

Andrei B. Cruz



**FANTASIA
NO
MULTIVERSO**

VOLUME - 1

Página de Rosto

Título e subtítulo do livro
Fantasia no Multiverso

Nome do(s) autor(es)
Andrei Barbosa da Cruz

Local e data de publicação
Diamantina-MG 01/07/2025

Informações sobre a edição
Volume 1 - 1ª Edição

Informações sobre colaboradores
Editor, Ilustrador, Capista, Diagramador
Andrei Barbosa da Cruz

Dados de copyright (direitos autorais)
Andrei Barbosa da Cruz - CPF 082.189.676-80

ISBN 978-65-01-55764-9



9

786501

557649

Ficha Catalográfica

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Cruz, Andrei B.

Fantasia no multiverso [livro eletrônico] :
volume 1 / Andrei B. Cruz ; ilustração Andrei
B. Cruz. -- 1. ed. -- Diamantina, MG :
Ed. do Autor, 2025.
PDF

ISBN 978-65-01-55764-9

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
3. Jogos de interpretação (RPG) I. Cruz, Andrei
B. II. Título.

25-282627

CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. RPG : Jogos de aventura : Recreação 793.93

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129



"Esta é uma obra de ficção e fantasia destinada ao público infantojuvenil. Todos os personagens, nomes, lugares, eventos e situações descritos nesta história são frutos da imaginação do autor. Qualquer semelhança com pessoas reais, vivas ou falecidas, eventos históricos, ou situações do mundo real é pura coincidência e não intencional. O objetivo deste livro é transportar o leitor para um universo mágico e repleto de aventuras, onde a fantasia e a criatividade são os principais guias."



Para mais conteúdos acesse: www.estudosnerd.com.br



Canal do Youtube: www.youtube.com/estudosnerd



Instagram: [@estudos_nerd](https://www.instagram.com/estudos_nerd)

SUMÁRIO

01 Introdução

Sobre o EstudosNerd.....	09
Resumo da História.....	10
Tipos de Cartas	10
Atributos de Personagens	11
Raridades	12

02 Classes

Fighter	13
Ranged	13
Protector	13
Caster	13

03 Cartas

Descrição de uma Carta.....	14
Exemplo de Duelo	15

SUMÁRIO

04

Mundos

Mundo das Sombras	16
Mundo da Luz	18
Mundo da Natureza	20
Mundo da Montanha	22
Mundo dos Ventos	24
Mundo da Água	26
Mundo do Fogo	28
Mundo dos Robôs	30
Reino dos Dragões	32

SUMÁRIO

05

Guildas e Clãs

Sombra – Cavaleiros Sombrios 17
Necromantes e Feiticeiros da Noite

Luz – Arcanjos 19
Cavaleiros da Luz e Mercenários

Natureza – Elfos 21
Feras Selvagem e Árvore Mundo

Montanha – Orcs 23
Gladiadores e Golems

Vento – Guardião do Céu 25
Bestas Aladas e Djinns

Água – Tritão 27
Viking e Monstro Marinho

Fogo – Demônios das Chamas 29
Abrasadores e Elementais do Fogo

Máquina – Cyberpunk 31
Mecha e Anarquistas

Sem Mundo – Dragões 33
Assassinos e Arcanos

SUMÁRIO

06

Atos / Capítulos

VOLUME - 1

Prólogo - O despertar do Caos	34 a 45
Ato 1 - O Renascimento da Luz	46 a 112
Ato 2 - A Floresta Mágica	113 a 174
Ato 3 - Confrontos Tribais	175 a 271
Ato Extra - Malrik Gaiden	272 a 299

VOLUME - 2

Prelúdio - A Maldição ISAGI	? a ?
Ato 4 - Além das Nuvens	? a ?
Ato 5 - Águas Profundas	? a ?
Ato 6 - Chamas Ardentes	? a ?
Ato 7 - O Reino Secreto dos Dragões	? a ?

VOLUME - 3

Ato 8 - A Nova revolução Cyberpunk	? a ?
Ato 9 - De volta às Sombras	? a ?
Ato 10 - O Sacrifício Final	? a ?

Sobre o EstudosNerd



O EstudosNerd é um projeto do pesquisador Andrei Barbosa da Cruz. Eu sou formado em Sistemas de Informação e atualmente sou Mestre em Educação em Ciências, Matemática e Tecnologias pela UFVJM.

Meus principais projetos são o canal do Youtube ESTUDOSNERD, a rede social Instagram @ESTUDOS_NERD e o site www.estudosnerd.com.br.

Através desses canais eu consigo alcançar centenas de alunos, pais e professores que querem utilizar os games como objetos de estudo dentro de sala de aula. Os games e suas histórias tem um enorme potencial de ensino de várias matérias, em especial os dois pilares de nossa BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC) que são o Português e a Matemática.

Sendo assim, qual a melhor forma de apresentar um game com várias mecânicas de linguagem e conceitos matemáticos se não em um CARD GAME ?

É por esse motivo que resolvi criar as histórias do FANTASIA NO MULTIVERSO. Para que elas sirvam de plano de fundo para nossos futuros estudos.

Resumo da História



Fantasia no Multiverso é um TCG (Trading Card Game), ou seja, um jogo de cartas colecionável.

Nesta história vários mundos foram interconectados. Tal evento catastrófico causou diversos problemas em cada um dos oito mundos deste universo, sendo eles, LUZ, SOMBRAS, NATUREZA, FOGO, ÁGUA, MONTANHA, VENTO, MÁQUINA.

A história deste livro nos apresenta vários personagens e suas características. As versões dos cards desta obra podem mudar em comparação com o TCG Físico/Digital conforme novas atualizações ou edições forem lançadas futuramente. Todas as imagens e informações dos cards deste livro são meramente ilustrativas.

Tipos de Carta

Personagem

Item

Ação ou Efeito



Atributos de Personagens



Cada CARD de personagem em Fantasia no Multiverso possui 6 atributos base, além de efeitos descritos na parte de baixo de cada card. Os Seis atributos são:



FORÇA FÍSICA: Capacidade que o personagem tem de causar dano físico a um oponente. Este atributo é referenciado pela sigla FOR. O cálculo de dano físico se dá na seguinte forma = $FOR(\text{usuário}) - DEF(\text{inimigo}) = \text{DANO}$.



INTELIGÊNCIA: A Inteligência é utilizada tanto para o ataque, utilizando efeitos, quanto para se defender dos mesmos. Em geral, os personagens da classe CASTER (Conjuradores) é quem utilizam a inteligência para o ataque. Este atributo é referenciado pela sigla INT. O cálculo de dano mágico se dá na seguinte forma = $INT(\text{usuário}) - INT(\text{inimigo}) = \text{DANO}$.



VELOCIDADE: Neste Card Game os personagens com maior velocidade tem iniciativa, logo, realizam seus movimentos primeiro. Este atributo é referenciado pela sigla VEL.



DEFESA FÍSICA: Capacidade que o personagem tem de resistir a um dano físico de um oponente. Este atributo é referenciado pela sigla DEF.



PONTOS DE VIDA: Pontos de Vida representam a saúde. Caso os pontos de vida cheguem a zero "0", aquele personagem irá morrer e ficará fora de batalha. Este atributo é referenciado pela sigla PV. Tanto Dano Físico(FOR) quanto Dano Mágico(INT) são subtraídos dos Pontos de Vida ao final.



LEVEL: O Level do personagem indica qual a sua quantidade de experiência adquirida ao longo de sua jornada. Durante uma mesma partida ela pode evoluir de Lv1, Lv2 até o Lv3.

Raridades dos Cards



Assim como atributos, cada um dos cards do game Fantasia no Multiverso também possui um valor em RARIDADE. Esta marcação indica o quão poderoso é aquele personagem ou item dentro do contexto da história do jogo, ou, em termos de valores de atributos, se eles são muitos poderosos. Não é uma regra, mas em geral:

Valores abaixo 3 são atributos de cartas COMUNS.

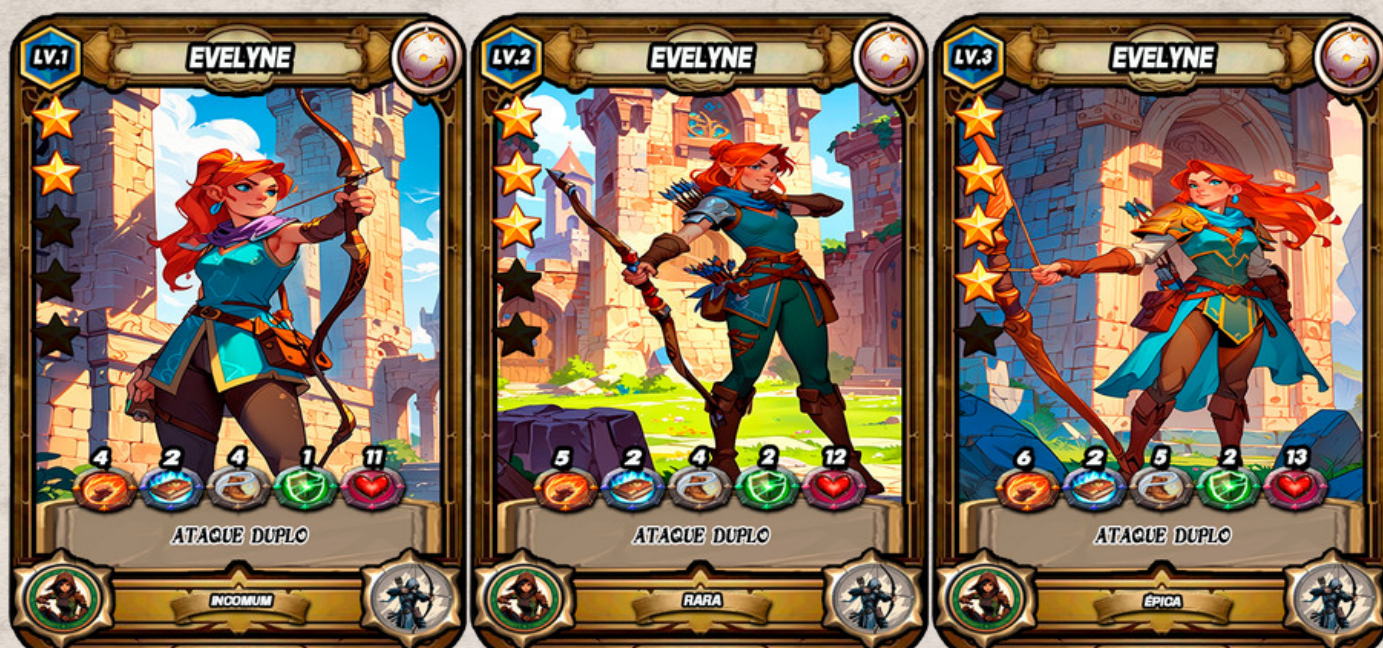
Valores entre 3 e 4 são para cartas INCOMUNS.

Valores entre 4 e 5 são para cartas RARAS.

Valores entre 5 e 6 são para cartas ÉPICAS.

Valores acima de 7 são considerados cartas LENDÁRIAS.

Além dos atributos, algumas cartas possuem descrições de HABILIDADES PASSIVAS muito poderosas, sendo em muitas vezes, superiores aos próprios pontos de atributos. Em geral, cada um dos personagens pode EVOLUIR até o Lv3. Dessa forma, um personagem que está no Lv1 como COMUM, será INCOMUM no Lv2, e RARA no Lv3. Isso pode variar de acordo com a raridade de cada card em seu Lv1. Veja o exemplo abaixo:



CLASSES

As 4 classes existentes no jogo são **FIGHTER**(Lutadores), **RANGED**(Longo Alcance), **PROTECTOR**(Protetores) e **CASTER**(Conjuradores).

Essas classes podem aparecer tanto em Personagens, Itens, Ações ou Efeitos.

Elas servem como “limitadores” para certas cartas, ou seja, só podem ser jogadas caso o personagem seja de uma classe específica. Isso cria arquétipos e pode gerar formas estratégicas diferentes de montagem de decks. Da mesma forma que as Classes, os MUNDOS ou os CLÃS/GUILDAS também agem como limitadores e/ou categorias.

FIGHTER: Classe dos personagens que fazem uso da **FORÇA FÍSICA** através de cards de **AÇÕES**. Exemplos: Guerreiros, Lutadores, Gladiadores, Espadachins e todos os tipos de combatentes corpo-a-corpo.



RANGED: Classe de personagens que utilizam habilidades de longo alcance. Também focados em uso de **FORÇA FÍSICA** através de cards de **AÇÕES**. Exemplos: Arqueiros, Atiradores, Caçadores, Bombardeiros entre outros.



PROTECTOR: Classe dos personagens protetores e defensores. podem fazer uso tanto da **FORÇA FÍSICA** (ações) quanto da **INTELIGÊNCIA** (efeitos). Exemplos: Cléricos, Paladinos, Monges, Druídas.



CASTER: Classe de personagens que utilizam exclusivamente a **INTELIGÊNCIA** para conjurar efeitos poderosos. Exemplos: Magos, Bruxos, Feiticeiros, Sábio, Alquimistas, Necromantes.



Descrição de uma Carta

A seguir iremos apresentar cada um dos aspectos de uma carta reunidos para melhor entendimento visual.



Exemplo de Duelo

Abaixo apresentamos uma situação exemplo onde personagens estão em treinamento de Combate.

Se outros personagens da Luz estivessem no mesmo grupo de Seraphine, ela receberia INT+3 e DEF+3.



VS

Zulu tem a iniciativa no início do combate por possuir a maior velocidade entre todos os personagens.



Aldric aumenta a força de seu companheiro Zulu em +1, pois ele é da classe FIGHTER(Lutador), mas não aumenta de Darko que é PROTECTOR(Protetor).

FOR+1

DEF+1

DEF+1

Tanto Aldric quanto Zulu receberiam DEF+1 por conta da passiva de Darko. Lembrando que está escrito "para cada outro" e não para ele mesmo.

MUNDO - SOMBRA



O primeiro mundo apresentado é o Mundo da Sombra.

Um mundo dominado por sombras e escuridão por todos os lados. São terras mortas, onde não há muitos sinais de vida, apenas espíritos vagando sem rumo ou almas sem um portador para servir.

O Rei do maior reino deste mundo é Malrik, governante das terras de Duskmoor, uma grande fortaleza castelo que fica no centro do Mundo das Sombras.

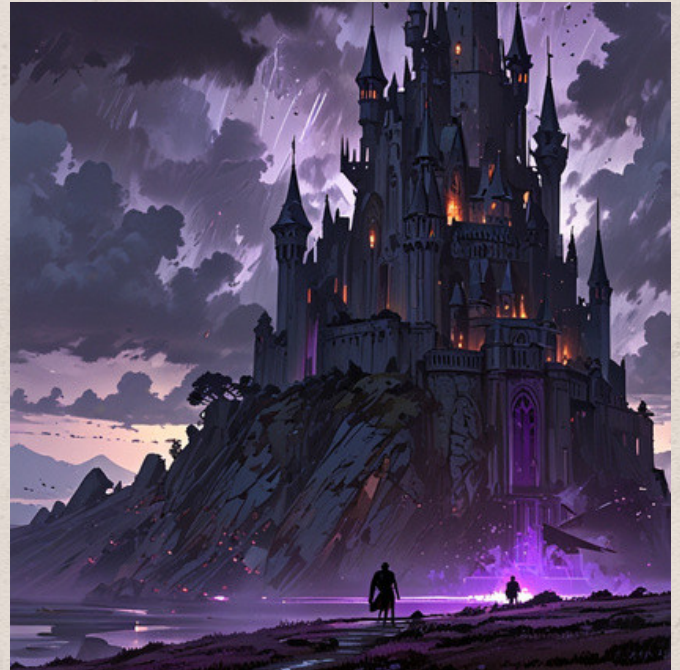
Existem outras regiões mais afastadas como as Montanhas dos Lamentos ao norte e o grande Vale Cemitério ao sul.

Em ambos os locais, os seres predominantes encontrados são Fantasmas, Maldições e Espíritos em busca de poder e ganância.

A muito tempo atrás, Malrik conseguiu reunir todos os maiores reinos do Mundo das Sombras sob seu poder através de uma maldição de subserviência.

Desde então todos neste mundo são praticamente escravos da vontade desse Monarca das Sombras.

Porém, existem aqueles que desejam quebrar as correntes...

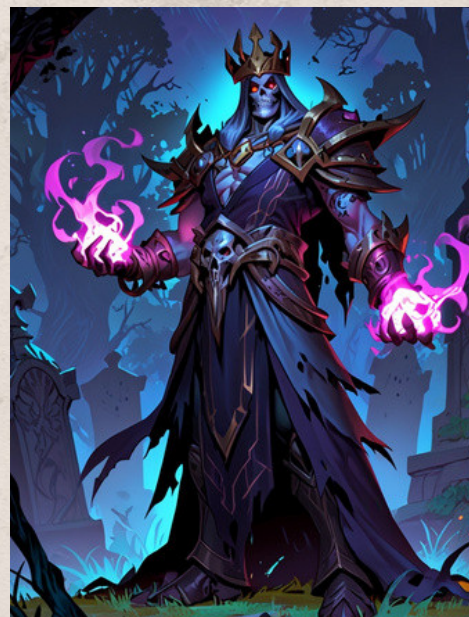


GUILDAS DA SOMBRA



A Guilda dos Cavaleiros das Sombras foi criada pelo rei Malrik com o objetivo de manter sob seu controle todas as terras do mundo das Sombras, em especial a região central de Duskmoor, onde fica o seu Castelo.

Apenas os mais fortes personagens do Mundo das Sombras tiveram a honra de servir Malrik como Cavaleiros.



A Guilda dos Necromantes é formada praticamente por Mortos Vivos. Personagens que possuem alguma maldição ou feitiço que os impede de morrer por formas naturais, concedendo aos seus portadores uma imortalidade relativa.

Muitos seguem as ordens do rei Malrik, mas outros estão buscando o seu próprio caminho.



O Clã dos Feiticeiros da Noite é formado por personagens que não nasceram no mundo das Sombras, mas foram transformados pela Névoa Púrpura em seres a serviço do rei Malrik.

A maioria dos Feiticeiros da Noite vieram de outros mundos, fruto dos combates entre os Cavaleiros das Sombras com outros heróis que acabaram sendo corrompidos.



MUNDO - LUZ



O segundo mundo apresentado é o Mundo da Luz.

Possui uma estrutura muito parecida com as cidades medievais. Seu povo é composto quase que em totalidade por Humanos, porém, em determinadas regiões alguns povos formaram morada desde o início dos tempos.

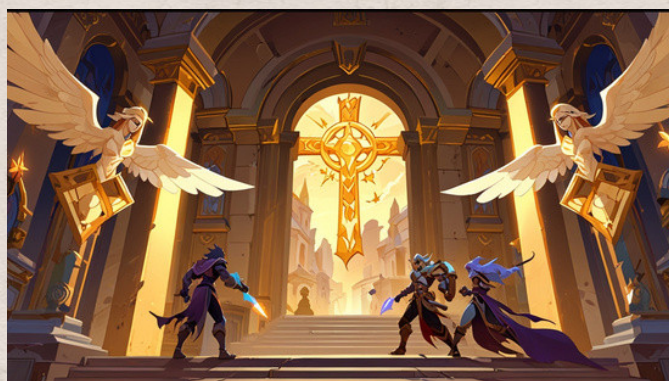
Elfos e criaturas místicas que habitam algumas florestas ao sul.

Anjos, criaturas tidas como sagradas por todos, em especial, os residentes da região central chamada Solara. Os Anjos são como divindades para todos do Mundo da Luz. Eles ficam recolhidos em seu templo particular, chamado de Templo da Luz.

Piratas, humanos interessados em formar fortuna, saqueando barcos naufragados nas encostas dos mares do Oeste. A maioria dos piratas é de casta mercenária ou assassina, visto que não seguem um líder ou crença.

Há também os moradores do deserto, na região de Abath. Composta por clérigos e sacerdotes da árida região dos desertos.

O Mundo da Luz também possui outras regiões além das citadas como: O Norte Gelado e as Terras Orientais, lugares que serão melhor exploradas nos capítulos e atos mais avançados.

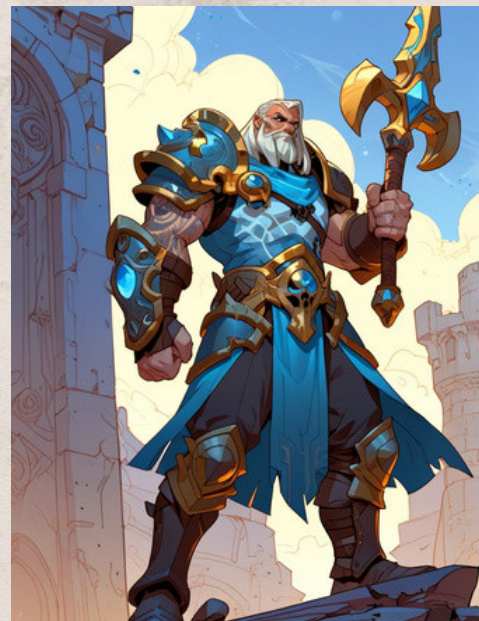


GUILDAS DA LUZ

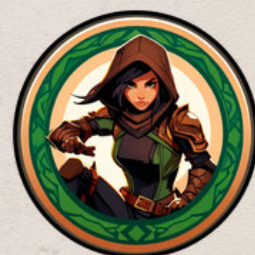


A Guilda dos Cavaleiros da Luz foi criada pelo rei Cedrik com o objetivo de protegerem os cidadãos do reino de Solara de ameaças vindas das florestas, montanhas e outros locais potencialmente perigosos à vida da população.

São compostos em sua maioria por Paladinos, Cavaleiros montados a cavalo e Cléricos. Sempre portando uma arma de combate corpo-a-corpo.



Os Mercenários, também chamados de Ladinos, são um clã que vivem em diversas partes do Mundo da Luz e até de outros mundos. Estão sempre em busca de aventuras ou trabalhos que paguem bem o suficiente para manter seus desejos por riqueza ou glória. São rápidos e furtivos e preferem armas leves como Facas e Adagas ou Arco e Flecha.



A Ordem dos Arcanjos existe desde o início da criação do Mundo da Luz. Eles são criaturas reservadas que habitam apenas o Templo da Luz sagrada no alto das colinas do reino de Solara.

Eles são como tutores dos ensinamentos da cura pela luz, ensinando e instruindo vários humanos a ajudar o próximo com suas técnicas de proteção.



MUNDO - NATUREZA



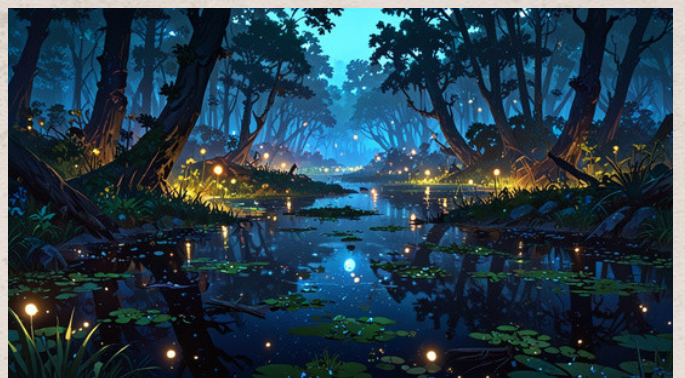
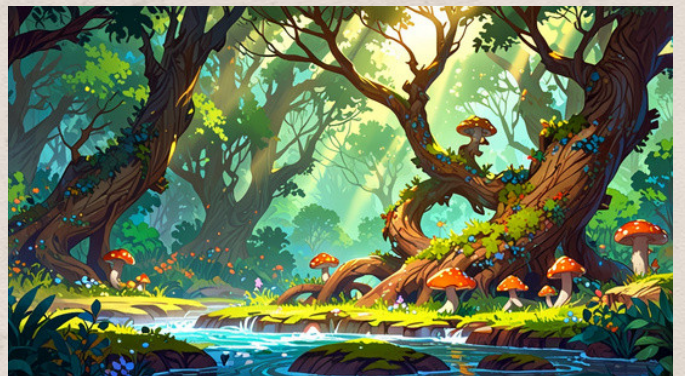
O terceiro mundo é o Mundo da Natureza.

Também chamado de Mundo da Floresta, pelo motivo de ser constituído praticamente de uma densa Floresta mágica habitada em grande parte por Fadas, Elfos e outros povos que coexistem pacificamente neste paraíso verde.

Uma característica importante desse mundo é o fato de que, a Árvore Mundo, uma enorme árvore cujas raízes ocupam dois terços (2/3) desse mundo, fornece toda a energia mágica aos seus habitantes.

Além de florestas, existem no Mundo da Natureza outras regiões, como os Pântanos Sombrios, lar dos Lagartos Ferozes, Insetos Gigantes e outras tribos selvagens que disputam esse território.

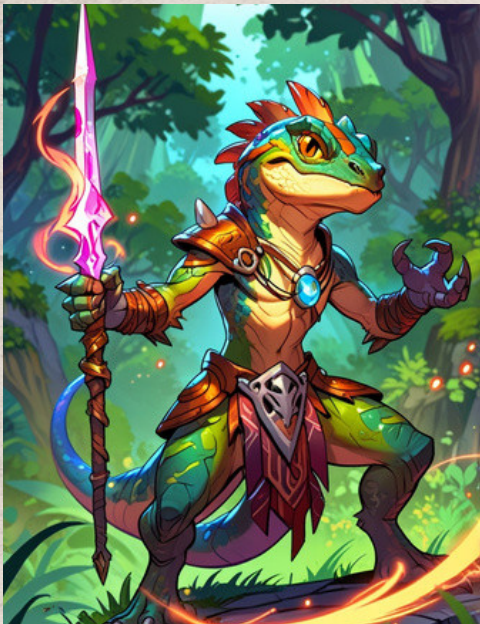
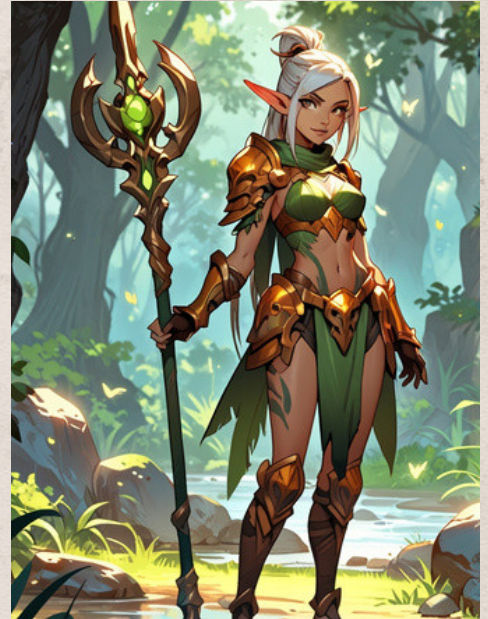
Outro lugar interessante é o Bosque das Rosas, um enorme jardim no coração da Floresta Mágica repleto de rosas e outras espécies de plantas perfumadas. Entretanto, tanta beleza esconde um perigo capcioso, o néctar e o perfume que as flores desse lugar exalam tem propriedades tóxicas, sendo apenas suportado por Feras Selvagens, para os demais seres vivos, é como se um super veneno tivesse sido injetado em seu corpo.



GUILDAS DA NATUREZA



Os Elfos são uma Guilda predominante no Mundo da Natureza, são formas humanoides que se misturam entre povos como Elfos Clássicos, Xamãs, Guerreiros Tribais e Druidas da Floresta. É um povo muito diverso e cada um possui uma característica distinta.



As Feras Selvagens são uma tribo desunida pelo fato das várias formações e diferenças que existem em seu povo. Existem formas Insectóides, Aquáticas, Anfíbias e diversas outras. Estão sempre disputando o território uns dos outros em busca de poder.



O Clã das Árvores Mundo consiste em sementes da própria Árvore Primordial do Mundo da Natureza que ganharam vida. São, portanto, protetoras incondicionais do Mundo da Natureza servindo como barreira viva entre aqueles que querem fazer mal ao bioma da floresta e a povos originais do mundo verde.



MUNDO - MONTANHA



O próximo mundo apresentado é o Mundo das Montanhas.

Desde os primórdios, o Mundo das Montanhas sempre teve três regiões bem situadas e distintas.

Ao leste, ficam as tribos das hordas Orcs. Criaturas enormes de pele esverdeada e grandes músculos. Costumam usar vestes tribais em couro e ferro.

No oeste, fica a maior cidade deste mundo, a cidade Coliseu, lar dos grandes Gladiadores. Este território é regido pelas figuras imponentes dos Senadores, além de seu líder máximo proclamado após vitória no Coliseu de Batalha.

Ao norte, ficam as terras gélidas das montanhas, morada dos gigantes conhecidos como Golems.

Existia nas planícies centrais um paraíso chamado Elan'Vareth. Lá, a natureza e a fauna selvagem viviam em harmonia, sem a interferência de povos estrangeiros. Porém, este mundo viria a sofrer severas transformações com o advento da grande guerra Golem.

Este fato criou, no lugar do paraíso no centro do mundo, um grande deserto de destruição.

Hoje, tal região é chamada de Ermos.

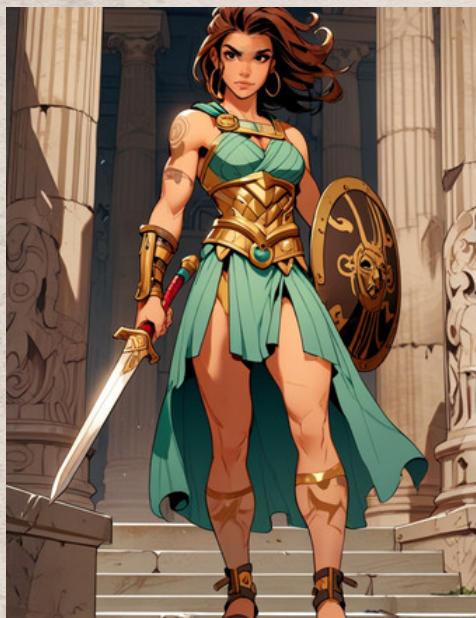


GUILDAS DA MONTANHA



A tribo dos Orcs domina as terras ao leste no Mundo das Montanhas. São criaturas verdes divididas em “castas”, cada uma com funções bem definidas.

Orcs e Trolls são Guerreiros por natureza. Goblins são responsáveis pelos suprimentos e afazeres dentro das barracas de guerra. Já os Xamãs são curandeiros e cuidam os feridos durante e após as batalhas.

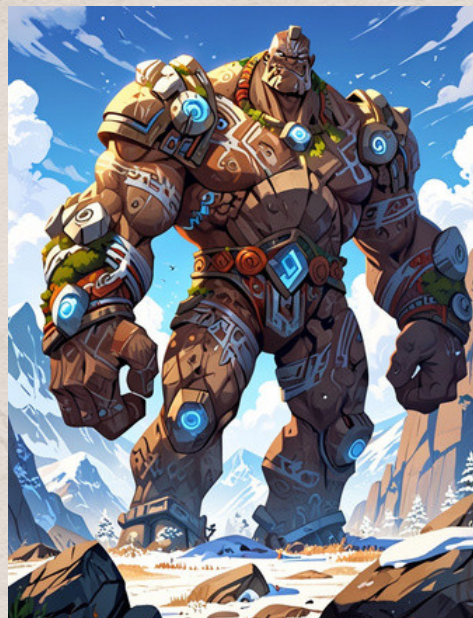


Os Gladiadores são um grupo de humanos com habilidades de batalha extraordinárias que dominam as terras do oeste. Além de humanos, existem Feras Humanoides que foram transformadas em soldados de guerra pelo poder mágico das runas de antigos Golems. Essas feras também habitam e convivem dentro do Coliseu.



Os Golems são entidades ancestrais que habitam as terras do Norte. São verdadeiros Colossos formados por magia. Extremamente resistentes, cada um deles equivale a um pelotão inteiro de um exército.

Segundo as lendas antigas, eles são os protetores naturais do Mundo das Montanhas.



MUNDO - VENTOS



Na sequência dos fatos, vem o Mundo dos Ventos.

Este mundo é quase totalmente formado por grandes cadeias montanhosas, com pouquíssimo terreno plano.

As únicas cidades e povoados que existem aqui ficam acima das nuvens, nos picos das colinas e montanhas ou nas estruturas chamadas Skylands, verdadeiras Ilhas voadoras que flutuam nos céus com o poder da magia agindo sobre elas.

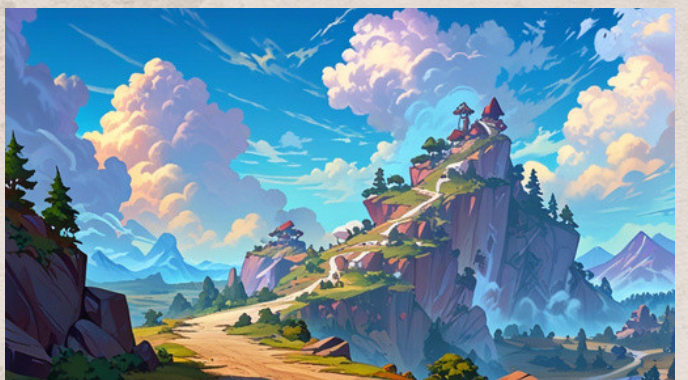
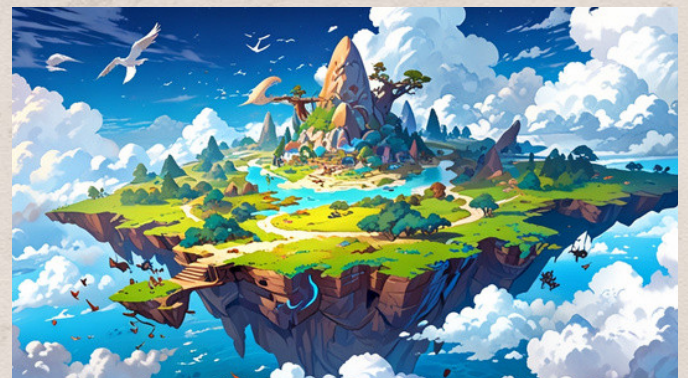
Abaixo das nuvens, fortes correntes de ar varrem as planícies e planaltos, o que impede que espécies possam sobreviver ali.

Neste mundo existem três povos que coexistem há milênios sem nunca antes terem entrado em qualquer tipo de conflito.

Os Djinnns, seres místicos cuja estrutura corporal é feita de magia do ar. Eles vivem nas partes mais altas das montanhas.

Os Guardiões do Céu, povos tribais que moram nas Skylands.

Por fim, as Feras Aladas. Criaturas selvagens que voam livres pelo mundo caçando e migrando de região em região conforme a direção dos ventos.

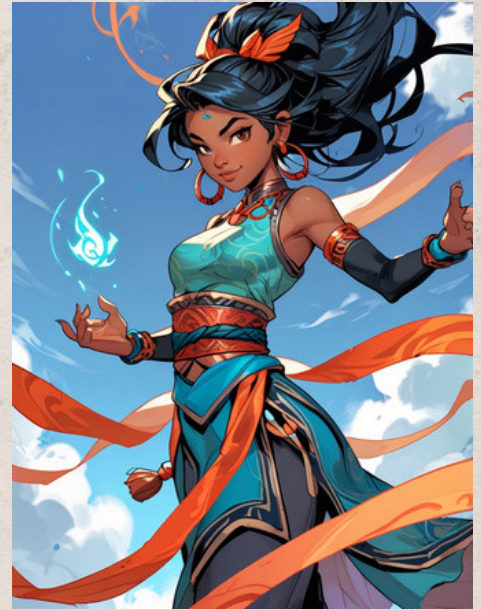


GUILDAS DO VENTO



A Guilda dos Guardiões do Céu habita as Skylands. São humanos com poderes mágicos, capazes de voar, planar e controlar ventos.

Alguns guardiões detêm um poder tão grande em harmonia com o vento e a natureza desse mundo que podem se transformar em criaturas aladas, híbridos, humanos e aves.



O Clã dos Djinns habita as terras médias e planícies do Mundo dos Ventos, abaixo das Skylands.

São humanos transformados por magia em seres mágicos do ar.

Assim como os Guardiões do Céu, possuem forte contato com a magia do vento e todos os demais poderes mágicos desse mundo.



As Bestas Aladas são criaturas que vivem em várias regiões do Mundo dos Ventos. Em sua maioria Aves e Harpias.

Foram adestradas pelos Guardiões do Céu como pets de estimação e companhia ou usados como peões de guerra pelos Djinns.



MUNDO - ÁGUA



Em seguida, temos o Mundo da Água.

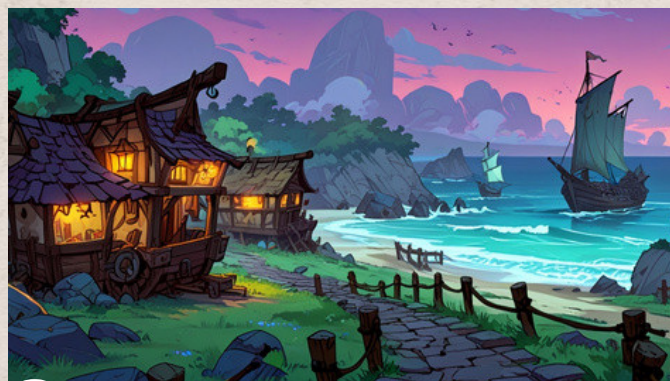
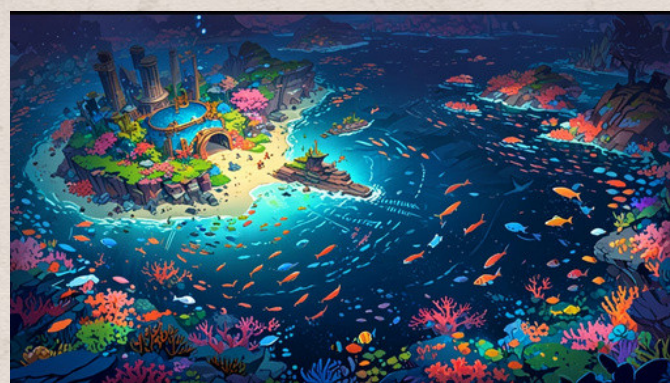
Um mundo subaquático, repleto de vida marinha.

A superfície desse mundo marinho possui uma grande área congelada, dominada pelo povo Viking do norte.

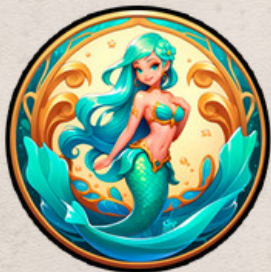
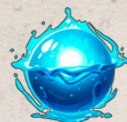
As Praias estão situadas ao sul, com águas mais rasas e brandas e clima quente, local de morada dos Piratas e outros povos da superfície.

Abaixo da água, está ATLÂNTIDA, uma cidade fortaleza enorme, responsável pelo equilíbrio de toda a vida marinha deste mundo. Foi fundada pelo povo Tritão Ancestral. Sereias e Tritões vivem e dominam todos os mares a partir desse local.

Mais ao fundo, ficam as Águas Profundas, local de morada de feras aquáticas terríveis que tramam a tomada de Atlântida a anos. As feras marinhas das profundezas são em sua maioria Tubarões, Baleias, Polvos, Serpentes, Caranguejos e Crustáceos, além de outras criaturas monstruosas. São, portanto, o nêmeses desse mundo, ameaçando romper com a estrutura atual do Mundo da Água.



GUILDAS DA ÁGUA



O Povo Tritão habita a cidade fortaleza de Atlântida, no coração do Mundo da Água. É um povo organizado com uma estrutura de sociedade completa. Apesar de serem pacíficos, existem disputas pelo poder interno ao trono entre os mais fortes Tritões e Sereias. São exímios lutadores de média e longa distância segurando um Tridente, Lança ou Bastão.



Os Monstros Marinhos habitam as profundezas dos oceanos do Mundo das Águas.

Foram enviados para lá pelo povo Tritão como forma de conter criaturas poderosas que eles não podiam lidar. A maioria dos monstros não possui capacidades intelectuais avançadas, porém, algumas espécies parecem ter evoluído muito nos últimos anos.



Os povos da superfície são divididos entre Saqueados Piratas e o Clã Viking. O primeiro grupo habita as praias ao Sul, já os Vikings estão nas águas geladas do Norte.

Os Nórdicos são um povo guerreiro ancestral que tem uma boa relação com os Tritões. Em vários momentos foram chamados para lidar com os Monstros Marinhos tamanho é o seu poder e sua força.



MUNDO - FOGO



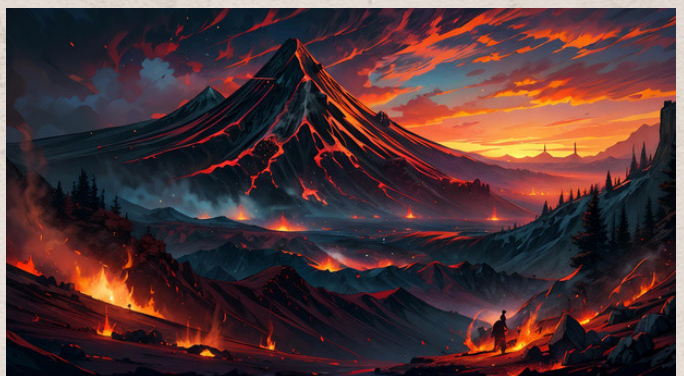
O próximo mundo é o Mundo do Fogo.

O Mundo do Fogo não possui muitas regiões ou espaços geográficos distintos. Há apenas um grande monumento em seu centro chamado Pirâmide do Deus do Fogo. Todas as demais regiões do norte ao sul, do leste ao oeste são puro fogo e lava escorrendo por entre vales e planícies.

Este mundo é governado por um tirano carrasco chefe dos Demônios do Fogo chamado Lord Hell.

Os Demônios das chamas controlam e escravizam todas as outras raças que vivem aqui. Os Elementais do Fogo são criaturas monstro, criadas pelos demônios para controlar os Abrasadores, uma raça com formas humanoides que também vivem neste mundo de chamas.

Existe um grupo de Abrasadores que quer destronar Lord Hell, porém, até o momento, não tem poder e exército suficiente para isso. Eles sobrevivem nos vales distantes, longe do grande monumento pirâmide.



GUILDAS DO FOGO



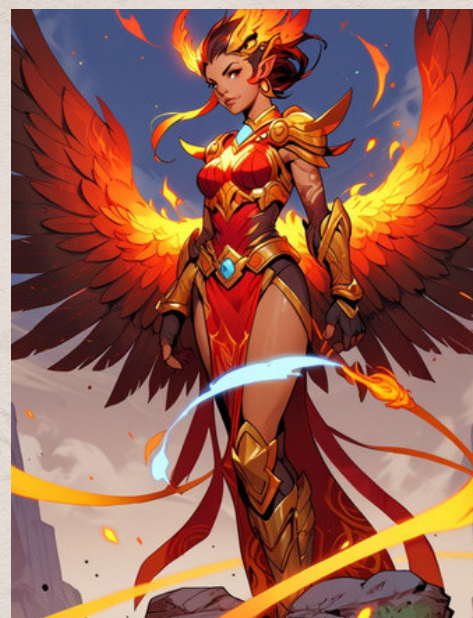
O Guilda dos Demônios é o grupo mais poderoso do Mundo do Fogo. É formado em sua maioria por demônios que estão sob as ordens do Lord Hell. Possuem assas, chifres e uma calda como dragões e controlam as forças ígneas como nenhum outro povo do Mundo do Fogo.



Os Elementais do Fogo são um grupo de criaturas, em sua maioria monstros, com propriedades de fogo e lava. Estão a comando do Lord Hell e tem a missão de buscar e capturar qualquer um que não se sujeite às ordens do líder dos Demônios.



Os Abrasadores são um Clã de criaturas humanoides que são perseguidos pelos Demônios. Alguns tem aparência com outros Elementais do Fogo devido ao uso constante da magia do fogo, outros, encontraram uma forma de forjar sua própria armadura e armas em um mundo onde o fogo queima sem parar.



MUNDO - ROBÔ



O último mundo é o Mundo Robô.

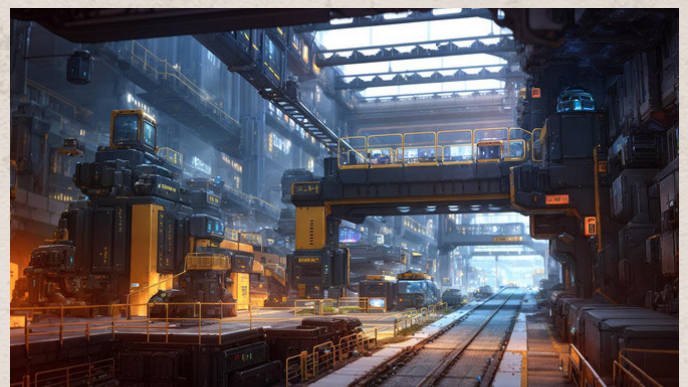
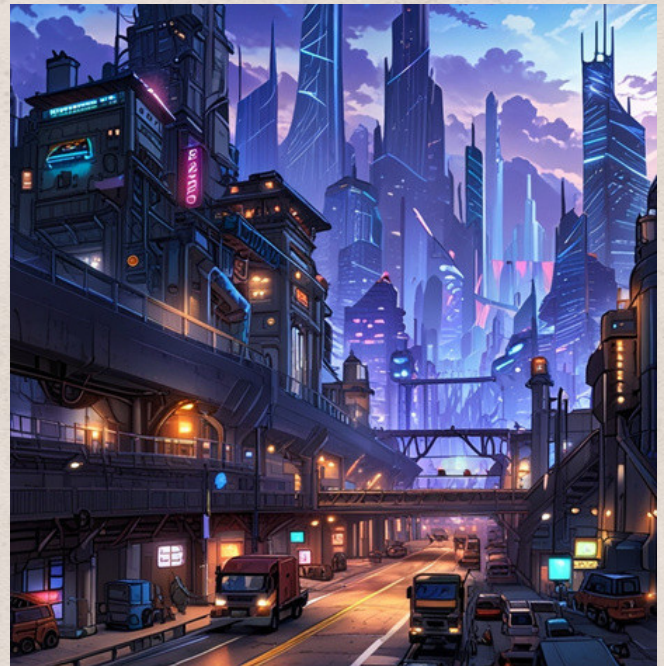
O Mundo Robô ou Máquina, como é chamado por seus habitantes é um mundo diferente de todos os outros. Ele é composto por uma única cidade, chamada Cyberpunk City. Uma cidade tão grande que ocupa quatro quintos (4/5) do espaço do mundo todo.

No Mundo Robô, os espaços não ocupados pela cidade são montanhas e vales de onde são extraídos as matérias primas para a construção das máquinas.

Existe também uma grande lagoa, onde a água suja e contaminada pelas toxinas da cidade deságua.

Aqui tudo é cibernético e digital. São poucos os humanos que não tem um implante cibernético e uma grande parte da população já não possui mais partes orgânicas em seus corpos.

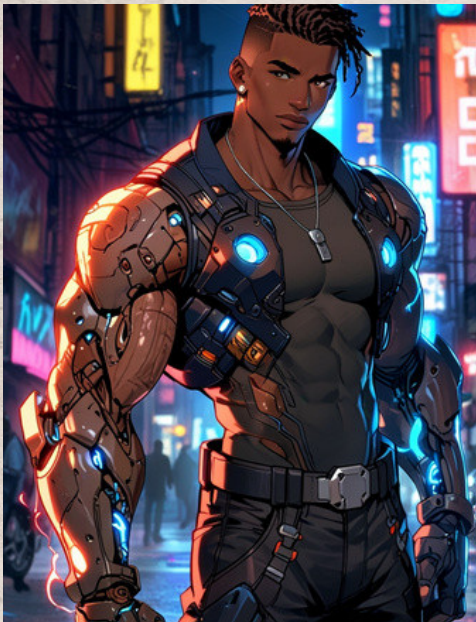
Há muito tempo atrás, houve uma grande guerra chamada Revolução das Máquinas, desde então os Mechas passaram a controlar Cyberpunk City. O grupo chamado Cyberpunks são humanos modificados como Cyborgs, usados para cassar outros humanos e escravizá-los. Os humanos restantes do mundo original são chamados aqui de Rebeldes, e vivem isolados nas partes remotas e afastadas de Cyberpunk City.



GUILDAS DAS MÁQUINAS



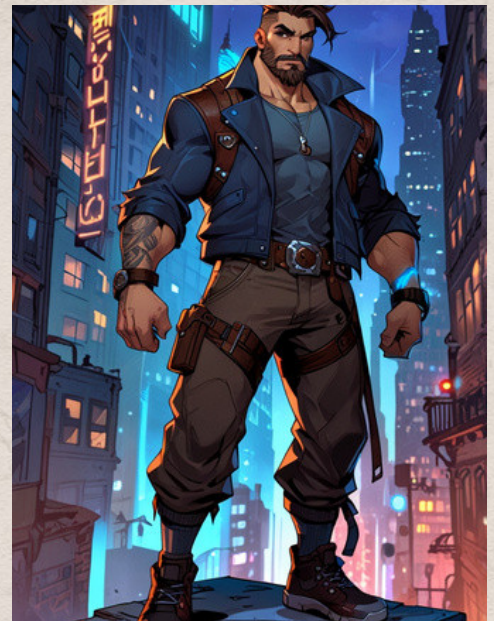
O Clã Mecha é composto por grandes robôs de guerra advindos do grande evento conhecimento como Revolta das Máquinas. São programados para exterminar ou escravizar qualquer forma de vida orgânica dentro do perímetro central da Cyberpunk City. Não se sabe ao certo quem é o(a) líder desse clã. Mas todos os Mechas parecem trabalhar em uníssono.



A Guilda Cyberpunk é formada por híbridos e Cyborgs, metade humanos e metade máquinas. Alguns deles lutam na resistência humana contra a dominação dos Mechas, outros aceitaram se juntar aos Robôs na esperança de conseguir mais poder e a promessa da vida eterna digitalizada.



A Guilda dos Anarquistas é composta por humanos que não foram totalmente mecanizados ou robotizados e ainda permanecem com a maior parte de sua estrutura corporal intacta. São caçados pelas máquinas e precisam viver longe dos centros da Cyberpunk City se quiserem ter uma paz relativa, caso contrário, serão transformados em Cyborgs ou trabalharão como escravos.



REINO DOS DRAGÕES

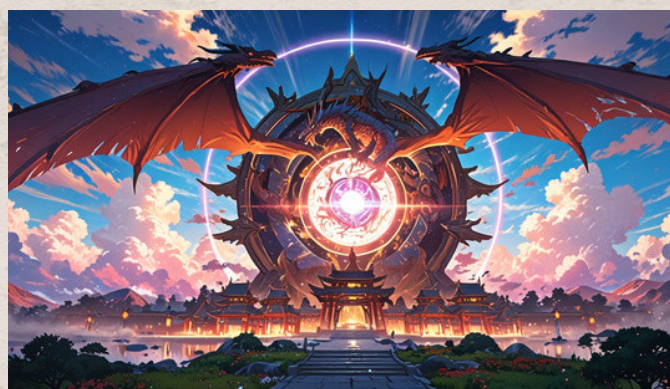
O Reino dos Dragões é a região que interliga todos os demais mundos entre si. Funciona como um núcleo de energia que conecta multiversos e mantém as energias do Caos e do Equilíbrio em constante harmonia.

Os responsáveis por manterem esse reino são os 8 Dragões Primordiais. Cada um deles encarregado de guardar um mundo específico.

No centro deste reino existe um grande portal, ele concede acesso aos Dragões a qualquer espaço do multiverso.

Tempos atrás, quando só existia o Caos, uma divindade chamada Kirlam criou os dragões e lhes deu seus poderes para conter o avanço do vazio que se espalhava e destruía vários mundos.

Selaram então toda a energia do Caos para fora dos portais, o restante da energia arcana foi dividida em 2 partes iguais. Essas partes se uniram para formar um divindade chamada Lyra, criadora dos oito mundos. Cada mundo representa uma faceta do Caos e da Harmonia, em alguns momentos criando vida e beleza, em outros, morte e destruição.

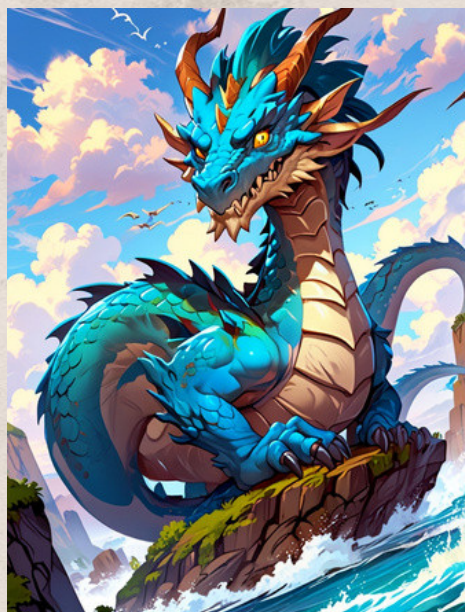


GUILDAS SEM MUNDO

Os Dragões Primordiais são divindades responsáveis pela guarda dos oito mundos.

São seres de poderes inimagináveis.

Cada Dragão é um universo de poder em si, representando uma faceta do Caos e da Harmonia.



A Guilda dos Assassinos, assim como a dos Mercenários, não é específica de uma região ou mundo. Também é formada por personagens habilidosos nas artes furtivas e de combates corpo-a-corpo, porém, ao contrário dos Ladinos que buscam poder e glória, os Assassinos são contratados por outras Guildas para eliminar personagens até em outros mundos.



O Clã Arcano é composto, em sua maioria, por personagens que controlam a fagulha mágica que existe em cada um dos oito mundos, o Poder Arcano. É um poder que tem sua origem ligada aos 8 Dragões. Por essa característica, o Clã Arcano é quase sempre associado a personagens extremamente poderosos que exercem lideranças políticas em cada um dos oito mundos.



PRÓLOGO

© despertar do Caos

FANTASIA
NO
MULTIVERSO

ESTUDOSNERD
TCG

MANGÁ / COMICS

DUSKMOOR
MUNDO SOMBRIO

ESTE
CONHECIMENTO
SERÁ MEU!

O QUE VOCÊ QUER
ARANTHUR?

NUNCA SUBSTIME O
PODER DE UMA
CRIATURA MÍTICA...

VOCÊ SERÁ O MEU
ANIMALZINHO DE
ESTIMAÇÃO...

HAUHAUHAU !!!!!

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Aranthur



Velmora



Malrik



Lacaio Zumbi



Lacaio Esqueleto



Umbraw

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Vale Cemitério



Montanhas dos Lamentos



Reino Sepulcral de Duskmoor

Prólogo:

O Despertar do Caos

O vento cortava as torres negras de um castelo em ruínas no reino de Duskmoor, uma terra sepulcral do Mundo das Sombras. Sob o luar carmesim, o mago arcano das sombras Aranthur se debruçava sobre tomos antigos, seus dedos estavam trêmulos de agitação e temor. Ele havia descoberto algo além da compreensão: os portais multiversais, caminhos esquecidos que conectavam dimensões cujas existências eram inconcebíveis. A cada página virada, a verdade se revelava como uma serpente sussurrando segredos proibidos.

"Existem mundos onde as leis que nos regem são meras sombras", murmurou Aranthur.

Munido de seu bastão de obsidiana e de runas esculpidas em ossos ancestrais, ele deu início a um ritual. Um círculo de energia pulsante tomou forma ao seu redor, alimentado por velas que ardiam em chamas negras. As palavras arcanas ressoaram na câmara, ecoando como trovões abafados no vácuo. Então, o portal surgiu: como um véu reluzente, turvo e sem cor, como o reflexo de um lago estagnado.

Sem hesitar, Aranthur tentou atravessar. Porém, algo deu errado...

Do outro lado do portal, era possível ver uma imagem não muito nítida de um dragão.

O dragão era uma criatura colossal, asas do tamanho de torres e enormes escamas cobriam seu corpo.

Aranthur sabia quem era aquela criatura majestosa. Umbraw, o dragão primordial do reino das sombras. Rapidamente o mago arcano deduziu que a travessia do portal tinha relação direta com aquela criatura. Mas desafiá-la e extrair dela o conhecimento para dominar os portais seria extremamente difícil de se conseguir sozinho.

Dirigiu-se rapidamente rumo ao maior castelo daquelas terras sombrias, governado por Malrik Gloombane, um rei que rege seus domínios através de seus poderes amaldiçoados.

Aranthur era um de seus subordinados diretos e não viu outra solução a não ser solicitar de seu rei alguns lacaios das sombras para acompanhá-lo nessa empreitada.

Malrik atendeu ao seu pedido, porém, perguntou a Aranthur:

"Qual é a urgência em um pedido tão inusitado quanto esse?"

Prólogo:

O Despertar do Caos

Aranthur foi evasivo na resposta:

"Preciso pesquisar runas antigas nas cavernas próximas ao covil de Umbraw, preciso de proteção extra, majestade."

Malrik acenou a mão e das sombras surgiram vários Lacaios, Esqueletos e Zumbis. No meio deles existia uma feiticeira necromante de pele pálida como a neve e olhos vermelhos cor de sangue. Era ninguém mais ninguém menos que Velmora Nightthorn, a bruxa necromante mais astuta do reino. Ela também era uma das subordinadas do rei Malrik. Enviá-la na missão significa duas coisas: "O rei deu muita importância ao meu pedido e... ele não confiou inteiramente no meu pedido.", pensou Aranthur.

"Há quanto tempo não o vejo, Aranthur! Ainda procurando pelos multiversos ou já desistiu desses devaneios de mortais?", Disse a bruxa com um olhar sarcástico.

"Vamos indo Velmora, temos um longo caminho até nosso destino.", respondeu Aranthur com um olhar de insatisfação.

Os dois percorreram a grande vastidão das terras sombrias, atravessando o Vale Cemitério até a Montanha dos Lamentos. Estavam acompanhados de vários soldados mortos-vivos, marionetes a serviço da necromante Velmora.

"Chegamos, é aqui!", falou o mago arcanista.

"Afff.. que bom, pensei que iria morrer de tanto caminhar, HAHAAHAHA", riu a Necromante soltando uma gargalhada aterrorizante. "É claro que é uma brincadeira, eu não poderia morrer de verdade.", Disse Velmora com um ar de superioridade.

O grupo entrou dentro de uma caverna escura, lá dentro, após passarem por bifurcações estreitas, chegaram a um local que parecia ser o lar do dragão Umbraw.

Eles estavam certos, o dragão dormia com uma certa tranquilidade enquanto Aranthur examinava cuidadosamente o local em busca de pistas que os levassem a descobrir a relação do dragão com os portais que outrora tentou adentrar.

De repente, sem avisar, Velmora conjura um feitiço de corrupção mirando o pescoço do dragão Umbraw.

"Torne-se meu escravo, Dragão, eu ordeno!", Disse a Necromante. O Dragão se levanta enfurecido com um olhar raivoso direcionado aos dois personagens. "O que você acha que está fazendo, Velmora?", indagou Aranthur com fúria em sua expressão.

Prólogo:

O Despertar do Caos

"O que você acha ? Estou aumentando minha coleção de Pets...HAHAHAHAH.", declarou Velmora sem entender ao certo o que significava ter enfurecido um dragão ancestral. Porém...

Aranthur entendia.

O Dragão brilha com luz púrpura e uma explosão magistral joga pelos ares toda a caverna. O teto desmorona, as rochas criam uma avalanche rolando pela montanha onde estavam. Todos os lacaios foram arremessados para fora junto dos dois personagens sombrios como num furacão de energia.

"Calma aí cãozinho, sua dona veio colocar uma coleira em você ! HAHAHAHAHA.",

proferiu Velmora, exalando confiança em seu olhar amedrontador.

Ela coloca as palmas de suas mãos esqueléticas no chão, inúmeros fios de energia das sombras saem do solo e se agarram ao dragão. *"Agora você é meu !"*

Nesse instante, a necromante brilhou com forte luz púrpura e algo aconteceu com o dragão. Ele havia voltado a dormir, porém, parecia que uma aura, como se fosse sua alma, tivesse sido arrancada de seu corpo.

"Isso vai lhe dar tempo para fazer sua pesquisa, Mago.", argumentou a bruxa, apontando para Aranthur.

"Assim o farei.", disse Aranthur com olhar de espanto enquanto pensava como a Necromante Velmora Nightthorn teria tanto poder a ponto de subjugar uma criatura ancestral daquela maneira.

Aranthur foi até a criatura e a examinou cuidadosamente.

"Existem runas em suas escamas, runas iguais às dos livros proibidos que estudei... interessante."

"Há uma menção a 8 planos de existência, uma chave e uma ponte entre eles."

O Mago ergue seu cajado e uma energia negra envolve o dragão, logo em seguida essa energia é absorvida pelo mago que cai no chão e se contorce de dor.

"ARRRRHG !", Gritava o mago.

Logo em seguida, ele fica em estado paralítico, flutuando sozinho no ar, como se alguma magia o tivesse levitado.

Velmora acompanha atenta de longe, observando cada detalhe da cena.

Segundos depois, o mago repousa novamente no solo. Ele balança a cabeça, recolhe seu cajado que havia caído no chão e diz palavras estranhas.

Ao final, ele aponta seu cajado novamente para o dragão e diz:

"Minha pesquisa está concluída, Velmora, boa sorte ao TENTAR voltar para casa... HAHAHAHA."

Prólogo:

O Despertar do Caos

Um portal se abre atrás de Aranthur e ele entra rapidamente dentro dele.

Ao mesmo tempo, Umbraw retorna de seu descanso e existe apenas Velmora à sua frente.

"Maldito Aranthur, ele tinha tudo planejado !", Pensou a Necromante.

Antes mesmo de terminar seus pensamentos, uma rajada de energia rubra destroça mais um pedaço da montanha como se fosse nada. Velmora era ágil e desviou no último instante.

"Estranho... a energia do dragão aumentou, não só sua energia, mas seus poderes de modo geral, velocidade, força... será que tem a ver com o feitiço de Aranthur ? Não tenho tempo para pensar sobre isso, preciso fugir daqui..."

Novamente, o dragão emite um rugido e lança uma esfera de energia do tamanho de um castelo. A bola de energia era tão grande que Velmora emitiu um sorriso sem graça e pensou.

"Você era um cão vira-lata e se transformou em um leão assim do nada ? Acho que subestimei um pouquinho o seu poder... Afff... Vai doer..."

Um clarão ilumina o topo da montanha onde a luta se desenrolava.

Caverna, montanha e arredores foram desintegrados pela grande esfera de energia que Umbraw

havia lançado em Velmora.

Não sobrou nada do lugar onde a batalha havia acontecido, apenas o grande dragão voava majestoso no céu noturno rumo a outra caverna para tirar seu cochilo sem perturbações, longe de magos arcanos e bruxas necromantes.

Enquanto isso, do outro lado do portal interdimensional....

O mundo do Caos acolheu Aranthur como um abismo infinito, uma vastidão de formas e sons desconexos. O ar era denso, viscoso e, ao mesmo tempo, etéreo. Parecia que cada inspiração trazia uma nova compreensão da realidade, mas também uma fragmentação da sanidade. Sob seus pés, onde deveria haver chão, massas fluídicas de luz e trevas se agitavam, mesclando-se em padrões que desafiavam qualquer sentido humano.

Criaturas emergiam das brumas:

formas incessantemente mutáveis, olhos que surgiam e desapareciam em carapaças liquefeitas, vozes que entoavam hinos ininteligíveis em harmonia aterradora. Aranthur observava fascinado, pois compreendia que aquelas entidades não eram apenas habitantes, eram o próprio tecido do caos manifestado.

Prólogo:

O Despertar do Caos

Tudo ali era um corpo vivo, pulsante, infinito em sua imprevisibilidade.

Em meio à vastidão, uma estrutura despontava: um obelisco translúcido que flutuava, emanando uma luz oscilante. Ele parecia ser um ponto de ancoragem naquele mundo sem forma, um farol para a mente perturbada de Aranthur. Aproximando-se, o mago percebeu que o obelisco pulsava em resposta à sua presença. As runas em seu bastão brilharam intensamente, como se a energia do caos reconhecesse nele um emissário.

"Aqui reside o segredo de todos os mundos." ele murmurou, sentindo a compreensão fluir através dele como um rio violento. Mas também havia algo mais. Uma consciência primordial, vastamente superior à sua, sondava sua mente, invadindo seus pensamentos como uma tempestade.

Uma voz sem som se manifestou: *"Você ousa invadir meu reino, criatura sombria?"*

O obelisco tremulou, e as formas ao redor de Aranthur se agitaram. Ele recuou e reabriu o portal de onde veio. E então ele compreendeu: o caos não poderia ser visitado sem consequências.

Enquanto o mago pronunciava as últimas palavras para abrir um novo portal, ele sentiu o preço do conhecimento: uma fissura em sua alma. Ele escapou de volta para seu mundo, mas o caos havia despertado, e nada mais seria como antes. O universo jamais esqueceria a audácia de Aranthur.

Tempos depois no castelo de Malrik, o senhor do Mundo das Sombras aparentemente começa a conversar sozinho.

"Eu esperava que Aranthur fosse me trair em algum momento... aquela víbora ! Mas fazer isso e ainda por cima levar uma de minhas melhores comandantes foi imperdoável !"

Malrik conversava do alto de seu trono enquanto 3 personagens enigmáticos estavam de joelhos prostrados.

"Fico feliz pela sua preocupação comigo, vossa majestade... A víbora escapou por um portal levando consigo um conhecimento estranho do dragão ancestral..."

Porém, por um curto período de tempo, eu tive acesso à alma da criatura. Temos coisas interessantes para conversar...

HAHAHAHAHA." Comunicou Velmora Nightthorn, uma das 5 generais do Mundo das Sombras.

Principais Cards de Personagens



Aranthur é um dos cinco generais do reino das sombras governado por Malrik. Um mago arcanista pertencente ao Clã dos Cavaleiros Sombrios. Seu poder e conhecimento estão em crescente expansão, a cada novo mundo que ele visita, uma nova transformação se inicia em seu corpo, lhe concedendo poderes praticamente infinitos.

Principais Cards de Personagens



Velmora é uma necromante astuta e ardilosa. Gosta de manipular seres vivos para fazê-los de escravos para saciar seus caprichos. Possui uma maldição que a impede de morrer diretamente, tornando-a praticamente imortal. Também faz parte do grupo de generais de Malrik, sendo ela considerada conselheira do rei das terras sombrias.

FANTASIA NO MULTIVERSO

FIM DO PRÓLOGO

ESTUDOS NERD
TCG



ATOL

© *renascimento*
da Luz

FANTASIA
NO
MULTIVERSO

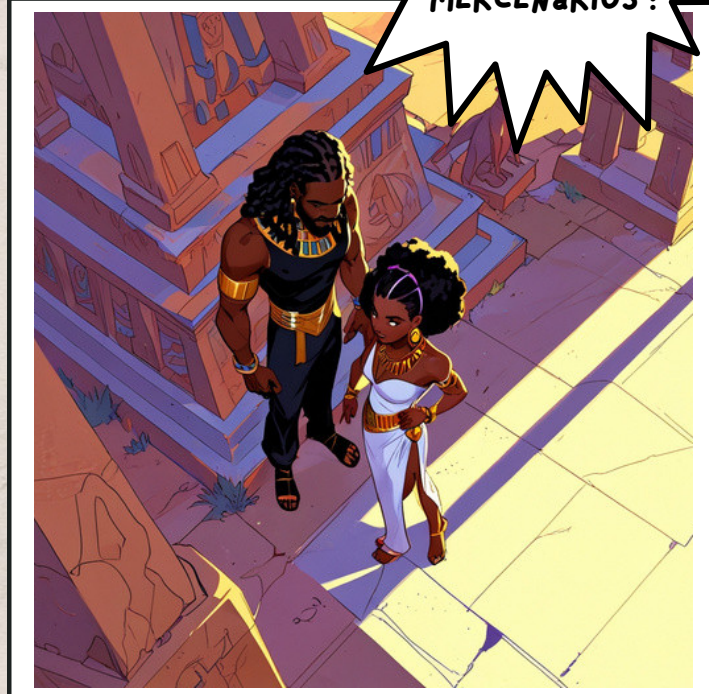
ESTUDOSNERD
TCG

MANGÁ / COMICS

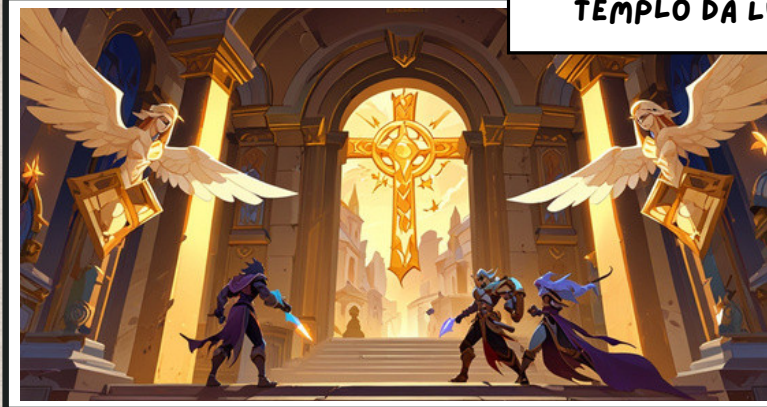
DESERTO DE
ABATH



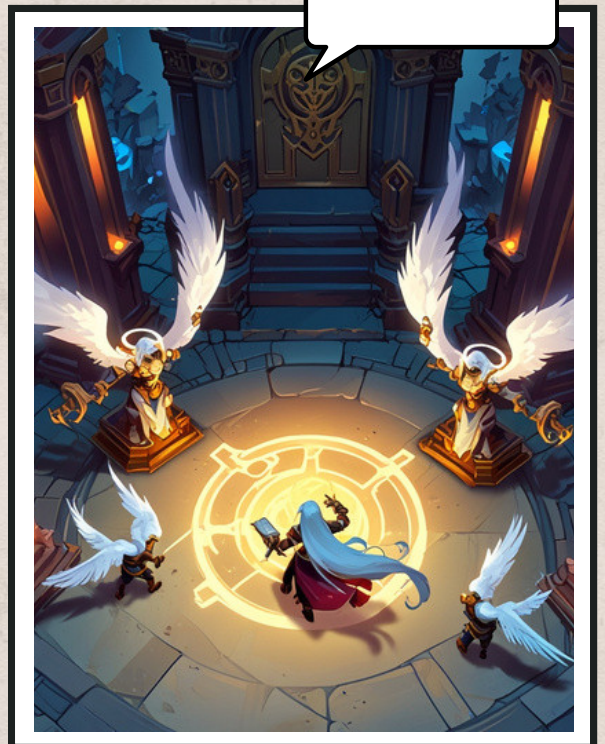
O DESERTO
PERTENCE AOS
MERCENÁRIOS!



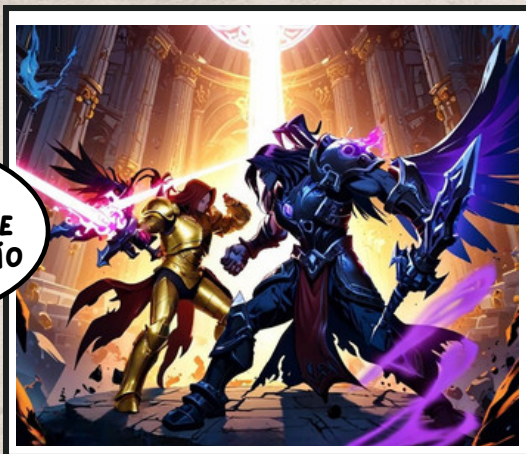
TEMPLO DA LUZ



A LUZ ESTÁ
CONOSCO!



A ETERNA
BATALHA ENTRE
LUZ E ESCURIDÃO



Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Aldric



Evelyne



Kael



Lioran



Lobo Líder da Alcateia



Lobo Selvagem

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Cedrik, Rei de Solara



Reino de Solara



Estrada para Floresta Antiga

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 1 - O estranho artefato

O sol brilhava intenso sobre o feudo central de Solara, banhando as ruas de pedra com uma luz dourada que refletia a prosperidade do reino. O castelo do rei Cedrik Greythorne, conhecido como o "Caminhante da Tempestade", ergue-se majestosamente no alto de uma colina. Suas torres alcançavam os céus, um símbolo de poder e proteção para todos que viviam sob sua bandeira.

Três cavaleiros reais, os mais leais e habilidosos guerreiros do reino, formavam a guarda pessoal do rei. Sir Aldric, o Indomável, um gigante de armadura pesada que empunhava uma espada larga; Lady Evelyne, a Flecha Célica, uma arqueira ágil cujas flechas nunca erravam o alvo; e Sir Kael, o Encantado, um clérigo que dominava com maestria as magias de proteção e cura. Juntos, eles protegiam Solara de ameaças que surgiam nas florestas sombrias, nos vales perigosos e nas montanhas traiçoeiras.

Abaixo do castelo, a vida no feudo central era vibrante. O mercado, o coração pulsante da cidade, fervilhava com comerciantes e viajantes de todas as partes.

Barracas exibiam frutas frescas, tecidos coloridos e artefatos exóticos trazidos de terras distantes. Ferreiros martelavam metais incandescentes, criando armas e armaduras dignas dos maiores heróis. Nos cantos das vielas, boticários preparavam poções miraculosas e pergaminhos de magia, enquanto seus clientes murmuravam preces por cura ou proteção.

Quando a noite caía, o povo de Solara se reunia na taberna central, um lugar onde as paredes de madeira ressoavam risadas e músicas. Os bardos cantavam baladas de amores impossíveis e narravam, com suas líras, as batalhas épicas travadas pelos heróis do passado. Em meio à alegria, muitos bebiam hidromel e discutiam o futuro do reino, confiantes de que a paz reinaria sob o governo de Lorian.

Mas por trás dessa tranquilidade, o destino conspirava. Rumores circulavam entre os comerciantes e viajantes: sussurros de sombras que cresciam nos confins do mundo, de criaturas além da compreensão, de uma energia desconhecida que perturbava o equilíbrio.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 1 - O estranho artefato

O conselho real ouvia esses murmúrios com ceticismo, mas os cavaleiros reais permaneciam atentos, pois sabiam que a paz nunca era eterna.

Naquela tarde, enquanto o rei Cedrik conferenciava com seus conselheiros no grande salão do castelo, um arauto atravessou os portões da cidade, seu cavalo exausto e coberto de poeira. Ele trazia uma mensagem urgente: nas fronteiras do reino, florestas antes pacíficas estavam se tornando hostis. Criaturas que nunca haviam sido vistas por olhos mortais surgiam, trazendo destruição.

O rei, conhecido por sua astúcia e coragem, convocou seus cavaleiros imediatamente. Com um cenário de prosperidade ameaçado, o destino de Solara seria decidido por aqueles que juraram protegê-lo. Enquanto o sol se punha, as torres do castelo pareciam ainda mais imponentes, como se observassem os primeiros sussurros de uma tempestade que se aproximava. A paz estava prestes a ser quebrada.

Na manhã seguinte, Sir Aldric, Lady Evelyne e Ser Kael desceram ao mercado para se prepararem para a missão.

As ruas estavam agitadas, mas a presença dos cavaleiros abria caminho rapidamente. Eles pararam na forja central, onde o ferreiro, um homem robusto com um avental enegrecido pelo fumo, os recebeu com respeito.

"Sir Aldric, tenho uma espada de aço temperado que pode partir armaduras como madeira.", disse o ferreiro, entregando-lhe a arma. Para Lady Evelyne, ele apresentou um novo arco, entalhado em madeira de carvalho encantada, acompanhado de flechas com pontas afiadas de obsidiana. Sir Kael recebeu um pequeno escudo adornado com runas protetoras, perfeito para canalizar suas magias.

Eles também visitaram o boticário, onde adquiriram poções de cura e elixires de defesa. O boticário, um homem de olhos astutos, os advertiu: *"Os lobos que assombram a floresta não são comuns. Suas pelagens são como sombras vivas, pulsando com energia púrpura e carmesim. Dizem que um deles pode derrubar um cavalo com um único golpe."*

Lady Evelyne inclinou-se para ele, a voz firme: *"O viajante falou sobre estranhas energias. Você ouviu algo mais?"*

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 1 - O estranho artefato

O boticário hesitou antes de responder: *"Nada além de rumores de que algo ou alguém trouxe isso para cá. A floresta não é mais o que era."*

Ao meio-dia, os cavaleiros partiram. A trilha para a floresta era familiar, mas carregava uma atmosfera diferente. O que antes era um bosque verde e ensolarado, onde os raios de luz dançavam entre as folhas, agora se tornara um lugar sombrio. As árvores estavam retorcidas, suas copas bloqueando quase toda a luz. O silêncio era opressor, quebrado apenas pelo som de passos cautelosos.

"Isto não é natural.", murmurou Kael, sua mão firme no bastão.

"A magia aqui foi corrompida."

Eles avançaram, atentos a cada movimento. As sombras pareciam se mexer, e a tensão aumentava a cada passo. No horizonte, um uivo profundo cortou o ar, seguido por outros. Os lobos estavam perto, e a batalha que viria seria a primeira de muitas na luta contra o que ameaçava Solara. Os primeiros atacaram em um salto, seus olhos brilhando com uma luz maligna. Aldric deu um passo à frente, sua espada cortando o ar com tamanha força que partiu uma árvore ao meio.

Evelyne se posicionou atrás, disparando flechas que brilhavam com magia e perseguiram os lobos mesmo quando tentavam desviar. Kael, em um movimento rápido, conjurou uma barreira de energia que envolveu o grupo, tornando suas peles tão resistentes quanto o aço.

"Eles estão tentando nos cercar!", alertou Evelyne, disparando uma flecha que atravessou dois lobos em um único tiro.

Aldric girou sua espada, abrindo caminho em meio às criaturas enquanto Kael entoava uma magia que fez o chão abaixo dos lobos tremer, derrubando-os. Um lobo maior e mais feroz surgiu. Sua pelagem pulsava com energia púrpura e carmesim, e seus dentes brilhavam como adagas. Ele era claramente o líder.

O lobo saltou sobre Aldric, que ergueu o escudo a tempo de bloquear o impacto, mas foi empurrado para trás. Evelyne disparou uma flecha encantada que explodiu ao atingir o lobo, mas ele continuou avançando. Kael conjurou lanças de luz que perfuraram o solo, impedindo os avanços das outras criaturas, enquanto Aldric desferia um golpe mortal no líder, com sua espada brilhando intensamente.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 1 - O estranho artefato

O lobo caiu, e seu corpo dissolveu-se em sombras. No lugar onde ele estava, um item incomum surgiu: um amuleto em forma de galhos retorcidos, pulsando com uma energia misteriosa.

"Isto é importante.", disse Kael, segurando o amuleto com cuidado. "Devemos levá-lo ao mago do rei. Talvez ele saiba o que está causando essa corrupção."

Com o amuleto em mãos, os cavaleiros retornaram ao feudo de Solara, cientes de que esta era apenas a primeira de muitas batalhas que enfrentariam.

O retorno ao feudo central foi acompanhado de um silêncio solene entre os cavaleiros. A presença do amuleto tribal, pulsando com energia misteriosa, parecia pesar mais a cada passo. Ao cruzarem os portões do castelo, dirigiram-se diretamente à biblioteca arcana, o santuário do mago arcanista Lioran Whitebeard, conselheiro do rei. A biblioteca era um lugar de imponência. Fileiras intermináveis de prateleiras repletas de tomos antigos se estendiam em todas as direções, iluminadas por candelabros flutuantes.

No centro, uma mesa de carvalho maciço estava coberta de pergaminhos e instrumentos mágicos. Lioran, um homem idoso de barbas brancas e olhos brilhantes como estrelas, ergueu a cabeça ao ouvir os passos apressados.

"Ah, meus jovens guardiões!", saudou ele. "O que trazem de tão urgente?"

Sir Aldric colocou o amuleto sobre a mesa. *"Encontramos isso com o líder dos lobos corrompidos. Ele era diferente, mais forte e resistente do que qualquer criatura que já enfrentamos. Esse objeto parece ser a fonte de algo... obscuro."*

Lioran ajustou seus óculos e examinou o amuleto com grande cuidado. Sua expressão mudou de curiosidade para preocupação. *"Energia sombria... isso é evidente. Mas deixem-me investigar mais."*

Ele começou a entoar palavras em uma língua arcana, fazendo gestos com as mãos que criaram pequenos círculos de luz ao redor do amuleto. Uma fumaça púrpura ergueu-se do objeto, lenta e sinuosa. Evelyne deu um passo para trás instintivamente.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 1 - O estranho artefato

"Não tenham medo.", disse Lioran.

"Esta é somente a liberação de resíduos mágicos. Mas vejam... isto é intrigante. A estrutura mágica aqui é algo que jamais vi em nossos reinos."

Kael inclinou-se para observar.

"O que você quer dizer com... não é deste reino?"

Lioran assentiu lentamente.

"Exato. Este item... sua magia é completamente estranha às energias que regem Solara. Se tivesse que arriscar, diria que sua origem é de outro mundo."

Os cavaleiros trocaram olhares.

Aldric quebrou o silêncio: *"Isso explica por que o líder dos lobos era tão diferente. Talvez o amuleto o tenha transformado."*

Lioran concordou. *"Magia de tal magnitude pode corromper e modificar qualquer criatura que entre em contato. Se este amuleto caiu nas mãos erradas, ou pior, se houver outros como ele... nosso reino pode estar em perigo."*

Evelyne cruzou os braços. *"E como podemos descobrir mais sobre sua origem?"*

Lioran levantou-se, caminhando até uma prateleira repleta de tomos antigos. Puxou um livro encadernado em couro negro e abriu-o com cuidado.

"Há lendas que falam de objetos similares, trazidos por portais entre mundos."

"Se isto é verdade, a paz de Solara pode estar ameaçada por algo muito maior do que lobos corrompidos."

Kael apertou seu cajado com força. *"Precisamos avisar o rei e reforçar nossas defesas. Mas antes, devemos saber se este amuleto é único."*

Lioran balbuciou outra série de encantamentos. O amuleto brilhou intensamente, mas logo voltou ao estado inicial, emitindo mais fumaça púrpura.

"Eu precisarei de mais tempo para estudar isso profundamente. Por ora, entreguem-no aos cofres reais. Ninguém mais deve tocá-lo."

Os cavaleiros assentiram. Aldric pegou o amuleto com cuidado e guardou-o em uma bolsa de couro reforçada. Enquanto deixavam a biblioteca, o peso da missão parecia mais intenso. Algo além de sua compreensão estava em movimento, e Solara nunca mais seria a mesma.

Os cavaleiros partiram da biblioteca em silêncio, atravessando os imensos saguões do castelo real. Aldric caminhava à frente, sua mão descansando sobre o punho de sua espada, enquanto Evelyne e Kael trocavam olhares pensativos.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 1 - O estranho artefato

"Nunca pensei que enfrentáramos algo tão estranho.",comentou Evelyne, quebrando o silêncio.

"Aquele lobo e este amuleto... é como se estivéssemos lidando com uma força além de nossa compreensão."

Kael assentiu, franzindo a testa.

"E se houver outros artefatos espalhados pelo reino? Isso seria apenas o começo."

Aldric virou-se para eles, sua expressão séria. *"Por isso devemos agir com cautela. Lioran precisa de tempo para desvendar este mistério. Nossa missão agora é garantir que este amuleto fique seguro."*

Quando alcançaram a entrada dos cofres reais, um guarda estava postado à porta. Seu uniforme era impecável, e ele segurava uma alabarda ornamentada. *"Não é permitida a entrada, nem mesmo para cavaleiros reais.",disse ele com firmeza.* *"Deixem o artefato comigo. Ele será guardado nas câmaras reais."*

Aldric hesitou, mas acabou assentindo. *"Entendemos. Cuide bem dele."*

O guarda pegou o amuleto, inclinando levemente a cabeça em sinal de respeito. Os cavaleiros deram meia-volta, mas Evelyne parou, franzindo a testa. *"Algo está errado.",murmurou.*

"Por que há apenas um guarda aqui? Um local como este deveria estar muito mais protegido."

Antes que pudessem responder, Aldric notou algo nos corredores à frente. Marcas de batalha estavam gravadas nas paredes e no chão, como se uma luta recente tivesse ocorrido ali. Kael correu os olhos pelo local, seus dedos traçando as runas em sua espada. *"Alguém tentou esconder isso."*

De repente, Evelyne virou-se para olhar para o guarda. *"Ele desapareceu!",exclamou.*

Os três cavaleiros correram de volta à entrada dos cofres. O homem e o amuleto haviam sumido. Aldric rosnou, cerrando os punhos. *"Fomos enganados. Ele era um espião!"*

Kael concentrou-se por um momento, recitando palavras mágicas. Um rastro de energia dourada tornou-se visível no ar. *"Ele não está longe. Podemos segui-lo."*

Sem perder tempo, os três cavaleiros partiram em perseguição, suas botas ecoando pelos corredores do castelo. A caça ao ladino havia começado, e com ela, uma nova reviravolta no mistério que ameaçava Solara.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 1 - O estranho artefato

"Ele fugiu na direção do feudo central" **anunciou.** *"Precisamos alcançá-lo!"*

O grupo correu até os portões do castelo, montando em seus cavalos e disparando em perseguição ao ladrão. Quando chegaram aos telhados, avistaram o fugitivo saltando entre as construções com a agilidade de uma sombra. Evelyne sacou seu arco, mirando cuidadosamente.

Mas antes que pudesse disparar, o ladrão atirou uma bomba de fumaça, cobrindo o ambiente em um manto escuro e opaco. Quando a névoa dissipou-se, ele havia sumido.

"Para onde ele foi?", **rosnou Aldric.** Kael novamente invocou sua magia.

"Ele fugiu para a taberna."

Sem demora, os heróis chegaram à taberna central. Assim que entraram, o garçom os cumprimentou com um sorriso divertido.

"Ah, nobres cavaleiros e uma dama de respeito! O que desejam? Algo para beber? Para comer?"

"Não temos tempo para isso" **disse Aldric.** *"Passou por aqui um homem vestindo trajes de ladino, com pressa e um semblante suspeito?"*

O garçom riu.

"Meu caro senhor, quase todos os clientes desta casa têm uma aparência suspeita." O barman também riu da observação, enquanto polia uma caneca.

Mas Kael não se deixou enganar. Ele sentia a presença do ladrão. Virou-se para seus companheiros e sussurrou:

"Ele está aqui... no porão." Os heróis se dirigiram às escadas e desceram cautelosamente. No porão úmido e mal iluminado, o ladrão os esperava *"acompanhado por dois comparsas."*

"Você foi descuidado demais", um dos homens zombou, olhando para o primeiro ladrão. *"Deixou-se ser seguido."*

"Cale-se" **resmungou o ladrão.** Aldric desembainhou sua espada.

"Entregue o artefato agora e talvez poupemos suas vidas."

Os ladrões riram.

"Eu acho que é você quem deveria se render, cavaleiro." O combate começou num instante. Aldric avançou, sua lâmina cortando o ar com precisão letal. O primeiro golpe partiu uma mesa ao meio, forçando os ladrões a recuarem.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 1 - O estranho artefato

Evelyne sacou seu arco e disparou flechas encantadas. Uma delas perseguiu um dos ladrões, atingindo-o no ombro e fazendo-o gritar de dor.

Kael ergueu o cajado e invocou uma barreira sagrada, bloqueando os ataques dos adversários. Um dos inimigos, ágil como uma serpente, tentou golpeá-lo com adagas envenenadas, mas foi impedido pelo campo de força.

Aldric, furioso, avançou sobre um dos ladrões do bando. Com um golpe certo de sua larga espada, desarmou-o e o derrubou no chão.

Vendo-se encurralado, um dos bandidos tenta um movimento desesperado e coloca fogo nos barris de vinho do porão. As chamas logo tomam conta do local.

Em seguida, pega uma bomba caseira que estava em sua cintura e arremeça sob as labaredas ardentes.

Uma mão mágica com energia dourada brilha envolvendo a bomba. Era Kael lançando um encantamento de proteção para abafar e conter o estouro da bomba.

Aproveitando a distração do bando, Evelyne lança uma saraivada de flechas que atordoam o resto dos ladinos de uma só vez. Logo em seguida Kael apaga as chamas.

"O artefato!", Ordenou Aldric.

O ladrão caiu de joelhos, ofegante. Aldric arrancou a bolsa de couro de suas vestes e retirou o item roubado.

"Está feito", disse Aldric, entregando o artefato a Kael.

Mas Evelyne estreitou os olhos. Algo estava errado.

"Espere..." disse ela, pegando o artefato. "A luz... Ela sumiu."

Os ladrões gargalharam.

"Vocês acham que ganharam?", zombou um deles.

"Vocês não completaram seu trabalho. Nós sim!"

Aldric, enfurecido, arrancou os capuzes dos prisioneiros. Suas peles eram escuras e cobertas por tatuagens tribais.

Kael arregalou os olhos.

"Esses homens... Eles pertencem ao reino de Abath.", Evelyne assentiu.

"Então devemos levá-los ao castelo para descobrir o que sabem."

Aldric segurou os prisioneiros com firmeza.

"Eu os levarei com prazer."

De volta ao castelo, os heróis apresentaram os ladrões a Lioran, que usou um feitiço de leitura de mentes para arrancar deles a verdade. O que ele descobriu foi ainda mais alarmante do que imaginavam...

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 1 - O estranho artefato

Lioran caminhava de um lado para o outro na biblioteca mágica, segurando o artefato agora sem brilho em suas mãos. Ele franziu a testa, analisando cada detalhe enquanto os cavaleiros, exaustos, aguardavam suas palavras.

"Este galho "começou o mago, sua voz grave e carregada de preocupação "estava imbuído com magia do caos. Uma essência poderosa, extraída e aprisionada em uma orbe mágica. A partir das memórias que consegui acessar dos ladrões, essa magia tem propriedades únicas: pode transmutar objetos e seres vivos e, mais alarmante ainda, pode abrir portais para outros planos."

Os cavaleiros trocaram olhares. Evelyne foi a primeira a se manifestar.

"Então, essa orbe ainda está lá fora?"

Lioran assentiu, colocando o galho sobre uma mesa e estudando-o com atenção.

"Sim. E segundo os pensamentos que captei, ela está em Abath, o reino do grande deserto. Um lugar hostil e repleto de mistérios. É lá que a essência do caos foi levada."

Kael, ainda segurando o braço ferido, inclinou-se para frente.

"Se a magia do caos pode abrir portais, isso explica por que os ladrões estavam tão determinados a testar o artefato. Mas quem está por trás disso?"

"Essa é a pergunta mais importante.", respondeu Lioran, suas sobrancelhas franzidas.

"Mas antes de podermos respondê-la, precisamos recuperar a orbe. Não sabemos quem mais está envolvido ou o que pretendem fazer com esse poder."

Aldric deu um passo à frente, seu semblante determinado.

"Então, partiremos para Abath. Não podemos deixar essa magia cair em mãos erradas."

Evelyne colocou uma mão no ombro de Aldric, sua expressão demonstrando preocupação.

"Mas não esta noite. Estamos exaustos e feridos. Uma jornada até Abath exige força e clareza. Vamos nos preparar e partir ao amanhecer."

Kael assentiu, apoiando-se em sua lança para não cair de cansaço.

"Evelyne tem razão. Precisamos descansar e nos recuperar. Uma missão como essa exige que estejamos no nosso melhor."

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 1 - O estranho artefato

Lioran suspirou, olhando para o grupo com um misto de admiração e preocupação.

"Vocês têm razão. Esta noite, descansem. Recuperem suas forças. Amanhã, os aguardarei aqui com os mapas e as provisões necessárias para a jornada. Mas fiquem atentos... o caos nunca dorme."

Os cavaleiros concordaram com um aceno e deixaram a biblioteca mágica. Caminharam pelos corredores do castelo em silêncio, cada um perdido em seus pensamentos. O peso da missão que os aguardava era palpável, mas o cansaço físico prevalecia. Ao chegarem aos seus aposentos, Aldric parou e olhou para os companheiros.

"Não importa o que encontrarmos em Abath. Resolveremos isso juntos, como sempre."

Evelyne e Kael assentiram com um leve sorriso. A promessa de camaradagem era a única certeza em meio à escuridão que se aproximava.

Na biblioteca, Lioran observava o artefato mais uma vez. A magia púrpura que antes pulsava parecia inerte, mas ele sabia que algo ainda residia ali, algo que o preocupava mais do que gostaria de admitir.

"Que os deuses nos protejam."

murmurou o mago, enquanto apagava as luzes da sala, preparando-se para a batalha que estava por vir.

Antes do nascer do sol, o grupo já estava preparado. Lioran aguardava na entrada do castelo, vestindo um manto de viagem e segurando um cajado ornamentado. Quando os heróis se aproximaram, ele ergueu os olhos e declarou:

"Vou com vocês. Se essa magia for tão perigosa quanto imagino, minha presença será necessária."

Sem questionar, Aldric, Evelyne e Kael assentiram, compreendendo a gravidade da situação. Assim, partiram montados em seus cavalos, atravessando as vastas planícies de Solara rumo ao deserto de Abath.

A jornada foi árdua. Três dias de viagem os levaram por colinas, vales e finalmente ao árido e implacável deserto. O sol castigava suas peles e a areia fina se infiltrava em suas vestes. No terceiro dia, avistaram um oásis, um refúgio em meio à imensidão escaldante. Era um ponto de descanso para viajantes, mercadores e, infelizmente, também para bandidos e mercenários.

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Zulu



Dandara



Ladino



Mercenários



Esfinge



Escaravelho Monstruoso

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Cidade de Aba



Templo no Deserto de Abath

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 2 - O deserto de Abath

Ao cair da noite, enquanto descansavam, foram surpreendidos. Sombras emergiram das dunas, movendo-se de forma silenciosa e letal. Ladinos do deserto, ágeis como serpentes, atacaram com lâminas curvas e vestes escuras que os camuflavam sob o luar.

Aldric foi o primeiro a reagir, desembainhando sua espada e aparando um golpe que visava seu pescoço. Evelyne girou sobre os calcanhares, disparando uma flecha encantada que brilhou no ar antes de perfurar o ombro de um dos agressores. Kael ergueu seu escudo, conjurando uma barreira sagrada que iluminou a área, forçando os inimigos a recuar momentaneamente.

Lioran, ao centro, ergueu seu cajado e murmurou palavras antigas. Chamas azuis brotaram de sua palma e se lançaram contra os atacantes, forçando-os a se dispersarem. Um dos bandidos, mais ousado, tentou apunhalá-lo pelas costas, mas foi repelido por um escudo mágico instantâneo.

O combate foi feroz. Os cavaleiros enfrentavam inimigos ágeis e traiçoeiros, mas sua experiência e habilidades superiores prevaleciam.

Em poucos minutos, os corpos dos bandidos jaziam na areia, enquanto os sobreviventes fugiam na escuridão.

Recuperando o fôlego, Evelyne se aproximou de um dos caídos e encontrou uma insígnia gravada em sua armadura. Era um símbolo estranho, semelhante às tatuagens dos ladrões da taberna.

"Parece que nossa busca nos encontrou primeiro.", murmurou Kael, observando o símbolo com preocupação.

Lioran aproximou-se, olhos brilhando com desconfiança.

"Isso confirma nossas suspeitas. Alguém não quer que cheguemos à orbe. E agora sabemos que estamos sendo vigiados."

A tensão no grupo aumentou. A jornada estava somente começando, e o perigo espreitava em cada sombra do deserto.

Atravessar o deserto se mostrou uma tarefa árdua e implacável. O sol abrasador castigava os viajantes, e o vento soprava rajadas quentes de areia, dificultando a visão. No entanto, guiados pela experiência de Lioran e pela determinação inabalável de Aldric, Evelyne e Kael, o grupo seguiu em frente.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 2 - O deserto de Abath

Após dias de viagem desgastante, finalmente avistaram as torres douradas da cidade de Aba, a joia do deserto.

A cidade era um oásis em meio ao mar de dunas. Construída com pedras alaranjadas e reforçada com argila e areia, suas ruas eram estreitas e cheias de vida. Mercadores gritavam oferecendo suas mercadorias exóticas, enquanto crianças corriam entre as barracas.

O aroma das especiarias misturava-se com o cheiro de couro curtido e incensos, criando uma atmosfera única. Dançarinas realizavam apresentações nas praças, ao som de alaúdes e tambores tribais.

Lioran, encantado, observava a variedade de artefatos mágicos expostos em pequenos tapetes e tendas. Havia adagas encantadas, amuletos que prometiam proteção contra maldições, e até mesmo pergaminhos de feitiços raros. No entanto, os heróis tinham um propósito e não poderiam se distrair por muito tempo. Sabendo que o melhor lugar para conseguir informações era a taberna, dirigiram-se à mais movimentada que puderam encontrar sem perder tempo.

Ao entrarem, foram recebidos por um ambiente ruidoso e cheio de odores variados. O balcão era administrado por um homem corpulento de pele escura e olhos atentos. O garçom se aproximou e, com um sorriso desconfiado, perguntou:

"O que trago para vocês, nobres viajantes?"

Buscamos informações.",disse Aldric, direto ao ponto. "Você já viu homens com estas marcas? Mostrou um desenho rústico das tatuagens que os ladinos carregavam. O garçom analisou a imagem por um momento e soltou um riso nasalado.

"Muitos têm marcas como essa por aqui. Mas se querem saber sobre assassinos e contrabandistas, devam falar com alguém que conhece as histórias do deserto.",Ele apontou para um velho bardo no canto do salão. O homem estava encapuzado, dedilhando um alaúde de madeira escura, entoando melodias que pareciam contar sobre antigas batalhas e traições. Quando os heróis se aproximaram, ele ergueu o olhar e sorriu enigmaticamente. "Viagem longa a de vocês, não?",disse ele, sua voz rouca como o vento noturno do deserto.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 2 - O deserto de Abath

"Eu sei o que procuram."

"Essas marcas pertencem a um grupo de assassinos mercenários. Subordinados dos contrabandistas locais chefiados pelo casal mais temido do deserto, Zulu e Dandara. Eles protegem cargas valiosas e eliminam os curiosos que se metem em seus negócios."

Kael franziu a testa.

"Onde podemos encontrá-los?"

O bardo tocou algumas notas antes de responder:

"No Templo do Deserto, ao norte da cidade. Uma antiga ruína que eles tomaram para si. Ali fazem seus juramentos e selam seus pactos de sangue."

A informação era valiosa e não poderia ser ignorada. Aldric agradeceu ao bardo, e o grupo se retirou da taberna com uma nova determinação. Eles sabiam que não seria fácil se infiltrar num covil de assassinos, mas não tinham escolha. Se a essência da Magia do Caos estava nas mãos deles, era ali que encontrariam respostas.

Com o destino traçado, partiram rumo ao Templo do Deserto, onde o calor da areia era apenas um prelúdio para a ardência do perigo que os aguardava.

No caminho para o templo abandonado, o silêncio da noite

foi rompido por um brilho púrpura que pulsava diante dos cavalos do grupo. A luz cintilava como uma fenda na própria realidade e, de dentro dela, saltou uma monstruosidade. Era um escaravelho colossal, sua carapaça negra e lustrosa remanescente da corrupção mágica que encontraram nas florestas de Solara. Suas mandíbulas eram afiadas como lâminas e suas múltiplas patas se moviam com agilidade assustadora.

O grupo instintivamente se preparou para a batalha. Aldric ergueu sua lâmina, Evelyne puxou uma flecha encantada e Kael começou a murmurar palavras de proteção. O escaravelho atacou com uma velocidade inesperada, suas patas levantando a areia em um redemoinho de caos. Aldric aparou o primeiro golpe com sua espada, mas o impacto quase o derrubou do cavalo.

Evelyne disparou uma flecha mágica que brilhava em azul etéreo. A flecha cortou o ar e se cravou no casco da criatura, liberando um clarão de energia que a fez recuar. Kael aproveitou o momento para lançar um feitiço de proteção sobre seus companheiros, suas peles reluzindo como aço sob a luz da lua.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 2 - O deserto de Abath

O escaravelho rugiu, uma reverberação gutural que fez a areia tremular. Em seguida, disparou uma substância negra de sua bocarra, que corroía o chão onde caía. Lioran, percebendo o perigo, traçou rapidamente um círculo arcano no ar, conjurando uma barreira mágica que impediu que o grupo fosse atingido pela substância corrosiva.

Aldric aproveitou a abertura e avançou, desferindo um golpe poderoso que abriu uma fenda na carapaça da criatura. Evelyne disparou outra flecha, desta vez mirando os olhos do monstro. O projétil atingiu seu alvo, e o escaravelho soltou um grito estridente. Kael canalizou uma onda de energia sagrada, que envolveu a criatura, queimando sua essência corrompida.

O monstro tentou um último ataque, investindo contra o grupo em um frenesi de desespero, mas foi em vão. Com um golpe final de Aldric, a criatura tombou na areia, sua luz púrpura se esvaindo lentamente. Recuperando o fôlego, os heróis se entreolharam. Esse inimigo era diferente de tudo que haviam encontrado antes.

Se até as criaturas do deserto estavam sendo corrompidas pela magia do caos, então o perigo era muito maior do que imaginavam. Sem mais tempo a perder, seguiram em frente, rumo ao templo abandonado e às respostas que tanto buscavam.

Sob o céu noturno, onde as estrelas pareciam fugir da lua pálida, os heróis adentraram o deserto em um mar de areia que guardava segredos antigos e maldições esquecidas. A pirâmide erguia-se à distância, imponente e silenciosa, como um gigante adormecido sob o manto da noite. Seus contornos eram recortados pela luz prateada da lua, e seu véu de mistério atraía os corajosos e condenava os incautos.

Ao chegarem à entrada do templo, os heróis depararam-se com um cenário macabro. Corpos jaziam espalhados, vestindo as insígnias da Guarda Real de Aba, outrora orgulhosos defensores do reino de Abath. Agora, suas armaduras estavam rachadas, seus escudos quebrados, e suas vidas ceifadas pela traição e pela ambição. A areia ao redor estava manchada de sangue e o ar carregava o cheiro metálico da morte.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 2 - O deserto de Abath

Era evidente que Zulu e Dandara haviam passado por ali, deixando para trás apenas destruição.

As pegadas na areia contavam uma história silenciosa: muitas botas haviam marchado em direção ao interior da pirâmide, carregando consigo a promessa de saque e poder. Os heróis trocaram olhares resolutos. Sabiam que o tempo era escasso, e que os o item mágico não poderia cair nas mãos daqueles que só buscavam o caos.

Com espadas desembainhadas e corações firmes, adentraram as catacumbas sombrias. O ar era pesado, carregado com o perfume de milênios de solidão. As paredes de pedra estavam adornadas com hieróglifos antigos, que contavam histórias de deuses esquecidos e impérios caídos. Mas não havia tempo para contemplação. O chão sob seus pés era traiçoeiro, e logo descobriram a primeira das muitas armadilhas mortais que aguardavam os intrusos. Evelyne, mais ágil e cautelosa, percebeu as fissuras quase imperceptíveis no chão. Com um gesto rápido, deteve os companheiros. *"Cuidado!"*, alertou, enquanto apontava para as estacas afiadas que se escondiam sob uma fina camada de pedra.

Um passo em falso, e seriam atravessados como carne em um espeto. Com habilidade e paciência, contornaram a armadilha, mas sabiam que o pior ainda estava por vir.

Mais adiante, os corredores estreitos abriam-se em salas amplas, onde sombras dançavam ao ritmo das tochas tremulantes. Foi então que ouviram o som metálico de engrenagens se movendo. Flechas surgiram das paredes como vespas enfurecidas, disparadas por mecanismos ocultos ativados pelos blocos soltos no chão. Aldric, rápido como um raio, desviou-se por um triz, enquanto Kael ergueu seu escudo, desviando os projéteis mortais. O grupo avançou com cautela redobrada, cada passo uma dança com a morte.

Em uma passagem estreita, o teto começou a descer lentamente, tentando esmagá-los como insetos sob uma bota. Aldric ergueu as mãos e sustentou o peso colossal da pedra, enquanto os outros passavam correndo. Com um último esforço, ele rolou para o lado, e o teto fechou-se com um baque surdo, levantando uma nuvem de poeira que cobriu o ar.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 2 - O deserto de Abath

Finalmente, após superarem inúmeros perigos, chegaram ao coração da pirâmide. A câmara central era vasta, iluminada por uma luz etérea que emanava no centro do salão. Era a tumba da Esfinge. Lendas diziam conter o poder dos deuses. Mas não estavam sozinhos.

Zulu, o mercenário, estava lá, com sua espada negra e seu olhar frio como o aço. Ao seu lado, Dandara, portando adagas que mais pareciam diamantes dado o brilho que emitiam. Seus comparsas, guerreiros endurecidos pela batalha, formavam um semicírculo ao redor da tumba, prontos para defender seu prêmio.

"Pensaram que poderiam nos impedir?", zombou Zulu. "Este poder pertence a quem for forte o suficiente para tomá-lo."

Dandara sorriu, um gesto carregado de malícia. *"Vocês são tardios, heróis. O destino já está escrito."*

Os heróis, no entanto, não se intimidaram. Sabiam que a verdadeira força não residia em armas ou magia, mas na coragem de lutar pelo que era justo.

Com um grito de guerra, avançaram sob o grupo de mercenários no meio do salão principal.

A batalha foi feroz. Espadas colidiram, magias explodiram no ar, e o salão ressoou com os gritos dos combatentes. Zulu era um adversário formidável, sua espada dançando como uma serpente venenosa. Dandara, por sua vez, invocava adagas das sombras que se torciam e atacavam como criaturas vivas. Mas os heróis lutavam com o coração de leões, cada golpe desferido em nome da justiça do reino de Solara.

Evelyne concentrou suas flechas em Dandara, entretanto, a mercenária previu que a arqueira tentaria alvejá-la primeiro. A mercenária puxou um pergaminho de um de seus bolsos e o queimou, das cinzas do pergaminho vespas começaram a zumbir pelo ar em direção aos heróis.

"Isso vai atrapalhar a visão dessa arqueira problemática." Dandara gargalhava.

"Boa jogada minha amada. Agora é minha vez!", Disse Zulu cheio de energia.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 2 - O deserto de Abath

O corpo de Zulu começa a se movimentar de forma estranha, como se sua sombra tivesse vida própria. De fato, a própria sombra de Zulu acertou um golpe perfurante em Aldric que não havia entendido seus poderes. O corte não foi letal, mas foi profundo.

Aldric começa a sangrar.

"Rápido Aldric, venha até mim.", Disse Kael, rapidamente recitando uma magia de cura.

"Esse cara não é um inimigo qualquer. Na verdade, a dupla é muito bem sincronizada. Enquanto Dandara nos distrai com suas armadilhas traiçoeiras, Zulu aplica golpes fatais."

No clímax da batalha, o sangue de Aldric que havia caído no chão ativou algum tipo de dispositivo na tumba da Esfinge.

"Até que enfim conseguimos o que queríamos.", Disse Dandara falando para Zulu que era hora de partirem dali se quisessem continuar vivos.

Zulu concorda e em um movimento furtivo sua sombra o encobre e ele desaparece como num passe de mágica. Rapidamente ele reaparece do outro lado do salão com Dandara.

"Até outro dia amigos! Espero que tenham 7 vidas como o gato que acabaram de acordar... HAHAHA".

Os casal foge sem deixar rastros e os heróis pegos na armadilha ficam paralisados no salão central.

"Que estranha energia é essa que está nos prendendo aqui?", indagou Lioran

observando que a tumba estava se abrindo e emitindo uma forte luz dourada que iluminava todo o interior da tumba.

De dentro da tumba surge um monstro com forma humanoide, metade leão e metade humana.

A fera emite um rugido ensurdecedor. Nossos heróis ficam prostrados com suor frio escorrendo pelos seus rostos.

Essa era uma criatura extremamente poderosa, dava para sentir seu poder emanando da tumba que acabara de abrir.

Sem perder tempo Kael recita uma magia que transmite coragem ao grupo. Os heróis levantam e se preparam para o próximo inimigo.

Lioran segura em suas mãos bolas de energia azuis.

"Não é hora para fazermos experimentos ou testar teorias, vamos usar tudo que temos! Usarei meu feitiço mais poderoso."

COMETA ARCANO !!!!

Ele ergue suas mãos para cima e as duas bolas se juntam em uma só.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 2 - O deserto de Abath

Após isso brilham em luz azul forte e partem em direção ao alvo.

A Esfinge olha atenta a enorme bola de energia que vai em sua direção.

Há uma explosão enorme no centro da tumba. O vento do impacto fez subir toda a areia que repousava na tumba.

Não dava para enxergar direito. Será que conseguimos? **Disse Evelyne.**

*"Eu já desintegrei uma montanha inteira com essa magia, se isso não eliminar a fera, creio que nada o fará."***comentou Lioran, esperanoso que havia resolvido a situação sem muitos problemas.**

Porém, um raio de energia dourado rompeu do meio do salão e atingiu nossos heróis que estavam no centro. A fera havia sofrido danos mas continuava de pé.

Aldric e Kael entraram na frente para proteger Evelyne e Lioran e acabaram por sofrer danos sérios.

Kael havia perdido muito sangue e desmaiado no chão.

*"Vamos ficar com problemas agora que nosso suporte de cura e proteção está inconsciente."***afirmou Aldric também muito debilitado.**

Evelyne então toma a dianteira e fecha um de seus olhos e aponta seu arco na direção da fera.

"Vou criar uma abertura Aldric, assim que a fera abaixar a guarda, você a finaliza!"

Uma enorme quantidade de energia surge como um fórtice circulando o arco indo em direção a ponta da flecha.

"Percebi que a criatura não está ferida onde as tatuagens e ornamentos do deserto estão desenhados, será que são como círculos de proteção inatos como as magias de Kael? Se sim, seus olhos e sua boca serão meus alvos..."

A criatura solta outro rugido, concentrando novamente magia destrutiva em seu corpo para lançar no grupo de heróis já bastante debilitados, porém, com uma velocidade que beirava o impossível a flecha do arco de Evelyne foi disparada.

Ela atravessou o salão rasgando o ar e perfurou a garganta da besta que ficou com a mandíbula aberta olhando para o teto enquanto pensava como aquilo havia ferido seu corpo.

Imediatamente, uma silhueta enorme surge da poeira acima da cabeça da Esfinge.

Era Aldric com sua espada matadora de monstros.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 2 - O deserto de Abath

Ele gira no ar e desce sob a cabeça da fera. Uma grande luz banha sua espada com energia.

"Volte para sua tumba monstro demoníaco.", grita Aldric,

partindo a fera em duas, desde a garganta até a calda.

O corpo da monstruosidade jaz frio ao lado de sua tumba. A orbe de energia do caos também cai e rola até os pés de Lioran.

"Viemos reaver a orbe e assim o fizemos. Devemos ficar orgulhosos de nosso trabalho.", disse Lioran olhando para seus corajosos comapanheiros.

Os heróis, exaustos mas vitoriosos, ergueram o orbe, sabendo que o poder agora em suas mãos era uma responsabilidade, não um prêmio. A pirâmide começou a tremer, como se lamentando a perda de seu guardião. Eles correram para fora, deixando para trás as sombras e os segredos daquele lugar maldito. Ao emergirem no deserto, a primeira luz do amanhecer banhou suas faces.

A jornada havia sido longa e árdua, mas sabiam que ainda não havia terminado: voltar em segurança para o reino de Solara e assegurar que a orbe não seja mais usada para propósitos maléficos.

Evelyne segura os ombros de Lioran e pergunta:

"O que será que aconteceu com aquelas duas najas do deserto? Zulu e Dandara...",

Lioran responde:

"Eles queriam despertar a Esfinge propositalmente. Eles sabiam que era preciso sangue no altar para isso. A pergunta é... por que não usaram o sangue de seus comparças ou dos guardas que eliminaram na entrada da tumba? Por que esperaram que um de nós estivesse sob o altar para fazer o ataque? Por que fugiram e deixaram para trás a orbe? já que ela deveria ser um objeto de valor mágico imensurável? Acredito que não iremos ter as respostas tão cedo..."

Aldric, segurando Kael sob suas costas acrescenta:

"Um deles disse: "Este poder pertence a quem for forte o suficiente para tomá-lo."

Lioran balança a cabeça e respira...

"Isso também me incomodou bravo cavaleiro..."

E assim, sob o céu que agora se tingia de dourado, os heróis marcharam em direção ao horizonte, prontos para voltar ao reino de Solara com o dever cumprido.

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Felicia Chrona



Willian



Elizabeth



Angélica



Lethael



Celeste

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Seraphine



Darius

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Montanhas ao Norte de Solara



Templo dos Arcanjos

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 3 - Professores e Alunos

Após dias de árdua jornada através do Grande Deserto de Abath, os heróis chegam a cidade de Aba, um oásis no meio do deserto, decidiram repousar brevemente. A cidade era um refúgio para viajantes e mercadores, e suas ruas estreitas estavam repletas de vida. Os heróis encontraram abrigo em uma estalagem simples, onde compartilharam uma refeição quente e trocaram histórias sobre a jornada que haviam enfrentado. No entanto, o descanso foi curto, pois sabiam que ainda tinham um longo caminho pela frente.

3 dias depois, atravessando o grande Deserto de Abath, os heróis finalmente avistaram as terras verdejantes de Solara, seu reino natal. O deserto, com suas areias implacáveis e ventos cortantes, ficara para trás, e agora o grupo caminhava sob um céu azul e límpido, onde o sol brilhava como um farol de esperança. Apesar da exaustão, seus corações estavam leves, pois sabiam que estavam próximos de casa.

Após atravessar as colinas ao norte, chegaram aos Mosteiros dos Cléricos, um local sagrado onde os seguidores dos Arcanjos dedicavam suas vidas ao estudo das artes curativas e das magias de proteção.

Foi lá que o Clérigo Kael, ainda se recuperando dos ferimentos sofridos na batalha contra a Esfinge, decidiu fazer uma pausa mais longa.

"Amigos.", disse Kael, sua voz ainda um pouco fraca, mas cheia de determinação, "preciso fazer uma visita aos Anjos. Meus antigos mestres podem me ajudar a aprimorar minhas magias de cura e proteção. Acredito que isso será crucial para os desafios que ainda estão por vir."

O cavaleiro Aldric, com sua armadura marcada pelas batalhas, assentiu com a cabeça. *"Entendemos, Kael. Sua sabedoria e habilidades são inestimáveis para nós. Farei o possível para me recuperar completamente enquanto você está fora. Evelyne, Lioran e eu iremos ao castelo do rei Cedric. Esperaremos por você lá."*

Foi então que Lioran, o mago sábio e reservado, aproximou-se de Kael com um tomo antigo em suas mãos. O livro era envolto em couro desgastado, e suas páginas pareciam conter segredos milenares. *"Kael.", disse Lioran, sua voz grave e solene, "este tomo é de extrema importância. Leve-o em segurança aos mestres do Templo dos Arcanjos. Eles saberão o que fazer com ele. Guarde-o com sua vida."*

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 3 - Professores e Alunos

Kael aceitou o tomo com cuidado, sentindo o peso da responsabilidade em suas mãos. *"Não se preocupe, Lioran. Farei o que for necessário para garantir que este conhecimento chegue às mãos certas."*

Com um último aceno de despedida, Kael partiu em direção ao Templo dos Arcanjos, enquanto o restante do grupo seguiu para o feudo em Solara. A caminhada foi tranquila, mas cada um carregava consigo as marcas das batalhas recentes e a expectativa pelo que ainda estava por vir.

Ao chegarem ao castelo do rei Cedric, Lioran foi direto à biblioteca mágica. Ele sabia que havia algo no tomo que entregara a Kael que poderia ser crucial para o futuro do reino. Enquanto folheava livros e pergaminhos, sua mente trabalhava incansavelmente, tentando decifrar os enigmas que os aguardavam.

"Preciso que me faça um favor", disse Lioran aparentemente conversando sozinho.

Enquanto isso, Aldric dirigiu-se aos mestres de cura do castelo. Suas feridas ainda doíam, mas ele sabia que precisava estar em plena forma para proteger seus companheiros e o reino.

"Mestres.", disse ele ao entrar na sala de cura, *"preciso de vossa ajuda para me recuperar completamente. A batalha contra a Esfinge deixou marcas profundas, e não posso permitir que isso me impeça de cumprir meu dever."*

Os mestres de cura, reconhecendo a determinação no olhar de Aldric, acenaram com a cabeça e começaram a trabalhar. Usando ervas raras e magias curativas, eles trataram das feridas do cavaleiro, enquanto ele fechava os olhos e se concentrava em recuperar suas forças.

Evelyne, por sua vez, seguiu para o mercado movimentado do feudo. As ruas estavam repletas de comerciantes oferecendo seus produtos, desde alimentos frescos até poções mágicas e armas afiadas. Ela sabia que precisava estar preparada para qualquer coisa, e sua mente estratégica já planejava os próximos passos.

"Quanto por estas poções de cura?", perguntou ela a um vendedor, segurando um pequeno frasco com líquido brilhante.

"Três moedas de prata cada.", respondeu o vendedor, com um sorriso esperto.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 3 - Professores e Alunos

Evelyne negociou com habilidade, garantindo um bom estoque de poções e outros suprimentos essenciais. Enquanto caminhava pelo mercado, seus olhos ágeis captavam cada detalhe, sempre alerta para possíveis perigos ou oportunidades.

De volta ao castelo, Lioran parecia ter terminado sua conversa com, seja lá o que for que estava escondido em sua sala. Ele sabia que precisava compartilhar uma informação preciosa com Kael o mais rápido possível.

"Sejamos rápidos.",disse Lioran olhando para o nada...

Derrepente Lioran bate seu cajado no chão e uma forte luz ilumina toda a biblioteca.

Ao fundo uma sombra aparece, uma silhueta exatamente igual a de um inimigo familiar...

"Sabia que estava nos espionando sua naja venenosa."

Era Zulu. Ele havia seguido o grupo até o castelo no reino de Solara com seus encantamentos de sombra.

"Eu sabia que você estava nos seguindo desde o momento em que percebi que vocês tinham abatido todos os guardas que protegiam o templo no deserto. Não haviam marcas de combate entre os soldados. Foram assassinados com fresa e perícia."

Algo que só uma sombra faria."

Zulu fica enfurecido com a astúcia do mago arcano.

"Isso não importa, você está sozinho aqui, seus amigos não podem lhe ajudar. ",disse Zulu com olhar fixo em Lioran.

"Sozinho? Eu? HAHHAHAHA.",Você não faz ideia de onde está Ladino insolente.",Lioran apresenta um sorriso quase que macabro.

"Vou ensinar a você que o lugar mais seguro para os estudantes de magia é exatamente dentro de uma biblioteca."

Novamente, Lioran bate seu cajado e como um passe de mágica raios se formam nas paredes do salão e rapidamente se fecham sobre Zulu.

"Já vou lhe avisando, se não quiser perder sua mão ou qualquer outra parte de seu corpo, sugiro ficar longe das barras de energia.",

Lioran chama por um nome, Felícia, então uma maga surge das paredes da biblioteca carregando esferas de energia em suas mãos.

"Sim professor Lioran, o senhor me chamou?",disse Felícia, conhecida como Chrona no reino de Solara.

"Felícia, preciso que vá ao Templo dos Arcanjos. Dandara, uma guerreira astuta e ardilosa seguiu Kael até lá. Preciso que dê cobertura a ele, leve alguém de sua confiança consigo."

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 3 - Professores e Alunos

"Quem é esse sujeito preso no cubo do senhor? Outro ladão de livros do mercado central?", indagou Felícia.

"Não, esse é o companheiro da Dandara, Zulu do reino de Abath.", disse Lioran percebendo que Zulu havia se irritado ao notar que seu plano tinha sido tão facilmente descoberto pelo mago de Solara.

"Preciso montar vigília sobre nosso hóspede indesejado aqui. Vá sem demora."

Felícia parte do salão da biblioteca rumo a torre mais alta do castelo. Lá de cima ela tem uma visão esplêndida de praticamente todo o feudo. Ela olha para cima, segura um artefato em uma de suas mãos e de repente uma grande bola de energia sobe aos céus e explode como se fosse fogos de artifício coloridos.

Todos do reino olham para o céu.

Um dos comerciantes se indaga se era uma data festiva ou aniversário de alguém importante. Porém, logo em seguida algo curioso acontece. Todos ficam paralizados, como se o tempo tivesse sido congelado.

Segundos depois duas sombras aparecem ao lado de Felícia.

"Fazia tempo que não via fogos dessa cor nos céus.", disse Elizabette, uma atiradora habilidosa, discípula da arqueira Evelynne.

"Ainda bem que não vimos! Da última vez o reino estava quase todo destruído. Se não fosse pelo rei Cedric, estaríamos todos mortos.", disse Willian, paladino treinado por Aldric e guarda do reino.

"Temos uma missão de resgate. Nossos mestres e professores acabaram de dar suas vidas pela paz do reino. Eles merecem um descanso. Agora é com a gente... como nos velhos tempos.", falou Felícia segurando nos ombros de seus antigos companheiros de batalhas.

Os três partiram sem demora rumo ao templo dos Arcanjos.

Enquanto isso, no castelo...

"Majestade.", disse Lioran ao ser recebido pelo rei na sala do trono, "A Orbe de poder não é apenas uma joia poderosa. Ele é a chave para um portal que pode transmutar magia das sombras entre nosso mundo e o mundo de quem a conjurou."

"No momento Aldric está fora de combate, se recuperando com os curandeiros do reino. Evelynne está bastante desgastada e foi realizar suas preparações para a próxima vez que for convocada."

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 3 - Professores e Alunos

"Já Kael, foi para o tempo dos Arcanjos, seu antigo local de "trinamentos."

"Especificamente sobre o clérigo curandeiro, temo que ele possa estar em perigo. Uma sombra está no seu encalço. Porém já tomei providencias quanto a isso."

"O mais importante agora é que o senhor tem de saber que a magia do caos está controlando ospedeiros no nosso mundo. Como se os manipulasse como marionetes."

"Capturei um dos Ladinos que enfrentamos no deserto chamado Zulu. Pouco tempo depois que lancei magia de luz sobre ele, seu corpo adormeceu e ele caiu em sono profundo na biblioteca mágica. No momento ele está trancafiado."

"O importante é que temos de ser rígidos com relação a essa corrupção que está se espalhando não só sobre o reino de Solara, ela também já chegou ao reino de "Abath e todo o deserto. Vários monstros nos atacaram pelo caminho, mais poderosos até que os lobos que originalmente surgiram com essa problemática."

"Acredito fortemente que o manipulador quer ressuscitar aquela que está selada, se é que o senhor me entende.",**Lioran termina seu relatório.**

O rei Cedric imediatamente pergunta a Lioran.

"Você entregou o tomo ao Kael?"

"Sim magestade, fiz como de costume.",**responde Lioran como se o livro carregasse consigo alguma chave para resolver toda essa situação calamitosa.**

"Vamos fazer as preparações, iremos agir o mais breve possível",**responde Cedric estendendo sua mão e dispersando todos do salão.**

Meio dia de viagem a frente no reino de Solara os três jovens aprendizes conversam sobre suas aventuras do passado, porém, planejando o futuro.

"Logo chegaremos ao templo, fiquem espertas vocês duas! Não quero ter de repelir outro meteóro de fogo para salvar vossas peles de ceda... Unffff",**diz Willian com cara de bravo, olhando para as duas companheiras.**

"Foi tudo culpa da Elizabette, ela nunca acerta diretamente um alvo, nem que ele esteja a 1 metro de distância. HAHAAHAH"

Willian e Felícia caem na risada.

"Claro que eu não miro pra acertar, porque eu faria isso? Não tem como escapar de meus tiros mesmo... eu ne olho direito para onde estou apontando minha arma mágica.",**responde Elizabette às provocações.**

Pouco tempo depois nossos herois chegam ao seu destino, o templo dos Arcanjos.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 3 - Professores e Alunos

O Templo dos Arcanjos erguia-se imponente no topo das montanhas ao norte do feudo do reino de Solara, um santuário de pedra branca e dourada que parecia tocar o céu. Suas torres altíssimas eram envoltas por uma névoa suave, e os raios de sol que atravessavam as nuvens criavam um efeito quase divino, como se o próprio céu abençoasse aquele lugar sagrado. À distância, o templo parecia grande, mas ao se aproximar, sua verdadeira magnitude era revelada. As muralhas eram adornadas com estátuas enormes, cada uma esculpida com detalhes tão realistas que pareciam prestes a ganhar vida. Os portões principais, feitos de um metal brilhante e gravados com runas antigas, eram guardados por duas colossais estátuas de guerreiros alados, suas asas cruzadas formando um arco sob o qual todos os visitantes precisavam passar.

Foi ali, diante desses portões majestosos, que Felícia Chrona, Elizabette e Willian foram interrompidos. Lethael, a entidade da Vigilância, desceu do céu com um bater de asas poderoso, sua armadura reluzindo sob a luz do sol.

Seus olhos, brilhantes como estrelas, fixaram-se nos três visitantes, e sua voz ecoou como um trovão distante.

"Quem ousa adentrar o Templo dos Arcanjos?", perguntou Lethael, sua espada flamejante pairando ao seu lado, pronta para ser usada se necessário. "Este é um lugar de paz e reflexão, não de intrusos."

Felícia, com sua postura calma e serena, deu um passo à frente. Seu manto azul-esverdeado, bordado com símbolos que pareciam se mover como ondas, balançava suavemente com a brisa. *"Somos enviados por Lioran, o mago arcano de Solara.", disse ela, sua voz melodiosa e firme. "Viemos ver Kael, o Clérigo. Temos assuntos urgentes a tratar com ele."*

Lethael inclinou a cabeça, estudando os três com um olhar penetrante. *"Kael está sob a proteção dos Arcanjos. Ele veio buscar conhecimento e cura. Por que Lioran enviaria vocês até aqui?"*

Antes que Felícia pudesse responder, uma nova presença surgiu. Angélica, a Arcanja da Misericórdia, aproximou-se com passos suaves, suas asas brancas como a neve refletindo a luz de maneira quase celestial. Seu rosto era gentil, mas seus olhos carregavam a sabedoria de milênios.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 3 - Professores e Alunos

"Lethael, está tudo bem.", disse Angélica, sua voz tão suave quanto uma brisa de primavera. "Eu os levarei até Kael. Eles são bem-vindos aqui."

Lethael hesitou por um momento, mas acabou por recuar, sua espada desaparecendo em um brilho de luz. *"Como desejar, irmã. Mas lembre-se, a segurança do templo é nossa prioridade."*

Angélica acenou com a cabeça e voltou-se para os três visitantes. *"Sigam-me.", disse ela, com um sorriso caloroso. "Kael está no Pátio central do Templo. Ele estará feliz em vê-los."*

Ao atravessarem os portões, os três foram imediatamente envolvidos por uma sensação de paz e tranquilidade. O interior do templo era ainda mais impressionante do que o exterior. Grandes colunas de mármore branco sustentavam um teto abobadado, decorado com afrescos que contavam a história dos Arcanjos e suas batalhas contra as forças das trevas de heras atrás. Cortinas de seda branca e dourada balançavam suavemente, como se dançassem ao ritmo de uma música celestial. O chão era de mosaicos intrincados, formando padrões que pareciam se mover sob seus pés.

O ar era perfumado com o aroma de incenso e flores, e a luz que entrava pelos vitrais coloridos criava um espetáculo de cores que se espalhava pelo chão e pelas paredes. Em cada canto, havia altares adornados com velas e oferendas, e estátuas pareciam observar os visitantes com olhos benevolentes.

Enquanto caminhavam, Willian, o jovem aprendiz de paladino, não conseguia esconder sua admiração. *"Este lugar é incrível.", sussurrou ele, olhando ao redor com olhos arregalados. "É como se estivéssemos em outro mundo."*

Elizabette, a atiradora, concordou com um aceno. *"Sim, é impressionante. Mas não podemos nos distrair. Temos uma missão a cumprir."*

Felícia, por sua vez, caminhava com uma serenidade que contrastava com a grandiosidade do local. Seus olhos, que pareciam conter o brilho das estrelas, estavam fixos no caminho à frente. Ela sabia que o tempo era precioso e que cada momento contava.

Angélica conduziu-os por corredores amplos e salas majestosas, até chegarem ao Pátio dos Salões do Templo. Este era um local único, onde o próprio tempo parecia fluir de maneira diferente.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 3 - Professores e Alunos

O pátio era circular, com fontes de água cristalina no centro, e as paredes eram revestidas por relógios de todos os tipos, desde os mais simples até os mais complexos, cada um marcando o tempo de uma maneira única. No centro do pátio, Kael estava sentado em um banco de pedra, absorto em um livro antigo. Ele parecia mais forte do que quando o grupo o deixara, e seus olhos brilhavam com uma nova determinação. Ao ver os três se aproximarem, ele levantou-se, surpreso.

"*Felícia? Elizabette? Willian? O que vocês estão fazendo aqui?*", perguntou Kael, fechando o livro e colocando-o ao lado.

Felícia sorriu. "*Lioran nos enviou. Ele acredita que precisamos de sua ajuda, e que há algo importante que você precisa saber.*"

Kael franziu a testa, preocupado. "*O que aconteceu? Algo está errado?*"

Elizabette cruzou os braços. "*Não sabemos ao certo, mas Lioran está preocupado. Ele descobriu algo sobre uma sombra perigosa que está seguindo você, e acredita que precisamos agir rapidamente.*"

Willian acrescentou: "*E ele nos enviou para garantir que você esteja seguro e que receba as informações necessárias.*"

Kael assentiu, compreendendo a gravidade da situação. "*Entendo. Vamos então. Precisamos descobrir o que está acontecendo e como podemos nos ajudar.*"

Angélica, que observava a cena em silêncio, deu um passo à frente. "*Se precisarem de algo, o Templo dos Arcanjos está à sua disposição. A luz da justiça guiará seus passos.*"

Assim que Angélica terminou suas palavras, uma sombra movediça surgiu de trás de uma das colunas do pátio. Era Dandara, a ladina astuta e traiçoeira, cujos olhos brilhavam com uma luz maligna. Com movimentos rápidos e precisos, ela saltou em direção a Angélica, agarrando-se às asas da Arcanja antes que qualquer um pudesse reagir.

"*Como ousa?!*", gritou Angélica, tentando se libertar, mas Dandara já havia ativado um artefato sombrio que começou a drenar a energia celestial da Arcanja. A aura dourada e reluzente de Angélica começou a se dissipar, tornando-se opaca e fraca.

Suas asas, antes majestosas, agora pendiam pesadas, incapaz de sustentá-las no ar. Ela caiu no chão, fraquejando, enquanto Dandara se afastava com um sorriso triunfante.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 3 - Professores e Alunos

"Como... como isso foi possível?", murmurou Angélica, ainda atordoada. "Nenhuma sombra pode entrar aqui sem ser notada..."

Dandara riu, um som frio e cortante. *"Vocês subestimam o poder das sombras, Querubim. Eu não vim deste mundo, e seus guardiões estão ocupados demais para perceberem minha presença."*

Felícia, Elizabette e Willian reagiram rapidamente, mas Dandara já estava em movimento, correndo em direção a uma grande porta ornamentada no fundo do pátio. Era a entrada para os aposentos de Seraphine, a responsável pelo templo. Antes que alguém pudesse alcançá-la, outra figura surgiu, bloqueando o caminho de Dandara. Era Celeste, a Anjo de alta patente e sabedoria. Seus olhos, cheios de conhecimento e serenidade, fixaram-se em Dandara, mas havia uma faísca de preocupação em seu olhar. "Dandara.", disse ela, sua voz calma, mas firme, "você sabe que não pode vencer aqui. O que espera alcançar com essa insanidade?"

Dandara parou por um momento, avaliando a nova adversária. *"Insanidade? Não, Celeste. Vim buscar o que é meu!"*

"O poder que vocês guardam aqui não pertencem a vocês. E eu não vou deixar que vocês me impeçam."

Celeste ergueu uma mão, e um brilho suave emanou de sua palma. *"O poder que você busca não é seu para tomar. Ele agora pertence à luz, e você só trará destruição se tentar usá-lo. Por favor, pense no que está fazendo."*

Dandara riu novamente, mas desta vez havia uma nota de amargura em sua voz. *"Pensar? Eu já pensei demais, Celeste. Vim libertar um de nossos irmãos e ninguém vai me impedir."*

Celeste suspirou, triste, mas determinada. *"Então você me deixa sem escolha. Não posso permitir que você prossiga."*

Dandara não hesitou. Com um movimento rápido, ela lançou uma adaga sombria em direção a Celeste, mas a Arcanja desviou com facilidade, sua aura brilhando intensamente. *"Você não pode vencer a luz com trevas, Dandara.", disse Celeste, erguendo ambas as mãos. "Mas talvez eu possa mostrar a você o caminho de volta."*

Antes que Celeste pudesse agir, no entanto, Dandara ativou outro artefato, criando uma barreira de sombras ao seu redor. *"Não hoje, Arcanja.", disse ela, antes de se virar e correr em direção à grande porta.*

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 3 - Professores e Alunos

O trio de heróis tentou alcançá-la, mas a barreira de sombras os impediu. *"Precisamos ajudar Angélica!"*, gritou Willian, correndo de volta para onde a Querubim estava.

Felícia, no entanto, olhou para a porta que Dandara havia aberto. *"Ela está indo para os aposentos de Seraphine. Precisamos pará-la antes que seja tarde demais."*

Felícia tenta sem sucesso ativar um de seus encantamentos de controle temporal, mas infelizmente, parecia não funcionar naquele templo.

Enquanto isso, Dandara entrou nos aposentos de Seraphine, uma sala vasta e iluminada por uma luz dourada que parecia emanar das próprias paredes. No centro da sala, uma figura imponente estava sentada em um trono de mármore branco. Era Seraphine, a divindade responsável pelo templo, cuja aura era tão poderosa que parecia preencher todo o espaço ao seu redor.

"Quem ousa adentrar e macular o templo dos Arcanjos?", perguntou Seraphine, sua voz carregada de uma autoridade inquestionável.

Dandara parou por um momento, sentindo o peso da presença de Seraphine. Mas sua determinação não vacilou. *"Eu vim buscar o que é meu."*, disse ela, erguendo o artefato sombrio que havia usado para drenar os poderes de Angélica. *"E nada vai me impedir."*

Seraphine levantou-se de seu trono, sua aura brilhando ainda mais intensamente. *"Você não entende o que está brincando, criança. O poder que você busca não é para ser usado por mãos mortais, muito menos por alguém como você."*

Dandara riu, mas havia uma tensão em sua voz. *"Mortais? Vou mostrar a você o que uma mortal pode fazer."*

Com um movimento rápido, ela lançou uma onda de energia sombria em direção a Seraphine, mas a Arcanja simplesmente ergueu uma mão, dissipando o ataque com facilidade. *"Você é corajosa, eu reconheço isso."*, disse Seraphine, avançando em direção a Dandara. *"Mas coragem sem sabedoria é apenas tolice."*

Dandara recuou, mas não desistiu. Ela sabia que não poderia derrotar Seraphine em um confronto direto, mas talvez pudesse distraí-la o suficiente para alcançar seu objetivo.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 3 - Professores e Alunos

Enquanto isso, Felícia, Elizabette e Willian finalmente conseguiram atravessar a barreira de sombras e entraram nos aposentos.

"Seraphine!", chamou Felícia.
"Precisamos pará-la antes que ela cause mais danos!"

Seraphine acenou com a cabeça, mas manteve seus olhos fixos em Dandara. *"Ela não vai a lugar algum."*

No calor da batalha, algo inexplicável aconteceu. Dandara, que momentos antes estava prestes a escapar através do portal sombrio, de repente paralisou. Seus membros congelaram no ar, como se seu corpo tivesse sido tomado por uma força externa. Seus olhos, antes cheios de determinação e malícia, agora estavam vazios, como se a própria essência dela tivesse sido sugada. Uma energia púrpura e negra, semelhante a uma fumaça densa e sinistra, começou a emergir de seu corpo, envolvendo-a em uma aura sombria.

"O que... o que está acontecendo?", sussurrou

Dandara, sua voz fraca e distante, como se estivesse lutando para manter o controle de si mesma. Mas era tarde demais. A fumaça tomou forma, e Dandara caiu no chão como um saco vazio, uma casca oca.

Todos no templo ficaram perplexos, observando a cena com uma mistura de horror e incredulidade.

A fumaça púrpura e negra começou a se condensar, tomando a forma de uma figura imponente. Era um guerreiro das sombras, com uma armadura vermelha da cor do sangue e negra, cravejada de runas brilhantes que pareciam pulsar com energia maligna. Seus olhos eram como brasas, e sua presença emanava uma aura de poder absoluto. Ele se chamava Darius, um ser do Mundo das Sombras, e sua chegada ao templo dos Arcanjos era o cumprimento de um plano cuidadosamente arquitetado.

Darius olhou para o corpo inerte de Dandara e riu, um som profundo e ecoante que parecia vir das profundezas do abismo. *"Obrigado, Dandara."*, disse ele, sua voz carregada de sarcasmo e desprezo. *"Você foi útil, mais do que jamais poderia imaginar. Sem suas habilidades furtivas, eu nunca teria conseguido entrar neste templo sagrado. Você foi a peça perfeita no meu jogo."*

Felícia, Elizabette e Willian trocaram olhares de choque e raiva. "O que você fez com ela?", gritou Willian, segurando sua espada com firmeza.

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Cedrik Caminhante da Tempestade



Arzgot

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 4 - Luz vs Sombras

Darius virou-se para eles, seu sorriso macabro iluminado pela luz carmesim que emanava de sua armadura. *"Ela serviu ao seu propósito. Tudo foi planejado, desde o início. Os lobos selvagens nas florestas de Solara, o confronto com a Esfinge nos desertos de Abath... Tudo foi um teste. Precisávamos saber se nossa magia teria poder em um mundo oposto ao nosso, um mundo de luz e esperança. Zulu e Dandara foram marionetes, peças descartáveis em um jogo muito maior."*

Ele riu novamente, fazendo com que até mesmo as estátuas dos Arcanjos parecessem se encolher. *"E agora, chegou a hora de eu tomar o poder dos Arcanjos e levá-lo ao Mundo das Sombras. A luz que vocês tanto protegem será extinta, e as trevas reinarão supremas."*

Seraphine, que até então havia observado a cena em silêncio, deu um passo à frente. Sua aura brilhava com uma intensidade quase cegante, e seus olhos estavam cheios de uma determinação feroz. *"Você subestima o poder da luz, Darius."*, disse ela, sua voz calma, mas carregada de autoridade. *"Este templo é um santuário de esperança e fé, e eu não permitirei que você o profane."*

Darius virou-se para ela, seu sorriso desaparecendo. *"Ah, Seraphine. A grande Arcanja. Vamos ver se sua luz é forte o suficiente para enfrentar as trevas que eu trago."*

Sem mais palavras, os dois se enfrentaram. Seraphine ergueu as mãos, e uma onda de luz dourada emanou de seu corpo, atingindo Darius como um furacão de energia celestial. Ele, no entanto, não recuou. Com um gesto rápido, ele ergueu uma barreira de sombras, dissipando o ataque de Seraphine com facilidade.

"Você é forte.", admitiu Darius, *"mas não o suficiente."*

Ele contra-atacou, lançando uma onda de energia púrpura em direção a Seraphine. Ela desviou, mas a energia atingiu uma das colunas do templo, fazendo-a desmoronar em uma chuva de pedras e poeira. O chão tremeu, e os vitrais coloridos do templo estilhaçaram-se, espalhando fragmentos de luz e cor pelo ar. Felícia, Elizabette e Willian tentaram se aproximar, mas a intensidade da batalha era tão grande que eles foram forçados a recuar. *"Não podemos chegar perto!"*, gritou Elizabette, segurando seu arco com força. *"A energia deles é muito poderosa!"*

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 4 - Luz vs Sombras

Felícia, no entanto, não desistiu.

"Precisamos encontrar uma maneira de ajudar Seraphine. Se Darius vencer, tudo estará perdido."

Enquanto isso, a batalha entre Seraphine e Darius continuava, cada um lançando ataques que pareciam capazes de destruir o próprio templo. Seraphine invocou espadas de luz, que voaram em direção a Darius, mas ele as desviou com um escudo de sombras. Ele, por sua vez, lançou uma série de projéteis escuros, que Seraphine dissipou com um gesto de suas mãos.

"Você não pode vencer, Seraphine.", disse Darius. "As trevas são inevitáveis."

"Enquanto houver luz, haverá esperança.", respondeu

Seraphine, sua voz firme e cheia de convicção. "E eu nunca vou desistir."

A batalha atingiu seu clímax quando Seraphine invocou uma onda de energia tão brilhante que iluminou todo o templo, fazendo com que até mesmo Darius recuasse por um momento. Ele, no entanto, respondeu com um ataque igualmente poderoso, uma explosão de energia púrpura que colidiu com a luz de Seraphine, criando uma onda de choque que derrubou a todos.

Quando a poeira baixou, Seraphine e Darius ainda estavam de pé, mas ambos mostravam sinais de exaustão.

"Você é mais forte do que eu imaginava.", admitiu Darius, sua voz agora carregada de respeito. "Mas isso não vai mudar o resultado final."

Seraphine respirou fundo, sua aura brilhando mais uma vez. "A batalha ainda não acabou, Darius. E enquanto eu estiver de pé, você não vai vencer."

No auge do confronto, Darius parou de repente, como se estivesse ouvindo uma voz distante que apenas ele podia escutar. Seus olhos, antes brilhando com uma luz púrpura e maligna, agora se fixaram em um ponto distante, como se estivesse revivendo memórias há muito esquecidas. Sua armadura, antes vermelha com cristais e ornamentos carmesim, começou a se transformar. As cores vibrantes deram lugar a um vórtice de preto e púrpura, uma névoa sombria que envolveu seu corpo inteiro. A armadura dissolveu-se, substituída por uma forma etérea e monstruosa, como se ele fosse feito de fumaça e trevas. Sua aparência agora era a de uma criatura das sombras, sem forma definida, mas com uma presença aterradora.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 4 - Luz vs Sombras

"Esta... esta é minha forma original.", disse Darius, sua voz agora reverberando como se viesse de todas as direções ao mesmo tempo. "Vocês achavam que eu era apenas um guerreiro das sombras? Fui muito mais do que isso. Fui um Arcanjo Mestre da Luz, assim como você, Seraphine."

Seraphine, que até então mantivera uma postura firme e resoluto, agora parecia perturbada. Seus olhos, cheios de confusão e incredulidade, fixaram-se na figura sombria diante dela. "Arzgot...?", sussurrou ela, como se não conseguisse acreditar no que estava vendo. "Mas... isso é impossível. Você foi banido há eras. Como... como você voltou?"

Darius, ou Arzgot, como agora se revelava, gargalhou estridentemente, um som que ecoou pelas paredes do templo. "Banido? Sim, fui banido. Mas o Mundo das Sombras não me destruiu, Seraphine. Ela me transformou. Fui condenado a viver nas trevas, mas agora voltei para reclamar o que é meu. Vim retomar meu trono. Meu nome original era Arzgot, o Caído. Era assim que vocês me chamavam aqui, após minha derrota."

Seraphine balançou a cabeça, tentando processar as palavras de Arzgot. "Arzgot... o que aconteceu com você?"

"O que o Mundo das Sombras fez com você?"

Arzgot não respondeu imediatamente. Em vez disso, ele desapareceu da visão de todos, como se tivesse se dissolvido na própria escuridão. Antes que alguém pudesse reagir, ele reapareceu atrás de Seraphine, sua forma sombria envolvendo-a como uma névoa densa. "Vou lhe mostrar o que aconteceu comigo, irmã.", sussurrou ele, sua voz agora suave, mas carregada de uma ameaça implícita.

Seraphine tentou se libertar, mas era tarde demais. As sombras de Arzgot penetraram em sua armadura, envolvendo-a em uma aura negra e púrpura. Suas asas, antes brancas e brilhantes, agora começaram a escurecer, como se estivessem sendo corrompidas pela escuridão. Sua armadura, outrora reluzente e dourada, transformou-se em um traje sombrio, com detalhes que pareciam pulsar com energia maligna. Seu rosto, antes sereno e cheio de luz, agora estava escondido atrás de uma máscara negra, sem expressão, mas carregada de uma aura de perigo.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 4 - Luz vs Sombras

"Seraphine!", gritou Felícia, tentando se aproximar, mas uma onda de energia sombria a empurrou para trás. *"O que ele fez com você?"*

Seraphine não respondeu. Em vez disso, ela se virou para os três heróis, seus olhos agora brilhando com uma luz púrpura e sombria. Ela havia perdido o controle sobre seu corpo, e agora agia instintivamente, movida pelas sombras de Arzgot. Com um movimento rápido, ela lançou uma onda de energia escura em direção a Felícia, Elizabette e Willian, forçando-os a se espalharem para evitar o ataque.

"Ela está sob o controle dele!", gritou Willian, erguendo seu escudo para bloquear outro ataque. *"Precisamos pará-la antes que ela nos destrua!"*

Felícia, no entanto, hesitou. *"Não podemos machucá-la! Ela não é responsável por isso!"*

Enquanto isso, Arzgot observava a cena com um sorriso de satisfação. *"Veja só, Seraphine. Agora você entende o poder das trevas. Você, que sempre defendeu a luz, agora é uma serva da escuridão. Como é irônico, não é?"*

Seraphine, ainda lutando internamente contra o controle de Arzgot, tentou falar, mas suas palavras foram sufocadas pelas sombras.

Em vez disso, ela atacou novamente, desta vez com uma série de projéteis escuros que forçaram os heróis a se esconderem atrás das colunas do templo.

"Precisamos fazer algo!", disse Elizabette, preparando uma bala mágica em suas pistolas. *"Se não a pararmos, ela vai nos matar!"*

Felícia olhou para Seraphine, sua mente trabalhando rapidamente. *"Talvez... talvez eu possa usar meus poderes para desacelerar o tempo ao redor dela. Isso pode nos dar uma chance de libertá-la do controle de Arzgot."*

Willian assentiu. *"Faça isso. Eu e Elizabette vamos distraí-la."*

Felícia fechou os olhos, concentrando-se em seus poderes. O ar ao seu redor começou a vibrar, e uma aura azulada envolveu Seraphine, desacelerando seus movimentos. Willian e Elizabette aproveitaram a oportunidade para se aproximarem, mas Seraphine ainda era uma adversária formidável.

Mesmo desacelerada, ela lançou um ataque poderoso, forçando Willian a usar seu escudo para proteger Elizabette. *"Ela é forte demais!"*, gritou Willian, sentindo o impacto do ataque em seu escudo. *"Precisamos de um plano melhor!"*

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 4 - Luz vs Sombras

Enquanto isso, Arzgot continuava a rir, observando a cena com prazer. *"Seraphine agora é uma extensão de mim, e eu não vou deixar que vocês a libertem."*

Felícia, no entanto, não desistiu. *"Seraphine!", gritou ela, tentando alcançar a Arcanja corrompida.* *"Lute contra ele! Você é mais forte do que isso!"*

Por um instante, parecia que Seraphine hesitava, como se estivesse ouvindo as palavras de Felícia. Então, as sombras ao seu redor se intensificaram, e ela atacou novamente, desta vez com uma explosão de energia que derrubou a todos no templo.

O salão principal do templo estava em ruínas. Colunas de mármore que antes sustentavam o teto imponente agora estavam quebradas, espalhadas pelo chão como ossos de um gigante caído. A luz que antes banhava o local com um brilho dourado agora estava obscurecida por uma névoa púrpura e negra, emanada pela presença de Arzgot, o Caído. Ele estava sentado no trono de Seraphine, seu olhar carregado de superioridade e desprezo enquanto observava os heróis caídos. Felícia, Willian e Elizabette estavam gravemente feridos, suas forças quase esgotadas após o confronto

com Seraphine, que agora estava sob o controle das sombras.

"Patéticos.", murmurou Arzgot. *"Vocês realmente achavam que poderiam derrotar as trevas? Sua luz é fraca, e sua esperança é uma ilusão."*

Enquanto ele falava, outros Arcanjos tentavam intervir, lançando ataques poderosos contra Seraphine, mas ela era forte demais. Suas asas negras batiam com força, criando ondas de energia sombria que derrubavam tudo em seu caminho. Nenhum dos Arcanjos conseguia se aproximar, e um a um, eles caíam, exaustos e feridos.

Foi então que Kael entrou no salão. Sua presença era como um farol de esperança em meio ao caos. Ele carregava consigo um cajado adornado com runas brilhantes, e sua aura de luz sagrada iluminou o ambiente, mesmo que brevemente. *"Levantem-se, aprendizes.", disse ele, sua voz cheia de determinação.* *"A batalha ainda não acabou."*

Com um movimento rápido, Kael lançou encantamentos sobre Felícia, Willian e Elizabette. Uma luz dourada envolveu seus corpos, curando suas feridas e restaurando suas forças.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 4 - Luz vs Sombras

"Vocês são mais fortes do que imaginam.", continuou Kael, olhando para cada um deles. "Mas precisamos trabalhar juntos. Vou ungir vocês com a luz sagrada. Só assim teremos uma chance contra as sombras."

Felícia sentiu a energia fluir por seu corpo, revitalizando-a. "Obrigada, Kael.", disse ela, levantando-se com determinação renovada. "Vamos acabar com isso."

Willian segurou sua espada com firmeza, sua armadura agora brilhando com uma luz suave. "Estou pronto. Não vamos deixar que ele destrua Solara."

Elizabette, sempre prática e focada, verificou suas pistolas mágicas. "Vamos mostrar a ele o que a luz pode fazer."

Kael ergueu o cajado, e uma onda de energia sagrada envolveu os três heróis. "A luz está com vocês. Agora, vamos libertar Seraphine."

O grupo avançou em direção a Seraphine, que ainda estava envolta em sombras. Felícia foi a primeira a agir, usando seus poderes para desacelerar o tempo ao redor da Arcanja. Seraphine, agora movendo-se em câmera lenta, tentou lançar um ataque, mas Willian aproveitou a oportunidade para empurrá-la com força contra uma das gigantescas pilastras do salão.

O impacto foi tão forte que a pilastra rachou, mas Seraphine ainda estava de pé, suas asas negras batendo com força.

Foi então que Elizabette entrou em cena. Ela apareceu cara a cara com Seraphine, suas pistolas mágicas apontadas diretamente para a Arcanja. "No pé ou na mão?", perguntou ela, com um sorriso confiante.

Seraphine, controlada pelas sombras, emitiu um pulso de energia escura, mas Elizabette estava preparada. As balas de suas pistolas estavam imbuídas de poder sagrado, e quando ela disparou, uma saraivada de balas mágicas voou em direção a Seraphine. No ar, as balas começaram a se multiplicar, criando uma chuva infinita de projéteis brilhantes que atingiram a Arcanja de todos os lados.

As balas perfuraram todo o salão central, buracos por todas as partes.

"Conseguimos, amigos.", disse Elizabette, vibrando de emoção com um largo sorriso no rosto. "Virão só, eu nem preciso mirar... HAHAAAAHA!"

Seraphine, atingida por incontáveis balas de luz sagradas, finalmente sucumbiu. As sombras ao seu redor começaram a se dissipar, e ela caiu no chão, inconsciente, livre do controle de Arzgot.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 4 - Luz vs Sombras

Arzgot, que até então observava a cena com desdém, levantou-se do trono. Sua forma sombria agora parecia ainda mais ameaçadora, como se ele estivesse absorvendo a escuridão ao seu redor.

"Confesso que não esperava por isso.", disse ele, sua voz carregada de uma mistura de raiva e admiração. "Vocês lutaram de forma exemplar. Mas estão machucados e cansados demais para lidar comigo. Vamos acabar com isso e liberar a escuridão em Solara de uma vez por todas!"

Felícia, Willian e Elizabette trocaram olhares determinados. Sabiam que a batalha ainda não havia terminado, e que Arzgot era um inimigo muito mais poderoso do que qualquer coisa que já haviam enfrentado. Mas também sabiam que não podiam desistir. A luz que Kael lhes havia concedido ainda brilhava em seus corações, e eles estavam dispostos a lutar até o fim. Kael, de pé ao lado deles, ergueu o cajado. *"A luz está conosco. Não importa o quão forte ele seja, nós vamos vencer."*

Arzgot gargalhou. *"Então venham. Mostrem-me o que sua luz pode fazer."*

O impacto foi tão forte que a pilastra rachou, mas Seraphine ainda estava de pé, suas asas negras batendo com força.

Foi então que Elizabette entrou em cena. Ela apareceu cara a cara com Seraphine, suas pistolas mágicas apontadas diretamente para a Arcanja. *"No pé ou na mão?", perguntou ela, com um sorriso confiante.*

Seraphine, controlada pelas sombras, emitiu um pulso de energia escura, mas Elizabette estava preparada. As balas de suas pistolas estavam imbuídas de poder sagrado, e quando ela disparou, uma saraivada de balas mágicas voou em direção a Seraphine. No ar, as balas começaram a se multiplicar, criando uma chuva infinita de projéteis brilhantes que atingiram a Arcanja de todos os lados.

As balas perfuraram todo o salão central, buracos por todas as partes.

"Conseguimos, amigos.", disse Elizabette, vibrando de emoção com um largo sorriso no rosto. "Virão só, eu nem preciso mirar... HAAAAHA!"

Seraphine, atingida por incontáveis balas de luz sagradas, finalmente sucumbiu. As sombras ao seu redor começaram a se dissipar, e ela caiu no chão, inconsciente, livre do controle de Arzgot.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 4 - Luz vs Sombras

A batalha entre os heróis e Arzgot havia atingido um ponto crítico. O Caído, em sua forma monstruosa de sombras e fumaça púrpura, dominava o campo de batalha com uma facilidade aterradora. Cada movimento seu era calculado e devastador, como se ele estivesse brincando com seus oponentes. Felícia, Willian e Elizabette, mesmo fortalecidos pela luz sagrada de Kael, estavam sendo derrotados de forma avassaladora.

Felícia tentou usar seus poderes para desacelerar o tempo ao redor de Arzgot, mas ele simplesmente riu, dissipando o efeito com um gesto de sua mão sombria. *"Vocês são como insetos tentando derrubar uma montanha."*, zombou ele, antes de lançar uma onda de energia púrpura que derrubou Felícia no chão.

Willian avançou com sua espada brilhante, mas Arzgot o parou no ar com uma barreira de sombras, antes de arremessá-lo contra uma pilastra quebrada.

Elizabette tentou disparar suas pistolas mágicas, mas as balas de luz sagrada simplesmente desapareciam ao se aproximarem de Arzgot, como se fossem absorvidas por um buraco negro.

"Isso é tudo o que vocês têm?", perguntou ele, erguendo as mãos para lançar outro ataque.

Kael, que até então havia tentado apoiar os heróis com encantamentos de cura, estava exausto. *"Não podemos desistir."*, murmurou ele, mas até mesmo sua voz parecia carregada de dúvida.

Foi então que algo inesperado aconteceu. Sob os escombros do pátio central, o tomo mágico que Lioran havia entregado a Kael começou a brilhar com intensidade. Uma luz dourada emergiu das páginas do livro, crescendo até formar um turbilhão que se conectou aos céus. O feixe de luz era tão brilhante que iluminou todo o templo, dissipando as sombras de Arzgot por um momento. A Luz estava conectando o templo até o castelo central do reino de Solara.

"O que... o que está acontecendo?", perguntou Felícia, cobrindo os olhos com o braço.

A voz do rei Cedrik soava forte pelo salão, vinda de dentro do turbilhão de luz. *"Ainda bem que o Kael manteve o tomo com ele e não o largou em uma moita qualquer em um bosque."*, disse ele, com um tom de alívio e sarcasmo.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 4 - Luz vs Sombras

Arzgot, que até então parecia invencível, agora estava visivelmente perturbado.

"Cedrik?!", gritou ele, sua voz carregada de choque e raiva.

"Você aqui? De novo?"

O rei Cedric emergiu do turbilhão de luz, acompanhado por Lioran, o mago arcano. Cedrik estava vestido com uma armadura reluzente, e sua espada brilhava com uma luz que parecia rivalizar com a do próprio sol. Lioran, por sua vez, segurava um cajado adornado com runas brilhantes, e seus olhos estavam cheios de determinação.

"Sim, sou eu.", respondeu Cedrik, sua voz firme e cheia de autoridade. "*Lioran me precaveu sobre sua presença disfarçada sob o item mágico e a orbe mágica corrompida. Todos objetos de poder da escuridão que poderiam tentar as mentes mais fracas. Vou por um fim em você de uma vez por todas, dessa vez, ao invés de selá-lo em outro mundo, vou apagar sua existência!*"

Arzgot riu, mas havia uma nota de nervosismo em sua voz. "Você acha que pode me derrotar, Cedrik? Estou mais forte do que nunca! Não será como da última vez que nos enfrentamos."

Cedrik não respondeu. Em vez disso, ele avançou em direção a Arzgot com uma velocidade impressionante, sua espada brilhando com uma luz que parecia cortar as sombras ao seu redor. A batalha entre os dois foi épica, cada golpe de Cedrik era preciso e poderoso, enquanto Arzgot tentava se defender com suas barreiras de sombras e ataques de energia púrpura.

"Você não pode vencer, Cedrik!", gritou Arzgot, lançando uma onda de energia que atingiu o rei, mas ele simplesmente se levantou, ileso. "Não haverá segunda chance, Arzgot.", respondeu Cedrik, antes de contra-atacar com uma série de golpes rápidos que forçaram Arzgot a recuar.

Kael e Lioran, enquanto isso, usavam seus encantamentos para fortalecer os heróis, curando suas feridas e restaurando suas energias. "Levantem-se mais uma vez alunos."

Felícia, Willian e Elizabette, agora revitalizados, juntaram-se à batalha. Felícia usou seus poderes para desacelerar Arzgot, enquanto Willian e Elizabette atacavam com suas armas imbuídas de luz sagrada.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 4 - Luz vs Sombras

Kael, por sua vez, concentrou-se em fortalecer Cedrik, canalizando energia sagrada para sua espada.

Arzgot, agora cercado e enfraquecido, tentou lançar um último ataque desesperado, mas Cedrik estava pronto. Ele ergueu sua espada, e um encantamento poderoso começou a se formar ao seu redor. *"Este é o fim, Arzgot."*, disse ele, sua voz com uma autoridade final.

O corpo de Arzgot começou a se desfazer em fumaça, suas sombras sendo sugadas pela espada de Cedrik. Ele gritou, um som de raiva e desespero, mas não havia escapatória. Em questão de segundos, Arzgot havia desaparecido completamente, sua existência apagada para sempre.

O salão ficou em silêncio, a névoa púrpura e negra dissipando-se para revelar o céu azul acima. Seraphine, agora livre do controle das sombras, voltou à consciência, suas asas brancas e brilhantes novamente. Ela olhou ao redor, seus olhos cheios de gratidão.

"Obrigada.", disse ela, sua voz suave, mas cheia de emoção.

"Obrigada a todos que ajudaram a defender o templo e a luz. Vocês são verdadeiros heróis."

Os Arcanjos, agora se levantando de seus ferimentos, começaram a se mover, avaliando os danos ao templo.

"Teremos um árduo trabalho para restaurar o templo.", disse Celeste.

"Mas o faremos com satisfação, agora que o mal foi expurgado das terras de Solara.", completou Angélica.

Cedrik abaixou sua espada, olhando para os heróis com orgulho. *"Vocês fizeram mais do que poderiam ser esperados. Solara está em dívida com vocês."*

Felícia, Willian e Elizabette trocaram olhares, um sorriso de alívio e satisfação em seus rostos. *"Foi um trabalho em equipe."*, disse Elizabette, com um sorriso confiante.

Kael, ainda segurando o tomo mágico, assentiu. *"A luz prevaleceu, mas precisamos estar sempre vigilantes. As trevas podem tentar retornar."*

Lioran colocou uma mão no ombro de Kael. *"E nós estaremos prontos para enfrentá-las, juntos."*

Novamente o turbilhão de luz se forma no templo, os heróis ao lado do Caminhante da Tempestade entram nele e são rapidamente teleportados ao feudo central no reino de Solara.

"Temos muito o que conversar.", disse Lioran.

"Sim, mas antes vamos comemorar!", respondeu Cedrik.

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Darko



Cassandra



Calipso



Baia do Bagre



Cidade Portuária de Costa Brilhante

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 5 - Outros Mundos

A noite no palácio real de Solara foi de celebração e alegria. O salão principal estava decorado com bandeiras douradas e azuis, as cores do reino, e mesas repletas de iguarias e bebidas finas se estendiam por todo o espaço. Músicos tocavam melodias animadas, e dançarinos se moviam graciosamente ao ritmo das canções. O povo de Solara, desde os nobres mais ilustres até os camponeses mais humildes, estava presente para celebrar a vitória sobre as trevas e honrar os heróis que haviam defendido o reino.

O rei Cedrik, vestido com uma túnica real adornada com detalhes dourados, levantou-se de seu trono e ergueu uma taça de vinho.

"Atenção, todos!", anunciou ele, sua voz ecoando pelo salão. "Hoje celebramos não somente uma vitória, mas a coragem e a bravura daqueles que arriscaram suas vidas para proteger nosso reino. Lioran, Aldric, Evelyne, Kael, e seus aprendizes, Felícia, Elizabette e Willian, são os verdadeiros heróis desta história. Que suas ações sejam lembradas por gerações!"

O salão explodiu em aplausos e vivas, e os heróis, modestamente, acenaram para a multidão.

Felícia, Elizabette e Willian, ainda se acostumando com a atenção, trocaram sorrisos tímidos, enquanto Kael e Lioran trocaram olhares de cumplicidade, sabendo que a batalha havia sido apenas o começo de algo muito maior.

Enquanto a festa continuava, Lioran reuniu discretamente o grupo de heróis em sua biblioteca mágica, um local repleto de livros antigos, pergaminhos e artefatos mágicos. A atmosfera era séria, e a luz das velas projetava sombras dançantes nas paredes.

"Amigos.", começou Lioran, fechando a porta atrás de si e ativando um encantamento de silêncio para garantir que ninguém os ouvisse. "O que vou lhes dizer agora é de extrema importância. Nenhuma dessas informações pode sair desta sala. A segurança do reino – não, a segurança de todo o mundo humano – pode estar em jogo."

Os heróis trocaram olhares preocupados, mas permaneceram em silêncio, aguardando as palavras de Lioran.

"Como vocês sabem, Dandara e Zulu foram usados por Arzgot para ter acesso ao templo dos Arcanjos.", continuou Lioran, caminhando pela sala enquanto falava.

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 5 - Outros Mundos

"Eles foram manipulados, suas mentes corrompidas pelas sombras. Arzgot os usou como peças em seu jogo de vingança contra os anjos que o baniriam para as trevas há muitos anos. Naquela época, o rei Cedrik ainda era um cavaleiro, e com a mesma coragem que demonstrou hoje, ele baniu Arzgot para outro mundo."

Lioran fez uma pausa, olhando para cada um dos heróis. "Mas há mais. Quando Arzgot foi derrotado, eu tive tempo suficiente para ler suas memórias. E o que descobri é alarmante. Existem outros mundos além do nosso, amigos. Arzgot veio de um lugar chamado Mundo das Sombras, um reino onde as criaturas sombrias habitam. Para eles, nosso mundo é conhecido como o Mundo da Luz, o oposto do deles."

Felícia arregalou os olhos. "Outros mundos? Isso é possível?"

"Sim.", **respondeu Lioran, com um aceno grave.** "E não só isso. Um mago das sombras descobriu um feitiço que permite transitar entre esses mundos. O rei do Mundo das Sombras enviou seus arautos para vários desses mundos, incluindo o nosso, com o objetivo de dominar o que eles chamam de Multiverso."

Willian, sempre prático, cruzou os braços. "Então, o que isso significa para nós? Eles vão atacar novamente?"

Lioran assentiu. "É uma possibilidade real. Precisamos avisar os outros mundos sobre a ameaça e, ao mesmo tempo, fortalecer nossas defesas. O rei Cedrik já me deu a missão de formar uma equipe para desempenhar essas tarefas. Vocês, meus amigos, serão parte essencial desse grupo."

Evelyne, que até então havia permanecido em silêncio, falou. "E quanto a Zulu e Dandara? O que faremos com eles?"

"Eles perderam qualquer memória do que aconteceu, mas li suas mentes antes que isso ocorresse. Eles não são mais uma ameaça, mas precisamos levá-los de volta ao reino deles em segurança. No caminho, pretendo convocar mais heróis para se juntarem a nós. A aventura que nos aguarda é maior do que qualquer coisa que já enfrentamos."

Kael, que havia estado em silêncio até então, também falou. "Então, o que faremos agora? Como vamos avisar os outros mundos?"

Lioran sorriu. "Lembram do galho? Item que recuperamos ao derrotarmos os lobos selvagens na floresta? Aparentemente ele funciona como um portal entre nosso mundo e um novo mundo, Um mundo onde o verde domina tudo! **disse Lioran segurando o artefato em suas mãos.**

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 5 - Outros Mundos

Os heróis conversaram entre si, discutindo os fatos extraordinários que acabaram de ouvir. Felícia, sempre curiosa, perguntou sobre a natureza dos outros mundos, enquanto Willian e Elizabette debatiam estratégias defensivas. Aldric, o cavaleiro experiente, ofereceu-se para liderar o treinamento dos novos recrutas.

Lioran, vendo que o grupo estava unido e determinado, deu um passo à frente. *"Amigos, o que enfrentamos é uma ameaça sem precedentes. Mas juntos, podemos proteger não apenas nosso mundo, mas todos os mundos além da luz. A jornada que nos aguarda será longa e perigosa, mas acredito em cada um de vocês."*

Com essas palavras, Lioran desfez o encantamento de silêncio e abriu a porta para o saguão.

Enquanto o grupo deixava a biblioteca, o som da música e das risadas encheu o ar novamente. Mas, por trás das celebrações, cada um dos heróis sabia que uma nova e grande aventura estava prestes a começar. O Mundo da Luz havia sido salvo, mas o Multiverso ainda estava em perigo, e eles seriam os guardiões que protegeriam não apenas Solara, mas todos os outros mundos.

Enquanto isso no reino das sombras...

Velmora Nightthorn entra às pressas no salão central do castelo do Rei Marik.

"Majestade, tenho notícias de além-mundo. Como havia ordenado, nossos generais conseguiram se infiltrar em vários mundos na busca do Mago Foragido. O único lugar que não obtivemos sucesso foi o Mundo da Luz, responsabilidade de Arzgot O Caído."

O rei Malrik dá um suspiro profundo.

"Esqueçam o Mundo da Luz por enquanto, vamos focar nos menos protegidos. Enviem reforços imediatamente para o Mundo da Natureza. De todos os mundos, esse foi o que menor ofereceu resistência. Está repleto de Fadas, Elfos e outros seres pacíficos que desconhecem as sombras e a escuridão."

"Cassandra BlackArrow, você irá ao Mundo da Natureza!"

"Calipso, você irá ao Mundo das Montanhas."

Velmora, intensifique as buscas por Aranthur... quero arrancar cada fio de conhecimento de seus pensamentos o mais breve possível. Já fazem anos que ele escapou de nós. Aquele mago sabe de coisas que nós não sabemos."

Ato 1 - O Renascimento da Luz

Capítulo 5 - Outros Mundos

Velmore acena com a cabeça em sinal de respeito. Afinal, ela carregava a culpa por ter deixado Aranthur escapar com o conhecimento do Multiverso a mais de 100 anos atrás.

Ela obteve informações importantes acerca de como atravessar dimensões. Porém, sempre que os habitantes das sombras o fazem, acabam caíndo em uma dimensão completamente desconhecida, o qual deram o nome de Mundo do Caos. Lá, apenas as mais fortes e hábeis criaturas conseguem chegar a outra ponta sem morrerem ou serem obliteradas pelos poderes etéreos daquela dimensão.

Do outro lado do salão, Cassandra e Calipso, duas dos cinco generais dos exércitos de Malrik conversam sobre suas incursões.

"Irei esmagar qualquer um em meu caminho. Um mundo verde repleto de fadinhas encantadas não deve oferecer resistência alguma às minhas flechas corrompidas.", disse Cassandra.

"Pois eu irei jogar com criaturas verdes tão burras que seriam incapazes de ler a própria sorte.", disse Calipso segurando suas cartas de Tarô Amaldiçoadas em uma das mãos.

Voltando para o Mundo da Luz, nos portões de Solara.

Lioran está ao lado de um cavaleiro montando em seu cavalo majestoso.

"Cavalgue como o vento Darko. Não temos tempo a perder. Vá até a Baía dos Bagres na cidade litorânea da Costa Brilhante. Procure uma capitã de navio de cabelos longos. Retorne com ela o mais rápido possível."

"Como ordenar mestre Lioran.", disse Darko, um cavaleiro de armadura pesada montado em um alazão.

"Chegarei ao mar ao anoitecer. Irei direto à Baía dos Bagres solicitar a ajuda que o senhor solicitou."

Lioran bate seu cajado no chão. Como um passe de mágica, Zulu e Dandara surgem de um turbilhão de energia azul brilhante.

"Vamos voltar a terra de vocês. Precisamos de toda a ajuda possível.", disse Lioran olhando para os habitantes do deserto de Abath.

"Nós não poderemos ajudá-los diretamente, pois somos líderes do nosso clã e não podemos nos ausentar. Mas sabemos de guerreiros valorosos que podem honrar essa luta.", disse Zulu abaixando sua cabeça em sinal de respeito a Lioran.

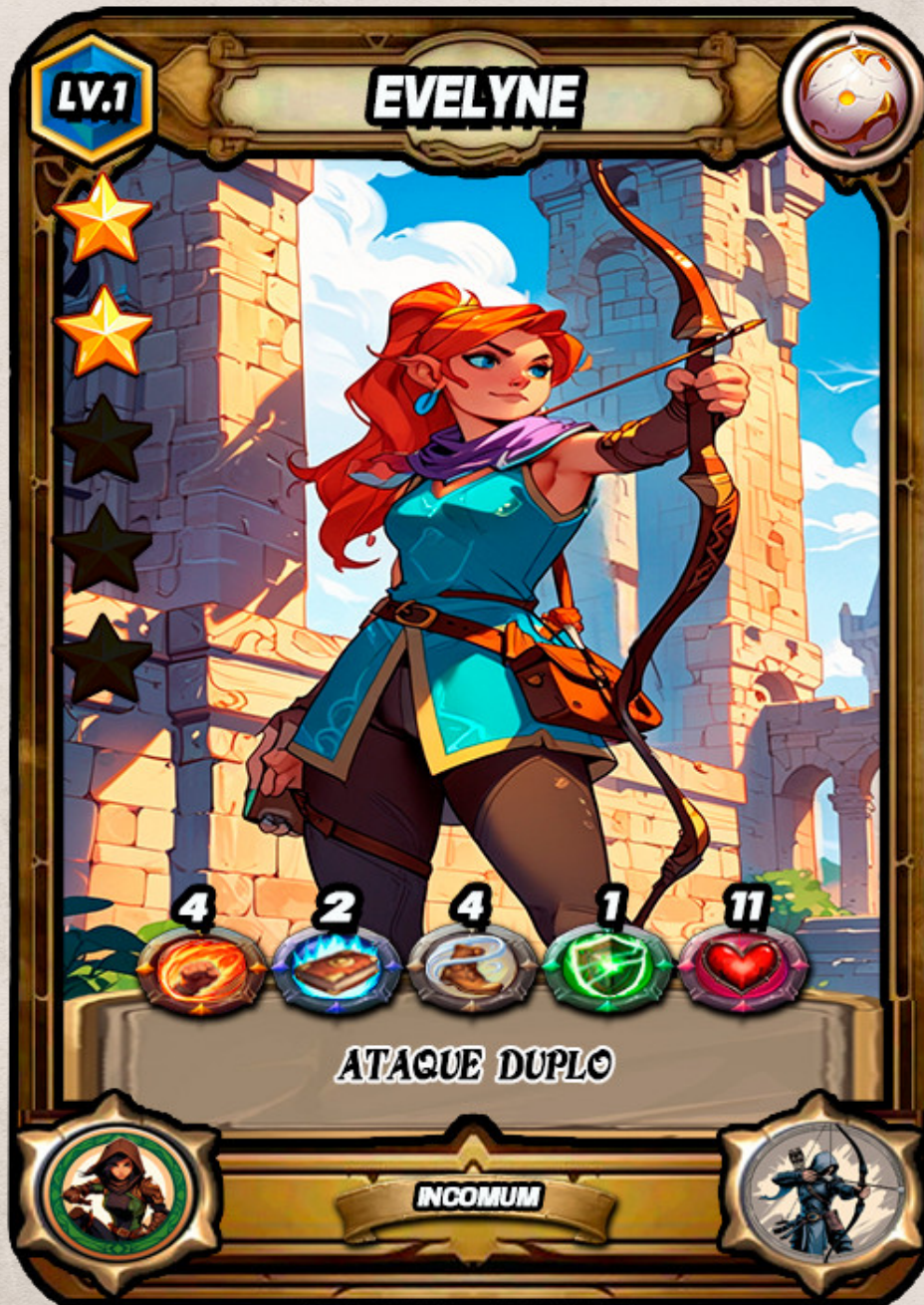
Logo em seguida, uma luz brilha novamente em azul e Lioran, Zulu e Dandara desaparecem.

Principais Cards de Personagens



Aldric é um dos principais guerreiros de todo o reino de Solara. Ele possui uma das maiores patentes dentro da Guilda dos Cavaleiros da Luz. Sua principal habilidade é encorajar seus companheiros e a ele mesmo concedendo FORÇA a todos os seus personagens que forem da classe FIGHTER.

Principais Cards de Personagens



Evelyn é a arqueira de maior renome de todo o reino de Solara. É conhecida também por ter uma precisão quase que divina, nunca foi vista errando um alvo. Pertencente a Guilda dos Ladinos, sua velocidade em atirar flechas precisas é tão grande que ela pode atacar seus alvos **DUAS VEZES** em sequência.

Principais Cards de Personagens



Kael foi treinado desde criança nas artes de proteção e cura no templo sagrado dos Arcanjos. Também pertencente a Guilda dos Cavaleiros da Luz, porém, diferente de Aldric, Kael é um exímio protetor, capaz de realizar encantamentos de cura e proteção que podem livrar uma pessoa até mesmo da morte.

Principais Cards de Personagens



Lioran é um especialista em encantamentos e magias arcanas altamente destrutivas. Ele não é associado a nenhuma guilda ou clã particular, mas, sabe-se que ele tem uma relação muito próxima ao rei Cedrik com quem batalhou lado a lado por vários anos. É considerado o conselheiro do rei de Solara.

Principais Cards de Personagens



Felícia é discípula do grande Mago Lioran. Está sempre na grande biblioteca de Solara estudando encantamentos voltados ao controle do tempo e da velocidade. Apesar de frágil é dotada de grande inteligência nos combates, geralmente vencendo as lutas antes mesmo que seus inimigos se deem conta de que perderam.

Principais Cards de Personagens



Willian é um Guardião de Elite, treinado por Aldric desde jovem. Possui grandes capacidades defensivas e um forte senso de proteção aos mais fracos. Por essas características, está sempre disposto a se sacrificar em prol de seu grupo.

Principais Cards de Personagens



Elizabeth foi aluna de arco e flecha da arqueira Evelyne quando jovem. Entretanto, encontrou na pólvora e nos contratos como assassina um novo jeito de levar a vida. Frequentemente está apostando contra sua antiga professora quem acerta mais alvos em uma disputa de armas de longo alcance.

Principais Cards de Personagens



Zulu é o líder do bando dos mercenários do deserto que tomaram as ruínas do templo de Abath para si. Um assassino implacável que utiliza de encantamentos para manipular sua sombra a seu favor. Apesar de não usar armadura pesada para sua proteção, sua sombra lhe confere uma velocidade incrível para um humano.

Principais Cards de Personagens



Dandara é companheira de Zulu. Junto de seu amado eles formam uma dupla de mercenários implacáveis que aterrorizam os desertos em busca de espólios de viajantes desavisados. Inteligente e astuta seu estilo de luta visa criar distrações para atacar alvos mais frágeis.

Principais Cards de Personagens



Seraphine é a atual guardiã do templo sagrado dos reinos de Solara. Uma Arcanja com habilidades de batalha descomunal. Foi responsável em batalhas passadas por banir do Mundo da Luz ordas inteiras de monstros de vários mundos que tentaram acabar com a paz em Solara.

Principais Cards de Personagens



Arzgot é a forma final de Darius, um dos cinco generais do rei Malrik. Foi exilado no Mundo das Sombras em uma batalha épica anos atrás pelo então rei de Solara Cedrik. No seu passado como Darius foi reconhecido com um dos principais Arcanjos do templo sagrado, mas devido a sua ambição em se tornar poderoso acabou sendo corrompido.

FANTASIA NO MULTIVERSO

FIM DO ATO 1

