

OLHO VIGILANTE

“Todo mundo deixa pistas. Todo mundo tem um ponto fraco. O truque é saber onde olhar.”

O Olho Vigilante é um Sentinela que aprimora ao máximo suas capacidades analíticas e perceptivas, transformando o **Olhar Penetrante** em uma ferramenta de investigação e tática. Menos focado na natureza selvagem ou na furtividade pura, este arquétipo especializa-se em observar detalhes, analisar oponentes, decifrar enigmas e antecipar movimentos. São os detetives, os estrategistas, os caçadores de recompensas meticolosos e os guardiões que percebem a ameaça antes mesmo que ela se manifeste.

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

Habilidade Passiva do Arquétipo (Nível 1)

- **Análise Tática (Passivo):** Sua mente processa informações rapidamente em situações de perigo. Você recebe treinamento na perícia **Investigação**. Além disso, você pode usar **Inteligência** em vez de Destreza para determinar sua ordem na **Iniciativa**.

Habilidades do Arquétipo (Nível 1 - Escolha Duas)

- **Estudar Oponente:**
(Ação Bônus, 1 PM, Alcance 9m) Você foca sua atenção em uma criatura que possa ver. Faça um teste de Intuição ou Investigação. Com um Sucesso Normal, você descobre uma informação tática básica (Ex: qual seu ataque mais forte aparente, se está ferido). Com um Sucesso Bom ou Extremo, você descobre uma vulnerabilidade ou resistência a um tipo de dano, ou uma fraqueza em sua tática (Ex: “parece proteger o flanco esquerdo”). Você tem vantagem na sua próxima jogada de ataque contra essa criatura antes do final do seu próximo turno.



- **Antecipar Movimento:** (Reação, 1 PM) Quando uma criatura hostil que você possa ver se move para um espaço adjacente a você, você pode usar sua reação para se mover 1,5 metros imediatamente antes que ela chegue ao espaço adjacente, sem provocar ataques de oportunidade. Este movimento não pode terminar em um espaço que também seja adjacente à criatura que ativou a reação.
- **Ponto Fraco:** (Ação Bônus, 1 PM) Você pode gastar 1 PM adicional, se o fizer, o alvo atingido tem desvantagem em seu próximo Teste de Constituição realizado antes do final do seu próximo turno.
- **Leitura Rápida:** (Ação, 1 PM) Você examina rapidamente um texto curto (até uma página), um conjunto de símbolos ou uma cena de crime. Você tem vantagem no próximo teste de Investigação ou Conhecimento relacionado ao que você examinou, feito na próxima hora.

(Habilidades de níveis seguintes do Arquétipo Olho Vigilante serão detalhadas posteriormente).

CLASSE PRINCIPAL: ELO

“Uma única voz pode ser ignorada, mas um coro unido pode mover o mundo. Eu sou o elo que une essas vozes.”

O Elo é um mestre da conexão, influência e empatia, canalizando diretamente as Essências primordiais da **Chama Interior** (Carisma) e do **Sentir Profundo** (Sabedoria). Eles não comandam os elementos de forma tão direta quanto os Evocadores, nem possuem a força bruta do Titã ou a precisão do Sentinela. Seu poder reside na capacidade de entender, inspirar, proteger e guiar os outros, fortalecendo os laços que unem um grupo ou uma comunidade. Podem ser líderes natos, diplomatas astutos, curandeiros empáticos, artistas inspiradores ou até figuras espirituais que conectam o mundano ao transcendente. São a “cola” social e emocional de Elaria.

Ao escolher a classe Elo 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 Ligação** (Voz da Harmonia, Porta-Voz da Chama ou Guardião do Coração), 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 2 + Constituição por nível.
- **Pontos de Mana (PM):** Começa com 6 + Carisma e ganha 4 + Carisma por nível. (*PM representa energia social, inspiração e poder empático*).
- **Perícias Treinadas:** Escolha 4 entre Diplomacia, Enganação, Intuição, Atuação, Cura, Religião, Vontade, Percepção.

HABILIDADES DE CLASSE (NÍVEL 1 - BASE)

- **Presença Inspiradora (Passivo):** Sua aura naturalmente inspira confiança e cooperação. Você recebe treinamento na perícia **Diplomacia**. Além disso, aliados que começarem o turno deles a até 3 metros de você e que possam vê-lo ou ouvi-lo recebem um bônus de +1 em testes baseados em Sabedoria contra efeitos de medo.
- **Elo Empático:** Sua conexão com o Sentir Profundo permite perceber e aliviar o sofrimento alheio. Como ação, você pode tocar uma criatura voluntária e gastar 1 PM para um dos seguintes efeitos:
 - *Sentir Emoção:* Você sente a emoção superficial predominante da criatura (alegria, tristeza, raiva, medo, etc.).
 - *Alívio Menor:* O alvo recebe Pontos de Vida Temporários iguais ao seu Carisma (mínimo 1). PV temporários duram até serem perdidos ou até o próximo descanso curto do alvo.

- **Arquétipo de Ligação:** No **1º nível**, você escolhe um Arquétipo (Sub-classe) que define sua forma de conexão: **Voz da Harmonia**, **Porta-Voz da Chama** ou **Guardião do Coração**. Você ganha as habilidades de Nível 1 concedidas pelo seu Arquétipo escolhido.

VOZ DA HARMONIA

“A palavra certa pode desarmar mais rápido que a espada mais afiada. A paz é sempre uma opção, basta encontrá-la.”

A Voz da Harmonia é um Elo que foca seu poder de conexão na diplomacia, na negociação e na resolução pacífica de conflitos. Eles usam sua **Chama Interior** não para incitar, mas para acalmar, e seu **Sentir Profundo** para entender as necessidades e medos de todas as partes envolvidas. São mediadores natos, conselheiros sábios e pacificadores que acreditam que a compreensão mútua é a arma mais poderosa. Buscam evitar a violência sempre que possível, usando a palavra e a empatia para tecer acordos e construir pontes.

Você ganha a habilidade **Aura Pacificadora** e escolhe **duas** das **Habilidades de Arquétipo** listadas abaixo, além das habilidades base do Elo. As habilidades deste arquétipo usam **Pontos de Mana (PM)**.

Aura Pacificadora (Nível 1)

- Sua presença naturalmente acalma os ânimos. Criaturas hostis que começarem seu turno adjacentes a você sofrem 1 dado de desvantagem em sua primeira jogada de ataque feita naquele turno, desde que você não tenha realizado uma ação hostil contra elas na rodada anterior.

Habilidades do Arquétipo (Nível 1 - Escolha Duas)

- **Palavra Calmante:** (Ação, 1 PM, Alcance 9m) Você direciona palavras de calma a uma criatura que possa ouvi-lo. O alvo deve fazer um Teste de Vontade (CD Normal). Se falhar, ele não pode realizar ações hostis (como atacar ou usar habilidades ofensivas) em seu próximo turno, embora ainda possa se mover ou realizar outras ações.
- **Negociação Persuasiva:** (Ação Bônus, 1 PM, Pessoal) Você se prepara para uma interação social crucial. Você ganha vantagem no próximo teste de Diplomacia que fizer antes do final do seu próximo turno.



- **Elo Empático (Sentir Verdade):** (Ação, 1 PM, Alcance 3m) Você foca sua empatia em uma criatura que possa ver. Você pode fazer um teste de Intuição oposto pelo teste Enganação da criatura. Se você vencer, o Mestre lhe informa se a criatura está deliberadamente mentindo sobre algo que disse no último minuto. Este uso substitui um dos efeitos normais da habilidade Elo Empático.
- **Discurso Conciliador:** (Ação, 2 PM, Alcance 9m) Você faz um breve discurso inspirando cooperação. Escolha a si mesmo e até um número de aliados igual ao seu Carisma (mínimo 1) que possam ouvi-lo. Os alvos escolhidos recebem vantagem em seu próximo teste de perícia social (Diplomacia, Enganação, Intimidação ou Atuação) feito nos próximos 10 minutos.

(Habilidades de níveis seguintes do Arquétipo Voz da Harmonia serão detalhadas posteriormente).

PORTA-VOZ DA CHAMA

“Uma faísca pode acender uma fogueira. Uma palavra pode acender um coração. Que minha voz seja a faísca!”

O Porta-Voz da Chama é um Elo que canaliza a **Chama Interior** para inspirar coragem, liderança e ação em seus aliados. Menos focado na calma e na negociação, este arquétipo usa seu carisma e **Sentir Profundo** para entender o que motiva as pessoas e incitá-las à grandeza, especialmente no calor da batalha. São os bardos de guerra, os capitães carismáticos, os líderes espirituais que erguem estandartes e os corações daqueles que os seguem. Sua presença é um catalisador para a bravura.

Você ganha a habilidade **Inspiração Contagiante** e escolhe **duas** das **Habilidades de Arquétipo** listadas abaixo, além das habilidades base do Elo. As habilidades deste arquétipo usam **Pontos de Mana (PM)**.

Foco na Performance (Nível 1)

- Sua presença e voz são naturalmente cativantes. Você recebe treinamento na perícia **Atuação**. Além disso, você pode usar seu teste de Atuação em vez de Diplomacia para tentar inspirar ou acalmar uma multidão, ou em vez de Intimidação para incitar um grupo à ação através de um discurso fervoroso (a critério do Mestre).

Habilidades do Arquétipo (Nível 1 - Escolha Duas)

- Comando de Batalha:** (*Ação Bônus, 1 PM, Alcance 9m*) Você dá um comando tático a um aliado que possa ouvi-lo. O aliado pode usar a Reação dele imediatamente para se mover até metade do seu deslocamento ou fazer um único ataque corpo a corpo ou à distância.
- Grito Motivador:** (*Ação, 2 PM, Raio 3m*) Você solta um grito que ecoa com a Chama Interior. Escolha a si mesmo e até um número de aliados igual ao Carisma (mínimo 1) dentro do alcance que possam ouvi-lo. Os alvos escolhidos recebem Pontos de Vida Temporários igual a 1d6 + Carisma.

- Performance Revigorante:** (*Pausa, 2 PM*) Você realiza uma performance inspiradora (canto, discurso, música) para seus aliados durante um breve descanso. Ao final da performance, escolha até um número de aliados igual ao seu Carisma (mínimo 1) que ouviram toda a performance. Cada alvo pode recuperar PV como se tivesse feito um descanso curto, sem realmente gastar o tempo de um descanso curto. Você só pode usar esta habilidade uma vez por descanso longo.
- Elo Protetor (Aura):** (*Ação Bônus, 2 PM por turno, Pessoal*) Você projeta uma aura de proteção motivacional. Aliados (incluindo você) a até 3 metros de você recebem +1 na RD contra ataques enquanto a aura durar. *Durante: Concentração*

(Habilidades de níveis seguintes do Arquétipo Porta-Voz da Chama serão detalhadas posteriormente).



GUARDIÃO DO CORAÇÃO

“A maior força não está na espada, mas na mão que se estende para curar. Proteger a centelha de vida é o nosso dever.”

O Guardião do Coração é um Elo que foca sua conexão nas necessidades emocionais e físicas dos outros, tornando-se um pilar de cura, proteção e empatia. Eles canalizam o **Sentir Profundo** para entender a dor alheia e a **Chama Interior** para oferecer conforto e restauração. Diferente da diplomacia da Voz da Harmonia ou da inspiração do Porta-Voz da Chama, o Guardião atua diretamente para aliviar o sofrimento, seja ele do corpo ou da mente. São os curandeiros dedicados, os protetores compassivos e os confidentes que oferecem um porto seguro em tempos difíceis.

Você ganha a habilidade **Escudo Empático** e escolhe **duas** das **Habilidades de Arquétipo** listadas abaixo, além das habilidades base do Elo. As habilidades deste arquétipo usam **Pontos de Mana (PM)**.

Escudo Empático (Nível 1)

- Sua empatia cria uma barreira protetora. Você recebe treinamento na perícia **Cura**. Além disso, você e aliados a até 1,5m de você recebem +1 em testes de Vontade contra efeitos que causam medo ou desespero.

Habilidades do Arquétipo (Nível 1 - Escolha Duas)

- Toque Restaurador**
Aprimorado: (Ação, 2 PM, Toque) Você aprimora sua capacidade de cura. Quando você usa a habilidade **Elo Empático (Alívio Menor)**, o alvo recupera 1d6 Pontos de Vida reais, além dos Pontos de Vida Temporários.
- Vínculo Protetor:**
(Ação, 2 PM por turno, Alcance 9m) Você cria um vínculo empático com um aliado voluntário que possa ver. Enquanto o vínculo durar, sempre que o aliado sofrer dano, você pode usar sua Reação para sofrer metade desse dano (arredondado para baixo) em vez dele. O vínculo termina se o alvo ficar a mais de 9m de você, se você ficar inconsciente, ou se você usar esta habilidade em outro alvo. *Durante: Concentração

- Palavras de Conforto:** (Ação, 1 PM, Alcance 9m) Você oferece palavras de encorajamento e calma a um aliado que possa ouvi-lo e que esteja sofrendo de uma condição mental menor (como Amedrontado ou talvez uma penalidade por desespero, a critério do MJ). O alvo pode fazer imediatamente um novo Teste Vontade contra o efeito, com vantagem.
- Detectar Dor/Aflição:** (Ação, 1 PM, Pessoal) Você expande sua empatia para sentir o sofrimento ao redor. Pelos próximos minutos, você tem vantagem em testes de Intuição ou Percepção para detectar criaturas feridas, doentes, envenenadas ou sob forte estresse emocional a até 9m de você, mesmo que estejam escondidas da visão normal (mas não através de barreiras sólidas).

(Habilidades de níveis seguintes do Arquétipo Guardião do Coração serão detalhadas posteriormente).



PASSO 4: ORIGEM

Todo aventureiro tem um passado, uma história que o moldou antes que sua jornada começasse. Sua **Origem** representa essa parte da sua vida: talvez sua profissão anterior, o lugar onde cresceu, um evento marcante ou um grupo ao qual pertenceu. A Origem ajuda a definir quem você era e fornece algumas habilidades e conhecimentos que você carrega para sua nova vida de aventuras.

Escolhendo uma Origem: Escolha uma das Origens listadas abaixo (ou crie uma com a permissão do Mestre). Sua **Origem é independente de sua raça ou classe**, representando uma parte única da sua história pessoal, embora algumas possam estar ligadas a regiões específicas de Elaria, refletindo onde você viveu parte de sua vida. Cada Origem oferece:

- **Perícias Treinadas:** Duas perícias que se tornam treinadas para você, representando conhecimentos ou práticas comuns em seu passado.
- **Benefício:** Um benefício único e criativo, como uma pequena aptidão especial, um fragmento de conhecimento, um contato ou um item inicial distinto, relacionado à sua história pregressa.

SOBREVIVENTE DO CÍRCULO DE BRASAS

Você nasceu, cresceu ou passou uma parte significativa da sua vida nas terras áridas e perigosas do Círculo de Brasas, a região dominada pelo Fogo no sul de Serathis. Você aprendeu a suportar o calor implacável, a navegar por paisagens vulcânicas e a respeitar (ou temer) o poder bruto do elemento Fogo e das criaturas que lá habitam. Seja um nativo, um ex-escravo das minas de Pyrethia, um mercador que cruzou a região ou um estudioso que pesquisou suas anomalias, essa experiência marcou você profundamente.

- **Perícias Treinadas:** Fortitude e Sobrevivência.
- **Benefício: Tolerância Ígnea.** Sua exposição prolongada ao calor extremo o tornou resistente. Você recebe Resistência a Fogo 1 (sempre que sofrer dano de Fogo, reduza o dano em 1 ponto) e ignora os efeitos de calor extremo não mágico (como em desertos ou perto de lava).

GUARDA DE HARMONIA

Você serviu na guarda da cidade de Harmonia, a cosmopolita capital da Grande Aliança. Patrulhou as ruas movimentadas, lidou com a incrível diversidade de povos e culturas que lá coexistem, investigou pequenos delitos e talvez tenha ajudado a manter a paz durante festivais ou eventos diplomáticos. Você conhece os meandros de uma grande cidade, sabe como observar multidões e como obter informações nos lugares certos (e errados). Deixou a guarda por algum motivo - talvez buscando mais emoção, talvez por um incidente

específico, ou simplesmente para usar suas habilidades em um palco maior.

- **Perícias Treinadas:** Percepção e Investigação.
- **Benefício: Conexão na Guarda.** Você ainda mantém contato com um membro (ou ex-membro) da guarda de Harmonia (ou outra cidade grande, a definir com o Mestre). Uma vez por sessão de jogo, você pode tentar contatar essa pessoa para obter informações sobre assuntos locais, figuras importantes ou rumores que circulam nos quartéis ou nas ruas (o sucesso e a qualidade da informação dependem da situação e do MJ).

INICIADO DAS FLORESTAS

Você passou uma parte importante da sua vida imerso nos segredos das florestas antigas de Elaria, talvez sob a tutela de um eremita Alari, de espíritos da natureza ou simplesmente aprendendo pela observação e sobrevivência. Você aprendeu a ler os sinais das árvores, a seguir rastros que outros não veem e a sentir a pulsação da vida selvagem. Seja por ter nascido em uma comunidade isolada na floresta, por ter se perdido e sido acolhido por ela, ou por ter buscado ativamente esse conhecimento, a floresta é seu verdadeiro lar.

- **Perícias Treinadas:** Natureza* e Sobrevivência. (*Assumindo que Natureza é uma perícia).
- **Benefício: Sintonia Natural.** Você possui uma ligação empática com o ambiente natural ao seu redor. Uma vez por dia, você pode passar um minuto em meditação silenciosa (requer concentração leve) para sentir o estado geral da vida selvagem (vegetal e animal) num raio de 30 metros: se está calma, agitada (medo/alerta), saudável, doente ou perturbada por alguma influência não natural. O MJ fornece uma impressão geral.

ERUDITO DA GRANDE BIBLIOTECA

Você dedicou uma parte significativa de sua vida aos estudos dentro dos muros da Grande Biblioteca de Elaria, em Harmonia. Seja como um estudante formal, um assistente de pesquisador ou um simples autodidata que passava os dias entre os tomos, você adquiriu um vasto conhecimento teórico sobre história, culturas, magia ou outros assuntos. Sua experiência pode ter sido mais focada nos livros do que no mundo exterior, mas sua mente é uma ferramenta afiada. Você deixou a biblioteca para buscar conhecimento prático, encontrar um artefato mencionado em seus estudos, ou talvez por ter descoberto algo que não deveria...

- **Perícias Treinadas:** Investigação e Conhecimento (escolha uma especialidade: Arcano, História, Natureza, Religião, etc.).
- **Benefício: Conhecimento Enciclopédico.** Uma vez por sessão de jogo, você pode declarar que seu personagem pesquisou extensivamente sobre um tópico específico encontrado durante a aventura (uma criatura rara, um símbolo antigo, um evento histórico obscuro). Faça um teste de Inteligência (Investigação) com um Grau de Sucesso definido pelo Mestre baseado na obscuridade do tópico (Normal para comum, Bom para raro, Extremo para muito obscuro). Se passar, você se lembra de uma informação útil e relevante (mas talvez não a resposta completa) sobre o tópico, fornecida pelo Mestre.

ARTISTA ITINERANTE

Sua vida era a estrada, a taverna, o palco improvisado na praça da vila. Você viajou por Elaria como músico, contador de histórias, ator, dançarino ou outro tipo de artista, vivendo de sua habilidade de entreter, encantar ou talvez enganar plateias. Você conhece canções e contos de diversas terras (mesmo que nem todos sejam verdadeiros), sabe como ler um público e como usar seu carisma para conseguir uma refeição quente ou um lugar seguro para dormir. Talvez tenha deixado essa vida buscando inspiração para sua obra-prima, fugindo de um patrono insatisfeito ou sentindo o chamado para aventuras mais reais.

- **Perícias Treinadas:** Atuação e Enganação.
- **Benefício: Performance Cativante.** Uma vez por dia, ao realizar uma performance artística (cantar, tocar, contar história, etc.) por pelo menos 1 minuto para uma audiência de pelo menos cinco criaturas, você pode fazer um teste de Carisma (Atuação). Com um Sucesso Normal, você prende a atenção da maioria dos presentes pela duração da performance. Com um Sucesso Bom ou Extremo, além de prender a atenção, você pode influenciar sutilmente o humor geral do grupo (acalmar ânimos, inspirar alegria, etc.) ou criar uma distração eficaz para seus aliados agirem.

VETERANO DAS GUERRAS (DO CONFLITO)

Antes da paz da Grande Aliança ser estabelecida (ou talvez em alguma escaramuça fronteira mais recente), você lutou. Seja como soldado de um dos reinos emergentes, mercenário buscando fortuna, membro de uma milícia defendendo sua vila ou mesmo um batedor em território inimigo durante a turbulenta Era do Conflito, você conheceu o clangor do aço, a estratégia do campo de batalha e a dura realidade da guerra. Essa experiência deixou marcas, mas também lhe ensinou lições valiosas sobre combate, resistência e talvez sobre a natureza dos conflitos em Elaria.

- **Perícias Treinadas:** Luta* e Fortitude. (*Assumindo Luta como perícia de combate corpo a corpo).
- **Benefício: Instinto de Batalha.** A experiência em combate real afiou seus reflexos. Você pode gastar 1 PM para ganhar vantagem (rolar um dado d20 adicional e usar o maior resultado) em uma jogada de ataque ou em um teste de Iniciativa. Você pode usar este benefício um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 1).

PASSO 5: DIVINDADE OU PATRONO

Embora os **Primeiros** – as seis grandes entidades que diferenciaram os Elementos e elevaram as raças – tenham se tornado mais distantes desde a Era da Formação (o “Silêncio dos Primeiros”), sua influência permeia Elaria. Muitos habitantes do mundo escolhem dedicar-se a um desses seres primordiais, vendo-os como deuses, patronos ancestrais ou a personificação dos princípios que regem sua existência.

Escolher seguir um Primeiro é **opcional**, mas reflete uma conexão especial ou uma devoção do seu personagem. Se escolher um patrono, você ganha os benefícios listados abaixo. Você pode interpretar essa ligação como fé religiosa, alinhamento filosófico, herança ancestral ou uma sintonia natural.

IGNIS, A PRIMEIRA CHAMA

Patrono do Fogo, da Criação, da Destruição, da Paixão e da Forja.

Ligado à **Vontade Indomável** e à **Chama Interior**. Reverenciado por **Roknar**, Piromantes, ferreiros e aqueles de espírito impetuoso ou criativo. Seus seguidores buscam a força na paixão e na transformação, entendendo que o fogo tanto cria quanto destrói.

- **Perícia Treinada:** Intimidação.
- **Benefício: Resistência Ígnea.** Você recebe Resistência a Fogo 1 (sempre que sofrer dano de Fogo, reduza o dano em 1 ponto).

ONDINA, A MÃE DAS AGUAS

Patrona da Água, da Adaptabilidade, dos Ciclos, da Cura e dos Mistérios Profundos.

Ligada ao **Sentir Profundo** e ao **Fluxo Incessante**. Reverenciada por **Celeres**, Hidromantes, curandeiros, marinheiros e comunidades costeiras/ribeirinhas. Seus seguidores valorizam a fluidez, a empatia e a compreensão dos ciclos da vida e da natureza.

- **Perícia Treinada:** Cura.
- **Benefício: Bênção das Marés.** Você pode prender a respiração debaixo d'água por até 10 minutos.

TERRUS, O GUARDIÃO DOS SOLOS

Patrono da Terra, da Estabilidade, da Resistência, do Crescimento e da Paciência.

Ligado à **Resiliência Eterna** e ao **Olhar Penetrante**. Reverenciado por **Alari**, Geomantes, agricultores, construtores e aqueles que valorizam a fundação e a perseverança. Seus seguidores encontram força na estabilidade, na paciência e na conexão profunda com a terra que os sustenta.

- **Perícia Treinada:** Sobrevivência.
- **Benefício: Pés Firmes.** Sua ligação com a terra lhe confere estabilidade. Você tem vantagem em testes de resistência para evitar ser derrubado (condição Caído) enquanto estiver em contato direto com solo natural (terra ou pedra).

ZEPHYRUS, O SENHOR DOS VENTOS

Patrono do Ar, da Liberdade, do Movimento, da Comunicação e da Mudança.

Ligado ao **Fluxo Incessante** e talvez à **Vontade Indomável**. Reverenciado por **Faelan**, Aeromantes, viajantes, mensageiros e espíritos livres. Seus seguidores buscam a verdade na liberdade, na rapidez de pensamento e na adaptabilidade rápida às circunstâncias.

- **Perícia Treinada:** Acrobatismo.
- **Benefício: Passo do Vento.** Seu deslocamento base aumenta em +1,5 metros.

LUMINA, A GUARDIÃ DA AURORA

Patrona da Luz, da Verdade, da Clareza, da Esperança e da Proteção.

Ligada à **Chama Interior** e ao **Olhar Penetrante**. Reverenciada por **Aurien**, Luminantes, estudiosos, juízes e aqueles que lutam contra o engano. Seus seguidores valorizam a razão, a honestidade e a busca pela iluminação, acreditando que a verdade deve sempre vir à tona.

- **Perícia Treinada:** Percepção.
- **Benefício: Olhar Claro.** Sua visão é abençoada pela clareza da luz. Você tem vantagem em testes de resistência contra efeitos que causam a condição Cego ou que obscurecem magicamente a visão (como névoa mágica, escuridão mágica de nível baixo).

NOCTUS, O SÁBIO DAS SOMBRAS

Patrono da Sombra, do Mistério, da Intuição, dos Segredos e do Repouso.

Ligado ao **Sentir Profundo** e ao **Olhar Penetrante**. Reverenciado por **Vesperi**, Umbrantes, espiões, filósofos e aqueles que buscam conhecimento nas profundezas ou valorizam o equilíbrio. Seus seguidores encontram sabedoria no que não é visto e na introspecção.

- **Perícia Treinada:** Furtividade.
- **Benefício: Véu das Sombras.** Uma vez por dia, como ação bônus, você pode se tornar invisível até o final do seu turno, desde que esteja em uma área de penumbra ou escuridão no momento em que usa a habilidade. A invisibilidade termina se você atacar ou usar uma habilidade hostil.

PASSO 6: PERÍCIAS

Além de seus Atributos inatos (que refletem as Essências Primordiais), os personagens em Elaria desenvolvem **Perícias**, que representam habilidades aprendidas, treinamento específico e experiência prática em diversas áreas. Enquanto os Atributos determinam a quantidade de dados de vantagem/desvantagem que você rola em um teste, o **Valor da sua Perícia** (um número de 1 a 20+) determina quão difícil é para você ter sucesso nesse teste, definindo os alvos na **Planilha de Sucessos**. Algumas perícias especiais, como Bloqueio e Esquiva, são usadas para ativar **Reações** em combate, e seu Valor influencia a eficácia dessas reações (detalhes no Capítulo 3).

USANDO PERÍCIAS

Quando você realiza uma ação que exige uma perícia específica, o processo de teste é o seguinte (como descrito em “O Básico do Jogo”):

1. Role os dados de Vantagem/Desvantagem do **Atributo** associado à perícia.
2. Pegue o maior (vantagem) ou menor (desvantagem) resultado do d20.
3. Consulte a **Planilha de Sucessos** na linha correspondente ao **Valor da sua Perícia**.
4. Compare o resultado do d20 com os alvos (Normal, Bom, Extremo) para determinar o Grau de Sucesso.

VALOR DA PERÍCIA

O Valor de uma Perícia representa seu nível de proficiência nela, variando de 0 (não treinado) a 20 ou mais (maestria lendária). Um valor mais alto torna os Graus de Sucesso mais fáceis de alcançar (os números alvo no d20 são menores). Personagens não treinados em uma perícia geralmente a possuem com Valor 0, podendo realizar testes básicos, mas talvez não ações complexas que exijam treinamento específico (a critério do Mestre).

ADQUIRINDO E MELHORANDO PERÍCIAS

- **Treinamento Inicial:** Você se torna treinado em certas perícias através de sua **Classe** (que oferece uma lista para escolher um número específico) e sua **Origem** (que concede duas perícias treinadas fixas). Ser treinado significa que sua perícia começa com **Valor 1** (custo 0).
- **Pontos de Perícia:** No 1º nível, você recebe **10 pontos de perícia** para aumentar o Valor das perícias em que é treinado. A cada nível subsequente (a partir do nível 2), você recebe **3 pontos de perícia** adicionais.
- **Custo para Aumentar:** Aumentar o Valor de uma perícia tem um custo em pontos, conforme a tabela abaixo. Você precisa comprar os valores em ordem. O custo listado é para aumentar *um* nível de valor.

CUSTO POR PONTO DE VALOR DE PERÍCIA

Valor Desejado	Custo em Pontos
1	1
2	1
3	1
4	1
5	3
6	3
7	3
8	3
9	3
10	6
11	6
12	6
13	6
14	6
15	9
16	9
17	9
18	9
19	9
20	12

LISTA DE PERÍCIAS DE ELARIA

A seguir estão as perícias usadas em Elaria. Cada perícia é ligada a um atributo chave.

- **Acrobacia (Des):** Equilibrar-se em superfícies estreitas, realizar saltos e piruetas, cair com segurança, escapar de agarrões.
- **Adestramento (Car):** Ensinar truques a animais, acalmar bestas, usar montarias em situações difíceis.
- **Atletismo (For):** Escalar, nadar, saltar longas distâncias, arrombar portas, e outros feitos de força física bruta.
- **Atuação (Car):** Entreter uma audiência com música, dança, oratória, teatro, etc. Também usada para disfarces convincentes.
- **Bloqueio (Con):** (*Perícia de Reação*) Usada para aparar ou bloquear ativamente ataques corpo a corpo ou à distância com um escudo. O Valor da perícia determina a eficácia do bloqueio (mecânica detalhada no capítulo de Combate). Requer um escudo.
- **Cavalgar (Des):** Montar e guiar uma montaria em velocidade ou combate, realizar manobras equestres.
- **Conhecimento (Int):** Representa o saber geral e específico sobre o mundo. Ao adquirir esta perícia, escolha uma área de especialização (Arcano, História, Natureza, Religião, Geografia, Reinos, etc.). Pode ser adquirida múltiplas vezes para diferentes áreas. Usada para lembrar informações, identificar criaturas ou fenômenos, decifrar textos.
- **Corpo-a-Corpo (Des/For):** Realizar ataques corpo-a-corpo armado com armas de curta distância ou de mãos vazias.

- **Cura (Sab):** Realizar primeiros socorros, tratar ferimentos, diagnosticar doenças ou venenos, estabilizar moribundos.
- **Diplomacia (Car):** Interagir socialmente de forma positiva, negociar, persuadir, fazer amigos e influenciar pessoas com boa vontade.
- **Elemental(Int ou Sab):** Utilizado para realizar ataques de magia elemental.
- **Enganação (Car):** Mentir convincentemente, blefar, disfarçar intenções ou aparência (complementa Atuação para disfarces).
- **Esquiva (Des):** (*Perícia de Reação*) Usada para se esquivar ativamente de ataques através de movimento ágil. O Valor da perícia determina a eficácia da esquiva (mecânica detalhada no capítulo de Combate). Não pode ser usada com armadura pesada.
- **Fortitude (Con):** Resistência física para suportar danos contínuos, doenças, venenos, fadiga e condições ambientais extremas. (*Usada em testes específicos de resistência física*).
- **Furtividade (Des):** Mover-se em silêncio, esconder-se nas sombras, evitar ser detectado.
- **Guerra (Int):** Conhecimento sobre táticas militares, estratégia, história de batalhas, armas e armaduras, fortificações.
- **Iniciativa (Des):** Rapidez de reação no início de combates e outras situações que exigem ação imediata. (*Usada no teste de Iniciativa*).
- **Intimidação (Car):** Coagir, ameaçar ou assustar outros para obter informações ou obediência através do medo ou da força de presença.
- **Intuição (Sab):** Perceber as intenções, emoções e motivações ocultas de outras criaturas, sentir quando algo está errado, detectar mentiras.
- **Investigação (Int):** Procurar pistas, analisar cenas de crime ou locais de interesse, deduzir informações a partir de evidências, decifrar códigos.
- **Jogatina (Car):** Jogar e entender jogos de azar, cartas ou dados. Inclui a habilidade de trapacear sutilmente ou perceber trapaças.
- **Ladinagem (Des):** Abrir fechaduras, desarmar armadilhas, realizar pequenos furtos (bater carteira), e outras tarefas que exigem mãos ágeis e discretas.
- **Misticismo (Int):** Conhecimento sobre magia, tradições arcanas, planos de existência, criaturas mágicas e itens encantados.
- **Nobreza (Int):** Conhecimento das leis, linhagens, protocolos e costumes da nobreza e alta sociedade.
- **Percepção (Sab):** Usar os sentidos (visão, audição, olfato) para notar detalhes no ambiente, avistar inimigos escondidos, ouvir conversas distantes.
- **Pontaria (Des):** Habilidade de mirar e acertar alvos com precisão com ataques à distância (arcos, bestas, armas de arremesso).
- **Reflexos (Des):** Capacidade de reagir rapidamente a perigos súbitos e áreas de efeito, como armadilhas e explosões. (*Usada em testes específicos de reação rápida*).

- **Sobrevivência (Sab):** Orientar-se, seguir rastros, encontrar comida/água, prever clima em ermos, construir abrigos improvisados.
- **Vontade (Sab):** Resistência mental contra efeitos que afetam a mente, como medo, encantamentos, ilusões e controle mental. (*Usada em testes específicos de resistência mental*).

PASSO 7: EQUIPAMENTO

Aventureiros dependem de suas ferramentas, armas e armaduras para sobreviver aos perigos de Elaria. Esta seção descreve como determinar seu equipamento inicial.

MOEDA: O ELFEN (E ELFEN PRATA)

A moeda padrão utilizada nos reinos da Grande Aliança e em muitas outras terras é o **Elfen (Ef)**, uma moeda de ouro imbuída com traços de mana elemental. Para facilitar transações menores, também existe a **Elfen Prata (EfP)**. A conversão é simples: **1 Elfen (Ef) = 10 Elfen Pratas (EfP)**. Você começa o jogo com **4d6 Elfens (Ef)** para comprar seus equipamentos iniciais, além dos itens básicos recebidos.

EQUIPAMENTO INICIAL GRATUITO

Todo personagem começa com os seguintes itens básicos, essenciais para qualquer aventureiro:

- Uma **mochila** para carregar seus pertences.
- Um **saco de dormir** para descansar em viagens.
- Um **traje de viajante** simples e resistente.

COMPRANDO EQUIPAMENTO

Use seus Elfens iniciais (resultado de 4d6) para comprar armas, armaduras melhores (se puder pagar), e outros equipamentos úteis das listas abaixo ou de outras listas que o Mestre fornecer. Preços são valores médios e podem variar.

LISTAS DE EQUIPAMENTO (EXEMPLOS)

ARMAS SIMPLES

Arma	Preço (Ef)	Dano	Atributo	Chave	Tipo	Empunhadura	Alcance
Adaga	5	1d4	DES		Perf./Corte	1 Mão	Corpo a Corpo
Maça Leve	5	1d6	FOR		Impacto	1 Mão	Corpo a Corpo
Lança Curta	5	1d6	FOR		Perf.	1 Mão	Corpo a Corpo
Besta Leve	5	1d4	DES		Perf.	1 Mão	Distância

ARMAS MARCIAIS

Arma	Preço (Ef)	Dano	Atributo	Chave	Tipo	Empunhadura	Alcance
Espada Curta	5	1d6	DES		Corte 1 Mão		Corpo a Corpo
Machado de Mão	5	1d6	FOR		Corte 1 Mão		Corpo a Corpo
Espada Longa	10	1d8	FOR		Corte 2 Mãos		Corpo a Corpo
Machado Grande	10	1d8	FOR		Corte 2 Mãos		Corpo a Corpo
Arco Longo	10	1d6	DES		Perf. 2 Mãos		Distância

ARMADURAS

Armadura	Tipo	Preço (Ef)	Redução Dano (RD)	Penalidade Atributo*
Couro	Leve	5	1	0
Couro Batido	Leve	5	1	0
Gibão de Peles	Leve	5	1	0
Cota de Malha	Média	50	2	-1 (Força)
Brunea	Média	50	2	-1 (Destreza)
Armadura Completa	Pesada	85	3	-1 (Destreza e Força)

EQUIPAMENTO GERAL (EXEMPLOS)

Item	Preço (Ef / Efp)
Corda(15m)	3 Ef
Tocha(unid.)	2 Efp
Ração de Viagem(dia)	5 Efp
Kit de Cura	50 Ef
Saco de Dormir	5 Efp
Mochila	3 Ef
Cantil	1 Ef
Pederneira	5 Efp
História da Paz Dourada	3 Ef

LIMITE DE CARGA

Elaria utiliza uma abordagem mais narrativa para o limite de carga. Personagens mais fortes (com Atributo **Força** alto) podem carregar mais peso realisticamente. O Mestre tem a palavra final sobre o que é razoável carregar. Tentar carregar equipamento excessivo pode resultar em penalidades no deslocamento, testes de perícia física ou níveis de fadiga, conforme decidido pelo Mestre em conjunto com o jogador. Mantenha o bom senso e registre seus itens principais na ficha.

PASSO 8: DETALHES FINAIS

Você chegou ao último passo da criação do seu personagem em Elaria! Agora é hora de calcular algumas estatísticas importantes derivadas de suas escolhas anteriores e dar vida ao seu herói com detalhes sobre sua aparência, personalidade e história.

1. CALCULE SEUS PONTOS DE VIDA (PV) INICIAIS

Some o valor inicial de PV concedido pela sua **Classe** (que já inclui o bônus do seu Modificador de Constituição) com quaisquer bônus de PV concedidos pela sua **Raça**. Este é o seu total de PV no 1º nível.

- **PV Iniciais = PV Base da Classe + Bônus de PV da Raça (se houver)**

2. CALCULE SEUS PONTOS DE MANA (PM) INICIAIS

Some o valor inicial de PM concedido pela sua **Classe** (que já inclui o bônus do seu atributo relevante) com quaisquer bônus de PM concedidos pela sua **Raça**. Este é o seu total de PM no 1º nível.

- **PM Iniciais = PM Base da Classe + Bônus de PM da Raça (se houver)**

3. ANOTE SUA REDUÇÃO DE DANO (RD) BASE

Sua **Armadura** (escolhida no Passo 7 ou inicial) fornece um valor de Redução de Dano (RD). Anote este valor. Ele será subtraído do dano físico que você sofrer *após* ser atingido por um ataque que não foi evitado por uma Reação. Outros efeitos ou habilidades podem modificar sua RD. (Se não usar armadura, sua RD base é 0).

- **RD Base = RD da Armadura equipada**

4. VERIFIQUE SEUS TESTES DE ATAQUE

Em Elaria, acertar um ataque não depende de superar a Defesa passiva do alvo, mas sim da sua própria proficiência e precisão. Para atacar, você fará um **Teste de Ataque**:

1. Role os dados de Vantagem/Desvantagem do **Atributo** apropriado para o ataque (Força, Destreza, Inteligência ou Sabedoria, dependendo da arma ou poder).
2. Pegue o melhor (ou pior, em desvantagem) resultado do d20.

3. Compare este resultado do d20 com a **Planilha de Sucessos**, usando o **Valor de Ataque da sua Arma** (ou poder mágico) para encontrar os números alvo (Normal, Bom, Extremo).

Um Sucesso Normal ou melhor significa que seu ataque potencialmente atinge o alvo. O defensor então terá a chance de usar uma **Reação** (como Bloqueio ou Esquiva) para tentar evitar completamente o dano, comparando o Grau de Sucesso da Reação com o do seu Ataque (detalhes no Capítulo 3). Se o ataque não for evitado pela Reação, você rolará o dano. Anote os atributos chave para seus ataques principais:

- **Ataque Corpo a Corpo:** Geralmente usa **Força** para dados de Vantagem/Desvantagem (ou **Destreza** com armas de acuidade). O Valor de Ataque da Arma determina os alvos na Planilha.
- **Ataque à Distância:** Geralmente usa **Destreza** para dados de Vantagem/Desvantagem. O Valor de Ataque da Arma determina os alvos na Planilha.
- **Ataque Mágico:** Geralmente usa o **atributo chave de magia** da sua classe para dados de Vantagem/Desvantagem. O “Valor de Ataque” do poder mágico determina os alvos na Planilha.

(Nota: Perícias como Pontaria ou Corpo a Corpo podem ser necessárias para usar certas armas ou realizar manobras especiais, a serem detalhadas no Capítulo 3).

5. TOQUES FINAIS DE INTERPRETAÇÃO

Agora, dê os toques finais que realmente trarão seu personagem à vida:

- **Nome:** Escolha um nome apropriado para a raça e cultura do seu personagem.
- **Aparência:** Descreva como ele se parece. Use a descrição da sua raça como base, mas adicione detalhes únicos: cor do cabelo e olhos, altura, peso, cicatrizes, roupas preferidas, etc.
- **Personalidade:** Como ele age? Quais são seus traços marcantes (corajoso, tímido, arrogante, gentil)? Quais seus ideais, defeitos, manias? Pense em como as **Seis Grandes Essências** se manifestam nele.
- **História (Background):** Elabore um pouco sobre o passado do seu personagem, conectando sua Raça, Classe e Origem. Por que ele se tornou um aventureiro? Quais seus objetivos de curto e longo prazo? Quem são as pessoas importantes em sua vida (família, amigos, rivais, mentores)?
- **Tendência (Alignment - Opcional):** Se o seu grupo usar o sistema de tendência, defina o alinhamento moral e ético básico do seu personagem (Leal e Bom, Caótico e Neutro, etc.).

Agora que seu personagem está pronto e equipado para explorar o mundo de Elaria, chegou o momento de compreender como ele enfrentará desafios, participará

das aventuras e interagirá com outros personagens durante o jogo.



CAPÍTULO 3: JOGANDO O JOGO



ADA PERSONAGEM POSSUI UMA CONEXÃO ESPECIAL com uma ou mais das Seis Grandes Essências Primordiais, influenciando diretamente suas ações e decisões durante as aventuras. Ao realizar testes, lembre-se dessa ligação para possíveis vantagens narrativas ou mecânicas.

Detalharemos as regras fundamentais para jogar Elaria RPG. Aqui você encontrará como resolver ações desafiadoras através de **Testes**, como funcionam os **Testes de Resistência** contra efeitos adversos, as regras para **Exploração** do mundo e, crucialmente, as regras de **Combate**, incluindo o sistema de ataque, defesa com Reações e Redução de Dano.

TESTES

A base para resolver a maioria das ações com resultado incerto em Elaria é o **Teste**. Sempre que seu personagem tentar algo desafiador – escalar uma muralha, persuadir um guarda, decifrar uma runa antiga, atacar um inimigo – o Mestre do Jogo (MJ) pode pedir um Teste para determinar o sucesso e a qualidade do resultado.

REALIZANDO UM TESTE

O processo é simples:

1. **Determinar Atributo e Perícia:** O MJ indica qual **Atributo** (Força, Destreza, etc.) é mais relevante para a ação (isso determinará seus dados de Vantagem/Desvantagem) e qual **Perícia** (Atletismo, Diplomacia, Misticismo, etc.) representa a habilidade específica sendo usada. Em alguns casos, pode ser um teste puro de Atributo, sem uma perícia associada.
2. **Rolar os Dados:** Verifique o **Valor do seu Atributo** relevante na Tabela de Atributos (Capítulo 2, Passo 1) para saber quantos **dados de Vantagem ou Desvantagem** você possui. Role essa quantidade de d20.
 - **Vantagem:** Se tiver dados de vantagem (Atributo 2+), role o número indicado de d20 e **pegue o maior resultado**.
 - **Desvantagem:** Se tiver dados de desvantagem (Atributo -1 ou menos), role o número indicado de d20 e **pegue o menor resultado**.
 - **Normal:** Se não tiver Vantagem nem Desvantagem (Atributo 0 ou 1), role apenas **1d20**.
3. **Consultar a Planilha de Sucessos:** Pegue o resultado do d20 obtido no passo anterior (o maior, o menor ou o único). Consulte a **Planilha de Sucessos** (ver Apêndice) e encontre a linha correspondente ao **Valor da Perícia** que você está usando para o teste (ou o Valor do Atributo, se for um teste puro).

4. **Determinar o Grau de Sucesso:** Compare o resultado do seu d20 com os **números alvo** (Normal, Bom, Extremo) listados na linha da Planilha para o Valor da sua Perícia.

- **Sucesso Extremo:** Você rolou um **20 natural** ou seu resultado no d20 é igual ou superior ao valor listado para Sucesso Extremo.
- **Sucesso Bom:** Seu resultado no d20 é igual ou superior ao valor listado para Sucesso Bom, mas inferior ao Extremo.
- **Sucesso Normal:** Seu resultado no d20 é igual ou superior ao valor listado para Sucesso Normal, mas inferior ao Bom.
- **Fracasso Normal:** Seu resultado no d20 é inferior ao valor listado para Sucesso Normal, mas não é um 1 natural.
- **Fracasso Extremo:** Você rolou um **1 natural** no d20 (o dado que você efetivamente usou após Vantagem/Desvantagem).

5. **Narrar o Resultado:** O MJ descreve o que acontece com base no Grau de Sucesso obtido. Sucessos geralmente significam que você conseguiu o que queria (com benefícios adicionais para Bom ou Extremo), enquanto Fracassos indicam falha ou complicações (com consequências piores para Extremo).

TESTES OPOSTOS

Algumas situações envolvem uma disputa direta entre dois personagens, como tentar agarrar alguém (Atletismo vs Atletismo ou Acrobacia) ou blefar (Enganação vs Intuição). Nesses casos, ambos os personagens fazem um teste da perícia relevante. Quem obtiver o maior Grau de Sucesso vence a disputa. Em caso de empate no Grau de Sucesso, geralmente a situação permanece inalterada ou o defensor leva a melhor (a critério do MJ).

TESTES DE RESISTÊNCIA

Frequentemente, seu personagem precisará resistir a efeitos adversos, como venenos, magias, medo ou armadilhas. Estes são chamados de **Testes de Resistência**. Eles funcionam como testes normais, mas sempre usam um dos três Atributos como base para a “perícia” na Planilha de Sucessos e para determinar Vantagem/Desvantagem:

- **Fortitude (Constituição):** Usado para resistir a efeitos que atacam o corpo, como doenças, venenos, fadiga, dor física intensa.
- **Reflexos (Destreza):** Usado para reagir rapidamente a perigos súbitos, como desviar de áreas de efeito (explosões, magias), evitar armadilhas de solo, ou agarrar-se para não cair.

- **Vontade (Sabedoria):** Usado para resistir a efeitos que atacam a mente ou o espírito, como medo, encantamentos, ilusões, controle mental, ou tentações.

A **Classe de Dificuldade (CD)** para um Teste de Resistência é definida pelo efeito que o causa. Você compara o resultado do seu d20 (após Vantagem/Desvantagem da sua CON, DES ou SAB) com os alvos na Planilha de Sucessos, usando o **Valor da sua perícia** correspondente.

COMBATE

Quando a diplomacia falha, a furtividade é descoberta ou o perigo ataca diretamente, o combate irrompe. O combate em Elaria é resolvido em uma série de **rodadas**, onde cada participante tem a chance de agir em seu **turno**.

INICIATIVA

Para determinar a ordem em que cada personagem e inimigo age no combate, rola-se a **Iniciativa**.

1. **Teste de Iniciativa:** No início de um combate, todos os participantes envolvidos que estão cientes da ameaça fazem um **Teste de Iniciativa**. Este é um teste de perícia usando a perícia **Iniciativa (Des)**.
2. **Rolar os Dados:** Role os dados de Vantagem/Desvantagem do seu Atributo **Destreza**.
3. **Consultar a Planilha:** Pegue o melhor (ou pior) resultado do d20 e compare com a **Planilha de Sucessos**, usando o **Valor da sua Perícia Iniciativa**.
4. **Determinar o Grau de Sucesso:** Anote o Grau de Sucesso obtido (Extremo, Bom, Normal, Fracasso Normal, Fracasso Extremo).
5. **Ordem de Turnos:** Os participantes agem em ordem decrescente de Grau de Sucesso. Primeiro agem todos os que obtiveram Sucesso Extremo (em ordem decrescente de resultado no d20 como desempate), depois os que obtiveram Sucesso Bom (desempatando pelo d20), depois Sucesso Normal (desempatando pelo d20), e por fim os que falharam (Fracasso Normal, depois Fracasso Extremo, desempatando pelo d20).
 - O MJ rola a Iniciativa para os inimigos (pode rolar individualmente ou em grupo para simplificar).
 - A ordem de Iniciativa geralmente permanece a mesma durante todo o combate.

RODADAS E TURNOS

O combate acontece em **rodadas**. Uma rodada representa aproximadamente **6 segundos** no mundo do jogo. Durante uma rodada, cada participante do combate tem a chance de realizar seu **turno**, seguindo a ordem de Iniciativa estabelecida. Quando todos tiverem agido, a rodada termina e uma nova começa, seguindo a mesma ordem, até que o combate se encerre.

AÇÕES NO SEU TURNO

No seu turno, você pode realizar uma combinação de ações. Os tipos mais comuns são:

- **Ação Padrão:** Esta é a sua ação principal no turno. Você pode usar sua Ação Padrão para realizar uma variedade de atividades, como:
 - **Atacar:** Fazer um ataque corpo a corpo, à distância ou com uma habilidade mágica ofensiva.
 - **Usar Habilidade:** Ativar a maioria das habilidades de classe ou raciais que especificam “Ação” como seu tempo de uso (como *Canalizar Elemento*, *Elo Empático*, etc.).
 - **Preparar:** Declarar uma ação que você realizará sob uma condição específica (usando sua Reação).
 - **Outras Ações:** Interagir com um objeto complexo, usar certos itens mágicos, etc.
- **Ação de Movimento:** Você pode usar sua Ação de Movimento para se deslocar até o seu valor de deslocamento base (modificado por armadura, efeitos, etc.).
 - **Outros Usos:** Levantar-se se estiver caído (geralmente custa metade do seu deslocamento), montar ou desmontar de uma criatura, sacar ou guardar uma arma (pode ser uma interação livre dependendo da situação, a critério do MJ).
- **Ação Bônus:** Algumas habilidades ou características especiais permitem que você realize uma Ação Bônus. Você só pode realizar **uma** Ação Bônus por turno, mesmo que tenha múltiplas opções disponíveis.
- **Reação:** Uma Reação é uma ação especial que você pode realizar **fora** do seu turno, em resposta a um gatilho específico. Você só tem **uma** Reação por rodada (recuperada no início do seu turno). Exemplos incluem usar as perícias de reação **Bloqueio** ou **Esquiva**, ou habilidades como *Pele de Pedra* ou *Passo Leve*.
- **Ações Livres/Interações:** Durante seu turno, você pode realizar pequenas interações com o ambiente que não exigem uma ação dedicada, como falar algumas palavras, abrir uma porta destrancada, pegar um objeto pequeno ao alcance, etc. O MJ tem a palavra final sobre o que constitui uma interação livre.

ATAQUE

A ação mais comum em combate é o ataque. Seja com uma espada, um arco ou um poder elemental, o objetivo é superar as defesas do oponente. Em Elaria, o processo de ataque funciona da seguinte forma:

1. **Declarar o Ataque:** O atacante declara seu alvo e o tipo de ataque que realizará (corpo a corpo, à distância, mágico/elemental).
2. **Teste de Ataque:** O atacante faz um Teste de Ataque.
 - **Rolar os Dados:** Role os dados de Vantagem/Desvantagem do **Atributo** apropriado para o ataque (geralmente Força ou Destreza para armas corpo a corpo, Destreza para armas à distância, Inteligência ou Sabedoria para ataques elementais). Pegue o melhor (ou pior) resultado do d20.
 - **Consultar a Planilha:** Compare este resultado do d20 com a **Planilha de Sucessos**, usando o **Valor da sua Perícia de Ataque** relevante para encontrar os números alvo (Normal, Bom, Extremo). As perícias de ataque são:
 - **Corpo a Corpo**
 - **Pontaria**
 - **Elemental**
3. **Determinar o Grau de Sucesso do Ataque:** Anote o Grau de Sucesso obtido (Extremo, Bom, Normal ou Falha). Um ataque só tem chance de causar efeito se obtiver pelo menos um Sucesso Normal.
4. **Oportunidade de Reação do Defensor:** Se o ataque obteve um Sucesso Normal ou melhor, o **defensor** agora tem a oportunidade de usar sua **Reação** da rodada (se ainda não a usou e se aplicável) para tentar evitar o ataque usando as perícias **Bloqueio** (com escudo) ou **Esquiva** (sem armadura pesada).
5. **Teste de Reação (se usada):** Se o defensor usar uma Reação:
 - **Rolar os Dados:** Role os dados de Vantagem/Desvantagem do **Atributo** associado à perícia de Reação (Constituição para Bloqueio, Destreza para Esquiva). Pegue o melhor (ou pior) resultado do d20.
 - **Consultar a Planilha:** Compare este resultado do d20 com a **Planilha de Sucessos**, usando o **Valor da sua Perícia Bloqueio ou Esquiva** para encontrar os números alvo.
 - **Determinar o Grau de Sucesso da Reação:** Anote o Grau de Sucesso obtido para a Reação.

6. Resolver o Ataque:

- **Se Nenhuma Reação foi Usada:** O ataque acerta automaticamente se obteve Sucesso Normal ou melhor no passo 3. Prossiga para o cálculo de Dano (passo 7).
- **Se uma Reação foi Usada:** Compare os Graus de Sucesso:
 - Se o **Grau de Sucesso da Reação** for **igual** que o Grau de Sucesso do Ataque: Para o bloqueio o valor de redução será de metade do dano. A esquiva toma todo o dano!
 - Se o **Grau de Sucesso da Reação** for **maior** que o Grau de Sucesso do Ataque: Para o bloqueio e esquiva o valor é anulado!
 - Se o **Grau de Sucesso da Reação** for **menor** que o Grau de Sucesso do Ataque: A defesa falha! O ataque acerta. Prossiga para o cálculo de Dano (passo 7).

7. Cálculo de Dano (se o ataque acertar):

- O atacante rola os dados de dano da arma ou poder.
- O defensor subtrai sua **Redução de Dano (RD)** (da armadura e outras fontes) do dano total sofrido. O dano restante é subtraído dos Pontos de Vida (PV) do defensor.

DANO E REDUÇÃO DE DANO (RD)

Quando um ataque acerta (seja porque não houve reação ou porque a reação falhou em superar o ataque), ele causa **Dano**.

- **Rolando o Dano:** O atacante rola os dados de dano indicados pela arma ou habilidade usada. Alguns efeitos (como a habilidade Força Titânica) podem adicionar modificadores a esta rolagem.
- **Tipos de Dano:** O dano pode ser de diferentes tipos (Impacto, Corte, Perfuração, Fogo, Gelo, Elétrico, Ácido, Veneno, Radiante, Necrótico, Psíquico, etc.). O tipo de dano pode ser importante para resistências ou vulnerabilidades.
- **Redução de Dano (RD):** O defensor subtrai sua **Redução de Dano (RD)** do dano total sofrido. A RD geralmente vem da armadura, mas também pode vir de habilidades de classe, raça ou magia (como Pele de Pedra ou Escudo da Fé). A RD padrão de armaduras aplica-se principalmente a dano físico (Impacto, Corte, Perfuração), a menos que especificado de outra forma. RD de fontes diferentes geralmente não se acumula, a menos que a descrição da habilidade diga o contrário; aplica-se a maior RD disponível contra aquele tipo de dano.

- **Aplicando o Dano:** O dano restante após a RD é subtraído dos **Pontos de Vida (PV)** atuais do defensor.

ACERTOS CRÍTICOS

Um ataque torna-se um **Acerto Crítico** quando o atacante obtém um **Sucesso Extremo** em seu Teste de Ataque (ou seja, o resultado do d20 atinge ou supera o valor necessário para “Extremo” na linha da sua Perícia de Ataque na Planilha de Sucessos).

- **Efeito:** Quando você consegue um acerto crítico, role todos os dados de dano da arma ou habilidade **duas vezes**, e então some quaisquer modificadores aplicáveis.
- **Regra do 20 Natural:** Um resultado de **20 natural** no d20 do Teste de Ataque (o dado efetivamente usado após Vantagem/Desvantagem) é sempre considerado um **Sucesso Extremo** para o ataque, resultando automaticamente em um acerto crítico.

CONDIÇÕES

Ataques, magias, venenos ou outros efeitos podem infligir **Condições** a um personagem ou criatura. As condições impõem efeitos negativos que podem durar por um certo tempo ou até serem removidos. Algumas condições comuns incluem:

- **Amedrontado:** Sofre desvantagem em testes de ataque e perícia enquanto a fonte do medo estiver visível. Não pode se mover voluntariamente para perto da fonte do medo.
- **Atordado:** Incapacitado, não pode realizar ações ou reações. Ataques contra a criatura têm vantagem.
- **Caído:** Deslocamento é 0 (exceto rastejar). Ataques corpo a corpo contra a criatura têm vantagem; ataques à distância têm desvantagem. A criatura tem desvantagem em suas próprias jogadas de ataque. Levantar-se custa metade do deslocamento.
- **Cego:** Não pode ver. Falha automaticamente em testes que exigem visão. Ataques contra a criatura têm vantagem; ataques da criatura têm dupla desvantagem.
- **Contido:** Deslocamento é 0. Ataques contra a criatura têm vantagem; ataques da criatura têm desvantagem. Sofre desvantagem em testes de Destreza.
- **Envenenado:** Sofre desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo.
- **Inconsciente:** Incapacitado, não pode se mover ou falar, não está ciente dos arredores. Larga o que estiver segurando. Ataques contra a criatura têm vantagem e são acertos críticos se o atacante estiver adjacente.
- **Invisível:** Não pode ser visto sem ajuda de magia ou sentidos especiais. Ataques contra a criatura têm desvantagem; ataques da criatura têm vantagem.

MOVIMENTO EM COMBATE

Mover-se pelo campo de batalha é crucial para posicionamento, ataque e defesa.

- **Deslocamento:** Seu deslocamento base é determinado pela sua Raça (ver Capítulo 2, Passo 2) e pode ser modificado por armaduras, habilidades ou condições. Você pode usar sua **Ação de Movimento** no seu turno para se mover até essa distância.
- **Terreno Difícil:** Certas áreas, como mato alto, escombros, lama ou efeitos mágicos (como *Terreno Rochoso*), são consideradas terreno difícil. Mover-se através de terreno difícil custa o dobro do movimento normal (mover-se 1,5m custa 3m do seu deslocamento).
- **Levantar-se:** Se você estiver Caído, usar sua Ação de Movimento para se levantar, custa metade do seu deslocamento total daquele turno.
- **Movimento Forçado:** Efeitos que empurram, puxam ou derrubam um personagem (como *Rajada de Vento* ou *Impacto Poderoso*) podem forçar movimento ou impor condições. Testes de Resistência (geralmente Fortitude ou Reflexos) podem ser necessários para evitar esses efeitos.

REAÇÕES DEFENSIVAS: BLOQUEIO E ESQUIVA

Como mencionado, quando um ataque obtém um Sucesso Normal ou melhor, o defensor pode usar sua **Reação** da rodada para tentar evitar o golpe usando as perícias **Bloqueio** ou **Esquiva**. Lembre-se: você só tem uma Reação por rodada e não pode usar a mesma reação (Bloqueio ou Esquiva) em duas rodadas consecutivas. A eficácia da sua reação depende do seu **Valor** na perícia correspondente e do Grau de Sucesso obtido no Teste de Reação:

Bloqueio (Perícia de Reação - CONSTITUIÇÃO)

- **Gatilho:** Ser alvo de um ataque (corpo a corpo ou à distância físico) que você possa ver.
- **Requisito:** Estar empunhando um escudo.
- **Teste de Reação:** Faça um teste usando sua perícia **Bloqueio**. Role os dados de Vantagem/Desvantagem de **Constituição**, pegue o melhor/pior d20, e compare com a **Planilha de Sucessos** usando o **Valor da sua perícia Bloqueio**.

- **Resolução:** Compare o Grau de Sucesso do seu Bloqueio com o Grau de Sucesso do Ataque inimigo:
 - **Sucesso da Reação > Sucesso do Ataque:** Você bloqueia completamente o ataque. Nenhum dano é sofrido.
 - **Sucesso da Reação = Sucesso do Ataque:** O bloqueio falha em parar totalmente o golpe. O ataque acerta e você sofre o metade do dano (após aplicar sua RD).
 - **Sucesso da Reação < Sucesso do Ataque:** O bloqueio falha em parar o golpe.

Esquiva (Perícia de Reação - DESTREZA)

- **Gatilho:** Ser alvo de um ataque (corpo a corpo ou à distância) que você possa ver.
- **Requisito:** Não estar usando armadura pesada.
- **Teste de Reação:** Faça um teste usando sua perícia **Esquiva**. Role os dados de Vantagem/Desvantagem de **Destreza**, pegue o melhor/pior d20, e compare com a **Planilha de Sucessos** usando o **Valor da sua perícia Esquiva**.
- **Resolução:** Compare o Grau de Sucesso da sua Esquiva com o Grau de Sucesso do Ataque inimigo:
 - **Sucesso da Reação > Sucesso do Ataque:** Você se esquiva completamente do ataque. Nenhum dano é sofrido.
 - **Sucesso da Reação < ou = Sucesso do Ataque:** A esquiva falha. O ataque acerta e você sofre o dano normalmente (após aplicar sua RD).

COBERTURA

Obstáculos podem fornecer cobertura durante o combate, tornando um alvo mais difícil de atingir. A cobertura depende de quanto do corpo do alvo está protegido pelo obstáculo em relação ao atacante.

- **Cobertura Leve/Parcial:** Se um obstáculo (como uma criatura aliada, uma mureta baixa, vegetação densa) bloqueia pelo menos metade do corpo do alvo, ele tem cobertura leve. O atacante faz seu **Teste de Ataque com 1 dado de desvantagem**.
- **Cobertura Total:** Se um obstáculo bloqueia completamente o alvo, ele não pode ser alvo direto de ataques ou habilidades que exijam linha de visão.

PREPARAR AÇÃO

Em vez de agir imediatamente no seu turno, você pode usar sua **Ação Padrão** para **Preparar** uma ação específica que será executada mais tarde na rodada, em resposta a um gatilho perceptível.

- **Declarando a Ação e o Gatilho:** Ao preparar, você deve declarar qual **Ação Padrão** específica você realizará (ex: “Atacar com minha espada”, “Usar a habilidade *Jato d’Água*”) e qual **circunstância observável** servirá como gatilho (ex: “quando um inimigo entrar no meu alcance”).

- **Executando a Ação:** Quando o gatilho ocorrer **antes** do início do seu próximo turno, você pode usar sua **Reação** para realizar a ação preparada imediatamente. A ação ocorre logo após o gatilho ser concluído.
- **Perdendo a Ação:** Se o gatilho não ocorrer antes do início do seu próximo turno, sua ação preparada é perdida (mas você não gasta sua Reação). Você pode então agir normalmente no seu turno.
- **Concentração:** Preparar uma ação que exige concentração (como algumas habilidades) requer que você mantenha a concentração desde o momento em que prepara até o momento em que a usa. Se sua concentração for quebrada antes do gatilho, a ação preparada é perdida.

EXPLORAÇÃO

A vida de aventureiro não se resume a combates. Explorar o vasto mundo de Elaria, viajar entre reinos, atravessar florestas antigas, desertos escaldantes ou montanhas imponentes é uma parte essencial da jornada. Esta seção cobre as regras para lidar com viagens, o ambiente e o descanso.

VIAGEM

Viajar por Elaria pode levar horas, dias ou semanas, dependendo da distância, do terreno e dos perigos encontrados.

- **Deslocamento de Viagem:** Fora do combate, mede-se a distância percorrida em períodos mais longos (horas ou dias). O deslocamento base de um grupo em terreno normal (estradas, planícies abertas) é tipicamente de **30 quilômetros por dia** (assumindo 8 horas de marcha). Este valor pode ser ajustado pelo Mestre com base no terreno, clima e ritmo do grupo.
- **Terreno:** Viajar por terrenos difíceis (florestas densas, pântanos, montanhas íngremes, desertos) geralmente **reduz pela metade** a distância percorrida por dia (ou exige mais tempo para cobrir a mesma distância). Habilidades como as do Rastreador dos Ermos ou conhecimento da perícia Sobrevivência podem mitigar estas dificuldades.
- **Ritmo de Viagem:** O grupo pode escolher viajar em diferentes ritmos:
 - **Ritmo Lento:** Percorre cerca de 2/3 da distância normal por dia. Permite maior cautela, facilitando testes de Percepção para notar emboscadas ou Furtividade para evitar encontros.
 - **Ritmo Normal:** Percorre a distância padrão (30 km/dia em terreno normal).
 - **Ritmo Rápido:** Percorre cerca de 1/3 a mais da distância normal por dia. Impõe desvantagem em testes de Percepção e pode levar a testes de Fortitude para evitar fadiga.

- **Navegação:** Orientar-se em terras desconhecidas ou durante mau tempo pode exigir testes de **Sabedoria (Sobrevivência)**. Uma falha pode levar o grupo a perder-se, atrasando a viagem ou levando-os a locais inesperados.
- **Perigos da Viagem:** Viagens longas podem ser interrompidas por encontros aleatórios (com monstros, bandidos, outros viajantes), eventos climáticos severos, ou a necessidade de encontrar comida e água (exigindo testes de Sobrevivência).

AMBIENTE

O mundo de Elaria é vivo e reage aos aventureiros. Condições ambientais podem apresentar desafios adicionais ou exigir adaptação.

- **Clima:** Condições climáticas extremas podem afetar viagens e ações.
 - **Calor Intenso:** Em desertos escaldantes ou perto de atividade vulcânica, personagens sem proteção adequada podem precisar fazer testes de **Fortitude** periodicamente para evitar níveis de fadiga ou sofrer dano por calor.
 - **Frio Intenso:** Em montanhas nevadas ou durante invernos rigorosos, personagens sem roupas apropriadas podem precisar fazer testes de **Fortitude** para evitar níveis de fadiga, dano por frio ou congelamento.
 - **Tempestades:** Chuvas fortes, nevascas ou tempestades de areia podem reduzir drasticamente a visibilidade (impondo desvantagem em Percepção e ataques à distância), dificultar o movimento (transformando terreno normal em difícil) e exigir testes de **Sobrevivência** para encontrar abrigo ou manter o curso.
- **Visibilidade:** A capacidade de ver claramente afeta muitas ações.
 - **Penumbra (Luz Baixa):** Áreas como florestas densas ao entardecer, interiores iluminados por poucas tochas ou noites de lua cheia são consideradas de penumbra. Testes de **Percepção** que dependem da visão têm desvantagem.
 - **Escureidão:** Áreas sem fontes de luz, como cavernas profundas ou noites sem lua, estão em escureidão. Criaturas sem *Visão no Escuro* ficam efetivamente **Cegas**.
 - **Névoa/Fumaça:** Áreas obscurecidas por névoa densa (natural ou mágica, como *Manto de Névoa* do Hidromante) ou fumaça podem impor desvantagem em ataques e testes de Percepção visual, ou até bloquear a linha de visão completamente.

- **Interação com o Cenário:** Personagens podem tentar interagir com o ambiente de formas criativas: derrubar árvores para criar pontes (Teste de Força - Atletismo), procurar ervas medicinais (Teste de Sabedoria - Natureza ou Cura), encontrar passagens secretas (Teste de Inteligência - Investigação), etc. O MJ define a dificuldade e a perícia apropriada.

DESCANSO

Aventuras são desgastantes. Personagens precisam de tempo para recuperar as suas energias, curar ferimentos e preparar-se para os desafios seguintes. Existem dois tipos de descanso:

- **Descanso Curto:**
 - **Duração:** Pelo menos **1 hora** de inatividade relativa, onde o personagem pode comer, beber, cuidar do equipamento ou conversar calmamente. Não pode realizar atividades extenuantes.
 - **Recuperação:** No final de um descanso curto, um personagem pode jogar uma quantidade de dados d4 igual a sua Constituição, recuperando essa quantidade de PV (se você for um Titã, faça o mesmo para seus Pontos de Vigor). Rode igualmente uma quantidade de dados d4 igual a sua Inteligência para definir os pontos de mana recuperados.
 - **Outros Benefícios:** Algumas habilidades de classe ou raça podem ter usos que se recuperam com um descanso curto.
- **Descanso Longo:**
 - **Duração:** Pelo menos **8 horas** de descanso, das quais pelo menos 6 horas devem ser dedicadas a dormir. As restantes 2 horas podem envolver atividades leves como ler, conversar, comer ou manter vigia (não mais que 2 horas de vigia).
 - **Recuperação:** No final de um descanso longo, um personagem recupera **todos os Pontos de Vida perdidos**. Recupera também **todos os Pontos de Mana (PM) ou Pontos de Vigor (PVg) gastos**.
 - **Outros Benefícios:** Muitas habilidades de classe com usos limitados por dia são recuperadas após um descanso longo. Certas condições também podem ser removidas ou ter testes de resistência adicionais permitidos após um descanso longo.
 - **Interrupção:** Se um descanso longo for interrompido por mais de 1 hora de atividade extenuante (como combate, viagem forçada, etc.), ele não concede os seus benefícios e precisa ser reiniciado. Descansos curtos interrompidos também não concedem benefícios.
 - **Frequência:** Um personagem só pode beneficiar de um descanso longo por período de 24 horas.



CAPÍTULO 4: MAGIA



MAGIA PERMEIA O MUNDO DE ELARIA, UMA FORÇA intrínseca nascida da **Ur-Magia** primordial e diferenciada nos seis **Elementos** (Terra, Água, Ar, Fogo, Luz e Sombra) pela vontade dos **Primeiros**. Este capítulo detalha como essa energia funciona, como os personagens a canalizam e as regras para usar habilidades mágicas e elementais.

CONCEITOS DA MAGIA ELEMENTAL DE ELARIA

A magia em Elaria não é apenas uma questão de palavras e gestos arcanos; é uma conexão profunda com as forças elementais que tecem a realidade e com as **Essências** primordiais que residem dentro de cada ser.

- **Os Seis Elementos:** Toda a magia deriva fundamentalmente de um dos seis elementos. Personagens com aptidão mágica, especialmente os **Evocadores**, geralmente se sintonizam profundamente com um único elemento, aprendendo a canalizá-lo de formas específicas.
- **Canalização Física e Mental:** Inspirado nas artes marciais e na disciplina, manipular os elementos frequentemente requer mais do que apenas vontade. Exige **foco mental**, **disciplina** e, muitas vezes, **gestos**, **posturas ou formas específicas** que refletem a natureza do elemento invocado (a firmeza da terra, a fluidez da água, a rapidez do ar, a agressão do fogo, a clareza da luz, a sutileza da sombra).
- **Mana (PM) e Vigor (V):** A energia necessária para moldar os elementos ou realizar feitos extraordinários vem de uma reserva interna. Para os **Evocadores** e **Elos**, esta energia é a **Mana (PM)**, representando sua conexão espiritual e capacidade de canalização elemental ou empática. Para os **Titãs**, é o **Vigor (PVg)**, representando sua resiliência física e capacidade de superar limites através do esforço. **Sentinelas** usam uma reserva menor de **Mana (PM)**, representando foco mental e energia para manobras precisas.
- **Sintonia e Essências:** A facilidade e o poder com que um personagem manipula magia ou usa habilidades especiais estão ligados aos seus **Atributos**, que são reflexos das **Seis Grandes Essências**. Um **Evocador** do Caminho da Terra usa **Sabedoria** (Sentir Profundo) para se conectar e comandar o elemento, enquanto um **Titã** usa **Constituição** (Resiliência Eterna) para alimentar seus Pontos de Vigor.

COMO USAR HABILIDADES MÁGICAS E ESPECIAIS

Muitas habilidades de classe e algumas habilidades raciais ou de origem requerem o gasto de **Pontos de Mana (PM)** ou **Pontos de Vigor (V)** e podem ter outros requisitos para serem ativadas.

- **Custo:** Cada habilidade indica seu custo em PM ou V. Você deve ter pontos suficientes para usar a habilidade. Ao usá-la, subtraia o custo do seu total atual.
- **Tempo de Uso:** Indica que tipo de ação é necessária para usar a habilidade (Ação Padrão, Ação Bônus, Reação, Ação Livre).
- **Alcance:** A distância máxima a que a habilidade pode afetar um alvo ou ponto. “Pessoal” afeta apenas você; “Toque” exige contato físico.
- **Alvo/Área:** Descreve o que ou quem a habilidade afeta (uma criatura, um objeto, uma área como cone ou esfera).
- **Duração:** Por quanto tempo o efeito da habilidade persiste (Instantâneo, 1 Turno, 1 minuto, Concentração, Contínuo, etc.).
 - **Concentração:** Algumas habilidades exigem que você mantenha a concentração para sustentar o efeito. Se sofrer dano enquanto se concentra, deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD = Bom). Se falhar, a concentração é quebrada e o efeito termina. Você só pode manter a concentração em uma habilidade por vez. Realizar outra ação que exija concentração também quebra a anterior.
- **Teste de Resistência (TR):** Muitas habilidades permitem que o alvo faça um teste de resistência para evitar ou reduzir o efeito. A descrição da habilidade indica qual Atributo usar (Fortitude, Reflexos ou Vontade).
- **Teste de Ataque:** Habilidades que atacam diretamente um alvo exigem um Teste de Ataque do usuário, como descrito no Capítulo 3. O tipo de ataque (corpo a corpo, à distância, de toque) e o Atributo usado (Força, Destreza, Inteligência ou Sabedoria) são especificados na descrição da habilidade.

ITENS MÁGICOS

Além das habilidades inatas e treinadas, o poder em Elaria também pode residir em objetos. Itens mágicos são artefatos raros e valiosos, imbuídos com energia elemental, ecos das Essências, ou criados através de rituais arcanos complexos. Podem ser armas, armaduras, amuletos, poções, pergaminhos ou ferramentas únicas.

IDENTIFICAÇÃO

Descobrir as propriedades de um item mágico nem sempre é imediato.

- **Experimentação:** Usar o item em diferentes situações pode revelar suas funções básicas.
- **Teste de Misticismo:** Um personagem treinado em **Misticismo (Int)** pode gastar tempo (geralmente um descanso curto) examinando o item para tentar identificar suas propriedades. O MJ define a dificuldade com base na raridade e complexidade do item. Um sucesso revela as funções, comandos (se houver) e talvez alguma pista sobre a história do item.
- **Magia de Identificação:** Certas habilidades ou rituais específicos podem existir para identificar itens mágicos rapidamente.

USO DE ITENS MÁGICOS

- **Ativação:** Alguns itens exigem uma **palavra de comando**, um **gesto específico** ou uma **ação** (Padrão, Bônus, Reação) para ativar seus efeitos. A descrição do item especifica como ativá-lo.
- **Cargas:** Muitos itens mágicos possuem um número limitado de **cargas** que podem ser gastas para ativar seus poderes. A descrição do item indica quantas cargas ele possui e como elas são recuperadas (geralmente ao amanhecer, ou por outros meios específicos).
- **Sintonização:** Itens mágicos mais poderosos podem exigir **sintonização**. Um personagem só pode estar sintonizado a um número limitado de itens mágicos por vez (**três**). Para se sintonizar, o personagem precisa passar um **descanso curto** focado no item, meditando sobre ele ou praticando seu uso. Após sintonizado, o personagem pode usar todas as propriedades do item e compreende intuitivamente como ativá-lo. Quebrar a sintonização também requer um descanso curto. Você não pode estar sintonizado a dois itens iguais.

RARIDADE

Itens mágicos variam em poder e disponibilidade, geralmente classificados por raridade:

- **Comum:** Itens menores, poções simples, pergaminhos de efeitos básicos.
- **Incomum:** Armas e armaduras com bônus leves, itens com efeitos úteis mas limitados.
- **Raro:** Itens poderosos com efeitos significativos ou múltiplos usos.
- **Muito Raro:** Artefatos lendários com grande poder e história.
- **Único:** Itens singulares, muitas vezes ligados a figuras históricas ou eventos míticos, com poderes incomparáveis.



CAPÍTULO 5: O MUNDO DE ELARIA

BEM-VINDO A ELARIA, UM MUNDO DE MAGIA elemental vibrante, história profunda e povos diversos. Este capítulo oferece uma visão geral do cenário onde suas aventuras acontecerão, cobrindo as eras passadas, a geografia marcante, as raças que habitam estas terras e a natureza da magia.

RESUMO DAS ERAS HISTÓRICAS

A história de Elaria é dividida em grandes eras que moldaram o mundo e suas civilizações.

A ERA DA FORMAÇÃO: PRIMEIROS PASSOS

(Resumo baseado nas Crônicas dos Povos Antigos e outros registros)

Após a **Canção da Criação** silenciar e os **Primeiros** se retirarem para seus domínios elementais, as raças sencientes recém-despertadas (**Alari, Roknar, Kain, Faelan, Celeres, Aurien, Vesperi**) deram seus primeiros passos em um mundo jovem e selvagem. Esta longa era, marcada pelo “Silêncio dos Primeiros”, foi um tempo de crescimento lento e descobertas fundamentais. As raças exploraram cautelosamente seus territórios, desenvolveram linguagens e culturas únicas em relativo isolamento, fortemente influenciadas por seus patronos míticos e ambientes. A compreensão da **magia** elemental começou a despertar, passando de instinto para as primeiras práticas conscientes. Os **primeiros contatos** entre os povos foram esporádicos, lançando as sementes para as complexas relações – e futuros conflitos – que viriam. Foi a infância de Elaria, um tempo de adaptação e estabelecimento das bases civilizacionais.

A ERA DO CONFLITO: AS PRIMEIRAS SOMBRAS

(Resumo baseado nas Crônicas dos Povos Antigos e fragmentos do “Tratado das Guerras Elementais”)

O crescimento e a expansão inevitavelmente levaram ao fim da paz relativa da Era da Formação. Com as populações aumentando e os recursos tornando-se mais disputados, as diferenças culturais e ideológicas entre os povos transformaram-se em atrito e desconfiança. Líderes ambiciosos surgiram, formando reinos e buscando poder, muitas vezes manipulando as próprias energias elementais como armas. O vácuo deixado pelo “Silêncio dos Primeiros” foi preenchido pelas ambições mortais. O que começou com escaramuças fronteiriças e disputas comerciais escalou para guerras abertas entre reinos nascentes, muitas vezes com alinhamentos baseados em afinidades ou rivalidades elementais. A

Era do Conflito foi um período sombrio e prolongado, marcado por batalhas devastadoras, a ascensão e queda de poderes, e a perda de muito conhecimento antigo, deixando cicatrizes profundas no mundo.

A ERA DA ALIANÇA: O APOGEU DA COOPERAÇÃO

(Resumo baseado nas Atas do Conselho de Harmonia e “História da Paz Dourada”)

Exaustos e dizimados pelos longos séculos de guerra, os líderes sobreviventes dos principais reinos e povos de Elaria finalmente buscaram um caminho alternativo. Reunidos no histórico **Conselho das Sombras**, forjaram a **Grande Aliança**, um pacto sem precedentes baseado no respeito mútuo, na cooperação econômica (facilitada pela moeda **Elfen**), na defesa conjunta e na tentativa de manter o equilíbrio elemental. A fundação da cidade neutra de **Harmonia** como capital e centro de conhecimento simbolizou esta nova era, marcada pela contagem de tempo DA (Depois da Aliança). Por mais de dois séculos, Elaria viveu um período dourado de paz relativa, intercâmbio cultural, avanços nas artes e na ciência, e uma gestão mais cuidadosa da magia através do **Conselho Supremo de Magia**. Festivais e projetos conjuntos reforçaram os laços, criando uma prosperidade nunca antes vista, embora as tensões subjacentes nunca tenham desaparecido completamente.

GEOGRAFIA DE ELARIA

Elaria é um mundo vasto e diverso, moldado tanto pela **Canção da Criação** quanto pelas eras de história. Sua superfície é dominada por grandes massas de terra, vastos oceanos e uma miríade de ilhas, cada região imbuída das energias elementais que definem sua natureza.

Continentes Principais e o Oceano:

- **Serathis:** Localizado a leste e sul, continente de extremos elementais (Ar ao norte em **Skyrift**, Terra no centro/oeste em **Verdantis**, Água no sudeste em **Aquilis**, Fogo no sul no **Círculo de Brasas/Pyrethia**).
- **Eterna:** Situado a oeste, marcado pela dualidade Luz/Sombra (Sombra no **Vale do Crepúsculo/Duskenvale**, Luz no **Deserto de Lumis/Lumina**).

- **Midhaven:** Continente central, diverso, lar da capital **Harmonia**.
- **Oceano de Sirena:** Separa Eterna de Serathis, com ilhas como **Nebulis**.

REGIÕES EM DETALHE

A seguir, uma breve descrição das principais regiões mencionadas, destacando suas características e cidades importantes:

SERATHIS

- **Montanhas Skyrift:** Uma cordilheira imponente no norte de Serathis, com picos que rasgam as nuvens. Ventos fortes são constantes, e muitas ruínas de templos antigos dedicados a Zephyrus podem ser encontradas em locais remotos. Criaturas voadoras dominam os céus. A principal cidade é **Windhold**, construída em penhascos e conectada por pontes suspensas, um refúgio para os que seguem o Caminho do Ar.
- **Planícies de Verdantis:** O coração fértil de Serathis, vastas planícies, colinas suaves e florestas ancestrais. É o domínio tradicional dos Alari e onde se localiza o reino de **Terrania**. A terra aqui é rica e estável, mas também guarda segredos antigos sob sua superfície. **Stonepeak** é uma cidade importante, conhecida por sua arquitetura integrada à paisagem rochosa.
- **Região de Aquilis:** No sudeste de Serathis, esta região é caracterizada por grandes rios, lagos, pântanos e um arquipélago de ilhas costeiras. É o lar da **Federação de Aquilis**, uma potência marítima. **Port Nereid** é sua capital portuária, um centro vibrante de comércio e construção naval. As águas podem ser traiçoeiras, escondendo tanto tesouros quanto perigos.
- **Círculo de Brasas / Pyrethia:** O extremo sul de Serathis é uma terra vulcânica e árida, dominada pelo poder de Ignis. Rios de lava, montanhas fumegantes e planícies de cinzas compõem a paisagem. É o lar do poderoso reino de **Pyrethia**, conhecido por suas forjas e poder militar. A capital, **Solasta**, é uma cidade impressionante construída em torno de fontes de calor geotérmico.

ETERNA

- **Vale do Crepúsculo / Duskenvale:** Uma vasta floresta antiga no coração de Eterna, perpetuamente banhada por uma luz crepuscular devido à influência de Noctus. É um lugar de mistério, segredos e sombras profundas, lar de muitas criaturas furtivas. Ruínas de eras esquecidas podem ser encontradas sob o dossel denso. A principal comunidade é **Duskenvale**, mais um conjunto de assentamentos discretos do que uma cidade tradicional.

- **Deserto de Lumis / Lumina:** A oeste e sul do Vale do Crepúsculo, estende-se um vasto deserto de areias claras e formações cristalinas que brilham intensamente sob o sol. À noite, o céu é incrivelmente estrelado. A cidade de **Lumina**, construída com cristal e pedra branca, é um centro de conhecimento, filosofia e magia da luz, brilhando como um farol no deserto.

MIDHAVEN

- **Harmonia:** Localizada estrategicamente em Midhaven, é a capital neutra da Grande Aliança. Uma cidade cosmopolita e impressionante, projetada para refletir a união dos povos, abrigando a Grande Biblioteca, o Conselho Supremo de Magia e representantes de todos os reinos membros. É um centro de diplomacia, comércio e cultura.

OCEANO DE SIRENA

- **Ilha de Nebulis:** Uma ilha grande e montanhosa, quase sempre envolta em uma névoa densa e misteriosa. Sua cidade principal, **Fogbay**, é um porto conhecido por seus marinheiros habilidosos e histórias de criaturas estranhas e ruínas submersas nas proximidades. A origem da névoa e os segredos da ilha são temas de muitas lendas.

POVOS E CULTURAS

As raças sencientes de Elaria, despertadas na Era da Formação e moldadas pelas Eras do Conflito e da Aliança, coexistem neste mundo diverso:

- **Alari:** Povo longevo ligado à natureza. Comuns em **Verdantis**. Valorizam paciência, arte, harmonia natural.
- **Roknar:** Robustos mestres artesãos da montanha. Comuns em **Pyrethia**. Valorizam honra, tradição, trabalho.
- **Kain:** A raça mais numerosa e adaptável, presente em quase todas as regiões. Valorizam inovação, determinação, comunidade.
- **Faelan:** Ágeis e independentes caçadores dos ermos. Comuns em **Duskenvale** ou **Skyrift**. Valorizam liberdade, destreza, furtividade;
- **Celeres:** Velozes, sociais e perceptivos. Comuns em planícies ou costas como **Aquilis**. Valorizam comunidade, cooperação, astúcia.
- **Aurien:** Povo ligado à luz, verdade e razão. Comuns no **Deserto de Lumis**. Valorizam lógica, estudo, ordem.
- **Vesperi:** Povo enigmático ligado às sombras, mistério e intuição. Comuns no **Vale do Crepúsculo**. Valorizam introspecção, conhecimento oculto, equilíbrio.

(Descrições mais detalhadas no Capítulo 2).