

SISTEMA DE MAGIA

A **Magia** em Elaria deriva dos seis **Elementos** (Terra, Água, Ar, Fogo, Luz, Sombra). Sua manipulação requer disciplina, foco e muitas vezes **gestos ou posturas específicas**. A energia para habilidades vem da **Mana (PM)** (Evocadores, Elos, Sentinelas) ou **Vigor (V)** (Titãs), ligados aos **Atributos** e às **Essências** primordiais. A maioria dos conjuradores (**Evocadores**) especializa-se em um único elemento desde cedo, seguindo um dos seis **Caminhos Elementais**. O **Conselho Supremo de Magia em Harmonia** supervisiona o uso de magia poderosa.

ALGUMAS GRANDES PERSONALIDADES DE ELARIA

Além das vastas paisagens e dos diversos povos, Elaria é moldada pelas ações e ambições de indivíduos notáveis. Reis, rainhas, líderes de guildas, mestres arcanos, heróis lendários e vilões infames deixam a sua marca na história e no presente do mundo. Esta seção apresenta algumas das personalidades mais importantes e influentes de Elaria, figuras que os aventureiros podem encontrar, servir, opor-se ou cujas decisões podem alterar o curso dos acontecimentos.

LYRAEN SWIFTWIND, A TEMPESTADE SILENCIOSA

(Alari do Caminho do Ar, ativa durante a Era do Conflito)

“O vento pode ser um sussurro ou um furacão. A sabedoria está em saber quando ser cada um.”

Uma figura quase mítica da turbulenta Era do Conflito, Lyraen Swiftwind foi uma Alari cuja mestria sobre os ventos das Montanhas Skyrift tornou-se lendária. Lyraen usava o Ar com uma sutileza e precisão tática aterradoras.

As crônicas (muitas vezes fragmentadas e contraditórias) contam que ela conseguia criar zonas de silêncio absoluto em meio ao caos da batalha, usar correntes de ar para redirecionar projéteis inimigos, ou invocar nevoeiros localizados para cobrir retiradas estratégicas ou emboscadas letais. Não liderava exércitos com gritos de guerra, mas sim com manobras inesperadas possibilitadas pelo seu controle ambiental. Diz-se que defendia os passos montanhosos de Skyrift contra as incursões dos reinos mais agressivos, aparecendo e desaparecendo como o próprio vento, ganhando o epíteto de “Tempestade Silenciosa”.

O seu destino final é desconhecido. Algumas lendas dizem que se fundiu com os ventos eternos de Skyrift, tornando-se um espírito guardião; outras que partiu numa jornada para os limites do mundo conhecido, buscando a fonte primordial do Ar. O seu legado reside nas histórias contadas pelos Faelan e Alari das

montanhas e talvez em algumas técnicas secretas de Ar que poucos ainda dominam.

KAELLEN PONTE-CORAÇÃO

(Elo Celeres, ativo no início da Era da Aliança)

“Toda ponte começa com uma única pedra de confiança.”

Nos primeiros e frágeis anos da Grande Aliança, quando as feridas da Era do Conflito ainda estavam abertas e a desconfiança entre os povos era a norma, Kaelen Ponte-Coração emergiu como uma figura crucial. Este Celeres, cuja origem exata é debatida (alguns dizem que veio das planícies de Midhaven, outros das costas de Aquilis), possuía uma habilidade quase sobrenatural para a diplomacia e a mediação.

Relatos das primeiras atas do Conselho em Harmonia descrevem Kaelen não como um orador inflamado, mas como um ouvinte extraordinário. Diz-se que seu **Sentir Profundo** permitia-lhe perceber as necessidades e medos não ditos por trás das exigências e acusações dos embaixadores Roknar, Alari ou Kain. Com uma calma e empatia contagiante, alimentadas por sua **Chama Interior**, Kaelen conseguia encontrar pontos de concordância onde só existia discórdia, traduzindo não apenas palavras, mas sentimentos entre culturas distintas.

Kaelen foi instrumental em resolver disputas territoriais complexas, estabelecer as primeiras rotas comerciais seguras entre antigos inimigos e até mesmo em acalmar tensões religiosas ou filosóficas. Ele nunca ocupou um cargo oficial de poder, preferindo atuar como conselheiro e mediador independente, ganhando o respeito de líderes de todas as raças. Acredita-se que Kaelen viajou extensivamente, ajudando a estabelecer os princípios da Aliança não só nos grandes salões de Harmonia, mas também nas vilas e comunidades mais remotas. Sua filosofia de que “toda ponte começa com uma única pedra de confiança” tornou-se um lema não oficial da Era da Aliança. Kaelen desapareceu dos registros após algumas décadas de serviço incansável, deixando para trás um legado de paz construída através da empatia.

Mais personalidades serão adicionadas no futuro



CAPÍTULO 6: RECOMPENSAS



AS AVENTURAS EM ELARIA SÃO REPLETAS DE perigos, mas também de recompensas. Superar desafios, explorar ruínas esquecidas e interagir com o mundo não apenas molda a história, mas também fortalece os personagens. Este capítulo detalha como os personagens ganham

Experiência (XP) para avançar de nível, como encontram **Tesouros** e as regras gerais para **Itens Mágicos**.

EXPERIÊNCIA E AVANÇO DE NÍVEL

À medida que os personagens enfrentam perigos, cumprem objetivos e participam da história, eles ganham **Pontos de Experiência (XP)**. Acumular XP suficiente permite que eles avancem para o próximo **nível**, tornando-se mais poderosos e habilidosos.

GANHANDO EXPERIÊNCIA

O Mestre do Jogo (MJ) concede XP aos personagens ao final de uma sessão de jogo ou após a conclusão de um arco de aventura significativo. As fontes comuns de XP incluem:

- **Superar Desafios:** Derrotar monstros, desarmar armadilhas complexas, sobreviver a perigos ambientais. A quantidade de XP geralmente depende da dificuldade do desafio.
- **Cumprir Objetivos:** Completar missões, alcançar metas importantes da história, resolver mistérios.
- **Interpretação e Descoberta:** Interpretar bem o personagem, tomar decisões inteligentes ou impactantes, descobrir segredos importantes do mundo ou da trama.
- **Marcos da História (Opcional):** O MJ pode optar por usar um sistema de marcos, onde os personagens avançam de nível ao atingir pontos chave na narrativa, em vez de rastrear XP detalhadamente.

AVANÇANDO DE NÍVEL

Quando um personagem acumula XP suficiente para atingir o próximo nível (conforme tabela definida pelo MJ ou pelo sistema), ele avança imediatamente ou no próximo descanso longo. Avançar de nível concede vários benefícios:

- **Aumento de Pontos de Vida (PV):** Role o dado de vida da sua classe, some sua Constituição e adicione o resultado ao seu PV máximo.
- **Aumento de Pontos de Mana (PM) ou Vigor (V):** Adicione o valor por nível concedido pela sua classe ao seu PM ou V máximo.

- **Novas Habilidades:** Você pode ganhar novas habilidades de sua Classe Principal ou Sub-classe, conforme indicado na descrição da classe para o novo nível.
- **Pontos de Perícia:** Você recebe 3 pontos de perícia para gastar no aumento do Valor das perícias (consulte a tabela de Custo por Ponto de Valor no Capítulo 2, Passo 6).
- **Pontos de Atributos:** Você recebe um ponto de atributo para gastar no aumento do Valor dos seus Atributos.

TABELA DE PROGRESSÃO DE EXPERIÊNCIA (EXEMPLO)

A tabela abaixo mostra a quantidade total de XP necessária para alcançar cada nível.

Nível	XP Total Necessário
1	0
2	300
3	900
4	2.700
5	6.500
6	14.000
7	23.000
8	34.000
9	48.000
10	64.000

TESOUROS

Além da experiência ganha, as aventuras em Elaria frequentemente recompensam os heróis com tesouros materiais. Estes podem variar desde algumas moedas encontradas nos bolsos de bandidos até artefatos antigos de valor inestimável escondidos em ruínas esquecidas.

ENCONTRANDO TESOUROS

O MJ determina quando e que tipo de tesouro os personagens encontram. Tesouros podem estar guardados em baús, escondidos em covis de monstros, serem recompensas por missões cumpridas, ou simplesmente itens valiosos carregados por inimigos derrotados.

TIPOS DE TESOURO

- **Moeda:** A forma mais comum de riqueza são as moedas de **Elfen (Ef)** e **Elfen Prata (EfP)** (1 Ef = 10 EfP). O MJ determina a quantidade encontrada, muitas vezes baseada na dificuldade do desafio superado ou na riqueza do local explorado.

- **Gemas e Objetos de Arte:** Pedras preciosas (diamantes, rubis, esmeraldas), joias (anéis, colares, braceletes) e objetos de arte (estátuas, pinturas, tapeçarias) podem ser encontrados. Eles geralmente têm um valor em Elfens, mas podem precisar ser avaliados por um especialista ou vendidos a um comprador interessado para obter seu valor total. Um teste de **Inteligência (Investigação ou Conhecimento apropriado)** pode ajudar a estimar o valor.
- **Itens Mundanos Valiosos:** Equipamentos de alta qualidade (armas obra-prima, armaduras bem feitas), reagentes raros, informações valiosas (mapas, documentos secretos) ou mesmo favores de NPCs importantes podem ser considerados tesouros, dependendo do contexto da campanha.
- **Itens Mágicos:** Os tesouros mais cobiçados são os itens mágicos.



CAPÍTULO 7: APÊNDICES



ESTA SEÇÃO FINAL REÚNE INFORMAÇÕES ÚTEIS para consulta rápida durante o jogo, incluindo a Planilha de Sucessos, um resumo das Condições e um modelo da Ficha de Personagem.

APÊNDICE A:

PLANILHA DE SUCESSOS

Esta planilha é fundamental para resolver Testes em Elaria. Encontre a linha correspondente ao **Valor da sua Perícia** (ou Atributo para testes puros) e compare o resultado do seu **d20** (após Vantagem/Desvantagem) com os números alvo para determinar o Grau de Sucesso.

Valor Habilidade	Normal	Bom	Extremo
1	20	X	X
2	19	20	X
3	18	20	X
4	17	19	X
5	16	19	20
6	15	18	20
7	14	18	20
8	13	17	20
9	12	17	20
10	11	16	19
11	10	16	19
12	9	15	19
13	8	15	19
14	7	14	18
15	6	14	18
16	5	13	18
17	4	13	18
18	3	12	17
19	2	12	17
20	2	11	16

APÊNDICE B: RESUMO DE CONDIÇÕES

Aqui estão as descrições resumidas das condições que podem afetar personagens e criaturas em Elaria:

• Amedrontado:

* Você tem desvantagem em Testes de Atributo e jogadas de ataque enquanto a fonte do seu medo estiver na sua linha de visão.

* Você não pode se mover voluntariamente para um espaço mais perto da fonte do seu medo.

• Atordoado:

Você está Incapacitado (veja abaixo), não pode se mover e só pode falar hesitantemente.

Você falha automaticamente em testes de resistência de Força e Destreza.

Jogadas de ataque contra você têm vantagem.

• Caído:

* Sua única opção de movimento é rastejar, a menos que você se levante e termine a condição.

* Você tem desvantagem em jogadas de ataque.

* Uma jogada de ataque contra você tem vantagem se o atacante estiver a 1,5 metros de você. Caso contrário, a jogada de ataque tem desvantagem.

* Levantar-se custa uma quantidade de movimento igual a metade do seu deslocamento.

• Cego:

* Você não pode ver e falha automaticamente em qualquer teste de atributo que exija visão.

* Jogadas de ataque contra você têm vantagem, e suas jogadas de ataque têm dupla desvantagem.

• Contido:

* Seu deslocamento se torna 0, e você não pode se beneficiar de nenhum bônus ao seu deslocamento.

* Jogadas de ataque contra você têm vantagem, e suas jogadas de ataque têm desvantagem.

* Você tem desvantagem em testes de resistência de Destreza.

- **Envenenado:**

* Você tem desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo.

- **Incapacitado:**

* Você não pode realizar ações ou reações.

- **Inconsciente:**

* Você está Incapacitado (veja acima), não pode se mover ou falar, e não está ciente dos seus arredores.

* Você larga qualquer coisa que esteja segurando e fica Caído.

* Você falha automaticamente em testes de resistência de Força e Destreza.

* Jogadas de ataque contra você têm vantagem.

* Qualquer ataque que atinja você é um acerto crítico se o atacante estiver a 1,5 metros de você.

- **Invisível:**

* É impossível ver você sem a ajuda de magia ou um sentido especial. Para propósitos de se esconder, você é considerado em área de escuridão densa. Sua localização pode ser detectada por qualquer ruído que você faça ou rastros que deixe.

* Jogadas de ataque contra você têm desvantagem, e suas jogadas de ataque têm vantagem.