OBS: O QUE ESTÁ DE VERMELHO SÃO ESCOLHAS

EM AZUL SÃO ONDE DEVVE SER COLOCADOS OS DESAFIOS.

Capítulo 1 : A chegada  
Você acorda em um quarto em branco. Ele não tem começo nem fim. A claridade faz seus olhos se incomodarem, mas logo se acostumam. Você se encontra confuso por não saber onde está e nem quem é.  
Uma luz azul contorna o ar. Runas aparecem diante de você. Elas lembram números, mas "estão escritas de formas diferentes?"  
Os números se juntam com letras e você começa a interpretá-las.  
“ Em eras ancestrais, quando a magia da matemática era desvelada, tecemos os fios do conhecimento para desvendar os segredos dos números divinos. E assim nasceram os "Conjuntos Místicos", onde os números se agrupavam em esferas mágicas. Dentro delas, encontrávamos os Conjuntos Numéricos Naturais, Inteiros, Racionais, Irracionais e Reais. Qual destes conjuntos os números místicos pertencem o número PI?  
Estranhamente você sabe a resposta e responde sussurrando:

“Irracionais”. É, e pensar que eu iria encontrar a matemática em um lugar como esse.  
“Ah, que surpresa! Imaginar que um humano vindo da Terra Distante seria capaz de decifrar a língua sagrada.”  
No fundo da sala, surge um ser que você não havia percebido. Ao tentar encarar seu rosto, seu corpo é tomado por uma agonia profunda, uma entidade inimaginável envolta em uma aura de luz.  
Tomado pelo medo, você pergunta:  
“Onde estou? Quem é você?  
O Ser cai em gargalhada respondendo:

* “Quem sou eu?’ Que espetáculo! Uma pergunta interessante … Primeiro me diga, quem é você?  
  -Nome do jogador.  
  Ao falar o seu nome você entra em hipnose, e uma voz explica com detalhes o presente o passado desse mundo.  
  Bem-vindo ao mundo de Haftafell!  
  “Jogador”, o escolhido…  
  O mundo de Haftafell, um lugar vasto e misterioso, repleto de magia e maravilhas. Em Haftafell, a Matemática é considerada a linguagem sagrada perdida, um conhecimento tão poderoso que se acredita ter sido dado aos mortais por deuses antigos.  
  Há milênios, Haftafell era um mundo em equilíbrio, governado por deuses antigos que haviam concedido aos mortais o conhecimento da Matemática Divina. Essa linguagem sagrada permitia que as quatro raças - elfos, anões, fadas e humanos - moldassem a realidade de acordo com seus desejos, criando uma era de prosperidade e harmonia.  
  No entanto, essa paz foi abalada quando um grupo de mortais ambiciosos, conhecido como a "Entidade Sombria", roubou segredos profundos da Matemática Divina e começou a usá-los para fins egoístas. A ganância e a busca pelo poder levaram a uma guerra devastadora entre as raças, que resultou na perda do conhecimento da Matemática Divina e na obliteração dos elfos, anões e fadas restando assim apenas a raça dos humanos.  
  Os deuses antigos, horrorizados com o abuso de seu presente, selaram a Matemática Divina em artefatos mágicos indecifráveis, runas e hieróglifos e se retiraram do mundo, pela primeira vez os deuses desistiram deixando o mundo em um estado de desordem e conflito.  
  No presente da campanha, Haftafell é um lugar dividido, com as raças ainda se recuperando das cicatrizes da guerra passada. A Matemática Divina é considerada uma lenda, uma linguagem perdida que poucos acreditam ser possível de dominar novamente.  
  No entanto, uma profecia ancestral ressurge, predizendo o retorno da Matemática Divina e o surgimento de um heroí destinado a desvendar seus segredos e enfrentar uma ameaça sombria que deseja usá-la para destruir o mundo. É nesse cenário que você, nosso herói, escolhido pelas circunstâncias do mundo e pelo destino para reverter o curso da história, reconciliar as raças e impedir a catástrofe iminente.  
  O passado tumultuado de Haftafell , marcado pela ascensão e queda da Matemática Divina, estabelece o cenário para a jornada em busca do conhecimento perdido e a luta para proteger o mundo de uma nova ameaça, enquanto lidam com os traumas e preconceitos do passado.  
  O "Jogador" estava imerso em pensamentos, tentando assimilar tudo o que havia aprendido sobre Haftafell e a Matemática Divina. A entidade misteriosa que estava agora diante dele parecia estar aguardando uma resposta a sua pergunta: "Quem é você?"  
  Com uma sensação de déjà vu, o protagonista respondeu mais uma vez, pronunciando seu nome. Uma onda de calmaria o envolveu enquanto imagens do passado de Haftafell se desenrolavam diante de seus olhos.  
  Ele viu as quatro raças antigas coexistindo harmoniosamente, compartilhando o conhecimento da Matemática Divina para criar maravilhas que desafiavam a compreensão. A imagem de elfos graciosos, anões mestres da tecnologia, fadas encantadas e humanos sábios e trabalhadores dançou em sua mente.  
  Em seguida, as imagens se transformaram em visões da guerra, com a Entidade Sombria ameaçando tudo o que era belo em Haftafell. O caos que se seguiu e a perda da Matemática Divina assolaram o mundo, deixando cicatrizes profundas em sua alma.  
  Quando as visões finalmente se dissiparam, a entidade misteriosa se apresentou: "Sou Ygris, a Guardiã da Matemática Divina. Minha missão é zelar pelo conhecimento sagrado e, se possível, restaurar a harmonia em Haftafell."  
  O protagonista, ainda tentando processar as informações, finalmente reuniu coragem para fazer outra pergunta: "Como vim parar aqui? Por que fui escolhido?"  
  Ygris sorriu, revelando um brilho de esperança em seus olhos. "Você foi escolhido, meu jogador, porque é a personificação de uma antiga profecia. Há muito tempo, os deuses antigos previram a chegada de alguém que poderia trazer de volta a Matemática Divina e enfrentar a ameaça sombria que busca destruir nosso mundo, nossos Deuses não puderam interferir diretamente nessa influência, e se sentiram incapazes diante da lei universal. o destino é incerto, afinal cada ser vivo escreve o seu. Por muito tempo acreditamos ter sido um erro entregar esse conhecimento".  
  Ygris estende a mão, e um pergaminho mágico com runas brilhantes apareceu em sua palma. "Você deve buscar as Runas Primordiais, fragmentos de conhecimento que podem desvendar os segredos da Matemática Divina. A primeira runa o aguarda na cidade de Midland, onde você encontrará aliados e desafios."  
  Com determinação, você pega o pergaminho e se preparou para a jornada à frente. O destino de Haftafell repousava sobre seus ombros, irá enfrentar o desconhecido em busca da Matemática Divina e da salvação de seu novo mundo.

Capítulo 2:  A Jornada Inicia

Após abrir o pergaminho você é teletransportado e se encontra diante da imponente cidade de Midland, uma simples cidade, mas interessante. As ruas movimentadas exalam uma atmosfera agitada, o doce aroma das comidas sendo feitas pelos mercadores te encanta e te faz perder o foco, mas você logo volta a seu caminho. O pergaminho aponta para a cidade, você precisa encontrar mais pistas.

**Tome uma decisão**

Escolha seu caminho digitando o número correspondente.

Cena 1 - Explorar a Praça Central: Ao caminhar pela praça, você observa um grupo de crianças brincando com pedras brilhantes desenhadas com símbolos matemáticos. Intrigado, você se aproxima e pergunta sobre a Matemática Divina. Uma das crianças menciona um lago perto da cidade que costuma frequentar, diz a pegou nas margens de lá…

Perguntar a localização do lago.

Seguir a viagem.

“Ele fica a 200 passos em direção aonde o sol se põe” disse uma pequena menina de vestido e cabelo bagunçado.

Ir aonde a pequena menina informou.

Pegar uma pedra mágica para ver melhor...

A oeste de Midland, você encontra um grande lago. Mas que estranho, porque tem uma pequena “ilha” no meio? Com uma grande árvore...

Ao continuar caminhando você se depara com um pequeno barco na margem do lago, uma figura estranha com uma silhueta intimidadora e sombria está sentada no barco olhando em direção a “pequena ilha”. Ao se aproximar exige ele uma moeda, você não entende muito bem.

Entregar uma potion – Ao entregar uma poção, ele te leva até a ilha, lá você vê mais de perto a árvore gigante, ao centro você encontra uma escrita:

Roubar o barco- Você vai até a ilha, lá você vê mais de perto a árvore gigante, ao centro você encontra uma escrita:

DESAFIO 1

Após resolver o desafio uma luz surge em volta da árvore, formando uma espécie de globo, o tempo lá fora parece estar passando devagar...

Cena 2 - Conversar com os Habitantes Locais: Você decide se aproximar de um grupo de habitantes locais em uma taverna. Ao mencionar a Matemática Divina, um velho ancião menciona uma antiga ruína nos arredores de Midland, conhecida por esconder segredos mágicos, mas “apenas boatos” ...

Partir para a Ruína.

Perguntar por mais detalhes na Taverna.

O ancião começa a contar uma pequena história: “A ruína de Alfheim, a terra dos elfos, por muitos invernos atrás, na era primordial, os elfos guardaram seus segredos. A capacidade de moldar a natureza em sua volta os fizeram conquistar o segredo de viver em paz e harmonia, até a chegada daqueles asquerosos e gananciosos da Entidade Sombria, aqueles malditos, achavam que podiam brincar de ser Deuses, cof, cof... Ah!O calafrio me disse que você devia ir até lá”

Você responde: Calafrio?

Ancião: Sim, o da minha espinha, sempre quando digo algo interessante, cof, cof...

Partir para a Ruína.

Escolha seu caminho digitando o número correspondente.

Escolha com sabedoria, pois suas decisões moldarão a narrativa e o destino de Haftafell.