadores descrevem as ações de seus personagens e tomam decisões por eles.

Para registrar as informações e capacidades de um PJ, utiliza-se a **Ficha de Personagem**. Nela constam seus **Atributos**, **Perícias**, Pontos de Vida (PV), Pontos de Mana (PM), equipamentos e outras características importantes.

Quando um personagem tenta realizar uma ação cujo resultado é incerto ou desafiador, o MJ pode pedir um **Teste**. Para resolver um teste em Elaria, utiliza-se principalmente um **dado de vinte faces (d20)**. A mecânica central funciona assim:

1. O MJ determina qual **Atributo** (Força, Destreza, etc.) é mais relevante para a ação (para verificar os dados de vantagem/desvantagem) e qual **Perícia** (Atletismo, Furtividade, etc.) ou **Atributo** (para testes puros) terá seu valor usado como referência para o sucesso.
2. O jogador verifica quantos **dados de vantagem/desvantagem** seu Atributo relevante fornece (ver Tabela de Atributos). Ele rola essa quantidade de d20 e pega o **maior** (vantagem) ou **menor** (desvantagem) resultado do d20. Se não houver vantagem/desvantagem (Atributo 0 ou 1), rola-se apenas 1d20.
3. O jogador consulta a **Planilha de Sucessos** (ver Apêndice) e encontra a linha correspondente ao **Valor da sua Perícia** (ou Atributo, se for um teste puro).
4. Ele compara o **resultado do d20** (o maior/menor/único obtido no passo 2) com os **números alvo** (Normal, Bom, Extremo) listados nessa linha da planilha para determinar o **Grau de Sucesso**. Qualquer resultado no d20 abaixo do necessário para Sucesso Normal é um **Fracasso Normal**. Um **1 natural** no d20 rolado é sempre um **Fracasso Extremo**.



O MJ então narra o resultado da ação com base no Grau de Sucesso obtido. Outros dados (d4, d6, etc.) são usados para dano e efeitos.

## EXEMPLO DE TESTE EM JOGO

Imagine que **Lyra**, uma **Alari Caçadora**, precisa escalar uma muralha rochosa escorregadia. O MJ pede um **Teste de Atletismo** (cuja base é Força).

O jogador de Lyra consulta sua ficha. Lyra tem **Força 3** (concede **1 dado de vantagem**) e um **Valor de Perícia em Atletismo 6**.

O jogador rola os dados de vantagem de Força: 1d20 + 1d20 = **2d20**. Resultados: **15** e **8**.

Ele pega o **maior resultado: 15**.

Ele consulta a **Planilha de Sucessos** para **Valor de Habilidade 6**. Alvos: Normal=15+, Bom=18+, Extremo=20.

Ele compara seu maior resultado no d20 (**15**) com os alvos. Como 15 atinge o mínimo para Sucesso Normal (15+), Lyra obtém um **Sucesso Normal**.

O MJ narra: *“Lyra encontra apoios firmes apesar da rocha lisa, usando sua força Alari para impulsionar-se para cima com esforço, alcançando o topo da muralha.”*

## O MUNDO ATUAL: A ERA DA ALIANÇA

Você começa sua jornada em Elaria durante a **Era da Aliança**, um período de relativa paz e prosperidade que se seguiu aos séculos devastadores da Era do Conflito. A **Grande Aliança**, formada pelos principais reinos e povos, mantém uma estabilidade precária, centrada na capital cosmopolita de **Harmonia**. O comércio floresce através da moeda única, o **Elfen**, e o intercâmbio cultural é incentivado. O **Conselho Supremo de Magia** tenta regular o uso de poderes elementais para evitar os abusos do passado.

Neste cenário, surgiram e se fortaleceram diversas **Guildas**. Existem as poderosas **Guildas Mercantes**, que controlam rotas comerciais e acumulam riqueza; as **Guildas de Artesãos**, que preservam técnicas e conhecimentos de ofícios específicos e, crucialmente para muitos, as **Guildas de Aventureiros**.

As **Guildas de Aventureiros** funcionam como organizações que conectam indivíduos com habilidades especiais (como você) a trabalhos que a guarda local ou os exércitos regulares não podem ou não querem realizar. Suas funções são variadas:

- **Exploração:** Mapear ruínas antigas, descobrir novas terras ou recursos.
- **Proteção:** Escolta de caravanas, defesa de vilas contra monstros ou bandidos.
- **Investigação:** Resolver mistérios, encontrar pessoas desaparecidas, lidar com cultos secretos ou intrigas políticas.
- **Recuperação:** Buscar artefatos perdidos, relíquias perigosas ou tesouros escondidos.
- **Extermínio:** Caçar bestas perigosas ou lidar com ameaças sobrenaturais específicas.

Ao ingressar ou se associar às Guildas de Aventureiros, os personagens poderão aceitar missões oficiais, que vão desde exploração e proteção até investigação e extermínio de ameaças específicas. Cada contrato aceito pelas guildas prevê recompensas variadas, que podem incluir ouro, itens mágicos ou reconhecimento social e político. Porém, ao assumir tais missões, os personagens também estarão sujeitos a obrigações: falhar ou abandonar um contrato pode gerar consequências narrativas importantes, como perda de reputação, penalidades econômicas ou até perseguições por parte das próprias guildas. Dessa forma, as guildas atuam não só como fontes de trabalho e recompensa, mas também como elementos dinâmicos que enriquecem a narrativa e criam vínculos mais profundos entre os jogadores e o mundo de Elaria.

Ser um **aventureiro** na Era da Aliança é uma profissão reconhecida, embora vista com uma mistura de admiração, desconfiança e, às vezes, temor. Vocês são aqueles dispostos a ir aos lugares perigosos, a lidar com o desconhecido e a resolver problemas que outros evitam. Seja trabalhando para uma guilda, por conta própria como mercenários, ou seguindo seus próprios objetivos, os aventureiros são agentes de mudança (para o bem ou para o mal) em um mundo que, apesar da paz aparente, ainda fervilha com segredos, perigos e oportunidades.

**Agora é a sua vez!** O mundo de Elaria aguarda. Você deixará sua marca nesta era de tênue equilíbrio? Quem você será? Um mestre elemental que comanda as forças da natureza? Um titã inabalável cuja força ecoa as montanhas? Um sentinela astuto que desvenda segredos? Ou um elo carismático que une os povos? O próximo capítulo o guiará passo a passo na criação do seu personagem. **Forje quem você QUER ser!** e lembre-se: **“A diversão com seus amigos sempre será seu bem mais precioso”**







# CAPÍTULO 2: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM



ESTE CAPÍTULO É O SEU GUIA PARA DAR VIDA A um aventureiro no mundo de Elaria. Aqui você encontrará os passos necessários para definir as capacidades, origens e características únicas do seu personagem jogador (PJ). Desde a escolha dos Atributos que refletem as Essências

primordiais até a seleção de uma Raça e Classe que definirão suas aptidões e papel no grupo, passando pela definição de Perícias, Origem, Patrono, Equipamento e os detalhes finais que o tornarão único. Siga os passos abaixo para forjar sua lenda em Elaria!

## PASSO 1: ATRIBUTOS

Todo personagem em Elaria é definido por seis **Atributos** básicos, que representam suas capacidades fundamentais. Mais do que meros números, estes Atributos são o reflexo mortal das **Seis Grandes Essências Primordiais** que teceram a realidade no início dos tempos: a Vontade Indomável, o Fluxo Incessante, a Resiliência Eterna, o Olhar Penetrante, o Sentir Profundo e a Chama Interior. Cada ser vivo carrega a centelha dessas seis essências, manifestando-as em diferentes intensidades.

Os seis atributos são:

- **Força (FOR):** Representa o poder muscular bruto, a capacidade de exercer impacto físico, levantar pesos e usar a força bruta. É o eco da **Vontade Indomável** primordial, a essência da afirmação e do poder direto. Influencia testes de Atletismo, rolagens de dano corpo a corpo e de arremesso.
- **Destreza (DES):** Mede a agilidade, os reflexos, o equilíbrio, a coordenação motora fina e a velocidade. Reflete o **Fluxo Incessante**, a essência da mudança, do movimento e da adaptabilidade rápida. Afeta testes de Acrobacia, Furtividade, Iniciativa, Ladinagem, Pontaria, Reflexos e a capacidade de usar armas de acuidade ou de ataque à distância.
- **Constituição (CON):** Indica a saúde, o vigor, a resistência física a doenças, venenos e fadiga. É a manifestação da **Resiliência Eterna**, a essência da permanência, da durabilidade e da capacidade de suportar. Afeta os Pontos de Vida (PV) iniciais e por nível, e testes de resistência de Fortitude.
- **Inteligência (INT):** Mede a capacidade de raciocínio lógico, memória, aprendizado, análise e conhecimento adquirido através do estudo. É ligada ao **Olhar Penetrante**, a essência da razão, da compreensão de padrões e da análise crítica. Influencia testes de Conhecimento, Guerra, Investigação, Misticismo e a conjuração de magias por algumas classes.

- **Sabedoria (SAB):** Representa a percepção do mundo, a intuição, o bom senso, a força de vontade e a sintonia com o ambiente ou com o divino/primordial. Conecta-se ao **Sentir Profundo**, a essência da intuição, da percepção sutil e da conexão empática. Afeta testes de Cura, Intuição, Percepção, Religião (se aplicável), Sobrevivência, Vontade (testes de resistência mental) e a conjuração de magias por algumas classes.
- **Carisma (CAR):** Mede a força de personalidade, a capacidade de persuasão, a liderança, a empatia social e a habilidade de interagir e influenciar outras pessoas. É um reflexo da **Chama Interior**, a essência da presença, da conexão, da inspiração e da influência. Influencia testes de Adestramento, Atuação, Diplomacia, Enganação, Intimidação, Jogatina e a conjuração de magias por algumas classes.

## VALORES DE ATRIBUTO E DADOS DE VANTAGEM/DESVANTAGEM

Os valores dos atributos geralmente variam de -1 a 12 ou mais. Um valor 0 ou 1 representa a média Kain. Valores mais altos indicam capacidades extraordinárias, valores negativos indicam debilidades. Estes valores determinam quantos d20 você rola em testes baseados naquele atributo (**Dados de Vantagem** - pega o maior / **Dados de Desvantagem** - pega o menor).

Valor do Atributo	Dados Rolados	Efeito
-1 ou menos	2d20	Pega o <b>MENOR</b> valor
0 ou 1	1d20	Normal (sem Vant./Desv.)
2 ou 3	2d20	Pega o <b>MAIOR</b> valor
4 ou 5	3d20	Pega o <b>MAIOR</b> valor
6 ou 7	4d20	Pega o <b>MAIOR</b> valor
8 ou 9	5d20	Pega o <b>MAIOR</b> valor
10 ou 11	6d20	Pega o <b>MAIOR</b> valor
12 ou mais	7d20	Pega o <b>MAIOR</b> valor

## DEFININDO SEUS ATRIBUTOS INICIAIS

Use a **Compra por Pontos**:

1. Atributos começam em **0**.
2. Você recebe **6 pontos**.
3. Aumentar para valor X custa um total de pontos igual à soma de 1+2+...+X. (Ex: Valor 3 custa 1+2+3=6 pontos).
4. Opcional: Reduzir **um** atributo para **-1** concede **+1 ponto** (total 7).



## TABELA DE CUSTO POR PONTOS (TOTAL)

Valor Final	Custo Total
-1	-1
0	0
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45
10	55

(Lembre-se que você tem apenas 6 ou 7 pontos para distribuir inicialmente!)

## ATRIBUTOS MÍNIMOS

Valor -5 ou menos causa efeitos drásticos (paralisia, morte, inconsciência, NPC).

## PASSO 2: RAÇA

As raças de Elaria são diversas, cada uma com suas origens míticas e aptidões únicas. Esta tabela resume as características principais das raças jogáveis mais comuns:

Raça	Atributo +1	Conceito Chave	Patrono Mítico	Desl. Base
<b>Alari</b>	Sabedoria (+1)	Natureza, Longevidade	Terrus	12m
<b>Roknar</b>	Constituição (+1)	Montanha, Resistência, Ofício	Ignis	6m
<b>Kain</b>	Um à escolha (+1)	Adaptabilidade, Versatilidade	Nenhum/Todos	9m
<b>Faelan</b>	Destreza (+1)	Agilidade, Furtividade, Ermos	Zephyrus	9m
<b>Celeres</b>	Carisma (+1)	Velocidade, Social, Percepção	Ondina	12m
<b>Aurien</b>	Inteligência (+1)	Luz, Verdade, Clareza	Lumina	9m
<b>Vesperi</b>	Sabedoria (+1)	Sombra, Mistério, Intuição	Noctus	9m

Sua raça determina suas origens ancestrais, suas características físicas básicas e certas aptidões inatas. Em Elaria, as raças sencientes são consideradas descendentes ou 'elevadas' pelos **Primeiros** durante a **Era da Formação**, e cada uma carrega uma forte ligação com seu patrono mítico e os **Elementos**, além de manifestar de forma única as **Seis Grandes Essências** primordiais.

Escolha uma das raças a seguir. Cada entrada descreve a raça, sua história e cultura resumidas, e suas habilidades raciais.

## ALARI

*"O tempo de uma árvore é diferente do tempo de uma pedra, e ambos são diferentes do tempo de uma estrela. Nós aprendemos a ouvir a todos."*

Descendentes míticos de **Terrus**, o Guardião dos Solos, os **Alari** foram os primeiros entre os povos sencientes a despertar em Elaria, nas vastas e antigas florestas de **Verdantis**. Sua longa existência, um reflexo da **Resiliência Eterna** de seu patrono, concede-lhes uma perspectiva única sobre o mundo, marcada pela paciência e pela observação dos longos ciclos da natureza. O **Sentir Profundo** é forte neles, manifestando-se como uma conexão quase simbiótica com o mundo natural – as plantas, os animais e a própria terra.

- **Aparência:** Alari são geralmente altos e esguios, com traços delicados e orelhas pontiagudas. Seus cabelos e olhos variam em cor, mas frequentemente possuem tons vibrantes ou naturais, como verde-esmeralda ou dourado.



- Movem-se com uma graça fluida.
- **Sociedade:** Valorizam a harmonia, a beleza, a arte e o conhecimento ancestral. Suas comunidades tradicionais vivem integradas à natureza, muitas vezes em cidades escondidas ou estruturas construídas em árvores vivas. A tradição oral, as canções e as histórias são fundamentais para sua cultura.
- **Relações:** Tendem a ser reservados com estranhos, mas formam laços profundos com aqueles que respeitam a natureza e demonstram sabedoria. Podem parecer altivos ou distantes para raças de vida mais curta. Geralmente mantêm boas relações com povos que compartilham seu respeito pela natureza, mas desconfiam de exploração descuidada.



- **Tendência:** Frequentemente Neutros e Bons ou Caóticos e Bons, valorizando a liberdade e a beleza, mas com um forte senso de dever para proteger o equilíbrio natural.

#### Habilidades Raciais dos Alari:

- **Aumento de Atributo:** +1 em Sabedoria.
- **Passos Leves:** Seu deslocamento é 12 metros.
- **Herança de Terrus:** Você recebe +1 ponto de mana (PM) por nível e é treinado em Conhecimento (Natureza).
- **Sintonia Ambiental:** Você tem dificuldade para obter os benefícios completos de um descanso longo em ambientes urbanos muito densos ou locais desprovidos de natureza viva, a critério do Mestre.

## ROKNAR

*“A montanha guarda história em cada veio de pedra, e nós somos seus guardiões e seus filhos.”*

Filhos míticos de **Ignis**, a Primeira Chama, os **Roknar** foram moldados pelo fogo e pela rocha nas profundezas das montanhas vulcânicas, principalmente na região de **Pyrethia**. Sua própria existência é um testemunho da **Resiliência Eterna** necessária para sobreviver em ambientes tão hostis, combinada com a **Vontade Indomável** herdada da paixão criativa e destrutiva de Ignis. São um povo de tradições profundas, honra inabalável e uma maestria incomparável sobre a pedra e o metal.



- **Aparência:** Roknar são conhecidos por sua baixa estatura e constituição robusta e compacta. Possuem grande força física e resistência. Sua pele pode ter tons terrosos ou bronzeados, e ostentam cabelos e barbas espessos, frequentemente longos, trançados e adornados com metais e gemas, que são símbolos de status e honra.

- **Sociedade:** A sociedade Roknar é organizada em clãs familiares, com forte lealdade entre seus membros e profundo respeito pelos ancestrais e tradições. Valorizam o trabalho árduo, a perícia artesanal (especialmente na forja e engenharia), a honestidade (entre os seus) e a resistência diante das adversidades. Mantêm registros detalhados de sua história e genealogias em grandes tomos de pedra ou metal.
- **Relações:** Roknar podem ser desconfiados com estranhos, mas são aliados extremamente leais para aqueles que conquistam sua confiança e respeitam seus costumes. Respeitam a tenacidade e a engenhosidade de alguns **Kain**, mas podem ter relações tensas com **Alari** devido a visões de mundo contrastantes sobre recursos e natureza. Desprezam a preguiça e a desonra.
- **Tendência:** Frequentemente Leais e Bons ou Leais e Neutros, valorizando a ordem, a honra, a família e o cumprimento de promessas.

#### Habilidades Raciais dos Roknar:

- **Aumento de Atributo:** +1 em Constituição.
- **Duro como Pedra:** Sua conexão com a terra e sua resistência natural lhe concedem +3 pontos de vida no 1º nível e +1 ponto de vida adicional por nível seguinte.
- **Vida Soterrada:** Você está acostumado com a vida no subsolo. Recebe visão no escuro e +1 em testes de Sobrevivência realizados no subterrâneo.
- **Passos Pesados:** Seu tamanho e pernas curtas limitam seu movimento. Seu deslocamento é 6 metros.

## KAIN

*“Não temos a longevidade dos Alari ou a resistência dos Roknar, mas temos a chama que nos impulsiona a deixar nossa marca no tempo que nos é dado.”*

Os **Kain** são a raça mais difundida e talvez a mais enigmática de Elaria. As lendas sobre sua origem divergem: alguns dizem que surgiram onde todas as influências elementais se encontravam, outros que foram um ato conjunto dos Primeiros, e há quem sussurre que foram um experimento direto das próprias **Seis Grandes Essências**. Seja qual for a verdade, essa origem multifacetada se reflete em sua natureza: são incrivelmente adaptáveis, resilientes e movidos por uma ambição que nasce tanto de sua força quanto da consciência de sua mortalidade relativamente breve. Manifestam um equilíbrio dinâmico de todas as seis Essências.



- **Aparência:** A diversidade é a marca dos Kain. Podem ser altos ou baixos, robustos ou esguios, com tons de pele, cores de cabelo e olhos que variam enormemente dependendo da região e ancestralidade.
- **Sociedade:** Extremamente flexíveis, Kain formam todo tipo de sociedade: reinos, tribos, cidades-estados, comunidades rurais. Encontram-se em quase todas as regiões. Valorizam a inovação, a determinação, a comunidade e, frequentemente, o progresso e a expansão.
- **Relações:** Sua adaptabilidade se reflete em suas relações: capazes de aliança ou conflito com qualquer outra raça. Frequentemente atuam como comerciantes, diplomatas ou pioneiros. Suas relações com **Alari** e **Roknar** são complexas, misturando respeito e rivalidade.
- **Tendência:** Kain podem pertencer a qualquer tendência, refletindo sua liberdade e diversidade inerentes.



#### Habilidades Raciais dos Kain:

- **Aumento de Atributo:** Você recebe +1 em um atributo à sua escolha.
- **Versátil:** Você aprende a se virar em diversas situações. Ganha treinamento em duas perícias à sua escolha (não precisam ser da sua classe).
- **Potencial:** Kain se esforçam para se destacar. Escolha uma arma (como espada longa ou arco curto). Você recebe +1 em suas rolagens de dano com essa arma.

## FAELAN

*“O vento sussurra segredos para quem sabe ouvir, e a sombra esconde aqueles que sabem se mover.”*

Os Faelan são os filhos esquivos de **Zephyrus**, o Senhor dos Ventos, que segundo as lendas, despertou a consciência em criaturas ágeis que habitavam as florestas densas e as montanhas varridas pelos ventos. Eles carregam a marca do **Fluxo Incessante** em sua agilidade e graça felina, e do **Olhar Penetrante** em seus sentidos aguçados e natureza observadora. São caçadores natos, guerreiros furtivos e guardiões silenciosos dos lugares selvagens e sombrios de Elaria,

como as florestas de **Duskenvale** ou as alturas de **Skyrift**.

- **Aparência:** Possuem uma complexão esguia e musculosa, com traços distintamente felinos. Seus olhos são grandes e expressivos, adaptados para enxergar na penumbra, e sua pelagem curta e sedosa pode apresentar diversos padrões que auxiliam na camuflagem. Possuem garras retráteis e uma agilidade natural impressionante.
- **Sociedade:** A sociedade Faelan tradicionalmente valoriza a independência, a destreza individual e a proteção da comunidade. Vivem em clãs ou grupos coesos, por vezes liderados por matriarcas ou figuras sábias conhecidas como Guardiãs das Sombras. O treinamento em furtividade, caça e combate começa cedo. São mestres em emboscadas e em usar o ambiente a seu favor.
- **Relações:** São geralmente reservados e cautelosos com outras raças. Respeitam a sabedoria antiga dos **Alari**, mas hesitam em compartilhar os segredos de seus territórios. Podem formar alianças pragmáticas com **Kain** ou outros povos, mas mantêm sempre uma postura vigilante e independente.
- **Tendência:** Frequentemente Caóticos e Neutros ou Neutros, valorizando a liberdade pessoal, a sobrevivência e o equilíbrio de seu ambiente natural, sem grande apego a leis ou hierarquias externas rígidas.



#### Habilidades Raciais dos Faelan:

- **Aumento de Atributo:** +1 em Destreza.
- **Olhos Felinos:** Você possui visão na penumbra. No entanto, luz intensa direta ofusca sua visão, impondo 1 dado de desvantagem em testes de ataque e Percepção baseados na visão nessas condições.
- **Camuflagem Natural:** Sua pelagem e instintos lhe ajudam a se misturar ao ambiente. Você recebe treinamento nas perícias Furtividade e Percepção.



## CELERES

*“O grupo é mais rápido que o indivíduo, e a palavra certa corre mais que o vento.”*

Os Celeres são o povo veloz e perceptivo ligado à **Ondina**, a Mãe das Águas. As lendas contam que ela despertou a consciência em criaturas ágeis que viviam em harmonia com as planícies abertas e as margens dos rios e costas, valorizando sua adaptabilidade e natureza comunitária. Eles manifestam fortemente o **Sentir Profundo**, que lhes confere grande intuição e habilidade social, e o **Fluxo Incessante**, refletido em sua rapidez de movimento e pensamento. São conhecidos por sua sagacidade, espírito cooperativo e talento para a diplomacia.



- **Aparência:** De estatura média e constituição esguia, os Celeres são adaptados para corridas rápidas. Possuem traços que lembram lebres ou coelhos, com pelos finos que variam em tons de branco, cinza ou marrom, e orelhas longas e expressivas, que lhes garantem uma audição excepcional e demonstram suas emoções. Seus olhos são vivos e atentos.
- **Sociedade:** Vivem em clãs ou comunidades unidas, frequentemente liderados por anciãos respeitados por sua sabedoria e carisma. Valorizam a cooperação, a comunicação, a família e a solução pacífica de conflitos. Suas tradições são ricas em histórias, música e dança. Preferem construções simples e práticas, adaptando-se facilmente ao ambiente.
- **Relações:** Geralmente buscam relações harmoniosas com outras raças, atuando como comerciantes, mensageiros ou diplomatas. Sua natureza perceptiva os torna bons negociadores, mas também pode gerar uma certa cautela inicial. Possuem uma desconfiança instintiva de raças predadoras.
- **Tendência:** Frequentemente Neutros e Bons ou Caóticos e Bons, focados no bem-estar da comunidade, na liberdade e na adaptação às circunstâncias.

### Habilidades Raciais dos Celeres:

- **Aumento de Atributo:** +1 em Carisma.
- **Orelhas Atentas:** Sua audição e percepção social são aguçadas. Você recebe treinamento nas perícias Diplomacia e Intuição.

- **Salto Ágil:** Seu deslocamento básico é 12 metros. Além disso, você pode gastar 1 PM para ignorar penalidades de deslocamento por terreno difícil durante seu turno. Duração: 1 Turno.
- **Instinto de Presa:** Você reage com desconfiança instintiva a predadores naturais ou raças explicitamente caçadoras (como os Faelan). Você sofre 1 dado de desvantagem em testes de Diplomacia para iniciar interações amigáveis com tais criaturas, a critério do Mestre.

## AURIEN

*“A verdade é como o sol do deserto: pode cegar os despreparados, mas ilumina o caminho para os que buscam.”*

Os Aurien são considerados os filhos de **Lumina**, a Guardiã da Aurora, tendo sido ‘elevados’ nas terras de **Eterna** banhadas pela luz intensa, como o **Deserto de Lumis**. Carregam a marca da **Chama Interior** em sua convicção e da clareza do **Olhar Penetrante** em sua busca pela verdade e pelo conhecimento. São um povo frequentemente associado à razão, à revelação e à resistência contra o engano e a escuridão.

- **Aparência:** Os Aurien costumam ter uma postura ereta e traços finos. Sua pele pode ter tons pálidos ou dourados, e seus cabelos frequentemente variam entre o branco-prateado e o loiro muito claro. Seus olhos são notáveis, muitas vezes de cores claras e brilhantes (como azul-celeste, dourado ou violeta pálido), parecendo adaptados à luz intensa e capazes de um foco penetrante.
- **Sociedade:** A cultura Aurien tende a valorizar a lógica, a verdade, o estudo e a ordem. Suas comunidades, como a cidade de **Lumina**, podem ser centros de conhecimento, filosofia e magia ligada à luz e à proteção. Podem ter estruturas sociais organizadas, talvez com ordens de sábios, paladinos ou clérigos dedicados a preservar o conhecimento e a combater a mentira.





- **Relações:** Valorizam a honestidade e a clareza nas interações. Podem parecer um pouco distantes ou críticos para outras raças devido ao seu foco na verdade objetiva. Desconfiam naturalmente de ilusões, enganos e daqueles que se escondem nas sombras (podendo ter relações complexas com os **Vesperi** ou **Faelan**). Aliam-se àqueles que buscam conhecimento ou lutam contra a opressão e a falsidade.
- **Tendência:** Frequentemente Leais e Bons, Leais e Neutros ou Neutros e Bons, prezando a verdade, a justiça e a ordem baseada na razão.

#### Habilidades Raciais dos Aurien:

- **Aumento de Atributo:** +1 em Inteligência.
- **Visão da Verdade:** Sua mente é treinada para buscar clareza. Você tem vantagem em testes de Sabedoria (Intuição) para discernir mentiras e em testes de resistência contra magias ou efeitos de Ilusão.
- **Filho da Luz:** Você conhece e pode conjurar **Luz** à vontade.
- **Deslocamento:** Seu deslocamento base é 9 metros.

## VESPERI

*“Na quietude da sombra encontramos clareza, e no mistério reside o verdadeiro conhecimento.”*

Os Vesperi são o povo enigmático associado a **Noctus**, o Sábio das Sombras. As lendas sugerem que foram ‘elevados’ nas regiões de crepúsculo e penumbra de **Eterna**, como o **Vale do Crepúsculo**, onde a quietude e o mistério permitiram que o **Sentir Profundo** e o **Olhar Penetrante** florescessem de forma única. São uma raça introspectiva, conhecida por sua calma, sua afinidade com os segredos e sua compreensão do equilíbrio necessário entre luz e escuridão.



- **Aparência:** Vesperi tendem a ter uma constituição esguia e movimentos silenciosos. Sua pele geralmente exibe tons suaves e frios, como cinzas, azuis pálidos ou lavanda, e seus cabelos são quase sempre escuros (negros, índigo, violeta profundo). Seus olhos, adaptados à baixa luminosidade, costumam ter cores incomuns como prata, ametista ou ônix, e transmitem uma sensação de calma e observação profunda.

- **Sociedade:** A cultura Vesperi valoriza a introspecção, a paciência, o conhecimento (especialmente o oculto ou esquecido) e o equilíbrio. Suas comunidades, muitas vezes localizadas em locais resguardados ou de beleza sombria como **Duskenvale**, podem ser focadas em mosteiros, bibliotecas secretas ou ordens contemplativas. Possuem tradições que envolvem meditação, adivinhação e o estudo dos ciclos e mistérios do universo.
- **Relações:** São geralmente reservados, observadores e falam pouco, mas com precisão. Podem ser vistos como distantes ou excessivamente secretos por outras raças. Desconfiam de julgamentos apressados e de exibições ostensivas de poder ou luz (o que pode gerar tensão com **Aurien** ou seguidores de **Ignis**). Formam laços baseados em respeito mútuo, compreensão silenciosa e a partilha de segredos ou objetivos comuns. Podem atuar como guardiões de locais esquecidos ou mediadores neutros.
- **Tendência:** Frequentemente Leais e Neutros, Neutros ou Neutros e Maus (no sentido de priorizar o equilíbrio ou o conhecimento acima de tudo), valorizando a introspecção, o equilíbrio e a busca pela compreensão profunda, mesmo que por meios não convencionais.

#### Habilidades Raciais dos Vesperi:

- **Aumento de Atributo:** +1 em Sabedoria.
- **Visão no Escuro:** Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.
- **Manto das Sombras:** Você pode tentar se esconder mesmo quando estiver apenas levemente obscurecido por penumbra ou escuridão natural ou mágica. Você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) realizados em condições de luz baixa ou escuridão.
- **Mente Serena:** Sua natureza introspectiva e tranquila lhe concede vantagem em testes de resistência contra efeitos que causam a condição **Amedrontado**.
- **Deslocamento:** Seu deslocamento base é 9 metros.



## PASSO 3: CLASSE E SUB-CLASSE

Enquanto sua raça descreve sua origem e aptidões inatas, sua **Classe Principal** e sua **Sub-classe** representam seu treinamento, vocação ou o caminho que você escolheu seguir desde o início de suas aventuras. Elas definem suas principais habilidades de combate e interação, perícias preferenciais e proficiências, influenciando fortemente seu papel no grupo e como você interage com as forças de Elaria.

No **Nível 1**, você fará duas escolhas importantes:

1. **Escolha sua Classe Principal:** Selecione uma das **4 Classes Principais** abaixo (Evocador, Titã, Sentinela ou Elo). Cada uma representa um arquétipo fundamental e concede habilidades básicas no Nível 1.
2. **Escolha sua Sub-classe:** Imediatamente após escolher sua Classe Principal, você também escolherá uma **Sub-classe** associada a ela. Esta sub-classe define sua especialização e concede habilidades adicionais no Nível 1 e em níveis posteriores.
  - Evocadores escolhem um dos seis **Caminhos Elementais**.
  - Titãs, Sentinelas e Elos escolhem um dos três **Arquétipos** disponíveis para sua classe.

As 15 combinações possíveis de Classe Principal e Sub-classe representam os caminhos especializados dos aventureiros de Elaria.

## AS 4 CLASSES PRINCIPAIS E SUAS SUB-CLASSES:

1. **Classe Principal: Evocador:** Canalizadores que se dedicam à maestria profunda de um dos seis elementos primordiais de Elaria.
  - **Sub-classes (Escolha 1 Caminho Elemental no Nível 1):**
    - *Caminho da Terra*
    - *Caminho da Água*
    - *Caminho do Ar*
    - *Caminho do Fogo*
    - *Caminho da Luz*
    - *Caminho da Sombra*
2. **Classe Principal Titã:** Personificação da força física e resistência.
  - **Sub-classes (Escolha 1 Arquétipo no Nível 1):**
    - *Arquétipo do Baluarte*
    - *Arquétipo da Fúria Primal*
    - *Arquétipo do Quebra-Montanhas*

3. **Classe Principal Sentinela:** Mestre da percepção, precisão e adaptação.
  - **Sub-classes (Escolha 1 Arquétipo no Nível 1):**
    - *Arquétipo do Rastreador dos Ermos*
    - *Arquétipo da Lâmina do Crepúsculo*
    - *Arquétipo do Olho Vigilante*

4. **Classe Principal Elo:** Mestre da conexão, influência e empatia.
  - **Sub-classes (Escolha 1 Arquétipo no Nível 1):**
    - *Arquétipo da Voz da Harmonia*
    - *Arquétipo do Porta-Voz da Chama*
    - *Arquétipo do Guardião do Coração*

## EVOCADOR

*“O mundo é tecido pelos Seis Elementos. Nós apenas puxamos os fios certos.”*

O Evocador é um estudioso e praticante das artes elementais, aprendendo a sentir, chamar e moldar as energias primordiais que compõem a realidade de Elaria. Diferente de outros conjuradores que podem usar magia de forma mais ampla, o Evocador busca uma sintonia profunda com um dos seis elementos fundamentais – Terra, Água, Ar, Fogo, Luz ou Sombra – tornando-se um conduíte e mestre dessa força específica. Seu poder vem tanto do conhecimento (**Olhar Penetrante**) quanto da intuição (**Sentir Profundo**) sobre seu elemento escolhido, exigindo disciplina e foco para controlar energias tão puras.

Ao escolher a classe Evocador no 1º nível, você recebe as características e habilidades base descritas abaixo. Você também deve escolher imediatamente sua sub-classe: um dos seis **Caminhos Elementais**, que lhe concederá habilidades adicionais neste nível e em níveis futuros.

### CARACTERÍSTICAS DE CLASSE (BASE)

- **Pontos de Vida (PV):** Começa com 8 + Constituição e ganha 4 + Constituição por nível.
- **Pontos de Mana (PM):** Começa com 6 + do Atributo Chave\* e ganha 4 + Atributo Chave\* por nível. (*O Atributo Chave é determinado pelo Caminho Elemental escolhido, veja abaixo*).
- **Perícias Treinadas:** Escolha 3 entre Misticismo, Intuição, Percepção, Sobrevivência, Vontade, Investigação.



## HABILIDADES DE CLASSE (NÍVEL 1 - BASE)

- **Sintonia Elemental (Escolha de Caminho):** No 1º nível, você escolhe um dos seis **Caminhos Elementais** como sua sub-classe, representando o elemento ao qual você se dedica: **Caminho da Terra**, **Caminho da Água**, **Caminho do Ar**, **Caminho do Fogo**, **Caminho da Luz** ou **Caminho da Sombra**.
  - Esta escolha determina seu **Atributo Chave** para todas as habilidades de Evocador:
    - **Sabedoria:** Para os Caminhos da Terra, Água e Luz.
    - **Inteligência:** Para os Caminhos do Ar, Fogo e Sombra.
  - Você também ganha as habilidades de Nível 1 específicas do seu Caminho Elemental escolhido.
- **Canalizar Elemento (Básico):** Você aprende a manipular seu elemento sintonizado de forma rudimentar. Gastando uma ação e 1 PM, você pode criar um efeito menor e geralmente não ofensivo (alcance curto, ~9m): mover um pequeno volume do elemento (terra, água, ar), criar uma pequena fonte de luz ou sombra, gerar uma pequena chama ou faísca, aquecer ou esfriar levemente um objeto. O efeito exato depende do elemento escolhido em sua Sintonia Elemental e dura enquanto você se concentrar ou é instantâneo. Esta habilidade representa seu controle inicial e intuitivo sobre a energia elemental.

*(Habilidades de níveis seguintes da classe base e das sub-classes serão detalhadas posteriormente).*

## CAMINHO DA TERRA

*“Somos a paciência da montanha, a força da pedra que resiste à tempestade. O chão que você pisa é a nossa voz.”*

Canalizadores do poder bruto e estável do elemento Terra. Inspirados na **Resiliência Eterna** de **Terrus**, eles aprendem a sentir e a moldar a pedra, o solo e os minerais como extensões de sua própria vontade. Através de posturas firmes, gestos calculados e uma profunda conexão com o solo (**Sentir Profundo**), comanda a terra para proteger, obstruir e esmagar. São frequentemente pacientes, teimosos e



protetores, valorizando a estabilidade e a força duradoura.

Ao escolher este Caminho no 1º nível, seu **Atributo Chave** para habilidades de Evocador torna-se **Sabedoria**, e você ganha as seguintes habilidades:

## HABILIDADES DO CAMINHO DA TERRA (NÍVEL 1)

- **Sintonia Reforçada (Terra):** Sua conexão com a terra se aprofunda. Aumenta sua RD contra dano em 1 ponto.
- **Manifestações da Terra:** Você ganha acesso a manifestações mais poderosas do elemento Terra. Você aprende **duas** das seguintes opções à sua escolha:
  - **Postura Inabalável: (Reação, 1 PM)** Quando você for alvo de um efeito que o forçaria a se mover ou o derrubaria (como um empurrão ou um ataque de derrubar), você pode usar sua reação para ganhar vantagem no teste de resistência contra esse efeito específico.
  - **Abraço da Terra: (Ação, 1 PM, Alcance 9m)** Você comanda a terra para dificultar o movimento. Escolha uma área quadrada de 1,5m no chão que você possa ver. Criaturas que entrarem ou começarem seu turno na área devem fazer um **Teste de Resistência de Força (CD Normal)**. Se falharem, têm seu deslocamento reduzido pela **metade** até saírem da área afetada. **Duração: 15 segundos (3 turnos)**.
  - **Moldar Abrigo: (Ação, 2 PM, Toque)** Você toca uma superfície de terra ou pedra (que esteja 1,5m ou 1q e esteja livre) e a molda rapidamente para criar uma cobertura para uma criatura Média ou menor. **Duração: 15 segundos (3 turnos) ou até a cobertura ser destruída (PV igual ao dobro do seu nível, RD 1)**.
- **Sentido Sísmico (Passivo):** Estando em contato direto com o solo (terra ou pedra), você percebe automaticamente a presença e localização de criaturas médias ou maiores em contato com o mesmo solo a até 9 metros, mesmo que não possa vê-las (não detecta criaturas voadoras/levitando ou muito pequenas/leves).

*(Habilidades de níveis seguintes do Caminho da Terra serão detalhadas posteriormente).*



## CAMINHO DA ÁGUA

*“A água é paciente e persistente. Contorna a rocha, mas também a desgasta. Seja como a água.”*

Mestres da fluidez, adaptabilidade e do poder restaurador (e destrutivo) do elemento Água. Ligados à **Ondina**, a Mãe das Águas, eles compreendem os ciclos da vida, a força das marés e a empatia das correntes. Usando gestos fluidos e foco mental (ligado ao **Sentir Profundo** e ao **Fluxo Incessante**), manipulam a água em seus diversos estados – líquido, sólido (gelo) ou gasoso (névoa) – para curar, proteger, controlar ou atacar. São frequentemente versáteis, empáticos e adaptáveis.

Ao escolher este Caminho no 1º nível, seu **Atributo Chave** para habilidades de Evocador torna-se **Sabedoria**, e você ganha as seguintes habilidades:

### HABILIDADES DO CAMINHO DA ÁGUA (NÍVEL 1)

- **Sintonia Reforçada (Água):** Sua conexão com a água se aprofunda. Você pode prender a respiração debaixo d'água por até 5 minutos e ganha vantagem em testes de Atletismo para Nadar.
- **Manifestações Aquáticas:** Você ganha acesso a manifestações mais poderosas do elemento Água. Você aprende **duas** das seguintes opções à sua escolha (requer uma fonte mínima de água ou umidade significativa a até 9m para a maioria dos usos):
  - **Forma Fluida:** (Ação Bônus, 1 PM, Pessoal) Seu corpo torna-se momentaneamente mais maleável como a água. Até o seu próximo turno, você pode se mover através de espaços ocupados por criaturas hostis (mas não pode terminar seu movimento lá) e tem vantagem em testes de Acrobacia para escapar de agarrões ou amarras.
  - **Projétil de Água:** (Ação, 1 PM, Alcance 9m) Você lança um golpe rápido de água pressurizada. Faça um teste de ataque de magia à distância (use Sabedoria para ataque). Se acertar, causa 1d6 + Sabedoria de dano de impacto.
  - **Pulso Restaurador:** (Ação, 2 PM, Toque) Você canaliza a energia vital da água para fechar ferimentos. O alvo recupera 1d4 + Sabedoria Pontos de Vida. Além disso, você pode tentar encerrar um efeito de veneno de ação lenta ou uma doença não mágica que afete o alvo (requer um teste de Cura com CD definida pelo Mestre).

- **Sentir a Água (Passivo):** Sua sintonia elemental permite sentir perturbações na água ao seu redor. Estando em contato ou próximo (até 3m) de um corpo de água significativo (maior que uma poça), você percebe automaticamente a presença e localização de criaturas médias ou maiores se movendo *dentro* dessa água a até 9 metros, mesmo que não possa vê-las.





## CAMINHO DO AR

*“O vento não pode ser preso, apenas guiado. A liberdade está em fluir com ele, não contra ele.”*

Mestres da liberdade, do movimento e da sutileza do elemento Ar. Ligados a **Zephyrus**, o Senhor dos Ventos, eles canalizam o poder das brisas, das correntes de ar e até do som através de movimentos ágeis, foco mental (**Olhar Penetrante**) e uma sintonia com o **Fluxo Incessante** da atmosfera. São frequentemente esquivos, perspicazes e valorizam a liberdade acima de tudo.

Ao escolher este Caminho no 1º nível, seu **Atributo Chave** para habilidades de Evocador torna-se **Inteligência**, e você ganha as seguintes habilidades:

### HABILIDADES DO CAMINHO DO AR (NÍVEL 1)

- **Sintonia Reforçada (Ar):**  
Sua conexão com o ar se aprofunda. Seu aumento de deslocamento base passa a ser +1,5 metros.
- **Manifestações do Vento:**  
Você ganha acesso a manifestações mais poderosas do elemento Ar. Você aprende **duas** das seguintes opções à sua escolha:
  - **Corrente Ascendente:** (*Ação Bônus, 1 PM, Pessoal*) Você cria correntes de ar sob seus pés, tornando-se mais leve e ágil. Até o final do seu turno, você ignora penalidades de deslocamento por terreno difícil e tem vantagem em testes de Acrobacia feitos para manter o equilíbrio ou saltar. *Duração: 1 Turno.*
  - **Sopro Desestabilizador:** (*Ação, 1 PM, Alcance 9m*) Você lança uma lufada de vento precisa contra um alvo. A criatura deve fazer um Teste de Resistência de Força (CD Normal). Se falhar, ela sofre 1 dado de desvantagem em sua próxima jogada de ataque corpo a corpo realizada antes do final do próximo turno dela. *Duração: 1 Turno.*
  - **Manto de Vento:** (*Reação, 2 PM*) Quando você ou uma criatura a até 1,5m de você é alvo de um ataque à distância com um projétil físico (flecha, virote, pedra, etc.) que você possa ver, você pode usar sua reação para criar uma lufada de vento protetora. O atacante faz a jogada de ataque com 1 dado de desvantagem.

- **Sentir a Brisa (Passivo):** Você está sempre atento às menores mudanças no ar. Você tem vantagem em testes de Percepção para notar criaturas voadoras, invisíveis (se perturbarem o ar próximo) ou para sentir mudanças climáticas iminentes.

*(Habilidades de níveis seguintes do Caminho do Ar serão detalhadas posteriormente).*





## CAMINHO DO FOGO

*“O fogo não é bom nem mau. Ele consome, ele aquece, ele transforma. A questão é: você o controla, ou ele controla você?”*

Mestres da energia primordial da paixão, destruição e criação que é o elemento Fogo. Ligados a **Ignis**, a Primeira Chama, eles manifestam a **Vontade Indomável** e a **Chama Interior** em sua forma mais volátil. Um Piromante pode ser uma força de destruição avassaladora, mas também o coração de uma forja. Seu controle exige disciplina (**Inteligência**) e força de vontade, pois o fogo sempre anseia por consumir.

Ao escolher este Caminho no 1º nível, seu **Atributo Chave** para habilidades de Evocador torna-se **Inteligência**, e você ganha as seguintes habilidades:

### HABILIDADES DO CAMINHO DO FOGO (NÍVEL 1)

- **Sintonia Reforçada (Fogo):**

Sua conexão com o fogo se aprofunda. Você ganha Resistência a **Fogo**.

- **Manifestações do**

**Piromante:** Você ganha acesso a manifestações mais poderosas do elemento Fogo. Você aprende **duas** das seguintes opções à sua escolha:

- **Combustão**

**Controlada:** (Ação, 2

PM, 1 turno,

Alcance 9m) Você

causa uma pequena

explosão de fogo

num ponto que

possa ver. Criaturas

num raio de 1,5m

desse ponto devem

fazer um Teste de

Resistência de Destreza (CD Normal). Se

falharem, sofrem 1d6 de dano de Fogo

(metade se passarem).

- **Alimentar as Chamas:** (Ação Bônus, 1 PM,

Pessoal) Você intensifica sua chama interior.

Seu próximo ataque que cause dano de Fogo

neste turno causa 1d4 de dano de Fogo

adicional.

- **Marca Incinerante:** (Ação, 1 PM, Toque) Você

toca uma criatura, deixando uma brasa

latente. O alvo deve fazer um Teste de

Fortitude (CD Normal). Se falhar, ele fica

marcado. Na primeira vez que sofrer dano de

**Fogo** antes do final dos próximos 2 turnos, ele

sofre 1d4 de dano de Fogo adicional e a

marca desaparece

- **Coração Ardente (Passivo):** Sua chama interior o protege do medo e da hesitação. Você tem vantagem em testes de resistência contra efeitos que causam a condição **Amedrontado**.

*(Habilidades de níveis seguintes do Caminho do Fogo serão detalhadas posteriormente).*





## CAMINHO DA LUZ

*“Onde há luz, a sombra recua. Somos a chama que guia na escuridão, a verdade que dissipa a mentira.”*

Faróis de esperança, cura e revelação no mundo. Ligados a **Lumina**, a Guardiã da Aurora, eles canalizam a energia radiante através de foco sereno, gestos precisos e uma forte conexão com a **Chama Interior** (representando a convicção e a esperança) e o **Olhar Penetrante** (representando a clareza e a busca pela verdade). São frequentemente vistos como curandeiros, protetores, diplomatas ou estudiosos que buscam iluminar os segredos do mundo e combater o engano.

Ao escolher este Caminho no 1º nível, seu **Atributo Chave** para habilidades de Evocador torna-se **Sabedoria**, e você ganha as seguintes habilidades:

### HABILIDADES DO CAMINHO DA LUZ (NÍVEL 1)

- **Sintonia Reforçada (Luz):** Sua conexão com a luz aguça sua percepção da verdade e intenção. Você tem vantagem em testes de Intuição para detectar mentiras de criaturas que você possa ver claramente (não em escuridão total)
- **Manifestações dos Luminantes:** Você ganha acesso a manifestações mais poderosas do elemento Luz. Você aprende **duas** das seguintes opções à sua escolha:
  - **Bálsamo de Luz:** (Ação, 2 PM, Toque) Você canaliza luz curativa. O alvo recupera 1d6 + Sabedoria Pontos de Vida e recebe vantagem em seu próximo teste de resistência contra doenças ou venenos feito na próxima hora.
  - **Luz Reveladora:** (Ação, 2 PM, Alcance 9m) Você concentra um feixe de luz pura em uma área circular de 1,5m de raio que você possa ver. Qualquer criatura ou objeto **invisível** dentro da área torna-se visível como uma silhueta luminosa enquanto permanecer na área. Além disso, esta luz dissipa qualquer *Escuridão Mágica* de nível igual ou inferior a sua Sabedoria.  
Duração: Concentração.
  - **Seta Luminosa:** (Ação, 2 PM, Alcance 18m) Você dispara uma seta de pura luz. Faça um teste de ataque de magia (use Sabedoria para ataque). Se acertar, causa 1d6 Sabedoria de dano **Radiante**. Criaturas vulneráveis à luz (como alguns mortos-vivos ou seres sombrios) têm desvantagem em testes de resistência contra este dano (se aplicável).

- **Presença Serena (Passivo):** Sua aura de calma e esperança sutilmente afeta aqueles ao seu redor. Aliados a até 1,5m de você recebem vantagem em testes de resistência contra a condição **Amedrontado**.

*(Habilidades de níveis seguintes do Caminho da Luz serão detalhadas posteriormente).*





## CAMINHO DA SOMBRA

*“Na quietude da sombra encontramos clareza, e no mistério reside o verdadeiro conhecimento.”*

Mestres do elemento Sombra, manipuladores de segredos, ilusões e da própria escuridão. Ligados a **Noctus**, o Sábio das Sombras, eles compreendem o poder da quietude, da introspecção e daquilo que não é visto. Canalizam as sombras através de controle mental (**Olhar Penetrante**) e uma percepção aguçada do oculto (**Sentir Profundo**), usando gestos sutis ou a própria força de vontade. São frequentemente furtivos, calculistas e misteriosos.

Ao escolher este Caminho no 1º nível, seu **Atributo Chave** para habilidades de Evocador torna-se **Inteligência**, e você ganha as seguintes habilidades:

### HABILIDADES DO CAMINHO DA SOMBRA (NÍVEL 1)

- **Sintonia Reforçada (Sombra):** Sua conexão com a sombra se aprofunda. Você recebe vantagem em testes de Furtividade na penumbra.
- **Manifestações das Sombras:** Você ganha acesso a manifestações mais poderosas do elemento Sombra. Você aprende **duas** das seguintes opções à sua escolha:
  - **Véu de Engano:** (Ação, 2 PM, Pessoal) Você tece sombras ilusórias ao seu redor. Pela próxima hora, você tem vantagem em testes de Carisma (Enganação) para disfarçar sua aparência ou criar uma pequena ilusão visual (como um objeto falso ou um som abafado).
  - **Toque Debilitante:** (Ação, 1 PM, Toque) Você toca uma criatura. Ela deve fazer um Teste de Constituição (CD Normal). Se falhar, ela sofre 1d4 de dano necrótico e tem desvantagem em seu próximo teste de Força ou Destreza realizado antes do final do próximo turno dela.
  - **Passo Sombrio:** (Ação Bônus, 2 PM, Pessoal) Você se dissolve nas sombras e reaparece instantaneamente em um espaço desocupado que possa ver a até 6 metros de distância. Ambos os espaços (origem e destino) devem estar em área de penumbra ou escuridão.

- **Mente Quieta (Passivo):** Sua afinidade com a quietude das sombras protege sua mente. Você tem vantagem em testes de resistência contra efeitos que tentam ler seus pensamentos ou detectar suas emoções.





## TITÃ

*“Palavras são vento, magia é truque. A força que move montanhas e resiste ao tempo? Essa vem de dentro.”*

Enquanto os Evocadores canalizam as forças externas da natureza, o Titã personifica o poder primordial que reside no âmago de todos os seres: a pura força física e a capacidade de resistir. Eles são manifestações ambulantes da **Vontade Indomável** (Força) e da **Resiliência Eterna** (Constituição). Um Titã pode ser um guerreiro implacável que esmaga oponentes com força bruta, um guarda-costas inabalável que se recusa a cair, ou um campeão de seu povo cuja mera presença inspira temor ou segurança. Sua força não vem de súplicas a deuses ou manipulação de elementos, mas da própria essência primordial da existência física levada ao limite.

Ao escolher a classe Titã no **1º nível**, você recebe as características e habilidades base descritas abaixo. Você também deve escolher imediatamente sua sub-classe: um dos três **Arquétipos de Força** (Baluarte, Fúria Primal ou Quebra-Montanhas), que lhe concederá habilidades adicionais neste nível e em níveis futuros, definindo sua especialização em combate.

### CARACTERÍSTICAS DE CLASSE (BASE)

- **Pontos de Vida (PV):** Começa com 12 + Constituição e ganha 6 + Constituição por nível.
- **Vigor(V):** Você possui uma reserva de vigor que representa sua capacidade de superar limites através de esforço e determinação. Você começa com um número de Vigor igual a **1 + Constituição**. Você recupera todos os seus Pontos de Vigor gastos após terminar um **Descanso Longo**. Além disso, certas “façanhas” em combate, como reduzir um inimigo a 0 PV, sofrer um acerto crítico ou proteger um aliado com sucesso (conforme detalhado em habilidades futuras ou a critério do Mestre), podem permitir recuperar 1 V durante o encontro.
- **Perícias Treinadas:** Escolha 3 entre Atletismo, Fortitude, Intimidação, Luta, Percepção, Sobrevivência.

### HABILIDADES DE CLASSE (NÍVEL 1 - BASE)

- **Força Titânica (Passivo):** Sua força bruta é excepcional. Você adiciona sua Força novamente às rolagens de dano com ataques corpo a corpo feitos com armas de duas mãos ou que usem Força (como ataques desarmados ou armas versáteis usadas com duas mãos).
- **Resiliência Implacável:** Sua capacidade de suportar é lendária. Quando você faz um teste de **Fortitude** (Constituição) ou **Vontade** (Sabedoria), pode gastar **1 Ponto de Vigor (V)** para rolar 1d20 adicional e usar o maior resultado (ganha vantagem no teste).

- **Arquétipo de Força:** No **1º nível**, você escolhe um Arquétipo (Sub-classe) que define seu estilo de combate: **Baluarte**, **Fúria Primal** ou **Quebra-Montanhas**. Você ganha as habilidades de Nível 1 concedidas pelo seu Arquétipo escolhido (descritas nas seções seguintes). As habilidades do seu Arquétipo também usarão **Pontos de Vigor (V)**.



## BALUARTE

*“Podem tentar passar. Não conseguirão. Enquanto eu estiver de pé, a linha não será quebrada.”*

O Baluarte é a personificação da muralha intransponível, o escudo inabalável que protege os mais fracos e sustenta a linha de frente. Este Arquétipo do Titã foca em aprimorar a **Resiliência Eterna** ao máximo, tornando-se um ponto de ancoragem no campo de batalha. Um Baluarte não busca a glória em ataques devastadores, mas na capacidade de resistir a qualquer golpe e garantir a segurança daqueles sob sua proteção. Sua **Vontade Indomável** manifesta-se na recusa em ceder terreno.

Ao escolher este Arquétipo no **1º nível**, você ganha a habilidade **Presença Protetora** e escolhe **duas** das **Habilidades de Arquétipo** listadas abaixo, além das habilidades base do Titã:

### Presença Protetora (Nível 1)

- Sua postura defensiva inspira segurança. Aliados adjacentes a você recebem +1 de Redução de Dano (RD) contra ataques corpo a corpo. *(Enquanto consciente e adjacente).*

### Habilidades do Arquétipo (Nível 1 - Escolha Duas)

- Postura Defensiva:** *(Ação Bônus, 1 V)* Enquanto você estiver empunhando um escudo, pode adotar esta postura até o início do seu próximo turno. Enquanto na postura, sua Redução de Dano (RD) total aumenta em +1 e você tem vantagem em testes de resistência para evitar ser movido ou derrubado. Inimigos adjacentes são forçados a fazerem um teste de Carisma (CD Bom) se falharem são obrigados a te atacar.
- Proteger Aliado:** *(Reação, 1 V, +1 V)* Quando um inimigo que você possa ver ataca um aliado que esteja adjacente a você, você pode usar sua Reação para se interpor. Faça um teste de **Bloqueio**. Se o Grau de Sucesso do seu Bloqueio for igual ou maior que o Grau de Sucesso do ataque inimigo, o ataque atinge você em vez do aliado original (você ainda pode se beneficiar da sua RD e outras defesas).
- Escudo Ecoante:** *(Reação, 1 V, +1 V)* Quando você bloqueia com sucesso um ataque corpo a corpo usando a perícia **Bloqueio** (Grau de Sucesso igual ou maior), o atacante que você bloqueou sofre 1d4 de dano devido à vibração ressonante do seu escudo.

- Ancorar Posição:** *(Ação Bônus, 1 V, +1 V)* Você se firma resolutamente no chão. Até o início do seu próximo turno, seu deslocamento é reduzido a 0, mas qualquer criatura hostil que tente entrar ou passar por um espaço adjacente a você deve gastar 1,5 metros extras de movimento para cada 1,5 metros movidos nesse espaço.

*(Habilidades de níveis seguintes do Arquétipo do Baluarte serão detalhadas posteriormente).*





## FÚRIA PRIMAL

*“Civilização? Honra? São correntes. Liberte a fera interior e sinta o verdadeiro poder!”*

A Fúria Primal abraça a **Vontade Indomável** em sua forma mais crua e explosiva. Diferente da resistência calculada do Baluarte ou da força aplicada do Quebra-Montanhas, este Arquétipo do Titã canaliza emoções intensas – raiva, dor, paixão – em poder físico avassalador. Uma Fúria Primal em combate é uma visão aterradora de força desenfreada, golpes brutais e uma resistência nascida não da técnica, mas do puro instinto de lutar e sobreviver. Eles sacrificam parte do controle e da defesa pela capacidade de causar destruição massiva.

Ao escolher este Arquétipo no **1º nível**, você ganha a habilidade **Ímpeto Selvagem** e escolhe **duas** das **Habilidades de Arquétipo** listadas abaixo, além das habilidades base do Titã. As habilidades deste arquétipo usam **Pontos de Vigor (V)**.

### Ímpeto Selvagem (Nível 1)

- Sua natureza primal responde ao calor da batalha. No início do seu turno, se você estiver com metade dos seus Pontos de Vida máximos ou menos, você recebe +1,5m de deslocamento neste turno. A cada inimigo que você zerar os Pontos de Vida, recupera 2 Pontos de Vigor.



### Habilidades do Arquétipo (Nível 1 - Escolha Duas)

- **Golpe Furioso:** (*Ação Bônus, 1 V, +1 V*) Após acertar um ataque corpo a corpo neste turno, você pode usar sua ação bônus para realizar um ataque adicional com a mesma arma contra o mesmo alvo, mas este ataque adicional é feito com 1 dado de desvantagem.
- **Grito de Guerra:** (*Ação, 1 V*) Você solta um urro intimidador. Todas as criaturas hostis a até 9m que possam ouvi-lo devem fazer um Teste de Vontade (CD Normal). Se falharem, ficam Amedrontadas por 1 rodada.
- **Ignorar a Dor:** (*Reação, 1 V*) Quando você sofrer dano que não o reduziria a 0 PV, você pode usar sua reação para ignorar a dor e continuar lutando. Você reduz o dano sofrido por sua Constituição (mínimo 1).

- **Avanço Implacável:** (*Ação de Movimento, 1 V*) Você se move até seu deslocamento total. Durante este movimento, você pode atravessar espaços ocupados por criaturas hostis (considerado terreno difícil) e tem vantagem em testes de Força (Atletismo) feitos para quebrar objetos ou barreiras que estejam no seu caminho.

*(Habilidades de níveis seguintes do Arquétipo da Fúria Primal serão detalhadas posteriormente).*



## QUEBRA-MONTANHAS

*“Não há obstáculo que não possa ser derrubado, nem defesa que não possa ser rompida. Apenas é preciso aplicar força no lugar certo.”*

O Quebra-Montanhas é um Titã que foca sua imensa força não apenas em combate direto, mas na aplicação de poder bruto para superar obstáculos físicos e destruir as defesas inimigas. Combinando a **Vontade Indomável** com uma compreensão prática da **Resiliência Eterna** (tanto a sua quanto a dos materiais), este Arquétipo especializa-se no uso de armas pesadas de duas mãos e em técnicas para romper armaduras, escudos e até mesmo o terreno. São a força de choque que abre caminho, o aríete imparável que derruba portões e muralhas.

Ao escolher este Arquétipo no **1º nível**, você ganha a habilidade **Golpe Destruidor** e escolhe **duas** das **Habilidades de Arquétipo** listadas abaixo, além das habilidades base do Titã. As habilidades deste arquétipo usam **Pontos de Vigor (V)**.

### Golpe Destruidor (Nível 1)

- Sua força é focada em romper defesas. Quando você acerta um ataque corpo a corpo com uma arma pesada (de duas mãos), você ignora 1 ponto da Redução de Dano (RD) do alvo, se houver.

### Habilidades do Arquétipo (Nível 1 - Escolha Duas)

- Impacto Arrasador:**  
(Ação, 1 V) Você realiza um único ataque corpo a corpo com uma arma pesada de duas mãos. Se acertar, além do dano normal, o ataque causa dano adicional igual a Força e o alvo deve fazer um Teste de Fortitude (CD Normal) ou ficará Atordoadado por 1 rodada.
- Rompante Poderoso:**  
(Ação de Movimento) Você avança com força total. Você pode se mover até seu deslocamento e realizar um teste de Força (Atletismo) com vantagem para tentar derrubar um portão, parede frágil ou outro obstáculo físico similar no seu caminho. Se você terminar este movimento adjacente a uma criatura hostil, pode fazer um ataque corpo a corpo contra ela como ação livre.



- Quebrar Escudo:** (Ação de Ataque, 1 V) Ao fazer um ataque corpo a corpo contra um oponente empunhando um escudo, você pode gastar 1 V para focar seu golpe no escudo. Se o ataque acertar (CD Bom - Força), em vez de causar dano normal, o escudo do oponente é destruído.
- Firmeza da Montanha:** (Ação Bônus, 2 V) Você planta seus pés firmemente, canalizando a resiliência da pedra. Até o início do seu próximo turno, você ganha Redução de Dano (RD) 2 contra todos os tipos de dano, mas seu deslocamento é reduzido a 0.

*(Habilidades de níveis seguintes do Arquétipo Quebra-Montanhas serão detalhadas posteriormente).*



## SENTINELA

*“O predador mais perigoso não é o mais forte, mas o que vê e ouve tudo, e ataca quando você menos espera.”*

O Sentinela é um mestre da percepção, adaptação e precisão, operando nas fronteiras da civilização ou nas sombras das cidades. Eles não dependem da força bruta do Titã ou da magia elemental aberta dos Evocadores, mas sim da sintonia fina com suas **Essências** interiores: o **Fluxo Incessante** (Destreza) para movimento e reação, o **Sentir Profundo** (Sabedoria) para intuição e percepção, e o **Olhar Penetrante** (Inteligência) para análise e precisão. Sentinelas podem ser caçadores, batedores, espiões, investigadores ou guardiões vigilantes, confiando em suas habilidades aguçadas, conhecimento do terreno e ataques certos para superar desafios.

Ao escolher a classe Sentinela no **1º nível**, você recebe as características e habilidades base descritas abaixo. Você também deve escolher imediatamente sua sub-classe: um dos três **Arquétipos de Vigilância** (Rastreador dos Ermos, Lâmina do Crepúsculo ou Olho Vigilante), que lhe concederá habilidades adicionais neste nível e em níveis futuros, definindo sua especialização.

### CARACTERÍSTICAS DE CLASSE (BASE)

- **Pontos de Vida (PV):** Começa com 8 + Constituição e ganha 4 + Constituição por nível.
- **Pontos de Mana (PM):** Começa com 4 + Sabedoria e ganha 2 + Sabedoria por nível. (*PM representa foco mental, energia para manobras especiais e sentidos aguçados*).
- **Perícias Treinadas:** Escolha 4 entre Furtividade, Sobrevivência, Investigação, Intuição, Acrobatismo, Atletismo, Reflexos, Ladinagem, Iniciativa.

### HABILIDADES DE CLASSE (NÍVEL 1 - BASE)

- **Sentidos Aguçados (Passivo):** Seus sentidos estão sempre alerta. Você recebe treinamento nas perícias Percepção e Iniciativa. Adicionalmente, você tem vantagem em testes de Percepção para notar perigos escondidos (como armadilhas e emboscadas).
- **Movimento do Explorador:** Você se move com facilidade em terrenos variados. Você pode gastar 1 PM como ação livre no seu turno para ignorar penalidades ao deslocamento por terreno difícil até o final do seu turno.
- **Arquétipo de Vigilância:** No **1º nível**, você escolhe um Arquétipo (Sub-classe) que define sua especialidade: **Rastreador dos Ermos**, **Lâmina do Crepúsculo** ou **Olho Vigilante**. Você ganha as habilidades de Nível 1 concedidas pelo seu Arquétipo escolhido.



## RASTREADOR DOS ERMOS

*“A natureza não mente. Cada folha quebrada, cada pegada na lama, conta uma história para quem sabe ler.”*

O Rastreador dos Ermos é um Sentinela que aprimora sua conexão com o mundo natural, tornando-se um mestre da sobrevivência, caça e perseguição em ambientes selvagens. Eles combinam o **Sentir Profundo** para entender os ritmos da natureza com o **Olhar Penetrante** para encontrar o que está oculto. Seja protegendo viajantes em florestas perigosas, caçando bestas monstruosas ou guiando expedições por terras desconhecidas, o Rastreador é o olho e o ouvido do grupo nos ermos de Elaria.

Ao escolher este Arquétipo no **1º nível**, você ganha a habilidade **Passo Leve na Mata** e escolhe **duas** das **Habilidades de Arquétipo** listadas abaixo, além das habilidades base do Sentinela. As habilidades deste arquétipo usam **Pontos de Mana (PM)**.

### Passo Leve na Mata (Nível 1)

- Sua experiência em ambientes selvagens permite que você se mova com mais facilidade. Você ignora penalidades de deslocamento causadas por terreno difícil **natural** (como mato alto, lama, neve rasa, raízes). Além disso, você recebe treinamento na perícia **Sobrevivência**.

### Habilidades do Arquétipo (Nível 1 - Escolha Duas)

- Marca do Caçador:** (*Ação Bônus, 1 PM, Alcance 18m*) Você escolhe uma criatura que possa ver como sua presa marcada. Até o final da cena (ou por 1 hora), você tem vantagem em testes de Sobrevivência para rastrear essa criatura e em testes de Intuição para discernir suas intenções imediatas. Você só pode ter uma criatura marcada por vez.



- Disparo Preciso:** (*Ação, 1 PM*) Ao fazer um ataque à distância com uma arma (como arco ou besta), você pode gastar 1 PM **antes** da rolagem de ataque para mirar em um ponto vital. Se o ataque acertar, além do dano normal, o alvo sofre 1d4 de dano adicional e deve fazer um Teste Fortitude (CD Normal) ou terá seu deslocamento reduzido em 3 metros até o final do próximo turno dele.
- Armadilha Improvisada:** (*Ação, 2 PM*) Você usa materiais naturais próximos (galhos, cipós, pedras) para criar rapidamente uma armadilha simples em um espaço adjacente. A primeira criatura Média ou menor a entrar nesse espaço deve fazer um Teste de Destreza (CD Normal). Se falhar, fica Imobilizada até usar uma ação para tentar se libertar (Teste de Força ou Destreza contra a mesma CD). A armadilha dura até ser desarmada.
- Companheiro Animal (Elo Menor):** (*Requer Descanso Longo, 1 PM*) Você forma um elo empático com um animal Pequeno ou Menor comum da região (como um falcão, coruja, rato, doninha). Ele se torna seu companheiro leal, mas não combativo. Ele pode realizar tarefas simples sob seu comando (como explorar uma área próxima, entregar uma mensagem pequena, criar uma distração menor). Ele age no seu turno, tem seus próprios PV (geralmente poucos) e pode ser alvo de ataques. Se o companheiro morrer, você pode formar um novo elo após um descanso longo.

*(Habilidades de níveis seguintes do Arquétipo Rastreador dos Ermos serão detalhadas posteriormente).*



## LÂMINA DO CREPÚSCULO

*“A luz plena expõe, a escuridão total cega. A verdadeira vantagem reside no meio-termo, na sombra que dança.”*

A Lâmina do Crepúsculo é um Sentinela que utiliza a furtividade, a agilidade e a surpresa como suas principais armas. Mestres da infiltração e do combate rápido e preciso, eles se movem como fantasmas tanto nas vielas escuras das cidades quanto nas matas fechadas ao entardecer. Este arquétipo canaliza o **Fluxo Incessante** para uma movimentação ágil e ataques rápidos, muitas vezes combinando-o com uma compreensão tática do ambiente. São assassinos

silenciosos, espões eficientes ou duelistas que preferem acabar com o combate antes que ele realmente comece.

Ao escolher este Arquétipo no **1º nível**, seu **Atributo Chave** para habilidades de Sentinela que usam PM torna-se **Destreza**. Você ganha a habilidade **Dança das Sombras** e escolhe **duas** das **Habilidades de Arquétipo** listadas abaixo, além das habilidades base do Sentinela. As habilidades deste arquétipo usam **Pontos de Mana (PM)**.

### Dança das Sombras (Nível 1)

- Você se move com agilidade sobrenatural em condições de baixa luminosidade. Enquanto estiver em área de penumbra ou escuridão, seu deslocamento aumenta em +1,5 metros. Além disso, você recebe treinamento na perícia **Furtividade**.

### Habilidades do Arquétipo (Nível 1 - Escolha Duas)

- **Golpe Desorientador:** (Ação, 1 PM) Quando você acerta um ataque corpo a corpo com uma arma que usa Destreza, você pode gastar 1 PM. O alvo atingido deve fazer um Teste de Sabedoria (CD Normal) ou terá desvantagem em sua próxima jogada de ataque realizada antes do final do próximo turno dele.



- **Passo Fantasma:** (Ação Bônus, 1 PM) Você se move como uma sombra por um instante. Até o final do seu turno atual, seu movimento não provoca ataques de oportunidade e você pode se mover através do espaço ocupado por criaturas hostis.
- **Ataque Furtivo:** (Ação Bônus, 1 PM) Você pode gastar 1 PM adicional para aumentar o dado de dano em 1d4, caso você não esteja na visão do alvo.
- **Visão Crepuscular:** (Ação Bônus, 1 PM) Você aguça seus sentidos para a penumbra. Você ganha Visão no Escuro com alcance de 9 metros por 1 hora. Se você já possuía Visão no Escuro de uma fonte racial ou outra, o alcance dela aumenta em +9 metros durante a duração.

*(Habilidades de níveis seguintes do Arquétipo Lâmina do Crepúsculo serão detalhadas posteriormente).*