



A Forja das Sete Centelhas

Um conto ilustrado do universo de Arvador

De Silvia Barros · Biblioteca da Forja

Antes de abrir o mapa

Esta é a versão storybook de A Forja das Sete Centelhas, criada para leitores iniciantes, crianças, famílias e educadores. Aqui, a aventura de Liora em Arvador aparece com linguagem mais leve, imagens de fantasia e uma jornada sobre memória, coragem e criação de mundos.

Como usar este livro

Leia como uma história ilustrada, use como inspiração para criar mapas e personagens, ou transforme Arvador em uma pequena aventura de RPG.

Pegue seu pergaminho. A névoa dourada está chamando.



O Despertar de Arvador

Em Arvador, o mundo não tinha solo firme. Havia ilhas que flutuavam sobre um oceano de névoa dourada, ligadas por pontes, barcos a vela e correntes de vento. No coração desse reino ficava Asteron, a Cidade dos Mil Canais de Vento. Ali, Liora caminhava pelas sacadas suspensas, sentindo as correntes de ar como se fossem canções antigas. Para muitos, Arvador era apenas bonito. Para Liora, era um mundo cheio de vozes escondidas, esperando alguém corajoso o bastante para escutar.



Asteron, a Cidade-Forja

Asteron não era apenas uma cidade; era quase uma máquina viva. Moinhos gigantes captavam a energia do Aetherum, uma força misteriosa que iluminava as ruas e movia pontes entre torres. Liora passava pelos caminhos de pedra luminosa observando artesãos criarem metais leves, tecidos de vento e pequenas engrenagens encantadas. O ar cheirava a ozônio, tinta e aventura. Ela ainda não sabia, mas aquela cidade guardava uma história antiga demais para continuar escondida.



O Dom de Ouvir Mapas

Liora tinha um dom raro: ela ouvia mapas. Quando tocava um pergaminho desenhado, não via apenas linhas e símbolos. Ela escutava cachoeiras distantes, florestas suspensas, montanhas respirando e caminhos que ainda nem tinham sido percorridos. Na grande biblioteca, enquanto outros enxergavam papel, Liora escutava o mundo inteiro sussurrar. Um mapa mal desenhado parecia para ela uma música desafinada. Por isso, todos diziam que seu talento era estranho. Liora, porém, sabia que os mapas estavam tentando contar a verdade.

O Mapa que Muda Sozinho

Certa manhã, Liora encontrou algo que a fez estremecer. No centro do Grande Mapa de Arvador, as linhas de tinta começaram a se mexer como serpentes. Onde antes existia o arquipélago do Norte, apareceu uma mancha cinzenta e silenciosa. Ela tocou a mancha, esperando ouvir montanhas, rios ou vento. Mas não ouviu nada. Era um vazio absoluto. O mapa estava se apagando, e com ele desapareciam ilhas, rotas e lembranças de pessoas que talvez nunca mais fossem recordadas.



A Lenda das Sete Centelhas

Assustada, Liora procurou Mestre Orven, o velho cartógrafo da cidade. Em seu gabinete cheio de bússolas, astrolábios e livros antigos, ele revelou uma lenda esquecida. Arvandor era sustentada por sete centelhas primordiais: Pedra, Maré, Vento, Chama, Sombra, Memória e Sonho. Cada uma mantinha uma parte do mundo em equilíbrio. Se uma delas se apagasse, todo o reino poderia mudar. Ao ouvir a palavra Memória, Liora sentiu o mapa tremer sob seus dedos.



O Grande Esquecimento

Mestre Orven explicou que a Centelha da Memória havia desaparecido. Sem ela, Arvador começava a esquecer a si mesma. Navegantes perdiam rotas que conheciam desde crianças. Famílias esqueciam nomes de antepassados. Cidades inteiras começavam a sumir dos mapas. O Reino Esquecido, que antes era apenas uma história contada em voz baixa, estava se expandindo. Liora segurou o pergaminho contra o peito. Se ninguém fizesse nada, talvez um dia ninguém lembrasse que Arvador existiu.

O Compasso das Coisas Perdidas

Antes de Liora partir, Mestre Orven entregou a ela um objeto envolto em luz azulada: o Compasso das Coisas Perdidas. Aquele instrumento não apontava para o norte. Ele apontava para aquilo que havia sido esquecido. Orven explicou que o compasso era antigo e perigoso, mas talvez fosse a única esperança. Quando Liora segurou o artefato, a agulha girou várias vezes e parou em direção à névoa mais profunda. O caminho para a Centelha da Memória estava aberto.



Kael e a Travessia

Para cruzar o mar de névoa, Liora precisava de um piloto. Nos docas inferiores de Asteron, ela encontrou Kael, um saltador de nuvens que vivia levando mensagens entre ilhas distantes. Seu barco a vela solar se chamava Suspiro de Prata e podia mergulhar nas camadas mais perigosas da névoa. No começo, Kael riu da missão. Mas quando viu o mapa se apagar diante de seus olhos, ficou sério. “Tudo bem”, disse ele. “Mas se a névoa tentar nos engolir, você segura firme.”

Nima, Guardiã de Papel

No caminho, Liora e Kael encontraram Nima, uma guerreira das Ilhas de Ferro. Ela protegia arquivos antigos e carregava lâminas feitas de papel endurecido por rituais mágicos. Suas armas eram cobertas por inscrições que brilhavam quando a memória era ameaçada. Nima sabia sobre os Sem-Rastro, criaturas que devoravam registros, nomes e lembranças. Ao ouvir que a Centelha da Memória estava em perigo, ela decidiu acompanhar o grupo. Afinal, nenhuma guardiã de histórias abandona um livro antes da última página.





As Ruínas do Reino Esquecido

Guiados pelo compasso, os três chegaram às ruínas do Reino Esquecido, uma ilha que parecia flutuar de cabeça para baixo nas profundezas da névoa dourada. Palácios de cristal surgiam entre árvores pálidas, e estátuas quebradas sussurravam nomes que ninguém mais conhecia. Cada passo soava como se acordasse uma lembrança antiga. Liora sentiu um frio diferente: não era vento, era ausência. Ali, o tempo parecia parado, esperando alguém lembrar o que havia acontecido.



A Dama Sem Norte

No centro das ruínas, eles encontraram a Dama Sem Norte. Ela flutuava sobre um trono de livros em branco, envolta em uma luz fria e triste. Seu rosto mudava sem parar, como se carregasse todas as pessoas que haviam sido esquecidas. Ela guardava a Centelha da Memória, mas dizia não ser uma vilã. Para ela, algumas dores eram grandes demais para serem lembradas. “Por que trazer de volta o passado?”, perguntou. Liora respondeu em silêncio, porque sabia que um mundo sem memória também perde sua coragem.



A Escolha de Liora

A Dama Sem Norte impôs uma condição: para recuperar a centelha, Liora deveria entregar uma lembrança importante. A jovem olhou para seus amigos, para as ruínas e para o mundo que começava a desaparecer acima deles. Então escolheu oferecer a memória do primeiro dia em que desenhou um mapa, quando descobriu que queria entender todos os caminhos de Arvador. Foi doloroso, como perder uma estrela pequena dentro do peito. Mas a centelha brilhou, reconhecendo o sacrifício.



A Forja do Novo Mapa

De volta a Asteron, Liora correu para a Grande Forja. Com a Centelha da Memória pulsando nas mãos, ela tocou o Grande Mapa que antes estava se apagando. A magia correu por seus dedos como tinta líquida. Linhas perdidas voltaram a aparecer, ilhas esquecidas ganharam contornos e rotas antigas se acenderam como constelações. Mestre Orven observou em silêncio, emocionado. Liora não apenas restaurou o mapa: ela acrescentou o Reino Esquecido, para que ninguém pudesse apagá-lo de novo.



Sombras na Fronteira

Embora a Centelha tivesse retornado, os Sem-Rastro não desapareceram totalmente. Eles ainda espreitavam nas bordas dos mapas, esperando momentos de dúvida e silêncio. Kael preparou o Suspiro de Prata para novas viagens. Nima guardou suas lâminas de papel e prometeu proteger os arquivos do reino. Liora sabia que Arvador era maior do que qualquer mapa completo. Havia ilhas que ninguém havia redescoberto, histórias que dormiam nas névoas e sombras que ainda temiam a luz da memória.



Agora é Sua Vez

A história de Liora termina aqui, mas a sua está apenas começando. O universo de Arvador ainda guarda novas cores, perigos e lendas. Você pode imaginar uma nova ilha, criar um povo perdido, desenhar um mapa secreto ou inventar uma centelha diferente. Todo mundo fictício nasce de uma pergunta: “E se...?” Pegue seu pergaminho, escolha um caminho e comece a forjar. Talvez o próximo mapa revele uma cidade esquecida. Talvez a próxima aventura comece com você.