

Mapa Comentado de Arvandor

Guia de leitura, worldbuilding e campanhas de RPG

Este mapa comentado apresenta as principais regiões de Arvandor e sugere formas de usá-las em livros, campanhas de RPG e exercícios de worldbuilding. Ele funciona como guia de leitura da trilogia A Forja das Sete Centelhas e como material de apoio para criar novas aventuras.



Inclui neste material:

- mapa visual de Arvandor
- regiões comentadas
- ganchos de aventura
- usos para escritores e mestres de RPG



LEGENDA OFICIAL DE ARVANDOR

- 1 OFICINA DAS ERAS**
Centro de conhecimento, arquivos e arcanomecânica de Arvandor. Torneis, observatórios e oficinas onde a memória do mundo é estudada e preservada.
- 2 VALE DA GRANDE FRATURA**
Cicatriz antiga que atravessa o continente. A Grande Fratura quebrou terras, memórias e leis do mundo. Lugar de instabilidade e ruínas.
- 3 CORDILHEIRA DO BRONZE ANTIGO**
Cadeia de montanhas rica em metais raros, fortalezas e passagens secretas. Separa o centro do caminho para o leste.
- 4 MAR DE AREIA MECÂNICA**
Imenso deserto de areia e metal antigo. Sob as dunas estão cidades soterradas e o lendário Relógio das Eras.
- 5 CIDADE DAS MIL ENGRENAGENS**
Grande centro urbano arcanomecânico, de inventores, mercados e máquinas. Conhecida por sua indústria e caos criativo.
- 6 FLORESTA DOS DEUSES ADORMECIDOS**
Floresta ancestral e sagrada, lar de templos, criaturas guardiãs e ecos divinos. Onde os deuses antigos ainda sonham.
- 7 COSTA DOS MAPAS PERDIDOS**
Região de navegadores, cartógrafos e portos. Muitos mapas nasceram aqui, e muitos também desapareceram.
- 8 ARQUIVOS SUBMERSOS DE NHALOR**
Ruínas semi-submersas de uma civilização antiga que guardava registros de eras passadas. Mistérios que repousam sob o mar.
- 9 NORTE SEM NORTE**
Território de neblina, ruínas e direções falhas. Domínio da Dama Sem Norte e do esquecimento. Caminhos mudam e memórias se perdem.
- 10 ILHAS DAS SETE CENTELHAS**
Arquipélagos lendários ligados às centelhas antigas. Nem todas as ilhas são conhecidas, e algumas existem apenas em certas épocas.

SÍMBOLOS DO MAPA

- | | | | |
|---|--|---|---|
| Engrenagem
Locais arcanomecânicos, oficinas, máquinas e cidades industriais. | Estrela Azul
Pontos de magia, memória, tempo ou sonho. | Árvore Colossal
Regiões sagradas, florestas antigas e presença divina. | Rachadura
Áreas afetadas pela Grande Fratura. |
| Ampulheta
Distorções temporais e ruínas do Relógio das Eras. | Compasso
Rotas importantes, descobertas e lugares perdidos. | Farol
Portos, ilhas e caminhos marítimos. | Olho Fechado
Mistérios, segredos e regiões dos deuses adormecidos. |

ROTAS DAS CENTELHAS

As linhas tracejadas indicam rotas conhecidas usadas por viajantes, exploradores e personagens durante o primeiro ciclo de aventuras.

- - - Rota para o Mar de Areia Mecânica
- - - Rota para a Floresta dos Deuses Adormecidos

ARVANDOR

MAPA OFICIAL DO CONTINENTE

FORJA DE MUNDOS

0 100 250 500 750

Escala aproximada em léguas

Regioes centrais e do leste

Oficina das Eras

Centro de conhecimento, arquivos e arcanomecanica. Reune observatorios, bibliotecas, laboratorios e oficinas dedicadas a memoria do mundo.

Gancho: Um artefato desperta numa ala selada e aponta para uma memoria que ninguem deveria recuperar.

Vale da Grande Fratura

Antiga cicatriz que atravessa o continente. O solo e marcado por rachaduras arcanas, canions e ruinas presas entre ecos do desastre.

Gancho: Uma cidade perdida reaparece dentro da Fratura por apenas uma noite a cada cem anos.

Cordilheira do Bronze Antigo

Montanhas ricas em metais raros, minas abandonadas e fortalezas arcanomecanicas esquecidas entre passagens perigosas.

Gancho: Mineiros encontram um portao que so abre diante de uma lembranca verdadeira nunca revelada.

Mar de Areia Mecanica

Deserto de dunas douradas, torres soterradas, ruinas antigas e engrenagens gigantes escondidas sob a areia.

Gancho: Uma caravana retorna jovem demais para lembrar quem era quando partiu.

Cidade das Mil Engrenagens

Centro urbano de inventores, mercados de pecas raras, pontes metalicas, oficinas e maquinas instaveis.

Gancho: Uma maquina que preve acidentes comeca a causar tragedias ainda maiores.

Regioes do oeste, sul e norte

Floresta dos Deuses Adormecidos

Regiao sagrada com arvores colossais, ruinas cobertas por raizes e sonhos que parecem ganhar forma.

Gancho: Uma vila inteira sonha com a mesma arvore chorando luz verde.

Costa dos Mapas Perdidos

Baias, farois, portos, escolas de cartografia e mapas que mudam sob certas luzes ou mares.

Gancho: Um mapa redesenha a si mesmo sempre que alguem mente diante dele.

Arquivos Submersos de Nhalor

Ruinas parcialmente engolidas pelo mar, guardando registros de eras anteriores a Grande Fratura.

Gancho: Um sino toca debaixo do mar, chamando estudiosos para uma biblioteca submersa.

Norte Sem Norte

Regiao instavel de neblina, ruinas frias e caminhos que nao obedecem aos mapas. Ligada a Dama Sem Norte.

Gancho: Uma expedicao retorna sem nomes, mas com todos os suprimentos intactos.

Ilhas das Sete Centelhas

Arquipelagos lendarios associados as centelhas antigas. Algumas ilhas aparecem apenas sob certas condicoes.

Gancho: Uma nova ilha surge depois de um sonho coletivo e passa a aparecer em mapas antigos.

Para leitura da trilogia

Use o mapa para acompanhar o caminho de Liora, Asteron e seus aliados pelos cenários do primeiro ciclo de aventuras.

Para campanhas de RPG

Cada região sugere um tipo de aventura: investigação, exploração, jornadas místicas, rotas marítimas ou horror leve.

Para exercícios de worldbuilding

Escolha uma região e crie povos, perigos, recursos raros, lendas locais, facções, criaturas e segredos antigos.

Para expandir Arvador

O mapa comentado não fecha o mundo: ele abre caminhos para novas cidades, rotas, ilhas, ruínas e centelhas futuras.