NYRALDAR

GUIA DO JOGADOR

Sumário

Introdução
- Bem-vindo a Nyraldar O Que é um RPG?
- O Papel do Jogador e do Mestre
- Os Pilares de Nyraldar

Parte 1: A Criação de um Herói
- Capítulo 1: O Conceito Central - Quem é Você?
- A Primeira Ideia
- O Jogo das Perguntas

- Capítulo 2: As Origens - De Onde Você Veio?
- Escolhendo sua Nação
- Escolhendo sua Raça

- Capítulo 3: A Ocupação - O Que Você Faz?
- A Escolha Mais Importante
- Lista de Ocupações

- Capítulo 4: O Arquétipo - Como Você Age?
- A Personalidade em Jogo
- Lista de Arquétipos

- Capítulo 5: A Fundação Mecânica - Atributos e Perícias
- Definindo seus Pontos Fortes (Atributos)
- Aprimorando suas Habilidades (Perícias)

- Capítulo 6: A Especialização - Talentos
- Construindo seu Estilo de Jogo
- Caminhos Desbloqueáveis

- Capítulo 7: Os Toques Finais - Fardos e História
- A Maldição (Opcional)
- Sua História Pessoal

Parte 2: As Regras do Jogo
- Capítulo 8: As Mecânicas Essenciais
- A Rolagem de d100
- Recursos do Herói: Pontos de Sorte
- Estrutura de Jogo

- Capítulo 9: O Conflito - Combate e Perigos
- A Ordem das Ações (Iniciativa)
- Seu Turno em Combate
- O Confronto: Ataque vs. Reação
- Vitalidade e Ferimentos
- Aflições e Condições

- Capítulo 10: Cenas de Alta Tensão
- Infiltração e Furto (O Relógio de Tensão)
- Perseguições (A Trilha de Distância)
- Conflitos Sociais (O Duelo de Vontades)

- Capítulo 11: Batalha em Alto-Mar
- O Navio como um Personagem
- Guerra Naval (O Relógio de Objetivo e Perigo)

Parte 3: Magia, Equipamentos e Progressão
- Capítulo 12: O Poder Arcano
- As Tradições Mágicas
- Lançando Feitiços
- Lista de Tradições

- Capítulo 13: Arsenal e Tesouros
- A Moeda de Nyraldar
- Armas e Propriedades
- Armaduras e Escudos
- Itens de Aventura e Consumíveis

- Capítulo 14: Além do Horizonte
- Evoluindo seu Personagem (Marcos de História)
- Entre Aventuras (Tempo de Inatividade)
- Jornadas (Exploração)

Parte 1: A Criação de um Herói

Bem-vindo a Nyraldar

As brumas salgadas se abrem para revelar costas desconhecidas, o aço canta em duelos sob luas gémeas e segredos antigos sussurram nas ruínas de impérios esquecidos. Nos portos movimentados, fortunas são feitas e perdidas com o virar da maré, enquanto nas cortes reais, uma palavra bem colocada pode ser mais mortal que qualquer lâmina. Este é Nyraldar, um mundo de horizontes vastos, perigos à espreita e lendas por escrever. E a próxima lenda pode ser a sua.

Este livro é o seu mapa e a sua bússola. Nas páginas que se seguem, você encontrará as ferramentas para forjar um personagem, dar-lhe vida e guiá-lo através das maravilhas e dos desafios que o aguardam. Mas antes de içarmos as velas, vamos entender a natureza da nossa viagem.

O Que é um RPG?

Se você é novo neste universo, seja bem-vindo. Um RPG (Role-Playing Game, ou Jogo de Interpretação de Papéis) é uma forma de contar histórias de maneira colaborativa. Pense nele como um livro onde os protagonistas são seus, ou um filme onde você dirige as ações do herói. Não há um tabuleiro fixo, nem um vencedor final. O objetivo é criar uma narrativa memorável, cheia de ação, drama e reviravoltas, em conjunto com seus amigos.

O Papel do Jogador e do Mestre

Nesta contação de histórias, existem dois papéis fundamentais:

Os Jogadores: Cada jogador (exceto um) assume o papel de um único personagem, um dos protagonistas da saga. Você será responsável por tomar as decisões dele, falar por ele, lutar as suas batalhas e vivenciar as suas vitórias e derrotas. Você é o coração da história.

O Mestre (ou Narrador): Uma pessoa assume o papel de Mestre. Ele é os olhos e os ouvidos dos jogadores, descrevendo o mundo de Nyraldar, desde o cheiro de peixe podre num cais pirata até o brilho gélido de um império de cristal. O Mestre interpreta todos os outros personagens que os jogadores encontram — os aliados, os vilões, os comerciantes e os monstros. Ele também atua como o árbitro das regras, apresentando os desafios e narrando as consequências das ações dos jogadores.

O jogo funciona como uma conversa: o Mestre apresenta uma situação, e os jogadores respondem, descrevendo o que seus personagens fazem. O sucesso ou o fracasso dessas ações é determinado por uma combinação da sua criatividade, das habilidades do seu personagem e, por vezes, do rolar de um dado.

Os Pilares de Nyraldar

Cada mundo tem a sua alma. Para que as suas aventuras sejam ricas e coesas, Nyraldar se apoia em alguns pilares fundamentais:

Um Mundo de Horizontes Vastos e Perigosos: Nyraldar é um cenário de exploração e descoberta. As histórias aqui não se limitam a masmorras. Elas acontecem em alto-mar, a bordo de navios de guerra; em selvas indomadas, repletas de ruínas de civilizações perdidas; e nos corredores sombrios de cidades onde a intriga política é um esporte sangrento. A aventura está em cada porto, mas o perigo também.

A Magia e o Seu Preço: O poder arcano não é uma ferramenta simples ou universal. É um conjunto de tradições perigosas, crenças fervorosas e anomalias incompreensíveis. A feitiçaria em Nyraldar exige sacrifício. Ela pode custar a sua energia, a sua sanidade ou até mesmo a sua alma. Carregar uma maldição pode conceder-lhe um poder imenso, mas o seu fardo será uma sombra constante em sua jornada.

As Suas Escolhas Importam: Este não é um jogo sobre encontrar a solução "certa". É um jogo sobre fazer escolhas e viver com as consequências. Suas ações terão peso e repercussão. Um inimigo poupado hoje pode se tornar um aliado crucial amanhã, ou retornar buscando vingança quando você menos esperar. Uma falha numa rolagem não é um fim, mas uma complicação que torna a história mais interessante.

A História Acima de Tudo: Mais importante que qualquer número na sua ficha é a história do seu personagem. Quem ele é? O que o move? Quais são os seus medos, as suas manias, as suas contradições? Este sistema foi projetado para colocar a sua narrativa em primeiro lugar. As regras existem para dar estrutura e emoção à sua história, e não o contrário.

Você está pronto. Vire a página e comece a forjar a sua lenda. As marés de Nyraldar aguardam.

Capítulo 1: O Conceito Central - Quem é Você?

Em muitos mundos, a criação de um herói começa com números, classes e habilidades. Em Nyraldar, começamos com uma fagulha de história. Antes de decidir quão forte, ágil ou inteligente seu personagem é, precisamos responder a uma pergunta muito mais fundamental: quem ele é?

Um personagem memorável não é um conjunto de estatísticas; é uma pessoa com um passado, com manias, medos, paixões e contradições. É um nobre caído que ainda mantém a pose, mesmo com as roupas rasgadas. Um pirata com um código de honra que ninguém entende. Um estudioso que busca conhecimento proibido, sabendo do preço que terá de pagar.

Este conceito inicial será a sua âncora, a verdade do seu personagem que guiará todas as suas escolhas futuras, desde as perícias que ele domina até as decisões que ele tomará sob pressão.

Para ajudá-lo a encontrar essa centelha, apresentamos o Jogo das Perguntas.

O Jogo das Perguntas

A seguir, você encontrará uma lista de perguntas projetadas para provocar sua imaginação. Não se sinta pressionado a responder a todas elas de uma vez, nem a escrever respostas longas e detalhadas. Leia-as e veja quais ressoam com a imagem que começa a se formar em sua mente.

Pense nessas perguntas não como um formulário, mas como uma conversa com seu personagem. As respostas que você encontrar aqui serão o seu bem mais valioso durante o jogo. Elas são ganchos de história para o Mestre, guias para sua interpretação e a diferença entre um mero aventureiro e uma lenda viva.

1. Qual é sua alegria barata? (Algo bobo que te dá paz: polir moedas, cheirar pergaminhos, ouvir sinos distantes). Quando te tiram isso, você perde a calma.

2. O que o mundo lê errado em você? (Parece frio? Vaidoso? Simplório?) Quem já pagou o preço por te subestimar?

3. Qual apelido ou título que te deram (e você odeia ou ama) resume uma grande verdade sobre você? (Ex: "O Açougueiro de Três Fios", "A Dama Silenciosa", "Mão-de-Sorte").

4. Qual regra pessoal você jamais quebra... e por que ela já te ferrou?

5. Quem você protege em segredo? (Pessoa, bairro, culto, navio, horta, máquina) E o que isso te obriga a fazer de péssimo?

6. Qual habilidade fora da sua Ocupação você tem por um motivo esquisito? (Um pirata que borda velas; um mercenário que cozinha; um mago que navega por cheiro de sal).

7. Escolha sua Nação e Raça e descreva um traço cultural ou sensorial específico que te ajuda e te coloca em risco. (Ex: Um Sericante que "escuta" memórias no cristal, mas isso o distrai e consome).

8. Qual instituição (uma Igreja, uma Guilda, a Guarda Real, um Clã de criminosos) você respeita de verdade, e qual você despreza publicamente?

9. Qual foi sua última vitória que te tornou antipático? (Inveja, fama torta, dívidas sociais).

10. O que você sabe que ninguém quer ouvir? (Uma verdade impopular que guia seu jeito de ser).

11. Que limite físico seu corpo impõe? (Alergia rara, claustrofobia, um tremor fino) E como você compensa isso com uma Perícia?

12. Qual lembrança sensorial o persegue? (Um cheiro, um ruído, uma textura) - um gatilho para cenas dramáticas.

13. Qual é o seu vício funcional? (Algo que te ajuda e te destrói: jogo, jejum, risco, romantizar causas perdidas). Quando ele "cobra" o seu preço?

14. Você tem um tique (um microgesto)? Qual seu significado secreto nas interações sociais?

15. Você tem uma mania ritual antes de agir? (Amarrar pulseiras, recitar um número, cheirar pólvora).

16. Qual é a sua contradição central? (Algo que você acredita e outra coisa que você faz que vai totalmente contra isso. Ex: "Odeio nobres", mas protege secretamente uma duquesa).

17. Qual objeto indispensável (que não é uma arma) é seu foco de calma ou obsessão?

18. Que mentira você conta sobre si mesmo e quem seria ferido se a verdade viesse à tona?

19. Que promessa antiga hoje te atrapalha, e por que você ainda a mantém?

20. Qual falha recorrente sempre retorna em novos disfarces? (Teimosia, salvar quem não quer ser salvo, excesso de misericórdia).

21. Quem te deve um grande favor... e por que você não quer cobrá-lo?

22. Que ferida (física ou emocional) você alimenta porque ela te dá um propósito?

23. Juntando sua Ocupação e uma Peculiaridade: conte a última vez que sua peculiaridade deu muito errado e te arranjou um novo inimigo.

24. Escolha duas Perícias suas que não combinam de forma óbvia e explique a conexão. (Ex: Intimidar + Medicina: "Eu trato feridas sem anestesia para ensinar limites às pessoas").

25. Como seria a primeira cena em que um de seus Talentos de Tier 1 brilha e, ao mesmo tempo, complica a sua vida?

26. Qual frase poderia ser dita na sua última cena da campanha? (Essa frase guiará suas decisões desde o início).

27. Como seu corpo, roupas ou cicatrizes já denunciam seu estilo de vida?

28. Qual tabu cultural da sua Nação você quebra em silêncio e qual a consequência social se descobrissem?

29. Que legado você quer deixar? E qual é o pesadelo de como você realmente será lembrado?

30. Qual foi sua primeira experiência com o inexplicável (magia, um espírito, uma criatura da noite)? Como isso mudou sua visão de mundo para sempre?

31. Para você, dinheiro é um meio para quê? (Segurança, Poder, Prazer, Liberdade). O que você fez da última vez que teve muito... ou muito pouco?

32. Qual crença fundamental sua sobre como o mundo funciona te coloca em desacordo com a maioria das pessoas? (Ex: "A sorte não existe, só o preparo", "No fim, todos traem", "A beleza é a única verdade que importa").

Respire fundo. Releia suas respostas. Você provavelmente já tem uma imagem muito mais clara de uma pessoa, com suas qualidades e defeitos. Este é o alicerce da sua lenda.

Agora que você conhece a alma do seu personagem, vamos dar a ele um lugar no mundo. No próximo capítulo, exploraremos as Nações e Raças de Nyraldar, as primeiras pinceladas de sua identidade cultural e ancestral.

Capítulo 2: As Origens

De onde você veio?

A alma de um personagem é moldada tanto por suas escolhas quanto pelo mundo que o moldou. Sua terra natal e sua linhagem não são meros detalhes em um mapa; são a fonte de seus costumes, seus preconceitos, seus talentos inatos e da forma como o mundo o enxerga.

Neste capítulo, você fará duas escolhas cruciais que firmarão as raízes do seu personagem em Nyraldar: sua Nação e sua Raça. Cada uma delas não apenas enriquece sua história, mas também concede benefícios mecânicos únicos que refletem sua herança.

Escolhendo sua Nação

A Terra Natal

Sua nação é o berço da sua cultura. É o sotaque na sua voz, a comida que lhe traz conforto, os deuses ou ideais pelos quais você luta e os inimigos que você aprendeu a odiar. Em termos de jogo, a sua lealdade à sua terra natal recompensa-o com um talento inicial gratuito, um reflexo das habilidades e conhecimentos únicos que apenas alguém de sua região poderia ter.

As nações de Nyraldar são vastas e diversas. Abaixo estão os principais reinos e territórios, agrupados por seus continentes e regiões de influência. Pense no tipo de ambiente que mais se encaixa com o seu conceito.

Escolhendo sua Raça

O Sangue nas Veias

Sua raça é a sua herança ancestral, a biologia e, por vezes, a magia que corre em seu sangue. Ela influencia suas aptidões naturais, sua aparência e, frequentemente, os preconceitos que você enfrentará em suas viagens. Cada raça concede um bônus de +10 pontos em uma perícia específica, refletindo uma afinidade inata.

Com sua terra natal e sua linhagem definidas, a imagem do seu personagem está quase completa. Você sabe de onde ele veio e o que corre em suas veias. Agora, é hora de definir o que ele faz. No próximo capítulo, faremos a escolha mais importante da sua carreira de aventureiro: a sua Ocupação.

Capítulo 3: A Ocupação

O Que Você Faz?

Se a sua nação e raça são as suas raízes, a sua ocupação é o tronco a partir do qual os seus galhos de aventura crescerão. É o seu ofício, a sua profissão, o seu chamado – ou talvez a vida da qual você está a tentar escapar. De todas as escolhas que você fará, esta é a que mais definirá as suas capacidades iniciais e o seu papel no mundo.

A sua Ocupação é a pedra angular da sua identidade mecânica e narrativa, concedendo-lhe três benefícios cruciais:

1. **Riqueza Inicial:** O seu passado profissional dita o seu poder de compra e estatuto social. Um Aristocrata começa com uma fortuna que lhe abre portas, enquanto um Órfão começa com quase nada, precisando de usar a sua astúcia para sobreviver.

2. Perícias Iniciais: Você recebe um bónus de +10 pontos em cinco perícias que refletem o seu treino e experiência. Elas representam a sua competência base, as ferramentas do seu ofício que você domina.

3. Talento de Ocupação: Esta é uma das características mais especiais do sistema. Você recebe um talento de Tier 1 de graça. Na sua árvore de talentos, ele aparecerá numa cor ciano distinta, representando uma habilidade inata do seu ofício que não custa nenhum dos seus preciosos pontos de talento. Escolha a ocupação que mais se alinha com o conceito que você imaginou. Ela é o seu ponto de partida para a aventura.

Ocupações disponíveis:

Acadêmico

- **Peculiaridade:** Descobrir uma informação rara ou esquecida em um livro antigo e usá-la para resolver um problema.
- **Perícias Iniciais:** Erudição, Percepção, Diplomacia, Medicina, Técnica
- **Talento Desbloqueado:** Leitura Obscura

Acolito

- **Peculiaridade:** Realizar um serviço importante para sua ordem religiosa, recebendo uma bênção ou doação.
- **Perícias Iniciais:** Erudição, Medicina, Diplomacia, Atuação, Sobrevivência
- **Talento Desbloqueado:** Símbolo de Aversão

Alquimista

- **Peculiaridade:** Criar e vender uma poção complexa ou um elixir potente que funcione como esperado.
- **Perícias Iniciais:** Erudição, Medicina, Armas, Percepção, Técnica
- **Talento Desbloqueado:** Conhecimento Básico

Aristocrata

- **Peculiaridade:** Usar sua influência para fechar um acordo político ou comercial que beneficie sua casa.
- **Perícias Iniciais:** Diplomacia, Sedução, Guerra, Erudição, Cavalgar
- **Talento Desbloqueado:** Navegar na Corte

Arqueólogo

- **Peculiaridade:** Encontrar uma relíquia antiga em uma ruína perigosa e vendê-la a um colecionador.
- **Perícias Iniciais:** Erudição, Percepção, Furtividade, Atletismo, Furto
- **Talento Desbloqueado:** Sexto Sentido

Arruaceiro

- **Peculiaridade:** Vencer uma briga de taverna ou um duelo de rua, ganhando respeito e algumas moedas em apostas.
- **Perícias Iniciais:** Briga, Intimidar, Atletismo, Furtividade, Percepção
- **Talento Desbloqueado:** Pele Grossa

Artista

- **Peculiaridade:** Criar uma obra de arte que comove um patrono rico, resultando em uma generosa comissão.
- **Perícias Iniciais:** Atuação, Percepção, Diplomacia, Erudição, Sedução
- **Talento Desbloqueado:** Conversa Fiada

Assassino

- **Peculiaridade:** Eliminar um alvo de alto valor discretamente e receber o pagamento por um contrato concluído.
- **Perícias Iniciais:** Furtividade, Mira, Armas, Atletismo, Intimidar
- **Talento Desbloqueado:** Anatomia Básica

Ativista

- **Peculiaridade:** Organizar um protesto ou discurso que mude a opinião pública e atraia doações para a causa.
- **Perícias Iniciais:** Diplomacia, Intimidar, Atuação, Atletismo, Guerra
- **Talento Desbloqueado:** Bandeira de Inspiração

Ator

- **Peculiaridade:** Comover uma audiência inteira com uma performance inesquecível, arrancando aplausos e moedas.
- **Perícias Iniciais:** Atuação, Diplomacia, Sedução, Furto, Enganação
- **Talento Desbloqueado:** Máscara Social

Bardo

- **Peculiaridade:** Realizar uma apresentação memorável que muda a opinião de uma multidão ou inspira um ato heróico.
- **Perícias Iniciais:** Atuação, Diplomacia, Sedução, Erudição, Furto
- **Talento Desbloqueado:** Voz Cativante

Caçador

- **Peculiaridade:** Rastrear e abater uma criatura rara ou perigosa e vender sua pele ou carne.
- **Perícias Iniciais:** Mira, Furtividade, Percepção, Atletismo, Sobrevivência
- **Talento Desbloqueado:** Seguir a Pista

Capitão do Mar

- **Peculiaridade:** Conduzir com sucesso uma viagem perigosa, entregando uma carga valiosa e recebendo um bônus.
- **Perícias Iniciais:** Navegação, Guerra, Intimidar, Diplomacia, Armas
- **Talento Desbloqueado:** Voz de Comando

Cartógrafo

- **Peculiaridade:** Mapear uma região desconhecida e vender o mapa para um explorador ou uma guilda.
- **Perícias Iniciais:** Navegação, Percepção, Erudição, Mira, Técnica
- **Talento Desbloqueado:** Atalho Conhecido

Comerciante

- **Peculiaridade:** Realizar uma negociação excepcionalmente lucrativa, dobrando o investimento inicial.
- **Perícias Iniciais:** Diplomacia, Erudição, Intimidar, Percepção, Enganação
- **Talento Desbloqueado:** Olho para Detalhes

Contrabandista

- **Peculiaridade:** Transportar mercadorias ilegais por uma rota patrulhada sem ser detectado.
- **Perícias Iniciais:** Furtividade, Navegação, Diplomacia, Furto, Briga
- **Talento Desbloqueado:** Negociante

Contramestre

- **Peculiaridade:** Manter a tripulação de um navio na linha e garantir que todas as tarefas sejam executadas com eficiência.
- **Perícias Iniciais:** Navegação, Intimidar, Briga, Atletismo, Guerra
- **Talento Desbloqueado:** Olho para Suprimentos

Cortesão

- **Peculiaridade:** Obter um segredo valioso ou um favor de um nobre influente usando seu charme e sagacidade.
- **Perícias Iniciais:** Sedução, Diplomacia, Atuação, Erudição, Percepção
- **Talento Desbloqueado:** Charme Desarmante

Criminoso

- **Peculiaridade:** Planejar e executar um golpe bem-sucedido para uma guilda de ladrões, recebendo sua parte do lucro.
- **Perícias Iniciais:** Furto, Furtividade, Briga, Intimidar, Diplomacia
- **Talento Desbloqueado:** Abertura Inesperada

Cultista

- **Peculiaridade:** Conduzir um ritual proibido com sucesso, recebendo um sinal ou favor de sua entidade padroeira.
- **Perícias Iniciais:** Erudição, Intimidar, Furtividade, Atuação, Medicina
- **Talento Desbloqueado:** Fé Cega

Divisão de Cavalaria

- **Peculiaridade:** Liderar uma carga decisiva em uma batalha ou capturar um estandarte inimigo.
- **Perícias Iniciais:** Cavalgar, Armas, Guerra, Atletismo, Intimidar
- **Talento Desbloqueado:** Investida Montada

Domador de Feras

- **Peculiaridade:** Capturar e treinar uma fera rara para um nobre ou para uma arena de combate.
- **Perícias Iniciais:** Intimidar, Atletismo, Percepção, Cavalgar, Sobrevivência
- **Talento Desbloqueado:** Afinidade Animal

Duelista

- **Peculiaridade:** Vencer um duelo de honra contra um oponente famoso, ganhando prestígio e uma bolsa de moedas.
- **Perícias Iniciais:** Armas, Mira, Atletismo, Percepção, Intimidar
- **Talento Desbloqueado:** Iniciação Duelista

Engenheiro

- **Peculiaridade:** Projetar e construir uma máquina ou estrutura inovadora que impressiona um investidor.
- **Perícias Iniciais:** Erudição, Guerra, Mira, Técnica, Percepção
- **Talento Desbloqueado:** Gambiarra

Enviado dos Mortos

- **Peculiaridade:** Comunicar-se com um espírito para resolver um mistério e ser pago pela família do falecido.
- **Perícias Iniciais:** Intimidar, Erudição, Percepção, Medicina, Diplomacia
- **Talento Desbloqueado:** Sentir Ecos

Explorador

- **Peculiaridade:** Descobrir uma nova rota comercial ou uma fonte de recursos naturais em terras selvagens.
- **Perícias Iniciais:** Navegação, Percepção, Atletismo, Furtividade, Sobrevivência
- **Talento Desbloqueado:** Senso de Direção

Fazendeiro

- **Peculiaridade:** Produzir uma colheita recorde e vendê-la com grande lucro no mercado da cidade.
- **Perícias Iniciais:** Atletismo, Percepção, Briga, Sobrevivência, Técnica
- **Talento Desbloqueado:** Mãos na Terra

Feiticeiro

- **Peculiaridade:** Lançar um feitiço poderoso para um cliente, resolvendo um problema que parecia impossível.
- **Perícias Iniciais:** Erudição, Intimidar, Diplomacia, Percepção, Furtividade
- **Talento Desbloqueado:** Iniciação Arcana

Ferreiro

- **Peculiaridade:** Forjar uma arma ou armadura sob encomenda para um cliente satisfeito.
- **Perícias Iniciais:** Armas, Guerra, Briga, Percepção, Técnica
- **Talento Desbloqueado:** Reparo de Campo

Guarda Costas

- **Peculiaridade:** Proteger seu cliente de uma tentativa de assassinato e receber um bônus pela sua lealdade e eficiência.
- **Perícias Iniciais:** Briga, Percepção, Intimidar, Atletismo, Armas
- **Talento Desbloqueado:** Corpo Guardião

Guarda da Cidade

- **Peculiaridade:** Resolver um crime notório ou prender um criminoso procurado, recebendo uma recompensa oficial.
- **Perícias Iniciais:** Briga, Percepção, Intimidar, Atletismo, Diplomacia
- **Talento Desbloqueado:** Conhecer o Território

Herói do Povo

- **Peculiaridade:** Defender uma comunidade de uma grande ameaça, sendo recompensado com doações e hospitalidade.
- **Perícias Iniciais:** Diplomacia, Briga, Atletismo, Intimidar, Atuação
- **Talento Desbloqueado:** Favorito da Multidão

Informante

- **Peculiaridade:** Vender uma informação crucial para o lado vencedor de um conflito, seja ele legal ou não.
- **Perícias Iniciais:** Percepção, Furtividade, Diplomacia, Furto, Enganação
- **Talento Desbloqueado:** Lábios Selados

Inventor

- **Peculiaridade:** Vender a patente de uma invenção engenhosa para uma guilda de artífices ou um nobre.
- **Perícias Iniciais:** Erudição, Percepção, Furto, Técnica, Armas
- **Talento Desbloqueado:** Mãos Hábeis

Ladino

- **Peculiaridade:** Executar um roubo audacioso e bem-sucedido sem ser detectado.
- **Perícias Iniciais:** Furto, Furtividade, Atletismo, Percepção, Diplomacia
- **Talento Desbloqueado:** Mãos Leves

Marinheiro

- **Peculiaridade:** Encontrar um tesouro afundado ou uma ilha secreta durante uma viagem.
- **Perícias Iniciais:** Navegação, Atletismo, Briga, Percepção, Armas
- **Talento Desbloqueado:** Equilíbrio de Marinheiro

Médico

- **Peculiaridade:** Salvar a vida de uma pessoa importante ou curar uma doença misteriosa, recebendo um pagamento generoso.
- **Perícias Iniciais:** Medicina, Erudição, Percepção, Diplomacia, Intimidar
- **Talento Desbloqueado:** Primeiros Socorros

Mercenário

- **Peculiaridade:** Completar um contrato militar perigoso e sobreviver para receber o pagamento integral.
- **Perícias Iniciais:** Armas, Guerra, Briga, Intimidar, Atletismo
- **Talento Desbloqueado:** Postura de Combate

Músico

- **Peculiaridade:** Compor uma canção que se torna um sucesso, ganhando royalties ou o patronato de um nobre.
- **Perícias Iniciais:** Atuação, Diplomacia, Sedução, Erudição, Acrobacia
- **Talento Desbloqueado:** Palavras de Encorajamento

Oficial da Marinha

- **Peculiaridade:** Vencer uma batalha naval ou capturar um navio pirata procurado, recebendo parte do butim.
- **Perícias Iniciais:** Navegação, Guerra, Armas, Intimidar, Diplomacia
- **Talento Desbloqueado:** Analisar Terreno

Oficial do Exército

- **Peculiaridade:** Liderar suas tropas à vitória em uma batalha crucial, recebendo uma medalha e uma promoção.
- **Perícias Iniciais:** Guerra, Armas, Intimidar, Diplomacia, Atletismo
- **Talento Desbloqueado:** Formação!

Oráculo

- **Peculiaridade:** Fazer uma profecia precisa para um cliente rico, que paga generosamente pela visão do futuro.
- **Perícias Iniciais:** Percepção, Erudição, Diplomacia, Atuação, Enganação
- **Talento Desbloqueado:** Presságio Vago

Órfão

- **Peculiaridade:** Usar sua astúcia para sobreviver nas ruas, encontrando uma carteira perdida ou enganando um comerciante.
- **Perícias Iniciais:** Furtividade, Furto, Percepção, Briga, Atletismo
- **Talento Desbloqueado:** Por um Triz

Pirata

- **Peculiaridade:** Saquear um navio mercante e dividir um tesouro recém-descoberto com a tripulação.
- **Perícias Iniciais:** Navegação, Briga, Intimidar, Armas, Furto
- **Talento Desbloqueado:** Grito de Abordagem

Político

- **Peculiaridade:** Aprovar uma lei que beneficia secretamente seus interesses, recebendo propina de seus apoiadores.
- **Perícias Iniciais:** Diplomacia, Intimidar, Erudição, Atuação, Enganação
- **Talento Desbloqueado:** Presença Cativante

Palaciano

- **Peculiaridade:** Manobrar politicamente para ganhar um favor do rei ou rainha, resultando em um cargo ou título.
- **Perícias Iniciais:** Diplomacia, Sedução, Erudição, Atuação, Intimidar
- **Talento Desbloqueado:** Cara de Pôquer

Professor

- **Peculiaridade:** Receber uma doação generosa de um ex-aluno bem-sucedido que credita seu sucesso aos seus ensinamentos.
- **Perícias Iniciais:** Erudição, Diplomacia, Percepção, Atuação, Intimidar
- **Talento Desbloqueado:** Fonte de Conhecimento

Rameira

- **Peculiaridade:** Obter uma informação valiosa de um cliente e vendê-la para um interessado.
- **Perícias Iniciais:** Sedução, Diplomacia, Percepção, Furto, Enganação
- **Talento Desbloqueado:** Distração Rápida

Revolucionário

- **Peculiaridade:** Incitar uma revolta bem-sucedida contra um poder opressor, sendo financiado por simpatizantes da causa.
- **Perícias Iniciais:** Intimidar, Diplomacia, Guerra, Briga, Atletismo
- **Talento Desbloqueado:** Incitar Multidão

Sacerdote

- **Peculiaridade:** Converter um nobre rico ou realizar um milagre que atrai uma grande doação para seu templo.
- **Perícias Iniciais:** Erudição, Diplomacia, Medicina, Atuação, Intimidar
- **Talento Desbloqueado:** Toque Restaurador

Servo

- **Peculiaridade:** Receber uma gorjeta generosa por um serviço excepcional ou por manter um segredo de seu empregador.
- **Perícias Iniciais:** Percepção, Furtividade, Diplomacia, Técnica, Enganação
- **Talento Desbloqueado:** Ouvir Pelas Portas

Sobrevivente

- **Peculiaridade:** Guiar um grupo em segurança através de uma região perigosa e ser pago por seus serviços.
- **Perícias Iniciais:** Percepção, Furtividade, Atletismo, Medicina, Sobrevivência
- **Talento Desbloqueado:** Forrageador

Soldado

- **Peculiaridade:** Receber pagamento após uma campanha militar bem-sucedida ou saquear um item valioso no campo de batalha.
- **Perícias Iniciais:** Armas, Briga, Atletismo, Guerra, Intimidar
- **Talento Desbloqueado:** Interpor-se

Valete

- **Peculiaridade:** Executar uma tarefa para seu mestre com tanta perfeição que recebe um bônus inesperado.
- **Perícias Iniciais:** Diplomacia, Furto, Furtividade, Percepção, Atletismo
- **Talento Desbloqueado:** Passos Silenciosos

Vigia

- **Peculiaridade:** Identificar uma ameaça iminente a tempo de evitar um desastre, recebendo uma recompensa da comunidade.
- **Perícias Iniciais:** Percepção, Mira, Intimidar, Furtividade, Briga
- **Talento Desbloqueado:** Sempre Alerta

Agora que você sabe o que o seu personagem faz para viver (ou fazia, antes da vida de aventuras o chamar), está na hora de explorar como ele faz. A sua personalidade, a sua abordagem aos problemas e a sua filosofia de vida são representadas pelo seu Arquétipo, o tema do nosso próximo capítulo.

Capítulo 4: O Arquétipo

Como Você Age?

Você já sabe de onde veio e o que faz, mas como você faz? Qual é a sua filosofia? Você é uma rocha de estabilidade no meio da tempestade ou a própria maré que traz a mudança? Você age envolto em segredos ou proclama a sua verdade para que todos ouçam?

O seu Arquétipo é a resposta a essas perguntas. Ele representa a sua personalidade fundamental, a sua abordagem aos desafios e a sua visão de mundo. É a camada que dá cor e intenção a todas as suas ações.

Escolher um Arquétipo não só aprofunda a sua interpretação, como também concede benefícios mecânicos que refletem a sua natureza:

1. **Bónus de Perícia:** Você recebe um bónus de +10 pontos em duas perícias que estão intrinsecamente ligadas à sua personalidade.
2. **Dádivas:** Você desbloqueia habilidades únicas chamadas Dádivas. Elas não são feitiços, mas sim manifestações do seu caráter que podem virar o jogo em momentos cruciais. Estas Dádivas são ativadas gastando Pontos de Sorte. Você pode escolher apenas uma das dádivas do seu arquétipo.

Para ajudar na sua escolha, você pode simplesmente ler as descrições abaixo e ver qual delas ressoa mais com o personagem que você criou até agora. Se preferir, pode usar o questionário opcional no apêndice do livro para descobrir qual Arquétipo melhor se alinha com as suas respostas.

Arquétipos conhecidos:

O Arauto

- **Conceito:** Você é um megafone para uma verdade que precisa ser ouvida, seja ela divina, política ou pessoal. Você não apenas fala, você proclama.
- **Perícias:** Diplomacia, Intimidar.
- **Dádivas:**
  - *Palavra Inquestionável:* Uma vez por sessão, você pode fazer uma proclamação. Inimigos que a ouvem devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + seu Carisma). Se falharem, hesitam por um turno, não podendo atacar.
  - *Voz que Silencia:* Quando um personagem estiver falando, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para interrompê-lo com uma única palavra de poder. Ele deve fazer um teste de Vontade (CD 13) para continuar seu discurso; se falhar, ele perde a linha de raciocínio e a confiança.

O Peregrino

- **Conceito:** Para você, o caminho é mais importante que o destino. Você está em uma jornada constante, física ou espiritual, e encontra significado na estrada e em suas provações.
- **Perícias:** Atletismo, Percepção.
- **Dádivas:**
  - *Pés Incansáveis:* Você e seu grupo ignoram o primeiro nível de Exaustão de uma viagem. Você sempre encontra o melhor caminho, mesmo em terrenos desconhecidos.
  - *Lição da Estrada:* Ao chegar em um local novo, você pode fazer uma pergunta ao Mestre sobre um costume local, um perigo oculto ou uma oportunidade que você percebeu ao observar o ambiente durante sua viagem.

O Fantasma

- **Conceito:** Você é assombrado por seu passado – um erro, uma perda, uma identidade antiga. Ele te define e te dá poder, mas te impede de viver plenamente no presente.
- **Perícias:** Furtividade, Erudição.
- **Dádivas:**
  - *Passagem Tênue:* Você pode gastar 1 Ponto de Sorte para se misturar a sombras ou multidões, tornando-se funcionalmente invisível enquanto não chamar atenção para si mesmo.
  - *Eco do Passado:* Uma vez por sessão, você pode declarar que seu passado te preparou para a situação atual (ex: 'meu antigo mentor me ensinou sobre esses símbolos'). Você recebe +2 em um teste relacionado a essa memória.

O Cartógrafo

- **Conceito:** Você acredita que o mundo só pode ser compreendido quando é medido, mapeado e definido. Você traz ordem ao desconhecido através de linhas, palavras e lógica.
- **Perícias:** Navegação, Erudição.
- **Dádivas:**
  - *Mapear o Caminho:* Após estudar um local ou situação, você pode criar um plano. Aliados que seguirem seu plano recebem +2 no primeiro teste que fizerem como parte dele.
  - *Terra Incognita:* Você tem um talento para encontrar o que está fora do mapa. Uma vez por sessão, pode gastar 1 Ponto de Sorte para descobrir uma passagem secreta, um recurso escondido ou uma falha na estrutura de um local.

O Espelho

- **Conceito:** Você não tem uma face, você tem todas elas. Sua identidade é fluida, refletindo aqueles ao seu redor para se adaptar, manipular ou compreender.
- **Perícias:** Atuação, Sedução.
- **Dádivas:**
  - *Reflexo Perfeito:* Após observar uma pessoa por alguns minutos, você pode imitar perfeitamente sua fala, gestos e maneirismos, recebendo +2 em testes de Atuação para se passar por ela.
  - *Revelar a Alma:* Você pode forçar um alvo a se confrontar com sua própria verdade. Faça um teste de Carisma + Atuação oposto à Vontade do alvo. Se bem-sucedido, o alvo fica abalado, revelando uma emoção ou intenção verdadeira.

O Jardineiro

- **Conceito:** Você entende o poder da paciência e do cuidado. Você cultiva pessoas, ideias e projetos, sabendo que o crescimento verdadeiro leva tempo e dedicação.
- **Perícias:** Medicina, Erudição.
- **Dádivas:**
  - *Mão que Cura:* Seus cuidados são excepcionais. Quando você usa a perícia Medicina para tratar alguém, o alvo recupera 1d6 de Vitalidade adicional.
  - *Plano a Longo Prazo:* Você pode iniciar um 'projeto' (ex: pesquisar uma cura, construir uma rede de contatos). O Mestre definirá um número de testes e tempo necessários. A cada sucesso, você avança no seu objetivo.

O Executor

- **Conceito:** Existe uma dívida a ser paga, de sangue, de honra ou de justiça e você é o instrumento do acerto de contas. Sua determinação é focada e implacável.
- **Perícias:** Armas, Intimidar.
- **Dádivas:**
  - *Voto de Inimigo:* Escolha um tipo de organização ou personagem (ex: 'piratas', 'membros do culto X') como seu inimigo jurado. Você causa +2 de dano em todos os ataques contra eles.
  - *Sentença Final:* Uma vez por sessão, ao enfrentar um alvo importante, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para declarar sua sentença. Seu próximo ataque contra ele causa dano adicional igual ao seu nível ou impõe uma penalidade de -2 nos testes do alvo por 1 minuto.

O Véu

- **Conceito:** A verdade é uma ferramenta, e muitas vezes a mentira é a mais útil delas. Você se move através do mundo envolto em segredos, meias-verdades e ilusões.
- **Perícias:** Diplomacia, Furto.
- **Dádivas:**
  - *Mentira Confortável:* Quando você conta uma mentira, pode gastar 1 Ponto de Sorte para que o alvo acredite nela, a menos que a mentira seja completamente absurda ou contradiga diretamente uma de suas crenças profundas.
  - *Identidade Secreta:* Você mantém uma identidade alternativa completa, com contatos e reputação próprios. Você pode trocar entre suas identidades com algum tempo e preparação.

A Âncora

- **Conceito:** Você é o centro, a rocha no meio da tempestade. Você oferece estabilidade, segurança e um ponto de referência para aqueles que estão perdidos.
- **Perícias:** Briga, Intimidar.
- **Dádivas:**
  - *Porto Seguro:* Aliados que estiverem perto de você se sentem mais seguros. Eles recebem +2 em testes para resistir a medo, intimidação ou pânico.
  - *Inabalável:* Uma vez por sessão, você pode se recusar a ser movido, física ou mentalmente. Você automaticamente passa em um teste para resistir a ser empurrado, derrubado, ou convencido a abandonar seu posto ou crença.

A Maré

- **Conceito:** Você é a mudança, o caos e a liberdade. Você flui ao redor de obstáculos, se adapta a novas realidades e acredita que nada deve permanecer fixo por muito tempo.
- **Perícias:** Atletismo, Navegação.
- **Dádivas:**
  - *Fluxo Constante:* Você se adapta instantaneamente a novas situações. Na primeira rodada de qualquer conflito (social ou físico), você recebe +5 na sua iniciativa.
  - *Encontrar a Brecha:* Você tem um talento para explorar falhas. Uma vez por cena, ao enfrentar um oponente ou sistema rígido, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para ignorar uma de suas regras ou defesas (ex: ignorar um bônus de escudo, encontrar uma brecha na lei).

O Artesão

- **Conceito:** Você vive para criar, consertar e melhorar. Seja com metal, madeira, palavras ou ideias, sua vocação é pegar a matéria-prima do mundo e transformá-la em algo de valor.
- **Perícias:** Erudição, Armas.
- **Dádivas:**
  - *Obra-Prima:* Você pode gastar tempo e recursos para criar ou modificar um item (uma arma, uma armadura, uma ferramenta). Aquele item se torna uma Obra-Prima, concedendo +2 ao seu usuário em testes relevantes. Você só pode ter uma Obra-Prima por vez.
  - *Analisar Construção:* Ao examinar um objeto ou estrutura, você entende como foi feito. Você pode identificar seu ponto mais fraco, sua origem ou uma qualidade oculta.

O Trovador

- **Conceito:** A história é o bem mais valioso que existe, e você é seu guardião e propagador. Você coleta lendas, espalha notícias e entende que a reputação pode ser mais poderosa que uma espada.
- **Perícias:** Atuação, Diplomacia.
- **Dádivas:**
  - *Lenda Viva:* Você pode fazer um teste de Carisma + Atuação para contar uma história sobre um dos seus aliados. Se bem-sucedido, a reputação daquele personagem o precede, concedendo +2 em seu próximo teste social na cena.
  - *Eu Ouvi uma História...:* Uma vez por sessão, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para 'se lembrar' de uma lenda ou boato sobre o local, pessoa ou objeto no centro da cena, ganhando uma informação útil.

O Devedor

- **Conceito:** Você carrega o peso de uma dívida. Pode ser monetária, um favor que salvou sua vida, ou um pecado que você precisa expiar. Essa obrigação é a força motriz de todas as suas ações.
- **Perícias:** Briga, Furto.
- **Dádivas:**
  - *Custe o que Custar:* Quando você age para pagar sua dívida, pode se esforçar além dos seus limites. Você pode escolher sofrer 1d6 de dano Físico para obter um sucesso automático em um teste.
  - *Recursos do Credor:* Seu credor (ou a organização à qual você deve) pode ser uma fonte de ajuda. Uma vez por sessão, você pode pedir um recurso (informação, equipamento, um contato), mas isso aprofunda ainda mais sua dívida.

O Capitão

- **Conceito:** Você não é apenas um líder, você é o responsável por sua tripulação – seja ela uma equipe, uma família ou um navio. O bem-estar e a coesão do seu grupo são sua maior prioridade.
- **Perícias:** Guerra, Navegação.
- **Dádivas:**
  - *Tripulação Unida:* Você pode designar até quatro personagens (incluindo você) como sua 'tripulação'. Quando um membro da tripulação Ajuda outro em um teste, o alvo recebe um bônus de +2 na rolagem.
  - *Ordem de Batalha:* Gaste 1 Ponto de Sorte para dar uma ordem tática. Um aliado à sua escolha pode imediatamente realizar uma Ação de Movimento extra ou recebe +2 em seu próximo teste de ataque.

A Fera

- **Conceito:** Dentro de você vive um instinto primordial, selvagem e indomado. Você confia mais em seus sentidos e reações viscerais do que na lógica e na civilidade.
- **Perícias:** Atletismo, Percepção.
- **Dádivas:**
  - *Instinto Predatório:* Seus sentidos são aguçados. Você recebe +2 em testes de Percepção para notar perigos iminentes ou rastrear um alvo.
  - *Fúria Selvagem:* Uma vez por sessão, você pode se entregar à sua fera interior por 1 minuto. Você causa +2 de dano Físico, mas sofre -2 em todos os testes de Intelecto e Carisma.

O Mercador

- **Conceito:** Tudo e todos têm um preço. Você entende o fluxo de poder, influência e riqueza, e sabe como transformar qualquer situação em uma transação vantajosa.
- **Perícias:** Diplomacia, Sedução.
- **Dádivas:**
  - *A Negociação:* Quando você entra em uma negociação, pode fazer um teste de Carisma + Sedução para 'ler' o que seu interlocutor realmente quer. Saber o desejo dele te concede +2 no teste de negociação.
  - *Eu Conheço um Cara:* Não importa onde você esteja, você provavelmente conhece alguém. Uma vez por sessão, pode gastar 1 Ponto de Sorte para declarar que tem um contato útil (um informante, um contrabandista, um guarda) na cidade ou organização atual.

A Testemunha

- **Conceito:** Você esteve lá. Você viu o grande evento, a tragédia, o milagre. Seu propósito não é agir, mas observar e carregar a verdade do que aconteceu, para que não seja esquecido.
- **Perícias:** Percepção, Erudição.
- **Dádivas:**
  - *Memória Eidética:* Você se lembra de tudo que viu ou ouviu com clareza perfeita. Você pode fazer um teste de Intelecto + Percepção para se lembrar de um detalhe minúsculo de uma cena passada que agora se tornou relevante.
  - *Testemunho Sagrado:* As pessoas sentem que suas palavras carregam o peso da verdade. Quando você relata algo que testemunhou pessoalmente, você recebe +2 em testes de Diplomacia para convencer os outros.

O Guardião

- **Conceito:** Você tem algo precioso para proteger: um lugar, um objeto, um segredo ou uma pessoa. Sua existência é definida por sua vigília e sua determinação em não falhar.
- **Perícias:** Armas, Percepção.
- **Dádivas:**
  - *Sempre Alerta:* Você não pode ser surpreendido enquanto estiver protegendo seu 'encargo'. Além disso, você recebe +2 em testes de Percepção para notar ameaças direcionadas a ele.
  - *Barreira Impenetrável:* Uma vez por sessão, você pode se interpor entre um ataque e seu encargo. Você recebe o dano ou efeito total do ataque, mas seu protegido sai completamente ileso.

Vazio

- **Conceito:** Você perdeu algo fundamental – sua memória, sua emoção, sua humanidade – e agora um vácuo reside em você. Este vazio te torna oco, mas também te protege da dor e do medo que afligem os outros.
- **Perícias:** Furtividade, Intimidar.
- **Dádivas:**
  - *Rosto Impassível:* Você é imune a medo e intimidação. Além disso, os outros têm grande dificuldade em ler suas emoções ou intenções, recebendo +2 em testes para resistir a Intimidação e Sedução.
  - *Toque do Nada:* Sua presença é perturbadora. Você pode fazer um teste de Carisma + Intimidar para infundir em um alvo um vislumbre do seu vazio interior. Se for bem-sucedido, o alvo fica apático e sofre -2 em todos os testes por 1 minuto.

O Farol

- **Conceito:** Em um mundo de escuridão, você é uma fonte de esperança. Seja através de otimismo, fé ou liderança inspiradora, você guia os outros através da noite e os lembra do amanhã.
- **Perícias:** Sedução, Atuação.
- **Dádivas:**
  - *Luz que Inspira:* Quando as coisas parecem perdidas, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para fazer um discurso inspirador. Seus aliados recuperam a compostura e removem os efeitos de medo ou desespero.
  - *Chama da Esperança:* Você pode tocar um aliado e passar-lhe sua esperança. Ele pode rerrolar seu último teste falho, ou ganhar +2 em seu próximo teste. Você só pode usar isso uma vez por aliado, por sessão.

Com o seu conceito, origens e personalidade definidos, a alma do seu personagem está completa. Agora, estamos prontos para traduzir essa identidade em números e mecânicas. No próximo capítulo, distribuiremos os pontos que definirão as suas aptidões brutas: os seus Atributos e Perícias.

Capítulo 5: A Fundação Mecânica

Atributos e Perícias

Até agora, construímos a história, a personalidade e a identidade do seu personagem. Agora, vamos dar a essa identidade uma base mecânica. Os Atributos e as Perícias são os números que definem as suas capacidades inatas e o seu treino prático. Eles são a fundação sobre a qual todas as suas ações no jogo serão construídas.

Neste capítulo, você distribuirá dois conjuntos de pontos para moldar as aptidões do seu personagem.

Parte 1: Atributos

As Suas Aptidões Inatas

Os Atributos representam o potencial bruto do seu personagem, as suas qualidades fundamentais e inatas. Eles medem a sua força física, a sua agilidade mental, a sua resiliência e até a sua sorte.

Você tem 100 pontos para distribuir entre os 9 atributos. Por padrão, cada atributo começa com um valor base de 10. Durante a criação do personagem, você pode aumentar qualquer atributo até um máximo de 40.

Intelecto

A sua capacidade de raciocínio lógico, de aprendizado e de uso do conhecimento. Afeta a investigação, o conhecimento sobre o mundo, a tecnologia e certas tradições mágicas.

Carisma

O seu poder de persuasão, a sua liderança e a sua capacidade de influenciar os outros, seja através do charme, da intimidação ou da diplomacia.

Vontade

A sua força mental, a sua resistência emocional e a sua disciplina. Afeta a sua capacidade de resistir ao medo, ao controle mental e de se concentrar sob pressão.

Vigor

A sua constituição física e a sua resistência a danos, doenças e venenos. É o atributo que define a sua vitalidade e a sua capacidade de suportar a dor.

Destreza

A sua agilidade, os seus reflexos e a sua precisão. Afeta a sua pontaria com armas à distância, a sua habilidade em ser furtivo e a sua capacidade de esquivar-se de perigos.

Força

A sua potência física bruta. Afeta o dano que você causa em combate corpo a corpo, a sua capacidade de carga e a sua habilidade em arrombar portas ou levantar objetos pesados.

Essência

A sua ligação com as forças sobrenaturais ou espirituais do mundo. Afeta o poder da sua feitiçaria, os seus rituais e a sua percepção de criaturas e fenómenos místicos.

Instinto

As suas reações rápidas, a sua intuição e a sua percepção do ambiente. Afeta a sua iniciativa em combate, a sua capacidade de evitar emboscadas e de rastrear alvos.

Destino

O elemento caótico e imprevisível que o rodeia. Este atributo representa a sua sorte, a sua capacidade de alterar o destino e a frequência com que eventos inesperados acontecem a seu favor.

Parte 2: Perícias

As Suas Habilidades Práticas

Se os Atributos são o seu potencial, as Perícias são o que você fez com ele. Elas representam o seu treino, a sua experiência e as suas habilidades práticas, aprendidas através de estudo e repetição.

Você tem 100 pontos para gastar nas suas perícias. Por padrão, todas as perícias começam em 0. Assim como nos atributos, nenhuma perícia pode ultrapassar 40 pontos durante a criação do personagem. Mais tarde, com experiência, você poderá aumentá-las até um máximo de 100.

Lembre-se da sua Sinergia!

Não se esqueça que a sua Raça, Ocupação e Arquétipo já lhe concedem bônus em certas perícias. Você tem uma escolha estratégica a fazer: pode gastar os seus pontos para fortalecer ainda mais essas perícias, tornando-se um verdadeiro mestre na sua área, ou pode usá-los para cobrir as suas fraquezas, tornando-se um aventureiro mais versátil.

A Perícia "Técnica"

O Ofício do Artesão

Preste atenção especial à perícia Técnica. Ela representa a sua habilidade em ofícios manuais. A cada 10 pontos que você investe nela, você desbloqueia um "espaço" para escolher uma Técnica específica (como Ferraria, Culinária, Carpintaria, etc.). Por padrão, todo personagem pode escolher uma técnica, mas para se tornar um verdadeiro polímata, o investimento nesta perícia é crucial. Se você não investir em Técnica, o painel de Técnicas na sua ficha não terá espaços adicionais.

Lista de Perícias:

- Acrobacia
  - Use acrobacia para se equilibrar em superfícies estreitas, use acrobacia para realizar saltos e piruetas.
- Armas
  - Use armas para manusear espadas em combate, use armas para brandir machados contra seus inimigos.
- Atletismo
  - Use atletismo para escalar muralhas, use atletismo para nadar contra a correnteza.
- Atuação
  - Use atuação para se disfarçar como outra pessoa, use atuação para entreter uma multidão com música ou histórias.
- Briga
  - Use briga para lutar com os punhos em uma taverna, use briga para imobilizar um guarda sem usar armas.
- Cavalgar
  - Use cavalgar para controlar uma montaria em combate, use cavalgar para realizar manobras difíceis com seu cavalo.
- Diplomacia
  - Use diplomacia para convencer um nobre a te ajudar, use diplomacia para acalmar uma situação tensa.
- Enganação
  - Use enganação para mentir para um guarda, use enganação para criar um boato convincente.
- Erudição
  - Use erudição para lembrar de fatos históricos, use erudição para decifrar textos antigos.
- Furtividade
  - Use furtividade para se mover sem ser visto, use furtividade para se esconder nas sombras.
- Furto
  - Use furto para bater a carteira de um mercador, use furto para abrir fechaduras.
- Guerra
  - Use guerra para comandar tropas em batalha, use guerra para entender táticas militares.
- Intimidar
  - Use intimidar para forçar um capanga a falar, use intimidar para assustar um grupo de bandidos.
- Investigação
  - Use investigação para encontrar pistas em uma cena de crime, use investigação para conectar informações e resolver um mistério.
- Intuição
  - Use intuição para sentir quando alguém está mentindo, use intuição para perceber um perigo iminente.
- Liderança
  - Use liderança para inspirar seus aliados em combate, use liderança para organizar um grupo para uma tarefa.
- Medicina
  - Use medicina para diagnosticar uma doença, use medicina para realizar uma cirurgia complexa.
- Mira
  - Use mira para atirar com um arco e flecha, use mira para arremessar uma adaga em um alvo.
- Navegação
  - Use navegação para traçar uma rota no mar, use navegação para se guiar pelas estrelas.
- Ocultismo
  - Use ocultismo para entender rituais proibidos, use ocultismo para reconhecer símbolos arcanos.
- Percepção
  - Use percepção para notar um detalhe escondido, use percepção para ouvir uma conversa à distância.
- Primeiros Socorros
  - Use primeiros socorros para estancar um sangramento, use primeiros socorros para estabilizar um aliado ferido.
- Sedução
  - Use sedução para extrair um segredo de um nobre, use sedução para encantar alguém e obter um favor.
- Sobrevivência
  - Use sobrevivência para encontrar comida e água na natureza, use sobrevivência para rastrear uma criatura.
- Técnica
  - Use técnica para consertar um mecanismo quebrado, use técnica para criar um item a partir de materiais brutos.

Com os seus Atributos e Perícias definidos, a fundação mecânica do seu personagem está pronta. Você agora tem uma imagem clara das suas forças e fraquezas. No próximo capítulo, vamos adicionar a camada final de personalização e poder: os Talentos, onde você escolherá as habilidades especiais que tornarão o seu estilo de jogo verdadeiramente único.

Capítulo 6: A Especialização

Talentos

Se os Atributos são o seu potencial e as Perícias são o seu treino, os Talentos são as suas manobras de mestre. São as técnicas secretas, os truques na manga e as habilidades extraordinárias que definem o seu estilo de combate e de interação com o mundo. É aqui que você transforma a sua Ocupação numa verdadeira vocação, moldando um personagem que é verdadeiramente único.

Este é o coração da sua personalização de build. Cada escolha que você fizer aqui abrirá portas para novas estratégias e definirá o seu papel no grupo de aventureiros.

A Árvore de Talentos

Os talentos são organizados em "árvores", colunas temáticas que representam um caminho de maestria. Cada árvore tem quatro níveis (Tiers), com habilidades que se tornam progressivamente mais poderosas.

1. O Ponto de Partida

O Seu Talento de Ocupação

Você não começa do zero. Lembre-se, a sua Ocupação (Capítulo 3) já lhe concedeu um talento de Tier 1 gratuitamente. Este talento, marcado a ciano na sua ficha, é a sua porta de entrada para uma das árvores, definindo o início do seu caminho de progressão.

2. Os Seus 4 Pontos de Talento

Durante a criação do personagem, você tem 4 pontos de talento para gastar. Parece pouco, e isso é intencional. Cada escolha é crítica e deve ser feita com cuidado. Você pode usá-los para:

- Aprofundar-se numa única árvore, correndo para desbloquear as habilidades mais poderosas.
- Diversificar, pegando talentos de Tier 1 de várias árvores para se tornar um "pau para toda a obra".
- Desbloquear habilidades de Tier 2 numa ou duas árvores, alcançando um equilíbrio entre especialização e versatilidade.

3. A Lógica da Progressão na Árvore

Para avançar numa árvore de talentos, você deve seguir uma lógica clara:

Para desbloquear o Tier 2: Você precisa primeiro ter o talento de Tier 1 daquela mesma coluna.

Para desbloquear o Tier 3: Você precisa ter comprado ambos os talentos de Tier 2 daquela coluna.

Para desbloquear o Tier 4: Você precisa ter comprado todos os três talentos de Tier 3 daquela coluna, alcançando o auge da maestria naquela especialização.

Com os talentos escolhidos, a estrutura do seu personagem está completa. No capítulo final da criação, daremos os toques finais: os fardos opcionais que podem adicionar um drama constante à sua história e o espaço para consolidar a sua narrativa pessoal.

Capítulo 7: Os Toques Finais

Fardos e História

A estrutura do seu personagem está completa. Você conhece as suas origens, a sua profissão, a sua personalidade e as suas habilidades. Agora, vamos dar os toques finais — as pinceladas de cor e sombra que lhe darão uma profundidade única e o prepararão para a sua primeira aventura.

Este capítulo foca-se em duas coisas: um fardo opcional que pode definir a sua jornada e a consolidação da sua história pessoal.

A Maldição: O Poder e o Preço (Opcional)

Nem todo o poder é uma bênção. Em Nyraldar, alguns indivíduos carregam máculas sobrenaturais, pactos selados com sangue, destino ou magia selvagem. Uma maldição é uma faca de dois gumes: ela oferece uma vantagem poderosa em troca de uma desvantagem significativa e constante.

Adicionar uma maldição ao seu personagem é uma escolha puramente narrativa e opcional, ideal para quem deseja uma história cheia de drama e conflito interno. Em vez de uma lista fixa, você construirá a sua própria mácula em conjunto com o Mestre, tecendo uma narrativa única de poder e sacrifício.

Como Construir a Sua Maldição

1. **A Origem (O Gatilho Narrativo):** Toda a maldição tem um começo. Foi um pacto ancestral da sua família? Uma contaminação mística após sobreviver a um desastre arcano? Um ritual que correu terrivelmente mal? A origem define a natureza da sua mácula.
2. **A Mecânica (Bênção e Fardo):** Este é o coração mecânico da sua maldição. Juntamente com o Mestre, você escolherá uma Bênção (uma vantagem poderosa, como a capacidade de falar com os mortos ou uma resistência a dano) e um Fardo (uma desvantagem terrível, como uma vulnerabilidade a ferro frio ou uma compulsão incontrolável). A regra é simples: para cada Bênção, deve haver um Fardo correspondente.
3. **A Progressão (Níveis de Manifestação):** A sua maldição não é estática; ela flui e refluxa com o drama da história.

Nível 1 - Latente: O estado padrão. A sua Bênção funciona, mas o seu Fardo é mais uma inconveniência narrativa.
Nível 2 - Ativa: Em momentos de stresse ou combate, a maldição desperta. Tanto a Bênção como o Fardo funcionam com toda a sua força mecânica.
Nível 3 - Dominante: Entregando-se totalmente ao poder, a sua Bênção torna-se dramaticamente mais poderosa por uma cena, mas o seu Fardo também se intensifica, cobrando um preço terrível no final.

Carregar uma maldição é um desafio, mas também uma fonte inesgotável de interpretação e momentos memoráveis.

Consolidando a Sua História Pessoal

Você respondeu às perguntas, escolheu as suas origens e definiu as suas habilidades. Agora, é hora de juntar tudo. Use os espaços na sua ficha de personagem para dar os toques finais à sua lenda.

Breve História: Olhe para tudo o que decidiu. De onde você veio? O que o moldou? Escreva um ou dois parágrafos que capturem a essência da sua jornada até este ponto. Não precisa de ser um romance; apenas o suficiente para que você e o Mestre entendam quem você é.

Objetivos: O que o impulsiona para a vida de aventureiro? É vingança? Riqueza? A busca por um conhecimento perdido? A proteção de alguém que você ama? Defina um ou dois objetivos claros. Eles serão o motor da sua participação na história.

Equipamento Inicial: Além da riqueza inicial definida pela sua Ocupação, o que mais você carrega? Pense em itens que tenham valor sentimental ou prático. Uma espada herdada do seu pai? Um livro raro que ninguém mais consegue ler? As ferramentas de ladrão que o mantiveram vivo nas ruas? Liste alguns itens que ajudem a contar a sua história.

Você está pronto

O seu personagem não é mais apenas um conceito ou um conjunto de números. É uma pessoa com um lugar em Nyraldar, com um passado para assombrá-lo e um futuro para conquistar.

Pegue nos seus dados, junte-se aos seus companheiros e prepare-se. A sua história está prestes a começar.

Parte 2: As Regras do Jogo

Com o seu herói forjado, é hora de aprender a linguagem do destino em Nyraldar. As regras a seguir são a base para todas as ações, desde o balançar de uma espada até a negociação de um tratado. Elas existem para trazer estrutura, tensão e clareza à sua história.

Capítulo 8: As Mecânicas Essenciais

Tudo o que o seu personagem tenta fazer, cujo resultado seja incerto, é resolvido através de uma rolagem de dados. Em Nyraldar, abandonamos o caos de um único dado de vinte faces para abraçar um sistema que mede a verdadeira perícia: a rolagem de d100 (dado percentual).

A Rolagem de d100 Medindo a Sua Habilidade

A mecânica central é simples: para ter sucesso, você deve rolar um número igual ou inferior à sua perícia relevante.

- **Exemplo:** O Mestre pede um teste de Furtividade + Destreza. A sua perícia em Furtividade é 45, sua Destreza é de 25. Você rola o dado e obtém um 31. Como 31 é menor que 70, você teve sucesso!

Níveis de Sucesso

Nem todos os sucessos e falhas são iguais. A qualidade da sua rolagem pode mudar drasticamente o resultado:

Sucesso Crítico (Extremo)

Se você rolar um número igual ou inferior a 1/5 do valor da sua perícia (arredondado para baixo), o seu sucesso é espetacular. Você não apenas consegue o que queria, mas também obtém um benefício adicional: uma informação extra, uma vantagem na cena, ou causa dano adicional.

Sucesso (Bom)

Qualquer rolagem igual ou inferior ao valor da sua perícia que não seja um Crítico. Você realiza a ação como pretendido.

Falha

A sua rolagem é superior ao valor da sua perícia. A ação não funciona como o esperado.

Desastre (Falha Crítica)

Se você rolar 96 ou mais, a sua ação falha de forma desastrosa, gerando uma complicação grave e concedendo 1 Ponto de Perigo ao Mestre.

Vantagem e Desvantagem

Em Nyraldar, as circunstâncias favoráveis ou desfavoráveis são representadas pela Vantagem e Desvantagem.

Vantagem: Quando você tem uma vantagem significativa (atacando de surpresa, usando a ferramenta perfeita), você rola o dado duas vezes e usa o menor resultado para compor o seu número final. Isso aumenta drasticamente as suas chances de sucesso.

Desvantagem: Quando as condições são terríveis (tentando arrombar uma fechadura na escuridão e debaixo de chuva), você rola o dado duas vezes e deve usar o maior resultado. Isso torna o sucesso muito mais difícil.

Recursos do Herói: Pontos de Sorte

Todo personagem começa cada jornada com 3 Pontos de Sorte. Eles representam a capacidade do herói de forçar o destino a seu favor, de ter aquela fagulha de sorte quando tudo parece perdido. Eles são um recurso precioso e podem ser gastos de três maneiras:

- **Ativar uma Dádiva:** Gaste 1 Ponto de Sorte para usar uma das habilidades poderosas ligadas ao seu Arquétipo.
- **Ativar habilidade de algum talento:** Alguns talentos concedem habilidades especiais que podem ser ativadas com Pontos de Sorte.
- **Proteger-se do Pior:** Gaste 1 Ponto de Sorte para rolar novamente.

Os Pontos de Sorte são recuperados quando o Mestre julga que a sua interpretação foi excecional, especialmente quando você abraça as falhas e a história do seu personagem, criando momentos dramáticos e memoráveis para todos na mesa.

A Estrutura do Jogo: Cenas

Uma sessão de jogo em Nyraldar é dividida em Cenas, momentos distintos da história com focos diferentes. Compreender o tipo de cena em que você está ajuda a saber que tipo de ações são esperadas.

- **Cena Comum:** Momentos de interpretação, diálogo e interação social onde as regras são mais flexíveis.

- **Cena de Exploração:** Períodos de viagem ou investigação, onde os testes de perícia, os desafios ambientais e as decisões estratégicas são o foco.
- **Cena de Combate:** Conflitos violentos onde a ordem dos turnos, as ações táticas e a sobrevivência são cruciais.
- **Cena Dramática:** Momentos de alta tensão que não são combates diretos, como perseguições, infiltrações ou debates acalorados.

Nos próximos capítulos, detalharemos como cada um destes tipos de cena funciona. Agora que você conhece as bases, está pronto para enfrentar os desafios de Nyraldar.

Capítulo 9: O Conflito

Combate e Perigos

Cedo ou tarde, a diplomacia falha, as sombras revelam um inimigo e o aço precisa de ser desembainhado. As cenas de combate são momentos de alta tensão onde a tática, a sorte e a coragem são postas à prova. Este sistema foi projetado para ser rápido, cinematográfico e focado nas suas escolhas.

A Ordem das Ações (Iniciativa)

Quando um combate começa, a primeira pergunta é: "Quem age primeiro?". Para determinar a ordem dos turnos, todos os participantes (heróis e inimigos) rolam a Iniciativa.

- *Fórmula de Iniciativa: Role 1d100 + Instinto.*

Os participantes agem em ordem decrescente, do maior resultado para o menor. Em caso de empate, quem tiver o maior valor de Instinto age primeiro. Se o Instinto também for igual, eles agem simultaneamente. A ordem de iniciativa permanece a mesma durante toda a cena de combate.

O Seu Turno em Combate

No seu turno, você pode realizar três tipos de ações:

1 Ação Principal: Esta é a sua ação mais significativa. Geralmente, é usada para atacar, lançar um feitiço, usar uma habilidade complexa ou interagir com um objetivo.

1 Movimento: Você pode mover-se até a sua velocidade de deslocamento padrão (geralmente 10 metros para a maioria das raças). Você pode dividir o seu movimento, movendo-se antes e depois da sua Ação Principal.

1 Reação: Esta ação ocorre fora do seu turno, em resposta a um gatilho específico, mais comumente para se defender de um ataque. Você só tem uma Reação por rodada (do final do seu turno até o início do próximo).

O Confronto: Ataque vs. Reação

Todo o combate é resolvido através de um confronto direto de perícias. Em vez de um valor de defesa estático, tanto o atacante quanto o defensor testam as suas habilidades.

1. O Ataque (Ação Principal)

Para atacar, o jogador declara o seu alvo e faz um teste de d100 com a perícia de ataque apropriada.

- *Ataque Físico:* Teste de Armas (corpo a corpo), Mira (à distância) ou Briga (desarmado).
- *Ataque Mágico:* Teste de Erudição ou outra perícia mágica relevante.

2. A Reação Defensiva

Quando você é alvo de um ataque, deve usar a sua Reação do turno para se defender. Você descreve como o seu personagem reage, e o Mestre determina o teste apropriado.

- *Aparar:* Você usa a sua arma ou escudo para bloquear o golpe. Teste de Armas ou Briga.
- *Esquivar:* Você usa a sua agilidade para sair do caminho do ataque. Teste de Atletismo.
- *Reação Criativa:* Você pode usar a sua astúcia para se defender de maneiras inesperadas, usando outras perícias com a aprovação do Mestre. (Ex: usar Intimidação para fazer o inimigo hesitar).

3. A Resolução do Confronto

Compare os resultados do atacante e do defensor:

- *Se o Atacante tiver Sucesso e o Defensor Falhar:* O golpe é certeiro. O atacante causa o dano total da sua arma.
- *Se Ambos tiverem Sucesso:* O defensor consegue reagir, mas não completamente. O golpe é amortecido, e o atacante causa metade do dano.
- *Se o Atacante Falhar:* O ataque erra completamente, ou a defesa é perfeita. Nenhum dano é sofrido.

4. O Contra-Ataque (Alto Risco)

Em vez de se defender, você pode usar a sua Reação para contra-atacar. Ao fazer isso, você abre mão da sua defesa para tentar ferir o inimigo no mesmo instante.

- **Mecânica:** Ambos fazem um teste de ataque normal. Compare os resultados:
  - *Se o seu ataque for maior:* Você acerta o seu oponente e evita o golpe dele. Você causa dano total, e ele não.
  - *Se o ataque do inimigo for maior:* O golpe dele acerta, e o seu erra. Você sofre o dano total.
  - *Se os resultados forem iguais:* Os dois atingem-se simultaneamente numa troca brutal. Ambos sofrem metade do dano.

Vitalidade e Ferimentos

A sua capacidade de suportar danos é medida pela Vitalidade. Ela representa a sua resiliência física e mental combinadas.

- A Vitalidade do seu personagem começa em **10**.
- Para cada **5 pontos** de Vigor que você tiver **acima de 10**, sua Vitalidade aumenta em +1.

Exemplo: *Com Vigor 27 (17 pontos acima de 10), você ganha +3 de bônus (pois 17 ÷ 5 = 3, ignorando o resto). Sua Vitalidade total é 10 + 3 = 13.*

A sua barra de Vitalidade possui 3 Limiares de ferimento. As penalidades de todos os Limiares são acumuláveis.

- **1º Limiar - Ferido (Abaixo de 66% da Vitalidade):** Você está ferido e a sua concentração começa a falhar. Você sofre Desvantagem em todos os testes de Intelecto e Carisma.
- **2º Limiar - Grave (Abaixo de 33% da Vitalidade):** A dor torna-se um catalisador. Você sofre Desvantagem em todos os testes, mas, movido pelo desespero, causa +2 de dano em todos os seus ataques.
- **3º Limiar - Crítico (0 de Vitalidade):** Você está no seu limite absoluto. Você fica Incapacitado e inconsciente.

Um personagem **Incapacitado** está fora de combate e vulnerável. Ele precisa de ajuda urgente (um teste bem-sucedido de Primeiros Socorros) para ser estabilizado e não correr o risco de morrer.

Aflições e Condições

Alguns ataques e perigos podem impor estados negativos que têm efeitos contínuos.

- Caído: Você está no chão. Levantar-se gasta a sua Ação de Movimento.
- Atordoado: Você perde a sua próxima Ação Principal.
- Aterrorizado: Você deve usar a sua Ação para tentar fugir da fonte do medo.
- Sangramento: Você perde 1d4 de Vitalidade no início de cada um dos seus turnos até ser tratado.
- Congelamento: Você sofre Desvantagem em todos os testes baseados em Destreza.
- Queimadura: Você sofre 1d6 de dano no início de cada um dos seus turnos até gastar uma Ação para apagar o fogo.
- Veneno: Você sofre Desvantagem em todos os testes baseados em Força e Vigor.

Capítulo 10: Cenas de Alta Tensão

Nem toda a vitória é conquistada com a espada. Algumas são ganhas com pés ligeiros, uma lábia afiada ou mãos furtivas. As Cenas Dramáticas são a estrutura para gerir momentos de alta tensão que não são combates diretos, como infiltrações, perseguições e debates acalorados. Estes desafios são resolvidos usando "relógios", uma forma visual de medir o progresso e o risco crescente.

Infiltração e Furto: O Relógio de Tensão

Quando os personagens tentam infiltrar-se num local vigiado, roubar um objeto precioso ou espiar um alvo, o Mestre pode iniciar uma Cena de Infiltração. O sucesso é medido por dois relógios:

- **Relógio de Sucesso:** Representa o quão perto o grupo está do seu objetivo final (ex: chegar ao cofre, obter a informação). É um círculo dividido em segmentos (geralmente 6 ou 8).
- **Relógio de Alerta:** Representa o nível de suspeita dos guardas e a chance de serem descobertos. É um relógio menor (geralmente 4 ou 6 segmentos).

A cena desenrola-se em "obstáculos". Para cada desafio, os jogadores descrevem como pretendem superá-lo e fazem os testes de perícia apropriados (Furtividade, Furto, Percepção, etc.).

- **Sucesso no teste:** Preenche 1 segmento do Relógio de Sucesso. Um Sucesso Crítico preenche 2.
- **Falha no teste:** Preenche 1 segmento do Relógio de Alerta. Um Desastre preenche 2.

Quando o Relógio de Alerta se completa, o alarme é disparado. A situação muda drasticamente: pode iniciar um combate, uma cena de perseguição, ou simplesmente aumentar a dificuldade do resto da infiltração.

Perseguições: A Trilha de Distância

Uma perseguição é uma corrida desesperada contra o tempo. Para gerir a distância entre o perseguidor e a presa, usamos uma Trilha de Distância.

Capturado	Lado a Lado	Próximo	Distante	Escapou

A cena ocorre em rondas. Em cada ronda, tanto o perseguidor quanto a presa realizam uma Ação de Perseguição, fazendo um teste oposto (geralmente de Atletismo).

- **Resultado:** O vencedor do teste move o marcador na Trilha de Distância um passo a seu favor. Se o vencedor superar o resultado do oponente por 30 ou mais (um sucesso espetacular), ele move o marcador dois passos. Em caso de empate, o marcador não se move.

O Mestre pode introduzir Obstáculos (uma carroça tombada, uma multidão densa) que exigem testes de perícias diferentes para serem superados. Falhar no teste de um obstáculo significa que o personagem perde a sua Ação de Perseguição naquela ronda.

Conflitos Sociais: O Duelo de Vontades

Para interações sociais de alto risco — como convencer um conselho de nobres ou interrogar um prisioneiro teimoso — o Mestre pode usar um sistema de Duelo de Vontades, também baseado em relógios.

- Relógio de Persuasão: Representa o progresso dos jogadores em convencer o alvo. O objetivo é preenchê-lo completamente.
- Relógio de Paciência: Representa a boa vontade e a tolerância do NPC. Se este relógio se encher primeiro, a interação falha de forma desastrosa.

Os jogadores usam os seus argumentos como "ataques" sociais, descrevendo a sua abordagem e fazendo um teste de perícia (Diplomacia, Intimidação, Sedução, Erudição, etc.).

- Sucesso no teste: Preenche 1 segmento do Relógio de Persuasão.
- Falha no teste: Preenche 1 segmento do Relógio de Paciência do NPC.

Quando o Relógio de Paciência se completa, o NPC torna-se hostil. Ele pode encerrar a conversa, chamar os guardas ou tornar-se um inimigo permanente do grupo.

Capítulo 11: Batalha em Alto-Mar

O combate em alto-mar é uma das experiências mais perigosas e emocionantes de Nyraldar. Não se trata de duelos individuais, mas de um esforço de equipa onde cada membro tem um papel crucial. Em vez de um conjunto complexo de regras, a batalha naval é tratada como uma Cena Dramática de alto risco, usando a mesma estrutura de Relógios do capítulo anterior para focar no trabalho em equipa e nas consequências narrativas.

O Navio como um Personagem

Em alto-mar, o seu navio é a sua fortaleza, a sua arma e a sua vida. Ele possui uma ficha própria que rastreia a sua condição durante a batalha.

Atributos Primários

- **Casco:** A "vida" do navio. Se chegar a zero, a embarcação começa a afundar.
- **Velas:** A capacidade de movimento do navio. Se chegarem a zero, o navio fica à deriva.
- **Tripulação:** O moral e a força de combate a bordo. Se chegar a zero, a tripulação amotina-se ou rende-se.

Atributos Secundários

- **Canhões:** O poder de fogo disponível.
- **RD (Redução de Dano):** A "armadura" do casco.
- **Manobrabilidade:** Um bónus ou penalidade para testes de Navegação.

A Estrutura da Batalha Naval

No início da cena, o Mestre define o objetivo e cria dois relógios para medir o andamento do confronto.

- **Relógio de Objetivo:** Representa o caminho para a vitória. O objetivo pode ser "Afundar o Navio Inimigo", "Escapar do Bloqueio" ou "Realizar uma Abordagem Bem-sucedida". É um círculo dividido em segmentos (ex: 8, 10 ou 12, dependendo da dificuldade).
- **Relógio de Perigo:** Representa o dano, o caos e o stresse que o seu navio está a sofrer. É um relógio menor (geralmente 4 ou 6 segmentos).

A Ronda de Ação e os Papéis de Combate

A batalha naval segue a ordem de iniciativa normal. No turno de cada jogador, ele pode realizar as suas ações pessoais (mover-se no convés, atacar um inimigo que já tenha abordado, etc.) e também contribuir para a batalha naval assumindo um dos **Papéis de Combate.**

Realizar a ação de um Papel de Combate requer um teste de perícia.

- **Sucesso no teste:** Preenche 1 segmento do Relógio de Objetivo. Um Sucesso Crítico preenche 2.
- **Falha no teste:** Preenche 1 segmento do Relógio de Perigo. Um Desastre preenche 2.

Papéis e Ações na Batalha

Capitão: Lidera a tripulação.

- Ação: Comandar.
- Teste: Diplomacia ou Guerra.
- Efeito: Um sucesso pode conceder Vantagem ao teste de outro jogador neste turno ou remover 1 segmento do Relógio de Perigo, representando uma manobra bem coordenada.

Timoneiro: Controla o movimento do navio.

- Ação: Manobrar.
- Teste: Navegação.
- Efeito: Essencial para objetivos de perseguição, fuga ou para alinhar o navio para um ataque.

Artilheiro: Comanda os canhões.

- Ação: Atirar.
- Teste: Mira.
- Efeito: Essencial para objetivos de destruição. O Mestre pode determinar que acertar um ponto fraco específico (revelado pelo Vigia) preenche 2 segmentos.

Mestre de Armas: Gere a tripulação e os reparos.

- Ação: Organizar.
- Teste: Guerra ou Técnica.
- Efeito: Pode ser usado para "Preparar para Abordagem" (preenchendo o Relógio de Objetivo) ou para "Fazer Reparos de Emergência" (removendo 1 segmento do Relógio de Perigo).

Vigia: Analisa o campo de batalha.

- Ação: Observar.
- Teste: Percepção.
- Efeito: Um sucesso não preenche o relógio diretamente, mas revela uma fraqueza no inimigo, concedendo Vantagem ao próximo teste de um aliado que explore essa fraqueza (ex: "Eles estão a recarregar lentamente, atire agora!").

Consequências e Fim do Combate

- **Quando o Relógio de Perigo se completa:** O seu navio sofre uma consequência grave. Ele recebe um Limiar de dano num dos seus atributos (Casco, Velas ou Tripulação), à escolha do Mestre. O relógio de perigo é então zerado.
- **Quando o Relógio de Objetivo se completa:** Os jogadores alcançam o seu objetivo! O navio inimigo é derrotado, eles conseguem fugir, ou a cena transita para uma Ação de Abordagem.
- **Abordagem:** Se o objetivo era abordar o navio inimigo, a cena de batalha naval termina e uma nova cena de combate pessoal começa no convés do navio, usando as regras de combate normais.

Parte 3: Magia, Equipamentos e Progressão

Você já domina as regras do combate e da intriga. Agora, vamos explorar as ferramentas que o seu personagem usará para deixar a sua marca no mundo, os poderes que ele pode vir a dominar e como ele evoluirá de um simples aventureiro para uma verdadeira lenda.

Capítulo 12: O Poder Arcano

A magia em Nyraldar não é uma força única e universal. Ela é um conjunto díspar de Tradições, crenças e anomalias, cada uma com a sua própria fonte de poder, filosofia e, mais importante, o seu próprio preço. Nem todos os personagens podem usar magia, e aqueles que o fazem devem estar cientes dos riscos que correm.

A Natureza da Magia

Existem três categorias principais de habilidades sobrenaturais, cada uma funcionando de maneira distinta:

- Tradições (Feitiçaria): São as artes arcanas que podem ser aprendidas, herdadas ou despertadas. O acesso a uma Tradição só é possível através do talento "Iniciação Arcana". Lançar um feitiço é uma ação deliberada que consome energia e acarreta um risco.
- Dádivas (Poder do Arquétipo): São habilidades inatas ligadas à essência do seu personagem. Elas não são feitiços; são atos de heroísmo ou destino, alimentados pelos seus Pontos de Sorte.
- Maldições (O Poder e o Preço): São anomalias que se agarram à alma do personagem. Elas oferecem uma vantagem poderosa, mas representam uma força instável que pode voltar-se contra o seu portador.

Lançando Feitiços (Tradições)

Quando um personagem com o talento "Iniciação Arcana" tenta usar o poder da sua Tradição, ele segue estes passos:

Passo 1: Nível de Domínio e o Risco

Cada Tradição que um personagem conhece possui um Nível de Domínio, que determina o risco que ele corre.

- **Novato:** A sua magia é selvagem e instável. Numa falha crítica (rolagem de 96-100), ocorre um Surto Mágico, um efeito caótico e imprevisível determinado pelo Mestre.
- **Iniciado:** Você tem mais controle. Uma falha crítica é apenas uma falha normal; a magia dissipa-se sem efeito adverso.
- **Mestre:** Você domina a sua arte. Numa falha crítica, você não só evita o Surto Mágico, como também recupera metade do Fluxo Arcano gasto, reabsorvendo a energia que se dissiparia.

Passo 2: O Custo do Poder (Fluxo Arcano)

Lançar feitiços consome uma reserva de energia mágica pessoal chamada Fluxo Arcano.

- O fluxo do seu personagem começa em 2.
- Para cada **5 pontos** de Essência que você tiver acima de 10, seu **Fluxo aumenta em +2.**
- **Custo do Feitiço:** Cada feitiço tem um custo específico em Fluxo.
- **Recuperação de Fluxo:** Um personagem recupera 1d6 pontos de Fluxo com um breve descanso de 10 minutos.

Passo 3: Queimando a Alma (Quando o Fluxo Acaba)

Se um personagem não tiver Fluxo suficiente, ele pode tomar a decisão desesperada de usar a sua própria força vital como combustível.

- **Custo em Vitalidade:** O personagem pode pagar o custo do feitiço diretamente com pontos da sua barra de Vitalidade.
- **O Preço:** Este ato é perigoso. Ao Queimar a Alma, o personagem sofre Dano Direto (ignora RD) igual ao custo do feitiço e a rolagem é sempre tratada como a de um Novato, arriscando um Surto Mágico.

Passo 4: A Rolagem de Feitiçaria

Após pagar o custo, o personagem faz um teste de d100 para moldar o poder.

- **Fórmula:** Teste da Perícia Relevante (ex: Erudição para Ars Metrica, Intimidação para Koldunumbra, etc.). O sucesso é determinado rolando um valor igual ou inferior ao da perícia.

As Tradições Mágicas

Nyraldar é o lar de inúmeras tradições arcanas. Aqui estão alguns exemplos conhecidos:

- **Xylandra:** Magia elemental que canaliza a 'Alma da Floresta'.
- **Asche-Glaube:** A 'Fé das Cinzas', que manifesta chamas sagradas usando a alma como combustível.
- **Sal'sapienza:** A 'Sabedoria Salgada' das culturas marítimas, que permite influenciar o oceano.
- **Ars Metrica:** Uma feitiçaria erudita e proibida que 'ajusta' as propriedades da realidade.
- **Biocronia:** Uma arte proibida que manipula a linha do tempo biológica.

Capítulo 13: Arsenal e Tesouros

Todo o aventureiro é definido tanto pelas suas habilidades quanto pelas ferramentas que carrega. Uma lâmina afiada, uma armadura robusta ou uma poção de cura no momento certo podem ser a diferença entre a glória e uma sepultura anónima. Esta secção detalha as armas, armaduras, itens e a economia geral de Nyraldar, fornecendo o necessário para equipar o seu personagem para os desafios que virão.

Armas e as suas Propriedades

Cada arma possui um dado de Dano e uma ou mais Propriedades que lhe conferem um caráter único em combate. O custo é listado em Dracmas (Moeda).

Propriedades Comuns

- **Aparar:** Concede Vantagem em rolagens de Reação Defensiva para Aparar.
- **Área:** O ataque afeta todos os alvos numa pequena área, em vez de um único alvo. Arremessável: Pode ser arremessada usando a perícia Mira.
- **Brutal:** Num acerto crítico (Sucesso Extremo), você pode rolar um dado de dano adicional.
- **Duas Mãos:** Requer o uso de duas mãos para ser manejada eficazmente.
- **Leve:** O dano aumenta em +1 para cada 10 pontos de Destreza do utilizador.
- **Ocultável:** Pode ser escondida facilmente com um teste de Furtividade.
- **Pesada:** Requer um valor mínimo de Força de 30 para ser usada sem penalidades.
- **Recarga (Lenta/Muito Lenta):** Armas de fogo precisam de ser recarregadas, o que consome uma ou mais Ações Principais.
- **Afiada/Venenosa/Flamejante/Congelante:** Num acerto, aplica a Aflição correspondente (Sangramento, Veneno, etc.) no Nível 1.

Armaduras e Escudos

Armaduras fornecem Redução de Dano (RD), subtraindo o valor do dano físico sofrido. Armaduras mais pesadas podem impor Desvantagem em testes de destreza ou furtividade.

Veja uma lista completa de equipamentos no apêndice deste livro.

Capítulo 14: Além do Horizonte

A criação de um personagem é apenas o primeiro passo. A verdadeira lenda é forjada nas aventuras que se seguem, nas cicatrizes ganhas e nas lições aprendidas. Este capítulo final detalha como o seu personagem evolui com o tempo, o que ele pode fazer para se preparar para futuras missões e como as longas e perigosas jornadas através de Nyraldar são tratadas.

Evoluindo o seu Personagem

Em Nyraldar, os personagens não evoluem simplesmente ao derrotar monstros. Eles crescem ao atingir Marcos de História significativos. Um marco pode ser a conclusão de um grande arco narrativo, a derrota de um vilão importante, uma descoberta que muda o rumo da campanha ou um momento de profundo desenvolvimento pessoal.

A cada marco significativo concluído, o jogador recebe 1 Ponto de Experiência (XP). Estes pontos podem ser gastos para evoluir o seu personagem das seguintes formas:

- **Aprimorar Perícias (+5):** *Custo: 1 XP*
- **Adquirir Talento Tier 1:** *Custo: 1 XP*
- **Adquirir Talento Tier 2:** *Custo: 2 XP*
- **Aprimorar Atributos (+10):** Custo: *3 XP*
- **Adquirir Talento Tier 3:** *Custo: 3 XP*
- **Aprimorar Feitiçaria:** Custo: *4 XP*
- **Adquirir Talento Tier 4:** *Custo: 4 XP*
- **Aprender Tradição Nova:** Custo: *5 XP*

Entre Aventuras

As aventuras são intercaladas por períodos de descanso, conhecidos como Tempo de Inatividade. Quando o grupo está num local seguro, como uma cidade portuária, cada jogador pode escolher realizar uma ou duas Atividades de Inatividade para se recuperar, treinar ou seguir os seus próprios objetivos.

Exemplos de Atividades de Inatividade:

- **Recuperar-se:** Dedicar tempo ao descanso. O personagem recupera todos os pontos perdidos de Vitalidade e remove os efeitos de ferimento.
- **Buscar Rumores:** Passar tempo em tavernas, mercados ou docas. Faça um teste de Diplomacia. Um sucesso revela uma oportunidade de aventura, um segredo sobre um rival ou um boato sobre um tesouro escondido.

- Trabalhar num Projeto: Usar o tempo para criar ou consertar itens (um Alquimista a criar poções, um Ferreiro a forjar uma arma, etc.), geralmente exigindo um teste da perícia relevante.
- Treinar: Pagar a um mestre ou praticar exaustivamente. É durante esta atividade que você pode gastar os seus Pontos de Experiência (XP) para evoluir.
- Socializar: Construir ou fortalecer laços com NPCs. Faça um teste de Percepção para ganhar um novo contacto, um aliado ou até mesmo um patrono.

Jornadas: Exploração e Perigo

Uma viagem de um ponto a outro não é apenas uma passagem de tempo; é uma Jornada, uma cena de exploração estruturada com os seus próprios desafios, usando o sistema de Relógios.

- **Relógio de Progresso:** Representa a distância e a dificuldade da viagem. O objetivo dos jogadores é preencher todos os segmentos para chegar ao destino.
- **Relógio de Perigo:** Representa os perigos crescentes da viagem. Cada vez que os jogadores falham num teste ou enfrentam uma complicação, o Mestre preenche um segmento. Quando este relógio se completa, um Evento de Perigo maior ocorre (uma tempestade, um ataque de monstros, etc.).

Durante uma Jornada, cada jogador assume um Papel para ajudar o grupo.

Papéis em Jornadas (Exemplos):

- **Guia/Navegador:** Responsável por traçar a rota e manter o curso (Teste de Destreza ou Furtividade).
- **Batedor/Vigia:** Explora à frente, procurando por perigos e oportunidades (Teste de Percepção ou Furtividade).
- **Forrageador/Intendente:** Responsável por encontrar suprimentos e gerir o moral (Teste de Sobrevivência ou Diplomacia).

Um sucesso num teste de Papel preenche o Relógio de Progresso, enquanto uma falha preenche o Relógio de Perigo, tornando cada viagem uma aventura em si mesma.