



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

Arvador é um continente marcado por memórias antigas, máquinas arcanas, florestas sagradas, desertos mecânicos e regiões onde tempo, sonho e esquecimento ainda disputam espaço. Este mapa apresenta os principais territórios conhecidos do primeiro ciclo de aventuras de A Forja das Sete Centelhas.

1. Oficina das Eras

Centro de conhecimento, arquivos e arcanomecânica de Arvador. Reúne torres, observatórios, bibliotecas e oficinas. Foi ali que Liora iniciou sua jornada e onde o Compasso das Coisas Perdidas despertou.

2. Vale da Grande Fratura

Antiga cicatriz que atravessa parte do continente. O solo é rachado por energia arcana, ruínas surgem entre cânions e algumas memórias parecem presas nas pedras.

3. Cordilheira do Bronze Antigo

Cadeia de montanhas rica em metais raros, passagens secretas, minas abandonadas e antigas fortalezas arcanomecânicas.

4. Mar de Areia Mecânica

Grande deserto de dunas douradas, ruínas soterradas e engrenagens gigantes. O tempo ali não corre de forma comum.

5. Cidade das Mil Engrenagens

Centro urbano arcanomecânico conhecido por inventores, mercados de peças raras, pontes metálicas, oficinas e artefatos instáveis.

6. Floresta dos Deuses Adormecidos

Floresta antiga e sagrada, onde árvores colossais guardam rostos adormecidos, ruínas cobertas por raízes e constelações presas entre galhos.

7. Costa dos Mapas Perdidos

Região costeira de baías, faróis, portos e cartógrafos. Muitos mapas famosos nasceram ali, e outros desapareceram misteriosamente.

8. Arquivos Submersos de Nhalor

Ruínas parcialmente engolidas pelo mar, onde uma civilização antiga teria guardado registros de eras anteriores à Grande Fratura.

9. Norte Sem Norte

Região instável no extremo norte, marcada por neblina, ruínas frias e caminhos que não obedecem aos mapas. É ligada à Dama Sem Norte.

10. Ilhas das Sete Centelhas

Arquipélagos lendários associados às centelhas antigas. Algumas ilhas aparecem apenas em certas épocas ou sob condições raras.

Rotas das Centelhas

As rotas do mapa indicam os principais caminhos percorridos por Liora, Asteron e seus aliados durante o primeiro ciclo de aventuras. Elas conectam a Oficina das Eras ao Mar de Areia Mecânica e à Floresta dos Deuses Adormecidos, formando o arco simbólico de Memória, Tempo e Sonho.

Símbolos sugeridos

Engrenagem: locais arcanomecânicos, oficinas e máquinas antigas. Estrela azul: magia arcana, memória, tempo ou sonho. Árvore colossal: regiões sagradas e florestas antigas. Rachadura: áreas afetadas pela Grande Fratura. Ampulheta: distorções temporais. Compasso: rotas importantes e lugares perdidos. Farol: portos e ilhas. Olho fechado: mistérios e deuses adormecidos.

Ganchos de aventura

Use o mapa como ponto de partida para campanhas de RPG, contos e exercícios de worldbuilding. O leitor pode escolher uma região, imaginar seus povos, conflitos, criaturas, religiões, rotas comerciais e segredos antigos. Arvador não é um mundo fechado: é uma forja aberta para novas histórias.

Exercício para o leitor

Escolha uma região do mapa e responda: quem vive ali? Qual segredo antigo está escondido nessa terra? Que facção deseja controlar esse lugar? Que perigo impede viajantes comuns de atravessá-lo? Que personagem teria um motivo pessoal para explorar essa região?