

Andrei B. Cruz

ESTUDOSNERD
TCG

The cover art features three dragons in flight against a bright blue sky with stylized clouds. On the left, a red dragon with orange flames on its head and tail. In the center, a blue dragon with gold armor. On the right, a brown dragon with gold armor. A large, glowing yellow sun with a gear-like pattern is in the background, casting a beam of light. In the foreground, there are dark, jagged rocks and a small, traditional Chinese-style building on a hill.

FANTASIA
NO
MULTIVERSO

VOLUME - 2

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 26/06/2026

Informações sobre a edição
Volume 2 - 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

Ficha Catalográfica





"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	34 a 51
Ato 4 - Além das Nuvens	52 a 103
Ato 5 - Águas Profundas	104 a 163
Ato 6 - Chamas Ardentes	164 a 200
Ato 7 - O Reino Secreto dos Dragões	201 a 242

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.



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).

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.

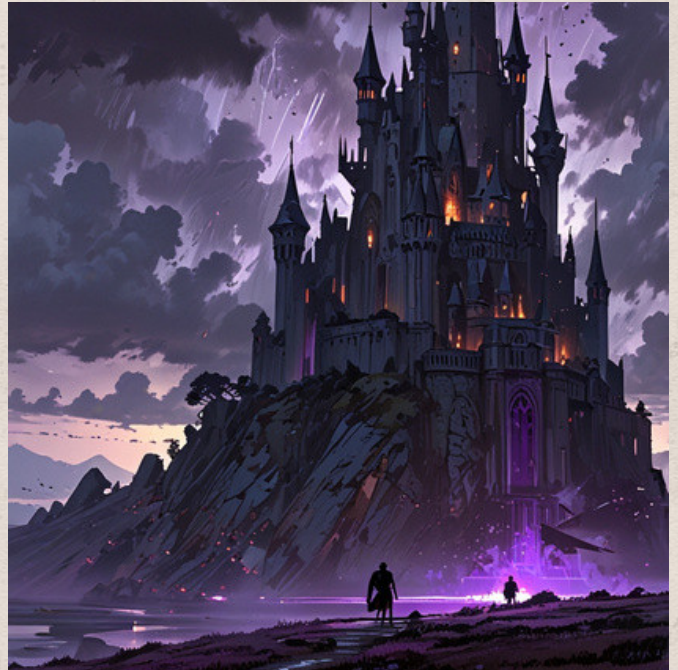
Existem outras regiões mais afastadas como as Montanhas dos Lamentos ao norte e o grande Vale Cemitério ao sul.

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...

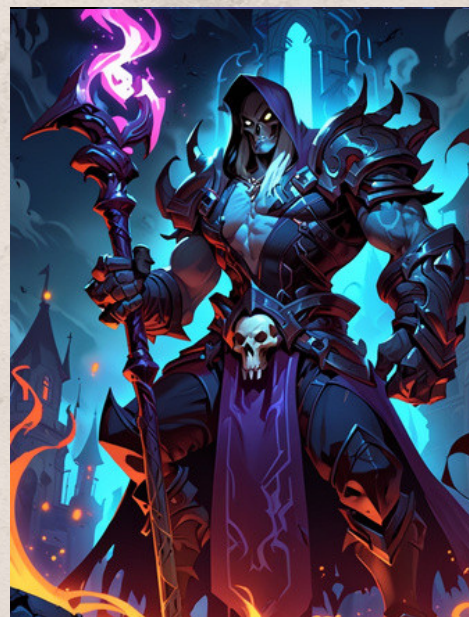


GUILDAS DA SOMBRA



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.

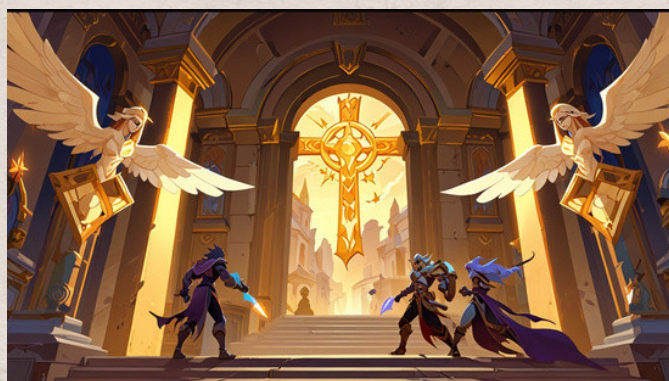
Elfos e criaturas místicas que habitam algumas florestas ao sul.

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

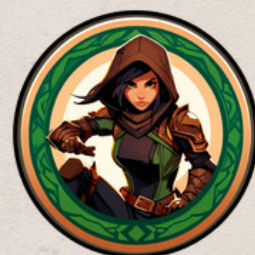


A Guilda dos Cavaleiros da Luz foi criada pelo rei Cedrik com o objetivo de protegerem os cidadãos do reino de Solara de ameaças vindas das florestas, montanhas e outros locais potencialmente perigosos à vida da população.

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



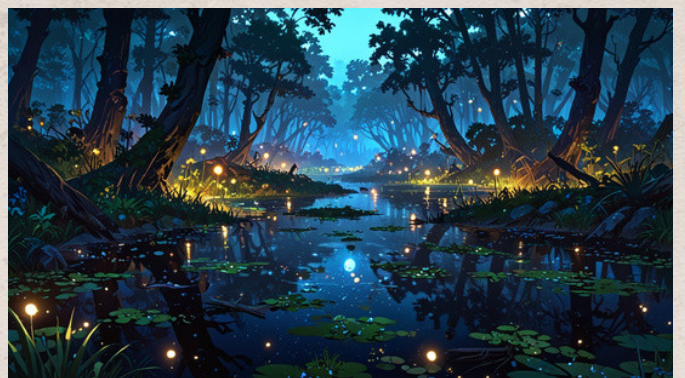
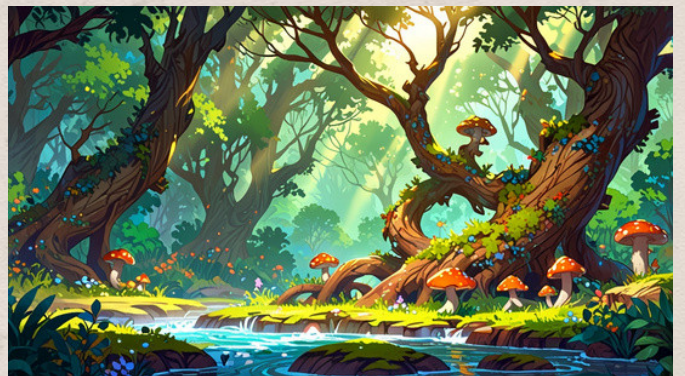
O terceiro mundo é o Mundo da Natureza.

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.

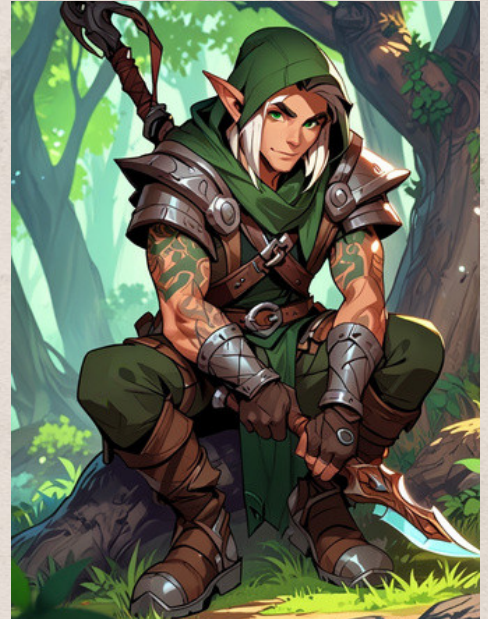
Outro lugar interessante é o Bosque das Rosas, um enorme jardim no coração da Floresta Mágica repleto de rosas e outras espécies de plantas perfumadas. Entretanto, tanta beleza esconde um perigo capcioso, o néctar e o perfume que as flores desse lugar exalam tem propriedades tóxicas, sendo apenas suportado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



GUILDAS DA NATUREZA



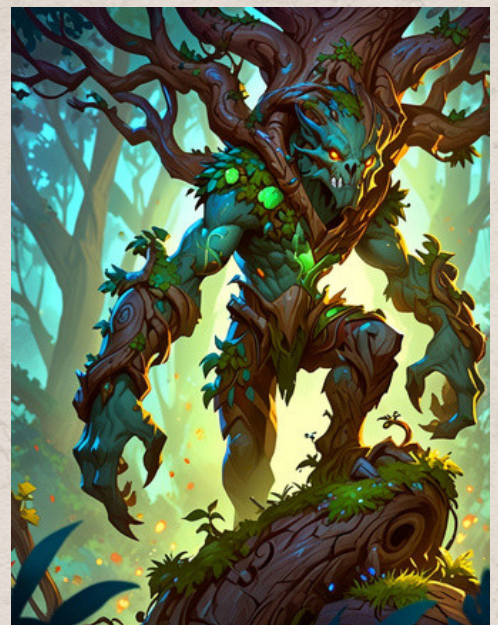
Os Elfos são uma Guilda predominante no Mundo da Natureza, são formas humanoides que se misturam entre povos como Elfos Clássicos, Xamãs, Guerreiros Tribais e Druidas da Floresta. É um povo muito diverso e cada um possui uma característica distinta.



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.

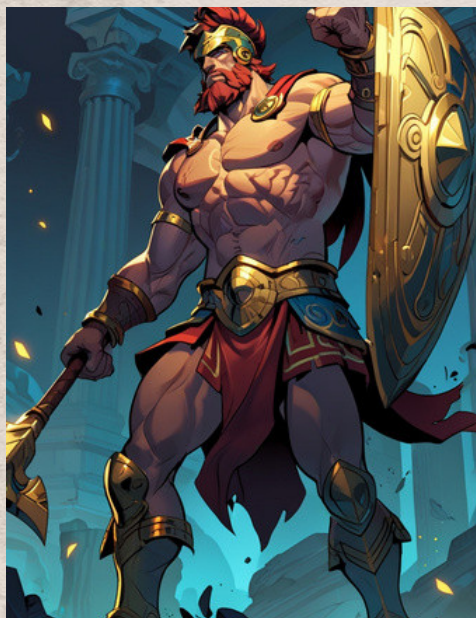
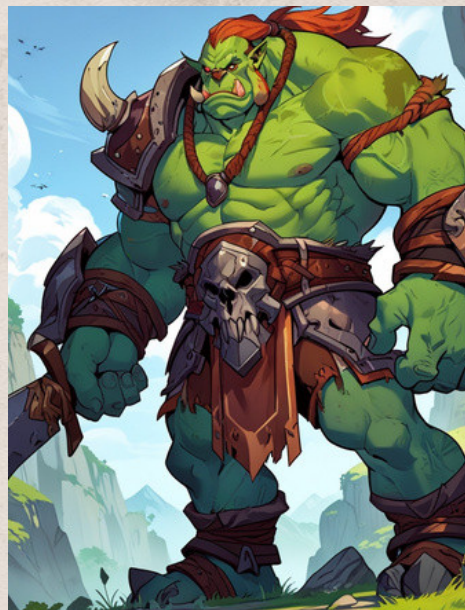


GUILDAS DA MONTANHA



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.

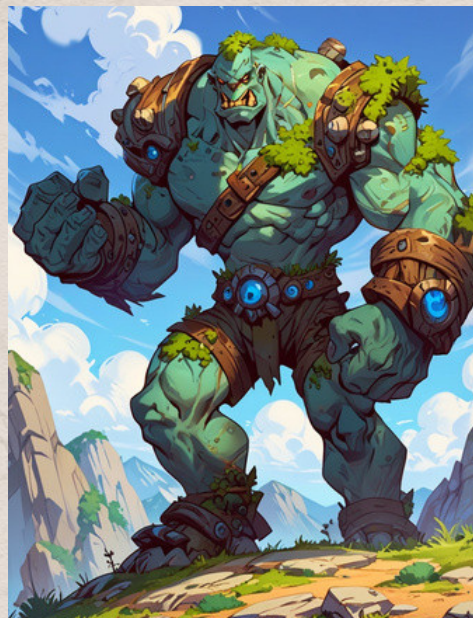


Os Gladiadores são um grupo de humanos com habilidades de batalha extraordinárias que dominam as terras do oeste. Além de humanos, existem Feras Humanoides que foram transformadas em soldados de guerra pelo poder mágico das runas de antigos Golems. Essas feras também habitam e convivem dentro do Coliseu.



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.

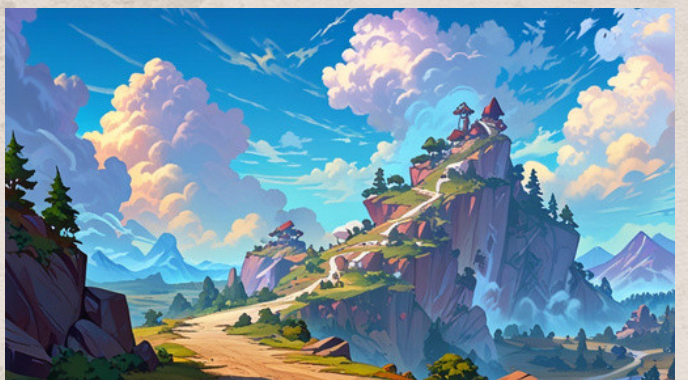
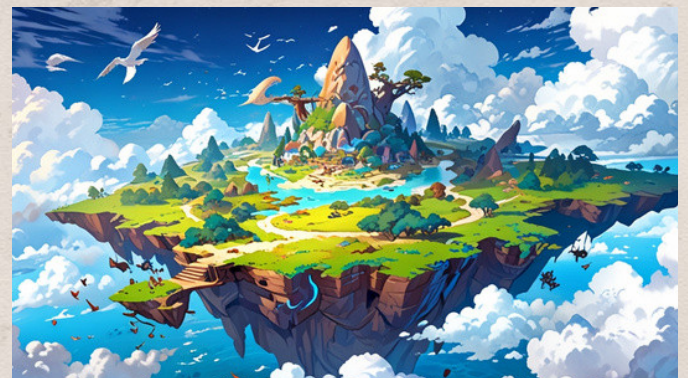
Abaixo das nuvens, fortes correntes de ar varrem as planícies e planaltos, o que impede que espécies possam sobreviver ali.

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.

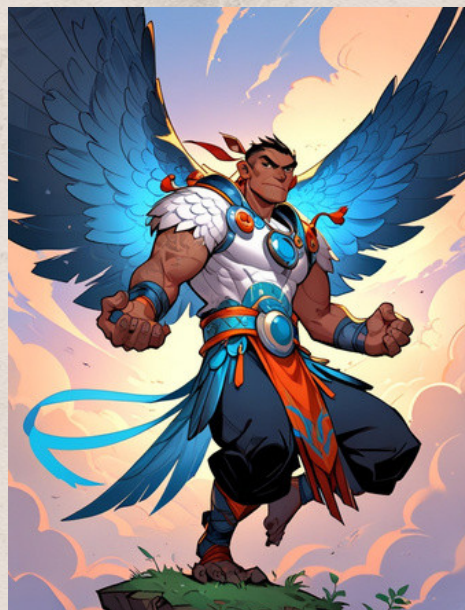


GUILDAS DO VENTO



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.

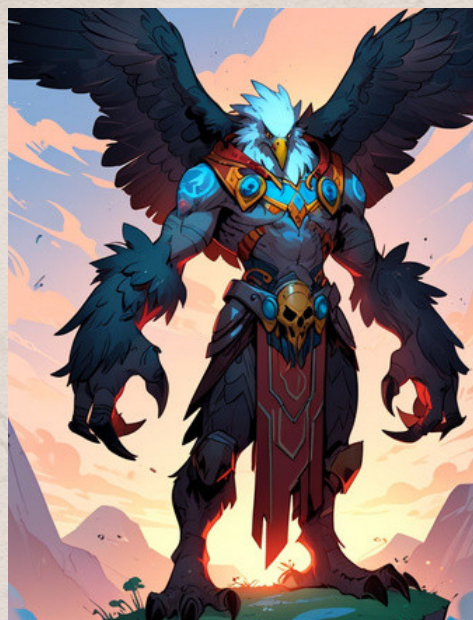
São humanos transformados por magia em seres mágicos do ar.

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

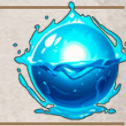


As Bestas Aladas são criaturas que vivem em várias regiões do Mundo dos Ventos. Em sua maioria Aves e Harpias.

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.

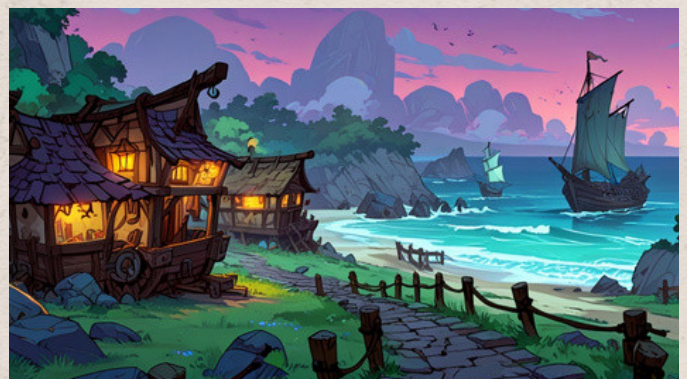
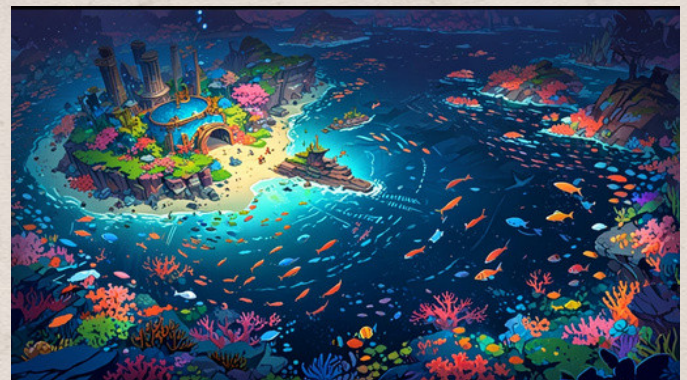
Um mundo subaquático, repleto de vida marinha.

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

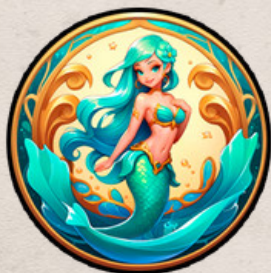
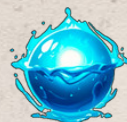
As Praias estão situadas ao sul, com águas mais rasas e brandas e clima quente, local de morada dos Piratas e outros povos da superfície.

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.

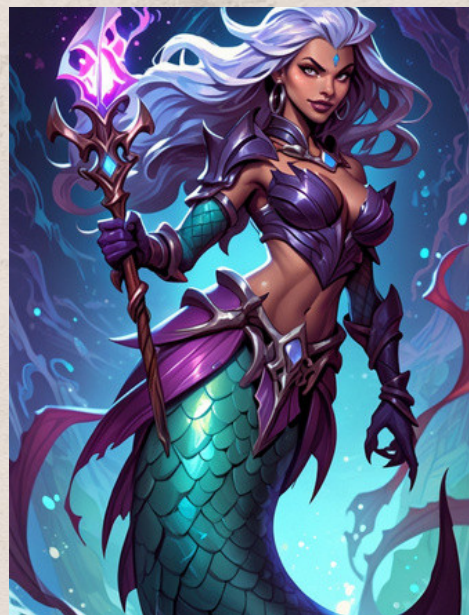
Mais ao fundo, ficam as Águas Profundas, local de morada de feras aquáticas terríveis que tramam a tomada de Atlântida a anos. As feras marinhas das profundezas são em sua maioria Tubarões, Baleias, Polvos, Serpentes, Caranguejos e Crustáceos, além de outras criaturas monstruosas. São, portanto, o nêmeses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



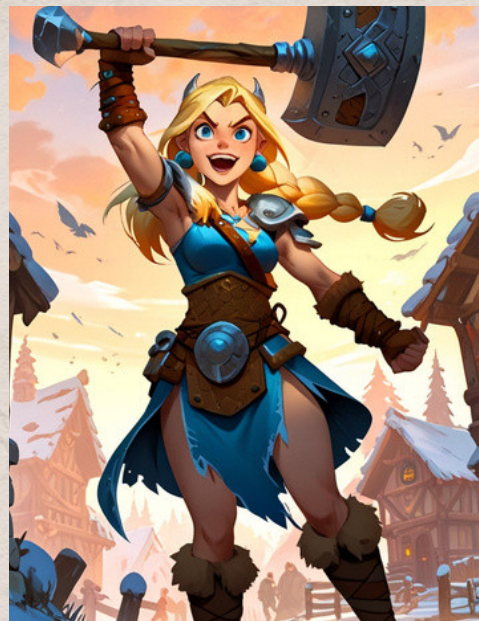
Os Monstros Marinhos habitam as profundezas dos oceanos do Mundo das Águas.

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



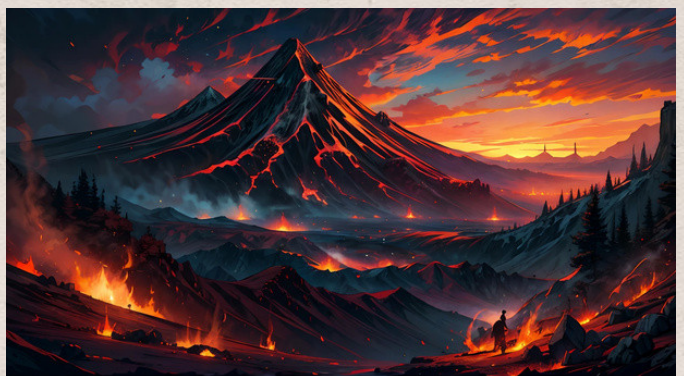
O próximo mundo é o Mundo do Fogo.

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.

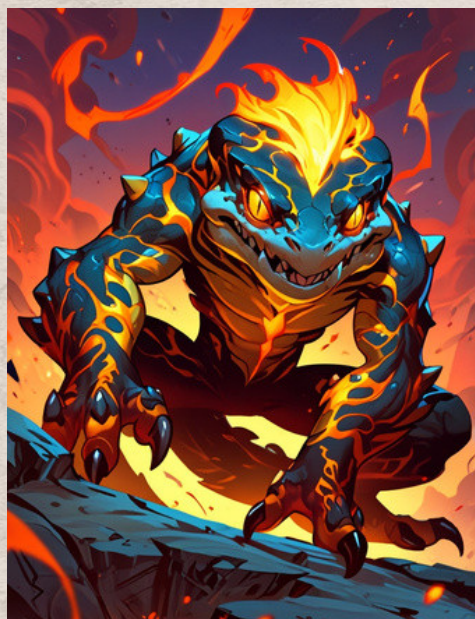
Existe um grupo de Abrasadores que quer destronar Lord Hell, porém, até o momento, não tem poder e exército suficiente para isso. Eles sobrevivem nos vales distantes, longe do grande monumento pirâmide.



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.

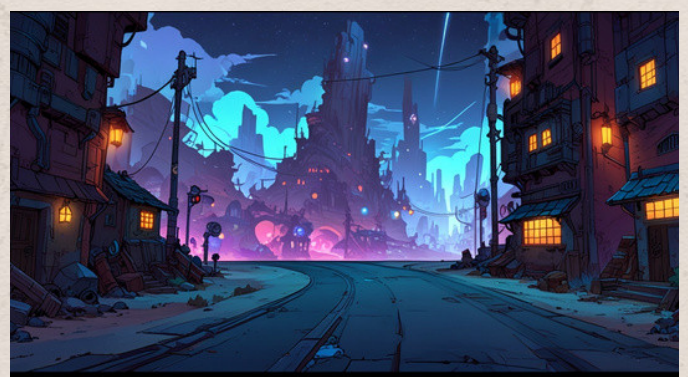
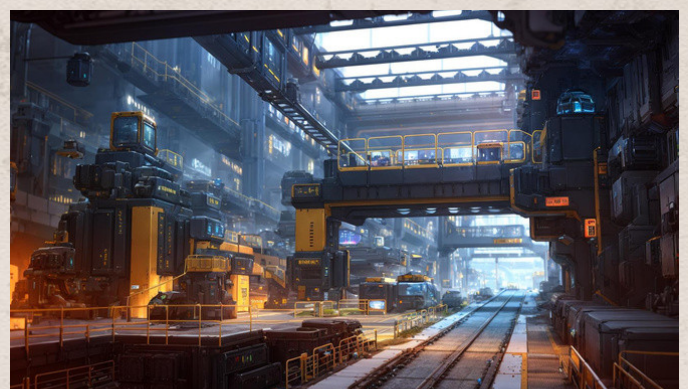
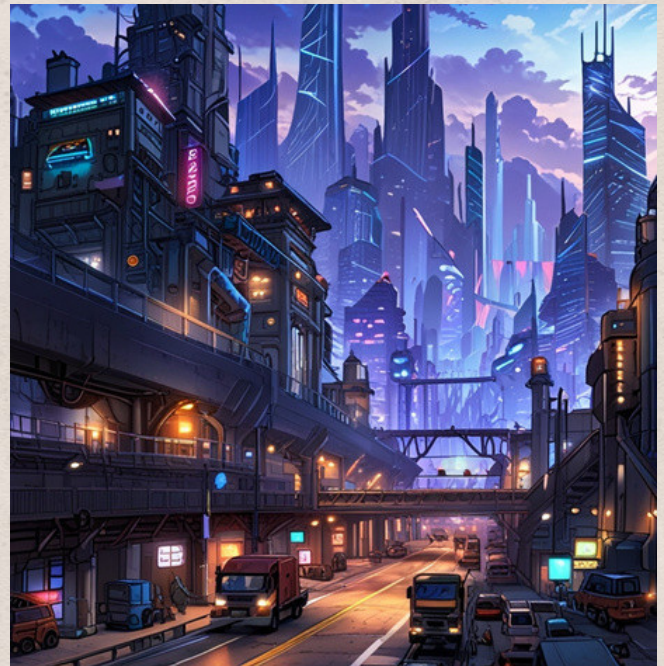
O Mundo Robô ou Máquina, como é chamado por seus habitantes é um mundo diferente de todos os outros. Ele é composto por uma única cidade, chamada Cyberpunk City. Uma cidade tão grande que ocupa quatro quintos (4/5) do espaço do mundo todo.

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.

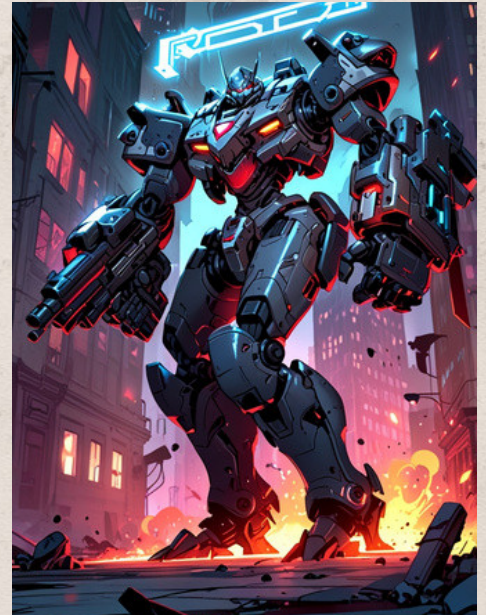
Há muito tempo atrás, houve uma grande guerra chamada Revolução das Máquinas, desde então os Mechas passaram a controlar Cyberpunk City. O grupo chamado Cyberpunks são humanos modificados como Cyborgs, usados para cassar outros humanos e escravizá-los. Os humanos restantes do mundo original são chamados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



GUILDAS DAS MÁQUINAS



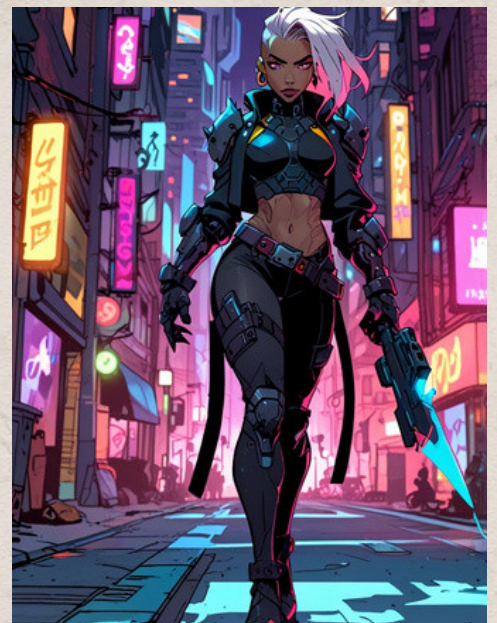
O Clã Mecha é composto por grandes robôs de guerra advindos do grande evento conhecimento como Revolta das Máquinas. São programados para exterminar ou escravizar qualquer forma de vida orgânica dentro do perímetro central da Cyberpunk City. Não se sabe ao certo quem é o(a) líder desse clã. Mas todos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

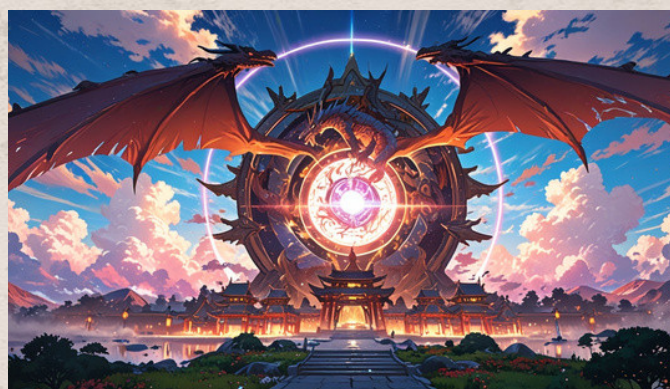
O Reino dos Dragões é a região que interliga todos os demais mundos entre si. Funciona como um núcleo de energia que conecta multiversos e mantém as energias do Caos e do Equilíbrio em constante harmonia.

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.



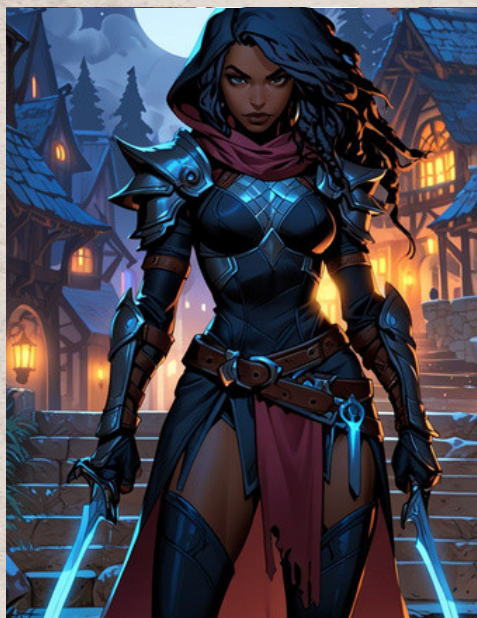
GUILDAS SEM MUNDO



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.





Prelúdio

A Maldição ISAGI

**FANTASIA
NO
MULTIVERSO**

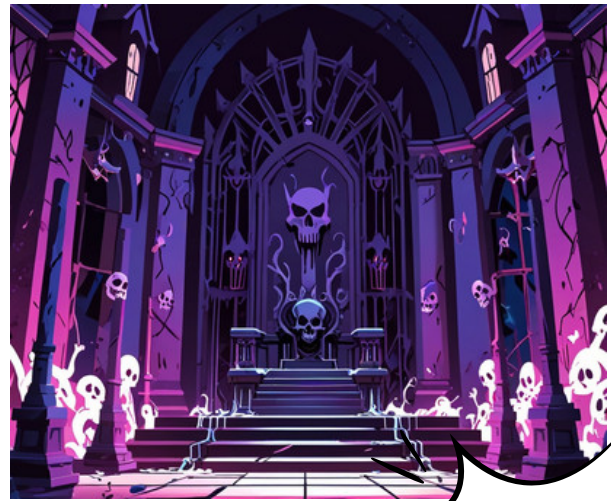
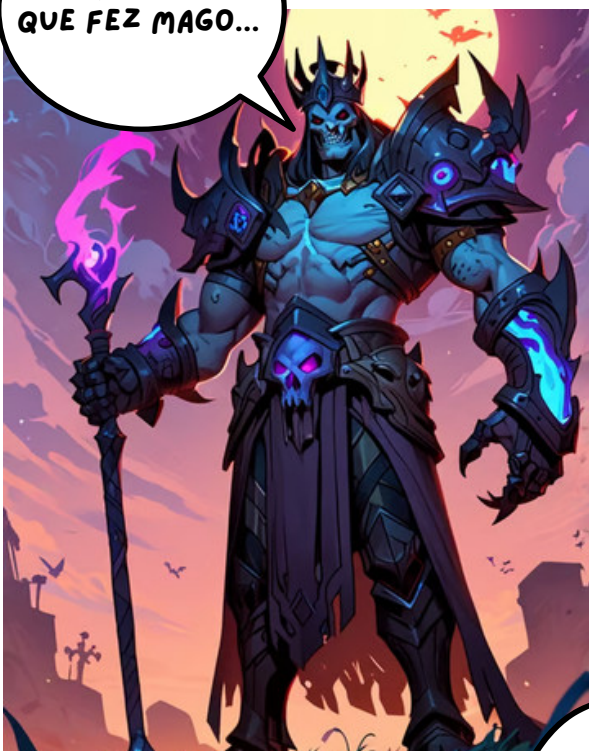
**ESTUDOSNERD
TCG**

MANGÁ / COMICS

DUSKMOOR
PALÁCIO SOMBRIO



VOCÊ NÃO SABE O
QUE FEZ MAGO...

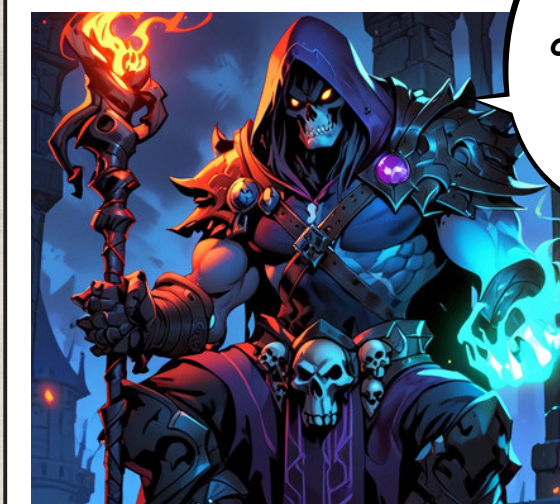


OS MORTOS NÃO
ESTÃO SE
LEVANTANDO MAIS!



TEMOS MUITO
O QUE
CONVERSAR
...

KIRLAM!



Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Aranthur Renascido das Sombras



Malrik do Passado



Scare



Morgana

Prelúdio de Malrik

Aranthur atravessava as trilhas sombrias das Montanhas dos Lamentos com passos decididos, embora lentos. O ar gélido não o incomodava; era parte do clima espiritual do mundo sombrio. Havia retornado por um único motivo: encontrar Malrik. O silêncio que dominava aquelas montanhas sempre lhe parecera reconfortante, mas agora havia algo diferente — um vazio perturbador. As pedras que antes murmuravam encantamentos mortos agora estavam mudas. Nenhuma sombra o observava das encostas. Nenhum lamento ecoava dos penhascos. O mundo parecia em suspensão. Ao atingir o Vale Cemitério, esperava encontrar as legiões de mortos que por séculos haviam vagado pelas rotas em direção ao palácio. Esqueletos, zumbis, espectros... todos comuns. Mas ali, as criptas estavam quietas. As lápides, cobertas de poeira, não emitiam os lampejos rúnicos típicos das ressurreições. Os túmulos estavam fechados. A terra, inerte. O silêncio pesava como chumbo.

"Algo está errado...", pensou Aranthur, parando diante de um mausoléu ornamentado com uma grande caveira na porta.

"Eles deveriam estar aqui. Todos eles. O ciclo da morte nunca cessava."

Ele passou os dedos sobre a superfície fria da pedra, tentando sentir os traços da magia antiga. Nada. Nem uma vibração, nem um eco espiritual. As almas haviam parado de surgir. Isso o incomodava mais do que qualquer inimigo. A ausência de morte em Duskmoor era o verdadeiro presságio.

O caminho até o castelo sombrio foi mais rápido do que o esperado — não por facilidade, mas por ausência de obstáculos. Nenhum vigia. Nenhuma aparição. Nem mesmo os sussurros das árvores profanadas. Apenas o som de seus próprios passos e da brisa cortante. Quando avistou os portões de ferro negro do Palácio de Ossos, eles se abriram sem resistência. Como se o reino o estivesse esperando, ou desistido de resistir.

As grandes portas rangeram em agonia, revelando o salão principal onde Malrik costumava reinar sobre os exércitos de mortos-vivos. Mas o trono estava vazio.

Ao lado do trono, duas figuras familiares estavam prostradas em sinal de respeito, eram as duas Cavaleiras das Sombras Calipso e Velmora.

Prelúdio de Malrik

Nenhuma das duas esboçava qualquer sinal de reação, pareciam inertes, vazias... mortas!

Aranthur observou com cuidado o lugar, aquilo parecia ser uma armadilha muito bem feita para capturá-lo.

As tapeçarias haviam desbotado. Os estandartes com a insígnia da caveira pendiam flácidos nas colunas.

As velas negras que antes queimavam com chamas de sangue agora tremeluziam fracamente, como se fossem as últimas respirações de uma era que se apagava.

Aranthur caminhou até o centro do salão, o eco de suas botas ressoando como sinos fúnebres. Ali parou, fitando o trono. Ainda havia poder ali, mas diluído, fragmentado.

"Malrik!", chamou com voz firme.

"Mostre-se. Ou ao menos mande uma de suas sombras."

O silêncio respondeu por um tempo. Até que, das sombras da galeria, uma figura emergiu. Um homem alto, vestindo mantos que já foram de um rei, mas que agora pareciam farrapos encantados. Malrik tinha os olhos fundos, os cabelos brancos e a pele cinzenta como a neblina do submundo.

"Aranthur... finalmente voltou. Espero que tenha encontrado as respostas que procurava nos velhos pergaminhos.", disse o rei.

"Voltei por respostas.", retrucou Aranthur.

Malrik desceu os degraus lentamente, cada passo mais pesado que o anterior. Quando finalmente parou diante de Aranthur, suspirou longamente.

"As legiões não marcham mais. O pacto com as almas se rompeu. Os túmulos cessaram."

"A magia que nos alimentava... desvaneceu.", disse ele.

"Mas como? Isso é impossível!"

Aranthur deu um passo à frente. "Este mundo foi construído sobre as almas dos mortos. O que quebrou esse ciclo?"

Malrik abaixou os olhos.

"Você partiu, se envolveu com poderes que não tinha conhecimento, O Vazio e o Caos... e agora, este mesmo poder quer se libertar e consumir a tudo e a todos, NÓS inclusos."

"Os véus entre vida e morte se fecharam. As almas... ficaram presas em seus mundos de origem. Nem os necromantes conseguem mais ouvir seus lamentos.", disse Malrik.

Aranthur passou a mão pelo rosto. Seus dedos tremiam.

"Então... as almas que renasciam aqui eram dos outros mundos?", indagou o mago com desespero e espanto.

Prelúdio de Malrik

"Exatamente!", consentiu o rei decrépito.

"E então é isso? Os túmulos não cantam mais. Os mortos dormem para sempre. E o reino das sombras... se cala?"

O mago virou-se de costas, caminhando até uma das janelas de vidro escuro do salão. Lá fora, a vastidão de Duskmoor parecia ainda mais vazia do que se lembrava.

"Você sabia que isso aconteceria?", questionou Aranthur sem se virar.

"Previ que isso poderia acontecer... há muito tempo, no Fim dos Tempos mais precisamente. Creio que você já esteve por lá, não é mesmo?", disse Malrik colocando sua coroa em um dos braços do trono enquanto se sentava.

"Minha presença naquele lugar causou tudo isso?", questionou Aranthur.

"Pode-se dizer que sim. Vou te contar uma história, que, creio eu, você também já saiba de algumas partes."

"Mas antes, preciso saber... com qual das minhas filhas você conversou? A Harmonia ou a Desordem?", questionou o rei.

"Que diferença isso faz?", retrucou o mago.

"Toda diferença! Dependendo de quem te influenciou, todos os mundos podem já estar condenados.", respondeu Malrik.

"Tenho uma pergunta para você, melhor que esta. Responda ela primeiro.", resmungou o Arcanista das Sombras.

"Com quem estou falando agora? Com Kirlam, O Criador ou com Malrik, O Rei do Mundo das Sombras?"

O Rei Caído dá um leve sorriso.

"Creio que um pouco de cada um. Vamos à minha história, ela lhe provará ser bastante esclarecedora."

Aranthur estende uma de suas mãos e chamas azuis emanam do chão, ele começa a flutuar e cruza as pernas como se algo estivesse o mantendo suspenso no ar.

"Prossiga.", disse em tom de curiosidade.

A entidade chamada Kirlam foi o início de tudo deste Multiverso. Por séculos e milênios tudo estava como deveria estar. Existia apenas o vácuo e o silêncio. Algo na consciência de Kirlam o fez sentir algum tipo de "incompletude", como se sentisse falta de alguém. Daí sua motivação em criar Lyra. A garota por si só era o oposto do silêncio. Sempre sorridente e feliz, estava sempre criando coisas e tocando sua harpa.

Creio que, essas músicas e canções contagiaram a consciência de Kirlam mais e mais.

Prelúdio de Malrik

Com o passar do tempo o Multiverso estava quase que completamente tomado por criações de Lyra.

Ela tinha muito apreço e zelo por todas as coisas e formas de vida que havia criado, por esse motivo, tudo era perfeito e imortal, sem jamais produzir erros, defeitos, ruir ou qualquer característica que levasse a um fim.

Para impedir um colapso no Multiverso, Kirlam viu a necessidade de criar uma contra parte de Lyra, essa por sua vez dotada de poderes opostos ao da sua irmã.

Porém, o plano não saiu como o esperado, tudo que uma irmã criava, a outra quase que imediatamente destruía. Mundos e planos de existência inteiros ruíram por uma tentativa fracassada de Kirlam em estabelecer uma balança entre Caos e Harmonia.

Ele então criou uma entidade capaz de suprimir os poderes das irmãs, deu o nome a essa criatura de Dragão.

Na presença do Dragão as irmãs sessaram o clico de criação e destruição. Até aquele momento, oito mundos haviam restado de um total de milhões. Esses mundos estavam ociosos, vazios. Era preciso preenchê-los com as essências de suas filhas para tornar o Multiverso um

local habitável novamente. Para se certificar que o equilíbrio estaria assegurado, ele dividiu os poderes do primeiro dragão em oito partes e as colocou em cada um dos oito mundos.

Kirlam pediu então à Lyra da Harmonia para criar o seu primeiro mundo. A garota então fez surgir o Mundo das Montanhas. Lá ela criou um lugar chamado de Elan'Vareth, um verdadeiro paraíso, também criou duas raças, humanos e orcs.

Humanos tinham tendências mais pacíficas, já os orcs, eram seu completo oposto, eram mais ferozes. As duas raças constantemente entravam em conflito. Isso chamou a atenção de Kirlam num primeiro momento, pois havia um Dragão ali e mesmo assim, isso não pareceu ser o suficiente.

Ele temeu que a influência da Lyra do Caos pudesse estar agindo silenciosamente na criação desse e de outros mundos. Kirlam então, cheio de raiva e frustração decidiu criar os Golems, na tentativa de eliminar aqueles que por ventura, tentassem macular aquela terra sagrada, território das criações de sua filha .

Prelúdio de Malrik

Houveram também outras tentativas frustradas do pai e da criadora em gerar paz. Tentaram fornecer poderes divinos a uma Gladiadora chamada Titânia, forneceram armas e armaduras ao rei Orc Ur'Gor através de uma antiga forja, mas, infelizmente, um ciclo sem fim de lutas e destruições se instalou naquele lugar, deixando Lyra muito triste e cheia de remorso.

Neste momento a contraparte do Caos se fundiu na Ordem, gerando um descontrole total da garota que se via perdida em um loop infinito de personalidade.

O Pai de Tudo notou que as duas eram partes de um todo em comum, e que estavam destinadas a se unir, pois assim como no passado ele havia sentido uma incompletude, suas filhas também seguem por caminhos diferentes, mas para um mesmo destino.

Kirlam em um ato final dividiu novamente a existência de sua filha em duas partes uma vez mais.

Cada uma delas então criou seus próprios mundos, com suas próprias regras e anseios. Tudo ficou bem por um tempo, entretanto, como sempre ocorria, a entropia tomava força pelo lado da Lyra do Caos e tudo saía do controle.

Os mundos criados pelo Caos atingiram também os mundos criados pela outra filha da Harmonia. Nos mundos criados pela Lyra do Caos, várias criaturas se rebelaram contra sua criadora e atentaram contra a vida dela, ao ponto de descobrirem falhas no multiverso criado por Kirlam através dos portais multiversais.

Os distúrbios foram tão catastróficos que uma singularidade conhecida como "Vazio" tomou forma neste momento. Ela consumia tudo que entrava em contato.

Kirlam então agiu novamente, criando o conceito de "tempo", ele regrediu a um momento anterior ao do surgimento dessa singularidade, criou um lugar chamado Reino dos Dragões. Tal espaço ficava fora das linhas do tempo normais, e lá, colocou suas filhas em segurança.

Além disso, possibilitou a passagem dos dragões dos oito mundos para esse lugar para cuidar de suas filhas ao mesmo tempo em que mantinham os oito mundos sob proteção.

Para ligar os mundos criados por suas filhas ao reino dos dragões, Kirlam criou o Fim dos Tempos, um local que ele deixou sob os cuidados de um sábio chamado Chronos.

Prelúdio de Malrik

Caso algum habitante de algum dos mundos tentasse burlar o multiverso, Chronos agiria.

Por milênios Kirlam manteve o poder de voltar no tempo agindo para afastar o Vazio de suas filhas amadas.

Ele então, para dar um fim a essa batalha, decidiu aprisionar dentro de si todo esse poder negativo.

Voltando no tempo uma última vez seu nome se tornou Malrik, ele sugou grande parte da essência negativa, destruição e maldade que ameaçava o Multiverso e as levou para o mundo mais adequado, um local criado por sua filha do Caos chamado Mundo das Sombras.

Ele sabia que, cedo ou tarde, aquele poder poderia consumi-lo. Então, em um último ato heroico, criou uma maldição chamada ISAGI.

Ele perdeu a consciência e suas lembranças e separou seus poderes, assim como fizera com sua filha no passado. Aqui ele o fez em cinco partes, criadoras do Caos. "Inveja", "Soberba", "Avareza", "Ganância" e "Ira", cada uma dessas cinco forças se moldou em um ser, os quais ele chamou de Cavaleiros das Sombras. A letra "i" significava Inveja e tomou forma no mago arcano Aranthur. A inveja quer tudo para si.

A letra "s" faz referência à Soberba, personificada na cartomante Calipso, sempre prepotente ao ver o passado, presente e futuro com seu baralho de tarô.

A letra "a" remete a Avareza. Velmora consolidou esta maldição ao se apegar tanto a vida que virou uma necromante morta-viva, além de não poder morrer, sempre está em busca de lacaios para amaldiçoar com o seu infortúnio.

O "g" significa Ganância. Cassandra sempre teve devaneios com a grandeza, até mesmo ao ponto de tentar conquistar outros mundos e desafiar seu mestre Malrik no processo.

Por fim, temos "i" de Ira.

Azgot nutria uma fúria incontrolável por Malrik ter o amaldiçoado. Foi enviado ao Mundo da Luz como Anjo Caído por castigo. Lá, ele recebeu o nome de Darius. Mesmo após receber essa punição, sua ira e vontade de vingança só aumentavam mais e mais.

As coisas finalmente pareciam ter tomado um rumo correto e estavam sob controle de Kirlam, agora chamado de Malrik, o governante do Mundo das Sombras.

Prelúdio de Malrik

Porém, tudo mudou quando Aranthur, em sua sede por conhecimento e inveja de Malrik, corrompeu o Dragão Umbraw e enfraqueceu o selo que mantinha os multiversos fechados.

Ao entrar em contato com a entidade do Vazio durante sua passagem entre mundos, Aranthur acordou o Dragão do Caos dentro de um portal multiversal.

Uma vez que o Mago Arcano se envolveu com o Reino dos Dragões e com o Fim dos Tempos, foi liberada a fagulha perfeita para a entidade do Vazio, na forma do Dragão do Caos se alimentar de um pouco da energia de um dos oito mundos. Isso foi o suficiente para libertá-lo de sua prisão fora do tempo.

"Espere, espere!", gritou Aranthur.

"Isso é um completo absurdo!", continuou.

"Não me venha jogar a culpa por seus planos fracassados e devaneios de arquiteto das galáxias."

"Não existe a menor possibilidade de você ter tido contato com qualquer um dos Dragões, sendo que você sempre esteve presente aqui, no Mundo das Sombras."

"Irei explicar.", disse o Rei do Mundo das Sombras.

Aranthur é parte de Malrik, assim como todos os outros Cavaleiros das Sombras. Ao absorverem ou entrarem em contato direto com os Dragões, as memórias de Kirlam começaram a fluir de volta para Malrik, isso enfraqueceu o selo da Maldição de ISAGI.

Malrik obteve acesso aos fragmentos de sua memória através do poder arcano dos Dragões.

Velmorea entrou em batalha contra Umbraw quando ela roubou um pouco dos poderes da fera dentro das cavernas nas Montanhas dos Lamentos.

Cassandra drenou todo o poder de Flora. Ao sugar a mana da Árvore Mundo, Cassandra estava na verdade, roubando do Dragão da Natureza pois, Flora e a Árvore são uma só entidade.

Já Calipso foi abençoada pelo Dragão dos Ventos Aerion. Ele concedeu a cartomante um pouco dos seus poderes para frear a fúria descontrolada de Lithorgon que estava sendo manipulado por Aranthur.

Por fim, Aranthur, conjurou um feitiço de invocação falso para incitar o Senhor das Montanhas a alçar voo e destruir o mundo das montanhas.

Prelúdio de Malrik

Além disso, o mago já havia absorvido poderes de Umbraw, e Flora.

Os Dragões são, em absoluto, a conexão primária de todo o multiverso.

“É muita coisa para digerir. Só um momento...”, falou Aranthur com olhos exalando chamas azuis.

Ele olhava pelos vitrais do palácio ao longe, covas vazias, nenhuma alma penada a assombrar ninguém.

“Você deveria achar que suas criações eram perfeitas, correto?”, indagou o mago.

“Momentos desesperados, pedem medidas desesperadas... até para um deus.”, retrucou Malrik.

“Ao criar Lyra, eu buscava pela vida... mas acabei trazendo a morte.”, disse com pesar o Rei.

“Hahaha, que ironia hein? Quem é que governa o mundo dos mortos agora?”, gargalhou com sorriso sem graça Aranthur.

“Eu vim atrás de respostas, mas você só me deu mais questões... RAIOS!”, reclamou.

“Diga-me, Rei do Nada... o que é que pode ser feito?”, questionou o mago.

“Basicamente duas coisas. Esperar o Vazio tomar conta de tudo e de todos e acabar com todo o Multiverso ou...”

Neste instante Aranthur interrompe abruptamente a conversa e saca seu cajado.

Ele dispara uma rajada de raios azuis em direção as cortinas dos vitrais. Elas explodem meio salão e os destroços caem por todos os lados.

Sentindo hostilidade vinda de Aranthur, as duas Cavaleiras das Sombras se colocam à frente de seu Rei, porém, o mago não mirava em Malrik.

Um corvo mágico sai em disparada rumo a um milharal distante dali.

A ave negra pousa nos ombros de um boneco de madeira, algo parecido com um espantalho.

O mesmo toma vida, um sorriso horripilante lhe cobre todo o rosto. Ele sai mancando e puxando as pernas de modo desengonçado, mas bastante ágil pelo milharal.

“Era um espião?”, questionou Calipso com seu baralho de tarô em mãos, preparada para o duelo.

“Ao que parece sim.”, respondeu Velmora olhando no horizonte pelo buraco feito por Aranthur no salão do palácio.

“Ele já está muito longe para ser alcançado.”, analisou a necromante.

“Puxa vida, vocês estão decadentes mesmo hein? Aquele corvo faltou pedir para abrirem a porta antes de escapar...”, resmungou Aranthur limpando a poeira dos destroços de sua capa.

Prelúdio de Malrik

"Os rumores de que estou desvanecendo irão se espalhar como a nuvem púrpura sob as Montanhas dos Lamentos e além. Logo... centenas de Senhores da Morte estarão batendo às portas de Duskmoor para reclamar o trono.", falou Malrik com expressão de inquietação.

Duskmoor era o maior reino do Mundo das Sombras, mas não o único. Antes da vinda de Kirlam o submundo já existiam ali seres que disputavam o poder, e agora, com as forças de Malrik enfraquecidas, encontraram a oportunidade perfeita para galgarem novamente ao controle do mundo sombrio.

Um tempo depois, longe dali.

"Re.. Re.. Retorno com notícias de Duskmoor majestade!", disse o espantalho gago com um corvo mágico em seus ombros.

O corvo plana dos ombros da criatura horripilante para os braços de uma mulher imponente, com uma armadura mágica colossal, sentada em uma câmara secreta, no subsolo de um grande castelo em ruínas.

"Muito bem Scare. Você não poderia ter feito melhor!"

"Não vamos mostrar piedade. Vamos aniquilar todos em Duskmoor e tomar o que é nosso de volta! Preparem as tropas, marcharemos de imediato.", sorriu a mulher.

Neste instante um fenômeno multiversal começou a assolar simultaneamente todos os oito mundos. Várias fendas se abriram nos céus, deixando um buraco aberto entre as realidades dos mundos e o Vazio. Antes, este espaço era preenchido pelo Fim dos Tempos que fora destruído em episódios passados. Agora não há nada impedindo que seres e objetos de qualquer dos mundos possam transpassar o tempo e o espaço.

No Mundo das Sombras vários morcegos começaram a voar nos céus das Planícies dos Mortos-Vivos.

Vampiros acordaram de seu sono profundo e saíram de seus caixões, ganharam vida novamente.

Lobisomens uivavam para uma nova lua que estava no céu, agora em cor de sangue, vermelho carmesim.

Outras criaturas da noite rapidamente povoaram as redondezas do castelo em ruínas. Obedecendo ao chamado de sua mestra e senhora do medo, Morgana Fear.

Prelúdio de Malrik

Ao mesmo tempo, no mundo da Luz.

"Guardas! Guardas!", gritavam os camareiros do Rei de Solara, Cedrik.

"Chamem um médico, um curandeiro... ou um Exorcista!", disse ofegante um deles enquanto corria com desespero pelos corredores tentando salvar sua vida.

Aldric foi o primeiro a responder ao chamado. Ao entrar no salão principal, havia corpos espalhados por todos os lados e, sentado no trono, uma figura negra, emanando grande poder, apontava para o cavaleiro enquanto dizia.

"Existem situações muito piores do que a morte."

No Mundo da Natureza...

No alto da fortaleza élfica no coração da floresta mágica, a Elfa Arqueira Yuly estava em transe com o olhar hipnotizado olhando para o céu, seu corpo rosado e suas vestes elficas esverdeadas e douradas deram lugar a uma pele pálida e roupas negras e púrpuras com ornamentos sombrios, algo ruim acontecia com ela.

Toda a floresta estava empolvorosa e agitada. Animais, plantas e criaturas mágicas olhavam inquietos para as luzes das rachaduras estelares que acabaram de se abrir sobre suas cabeças.

Yuho e Syly, os atuais protetores deste mundo também foram pegos de surpresa.

"Devemos nos preparar para o pior", disse a Fada, segurando com firmeza seu cajado solar.

Yuho assente com a cabeça.

"Deve ter algo haver com os viajantes do reino da luz. Talvez devêssemos visitá-los."

Ao mesmo tempo, no Mundo das Montanhas...

Fogueiras iluminavam o luar nas montanhas gélidas ao norte.

Estava acontecendo um festival de comemoração do fim da guerra entre Gladiadores e Orcs. Ambas as civilizações estavam confraternizando com bebidas e danças típicas dos dois povos. Havia uma grande tenda com várias comidas típicas preparadas pelos chefes goblins e também atividades e provas de sabedoria e força monitoradas pelos Senadores do Oeste. Tudo estava em harmonia e paz quando o céu foi cortado ao meio por uma luz negra. Uma gosma multicolorida começou a pingar do teto do firmamento.

Imediatamente as músicas cessaram dando lugar ao medo e a apreensão.

Hércules convocou seus Gladiadores com urgência.

Prelúdio de Malrik

O mesmo foi feito por Sha'Gar e seus líderes Orcs.

Os dois líderes se reuniram no centro das festividades.

"Sabíamos que nossa paz não iria durar para sempre.", disse a Orc.

"Sim Sha'Gar. Eu sempre soube. Só esperava que durasse mais uma primavera.", respondeu o Gladiador.

"Creio que seremos convocados pelos Dragões em breve.", continuou Hércules.

"Antigamente... diria que isso não é assunto da minha tribo. Porém, aquele rasgo nos céus parece ser obra daqueles viajantes sombrios que vieram ao nosso mundo tempos atrás. A Cartomante sumiu como poeira ao vento após a vitória contra o Dragão. Ela nos ajudou sem cobrar nada em troca... Talvez agora seja hora do tributo...", murmurou Sha'Gar fincando seu machado dracônico no solo.

Vários desses acontecimentos estelares foram sentidos nos demais mundos, cada um influenciando o fluxo da história de um modo diferente.

O futuro pode ser incerto, mas o presente mostra que, mais um vez, o Multiverso e os seres que habitam os oito mundos terão de lutar contra a vastidão avassaladora do Vazio. Força essa que consome a tudo e a todos.

Nossa jornada agora parte para outros mundos, outros lugares, com heróis e vilões de suas próprias histórias...

No Mundo do Vento, a vida é moldada pelas correntes aéreas que dançam entre ilhas flutuantes, sustentadas por magia antiga. Os povos que ali vivem têm asas — físicas ou espirituais. Eles reverenciam Aerion, o Dragão dos Céus, guardião das correntes e mensageiro dos presságios. Mas algo sopra diferente agora... ventos de guerra e sombras de tempestades.

No Mundo da Água, vastos oceanos cobrem continentes afogados. Cidades de cristal submersas brilham como joias esquecidas. Os sussurros nas marés falam de Ondara, a Serpente de Mar Profundo, cujo sono começa a se agitar com a aproximação do desequilíbrio. Algo se move nas profundezas, antigo demais para ser nomeado.

Por fim, o Mundo do Fogo arde com sua própria fúria. Vulcões sagrados, desertos de brasas e tempestades de cinzas abrigam guerreiros forjados nas chamas. Ali, reside Vulkan, o Dragão Ardente. Sua raiva, alimentada por antigos pecados, começa a incendiar o destino de todos os mundos.

Principais Cards de Personagens



Scare é um lacaio Morto-Vivo que possui a forma de um espantalho. Ele é dotado de grandes habilidades mágicas de disfarce e obtenção de informações. Está sempre trabalhando como espião para sua mestra Morgana. É incrivelmente resistente e auxilia seus aliados dando a eles um pouco de seu poder.

Principais Cards de Personagens



Morgana Fear é uma antiga monarca do Mundo das Sombras. Assim como vários outros mestres do submundo, foi deposta quando Kirlam, agora Malrik, veio ao mundo sombrio e lançou sua maldição ISAGI sobre todo o reino. Está a espera de uma oportunidade para retomar seus domínios há muitas eras.

Principais Cards de Personagens



Stefan é um membro importante da alta cúpula dos seres noturnos do mundo das sombras, chamada Aristocracia. Nesta Guilda, os membros mais fortes utilizam de seus lacaios como fonte de energia, no caso dos vampiros, eles sugam o sangue de suas vítimas ou de seus lacaios de baixa patente para ficarem mais fortes.

FANTASIA NO MULTIVERSO

FIM DO PRELÚDIO

ESTUDOS NERD
TCG

The logo for 'Ato 4' is positioned at the top center. It features the text 'Ato 4' in a stylized, metallic blue font with a 3D effect. The letters are surrounded by white, wispy clouds and a blue circular border that resembles a ring or a planet's horizon. The background of the entire page is a vibrant illustration of a female warrior with dark skin and long, flowing black hair. She is wearing a blue and gold outfit with a large, ornate gold belt. She has large, brown, feathered wings on her back and is holding a red sword in her right hand. The background is a bright blue sky with orange and yellow clouds, suggesting a sunset or sunrise. The overall style is dynamic and colorful.

Ato 4

Além das Nuvens

**FANTASIA
NO
MULTIVERSO**

**ESTUDOSNERD
TCG**

MANGÁ / COMICS

SKYLANDS



ESTAMOS SENDO
ESCRAVIZADOS POR
ESSE TIRANO!



EU IREI GOVERNAR
AS SKYLANDS
COM ESSE PODER!



A ILUSÃO DA
LIBERDADE
É UMA
MALDADE
MULTIVERSAL!

ESSA
MALDADE
TEM QUE
ACABAR!



Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Falco



Zephira



Typhanna



Helia



Mystra



Rajin

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 1 - Preconceito

Era uma manhã normal como qualquer outra nos campos de extração de mana, abaixo das Skylands.

Lá, vários trabalhadores, chamados de “Branços”, realizam um trabalho muito importante para o seu povo, coletam energia natural que transborda dos cristais de mana e os levam ao seu rei, Falco.

A sociedade das Skylands é basicamente composta por Guerreiros, Trabalhadores e os Elevados.

Guerreiros fazem patrulhas nas encostas das terras altas, protegem os trabalhadores de Feras Aladas ao entrarem nas minas de extração de mana e também acompanham os Elevados em suas ações diplomáticas quando vão aos Grandes Montes barganhar com o clã mágico Djinn.

Trabalhadores mantém os suprimentos das Skylands, plantações de alimentos, construções, extração de mana e várias outras funções. Todas as funções de trabalhadores são executadas pelos “Branços”. Essa denominação advém do fato de todo o povo que mora nas ilhas flutuantes sabe voar desde nascença, entretanto, por alguma anomalia deste mundo, quando uma criança nasce com cabelos brancos, estes não são dotados com as habilidades

mágicas que controlam a perícia do voo. Para executarem determinadas funções nos céus, os “Branços” têm de usar equipamentos como balões infláveis e planadores.

Os Elevados são os regentes das terras altas. Estão no comando de seu clã a vários anos. São dotados de habilidades mágicas de controle da mana dos ventos em níveis extraordinários, quase comparados aos Djins. Além disso, o alto escalão dos Elevados é dotado da capacidade de se transmutar em Harpias, fazendo sua força e velocidade serem comparadas às das Bestas Aladas.

Muitos moradores das Skylands não gostam como os Elevados tratam o povo “Branco”, o tratamento desleal e injusto na divisão das atividades devido às limitações dos trabalhadores é uma barreira social imposta pela magia deste mundo a vários séculos.

A princesa Zephira, prometida do rei Falco, é uma das adeptas de melhores condições de vida e de trabalho para todo o povo “Branco”, porém, ela vem encontrado muita resistência, principalmente da alta cúpula dos Elevados para tentar implantar suas ideias e princípios.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 1 - Preconceito

"Veja irmã, mais um grandão! hoje deve ser nosso dia de sorte.", disse **Rajin**, um jovem trabalhador **"Branco"** que trabalha em uma mina de extração de mana.

"Claro irmão, "nosso dia de sorte..." como se nosso povo usufruísse do que plantamos e colhemos...", respondeu sua irmã, **Hélia**.

"Quem decide como usar toda a mana que coletamos aqui nas minas são os Elevados, isso já acontece há gerações. Não há absolutamente nada de "Sorte" nisso!", continuou.

"Vamos acabar com isso logo e voltar para casa, já deve estar quase na hora do almoço.", disse o jovem com sua barriga roncando de fome.

Os irmãos tinham uma vida difícil, eram órfãos, por esse motivo sempre trabalharam para se sustentar desde cedo. A vida para os **"Branco"** nas Skylands não era fácil, menos ainda para eles.

"Vamos indo depressa, os céus estão nublados e aquelas nuvens ali parecem de uma tempestade, vai chover logo logo.", disse **Hélia**.

"Preciso passar no templo do deus Aerion para orar e pedir forças e proteção para nós, não me atrase!", disse a irmã com o olhar bravo direcionado a seu irmão.

Eles entraram no balão mágico, cujas chamas são alimentadas pela mesma mana que acabaram de coletar.

Quase tudo nas Skylands é feito a partir da mana, as plantações são irrigadas e o solo é fertilizado por ela, mesmo porque, não há muitas camadas de terra nos céus, as raízes das plantas não alcançariam os minerais que necessitam para crescer. As clareiras e suas chamas dentro das ferrarias e oficinas dos engenheiros também são aquecidas por mana.

A Mana é o recurso primordial das terras altas.

Após algum templo flutuando pelas céus, os irmãos aterrizam perto de um aeródromo. O local estava cheio de balões, planadores, pequenos aviões e até dirigíveis construídos pelos engenheiros das Skylands.

"Tivemos sorte, a tempestade não vai tardar a chegar, os céu está muito escuro.", disse **Hélia**.

"Vou ao templo daqui e você, deixe a comida pronta para quando eu voltar, os afazeres domésticos dessa semana são por sua conta!", completou a zelosa irmã apontando para Rajin.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 1 - Preconceito

Rajin apressou seu passo. Além dos afazeres descritos por Hélia, ainda teria de passar no Posto de Coleta para entregar toda a carga de mana recolhida das minas primeiro. Ele se dirigiu para lá o mais rápido possível. Os céus estavam escuros e raios estavam cortando as nuvens por todos os lados.

“Aqui está senhor. A coleta de hoje. Quanto isso nos rendeu?”, disse **Rajin ao Encarregado da coleta.**

“Você receberá 7 penas de Grifo por isso.”, respondeu o **Encarregado.**

“O que!? Só isso? Veja, aqui tem um grandão! Ele sozinho vale o que você está me oferecendo por toda a carga de cristais!”, **questionou o jovem.**

“Rapaz, eu ainda tenho de extrair toda a mana dos cristais e ainda descartar o resto dos minerais e não tenho ninguém para me ajudar hoje. Lamento, mas é pegar ou largar.”, **argumentou o servidor.**

“Ok, ok, aqui está.”, **Rajin entregando a carga ao encarregado.**

O jovem corre para sua casa. A chuva começa a cair pesada. Uma tempestade enorme com muitos raios assolava aquela Skyland.

No meio do caminho Rajin sente algo balançando em um dos bolsos de sua veste. Era um cristal de mana.

“Droga, como esse cristal foi parar aqui? Tenho de voltar e vendê-lo.”, pensava o **“Branco” olhando para a chuva.**

Rajin invoca um feitiço de Corrente de Ventos para impulsioná-lo na direção do depósito de cristais, era uma boa ideia, assim ele pensava.

Ele chega ao armazém, mas a porta da frente está trancada, ele decide ir aos fundos para ver se alguém poderia atendê-lo.

Ele chama pelo encarregado, mas ninguém responde. A porta dos fundos estava semiaberta.

“Aquele destruído, deixou a porta aberta.”, pensou **Rajin.**

O garoto vai aos fundo e ao chegar lá havia, uma outra figura já estava no local, uma garota, estava com um cesto de cristais nas mãos.

Ela não estava ali para vender a sua colheita, estava lá para saquear as pedras.

Um Guerreiro dos Elevados que fazia a patrulha ali por perto viu a cena. Ele levantou sua espada e voou em direção aos dois.

“Vocês estão presos. Levantem as mãos e não resistam!”, disse o **Guerreiro dando voz de prisão a ambos.**

Neste momento, do alto dos céus, uma fenda se abre, uma matéria escura e ao mesmo tempo multicolor respinga de uma fresta, se misturando à chuva.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 1 - Preconceito

Parte dessa matéria cai sob o teto do galpão e escorre por entre as rachaduras, caindo sobre a garota ladra e Rajin.

"O que é isso? Que coisa nojenta!", disse a desconhecida.

"É pegajoso. Está emanando poder... Muito parecido com o que exala dos cristais.", disse Rajin segurando o mineral na mão.

"Vocês terão muito tempo para analisar essa coisa na cadeia. Agora venham, com as mãos para cima!", gritou o Guarda.

Neste instante um Raio atinge com violência os três indivíduos no galpão. Todos são arremessados para a rua por uma grande explosão.

A chuva cessa, e vários moradores chegam ao local acompanhados de mais guardas.

"Vejam, um Guerreiro está gravemente ferido. Ajudem!", disse um trabalhador.

"Eu vi aqueles três dentro do galpão do outro lado da rua, estavam em confronto com o Guerreiro.", disse um ancião.

"Devem ter conjurado algum feitiço de Relâmpago e atingido o soldado para fugir com seus espólios. Vocês vão ser presos!", ameaçou outro Guerreiro Alado que acabara de chegar ao local e ouviu os relatos dos presentes. Amedrontados, Rajin e a garota fogem por entre as ruas da Skyland.

"Venha comigo, eu posso nos tirar daqui.", gritou a garota.

"Você é uma ladra, por que eu iria te acompanhar? Eu não fiz nada!", Rajin aponta para a garota.

"Olha aqui... meu nome é Mystra. Os Guardas e os Elevados não querem saber quem está certo ou errado, eles querem apenas culpados para servir como desculpa por seus crimes. Você parece ser muito jovem para compreender o que se passa nas Skylands. Venha comigo e lhe apresentarei aos meus companheiros.", argumentou a figura feminina com olhar sério. Dois Guerreiros colocam as mãos nos ombros de Rajin, dando a ele voz de prisão.

A garota lança um feitiço de Tornado, empurrando com violência os dois soldados para o alto de um telhado de uma casa próxima dali.

"Eu vou ao Aeródromo, a escolha é sua.", disse Mystra virando-se para trás, na direção de sua saída.

Rápida como o vento, Mystra entra em um pequeno planador e corre em direção à borda da Skyland. Rajin vem correndo atrás e salta do penhasco, ele se agarra às pernas de Mystra e os dois fogem dali.

Naquele momento Hélia chega em sua casa e não encontra nem a comida pronta e nem seu irmão.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 1 - Preconceito

Hélia sabia que Rajin era cabeça dura e não muito responsável. Mas ele nunca havia saído para algum lugar sem avisar. Além disso, ela sabe que ele adora cozinhar, então não era comum que ele se queixasse em fazer o almoço ou o jantar.

Não haviam rastros dele na casa, e já haviam se passado muitas horas desde que se separaram.

Naquele momento, Hélia escuta batidas na porta de sua pequena casa.

"Abra a porta, somos da Guarda Elevada.", disse uma voz com tom agressivo.

Hélia abre a porta e instantaneamente é colocada de joelhos pelos soldados.

"Você virá conosco. Seu irmão é acusado de roubo de cristais de mana e está neste momento foragido. Você deve ser cúmplice de seus atos ilegais. Será julgada pelos Elevados no alto de nossa Skyland.", **detalhou um Guerreiro.**

Hélia foi levada aos aposentos dos Elevados. Lá, foi jogada no chão em um grande salão. Sentado em um grande trono estava Falco, o líder da Skyland, ao seu lado estava Typhanna, sua irmã e guarda-costa.

A harpia é a única entre os Elevados que é "Branca" desde o nascimento, mas por sua grande devoção e fé

foi agraciada pelos deuses dos Ventos com o poder de se transmutar, feito alcançado apenas por Elevados "normais". Além dos dois irmãos, a princesa Zéphira, prometida de Falco também estava lá.

Era ela quem geralmente julgava os assuntos das Skylands, pequenos furtos e ilegalidades, cometidos em sua maioria, por trabalhadores.

"Seu nome é Hélia correto? Diga-me. O que seu irmão queria ao roubar cristais de mana de um de nossos armazéns?", **indagou Zephira.**

"Não está claro? Ele queria contrabandear mana com o povo Djinn!", **gritou Typhanna.**

"Calma irmã, deixe que a "Branca" fale.", **disse Falco colocando sua mão no ombro de Typhanna.**

"Nem eu nem meu irmão somos ladrões, estávamos fazendo nosso trabalho diário. Eu estava no templo rezando, e ele, estava entregando nossa carga ao encarregado do armazém como fazemos toda semana. Eu não sei de nada que está acontecendo aqui.", **justificou Hélia.**

Os irmãos Elevados sorriem debochados, duvidando claramente dos relatos de Hélia.

"Seu irmão foi encontrado roubando cristais por um de nossos Guerreiros.", **disse Zephira.**

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 1 - Preconceito

“Não só isso, ele matou um de nossos Guerreiros e fugiu com sua comparsa! Isso por si só lhe confere a pena de morte, sendo jogado pelo penhasco!”, bufou **Typhanna**.

“Não! Ainda não temos provas da culpa de Hélia, ela não pode responder pelos atos do irmão.”, retrucou **Zephira**.

“Não podemos nos deixar enganar Zephira. É isso que nossos inimigos querem. Provavelmente eles estão agora se reunindo com os Djinns, arquitetando seus planos vis. Eles nos obrigam a entregar metade de nossa colheita de mana ameaçando nossa paz e prosperidade. Você sabe disso!”, falou **Falco** se levantando e dando a ordem da execução.

Naquela mesma tarde Hélia foi levada às bordas da Skyland, de lá, os Guerreiros, a mando dos Elevados jogaram a inocente pelos céus.

Esse tipo de execução só era realizada para castigar o povo “Branco”, uma vez que eles não eram dotados de habilidades de voo para os salvar, aquela pena era uma sentença de morte certa ao cair de uma altura tão elevada como aquela. Dizem que entre as Skylands e os altos picos e cordilheiras dos Djinns existem 5 quilômetros de extensão.

Nada, nem ninguém haveria de sobreviver a uma queda dessas.

Algun tempo depois.

Mystra estava com Rajin no alto das montanhas com refugiados das Skylands. Ali viviam muitos que abandonaram a vida de servidão e desprezo nas terras do alto. Por não terem acesso à mana, aquelas pessoas passavam muitas necessidades. De lá era possível ver com clareza uma grande parte do território. Desde as minas de exploração de cristais de mana que ficavam abaixo da Skyland de onde Rajin veio, até os Altos Picos e Colinas, território dos Djinns.

“Venha Rajin, vou lhe apresentar à líder depois de nos limparmos dessa coisa esquisita que grudou em nossa pele.”, disse **Mystra**.

“ “A” líder? Quer dizer... uma mulher?”, questionou **Rajin**.

“Mulher não, ainda é uma menina. Mas não subestime sua aparência. Os últimos que fizeram isso não estão aqui para contar sobre sua má sorte.”, respondeu **Mystra**.

Os dois fugitivos passaram um bom tempo se limpado daquilo que parecia ser um tipo de graxa ou gosma. Seja o que for, talvez tenha sido aquilo que os havia salvo da morte certa após terem sido atingidos por um raio, de fato, a situação em que estavam não tinha deixado muito tempo para reflexões.

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Astra



Gale



Notu



Garuda



Siroko

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 2 - A verdade sobre o Mundo

Mystra leva Rajin a uma pequena tenda, ela abre uma das cortinas para que pudessem entrar. Rajin se desculpa pela fala anterior.

"Mystra, não quis lhe ofender com minhas palavras mais cedo. Na minha terra, mulheres não ocupam muitas funções de liderança, pelo contrário."

"Não se desculpe "Branco", o Preconceito é a arma mais poderosa do nosso mundo.", disse Astra, a jovem líder do Bando Índigo, sentada em uma tapeçaria no centro da tenda.

Astra passou um bom tempo na tenda explicando a situação dos refugiados a Rajin.

Ela lhe contou que todos ali fugiram das terras altas para se livrarem do trabalho serviu e muitas vezes, escravo, ao qual os trabalhadores são submetidos diariamente pelos Elevados.

Ela também disse que os pais dela tinham sido mortos pelos Elevados por terem se revoltado contra as más condições de trabalho dentro das minas de exploração de cristal. Ela era ainda muito nova quando esse embate aconteceu e nutre, desde então, um grande desejo de vingança contra Falco e seus subordinados pelo acontecido.

Astra fugiu da Skyland ainda muito nova com seus outros familiares e encontraram ali, naquelas terras, um lugar para recomeçarem suas vidas. Deram o nome de Assentamento Índigo. Naquele lugar não havia distinção entre "Branco", Trabalhadores, Elevados ou Guerreiros, todos eram tratados como iguais. O lugar ficava entre as Skylands e os Altos Picos, morada dos Djinns.

No mesmo momento, bem abaixo do Assentamento Índigo, um suposto milagre acabava de acontecer.

Hélia abria seus olhos, achando talvez que havia ido parar no outro mundo após a sua queda da Skyland a mando de Falco.

Ela observa a paisagem, estava no alto de enormes colinas, não conseguia ver direito o horizonte, sua cabeça latejava bastante.

"Enfim acordou...", disse uma figura estranha.

"Quem é você? Onde estou?", questionou a "Branca" com as mãos sobre a testa, cabelos caídos sobre o rosto.

"Você está nos Altos Picos, morada dos Djinns. Meu nome é Notu, eu a salvei de sua queda.", respondeu o Djinn.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 2 - A verdade sobre o Mundo

Hélia havia desacordado durante a queda, não se lembrava ao certo o que acontecera.

Porém, de fato, sentiu seu corpo levitar por alguns momentos enquanto caía em direção a morte certa.

"Por que fez isso? Por que me salvou? Nosso povo vive em conflito a tempos. Não seria melhor para vocês se eu tivesse encontrado meu fim nesse precipício?", questionou a extralaboradora da Skyland.

Neste momento uma enorme Fera Alada bate suas asas em direção aos dois. Era uma Garuda, monstro bastante territorial que sempre vaga pelas Colinas dos Djinns em busca de outras aves ou de aventureiros desavisados.

Ela espreitava em círculos com suas garras prontas para dilacerar carne e aço. Seus olhos dourados cintilavam com fúria, e suas asas cortavam os céus como navalhas.

"Ela está vindo! Notu, o que faremos?", disse Hélia.

Notu, de pele pálida e tatuagens com runas escuras, ajustou os braceletes de ar encantado e murmurou:

"Nas correntes de vento que cortam as colinas... nós a esmagaremos. Nós Djinns podemos usar o ar ao nosso redor como arma."

Garuda mergulhou em um rasante furioso, e Notu foi o primeiro a agir.

"Rajada Espectral!", gritou ele, lançando uma sequência de projéteis cortantes de vento concentrado. Cada golpe parecia uma lâmina invisível. Garuda desviou de dois, mas o terceiro cortou uma das penas de sua asa esquerda, fazendo-a gritar em fúria.

Hélia concentrou-se, fazendo uma pose de mãos abertas na direção da fera.

"Muralha Celeste!"

Uma barreira em espiral de ar se ergueu ao redor deles, bloqueando a investida da criatura.

"Essa coisa é mais forte do que pensei!", disse Hélia entre dentes cerrados.

Notu respondeu: *"Ela é a rainha dos céus por um motivo. Mas não somos meros viajantes, somos Filhos do Vento."*

Garuda se afastou, alçando voo. O ar ficou mais denso. Ela gritava em uma frequência tão alta que o vento começava a vibrar ao redor. Era sua habilidade especial.

"Canto de Tempestade!"

Um estrondo ensurdecido percorreu os céus. Rochas começaram a rachar ao redor do campo de batalha. Hélia e Notu foram arremessados por ondas de vento descontrolado.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 2 - A verdade sobre o Mundo

Notu girou no ar, usando "Dança do Turbilhão" para estabilizar seu corpo e pousar de pé em um penhasco.

Hélia caiu sobre os joelhos, sangrando na têmpora.

"Isso foi... quase o fim.", arfou a trabalhadora.

Mas ela apertou os olhos e se levantou.

"Não vou desperdiçar minha segunda chance aqui nessas Colinas contra essa monstruosidade."

"Canção da Brisa Serena!"

A aura ao redor dela mudou.

Uma calma estranha tomou conta do campo. Durante cinco segundos, Garuda hesitou, confusa com a paz que atravessava o caos. Foi o tempo necessário para Notu preparar seu golpe final.

"Agora Branca! Prenda-a!"

"Laços do Vento!"

Correntes feitas de pressão atmosférica prenderam as asas de Garuda, que gritou, tentando se soltar.

Notu correu pelas pedras, cada passo envolto em redemoinhos de ar. Com um salto colossal, voou até o corpo da harpia.

"Ruptura do Céu!"

Seu punho envolto em um furacão comprimiu o ar ao redor, liberando uma explosão sônica ao atingir o peito de Garuda.

Um rugido trovejante ecoou pelos picos.

A criatura caiu, asas quebradas, garras rachadas, e um grito agonizante emudeceu no ar.

Garuda não se mexia mais.

Hélia aproximou-se, respirando fundo.

"Não acredito que conseguimos... ela caiu."

Notu apenas olhou para os céus.

"Aqui não é um lugar adequado para conversarmos. Vamos até meu clã. Lá você poderá se recompor, cuidar de suas feridas e, principalmente, entender por que te salvei."

E então, em silêncio, os dois começam a planar sobre os fortes ventos das Colinas, voltando seu olhar para o horizonte, rumo a morada do Clã Djinn.

Longe dali, no alto das Skylands, em um salão secreto construído com colunas de vento condensado e chão formado por cristais suspensos, Falco, o autoproclamado rei absoluto das Skylands, aguardava com os braços cruzados, as asas esvoaçando ao sabor das correntes de vento. O céu estava quieto, mas em seus olhos havia ansiedade. Ao seu lado, dois guardas-pluma mantinham-se atentos, ainda que o encontro fosse de natureza política.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 2 - A verdade sobre o Mundo

Logo, uma brisa se adensou na forma de espirais azuladas, condensando-se na figura etérea e altiva de Gale, líder dos Djinns das Colinas, seres antigos que dominavam os Picos e Montanhas do Mundo dos Ventos.

Seu corpo era semissólido, formado por névoas encantadas que cintilavam com símbolos de runas. Seus olhos, no entanto, eram bem humanos e carregavam a responsabilidade de seu povo sobre os ombros.

"Falco." disse Gale, sua voz ecoando no salão, "Vejo que ainda não cancelou a extração nas Minas de Cristal."

Falco levantou o queixo com um ar de superioridade. "E por que eu o faria, Gale? As Skylands precisam de energia. Como acha que vou plantar o alimento do meu povo ou alimentar as chamas nas forjas sem a mana dos Cristais?"

"O voo eterno das ilhas depende desses cristais. Minha soberania depende deles."

Gale flutuou em silêncio por um momento, analisando o tom do rei.

"E quantas vidas vale a sua soberania? Se uma só ilha cair, os Picos sagrados dos Djinns serão esmagados. Nossos templos, nossos lares — tudo varrido por seu descuido."

"É por isso que você mantém o trato.", **Falco replicou, incisivo.**

"Você não destrói nossas minas, eu mantenho as ilhas estáveis.

E em troca... você recebe minha promessa de estabilidade."

Gale se aproximou, sua névoa oscilando com raiva contida. "Eu não diria que arremessar Brancos pelos desfiladeiros das Skylands é digno de uma promessa de estabilidade. Trabalham sob duras condições nas frentes de extração. Podem acabar formando um motim, mais cedo ou mais tarde. E se isso acontecer, perderemos nossa sóbole."

"Não há penalidades..." **retrucou Falco com frieza.** "Quando ficam arredios ou quando não são mais necessários os enviamos a vocês. Afinal, que utilidade tem um Skylander que não pode voar se não o de escavar?"

"Medo não é vontade.", **disse Gale.** "E sua arrogância ameaça mais que nossos lares. A tensão aumenta. Meus conselheiros pedem retaliação."

"E você não os ouve, porque sabe o que está em jogo.", **Falco respondeu.** "Você precisa das Skylands flutuando tanto quanto eu. É uma espada sobre sua cabeça."

Gale o encarou por um longo tempo. "E você, Falco, precisa de nossa benevolência."

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 2 - A verdade sobre o Mundo

"Quem mais manteria seus cristais intactos? Quem mais manteria as Feras Selvagens longe de suas minas?"

O silêncio pairou entre eles. Ambos sabiam que estavam presos num pacto frágil, onde qualquer decisão radical poderia ruir mundos — literalmente.

"Então estamos em equilíbrio.", disse Falco.

"Por ora.", respondeu Gale. *"Mas se uma só pena de sua coroa tocar o solo dos meus Picos Sagrados, o vento não lhe obedecerá mais."*

"Então que ele me obedeça enquanto posso voar.", Falco declarou. *"Pois não recuarei."*

"Nem eu!", concluiu Gale.

E assim, a conversa cessou, mas a tempestade permanecia nas entrelinhas.

Os dois povos mantinham relações políticas desde a criação das Skylands.

No passado, não haviam terras altas, porém, um evento cataclísmico fez emanar energia dos cristais que existiam no subsolo daquelas terras.

Essa energia emergiu grandes porções de terras aos céus.

Uma parte da população deste mundo ficou presa nas alturas desde então, enquanto a outra vive nas nos montes e colinas.

Uma mutação ocorreu nos habitantes das duas regiões.

O povo das terras altas adquiriu habilidades de voo e, em alguns casos, magia de transmutação em harpias.

Já o povo que mora abaixo das Skylands teve a pele escurecida e imbuída de magia, fazendo sua cor ficar escura, foi aí que surgiram os Elevados, autoproclamados Guardiões dos Céus e os Djinns sob as montanhas da terra.

Com o passar do tempo os Elevados viram que era possível extrair o poder dos cristais e revertê-lo em mana, energia muito poderosa no Mundo dos Ventos, entretanto, o território abaixo das Skylands é repleto de Feras Aladas, muito mais fortes e rápidas que o povo das Skylands.

Para continuar a extrair mana das minas de cristais Falco e Gale fizeram um tratado para garantir a coexistência de seus Clãs.

Gale garante o extermínio de Feras nas proximidades das minas, enquanto Falco envia mana para os Djinns como tributo.

Há ainda uma outra troca em questão.

Os Djinns não explodem as minas de cristais, motivo pelo qual as Skylands são suspensas, pelo custo de serem enviados aos Picos, moradores das Skylands.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 2 - A verdade sobre o Mundo

O povo Djinn pode viver centenas de anos, porém, é estéril, ou seja, não é capaz de se reproduzir como todas as outras raças e seres vivos. O motivo é simples, eles são, em essência, seres mágicos desde sua transmutação.

Para aumentar sua população, eles precisam realizar um ritual de transformação com o povo das Skylands. Cada novo morador das alturas, enviado por Falco, se transforma em dez novos seguidores de Gale.

Os novos Djinns transformados não guardam lembranças de seu passado. É como se renascessem e comesçassem uma nova vida.

A maioria dos “enviados” são Brancos, pois Falco teme que se enviasse Elevados ou Guerreiros, esses poderiam ser usados como armas a mando de Gale contra as Skylands.

Essa é, em síntese, a dura realidade do povo que mora no Mundo dos Ventos.

Entretanto, a esfera política deste mundo está prestes a mudar com o advento da estranha rachadura nos céus cujas tempestades deixaram sua aparição eclipsada. Houveram apenas 2 vestígios de seu aparecimento, Mystra e Rajin.

Tarde da noite na Tribo Índigo... Rajin, recém-chegado ao assentamento, debatia com os moradores do local como eles poderiam revidar contra o reinado opressor mantido a muito tempo por Falco.

O garoto “Branco” falava de como eles poderiam ir até um templo orar pelas divindades dos ventos para poder lhes concederem poderes, como ocorreu a muito tempo justamente com a irmã do líder, Typhanna.

Todos no assentamento caíram na gargalhada.

Rajin ficou com vergonha pensando se havia dito algo fora de contexto.

“Qual é a piada?”, indagou o rapaz.

“Você quer saber qual é a piada garoto?”, disse uma idosa sentada mais ao canto, olhando para a fogueira com olhar distante.

“A fé que você acredita existir só é benevolente com aqueles que podem pagar por ela. Typhanna, irmã de Falco, não transcendeu a Elevada por vontade divina. Ela recebeu poderes dos Djinns e, por isso, é a única na história que foi capaz de se tornar meio Elevada sem deixar de ser Branca. Eu mesma vi o líder dos Djinns, Gale, realizar a magia de transmutação.”

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Cumulus



Sylphie



Silken



Windia



Nakabe



Griffin

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Minas de Cristal

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 3 - Quanto maior a altura

Eu caminhava entre os corredores estreitos das minas de extração, era o último a terminar o turno naquele dia. O silêncio ecoando como sussurros de advertência. Falco e sua irmã estavam ali, achando-se sozinhos, diante de um ritual antigo envolvendo os cristais de mana — um ritual de drenagem vital. Vi alguns Djinns caírem como folhas secas, suas energias sendo sugadas em silêncio e transferidas a Typhanna pelas mãos de outro Djinn superior, portava um cajado, me lembrou de ter escutado seu nome, Cumulus.

"Não era para eu estar aqui...", pensei na hora, sentindo o peso das consequências se acumular em seu peito. Ao tentar recuar, tropecei em uma pilha de cristais. O som bastou.

Falco virou-se lentamente, olhos afiados como lâminas de prata. "Você viu demais, Siroko.", foi o que ele disse.

"Eu... eu juro que não contarei a ninguém!", tentei dizer, mas a decisão já estava tomada.

"Por minha ordem, você será lançado à Queda."

Enquanto era conduzido ao precipício, eu pensava sozinho...

"A hierarquia das Skylands é construída sobre mentiras leves como nuvens, mas letais como trovões."

Por sorte, o pessoal aqui da Índigo me resgatou antes que eu pudesse atingir as Colinas, caso contrário, eu estaria lá, esfacelado em meio as rochas.

"Esta é a história de como vim parar aqui.", concluiu Siroko.

Todos ali reunidos olhavam um mapa velho, marcado com runas de localização e registros dos túneis das minas.

Astra e voz serena, traçava linhas imaginárias no mapa com o dedo.

"Eu... pensei por muito tempo sobre isso.", começou, hesitante.

"Podemos implodir as minas de cristal. Cortar a fonte que sustenta as Skylands. Se elas caírem, o regime de Falco ruirá junto."

Ela respirou fundo, o olhar perdido nas imagens que só ela parecia ver.

"Mas... o preço é alto demais. Se as ilhas caírem, os inocentes que vivem nas alturas morrerão. As famílias que nem sabem o que ocorre sob seus pés. E os Djinns... seus lares seriam esmagados sob toneladas de ruína. Isso não é justiça. Seria uma carnificina. Eu... não quero esse sangue nas minhas mãos."

O silêncio que se seguiu foi pesado como rocha. Rajin ergueu-se lentamente, o olhar fixo nas nuvens além da entrada da caverna.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 3 - Quanto maior a altura

Seus cabelos começaram a flutuar, banhados por uma luz dourada intensa que pulsava como raios solares contidos.

"Então vamos resgatar primeiro nossos irmãos e irmãs, esquecidos nas terras altas." disse ele, com voz firme. *"Libertar os trabalhadores Brancos que ainda estão nas minas e campos de extração. Tirá-los do jugo antes de qualquer ação maior."*

Mystra, até então silenciosa, cerrou os punhos. Um calor dourado emanou de sua pele, e seus olhos brilharam com intensidade semelhante à de Rajin.

"Se vamos libertar os nossos, temos que ser rápidos e precisos. Os guardas das Skylands não vão ficar parados. Precisaremos de um plano sólido."

Rajin assentiu.

"Durante a operação, vamos invadir os galpões de suprimento e roubar o máximo de cristais que conseguirmos. Carregaremos tudo nos dirigíveis e balões mágicos estacionados nos aeródromos. Com isso, traremos energia para o assentamento. Podemos evoluir o assentamento para um patamar para além das Skylands.", completou o Branco.

Todos ali foram pegos de surpresa. Jamais alguém do Mundo dos Ventos manifestou tamanho poder.

Astra ergueu o olhar, o dourado refletindo-se em seus olhos marejados.

"Vocês estão... diferentes. Brilhando como a Luz do Sol. Isso... isso será, a Bênção do Vento?"

Rajin olha para suas mãos pulsando em poder.

"Veja Siroko! Talvez a fé não esteja apenas do lado de quem paga por ela, mas de quem a clama para fazer justiça!"

Mystra colocou uma mão sobre o ombro de Astra.

"Você nos mostrou compaixão. Agora, é hora de mostrar força. Não haverá destruição cega. Só resgate. Só justiça."

Astra enxugou suas lágrimas e sorriu com determinação.

"Então vamos dar início à libertação. Mas prometam-me algo. Nenhuma vida inocente será sacrificada."

Rajin cruzou o peito com o punho.

"Você tem minha palavra. Lutaremos não por ódio... mas por liberdade. Minha irmã também está lá, quero trazê-la para cá."

E sob o brilho do poder que emanava de Rajin e Mystra, a Tribo Índigo erguia-se juntos. Os ventos ao redor começaram a dançar, como se saudassem o nascimento de uma nova revolução nos céus.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 3 - Quanto maior a altura

Gale retornara das Skylands e foi de encontro ao grande templo dos Djinnns comunicar que o pacto havia sido mantido por mais um tempo ao seu patrono, Cumulus.

Cumulus é o Djinn mais antigo de que se tem conhecimento, também é o único que sabe as magias de transmutação de poder e de criação do povo Djinn através da absorção dos poderes do clã dos Guardiões dos Céus.

Enquanto Cumulus cuida de seu povo e dos assuntos dos Altos Picos e Montanhas, Gale comanda a política e os exércitos do povo Djinn.

“Notei que o número de Skylanders enviados a nós recentemente caiu bastante. Falco explicou o porquê da baixa? Nosso povo vive muito, mas não é imortal. Precisamos deles.”, disse Cumulus segurando seu cajado no alto do templo.

“Eles estão encontrando problemas em manter a ordem.”, disse Gale.

“Então devemos lembrá-los de como organizar as coisas.”, retrucou Cumulus.

“Nós não precisamos de cristais de mana como eles precisam, vamos reassentar nosso povo em outra localização, longe das Skylands e fazê-la cair.”, continuou o patrono.

“Eu não preciso te explicar que, o fato das Skylands existirem, propiciou nosso aumento de poder.”, argumentou Gale.

“As enormes áreas de sombras geradas pelas ilhas voadoras fizeram nossa pele escurecer e parar de absorver energia solar, em troca, passamos a absorver energia das sombras e dos ventos gelados desses picos e colinas.

Mesmo que o povo das terras altas saiba disso, seria impossível para eles fazer algo para nos enfraquecer, isso seria suicídio.”, concluiu Gale.

“Nós podemos criar feitiços de nuvens nos céus com o poder da mana dos cristais. Podemos morar em cavernas, criar estruturas gigantescas para bloquear a forte luz do sol. Não querer mudar e ficar na inércia vai levar nosso povo à extinção.”, bravejou Cumulus.

“Vou te dar pouco tempo para tomar uma posição. Caso contrário, vou levar todos os Djinnns aos portões das minas de cristal e as explodir eu mesmo!”, terminou o sábio, dando as costas a Gale e deixando o salão.

Os dois líderes dos Djinnns nunca tiveram uma relação harmoniosa e, não haveria de ser naquele momento de conflito que isso mudaria.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 3 - Quanto maior a altura

No salão dos Elevados nas Skylands...

Falco reuniu sua guarda real e todos os Elevados de alta patente.

“Temos de nos preparar para uma possível retaliação. Nossas relações com o povo Djinn não estão indo bem. Podem estar tramando contra nós. Querendo roubar nosso bem mais precioso, os Cristais de Mana!”, **falava com autoridade Falco.**

“A que tipo de ofensiva você está falando irmão?”, **indagou Typhanna.**

“Uma que necessite que mudemos de casa.”, **bufou o líder.**

“Existem outras ilhas. Nós devemos nos migrar. É da natureza das aves fazer isso, temos o sangue delas em nossas veias!”, **continuou.**

“Mas o potencial de exploração da mina atual é enorme, em séculos de extração, nos mal conseguimos utilizar 10% de toda a capacidade.”, **argumentou um Elevado encarregado dos armazéns.**

“Existe um ditado antigo em nossa cultura que diz: Mais vale um pássaro na mão do que dois voando, senhor conselheiro.”, **retrucou Falco.**

“Se quer tanto extrair a pedra, então que fique no melhor lugar para isso. Levem-no às minas e o prendam lá. Vai cair abraçado nessa rocha.”, **ordenou.**

Falco ordenou a Windia e Nakabe que montassem guarda nas fronteiras das minas até que o plano de migração daquela Skyland estivesse posto em execução.

A princesa Zéphira não foi alertada de nada sobre a situação atual. Ela servia apenas como um peão, uma peça de destaque social entre Falco e as camadas mais carentes dos trabalhadores e guardas da sociedade. Afinal de contas, como uma jovem tão bondosa seria capaz de ser a prometida de um líder tão autoritário?

As peças estavam postas no tabuleiro. Ao mesmo tempo, os refugiados do Assentamento Índigo marchavam rumo a salvação dos oprimidos das Terras Altas, munidos da esperança em forma de poder carregado por Rajin e Mystra.

Os Djinns iriam implodir a Skyland habitada pelos Guardiões do Céus e eliminar boa parte de seu povo, os sobreviventes iriam servir não mais ao tirano Falco, mas ao Clã Djinn sob o comando de Cumulus e Gale.

Já os Elevados colocavam em execução seu plano de migração, apenas das castas mais altas, todos as demais seriam deixadas a sua própria sorte.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 3 - Quanto maior a altura

No alto das encostas cristalinas próximas às minas de extração de mana, Windia e Nakabe, duas guerreiras veteranas ao serviço direto de Falco, mantinham vigília meticulosa. Estavam ali para monitorar possíveis movimentações dos Djinn e verificar se algum grupo pretendia retaliar contra a supremacia das Skylands. As minas, pouco abaixo, pulsavam com fornalhas rugindo e o tilintar agudo de martelos nos cristais.

Já ao fim do dia, o vento acalmou e nuvens avermelhadas encobriam o céu. As guerreiras estavam alertas, mas nada indicava presença hostil. Então, do ar rarefeito, surgiram sombras um Silken, cão feroz de porte imenso com plumagem negra e olhos flamejantes, e um Griffin, filhote de Grifo, mas igualmente forte, garras afiadas e asas cortantes. E vieram em bando. Nakabe empunhou suas lâminas cerimoniais.

“Fúria da Corrente do Céu!”

Disparou um golpe ascendente. O primeiro Silken avançou com mordidas ferozes. Ela esquivou-se com “Rasteira Aérea”, golpeando o segundo Silken. A fera caiu, mas outro cão saltou por cima dela.

Windia, gritou: *“Brisa Violenta!”*

Instantes depois, um arco de energia azul cortava o ar, incendiando temporariamente a asa de um Griffin, que uivou em dor.

As feras atacavam simultaneamente: um Silken cravou suas garras nas costas de Windia, que urrou, cambaleando, mas ainda ergueu os punhos e executou “Espiral do Vendaval” — um movimento circular envolvendo o cão, que voou contra um penhasco rochoso e caiu entre pedras.

Nakabe bloqueou um rugido de Griffin com “Escudo Tempestuoso” — sua lâmina disse ter absorvido o impacto de um bico metálico. Ela contra-atacou com “Corte do Furacão”, derrubando o segundo grifo, que estremeceu no solo, incapaz de levantar.

As restantes duas feras atacaram juntas, uma mirando as pernas e a outra saltando para morder a cintura. Windia rolou para o lado com “Rasteira Aérea” e Nakabe girou com “Dança da Lâmina Ventosa”, cortando asas e arrancando penas. Mesmo assim, ambas estavam gravemente feridas: Windia cambaleava com arranhões no braço, e Nakabe sangrava no ombro de um ataque mal defendido.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 3 - Quanto maior a altura

Quando o bando cercava as guerreiras para o golpe final, um som mágico de flauta encheu o ar — suave, etéreo, como vento. As feras pararam de repente. Os Griffins inclinaram a cabeça. Os Silkens recuaram. O ímpeto de ataque cessou.

Sylphie, a encantadora de Feras Aladas, desceu flutuando entre nuvens prateadas. Segurando uma flauta de madeira branca rachada por runas de ar, seu murmúrio encantador enfeitiçava os corações selvagens.

Ela sorriu.

"Já basta! Eles não atacam a não ser que estejam feridos."

A melodia da flauta amplificou um campo de serenidade sobre as guerreiras e o terreno.

Sob o poder encantado da flauta, as feras deram meia-volta, afastando-se entre correntes ascendentes de ar. Os Silkens retornaram às montanhas, os Griffins arremeteram acima da névoa, desaparecendo.

Sylphie correu até as guerreiras, seu olhar preocupado. Ela ergueu a flauta e estendeu a mão firme, mas gentil.

"Vocês estão bem? Eu senti as feras chegando... vocês foram incríveis."

Nakabe, ainda recuperando o fôlego, manteve firme suas lâminas: *"Ficamos cercadas! Não sei quem é você, mas... obrigada pela intervenção."*

"Sou uma adestradora de Feras Aladas. Meu nome é Sylphie. Trabalho perto das zonas de extração a mando de Falco. Eu deixo o local livre das ameaças para que os trabalhadores possam exercer seus afazeres em paz.", respondeu a flautista.

"Mais um pouco e aquelas criaturas teriam nos devorado.", disse Nakabe.

"Devorado? Não! Essas feras estavam assustadas, eu senti em seus corações. Algo as trouxe para cá.", explicou a adestradora de feras.

"O que poderia ter assustado tamanho bando de Feras Aladas?", indagou Windia.

"Nós!", respondeu uma sombra acima nas nuvens.

Gale e vários Djinns haviam chegado às minas de exploração.

"Viemos libertar o povo Branco da tirania de Falco.", apontou o líder dos Djinns às duas Guardas.

"Veja Branca, como eu havia lhe dito. Seu povo os escraviza e os mantém em cativeiro dentro dessas minas.", disse Gale a Hélia.

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Mystra Ascendida



Davo



Zara



Lyft



Lothar

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 4 - Maior a queda

Gale havia iniciado seu plano decisivo contra as Skylands a mando de Cumulus.

Ele propôs a Hélia que seguisse o clã Djinn rumo à libertação do povo Branco dentro das minas de exploração nas Skylands. Gale queria com isso, mostrar a Hélia que os escravizados tinham um novo lugar para morar. O líder dos Djins queria fazer de Hélia um farol da libertação de seu povo, convencendo-os de fugirem para as Colinas e Montes do Mundo dos Ventos. Com isso, ele não só daria um golpe duro nas riquezas de Falco, como também traria para suas terras a principal fonte de sua perpetuação, o povo branco.

Gale levou consigo os mais fortes entre os Djins. Zara, uma domadora de vento formidável, capaz de gerar Furacões e Tempestades com um simples estalar de dedos. Davo, um titã entre os Djins, considerado a maior força bruta entre o povo da colina. Centenas de outros do povo mágico invadiram as terras das minas de extração.

Windia e Nakabe se viram em uma situação complicada, era impossível lidar com tamanha horda de Djins, mesmo para Guerreiras habilidosas como elas.

Sylphie interviu. Com o tocar de sua flauta mágica, ela criou uma enorme parede de cristais à frente da investida dos Djins, dando algum tempo para as duas fugirem e avisarem a Falco que uma grande ofensiva havia chegado às terras altas.

"Vão! Avisem a todos, chamem reforços e peçam aos Guerreiros que levem os extratores daqui para um local seguro.", disse Sylphie olhando para trás, em direção às duas Guerreiras.

"Entendido. Eu vou chamar reforços e Windia vai providenciar a retirada dos Brancos das minhas.", assentiu Nakabe levando Windia consigo.

Sylphie vai em direção aos Djins.

"Não quero lutar. Só quero proteger o meu povo.", disse a flautista.

"Proteger seu povo? HAHAAAAHA, não me faça rir.", gargalhou Gale.

"A única coisa que você está protegendo é o regime opressor de Falco.", apontou Hélia em direção a Sylphie.

"Cada um de nós tem o seu dever neste mundo. Minha flauta mantém as feras longe para os trabalhadores extraírem mana, para manter nossas terras voando. Este é o ciclo natural, é assim que deve ser.", disse Sylphie olhando para sua flauta.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 4 - Maior a queda

Uma lágrima escorre dos olhos de Hélia.

A Branca volta alguns passos atrás e olha em direção a Gale. Ela suspira profundo e diz:

“É como você disse. Estão cegos demais para enxergar, mesmo a mais pura das almas já foi corrompida pela tirania de Falco.”

O líder Djinn segura nos ombros de Hélia:

“Vivemos em um mundo de horizontes infinitos. Com nuvens e correntes de ar que podemos moldar ao nosso bel-prazer. Ao contrário de aproveitarem a sua liberdade, vivem enjaulados em uma ilha flutuante. Como se ela representasse tudo que existe nesse mundo. Garota da flauta, você diz coisas como se conhecesse o mundo sem nunca ter decido de seu berço flutuante chamado Skyland. Sua visão é tão curta que só vai até a ponta de seu instrumento musical.”, disse Gale inspirando sua tropa para a investida.

“Mas de uma coisa você tem razão. Há coisas que são como um ciclo, e uma delas é que sempre haverá dominadores e dominados!”, completou.

“Eliminem todos no caminho que não tiverem os cabelos Brancos!”, Deu a ordem final enquanto estilhaçada a parede de cristal feita por Sylphie.

Sylphie havia conseguido um tempo importante para que o povo das Skylands pudessem revidar ao ataque.

Windia estava nos portões das minas embarcando os Brancos em aeronaves e balões voadores para levar os trabalhadores às partes altas.

Nakabe retornou com vários Guerreiros e até Elevados, enviados a mando de Falco.

A batalha que se seguiu foi violenta.

Gale caminha até Zara e lhe dá um comando:

“Vá até os objetos voadores. Eles estão evacuando os Brancos através deles. Destrua todos, não deixem que escapem. Recolha o máximo dos trabalhadores que conseguir, se não for possível trazê-los até nós, destrua as aeronaves e balões.”

Neste momento a tribo do Assentamento Índigo chega ao local, porém, foram surpreendidos pelos eventos do embate entre o povo Djinn e as Skylands. Definitivamente, o embate não estava nos planos de Rajin, Mystra e Astra.

“Talvez possamos tirar proveito de todo esse caos. Vejam, os trabalhadores estão sendo retirados e colocados nas aeronaves. Vamos focar em nosso objetivo e esquecer essas hostilidades, não temos nada com isso.”, disse Astra.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 4 - Maior a queda

Mystra e Rajin com seus novos poderes se encarregaram de libertar o povo Branco.

Voavam na velocidade do som, geravam ondas de explosão no ar quando atingiam uma velocidade muito elevada.

Passaram por entre o terreno de batalha como um relâmpago.

Os seguidores de Falco não sabiam o que eram aquelas “Divindades de cabelos dourados” que emanavam tanto poder, apenas um dos Djinns ali em cima sabia, Gale.

Aquela forma com cabelos dourados é idêntica a de quando dos Djinns tentam emanar poder sobre forte luz solar. Seus cabelos começam a chamuscar em um dourado brilhante. Além da mudança no visual, a sua força era aumentada em 10 vezes, como se, literalmente, a força do sol os impulsionassem.

Entretanto, todo este poder vinha com uma condição assustadora. Utilizar essa transformação reduzia o tempo de vida do usuário em proporção a energia gasta dependendo do usuário. Podiam ficar assim por dias ou por horas.

Como Rajin e Mystra não eram Djinns, é possível que tal transformação não durasse muito tempo.

“Rajin, voe acima dos balões e dirigíveis e os faça descer perto das minas. Eu vou lhe dar tempo para isso.”, gritou Mystra se colocando à frente do pelotão de Djinns.

A ladra de cristais estava com as mãos abertas, magia dourada emanava de suas mãos. Ela concentrou-se por um instante e duas esferas mágicas surgiram, elas rodopiavam ao redor de sua conjuradora.

Mystra dançava por entre as tropas deferindo golpes em uma velocidade assustadora, ao mesmo tempo, suas esferas também atingiam vários inimigos, como se obedecessem às ordens de sua mestra por telepatia.

Rajin voou acima das aeronaves e mapeou todos os pilotos, com movimentos ágeis e precisos, nocauteou um por um e pousou cada uma das naves no solo novamente.

Muitos trabalhadores das minas de exploração reconheceram o rapaz.

“Vejam, é ele. O menino foragido. Ele é o messias! Rezem para os deuses dos ventos!”, disse um ancião cuja maior parte de sua vida passou nas minas de exploração de cristais de mana.

“Fiquem aqui e se escondam, voltarei para levá-los ao Assentamento Índigo.”, disse Rajin.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 4 - Maior a queda

Enquanto isso, Davo abria caminho entre os Guerreiros das Skylands. Seus socos empurravam as tropas para todos os lados como um tufão. Flechas e armas de certo nem arranhavam sua pele, por vezes grossa como a rocha e em outras, amorfa como a névoa.

Mystra se colocou à sua frente, uma batalha intensa deu início.

A garota lançou uma de suas esferas de poder na direção do Djinn que tentou a aparar com uma das mãos, entretanto, a bola de energia explodiu ao atingir o inimigo, transformando sua mão em pó.

Davo ficou surpreso e, ao mesmo tempo, apreensivo. Ele tinha plena convicção de que nada naquele mundo poderia ferir seu corpo em estado físico ou atingi-lo em estado gasoso.

“É confiante demais em seus poderes Djinn.”, gritou Mystra juntando suas mãos aos céus.

Uma enorme rajada de energia dourada cortou os ares e partiu Davo ao meio, ele tentou deixar seu corpo imaterial no último instante, mas Mystra previa que seu inimigo faria isso e dispersou o feixe de luz em um clarão em várias direções.

Davo foi inteiramente transformado em pó e suas cinzas repousavam lentamente no chão do campo de batalha.

Zara havia chegado no local onde as aeronaves deveriam estar partindo. Algo ou alguém havia impedido.

“Hunnn... curioso. Fizeram meu trabalho por mim. Ótimo!”, pensou a Djinn.

“Todos vocês, saiam de tras dos balões, vocês virão comigo ou irão morrer aqui, a escolha é suas.”, continuou.

Um raio de energia dourado explode nas costas de Zara. Era Rajin que havia voltado com reforços do Assentamento Índigo. Os forasteiros tomaram controle das naves dos Elevados e começaram a retirada dos trabalhadores das Skylands.

Zara vendo aquilo acontecer, decidiu convencer Rajin a se render.

“Veja bem rapaz, sei que é poderoso, mas pelo que sei, seu povo não é capaz de voar. O que aconteceria se os objetos voadores caíssem dessas alturas? Não há nada entre as Skylands e as Colinas. Se interferir em meus objetivos vou enviar seu povo a um fim trágico.”

Rajin quase que instantaneamente se posicionou à frente de Zara.

“Quero ver você tentar!”, respondeu o Branco com expressão séria.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 4 - Maior a queda

Zara e Rajin trocaram golpes pelo ar, girando e rodopiando pelos céus.

Claramente a diferença de poderes favorecia ao Branco. Zara então, agindo com uma maldade absoluta desfere uma magia de furacão na direção dos trabalhadores que estavam nas aeronaves, fazendo muitas delas balançarem e cair.

Rajin voltou sua atenção ao seu povo em perigo.

Voava com toda a velocidade, sua forma dourada brilhava mais e mais, deixando um rastro de poder por onde passava. Havia conseguido pegar vários de seu povo que estavam caindo das embarcações flutuantes, faltavam poucos.

Porém, em algum momento, Rajin sentiu seu coração pulsar fortemente e seus músculos congelarem. Ele ficou estático, gritando e apertando o peito. Algo não estava certo.

"Hunnn... então chegou ao seu limite.", pensou Gale, observando o duelo do solo.

"Ele não é um Djinn... o que acontecerá agora?", continuou o pensamento.

Rajin dá início a uma transformação monstruosa.

Neste mesmo instante os céus voltam a escurecer, fendas do multiverso cortam as nuvens brilhando .

Rajin, agora transformado em uma entidade maligna chamada Lothar perde o controle.

Começa a soltar rajadas de energia para todos os lados.

Uma dessas rajadas atinge uma das minas de cristal, desencadeando uma enorme explosão.

As bases energéticas da Skyland foram comprometidas e a mesma começa a declinar, caindo lentamente do céu.

Mystra vê todo aquele caos e destruição e parte para intervir. Totalmente focada em salvar seu amigo Rajin ela não vê a investida de Zara vindo em sua direção.

Uma rajada de vento cortante que atinge em cheio o seu peito e a faz voar direto ao chão, na direção das minas.

Lothar continua a destruir tudo e todos que se apresentam em seu caminho, até mesmo seus antigos aliados da Tribo Índigo.

"Ohhh deuses dos ventos. O que fizemos para deixá-los zangados conosco?", murmurava Sylphie olhando para os céus escuros.

Astra chega perto da flautista e diz: *"Sei que você é uma pessoa bondosa. Nos ajude a salvar nosso povo. Estas terras encontraram seu fim logo logo ,ao atingirem o chão."*

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 4 - Maior a queda

“O que tem em mente? Como parar a queda da Skyland?”, indagou Sylphie.

“As terras altas são, como o nome diz, apenas um pedaço de rocha que flutua sobre os céus pela energia da mana dos cristais. A verdadeira riqueza deste lugar é seu povo. É por eles que temos de lutar. Venha comigo, vamos ir até as casas e armazéns e tirar todo o povo trabalhador de lá.”, disse **Astra**.

“E quanto aos meus irmãos Elevados? E os Guerreiros? Não irão fazer nada por eles?”, questionou Sylphie.

“Eles têm o poder necessário para salvarem a si mesmos, os Brancos não.”, terminou **Astra**.

As duas e um grande grupo do Assentamento Índigo partiram para salvarem a população da Skyland que já estava com seu curso rumo ao solo traçado após a grande explosão de mana que destruiu os suprimentos da ilha voadora.

Gale se enfurece com Lothar por frustrar seus planos.

“Se a ilha cair ao solo antes de levarmos os trabalhadores sob nossa custódia, perderemos para sempre nossa única forma de subsistência.”, mentalizava **Gale**.

O líder Djinn libera uma sequência de socos sônicos na monstruosidade que antes respondia por Rajin. A criatura rugia furiosa.

Seu grito parece ter liberado uma onda de energia que atingiu também a Mystra, caída há algum tempo sobre os escombros das minas.

A jovem também sentiu os efeitos do uso prolongado da magia e se transformou em outro monstro descontrolado, chamado Lyft.

Lyft e Lothar se juntaram contra Gale, uma batalha que destróçou metade das áreas de extração, fazendo com que as Skylands acelerassem seu movimento de queda livre.

Era um cenário de puro caos e desespero, algo que contrastava com a calmaria dos ventos que sobravam suaves no Mundo dos Ventos outrora.

Isso fez com que Aerion reaparecesse em seu Mundo, utilizando os portais multiversais.

Em poucos segundos ele entendeu perfeitamente a situação e sabia que precisaria de reforços.

Recorreu aos seus antigos aliados do Mundo das Montanhas, Hércules dos Gladiadores e Sha'Gar da tribo dos Orcs, além de trazer consigo um enorme Golem de Pedra.

“Peço que me emprestem seus poderes para salvar meu mundo, assim como ajudei a salvar o seu.”, disse o **Dragão**.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 4 - Maior a queda

Do alto das colinas, Aerion e seus aliados avistavam as Skylands caindo em velocidade máxima.

“Seu Dragão louco! Você nos trouxe para a morte certa! Como poderemos impedir aquilo?”, **esbravejou Sha’Gar segurando seu enorme machado dracônico.**

“Com a mesma bravura que lutamos contra os Golens em nosso lar.”, **disse Hércules apontando sua espada na direção da rocha em declínio acelerado.**

“Aquilo é chamado de Skyland, praticamente todo um continente que flutua sobre os céus e está caindo de encontro ao solo. Se atingir o chão, talvez o impacto seja grande o suficiente para devastar grande parte desse Mundo, não posso deixar isso acontecer.”, **explicou o dragão.**

“Vou com o Golem tentar frear a descida turbulenta dessa Ilha.”, **continuou Aerion.**

“Certo, entendi a parte de evitar o apocalipse da queda da maçã de rocha, mas... o que eu e Sha’gar viemos fazer aqui? Assistir ao seu feito de bravura?”, **perguntou Hércules.**

“Vocês vão deter aquelas criaturas que estão duelando ali acima, elas pode acabar destruindo mais partes da ilha e impedindo que algo seja feito.”, **indicou o Dragão dos Ventos.**

O Dragão dos Ventos teleporta Hércules e Sha’Gar para perto de onde o duelo entre Lothar e Lyft contra Gale estava ocorrendo.

Gale não estava acreditando no que estava acontecendo.

O próprio Aerion havia reaparecido naquele mundo após eras sem ter sua presença revelada.

Ele tentava processar todos os fatos, mas pelas aparências, tudo fazia parte de algo maior e a resposta poderia estar nas imensas rachaduras que apareceram repentinamente nos céus.

Naquele momento não havia mais luta entre Djinns e Elevados pelo domínio das Skylands, pois, as terras altas estavam em queda livre pelos céus e as minas de extração de mana haviam sido seriamente danificadas. Não havia forma de restaurar o dano causado.

Lá no alto, Astra e Sylphie conseguiram reunir um grande número de pessoas para fugir, outro número de trabalhadores estava à deriva nos céus, deixados por Rajin antes de se tornar a monstruosidade Lothar.

Zara aproveitou a brecha e raptou todos os trabalhadores que estavam flutuando sem rumo pelos ares.

Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Novos Personagens e Locais deste ato / capítulo

FANTASIA NO MULTIVERSO



Ruínas da Passagem

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 5 - Declínio e Ascensão

O Caos havia tomado conta das Skylands, Falco havia ordenado a evacuação imediata da ilha rumo a novas terras flutuantes. Os Guardiões dos Céus, como eram chamados, poderiam planar e voar pelos céus durante dias, achar uma nova ilha seria questão de tempo, não de sorte.

Porém, Falco estava preocupado com o futuro de seu reinado. Ele havia perdido boa parte dos trabalhadores extratores das minas no embate contra a tribo Djinn.

Além disso, seria difícil manter a antiga hierarquia agora que os “Brancos” vivenciaram eventos praticamente divinos que aconteceram em sua antiga terra. A fé de seu povo foi colocada à prova e pereceu com aqueles que não sobreviveram ou viram seres colossais explodir suas casas e suas terras com a facilidade com que se arremessa uma pedra ao chão.

As questões sobre o futuro ficariam para depois, Falco agora focava no presente, mais precisamente, na próxima Skyland onde pousaria com o restante de seu clã.

Enquanto ele estivesse com Zéphira ao seu lado, uma fagulha de esperança em reerguer seu reinado existiria.

Infelizmente para a princesa, isso duraria pouco.

Ela fugia junto ao séquito de Falco, levando o povo das alturas em busca de um novo lar. O aroma de fumaça e pedra prenunciava ruína — e o Vazio, insaciável, começava a rugir novamente.

A fissura entre o Vazio e o Mundo dos Ventos se abriu novamente. Gosmas viscosas e luminescentes escaparam dela, escorrendo como lágrimas das profundezas. Mas desta vez houve algo mais: formas retorcidas emergiram do Vazio — criaturas amorfas formadas de Caos denso e essência corroída. Seus corpos ondulavam, fluidos negros e brilhantes, olhos de nada. Avançaram.

Os Elevados e Guerreiros levantaram suas armas. Windia com suas rajadas cortantes golpeava um monstro no tronco, mas o corpo dele se recompôs, regenerando a parte cortada. Nakabe tentou repelir as monstruosidades com seu encantamento:

“Turbilhão Feroz”.

Uma onda clareou brevemente o caos, mas não o dispersou. Os monstros não pareciam sentir qualquer coisa da magia de ataque dos habitantes daquele mundo.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 5 - Declínio e Ascensão

Zéphira observava enquanto soldados tentavam conter a maré de corpos ondulantes. Quando um deles avançou para protegê-la, o monstro mais denso girou, lançando um tentáculo escuro que perfurou a cintura da princesa. Ela se apoiou em uma rocha flutuante. Estava ofegante e perdendo muito sangue. A mancha negra se espalhou na pele dela, venenosa. Ela tentou se levantar, cambaleando.

“Não...”, sussurrou, antes de desabar.

Os Guerreiros investiram. Typhanna aplicou um corte giratório, *“Tornado Cortante”*, decapitando um monstro. Falco lançou *“Barreira de Vento”*, repelindo brevemente um inimigo, mas nada adiantava, outros dois emergiram diante deles. O combate seguiu violento e desigual.

Enquanto isso, Zéphira se contorcia em uma rocha flutuante, energia mística emanando de seu corpo. Seus olhos cintilaram com uma luz negra. *“Ajuda...”*, balbuciou, voz rouca e fina. Quando seus lábios pararam de mover, formou-se ao redor dela uma massa escura. Ela expandiu-se, crescendo em estatura. A carne tornou-se negra e viscosa. Os ossos pareceram feitos de obsidiana diluída.

O senhor das Skylands, Falco, gritou: *“Não! Minha princesa! Minha última esperança...”*, correu até ela, mas foi impedido por guerreiros. Windia tentou usar um bálsamo com ervas medicinais que costumava carregar consigo, mas a abominação acertou um golpe fatal na Guerreira, expelindo brilho corrosivo e desintegrando suas asas e queimando sua pele.

Zéphira transformada se ergueu como um Golem Negro dos Ventos, gigantesco, corpo enorme como de uma montanha. Ela levantou-se, erodindo rochas e soldados com como se fossem formigas em seus pés, saía de sua boca uma matéria caótica, que despedaçava colinas por perto e destruía cumes de montanhas no horizonte. Guerreiros caíam ao chão como moscas.

Falco olhava a cena com desespero. Cerrava os punhos enquanto pensava.

“Só pode ser castigo divino... Minha princesa, meu povo... Caindo pelos seus como... como Brancos jogados aos Djinns.”

“Maldito Gale! Eu juro que você vai pagar por isso um dia.”

O Golem Escuro ergueu a cabeça, rugindo como trovão, e começou a marchar com passos atordoantes. As forças de Falco recuaram.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 5 - Declínio e Ascensão

O céu parecia pesar. Elevados e Guerreiros fugiam ao som dos cascos de rocha do Golem dos Ventos caminhando sobre as montanhas e as colinas. Seu corpo negro retorcido refletia o céu escuro como se o absorvesse.

A criatura abriu sua boca e começou a puxar o ar. Um turbilhão de sucção, como um vórtice que puxava tudo e todos, tragava para seu interior rochas flutuantes, Feras Aladas, habitantes das Skylands, Djinns e até mesmo monstros do caos. Não havia distinção, apenas a morte certa.

Falco ajoelhou-se ao longe, encarando o fim iminente.

Typhanna, sua irmã, com voz frágil:

"Fomos maldiçoados irmão?"

Nakabe, limpando a gosma do caos em suas lâminas:

"Não me parece isso. Tudo piorou por causa daquelas fendas lá no céu. Parecem feridas de outra dimensão que vieram até a nossa."

Falco muda o seu olhar em direção às rachaduras nos céus.

"Bem observado Nakabe. Vamos fechar aquelas ranhuras e com isso, talvez... conseguiremos dissolver a magia que dominou minha princesa."

Falco, Nakabe e Typhanna voam em disparada rumo às fendas abertas nos céus.

Aerion dá a ordem ao Golem que segure a Skyland, desacelerando assim sua queda. Ele havia percebido o mesmo que Falco e seus Elevados.

Fechar as fendas significava cessar com a interferência do caos em seu mundo.

Hércules e Sha'Gar estavam tendo dificuldades contra Lothar e Lyft, mas ao que parece, os poderes divinos que fluíam no corpo do Gladiador e no machado da Orc igualavam as diferenças de energia entre as monstruosidades e os forasteiros do Mundo das Montanhas.

"Levem essas criaturas às grandes rachaduras nos céus, temo que não seremos capazes de derrotá-las, mas podemos selá-las em seu local de origem, o Vazio.", disse Aerion a Hércules e Sha'Gar.

A dupla assentiu rapidamente.

Neste instante Aerion avisa telepaticamente a Falco e seus seguidores o que ele pretendia fazer. Todos naquele local estavam em uníssono graças aos poderes do Dragão dos Ventos.

"Poder Titânico!"

Hércules lança seu golpe mais forte sobre Lothar.

"Investida Orc!"

Sha'Gar faz o mesmo contra Lyft.

Os dois monstros são lançados às bordas de uma das fendas.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 5 - Declínio e Ascensão

Falco, Typhana e Nakabe lançam em trio uma “Barreira de Vento”. A magia é forte. Ela repele os monstros com violência que se agarram firmemente as frestas.

Neste instante Falco se transforma em sua forma de Fera Alada, um enorme falcão lutador.

“*Tornado Cortante*”, grita Falco girando em um turbilhão de rajadas de ventos cortantes que dilaceram os membros de Lothar e Lyft.

As duas criaturas são lançadas de volta ao Vazio, porém, Lothar, em seu último ato, seguro as garras de Falco e o arrasta junto para as profundezas do além-mundo.

Aerion vê a oportunidade perfeita para fechar a fenda e inicia um ritual de selamento.

Trovões cortam os céus por todos os lados, o restante do material do caos que havia no Mundo dos Ventos se evapora como água em um dia quente.

O mesmo acontece com o gigantesco Golem dos Ventos. No fim, tudo que sobrou da monstruosidade foi o corpo maculado de Zéphira, este, apanhado pelo povo Branco e levado a um local para ser sepultado.

Aparentemente as ameaças haviam terminado... por enquanto.

Do alto do Assentamento Índigo os cantos de vitória podiam ser ouvidos ao longe.

Astra havia cumprido com sua promessa e resgatado boa parte do povo Branco que sofria nas mãos de Falco por gerações. Também se juntou ao assentamento, Sylphie, a Flautista Mágica, agora, encantadora de Feras Aladas dos Montes e Montanhas.

No alto das Colinas, Cumulus observava o desfecho de tal evento. Gale e Zara haviam retornado com vários trabalhadores que ela havia raptado durante a gigantesca batalha que tomou os céus do Mundo dos Ventos.

Sem Falco para enviar Brancos ao precipício das Skylands, a existência do clã Djinn estava ameaçada.

Como líder sábio que sempre fora, Cumulus percebeu ali uma oportunidade de fortalecer os laços com o povo de cima, laços esses muito frágeis, caso continuassem nas mãos de opressores como Gale e Falco.

Então Cumulus conjura um feitiço de selamento em Gale, transformando-o do estado sólido para o vapor. Cumulus recolhe sua essência e a envia aos céus.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 5 - Declínio e Ascensão

Zara se coloca em posição de combate frente a traição de Cumulus contra Gale.

Ela se preparava para uma investida quando Notu segurou seu ombro.

“Acalme-se Zara. Observe o que o mestre Cumulus está fazendo sobre outra perspectiva.”, disse o Djinn com voz calma e serena.

“Veja Zara, Gale agora servirá ao clã Djinn como um oráculo do nosso céu. Estará sempre atento a uma nova investida dessa força maligna que ameaçou macular nosso mundo.”, disse líder dos Djinns.

“Aqui no solo ele estava sempre entrando em conflitos contra o povo das Skylands. Nós precisamos deles para sobrevivermos. Não seria prudente para nosso povo perdermos essa conexão.”, argumentou Cumulus. Aerion observava seu mundo voltando ao normal frente a grande ameaça vinda do Vazio. Ele apareceu em frente a Cumulus e os Djinns remanescentes.

Todos se curvaram em respeito ao Dragão dos ventos.

“Fico feliz que tenha encontrado um meio justo e equilibrado de lidar com as coisas Cumulus.”, disse Aerion.

“Você e seu povo se mostram dignos de minha benevolência.”, continuou.

“Como forma de agradecer por seus feitos, vou levá-los a um lugar especial para que uma novo ritual seja introduzido à cultura do Mundo dos Ventos.”, terminou o Dragão.

Aerion teleporta Cumulus e o clã Djinn ao Assentamento Índigo.

Lá os refugiados das Skylands também presenciavam o grande Dragão, porém, ficaram apreensivos pela presença do povo Djinn no local.

Novamente Aerion utiliza de poderes telepáticos e coloca todos unidos em um só em mente.

Ele cria um novo rito de passagem. Um que faria com que os habitantes das Terras Altas, quando alcançassem a velhice, viessem até um local sagrado, o local onde a Skyland caiu, cheio de cristais sem vida. As Ruínas da Passagem.

Lá, ao invés de encontrarem sua morte, seriam acolhidos pelo povo Djinn, e assim, renasceriam como um deles.

Isso fortaleceria o pacto entre os dois povos e nunca mais sacrifícios desnecessários precisariam ser feitos para que a paz existisse.

Uma forte luz emana de Aerion e todos ali retornam para seus lares.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 5 - Declínio e Ascensão

O Sol estava se pondo. A poeira da grande ilha que havia caído dos céus começava a baixar.

Hélia estava chorando, perto de um dos vários cristais que tiveram sua luz apagada.

Aerion aparece em sua frente.

A garota ficou assustada, mas logo se colocou de joelhos.

“Não sou digna de sua presença Senhor dos Ventos.”, disse limpando suas lágrimas do rosto.

“Hélia, eu sempre ouvi suas orações. Por mais que sua vida tenha sido difícil, nunca deixei de olhar para esse mundo. Às vezes, nossas vidas não são como desejamos, mas saiba de uma coisa, eu sempre estarei olhando por aqueles que precisam de mim.”, disse o Dragão.

Seu irmão foi tirado de você por forças de além-mundo. Gostaria da oportunidade de fazer justiça aos que se foram e se juntar a mim e a meus amigos para combater esse mal?”, continuou.

Hélia exitou por um instante, mas pensou que poderia ajudar muitas outras pessoas, talvez, iguais a ela, em outros lugares, em outros mundos.

Seus cabelos começavam a mudar de cor, brilhando em dourado como a luz do sol.

“Essa é a luz da esperança garota.”, disse Aerion.

“Seu irmão a carregou bravamente quando tentava libertar seu povo da opressão de Falco. Entretanto, o Caos vindo do Vazio apagou seu brilho.”, terminou.

“Então eu a mantereí acesa onde quer que eu vá.”, disse Hélia segurando com firmeza um colar de lembrança de seu irmão.

Longe Dali.

Os poucos Elevados e Guerreiros que sobraram estavam em território perigo, as terras das Feras Aladas.

Typhanna e Nakabe tentavam organizar um novo assentamento para os antigos seguidores de Falco.

Aerion também aparece em frente às duas.

“Seu povo já sofreu demais com a tirania de um único homem. Que não haja mais diferenças de hierarquia entre homens e mulheres de sua raça e que vocês possam encontrar um lugar feliz onde prosperar, em uma nova Skyland. Esta flutuará não mais pelo poder dos cristais, mas pela vontade e sabedoria de seu povo em mantê-la em pé.”, profetizou o Dragão.

Aerion havia deixado seu mundo novamente em ordem. Faltava agora agradecer e devolver a ajuda externa.

Ato 4 - Além das Nuvens

Capítulo 5 - Declínio e Ascensão

Ele foi até onde Hércules e Sha'Gar estavam, acima dos ombros do Golem, no alto de uma montanha.

"Quero que conheçam Hélia, A Branca.", disse o Dragão.

"Encantado.", disse Hércules.

"Você tem braços fortes para uma mulher tão franzina...", resmungou Sha'Gar.

"Ela se unirá a vocês e a outros. Já comuniquei meus irmãos dos eventos que aconteceram aqui no nosso mundo e, infelizmente, o mesmo parece estar acontecendo em vários outros.", disse preocupado o Dragão dos Ventos.

Neste instante Flora, a Dragão da Floresta, surge ao lado do Golem gigante com outros dois personagens.

Eram Mork, enviado das Árvores Mundo e Syly, rainha da Floresta Mágica.

Também se reuniu ao grupo o Dragão das Montanhas.

"Vejo que estão em boa companhia, Hércules e Sha'Gar.", disse Lithorgon.

"O quê!? Outros Dragões? Achei que só existia a Senhora da Floresta", disse abismada Syly, enquanto fitava as várias pessoas de diferentes mundos ali presentes.

"Você não quer que eu lute ao lado de uma anã e seu galho de árvore dourado né? O que ela pode fazer? Picar nossos inimigos como uma abelha?", zombou Sha'Gar apontando para Syly.

Syly segura seu tridente de Âmbar e aponta para uma colina ao longe.

"Raio Solar!"

A massa rochosa é desintegrada sem segundos, não restando rochas ou escombros, somente o pó.

"Bahuahauh. Vejam só. A baixinha sabe como fazer uma festa!", gargalhou Sha'Gar segurando seu machado.

"Calma vocês duas, não estamos juntas para uma rinha, é bem provável que trabalhemos juntas.", disse Hélia.

"Sim querida, tem toda razão.", respondeu Flora.

"Vamos retornar ao nosso plano irmãos, lá é o local apropriado para nosso encontro.", continuou a Senhora das Florestas.

Um grande portal se abre cima de todos.

Um grande Dragão luminoso aparece nos céus. Era Kaiser, o Senhor da Luz, estava na companhia do mago Lioran e de sua aluna Felícia.

"Vocês estão atrasados... Como sempre.", disse o Dragão Luminoso.

Um grande clarão ilumina o local e, todos ali desaparecem.

Principais Cards de Personagens



Rajin era um trabalhador “Branco” que passava seus dias em duras atividades nas minas de extração de Cristais de Mana. Após vários eventos, recebeu poderes especiais capazes de desafiar a tirania do reinado dos governantes, tanto das Skylands quanto das Terras Altas e Colinas comandadas pelos Djinn.

Principais Cards de Personagens



Hélia é irmã de Rajin. Sempre muito adorável e temente a sua fé e religião, passou vários anos trabalhando nas minas de extração até que, após eventos catastróficos que envolveram a morte de seu irmão, foi escolhida pelo Dragão dos Ventos como uma de seus arautos.

Principais Cards de Personagens



Astra foi uma das primeiras nômades a morar fora das Skylands, em um território que não fazia parte nem das Ilhas Flutuantes nem das Altas Colinas comandadas pelos Djinns. Ela ajudou a guiar seu povo rumo a um sonho de liberdade e justiça com a ajuda de Rajin e outros amigos.

Principais Cards de Personagens



Mystra é uma "Branca" que vivia como exilada nos assentamentos abaixo da Skyland comandada por Falco. Ela cometia pequenos delitos e furtos para manter sua vida, quando foi pega por uma energia negativa juntamente com Rajin e seu corpo se transformou. Com esses novos poderes, ela se tornou a vanguarda da luta contra a opressão.

Principais Cards de Personagens



Falco foi o líder dos Guardiões dos Céus e de todo o povo habitante das Skylands. Governava com mãos de ferro e autocracia, deixando uma grande parte da população em precárias condições de vida. Tinham relações diplomáticas com as lideranças do povo Djinn no qual sacrificava sua própria gente em prol de permanecer no poder.

Principais Cards de Personagens



Zephira foi a princesa da Skyland governada por Falco. Era uma garota simpática que sempre se preocupou com o bem-estar da população. Apesar disso, era enganada por quase todos da alta cúpula e usada mais como propaganda de uma aparente sociedade justa e harmoniosa do que para atividades de comando da realeza.

Principais Cards de Personagens



Gale ocupava a liderança dos Djinnns. Pelo fato de seu povo não conseguir se reproduzir naturalmente, firmou um pacto de paz com Falco, líder dos Guardiões dos Céus, onde os Djinnns não atacariam as Ilhas Flutuantes em busca de mana em troca de receber sacrifícios do povo "Branco" para realizar seu ritual de procriação.

Principais Cards de Personagens



Griffin é uma harpia alada assim como vários outros monstros voadores que habitam as Altas Colinas e Montanhas abaixo das Skylands. Esses animais estão sempre andando em bandos, então, a mera presença de um desses monstros é sinal de que todo o bando está por perto.

FANTASIA NO MULTIVERSO

FIM DO ATO 4

ESTUDOS NERD
TCG