

Seu próximo destino começa aqui.

Um guia para explorar o mundo, conhecer seus habitantes e preparar suas próximas cenas.



Abra o Atlas Vivo

Toque no endereço abaixo ou leia o QR Code. O mapa funciona no navegador, sem instalar aplicativo.

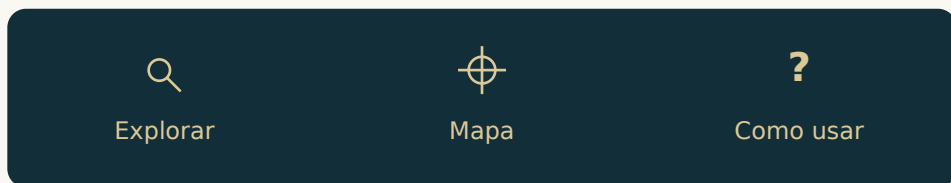
mapa.terrasaverpg.com.br



Este manual também está no botão Como usar, dentro do mapa.

O mapa cabe na sua mão.

Na parte inferior da tela você encontra os três atalhos principais.



1 Toque em Explorar

Abra a busca e as categorias. Digite um destino ou escolha um item da lista.

2 Selecione o lugar

A ficha abre com nome, vínculo político, ambientes e documentos. Role a ficha para continuar a leitura.

3 Volte ao mapa

Use Voltar ao mapa, o botão × ou o atalho inferior Mapa. A aproximação escolhida é preservada.

Gestos: arraste com um dedo para navegar e use dois dedos para aproximar ou afastar. Os botões + e – fazem o mesmo ajuste. O botão de enquadramento mostra o mundo inteiro.

Encontre o que sua cena precisa.

Terras

Continentes e Merídia. Entre na região para encontrar seus estados e localidades.

Casas

Dinastias, territórios, vínculos de vassalagem e seus perfis políticos.

Facções

Sedes, mercados e redes de atuação. Uma sede não transforma a cidade em território da facção.

Exploração

Catálogo de recursos. Filtre por oferta comum, incomum ou rara e consulte os locais de ocorrência.

Locais

Cidades, ambientes internos, instituições e referências de personagens.

Busca geral: experimente “Aurélia”, “Concordata”, “resina” ou o nome de uma Casa. Não é necessário digitar acentos.

Camadas do mapa: ative fronteiras, rotas, sedes, relevo, biomas, ocorrências de recursos e ambientes locais conforme o que deseja visualizar.

Reconheça o lugar antes de chegar.

Os símbolos dos habitats ajudam a antecipar a identidade de cada região.

Leia a paisagem

Cristais, vegetação luminosa, silhuetas de criaturas e traços de relevo representam os biomas. Toque em um símbolo ou no território para abrir sua ficha.

Conheça a vida nativa

As seções Fauna e Flora podem ser expandidas. Você encontrará seres como cervos-de-bruma, baleias de nuvem e serpentes prismáticas, além de plantas e fenômenos arcanos.

Confira os perigos

A ficha separa Ambiente, Vida selvagem e Acesso & contexto. Uma avenida patrulhada pode estar perto de um desfiladeiro perigoso; não existe um risco único para toda a região.

Os símbolos indicam habitats, não criaturas paradas naquele ponto. Temperaturas e estações descrevem padrões do cenário; não são previsão meteorológica em tempo real.

Cada personagem enfrenta essas condições conforme sua ficha. Raças OC são bem-vindas e não recebem cargos ou imunidades automaticamente.

Da descoberta à obtenção.

1 Abra Exploração

Escolha um recurso. A ficha mostra sua oferta, usos narrativos e formas de obtenção.

2 Consulte Onde encontrar

Toque em uma região de ocorrência e leia acesso, clima, fauna, flora e perigos. O marcador não é uma jazida exata.

3 Escolha seu caminho

Para extrair pessoalmente, viaje até a origem. Você também pode comprar, encomendar uma coleta ou contratar transporte.

Oferta: comum indica disponibilidade regional regular; incomum depende de manejo, técnica ou estação; raro tem poucos lotes autorizados, regeneração lenta ou acesso difícil. Raridade não é nível de poder.

Exemplo: a Seiva de vigília ocorre nas Marcas do Véu. A coleta utiliza talhões de cedro-branco de manejo, fora dos bosques memoriais. A compra de um lote autorizado é uma alternativa à expedição.

Uma viagem que vira desenvolvimento.

1 Escolha a origem

Defina onde e por que seu personagem pretende buscar o recurso.

2 Prepare os meios

Considere acesso, equipamento, fisiologia, companheiros e condições de retorno.

3 Combine o acesso

Observe propriedades, concessões, proteção ambiental e acordos locais.

4 Desenvolva a obtenção

Narre a viagem, o trabalho e as consequências. Siga as regras aplicáveis para extração, combate ou fabricação.

5 Registre o resultado

Informe origem, método e desfecho. Quantidades, custos e efeitos dependem do desenvolvimento e do reconhecimento no RPG.

Leve as referências com você.

1 Abra uma ficha

Pode ser de território, cidade, recurso, Casa ou facção.

2 Toque em Baixar

O botão fica ao fim da ficha. Documentos de lugares incluem seu perfil ambiental; Casas e facções possuem perfis políticos.

3 Salve ou compartilhe o PDF

O navegador pode baixar o arquivo ou abrir um leitor. Use o menu de download ou de compartilhamento para salvar no aparelho.

Qual documento consultar?

Manual dos jogadores: navegação e uso do mapa.

Ambiente e exploração: perfis regionais e catálogo de recursos.

Guia geográfico: continentes, estados e cidades.

Atlas político: Casas, facções e Conclave.

Volte à aba do mapa depois de abrir um PDF. Se o navegador recarregar a página, o endereço da seleção ajuda a reencontrar a ficha.

Um roteiro simples para começar.

Exemplo de preparação

Destino: Marcas do Véu.

Objetivo: negociar um lote de Seiva de vigília.

Método: contato com um produtor autorizado; coleta somente se acordada.

Preparação: trilha pactuada, equipamentos compatíveis e plano de retorno.

Registro: origem do lote, negociação e resultado da cena.

Por que não achei o recurso imediatamente?

Ocorrência regional não garante estoque ou sucesso em cada viagem. Estação, manejo e acesso podem limitar a obtenção.

O mapa adiciona itens à minha ficha?

Não. Ele informa a ambiência. A obtenção, fabricação e seus resultados seguem o desenvolvimento e as regras do RPG.

A facção governa a cidade onde tem sede?

Não. Casas possuem domínios territoriais; facções operam mercados e serviços. Merídia tem administração civil própria no enquadramento do mapa.

Abra o Atlas, escolha um destino e descubra com quem sua história vai se cruzar.

Dois caminhos. Uma carta oficial.

1 Abra a categoria Rotas

Escolha Cargas ou Passageiros. As linhas douradas são de mercadorias; as azuis são de pessoas e criaturas. Toque em um corredor para ler seu código, escalas, ventos e perigos.

2 Toque em Traçar percurso

Selecione origem, destino e finalidade. Para cargas, escolha também o recurso: o planejador limita as origens aos locais onde ele ocorre e mostra seu acondicionamento.

3 Consulte e destaque

Leia as etapas, os terminais e a condição de entrada. Use Destacar no mapa para acompanhar o traçado. Os trechos locais ligam cidades do interior aos portos.

Cargas: todo lote de exploração destinado ao comércio, transferência territorial ou fabricação registrada passa fisicamente pela central imperial em Concórdia, antes da redistribuição. Bagagem pessoal não substitui frete comercial.

Passageiros: a rede é própria. Criaturas, montarias e raças OC precisam de acomodação compatível. Voar ou nadar não dispensa os corredores oficiais. Novas rotas e desvios exigem reconhecimento da staff.

Ter uma rota não abre uma fronteira.

1 Declare seu vínculo

Nas fichas de território, consulte Posso entrar neste território? No planejador, informe a Casa do viajante ou da escolta. Casas Menores seguem a política de sua suserana.

2 Confira todas as escalas

Rivalidades podem exigir salvo-conduto, escolta ou permanência no terminal. Registro e inspeção continuam válidos. O planejador consulta as condições; ele não emite autorizações.

3 Desenvolva as consequências

Uma entrada irregular pode resultar em recusa de desembarque, apreensão, custódia ou confronto, conforme identificação e ações em cena. A filiação não é descoberta automaticamente.

Aprenda o mar em cena

Estude uma carta ou receba instrução; pratique uma travessia; domine a rota com retorno e condição adversa, reconhecidos pela staff. Navegador de Rota exige domínio de um corredor; Navegador dos Mares, três intercontinentais.

Pirata de Corredor: exige atividade ilícita desenvolvida, meios, consequências e reconhecimento. Não concede vitória, saque ou emboscada automática. A carta marítima reúne as regras, os perigos e os itinerários completos.