

Mapa: Alr Varin

Descrição:

Alr Varin é a terra sagrada, cujo centro abriga uma imensa árvore cuja seiva âmbar abençoa com a vida todos aqueles que a tocam. Diversas nações coexistem neste vasto continente, cada uma sob a influência de diferentes divindades e tradições.

Ao **norte**, encontra-se o **Império de Lumim**, uma nação considerada herege por buscar a glória através de **Yverst**, o Senhor dos Vapores — um dos sete irmãos da deusa **Calia**, a progenitora da Árvore da Vida.

No **extremo sul**, erguem-se as **Cidades das Torres de Yorgard**, lar de amantes da magia e das estrelas. São governadas pela Rainha Feiticeira **Yulan**, descendente de **Scatos**, o Senhor dos Enigmas.

No **extremo oeste**, está a nação de **Kamizato**, habitada por povos dos céus e devotos da guerra e do combate honrado. Buscam a ordem em seu conceito mais puro. Nesta terra, **Yuzatoth**, um dos Sete, governa como braço direito do Imperador dos Homens.

No **centro**, situa-se a maior de todas as nações: **Anor Calum**, abençoada por **Calia** e por sua árvore sagrada. É onde residem os grandes profetas e sacerdotes, responsáveis por preservar a fé e o equilíbrio do mundo.

A **leste**, está **Obus**, nação de adoradores das sombras e da noite. Sua cidade, construída sobre obsidiana e pedra da lua prateada, registra o curso dos astros e dos eventos em antigas

cartas sagradas. A guardiã dessa terra é **Selerah**, a irmã caçula de **Calia**.

As duas últimas nações são **Fearom e Turan**.

Fearom é uma região humilde e pitoresca, construída sobre o topo das montanhas próximas a Yorgard e abençoada por **Alagund**, o Senhor das Cavernas.

Turan, por sua vez, é uma nação portuária próxima a Anor Calum, sustentada pelo comércio marítimo e pela devoção ao oceano. É abençoada por **Isvan**, o Senhor das Águas.

Personagem:

- Ficha de Personagem — Caelum Dorrin

Nome: Caelum Dorrin

Idade: 18 anos

Raça: Humano

Cidade natal: Lumim

Classe: Multiclasses — *Clérigo / Emanante*

Religião: Devoto de **Yverst**, o Senhor dos Vapores

Afiliação: Império de Lumim

- Descrição Física

Um rapaz jovem, de aparência determinada e corpo marcado por várias cicatrizes. Usa roupas de couro reforçadas com chapas de ferro, além de luvas grossas e óculos de soldagem que repousam sobre sua cabeça.

Na cintura, carrega sua **cimitarra mecânica**, uma arma de engrenagens e vapor, símbolo da fusão entre fé e tecnologia.

□ Personalidade

- ⑩ Otimista e sonhador
- ⑩ Brincalhão, mas responsável quando necessário
- ⑩ Prefere agir a falar
- ⑩ Fala pouco sobre si mesmo, mantendo um ar de mistério
- ⑩ Tem um coração sincero e curioso, movido pela vontade de compreender o mundo e suas máquinas

□ História

Caelum nasceu em **Lumim**, uma nação movida a vapor e fé. Desde criança, foi fascinado por máquinas, influência direta de seu avô **Giano**, um engenheiro devoto de **Yverst**, o Senhor dos Vapores.

Giano o educou tanto nas artes mecânicas quanto na fé, levando-o a estudar na **escola da igreja**, onde aprendeu os fundamentos da magia sagrada. Ainda jovem, Caelum se envolvia em pequenas invenções e travessuras envolvendo vapor, sonhando em se tornar **comandante da frota de naves a vapor** de Lumim.

Porém, após a morte de seu avô, a vida de Caelum desabou. Sem família nem recursos, foi forçado a sobreviver nas ruas — roubando e improvisando com o que encontrava. O destino, entretanto, o guiou para os céus: Caelum acabou se tornando **um pirata aéreo**, navegando em naves movidas a vapor e enfrentando tempestades com coragem.

Durante uma viagem próxima a **Anor Calum**, Caelum avistou uma figura misteriosa — alguém que parecia ligada à noite da morte de seu avô. Naquela jornada, encontrou **novos aliados e segredos antigos**, que o fariam questionar tudo o que sabia sobre fé, poder e destino.

□ Equipamentos

- ⑩ Cimitarra mecânica (arma pessoal)
- ⑩ Óculos de soldagem
- ⑩ Luvas reforçadas de vapor
- ⑩ Kit de ferramentas mecânicas
- ⑩ Medalhão de Yverst, feito de bronze e vidro âmbar

□ Habilidades

- ⑩ **Canalização do Vapor Divino:** converte energia sagrada em pressão e calor.
- ⑩ **Bênção das Engrenagens:** aprimora máquinas e armas com magia temporária.

- ⑩ **Reparo Sagrado:** restaura mecanismos danificados com energia espiritual.
- ⑩ **Explosão de Fé:** libera uma rajada de vapor quente que repele inimigos próximos.

□ Ficha de Personagem — Darcos Valien

Nome: Darcos Valien

Idade: 25 anos

Raça: Humano

Cidade natal: Yorgard

Classe: Astrólogo

Afiliação: Cidades das Torres de Yorgard

□ Descrição Física

Darcos é um homem de aparência refinada e olhar profundo. Usa um **monóculo simples no olho esquerdo**, encantado para auxiliá-lo na leitura dos astros durante a noite.

Veste um **gibão azul-celeste** adornado com desenhos de constelações, além de uma bolsa de couro pendurada ao ombro e um **colar de Starlit** — fragmentos de estrelas coloridas que canalizam energia mágica elemental.

Tem **cabelos longos e castanho-escuros, olhos azuis intensos, pele cor de caramelo** e uma **barba rala** que lhe confere um ar de sábio e viajante.

□ Armas e Foco Arcano

- ⑩ **Sextante estelar**, usado tanto como ferramenta de navegação quanto de conjuração.
- ⑩ **Runas gravadas** em metais e pergaminhos.
- ⑩ **Starlits**, fragmentos de estrelas coloridas — cada cor representa um elemento mágico (fogo, água, vento, terra, luz e sombra).

□ Personalidade

- ⑩ Culto, curioso e levemente excêntrico.
- ⑩ Possui um humor refinado e irônico.
- ⑩ Entediado com a vida nobre, busca emoção e descobertas em lugares distantes.
- ⑩ Valoriza a liberdade acima de tudo.
- ⑩ Costuma ser visto como um “rapaz vagabundo”, embora por escolha própria.

□ História

Nascido em **Yorgard**, a Cidade das Torres e das Estrelas, Darcos pertence a uma linhagem nobre conhecida por sua afinidade natural com a magia. Desde cedo, demonstrou uma aptidão excepcional para as artes arcana, o que lhe garantiu a **bênção pessoal da Rainha Yulan**, governante e feiticeira suprema de Yorgard.

Reconhecido como um prodígio, Darcos foi o inventor do **Conversor de Poeira Estelar** — um dispositivo que transformou a energia das *Starlits* em uma fonte renovável para a nação, permitindo que a cidade preservasse seus fragmentos sagrados. Sua criação o tornou uma figura respeitada, mas também o mergulhou em um profundo tédio.

Com o tempo, Darcos abandonou os luxos e responsabilidades de sua posição e passou a **viajar pelo mundo em busca de sentido**, levando apenas o essencial e sua curiosidade insaciável.

Atualmente, encontra-se em **Anor Calum**, atraído por **rumores sobre uma seita secreta** que lida com forças estelares corrompidas — e, claro, por oportunidades de comércio e troca de artefatos raros.

Hoje, muitos o veem como um andarilho extravagante, mas para Darcos, a vida é uma constelação em constante movimento — e ele deseja traçar cada uma de suas estrelas com as próprias mãos.

□ Habilidades

- ① **Leitura Celestial:** interpreta os astros para prever eventos e presságios.
- ② **Canalização Estelar:** converte a energia das *Starlits* em poder mágico bruto.
- ③ **Conversor de Poeira:** manipula poeira estelar para criar energia ou ilusões.

⑩ **Ritual dos Seis Céus:** invoca um fenômeno astral que reforça aliados e enfraquece inimigos.

□ Ficha de Personagem — Nena Hostvas

Nome: Nena Hostvas

Idade: Desconhecida

Raça: Elfa da Floresta

Cidade natal: Obus

Classe: Multiclasses — *Cartomante / Ladina*

Afiliação: Círculo Lunar de Obus

□ Descrição Física

Nena é uma elfa envolta em mistério e silêncio. Suas **vestimentas justas** são cobertas por um **pano de cintura**, um **capuz profundo** e um **lenço escuro** que esconde a boca e o nariz, deixando à mostra apenas seus **olhos sóbrios**, de íris **prateada** e olhar cortante.

Sua pele é **pálida como o gelo**, e seus **cabelos prateados** brilham sob a luz da lua. No pescoço, traz um **colar de prata em forma de lua nova**, símbolo de seu juramento às forças da noite.

Os **lenços** que veste têm um tom **roxo-escuro**, e sobre eles repousa uma **leve armadura prateada**, simples, prática e silenciosa — ideal para quem vive nas sombras.

Armas e Foco Lunar

- ⑩ **Foice curta da Lua**, uma lâmina em formato crescente, usada para cortes rápidos e silenciosos.
- ⑩ **Arco e flechas “Spirivel”**, feitas de madeira lunar e pontas de pedra prateada encantada.
- ⑩ **Cartas das Fases da Lua**, baralho ritualístico usado tanto para adivinhação quanto como arma mágica — podem ser lançadas como bumerangues etéreos ou usadas para teletransporte instantâneo.

Algumas cartas notórias incluem:

- ⑩ *Lua Cheia — O Diabo* (invoca ilusões e corrupção)
- ⑩ *Lua Minguante — O Carro* (teletransporte rápido e fuga em sombras)
- ⑩ *Eclipse — O Julgamento* (vislumbre breve do futuro próximo)

Personalidade

- ⑩ Silenciosa e introspectiva, fala apenas quando necessário.
- ⑩ Observadora e analítica, raramente demonstra emoções.
- ⑩ Cética, mas dotada de uma fé particular na Lua e em seus presságios.
- ⑩ Mantém uma aura misteriosa que inspira respeito e desconfiança em igual medida.

História

Pouco se sabe sobre **Nena Hostvas** — nem sua origem exata, nem sua idade real. Surgiu de forma repentina, nas sombras de **Obus**, logo após o **incêndio que devastou uma vila próxima à cidade**. Desde então, tornou-se uma figura quase lendária entre viajantes e contrabandistas lunares.

Há rumores de que carrega **um ódio profundo pelo fogo**, e que seus olhos refletem a última chama que destruiu tudo o que ela amava. Alguns afirmam que busca vingança; outros acreditam que apenas segue o rastro de uma força mais antiga.

Atualmente, Nena tem sido vista nos arredores de **Anor Calum**, **investigando uma série de incidentes estranhos** ligados a experimentos proibidos e a distorções mágicas — eventos que parecem ecoar com o mesmo brilho sinistro das *Starlits* de Yorgard.

Ela age nas sombras, deixando apenas o sussurro de suas cartas cortando o ar e o brilho prateado de um feitiço que nunca erra o alvo.

Habilidades

⑩ **Cartas Lunares:** invoca efeitos mágicos diferentes com base nas fases da lua.

⑩ **Sombra Errante:** pode se mover entre sombras curtas como se se teletransportasse.

- ⑩ **Olhar Profético:** vê fragmentos do futuro durante a noite.
- ⑩ **Ataque Crescente:** usa sua foice em um golpe rápido e curvado que causa sangramento contínuo.
- ⑩ **Reflexo da Lua Nova:** cria uma ilusão perfeita de si mesma por alguns segundos.

□ Ficha de Personagem — Farin Ferost

Nome: Farin Ferost

Idade: 250 anos

Raça: Draconato Ryu

Cidade natal: Kamizato

Classe: Samurai

Afiliação: Clã Ryu — Ordem da Lâmina Esmeralda

□ Descrição Física

Farin é um draconato alto e imponente, de presença quase ancestral. Suas **escamas verdes-esmeralda** brilham sob a luz do sol como armadura natural, enquanto sua **crina e sobrancelhas vermelhas** contrastam com intensidade flamejante.

Seu corpo é magro, mas poderoso, esculpido pela disciplina e pelas artes marciais de Kamizato. Ele veste uma **armadura de placas de ferro**, forjada para suportar golpes devastadores, e

um elmo com espaço para seus chifres, símbolo de sua linhagem Ryu.

□ Armas e Técnicas de Batalha

- ⑩ **Odachi Pesada** — lâmina ancestral de duas mãos, utilizada em golpes largos e mortais.
- ⑩ **Magias de Estímulo (Buff)**: fortalece seus músculos, reflexos e poder de ataque.
- ⑩ **Golpes Desarmados Dracônicos**: técnicas que utilizam garras, impactos corporais e energia interna.
- ⑩ **Roubo de Vida**: absorve parte da vitalidade do inimigo a cada golpe.
- ⑩ **Sangramento Esmeralda**: ferimentos que tornam seu oponente mais fraco quanto maior sua vida máxima.

□ Personalidade

- ⑩ Honrado acima de tudo; nunca quebra sua palavra.
- ⑩ Calmo e disciplinado, exceto quando a injustiça o fere profundamente.
- ⑩ Gentil com familiares e aliados, mas terrível com adversários.
- ⑩ Segue rigidamente o código dos Ryu, colocando ordem e justiça acima de si mesmo.

□ História

Farin Ferost é um dos mais respeitados guerreiros de **Kamizato**, terra dos habitantes do céu e do combate honrado. Forjado no código samurai e abençoados pela linhagem dracônica dos **Ryu**, Farin passou séculos defendendo sua nação contra ameaças externas e internas.

Apesar de seu título e glória, Farin também é um **pai dedicado**, casado e com duas filhas, para quem guarda um amor profundo — o que suaviza sua postura em meio ao rigor militar que o cerca.

Recentemente, Farin foi enviado como **embaixador** de Kamizato em um tratado comercial com **Anor Calum**. A recepção, porém, será tudo menos comum: eventos extraordinários o envolverão em conspirações, ataques inesperados e encontros com pessoas que transformarão seu caminho.

O guerreiro que antes buscava apenas honrar seu clã agora se verá diante de uma jornada muito maior — uma que desafiará seus valores, alianças e até sua própria compreensão de justiça.

□ Habilidades

⑩ **Postura Ryu:** aumenta drasticamente resistência e foco.

⑩ **Golpe da Lâmina do Céu:** ataque pesado com a odachi que corta múltiplos alvos.

⑩ **Ira Esmeralda:** libera energia dracônica através das escamas, causando dano em área.

⑩ **Vínculo Vital:** converte dano causado em vitalidade restaurada.

⑩ **Corte da Verdade:** ataque que ignora proteções mágicas e físicas.

□ Introdução da Campanha — O Dia da Deusa

Hoje, celebram-se os **2.000 anos de governo da Deusa Calia** e de seus sete irmãos sobre o mundo. Em Anor Calum — o coração sagrado da civilização — o aniversário da cidade é sempre um evento grandioso.

A **Igreja da Árvore da Vida** se ergue em celebração. Os sacerdotes caminham pelas ruas espalhando **incensos perfumados**, realizando batismos e bênçãos públicas enquanto entoam cânticos ancestrais. As **lojas e mercados** ficam lotados; viajantes de todas as nações chegam para aproveitar o comércio, os festivais e os rituais sagrados.

Desfiles percorrem as grandes avenidas, com encenações gloriose recontando a época em que os Deuses derrotaram os **Forja Fim** e os **exilararam para as Sombras Eternas**.

Bandeiras tremulam, flores são lançadas ao vento, e crianças correm rindo entre estátuas vivas de heróis lendários.

Mas, entre toda essa luz... sombras se movem.

No centro da multidão, **uma jovem elfa encapuzada** aproveita o caos da festa para **surrupiar objetos** com mãos rápidas como a lua minguante.

Em outra praça, **um guerreiro draconato** avança com sua comitiva, dirigindo-se ao Senado para discutir **tratados comerciais** entre Kamizato e Anor Calum.

Numa estreita rua lateral, **um jovem astrólogo** tenta **barganhar por Starlits raras** com um comerciante ganancioso.

E acima de tudo, vindo dos céus, **um pirata das nuvens** acaba de pousar sua nave — trazendo consigo problemas, destino... ou ambos.

Quatro caminhos diferentes.

Quatro histórias que ainda não sabem que irão se cruzar.

E enquanto o povo festeja, uma verdade silenciosa desperta por trás dos cânticos:

A celebração dos deuses está prestes a marcar o início de algo muito maior.

Ato 1 :

Caelum chegou a Anor Calum com seu navio voador e sua tripulação. Por assim dizer, recentemente os pequenos contratos não estavam muito favoráveis. O jovem marujo trabalhava há três anos ao lado de seu capitão, Jim — ninguém o chamava pelo nome vergonhoso de nascença; ele preferia esse apelido, que, segundo dizem, significa “rei” no Reino das Montanhas.

Caelum viajava com eles havia algum tempo, e tanto o capitão quanto o resto da tripulação o tratavam bem. Afinal, ser

mercenário e oferecer serviços a quem pagasse mais sempre fora uma vida complicada. Naquele dia, buscavam negociar com a guilda local, e o capitão exigira a ajuda de Caelum com as... “mercadorias” do novo empregador.

Seu colega Col sempre fazia questão de importuná-lo com seu pessimismo e seu jeito exagerado com as damas. Mas, no fim, não era um sujeito ruim — sempre fora um amigo fiel.

A cidade estava especialmente movimentada por causa do aniversário do reinado dos Deuses. O cheiro do incenso era reconfortante; lembrava-o de casa, da época da escola e de seu avô. Ainda assim, o povo de Anor Calum os observava com maus olhos, afinal, eram em grande parte forasteiros portando artefatos de Lumim...