



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS DE QUIXADÁ
CURSO DE DESIGN DIGITAL

DAVID YVINIS MARTINS DE QUEIROZ

**GUERRAS DE SOL & PEDRA: FANTASIA, WARGAME E STORYTELLING,
COMO QUIXADÁ SE TRANSFORMOU EM GALIEDRA.**

QUIXADÁ
2023

DAVID YVINIS MARTINS DE QUEIROZ

GUERRAS DE SOL & PEDRA: FANTASIA, WARGAME E STORYTELLING, COMO
QUIXADÁ SE TRANSFORMOU EM GALIEDRA.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Graduação em Design Digital da
Universidade Federal do Ceará, como requisito
para obtenção do título de Bacharel em Design
Digital.

Orientador: Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira
Filho

QUIXADÁ
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- Q43g Queiroz, David Yvinis Martins de.
Guerras de sol & pedra : fantasia, wargame e storytelling, como Quixadá se transformou em Galiedra /
David Yvinis Martins de Queiroz. – 2023.
90 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá,
Curso de Design Digital, Quixadá, 2023.
Orientação: Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho.
1. Design de jogos. 2. Arte de contar histórias. 3. Wargame. 4. Jogos de tabuleiro. 5. Fantasia. I. Título.
CDD 745.40285
-

DAVID YVINIS MARTINS DE QUEIROZ

GUERRAS DE SOL & PEDRA: WARGAME E STORYTELLING, COMO QUIXADÁ SE
TORNOU GALIEDRA.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Graduação em Design Digital da
Universidade Federal do Ceará, como requisito
para obtenção do título de Bacharel em Design
Digital.

Orientador: Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira
Filho

Aprovada em: ___/___/____ .

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Paulyne Matthews Jucá
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Ma. Mel Taynná Brito Araújo Andrade
Secretaria Municipal de Educação

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha mãe, Vanusa, por ter me criado, me educado, ter lutado para que um dia eu estivesse aqui e me ensinado como ser uma pessoa melhor. Ao meu pai, Mauro, por ter me ensinado como um ser humano deve agir, como fazer as escolhas certas e ser uma pessoa íntegra. Ao meu pai, Elenilson, por ter me ensinado a ser uma pessoa mais amável, mais paciente e dar valor as pequenas coisas. Todos os três contribuíram para que eu me tornasse quem sou, e amor que sinto por eles não pode ser transcrito a lugar algum.

Ao meu irmão Mauro Junior, por ter estado ao meu lado a 19 anos, sendo meu amigo e meu parceiro nas mais diversas aventuras. Não importa quanto tempo passe, sempre será meu irmão pequeno.

Às minhas tias, que sempre cuidaram de mim com muito amor e sempre tentaram me guiar pelo melhor caminho. À minha tia, Jacqueline, que me incentivou aos estudos, pagou meu colégio e sempre fez questão que eu me dedicasse para me tornar uma pessoa melhor.

Ao meu amor, Kaynnan Hevilla, que desde o momento que a conheci sempre me incentivou e acreditou em mim. Tornou minha vida melhor, me tornou uma pessoa melhor e sempre me fez acreditar que posso muito mais. Meus sonhos são mais reais ao lado dela.

Aos meus irmãos de outras mães, Gabriel Victor, Rafael Amarante, Arthur Rosa e Filipe Lira. Aqueles que passaram grande parte da minha infância e adolescência ao meu lado e proporcionaram alguns dos melhores momentos da minha vida.

Aos meus irmãos que o curso de SI trouxe, Ronier Lima, Ananias Caetano, Thiago Souza e Robson Caetano. Que fizeram minha passagem inicial pela UFC ser única e especial. Com eles aprendi muito e me tornei melhor do que era.

Aos meus novos companheiros que o curso de DD me trouxe, Matheus Dantas, João Victor e Marcos Macedo. Essa etapa da minha vida passou voando graças a eles.

Aos meus companheiros de RPG e jogatinas semanais, João Pedro e Matheus. Grandes influências desse projeto vieram de experiências ao lado deles.

Ao meu orientador João Vilnei, por seu auxílio e direcionamento durante todo o período da minha formação em Designer e por este projeto.

Agradeço a todos que passaram por minha vida e me influenciaram de alguma forma positiva. Levo com carinho no coração todos aqueles que me ajudaram a escrever minha história. Agradeço a Deus por ter me dado saúde, sabedoria e ter feito todas essas pessoas cruzarem meu caminho.

"Se você não gosta do seu destino, não o aceite. Em vez disso, tenha a coragem para transformá-lo naquilo que você quer que ele seja." (Naruto Uzumaki, Naruto)

RESUMO

Com o objetivo de criar um jogo que envolvesse aspectos culturais de Quixadá e a utilização de ferramentas para construção de *storytelling*, foi levantada a proposta da criação de um jogo chamado Guerras de Sol & Pedra. Iniciando com o desejo de unir a paixão por culturas estrangeiras, animes, RPG de mesa e a formação em Design Digital, este projeto se desenvolveu como uma forma de unir elementos da história e cultura de Quixadá a um universo fantástico, visando, como consequência, atrair mais pessoas para o contexto cultural da cidade.

Seguindo uma metodologia adaptada, o projeto foi elaborado em quatro etapas, Imersão, Concepção, Detalhamento e Produção. Sendo a primeira responsável pela pesquisa e coleta de informações. A segunda consistindo na criação de um esqueleto e direcionamento criativo. A terceira sendo composta pela escrita criativa e toda a descrição do mundo, utilizando os dados e propostas criadas nas etapas anteriores. A última etapa sendo responsável pela finalização, refinamento da escrita e produção de todos os elementos visuais.

Desse modo, este projeto desenvolveu um livreto que compila a história do continente principal do jogo, Galiedra, a descrição das raças jogáveis, representação das localidades importantes em um mapa e ilustrações do mundo ficcional. Sendo realizado em conjunto ao projeto *Guerras de Sol & Pedra: Criação de um wargame acessível para a comunidade jovem quixadaense*, elabora por João Victor Serra Souza, que criou e compilou em seu trabalho a parte mecânica do jogo, tornando possível sua jogatina. Construindo assim um jogo de tabuleiro acessível ao público quixadaense, servindo como introdução ao gênero de Wargame e incentivando o aspecto criativo no desenvolvimento de jogos na cidade.

Palavras-chave: criação; fantasia; Quixadá; storytelling; wargame.

ABSTRACT

With the aim of creating a game that involved cultural aspects of Quixadá and the use of tools for storytelling construction, the proposal to create a game called Guerras de Sol & Pedra was put forward. Beginning with the desire to unite the passion for foreign cultures, anime, tabletop RPG, and a background in Digital Design, this project evolved as a way to merge elements of Quixadá's history and culture into a fantastical universe, ultimately seeking to attract more people to the city's cultural context.

Following an adapted methodology, the project was developed in four stages: Immersion, Conception, Detailing, and Production. The first stage involved research and information gathering. The second consisted of creating a framework and creative direction. The third phase involved creative writing and the complete description of the world, utilizing the data and proposals created in the previous stages. The final stage was responsible for completion, refining the writing, and producing all visual elements.

Thus, this project developed a booklet that compiles the history of the main continent of the game, Galiedra, the description of playable races, representation of important locations on a map, and illustrations of the fictional world. This was done in conjunction with the *Guerras de Sol & Pedra: Criação de um wargame acessível para a comunidade jovem quixadaense*, elaborated by João Victor Serra Souza, who created and compiled the game's mechanical part in his work, making its gameplay possible. This thereby constructed a board game accessible to the Quixadá public, serving as an introduction to the wargame genre and encouraging creative aspects in game development in the city.

Keywords: creation; fantasy; Quixadá; storytelling; wargame.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Pedra da Galinha Choca no Açude do Cedro.....	33
Figura 2 - Pedra e Açude do Eurípedes	34
Figura 3 - Início da Trilha do Magé.....	35
Figura 4 - Autor à frente da árvore barriguda.....	36
Figura 5 - Gruta de São Francisco	37
Figura 6 - Formato territorial de Quixadá.....	37
Figura 7 - Imagem ilustrativa de Primaris	40
Figura 8 - Imagem ilustrativa de um Avueiro.....	42
Figura 9 - Imagem ilustrativa de Roedivorus	43
Figura 10 - Imagem ilustrativa de Aquariz.....	45
Figura 11 - Imagem ilustrativa de uma Cactaneia	46
Figura 12 - Mapa de Galiedra	48
Figura 13 - Resultado do prompt 1	61
Figura 14 - Resultado do prompt 2	61
Figura 15 - Tela inicial com tutorial do Homebrewery	63

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	Objetivo	13
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1	Jogos de Tabuleiro	14
2.1.1	<i>Role-Playing Game (RPG)</i>.....	15
2.1.2	<i>Wargame</i>.....	17
2.2	Storytelling.....	18
2.3	Espada e Feitiçaria.....	19
2.4	Quixadá	19
3	TRABALHOS RELACIONADOS	20
3.1	Implicações Transmidiáticas do Uso do Rpg e Wargame Como Ferramenta de Apoio à Vastas Narrativas de Fantasia Medieval	21
3.2	“Lampião: a Carreira”: Uma Parte da História do Sertão e do Rei do Cangaço Revivida Em Um Jogo de Corrida Infinita.....	22
3.3	O RPG Digital Como Forma de Divulgar o Patrimônio Histórico-cultural do Município de Quixadá	23
4	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	24
4.1	Etapa de Imersão.....	25
4.1.1	<i>Elementos Narrativos</i>	26
4.1.2	<i>Decisões Criativas</i>.....	27
4.2	Etapa de Concepção	28
4.2.1	<i>Grupos Jogáveis</i>	28
4.2.1.1	<i>Primaris</i>.....	29
4.2.1.2	<i>Aquariz</i>.....	29
4.2.1.3	<i>Roedivorus</i>.....	30
4.2.1.4	<i>Avueiros</i>.....	30
4.2.1.5	<i>Cactaneias</i>	31
4.2.2	<i>Galiedra: O Sertão Mágico</i>	32
4.3	Etapa de Detalhamento.....	38
4.3.1	<i>Facções e Raças de Galiedra</i>	39
4.3.2	<i>O Continente de Galiedra</i>.....	47
4.4	Etapa de Produção	59
4.4.1	<i>Ilustrações</i>.....	60
4.4.2	<i>Mapa</i>	62
4.4.3	<i>Livreto</i>	62
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	64
	REFERÊNCIAS.....	67
	APÊNDICE – LIVRETO	70

1 INTRODUÇÃO

Acredito que um ponto de partida para o início da discussão deste trabalho é contextualizar a importância que ele carrega, tendo em vista as influências e experiências pessoais da minha vida e a consideração dos meus desejos e sonhos. Este é o primeiro projeto que me proponho a realizar e um dos desejos mais antigos que tenho.

Apesar de ter nascido em Quixadá, no estado do Ceará, minhas influências mais significativas começaram quando me mudei para São Paulo por volta dos meus 5 anos de idade. Durante minha infância, tive a sorte de cedo ter tido acesso a conteúdo que meus ciclos de amigos não podiam ter, como TV a cabo e um computador. Eu sempre gostei de envolvê-los nas minhas descobertas, os chamando para jogar jogos na internet que eu encontrava, ou então mostrando bandas e vídeo clipes de bandas estrangeiras, no que era o início do Youtube, em 2008. Mas o auge das minhas descobertas foi na TV, onde assisti o que até então não sabia que se chamavam de animes, Yu Yu Hakusho, Cavaleiros do Zodíaco, Naruto e Dragon Ball, são exemplos.

O contato com os desenhos animados de culturas que eu não conhecia até então, me cativou pela forma inusitada de criar mundos completamente do meu. Com essa quebra de barreira, comecei a me interessar cada vez mais pelas culturas estrangeiras, mais especificamente a oriental. Passava meus dias imaginando e recriando histórias na cabeça, com os personagens e mundo que assistia, até começar eu mesmo a colocar no papel as minhas histórias. Durante um bom tempo da minha adolescência, escrevia histórias no final dos meus cadernos de escola, histórias que variavam entre um time de futebol composto por morto-vivos que iriam jogar em um campeonato juvenil de futebol, ou então, uma gangue de jovens que andava de moto e brigava pelas ruas (atualmente existem alguns mangás com essa mesma premissa). O fato é que durante um longo período sonhei em ser um escritor, um mangaká ou um diretor de cinema, para que fosse possível contar e criar minhas próprias histórias, sonho que acabei deixando de lado.

Após terminar o ensino médio, retornei a Quixadá para morar com meus parentes e fazer faculdade. Durante esse período conheci um grupo de pessoas que me apresentaram ao que até então desconhecia, o RPG de mesa. Passei horas e horas em sessões de D&D, conhecendo mais sobre o sistema e as possibilidades que ele tinha. Foi então que descobri um novo modo de criar mundos, personagens e histórias e compartilhar com pessoas próximas a mim. As novas experiências que tive juntamente ao RPG, fizeram eu conhecer novos jogos,

que tinham um jeito único de apresentar seus universos, como World Of Warcraft, Warhammer 40K, entre outros.

Durante o curso de Design Digital na Universidade Federal do Ceará (UFC), adquiri conhecimentos que me ajudaram a ter um entendimento maior de como um projeto poderia ser construído e com isso tive a ideia de usar toda a paixão que guardei em mim, meus conhecimentos, experiências e influências para realização deste trabalho. Em conjunto com meu colega, também estudante do curso de Design Digital na UFC, o João Victor Serra Souza, decidimos criar um jogo de tabuleiro de guerra, um Wargame. Esse jogo está separado em dois projetos (partes), um de minha autoria, sendo minha responsabilidade construir um universo, narrativas e personagens, que incorporam de forma simultânea os arquétipos clássicos da fantasia e referências ao contexto de Quixadá, transferindo parte da rotina diária em nossa cidade para um reino imaginário de fantasia. A segunda parte sendo o projeto *Guerras de Sol & Pedra: Criação de um wargame para a comunidade jovem quixadaense*, elaborado pelo João, trata da elaboração do sistema de jogo, suas normas e unidades empregadas no combate, referindo-se ao conjunto de diretrizes e regras adotadas pelos jogadores para garantir a adequada execução do jogo.

Com público alvo sendo os jovens quixadaenses que possuem ou não conhecimento sobre jogos de tabuleiro, RPG, Wargames ou outras mídias que abordam a criação de fantasias medievais, mas tenham vontade de aprender, descobrir e explorar as infinitas maneiras que se pode contar histórias que cativam e instiguem a criatividade e cultura. Também visando a disponibilização democrática ao acesso de um Wargame de baixo custo O que permite que qualquer pessoa possa utilizar-se deste trabalho como inspiração para suas próprias criações e projetos.

A partir de uma pesquisa sobre a cultura, fauna e flora quixadaense por meio de livros e registros históricos, e uma análise em alguns dos trabalhos mais significativos da temática Fantasia Medieval e Espada e Feitiçaria como Dungeons & Dragons (Wizards of the Coast), Lord of Rings (J. R. R. Tolkien), Game of Thrones (George R. R. Martin), World of Warcraft (Blizzard) e Warhammer: Age of Sigmar (Games Workshop), serão criadas bases para a produção escrita e ilustrativa de locais, personagens, criaturas e uma história que guiará todo o funcionamento de mundo no universo fantástico de Quixadá, que será chamado Galiedra no jogo Guerras de Sol & Pedra.

Este trabalho está organizado em 4 etapas, sendo elas: Imersão, Concepção, Detalhamento e a última etapa, Produção. A etapa de Imersão sendo responsável pela pesquisa e agrupamento da base de informações pertinentes ao trabalho. A etapa de

Concepção reúne pontos de partida cruciais para a elaboração dos elementos que constituem a mitologia do jogo. A etapa de Detalhamento é responsável pela ambientação e criação de mundo. E a Produção é a etapa onde o projeto foi finalizado, criando ilustrações, refinamento da escrita, criação do mapa e formatação do livreto.

1.1 Objetivo

Este estudo tem como objetivo a criação de um livreto por meio do uso de storytelling, que consiste em uma narrativa que emprega personagens, conflitos e elementos com o intuito de estabelecer um universo fictício em um jogo de tabuleiro do tipo Wargame, baseando-se no município de Quixadá e seus aspectos históricos, culturais e suas belezas naturais, também se inspirando em influências da fantasia medieval. Atraindo, como consequência, mais pessoas para o contexto cultural da cidade e as inúmeras possibilidades de produção criativa.

Para elaboração do objeto final deste projeto, serão utilizadas plataformas gratuitas para a escrita da história e softwares livres de ilustração como ferramentas para a ilustração do universo proposto. Produção que envolve a criação de um mapa que demonstra as localidades do continente de Galiedra, descrição de criaturas jogáveis, e toda construção narrativa necessária para contextualizar esse universo.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo, serão abordados temas que serão necessários para o desenvolvimento do projeto. A seção 2.1 dará contextualização e fundamentará o que são jogos de tabuleiros e contará com as subseções 2.1.1 e 2.1.2 que abordarão os temas mais direcionados ao RPG e Wargame, respectivamente. A seção 2.2 traz informações sobre storytelling e a subseção 2.2.1 descreve sobre a utilização de *storytelling* em jogos. A seção 2.3 é utilizada na apresentação do conceito de Espada e Feitiçaria. E a seção 2.4 traz a fundamentação da cidade de Quixadá e sua importância para o projeto. Essa fundamentação busca contextualizar toda base de pensamento para produção do projeto, visando proporcionar melhor entendimento sobre os processos criativos que foram utilizados ao decorrer do estudo.

2.1 Jogos de Tabuleiro

Historiadores com base em registros antigos afirmam que os jogos de tabuleiros tiveram seu início há milhares de anos em civilizações antigas, eles foram desenvolvidos em diferentes regiões do mundo, refletindo os aspectos culturais, sociais, políticos, e estratégicos das civilizações em que se deram origem (MURRAY, 1952). Segundo o historiador britânico Irving Finkel, o Senet, originário do Antigo Egito, é um dos jogos mais antigos conhecidos. No livro "The Complete Tutankhamun: The King, the Tomb, the Royal Treasure" (1990), o egiptólogo Nicholas Reeves comenta sobre a influência do Senet para os antigos egípcios, afirmando que o jogo era quase uma obsessão para eles, não só influenciando em vida mas também além da morte.

Segundo o historiador holandês Johan Huizinga (2012, p. 33), “o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana”. Os aspectos lúdicos e interativos dos jogos de tabuleiro fizeram com que sua influência fosse passada por séculos, apenas se adaptando às culturas e sociedades em que foram se criando.

Jogos de tabuleiro marcaram inúmeras épocas diferentes, como o Xadrez que se deu origem na Europa durante a Idade Média, ou então, jogos como Monopoly, Scrabble e Risk que tiveram origem com a Revolução Industrial e que podem ser considerados ícones do gênero com base na análise de Huizinga e o contexto cultural aplicado aos jogos. Segundo o escritor Philip E. Orbanes (Monopoly, 1988), o Monopoly é um dos jogos de tabuleiro mais conhecidos e vendidos de todos os tempos. Sua concepção durante a Grande Depressão e sua evolução ao longo dos anos refletem a influência social e econômica que os jogos de tabuleiro podem ter na cultura popular.

Huizinga também diz em *Homo Ludens* que o jogo é uma função significativa, ou seja, há algum sentido atribuído para ele. Existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e dá sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Como indicado por Salen e Zimmerman (2012), os jogos são os lugares onde os mundos modelados e as histórias encenadas dão a chance de os jogadores serem maiores, mais inteligentes, mais fortes, mais confiantes e mais bem-sucedidos. Nesse sentido, a influência dos jogos não se restringe apenas ao aspecto lúdico, mas também pode ser utilizado como estratégia

pedagógica no ensino de diversas disciplinas, como matemática, história e línguas estrangeiras, também sendo possível observar o impacto no desenvolvimento cognitivo, social e emocional de crianças e adultos. Independente do objetivo final que o jogo se propõe, o que irá definir sua efetividade, será a sua interatividade com o usuário (SALEN, 2012). Baseando-se na dimensão interpretativa, o teórico Andy Cameron enfatiza em seu texto nomeado *Dissimulations – Illusions of Interactivity* (Dissimulações – Ilusões de Interatividade), a ideia de intervenção direta e uma definição alternativa de interatividade. Ele diz que a interatividade significa a capacidade de intervir de forma significativa na representação em si, não apenas interpretá-la de forma diferente. Assim, interatividade na música significaria a habilidade de mudar o som, interatividade na pintura de alterar cores ou fazer marcas, interatividade no cinema a imersão do espectador na cena e a capacidade de mudar o desenrolar do filme.

Por fim, é importante o entendimento sobre os jogos e como eles possuem um grande poder no desenvolvimento cultural e na difusão de elementos sociais. Compreender a essência dos jogos permite explorar seus elementos-chave, como a interação, diversão e aprendizagem, o que possibilita projetar experiências envolventes, equilibradas e cativantes para os jogadores. Para a criação de um jogo de tabuleiro, é necessário entender as raízes, para descobrir para onde os ramos podem se expandir.

2.1.1 Role-Playing Game (RPG)

O Role-playing Game ou só RPG, é um tipo de jogo que nasceu no início da década de 1970 com a interseção entre literatura fantástica, jogos de tabuleiro e Wargames (NOGUEIRA, 2021). O RPG teve seu marco histórico com o lançamento do jogo *Dungeons & Dragons* (1974), criado por Gary Gygax e Dave Arneson. O D&D foi inspirado em Wargames, jogos onde jogadores comandam exércitos e simulam conflitos históricos e fictícios.

O D&D introduziu ao RPG elementos-chave como a criação de personagens com atributos e habilidades específicas, *tokens* (objetos que simulam os personagens), utilização de dados para realizar ações e gerar resultados durante as narrativas dos jogos e a evolução dos personagens durante uma campanha (DE ANDRADE, 2011). Uma “campanha” é um combinado de aventuras e cenários que englobam personagens e jogadores com base no mesmo sistema de regras (MASTERS, 1994). O jogo também trouxe o conceito de Game Master (ou “mestre de jogo”), que é o jogador responsável por estudar e criar as aventuras

com base nas mecânicas do jogo, desenvolvendo papel de narrador e criador de mundo, fornecendo desafios, interpretando personagens, gerenciando e arbitrando regras, controlando o fluxo do jogo, adaptando, flexibilizando e facilitando a experiência dos jogadores.

Pela perspectiva de Roger Caillois (Caillois, 1958), há quatro categorias que podem ser utilizadas para a classificação de jogos, sendo elas a *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Na categoria *Agôn*, embora se espere que haja igualdade entre os competidores, isso nem sempre é possível devido às características individuais dos concorrentes, como força muscular, habilidades, resistência e astúcia, bem como às regras e convenções existentes nos jogos, que podem favorecer uma equipe ou competidor em particular. Já na categoria *Alea*, a presença do elemento aleatório e do acaso é o principal combustível para o desenvolvimento da história. É nesse estilo de jogo que o jogador tem a oportunidade de lidar com a realidade imprevisível e improvável, que escapa à lógica sistemática de outros jogos. No *Mimicry*, terceira categoria, os jogos são fictícios e os participantes assumem o papel de personagens específicos. É uma maneira de se apropriar de uma realidade diferente da sua própria. O *Mimicry* explora o prazer da interpretação ou, pelo menos, da representação de um personagem. Por fim, no *Ilinx*, os jogos estão associados a uma busca frenética por situações que levam o corpo ao esgotamento, alcançando um momento de frenesi e êxtase máximo. O *Ilinx* abrange diversas formas de excitação que implicam um estado de atordoamento simultaneamente físico e psicológico (DE ANDRADE, 2011).

O jogo de Dungeons & Dragons (D&D) segue uma estrutura na qual as regras estabelecem parâmetros específicos, tanto textuais quanto numéricos, para um único personagem (registrados na ficha do personagem). Esses parâmetros são então utilizados juntamente com dados de diferentes números de faces (quatro, seis, oito, dez, doze e vinte) para resolver combates e outras situações narrativas. Essa abordagem torna o jogo mais equilibrado mecanicamente e estabelece uma relação entre as categorias *mimicry*, *alea* e o *agôn* (DE ANDRADE, 2011).

Esse tipo de jogo busca ir além dos limites tradicionais dos até então conhecidos jogos de tabuleiro, utilizando como base o entretenimento interativo que envolve a criação de narrativas e a imersão em mundos fictícios. A informação é de extrema importância para o RPG, como ela é transmitida, como é escrita, como é ilustrada, tudo isso ditará o funcionamento da narrativa, independente da utilização, ou não, de um tabuleiro (Tabletop Role-playing Game). O que Richard Rouse III escreve, em um trecho do *Game Design: Theory and Practice* (2004, p. 136), tratando sobre jogos de computadores, pode servir para todos os outros tipos de jogos:

Considere um jogo de estratégia no qual o jogador tem um número de unidades espalhadas por todo um grande mapa. O mapa é tão grande que apenas uma pequena parte dele pode caber na tela de cada vez. Se um grupo de unidades do jogador ficar fora da tela e for atacado, mas o jogador não for informado disso pelo jogo, ele ficará irritado. Considere um RPG em que cada membro do lado do jogador precisa ser alimentado regularmente, mas o jogo não fornece nenhuma maneira clara de comunicar o quanto seus personagens estão com fome. Então, se um dos membros do seu lado de repente desmaiar de fome, o jogador ficará frustrado, e com razão. Por que o jogador tem que adivinhar uma informação assim tão crucial do jogo?

O entendimento de como um RPG funciona e sua capacidade de impulsionar a imersividade e interatividade em jogos sobre mundos fictícios são pontos chave para o presente projeto.

2.1.2 Wargame

Os Wargames ou então Jogos de Guerra possuem uma longa história que remonta a séculos passados. O Wargaming tem uma longa história como uma ferramenta importante para treinamento militar, educação e pesquisa (PERLA, 2011). Os primeiros jogos de guerra empregavam referências históricas para simular batalhas, porém houve uma mudança com a chegada do Wargame Chainmail (1970). Criado por Gary Gygax e Jeff Perren, o Chainmail utilizava uma mitologia inspirada na fantasia medieval criada por Tolkien na trilogia O Senhor dos Anéis (Tolkien, 1954). Ele incorporava raças e seres míticos adaptados a um conjunto de regras, miniaturas, tabuleiro e cenário, com o propósito de simular confrontos em um mundo fictício. (DE ANDRADE, 2011).

Os Wargames de tabuleiro são jogados em um tabuleiro físico, geralmente com miniaturas ou peças representando unidades militares (DUNNIGAN, 1992). Já nos Wargames de computador são jogos eletrônicos que simulam conflitos militares, proporcionando gráficos e recursos avançados de simulação (PERLA, 1990).

A relação do jogo com estratégia e a simulação de batalhas possibilita a introdução de diversas narrativas, como por exemplo, a utilização de distopia futurista no universo de Warhammer 40K (Games Workshop), onde diversos povos e raças vivem em batalha constante por toda a galáxia. Ou então, no mundo de Warhammer Age Of Sigmar (Games Workshop) que retrata um planeta também em batalhas constantes, no entanto utilizando-se de uma temática mais voltada à fantasia medieval.

2.2 Storytelling

A prática do *storytelling* tem sido utilizada há séculos como uma forma de transmitir conhecimento, compartilhar experiências, valores, ideias e imagens sobre o mundo. É uma técnica poderosa que permitiu a comunicação e passagem de mensagens diversas ao redor do mundo. Como uma forma de interação social, contar histórias é uma prática ancestral (HEINEMEYER, 2018). Mitos, ritos, lugares e figuras, sejam elas reais ou fictícias, enraízam elementos para criar, reproduzir e espalhar narrativas que tenham sentido, baseando-se em seus contextos sociais e culturais.

A forma que uma história é contada, normalmente segue uma estrutura que pode ser matizada pela personalidade de quem a transmite (COMPARATO, 1995). Essa estrutura definirá o quão interessante a narrativa será, envolvendo os interesses do receptor com as informações que o emissor deseja passar.

Utilizada de diferentes formas, mas com objetivos semelhantes, o ato de contar histórias é uma das ferramentas mais importantes para produção audiovisual, pedagógica e artística. Impulsionado pelo avanço tecnológico, o *storytelling* tem grande importância na revolução cultural, sendo ponto chave para o desenvolvimento de novos enredos que envolvem comercialização e rentabilidade de histórias, expressividade e difusão de sentimentos, pontos que estruturam o cinema, teatro e o meio musical (COMPARATO, 1995).

Objetivamente, uma história precisa transmitir algo, bom ou ruim, belo ou feio, desde que transmita pertencimento e aproximação àquele enredo. Murray escreve sobre como a narrativa interfere no nosso entendimento. Ela diz:

A narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão. Nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem.

A autora comenta sobre como a narrativa se relaciona ao nosso modo de compreender o mundo e que isso está intrinsicamente ligada aos nossos processos cognitivos. Sendo importante a construção de um ambiente, seja ele virtual ou não, para que um indivíduo consiga experimentar uma sensação de envolvimento total e profundo (CSIKSZENTMIHALYI, 1990).

2.3 Espada e Feitiçaria

O gênero espada e feitiçaria, também conhecido como *sword and sorcery* em inglês, é um subgênero da fantasia que combina elementos de aventura épica, magia, combate com espadas e um mundo repleto de criaturas míticas (ALMEIDA, 2023). Parecido com a Fantasia Medieval em aspectos criativos, a Espada e Feitiçaria se diferencia por não estar ligada especificamente ao período europeu medieval.

Os temas emblemáticos do gênero, como heróis destemidos, magia poderosa e criaturas míticas, têm profundas raízes nas mitologias antigas (ALMEIDA, 2023). Mitos de várias culturas, incluindo as gregas, nórdicas e celtas, contribuíram para a formação do vasto universo dessas narrativas imaginárias. No entanto, sua forma moderna, como a conhecemos hoje, foi amplamente moldada pela literatura *pulp*¹ publicações acessíveis e populares nos Estados Unidos do século XX, e pelas histórias de escritores notáveis como Robert E. Howard, o criador de “Conan, o Bárbaro”, e Fritz Leiber, que deu vida a “Fafhrd e o Rato Cinzento”, que começaram a criar histórias de aventura impregnadas com elementos de fantasia. Eles desempenharam um papel fundamental na consolidação dos fundamentos deste gênero.

Autores contemporâneos, como George R.R. Martin (autor de "As Crônicas de Gelo e Fogo"), subverteram as expectativas do gênero, criando mundos complexos nos quais a moralidade é ambígua e os personagens são multifacetados, rompendo com as narrativas simplistas do passado, nas quais grande parte dos personagens eram preto no branco, “ou do bem ou do mal”.

2.4 Quixadá

Quixadá é um município localizado no estado do Ceará, na região Nordeste do Brasil. É conhecido como a "Terra dos Monólitos", devido à presença de grandes formações rochosas que se destacam em sua paisagem. Com uma população de aproximadamente 88 mil habitantes (IBGE, 2021), Quixadá é um importante centro urbano e econômico da região estando a aproximadamente 164 km da capital Fortaleza, avizinhando com os municípios de Itapiúna, Choró e Ibaretama, Quixeramobim, Banabuiú, Morada Nova e Ibicuitinga.

¹ Termo derivado das revistas pulp, que, muitas vezes, traziam histórias violentas, com personagens moralmente questionáveis. <https://cafecomnerd.com.br/o-surgimento-das-ficcoes-pulp-na-cultura-literaria/>. Acesso em: 18 out. 2023.

O município está dividido em 13 distritos, sendo eles: Califórnia, Cipó dos Anjos, Custódio, Daniel de Queiroz, Dom Maurício, Juá, Juatama, Riacho Verde, São Bernardo, São João dos Queirozes, Sede, Tapuiará e Várzea da Onça.

O bioma dominante em Quixadá é a Caatinga, sendo o principal ecossistema existente na Região Nordeste, estendendo-se pelo domínio de climas semi-áridos, correspondendo a 6,83% do território nacional ocupando os estados da BA, CE, PI, PE, RN, PB, SE, AL, MA e MG (SANTOS, 2008). As condições climáticas da região favoreceram inúmeras secas históricas.

O Açude do Cedro foi construído como uma medida do Império para combater as secas. A construção das barragens contou com a mão de obra dos flagelados pela estiagem, iniciando em 1884 e concluindo-se em 1906 (CRUZ, 2006).

Quixadá possui uma rede hidrográfica que faz parte principalmente da bacia hidrográfica do Banabuiú. A cidade conta com dois grandes reservatórios de água: o Açude Cedro, com capacidade para 125.694.000 m³, e o Açude Pedras Brancas, com capacidade para 434.051.500 m³. Ambos estão localizados no curso do Rio Sitiá (CEARÁ, 2021).

A fauna da Caatinga é bastante diversificada, apresentando diversas espécies de répteis, anfíbios, aves e mamíferos. Muitas das espécies de animais encontradas na Caatinga são endêmicas, ou seja, apenas em alguns lugares específicos podem-se encontrá-los.

A região está envolta de mitos, muitos deles relacionados a aparições de OVNIS, o que gerou certa fama para Quixadá, sendo palco de alguns filmes que envolviam o tema.

Sua geografia favorável, que proporciona a prática de atividades radicais como parapente, escalada, rapel, *mountain bike*, arvorismo, *off-road* e trilhas íngremes nas rochas e montanhas do parque ecológico, fazendo com que Quixadá chame a atenção de turistas em busca de aventura. (CEARÁ, 2019).

Desta maneira, o estudo da localidade e contextos de Quixadá é de extrema importância para a concepção da ambientação do presente projeto.

3 TRABALHOS RELACIONADOS

Foram escolhidas três produções como trabalhos relacionados: a primeira é o artigo Implicações Transmidiáticas do uso do RPG e do Wargame como ferramenta de apoio à Vastas Narrativas de Fantasia Medieval, publicado na Revista Gemini (DE ANDRADE et al., 2011). A segunda é o Short Paper publicado na SBC - Proceedings of SBGames 2020 "Lampião: a carreira": uma parte da história do sertão e do rei do cangaço revivida em um

jogo de corrida infinita (BASTOS, 2020). A terceira é o projeto O RPG Digital como Forma de Divulgar o Patrimônios Histórico-Cultural do Município de Quixadá (CRUZ, 2022).

3.1 Implicações Transmidiáticas do Uso do Rpg e Wargame Como Ferramenta de Apoio à Vastas Narrativas de Fantasia Medieval

Esse é um artigo publicado da Revista Gemini, escrito por quatro autores, que introduzem, após uma pesquisa aprofundada, a origem do Wargame Chainmail e o primeiro RPG que compartilham o gênero da fantasia medieval e como essa temática é abordada em diferentes criações. No artigo, são analisadas as grandiosas narrativas do gênero de fantasia medieval que envolvem jogos como Wargames e RPG; sistemas, regras e funcionamento de mundo dentro das mecânicas do jogo; como os contos atravessam o próprio jogo e criam novas maneiras de interpretação e desenvolvimento criativo.

Os autores mostram como a fantasia medieval e suas vastas narrativas são tratadas em alguns trabalhos, um deles sendo o sistema de RPG chamado de Empire Of The Petal Throne (Baker, 1975), que foi criado por um professor universitário e linguista. O mundo fictício deste RPG, é chamado de Tékumel, do qual foi criado com base em estudos da língua Pushtu, Urdu e Maia. Baker criou um mundo onde detalhou deuses, religiões, rituais, vestimentas, governos, cultura e línguas características de cada nação de Tékumel. Ao contrário do que é comumente conhecido nas fantasias medievais, Baker utilizou elementos característicos da Índia e da Ásia para construir a ambientação de seu RPG, tornando sua criação diferente de qualquer outra já feita.

Outro RPG citado é o Stormbringer (Andre & Perrin, 1981), que aborda um cenário medieval de fantasia sombria. Sua história gira em torno do ex-imperador albino Elric de Melniboné, que pode invocar seres sobrenaturais e possui uma espada chamada Stormbringer que lhe fornece saúde e força, mas em contrapartida precisa ser alimentada com almas. Esse é um trabalho que não se restringe apenas ao RPG, tendo sua história sido compartilhada em um universo transmidiático através de filmes, músicas, romances, novelas e histórias em quadrinhos.

É também abordado como a exploração transmidiática do jogo Terras de Shiang tem influência na criação de narrativas literárias com o uso do RPG. O cenário desta história se passa em um mundo de fantasia medieval clássico, habitado pelas raças dos símios e tiseses (seres humanoides evoluídos dos macacos e tigres) que vivem em uma ilha, isolados de

outras raças do mundo. Tal temática chamou tanta atenção que foi utilizado no sistema² OPERA RPG para ambientar os jogos narrados com o cenário Terras de Shiang. Foram também definidas características diferentes do mundo real, como a gravidade menor, desenvolvimento de fauna e flora, possibilitando plantas com dezenas de metros e animais gigantescos, tornando uma fantasia com suas características próprias e originais.

Com base nos exemplos anteriores, é possível compreender que há uma quantidade significativa de inspirações diversas que podem ser exploradas para criação de narrativas baseadas em fantasia e como tal temática pode retratar diversas culturas em níveis diferentes. A transmidiação também é um ponto que possibilita que as histórias possam ser expandidas continuamente, transformando as mesmas e aprofundando os universos criados. Inspirado por histórias como essas, é possível se ter ideia de como este projeto se propõe a transformar a cidade de Quixadá no continente fantástico medieval de Galiedra no Guerras de Sol & Pedra.

3.2 “Lampião: a Carreira”: Uma Parte da História do Sertão e do Rei do Cangaço Revivida Em Um Jogo de Corrida Infinita

Este é um Short Paper publicado na SBC - Proceedings of SBGames 2020 que tem como objetivo, segundo o autor, reavivar o sentimento da população sertaneja a respeito da sua cultura e grandiosidade histórica por meio do desenvolvimento de um jogo mobile de corrida infinita.

Contextualizado pelas peculiaridades do sertão nordestino e no surgimento do cangaço, um movimento de banditismo social que ocorreu entre os séculos XIX e XX. O cangaço teve seu auge entre 1870 e 1940, período marcado por guerras e lutas intermináveis no sertão. O fim desse ciclo é relatado por alguns historiadores após a morte de Corisco, subchefe do bando liderado por Lampião, o rei do cangaço.

O jogo "Lampião: a carreira" retrata a vida de Lampião, que viveu entre a caatinga e o cerrado, aproveitando a vegetação seca para construir seus esconderijos e tramando contra seus inimigos. No entanto, as histórias sobre Lampião vão além de guerras e violência. Sua força e capacidade de prever as ações de seus inimigos o tornaram um personagem místico, com habilidades sobrenaturais em um mundo de magia e encantamentos. Soldados da época

² Um sistema de RPG nada mais é do que um conjunto de regras que auxilia o mestre a guiar os outros jogadores numa aventura. Podendo existir tanto sistemas de empresas do ramo quanto sistemas independentes. Disponível em: <https://abcdorpg.com/sistema-de-rpg/> Acesso em: 01 nov. 2023.

chegaram a acreditar nesse poder sobrenatural de Lampião, que o permitiria ser capaz de antecipar acontecimentos e de ter o "corpo fechado".

O trabalho aborda também o uso de jogos digitais como forma de representação, divulgação e fortalecimento da cultura, arte, história e educação de maneira interdisciplinar. As tecnologias digitais, incluindo os jogos digitais, são consideradas aliadas importantes nesse processo. Essa união de vários elementos visa envolver o usuário, promovendo uma imersão mais efetiva e correlacionando os elementos do jogo com memórias e características da vida real do jogador.

O jogo incorpora elementos da fauna, flora e culinária nordestina para os outros personagens e componentes. Por exemplo, o cuscuz é um dos *power-ups*, dando uma força sobrenatural a Lampião, permitindo-lhe destruir tudo à sua frente. A cachaça também é um *power-up*, porém, além de proporcionar vantagens, à medida que deixa Lampião mais rápido, também aumenta as dificuldades para vencer os obstáculos, simulando os efeitos da bebida alcoólica. Outros *power-ups* do jogo incluem a fruta de mandacaru, que representa uma vida extra quando coletada, a espingarda, permitindo que Lampião destrua obstáculos à distância, e a peixeira, possibilitando a eliminação de inimigos quando próximos a Lampião.

É possível relacionar “Lampião: a carreira” ao presente projeto, por meio da utilização de uma figura emblemática que ficou marcada na história do sertão, características que envolvem toda a ambientação do jogo como a fauna, flora e objetos típicos, e o interesse em transformar algo característico da região em um jogo.

3.3 O RPG Digital Como Forma de Divulgar o Patrimônio Histórico-cultural do Município de Quixadá

Este é um projeto de conclusão de curso que propõe um RPG digital que tem como objetivo introduzir a juventude quixadaense ao rico patrimônio histórico-cultural de Quixadá. Baseado na utilização e criação de jogos e suas influências positivas para o aprendizado e divulgação cultural, o autor utiliza-se do software RPG Maker³ para a criação de um jogo que busca criar um novo mundo digital que não se distancia da realidade, utilizando-se de um estudo aprofundado que possibilita contar uma história e promover uma solução divertida para uma juventude desinteressada pelo seu próprio patrimônio e raízes históricas.

³ O RPG Maker é uma série de programas de criação de jogos de RPG atualmente publicada pela Kadokawa Corporation. Disponível em: <https://www.rpgmakerweb.com>. Acesso em: 20 ago. 2023.

Segundo o autor, os jovens em Quixadá têm pouco contato com o patrimônio histórico e cultural da cidade, o que acelera o processo de deterioração e descaso para com tal patrimônios. Uma pesquisa realizada durante o projeto revelou que, embora alguns pontos históricos sejam visitados, como o Açude do Cedro e a Pedra da Galinha Choca, outros locais significativos, como a Casa de Saberes Cego Aderaldo e o Museu Histórico Jacinto de Sousa, são pouco conhecidos e negligenciados. No entanto, o interesse dos jovens por jogos de RPG pode ser aproveitado como uma ferramenta de ensino para envolvê-los com o patrimônio histórico e cultural de Quixadá.

No jogo "Dos Monólitos ao Firmamento", a personagem Nebula, uma forma de vida extraterrestre, se perde em Quixadá e decide explorar a cidade em busca de uma forma de retornar para casa. Durante sua jornada, Nebula encontra personalidades famosas da cidade, visita lugares importantes e aprende sobre a história e cultura local. O jogador deve guiar Nebula pelos pontos históricos da cidade, enfrentando combates contra fantasmas, lobisomens e extraterrestres hostis. O objetivo é ajudar Nebula a chegar ao Açude do Cedro, respondendo corretamente um quiz da Galinha Choca, para que ela possa voltar para casa.

Desse modo, o jogo criado tem uma proposta semelhante, visando utilizar o patrimônio histórico-cultural de Quixadá para ambientar e criar um enredo que guie pelas curiosidades do município de uma forma lúdica e educativa. Apesar de tal semelhança, também se difere da proposta do jogo de tabuleiro do presente trabalho, o "Guerras de Sol & Pedra", pois esta busca criar um mundo completamente novo, utilizando características reais de Quixadá, de maneira mais fantasiosa e direcionada aos Wargames.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a realização deste projeto, foi pensada em uma adaptação da metodologia Aurora (Antigo PD3⁴ - Processo Disruptivo de Design Digital), que contém 5 etapas, Problema, Imersão, Concepção, Detalhamento, e Produção e Entrega, metodologia criada pela professora doutora Tânia Pinheiro para o curso de Design Digital da UFC de Quixadá. A adaptação desse processo será a utilização de 4 etapas, sendo elas: a de Imersão, a Concepção, o Detalhamento e a última etapa, a Produção.

⁴ Disponível em: <https://www.pd3.info/framework>. Acesso em: 20 jun. 2023.

4.1 Etapa de Imersão

Nesta etapa, foram coletadas informações que serviram de base para criação da história e fundamentação do jogo. Foram analisadas obras que abordam os assuntos relacionados à produção deste projeto, como as denominadas “Literaturas Fantásticas” que incluem os livros O Senhor dos Anéis (J. R. R. Tolkien), As Crônicas de Gelo e Fogo (série “Game of Thrones”) por George R. R. Martin e Harry Potter (J. K. Rowling). A partir dessas obras, foi possível coletar inspiração em termos de narrativa, construção de mundos e desenvolvimento de personagens.

Com os jogos livros de RPG, Dungeons & Dragons Player's Handbook, Xanathar's Guide to Everything, Volo's Guide to Monsters, Dungeon Master's Guide e Monster Manual, foi possível entender como funcionam os elementos de mecânica de jogo, criação de personagens e ambientação que são relevantes para a construção de um universo fantástico dentro de jogos do gênero.

No Warhammer 40K e Warhammer Fantasy Battle (Games Workshop), foram coletadas funcionalidades básicas e regras mecânicas de um Wargame, como a distribuição e elaboração de facções que auxiliam na construção de conflitos e batalhas épicas no universo fantástico.

Estudando os jogos eletrônicos Dark Souls (FromSoftware), The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios) e World of Warcraft (Blizzard Entertainment), foi possível entender como a contribuição de elementos visuais, mecânicas de jogo e ambientação enriquecem a experiência do universo fantástico.

A análise dos referenciais coletados permitiu identificar elementos comuns, como a presença de magia, criaturas fantásticas, mundos vastos e ricos em detalhes. Além disso, os referenciais forneceram *insights* sobre como construir narrativas complexas, desenvolver personagens cativantes e criar conflitos épicos. Elementos essenciais para elaboração da Etapa de Concepção.

Também foram realizadas pesquisas relacionadas ao município de Quixadá em livros, artigos e dados do IBGE. A pesquisa sobre Quixadá trouxe elementos únicos, como a geografia local, a cultura e as espécies de fauna e flora presentes na região, que foram incorporados de forma criativa no universo fantástico. Isso não apenas enriquecerá a ambientação, mas também agregará autenticidade à narrativa.

A coleta de referências de diversas fontes, como literatura fantástica, jogos de RPG, Wargames, jogos eletrônicos e informações locais, desempenha um papel fundamental na escrita da *lore*⁵ (história, mitologia, contexto).

4.1.1 Elementos Narrativos

Durante esta fase, foi possível identificar elementos cruciais para orientar as próximas etapas do projeto. Esses elementos foram analisados e apontados por mim nas produções que analisei durante a Etapa de Imersão e foram escolhidos para o desenvolvimento da escrita e ilustração no contexto do universo fantástico deste projeto.

Tempo: A exploração desse elemento permite transmitir a passagem do tempo de maneiras profundas e variadas. Desde sagas épicas que abrangem gerações até histórias íntimas que se desenrolam em um único dia, existindo a flexibilidade para mergulhar em diferentes ritmos temporais.

Ritmo: Pode variar de lento e contemplativo a rápido e frenético, dependendo do estilo da narrativa e da intensidade da cena que se deseja transmitir.

Perspectiva: Permite mergulhar profundamente nos pensamentos e emoções dos personagens, usando narradores internos ou pontos de vista variados. É uma ferramenta que molda a forma como os leitores e espectadores se conectam com a história. Ela oferece um olhar íntimo para dentro das mentes dos personagens e define o modo como as informações são reveladas.

Descrição: É possível criar descrições que estimulem a imaginação do leitor, construindo ambientes e personagens ricos em detalhes. Esse elemento permite explorar não apenas a aparência visual dos personagens e cenários, mas também os cheiros, sons, texturas e sabores, estimulando uma experiência multissensorial para os leitores. Isso proporciona aos leitores mergulhar completamente no mundo da história.

Personagens: A exploração dos personagens ocasiona uma variação ao enredo mais profunda e multifacetada dos personagens, incluindo seus pensamentos íntimos e complexos. Isso possibilita uma humanização maior e a aproximação do leitor a aspectos bons e maus dos personagens.

⁵ Informações a respeito de um universo ficcional, envolvendo histórias, lendas, línguas, povos, geografia e outras informações semelhantes. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/lore/>. Acesso em: 18 out. 2023.

Interatividade: Está ligada à capacidade de envolver o público de uma maneira que permita uma participação ativa ou uma conexão emocional profunda. Muitas vezes, intrinsecamente ligado ao bom desenvolvimento de outros elementos, como Descrição, Personagens e Perspectiva.

Impacto Visual: A influência visual representa uma força poderosa em todos os meios artísticos e criativos. Embora se manifeste de maneiras distintas em cada contexto, desempenha um papel crucial na transmissão eficaz de informações dentro de uma narrativa. Na escrita, o impacto visual, seja por meio de descrições vívidas ou ilustrações, amplia a compreensão do leitor e o transporta para o ambiente descrito, criando uma experiência mais imersiva e envolvente.

4.1.2 Decisões Criativas

Inspirados pelo gênero da Espada e Feitiçaria, conhecido por desafiar as normas da fantasia, foi decidido diferenciar-se na adaptação da história para o jogo Guerras de Sol & Pedra de outros Wargames. Não existirão personagens humanos; em vez disso, serão exploradas as vidas dos animais nativos da caatinga, cada um dotado de habilidades e características únicas. Esses animais, agora humanizados, vivenciam um mundo onde a sobrevivência implica habilidades como construção, caça, plantio, e desempenham papéis sociais em suas comunidades.

A seleção de animais foi expandida além dos limites do município de Quixadá, com o objetivo de incluir uma variedade mais ampla de raças e tipos de animais que habitam a região da caatinga cearense.

Foram também constatadas a existência de 21 bairros em Quixadá, segundo a lei municipal nº 1.863, de 02-12-1999. No entanto, o tempo limite de execução deste projeto inviabiliza a construção e exploração descritiva de cada um desses bairros. Resultando na escolha de apenas alguns deles nesta versão.

Ainda no contexto das localidades de Quixadá, mais precisamente em relação aos seus 13 distritos, optou-se por incorporar somente uma fração deles à narrativa, os quais serão representados por ilhas circundantes do continente Galiedra. Essas ilhas receberam, nesta versão do jogo, uma atenção menor em comparação às regiões centrais do continente.

Foram incorporados elementos da cultura de Quixadá de maneira sutil mesclados com referências do gênero de fantasia Espada e Feitiçaria, visando criar uma autenticidade na concepção do mundo.

4.2 Etapa de Concepção

Após a conclusão da Etapa de Imersão, foram estabelecidos pontos de partida cruciais para a elaboração dos elementos que constituem a mitologia do jogo Guerras de Sol & Pedra. Inicialmente, definiu-se as facções do jogo, isto é, os grupos de personagens jogáveis para essa versão inicial. Após essa etapa, as principais localidades de Galiedra foram escolhidas, sendo estas inspiradas em pontos específicos de Quixadá. Cada uma dessas facções, os grupos jogáveis, foi cuidadosamente integrada a uma localidade, enfatizando assim a personalidade do ambiente e reforçando, de maneira narrativa, a relevância do cenário para a trama do jogo.

Além disso, ao abordar as peculiaridades de Quixadá, foram identificados elementos que, de forma sutil, poderiam ser incorporados à narrativa. O intuito era criar uma imersão atraente para os jogadores, promovendo uma experiência envolvente e autenticamente na riqueza do ambiente local.

4.2.1 Grupos Jogáveis

A escolha da utilização de animais antropomórficos, tem como objetivo gerar certa aproximação com os jogadores. Na minha perspectiva, a inclusão de aspectos humanizados nesses animais, como um rato usando capacete e espada, torna o jogo mais cativante do que uma simples representação literal de um animal que costumamos encontrar em locais sujos ou na natureza. Foram criados cinco grupos jogáveis: quatro deles consistem em animais humanizados, incluindo os Primaris, Aquariz, Roedivorus e Avueiros, enquanto o quinto grupo é composto por criaturas monstruosas inspiradas em plantas. Ambas as escolhas, tanto dos animais quanto das plantas, foram feitas com o objetivo de representar a rica diversidade da fauna e flora encontradas na caatinga do Nordeste, principalmente no estado do Ceará.

Os grupos jogáveis foram organizados em categorias mecânicas, incluindo Horda, Qualidade, Conjuradores, Velozes, Atiradores e Combatentes, todas delineadas no trabalho “Guerras de Sol & Pedra: Criação de um Wargame para a comunidade jovem quixadaense” (SOUZA, 2023).

4.2.1.1 Primaris

Os Primaris são um grupo de primatas que habita grande parte do terreno de Galiedra, são os guardiões da caatinga e prezam pela preservação da fauna e flora local.

Este foi o grupo inaugural criado para o jogo, sendo inteiramente composto por primatas nativos da caatinga cearense. A escolha do nome "Primaris" foi resultado de um jogo de palavras: "prima" remete tanto a primatas quanto a "Primarius", indicando que são o primeiro grupo de animais a ser concebido no jogo. Ao utilizar esse termo, objetivo é chamar atenção para a posição de destaque desses primatas na hierarquia do mundo, enfatizando sua importância e influência no jogo.

A seleção dos primatas para integrar a mecânica e a narrativa do jogo foi feita com base em dados provenientes da lista de mamíferos continentais do Ceará, fornecida pela SEMA (Secretaria de Meio Ambiente e Mudança do Clima do Estado do Ceará). Optamos por incluir o macaco-prego, sagui-de-tufo-branco/soim, bugio e bugio-de-mãos-ruivas, além de algumas variações dessas espécies.

Os Primaris foram designados como uma força de "Qualidade". Eles foram fortemente influenciados pelo estilo das facções élficas encontradas em *Warhammer Fantasy: Age of Sigmar*, bem como na facção Cities of Sigmar desse mesmo jogo. Os Primaris compartilham semelhanças históricas com os Elfos, frequentemente considerados defensores das florestas, enquanto, neste projeto, os Primaris assumem o papel de Guardiões da Caatinga. Dentro desse contexto, ambas as raças fazem uso de druidas, xamãs que são classes que envolvem poderes ligados à natureza.

4.2.1.2 Aquariz

Os Aquariz são um grupo de habitantes subaquáticos da região quente de Galiedra e povoam os misteriosos açudes, rios e áreas próximas. Eles são um grupo distinto, pois possuem uma variação de espécies diferentes em sua população, distribuída entre peixes, anfíbios, crustáceos e moluscos.

O nome Aquariz possui o prefixo "Aqua" que se refere a água em latim, imediatamente estabelecendo uma conexão com o ambiente aquático, sugerindo que esses seres estão fortemente ligados a esse elemento.

A escolha dos animais para este grupo foi feita da mesma maneira que a dos Primaris, selecionando animais registrados na base de dados da SEMA e no livro "Conheça &

Conserve a Caatinga" desenvolvido pela Associação Caatinga em 2011. Ambas as fontes de informação foram utilizadas para escolher animais como cascudo, camarão, tilápia, perereca, cururu, sapo-boi, rã e outras espécies semelhantes encontradas na região.

Este grupo foi classificado como uma facção de "Conjuradores", destacando a magia como o elemento central. A inspiração para desenvolver as mecânicas e a jogabilidade foi *Disciples of Tzeench de Warhammer Fantasy: Age of Sigmar*.

4.2.1.3 Roedivorus

Este é um grupo de roedores que reside nas proximidades de cavernas, tocas e buracos em toda Galiedra. São criaturas astutas e sorrateiras, conhecidas por suas habilidades excepcionais de sobrevivência e construção. São altamente adaptadas para viver em terrenos extremamente hostis no continente.

O termo "Roedivorus" indica que se trata de um grupo de roedores, proporcionando uma identidade reconhecível aos jogadores. O prefixo "Roedi-" evoca a palavra "roedor", transmitindo diretamente a essência da espécie.

Os animais foram escolhidos com a mesma base de dados dos grupos anteriores. Sendo selecionados majoritariamente os roedores conhecidos por gabiru, punaré, catita, preá, ratazana, cutia, paca, caxinguelê e ouriço caixeiro.

Os Roedivorus foram classificados como um grupo de "Atiradores", sendo fortemente inspirados nas mecânicas dos *Skavens de Warhammer Fantasy: Age of Sigmar*. Essa escolha de classificação se deu por conta da sua baixa estatura e força física, se restringindo a utilizarem mais sua inteligência e velocidade.

4.2.1.4 Avueiros

Os Avueiros são um grupo diversificado de aves que vive por toda Galiedra, dominando completamente os céus, exibindo-se com toda sua graciosidade e fluidez. Eles são conhecidos pela inteligência, destreza e velocidade, o que influencia na personalidade orgulhosa de grande parte de sua população.

O nome "Avueiros" procura evocar uma sensação de liberdade e elevação, lembrando a expressão "avoado", que sugere que estão sempre com a cabeça nas nuvens, características inerentes às aves. Esta escolha não apenas captura a essência voadora do grupo, mas também acrescenta uma dimensão poética e simbólica à sua identidade no jogo. A intenção por trás

desse nome é transmitir a ideia de que são seres naturalmente aventureiros, algo intrínseco ao grupo.

Os animais foram escolhidos com a mesma base de dados dos grupos anteriores. Sendo criada uma lista de vários pássaros locais, e escolhido os que mais se encaixavam nas categorias que a mecânica buscava. Sendo eles o xique-xique, capueira, canção, galo de campina, uru, gavião, urubu, azulão, beija-flor, periquito e asa branca.

Os Avueiros foram classificados como um grupo de “Veloze”. Possuindo inspirações nos Aeldari de *Warhammer 40k* e um conjunto de unidades élficas da facção *Cities of Sigmar, de Warhammer Fantasy: Age of Sigmar*, unidades jogáveis com mecânica de agilidade.

4.2.1.5 Cactaneias

As Cactaneias são um grupo de plantas xerófilas e algumas outras plantas espinhosas da região da caatinga. No jogo, elas são tratadas como plantas mutantes monstruosas, que agem como uma infestação de criaturas que buscam apenas se alimentar o máximo possível de outros seres vivos, se adaptando e coletando características daqueles que elas consomem. Em Galiedra, essas criaturas são tratadas como pragas, já que não são plantas normais, e sim um resultado catastrófico de experiências mágicas proibidas, sendo o único grupo impossível de se aliar a qualquer outro grupo por um bem maior.

O nome “Cactaneia” é um derivado do nome da família botânica Cactaceae, e também uma combinação com a palavra colmeia, já que seus hábitos sociais podem ser representados como uma espécie altamente organizada, similar às abelhas ou formigas, e que vivem em estruturas complexas, seguem uma hierarquia, e cada membro da sociedade tem uma função específica. Além disso, uma matriarca é responsável pela “colmeia”, enquanto os outros membros têm funções específicas, como coleta de alimentos, defesa e construção.

A intenção de usar cactos como uma facção de criaturas extremamente perigosas, se deu ao fato de serem plantas facilmente encontradas na caatinga, gerando uma sensação de perigo constante em todo o território de Galiedra. O fato de alguns seres basearem sua alimentação em plantas e utilizarem os cactos como fonte de água também gera tensão, pelo medo atrelado às Cactaneias, ocasionando dúvidas recorrentes se é seguro ou não se aproximar de plantas que estão em locais não costumeiro destes seres.

As Cactaneias foram classificadas como Hordas Combatentes com ênfase em uma grande habilidade de mobilidade, a capacidade de evitar disparos e causar danos

significativos em combates corpo-a-corpo. Esse grupo possui inspirações no grupo de insectoides, alienígenas que se assemelham a insetos, do jogo *Warhammer 40k*, os *Tyranids*.

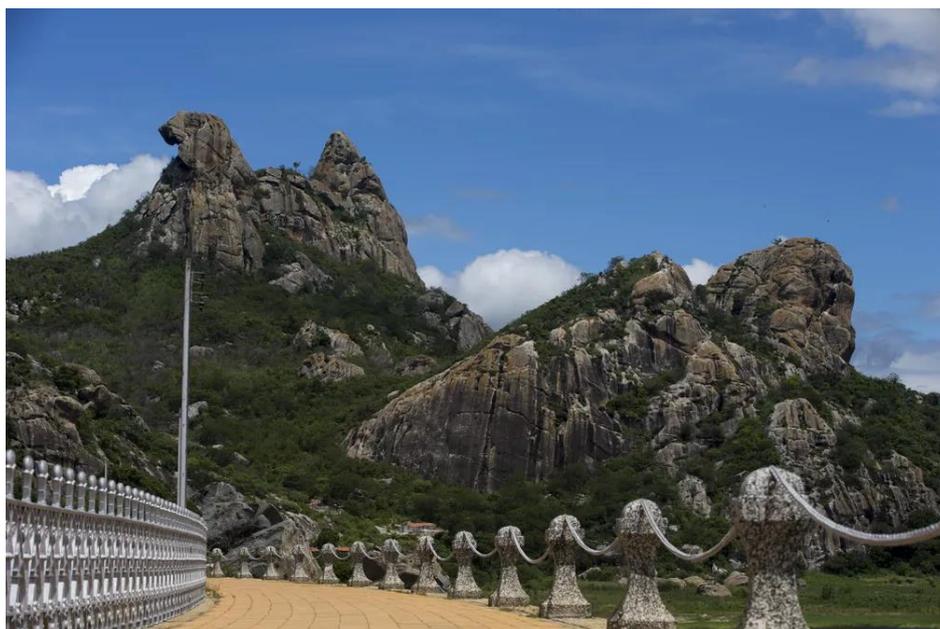
4.2.2 Galiedra: O Sertão Mágico

Galiedra é o nome escolhido para o continente principal do jogo. O termo é uma combinação das palavras “galinha” e “pedra”, uma referência ao ponto turístico mais famoso de Quixadá. Esse nome foi escolhido para representar o ambiente onde todos os seres do jogo habitam e onde ocorrerão todos os conflitos do Wargame. A extensão de Galiedra é baseada em alguns pontos existentes em Quixadá. No entanto, a geografia do continente não reproduz fielmente as localidades específicas da realidade. Pode haver variações nas características, como, por exemplo, o Galo Dourado, um ponto diretamente inspirado na Galinha Choca, que está localizado exatamente no centro do continente.

Foram também escolhidos alguns bairros e distritos de Quixadá para estarem representados no continente e redondezas. Os bairros inicialmente escolhidos foram o Cedro, Alto São Francisco, Campo Novo, Campo Velho, São João e o Planalto Universitário, e a localidade da Gruta de São Francisco. Os distritos escolhidos foram Califórnia, Cipó dos Anjos, Riacho Verde e Várzea da Onça. Ainda assim, as escolhas desses locais não são restritivas, podendo ser acrescentados mais bairros e outras localidades em trabalhos futuros.

O bairro do Cedro está representado pelo Galo Dourado, um território de Galiedra que se encontra no centro do continente, sendo o ponto principal de habitação dos Avueiros, mas também possuindo em suas redondezas pequenas vilas pacíficas de outras raças de criaturas. A parede do Cedro, construção iniciada ainda na época de Dom Pedro II (CRUZ, 2006), está também representada em jogo. Ela foi denominada de Muralha do Cedrico.

Figura 1 - Pedra da Galinha Choca no Açude do Cedro



Fonte: Cid Barbosa/Diário do Nordeste

O Alto São Francisco está representado pela localidade Alto Vale dos Sábios, um local livre de guerras e conflitos, intrinsecamente ligado ao aprendizado da magia e escritas antigas, onde todas as raças e grupos são bem-vindos e tratados como iguais. A ideia de manter um local de paz entre os grupos veio por conta da figura de São Francisco, padroeiro dos animais e santo da região com a Igreja de São Francisco localizada no bairro, então nada mais justo que ser um local seguro para todos.

O bairro Campo Velho ficou denominado como o Monte dos Enigmas, uma referência a algumas teorias locais de que haveria um portal na Pedra do Eurípedes que possibilitaria a passagem de seres de outro mundo. Não há um grupo específico que habita o monte, mas em suas redondezas podemos encontrar alguns vilarejos.

Figura 2 - Pedra e Açude do Eurípedes



Fonte: própria autoria, 2023.

O Campo Novo foi chamado de Garganta dos Mil Gritos, uma alusão ao nome popular do bairro “Gogó da Ema”. Esse é o local onde o povo de Galiedra conseguiu restringir o avanço das Cactaneias, sendo chamado de Garganta dos Mil Gritos por ser um local extremamente perigoso, e todos que adentram o território, conseqüentemente gritam em desespero.

A localidade sede dos Primaris foi estabelecida no bairro São João, conhecido no jogo pelo nome Barriguda. Esse nome foi escolhido justamente pela árvore barriguda que pode ser encontrada no fim da Trilha do Magé, localizada no bairro. A barriguda é também considerada um ponto turístico da cidade, nada mais justo do que representá-la em jogo. A Barriguda é um local místico e único para os Primaris, com grande parte de suas habilidades místicas provindo dessa árvore. Ao redor da Barriguda, é possível encontrar milhares de trilhas entre uma mata densa, onde grande parte dos Primaris vive em sua sociedade.

Figura 3 - Início da Trilha do Magé



Fonte: própria autoria, 2022.

Uma curiosidade sobre a Trilha do Magé é que, por muito tempo, circulou a lenda de que a gruta era um cemitério indígena devido à grande quantidade de cadáveres encontrados lá, supostamente deixados por um caçador de mocós. Quando questionados pelos moradores da fazenda sobre a descoberta, estes, temendo seu patrão, afirmaram que os ossos eram resultado de um confronto indígena, que teriam sido encurralados e mortos lá. Anos se passaram, os proprietários da fazenda não existiam mais, e um oficial de justiça, ao investigar a grande quantidade de ossos, descobriu que eles não pertenciam a indígenas, mas sim a pessoas que passavam vindo do Cariri para fazer compras na capital. Essas pessoas eram mortas quando se aproximavam da fazenda, e seus pertences eram criminosamente apropriados pelo antigo proprietário (BRÍGIDO, 1918).

Figura 4 - Autor à frente da árvore barriguda

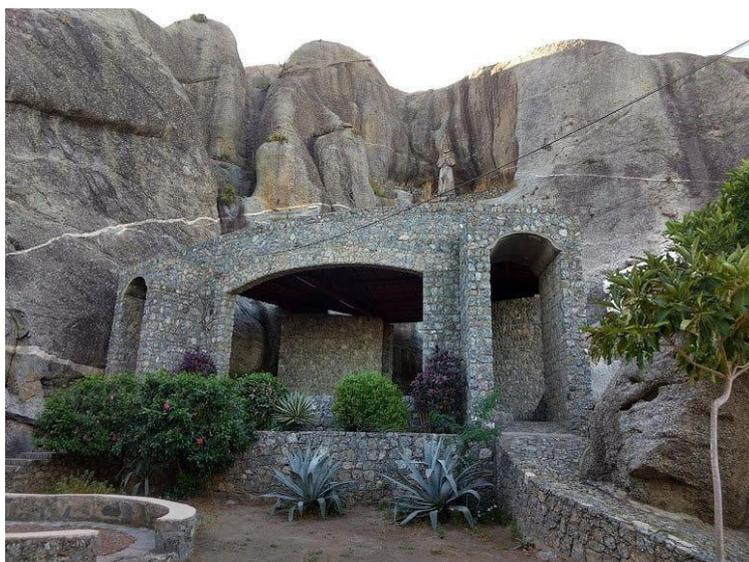


Fonte: própria autoria, 2022.

O Planalto Universitário, também popularmente chamado de Lagoa por ter uma pequena lagoa remanescente das origens antigas de Quixadá antes das construções de casas na região, foi escolhido para ser a sede principal dos Aquariz. Denominada de Lagoa do Reflexo Estelar, essa é uma região abundante em água, tendo uma lagoa que nunca seca e que, ao seu redor, recorrentemente acontecem enchentes durante chuvas. Essa é uma região rica em vida, e os Aquariz habitam tanto as profundezas quanto as margens úmidas do local.

A Gruta de São Francisco, parque religioso, situado a 7 km do Centro de Quixadá, na CE 265 em direção a Ibicuitinga e Morada Nova, é popularmente conhecido como um santuário ecológico. Inaugurado em dezembro de 2008 pelo padre gaúcho Rosalino Vanzin, na época à frente da Paróquia de São Francisco de Assis, este local, notável por sua formação rochosa peculiar, foi transformado em um espaço sagrado dedicado à devoção franciscana (Quixadá Turismo & História, 2015). Essa localidade em jogo ficou denominada como a Gruta do Sábio Guardião, um dos locais mais seguros de Galiedra, dado ao seu interior possui uma imensa ramificação de túneis que o torna quase como um labirinto, perfeito para os Roedivorus e seu aliados se protegerem.

Figura 5 - Gruta de São Francisco

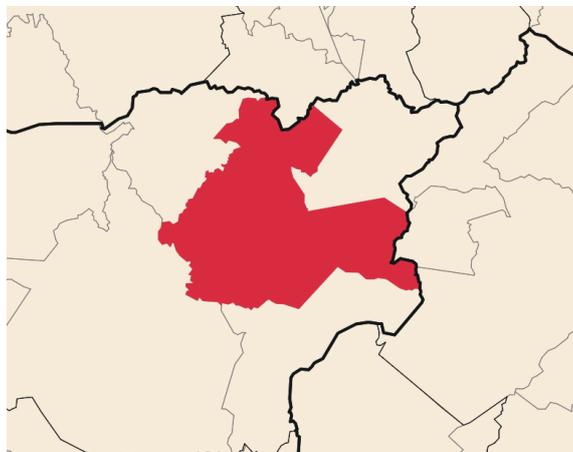


Fonte: Blog do Edy/Facebook.

Os distritos de Quixadá foram escolhidos como regiões ao redor do continente, como arquipélagos, ilhas ou penínsulas. Essa ideia surgiu pelo desejo de expansão futura do jogo, podendo gerar novos cenários e raças jogáveis que habitam tais locais. Dado ao fato desses distritos estarem consideravelmente fora de Quixadá, também estão fora do continente principal do jogo, mas ainda assim possuem contato direto.

Foi decidido que, no mapa de Galiedra, o continente teria o mesmo formato de Quixadá em mapas, com essa ideia, a formação territorial seguiria como a forma em vermelho na imagem a seguir:

Figura 6 - Formato territorial de Quixadá



Fonte: Wikimedia.

Os distritos também receberam nomes fantasiosos, para que se adequassem melhor ao universo de Galiedra. Segundo o *Oxford Languages*, Califórnia significa algo que traz ou propicia riqueza, então foi decidido ser chamado de Golfo da Riqueza, um local onde raças aquáticas vivem nas águas claras e brilhantes como diamantes.

Cipó dos Anjos é outra localidade escolhida, e como uma espécie de brincadeira com a palavra Cipó que na botânica é designação de muitas plantas, de várias famílias, com os caules sarmentosos ou trepadores, muito vulgares nas florestas, aqui a palavra com escrita parecida, “cippo” possui o significado romano utilizado para designar um "poste" ou uma "estaca". Em arquitetura, um pedestal baixo, redondo ou quadrangular, podendo ser utilizado para túmulos. Dentro do universo fantástico do jogo, teremos a Ilha do Túmulo de Cristal. Um local sombrio e misterioso, que poucas criaturas foram capazes de chegar, mas nenhuma foi capaz de voltar com vida. Dizem que lá se escondem imensas riquezas e segredos mágicos.

Para o Riacho Verde, teremos em Galiedra o arquipélago de Serenágua Esmeralda. Um conjunto de pequenas ilhas de árvores gigantes, com alturas que superam, em tamanho, a dimensão da área de terra das ilhas. A água rasa entre as ilhas desse arquipélago possui uma coloração surpreendente verde cristalina.

E o distrito da Várzea da Onça será a Ilha do Rugido, um local conhecido por ter raças felinas mestres na Pirataria e que viajam entre os continentes em busca de riquezas.

4.3 Etapa de Detalhamento

Esta foi a etapa responsável pela ambientação e criação de mundo, quando foram criados todos os conteúdos destinados à história do jogo. Aprofundando os elementos definidos na segunda etapa, definindo as regiões geográficas, os tipos de terreno, e os povos presentes. Considerando aspectos sociais e culturais relevantes para o contexto do jogo.

Primeiro foram criadas as facções e raças jogáveis e as histórias bases por trás delas, após isso foram criados os locais de importância para esses povos dentro da história do jogo. A história foi construída com base em inúmeras influências de fantasia de diversos tipos de mídias, buscando diversificar e expandir ao máximo possível a *lore*. Nas subseções a seguir, será apresentado o produto desta etapa do projeto, textos que constam no livreto do jogo.

4.3.1 Facções e Raças de Galiedra

PRIMARIS: OS GUARDIÕES DA CAATINGA

Um grupo numeroso de primatas, os Primaris, emerge como os protetores da vasta e árida região conhecida como Galiedra. Possuidores de grande parte do conhecimento ancestral, os Primaris possuem características únicas que os tornam essenciais para a sobrevivência e prosperidade do Sertão Primordial.

Origens Místicas: Há muitos séculos, durante uma época de mudanças drásticas no clima do Sertão Primordial de Galiedra, xamãs e sábios locais realizaram rituais místicos em busca de uma solução para a crescente desertificação. Esses rituais eram realizados por seres que ali habitavam desde os primórdios, os Primaris.

Os Primaris surgiram com a missão de proteger e preservar o Sertão Primordial. Eles eram primatas e suas características físicas haviam evoluído para se adaptar ao ambiente hostil da Caatinga. Possuíam pele resistente ao sol escaldante e uma força excepcional para enfrentar os desafios da região.

A Relação com a Natureza: Os Primaris desenvolveram uma conexão profunda com a natureza ao longo das gerações. Eles se tornaram excelentes caçadores e rastreadores, conhecendo os segredos das criaturas e plantas da Caatinga. Além disso, dominaram técnicas de cultivo de plantas resistentes à seca e de conservação de água, permitindo que suas comunidades prosperassem em meio à aridez.

Cultura e Sociedade: A sociedade dos Primaris é baseada na comunidade e na cooperação. Eles vivem em aldeias construídas com materiais naturais, adaptadas para resistir ao clima adverso. Cada aldeia era liderada por um ancião sábio, que detinha o conhecimento ancestral e tomava decisões importantes para o grupo.

Os Primaris valorizavam a sabedoria, a justiça e a harmonia com a natureza. Eles tinham rituais religiosos dedicados à preservação do Sertão Primordial e reverenciam os espíritos da terra, do sol e da água.

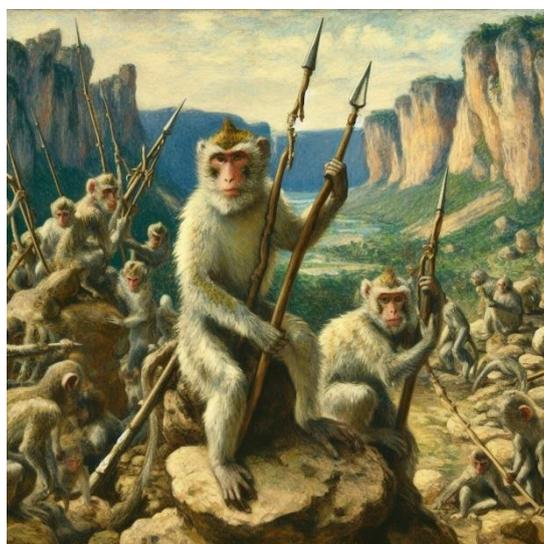
A Defesa da Caatinga: À medida que a Caatinga enfrentava ameaças, como invasores de outras regiões e criaturas hostis, os Primaris se tornaram os guardiões incontestáveis do Sertão Primordial. Eles usavam sua força, habilidades de combate e conhecimento da região para proteger suas terras.

Todo Primaris é treinado em combate com espadas, lanças e machados desde jovem, e suas aldeias eram fortificadas para resistir a ataques. Eles também desenvolveram uma rede de sentinelas e torres de observação para detectar ameaças em potencial e coordenar a defesa.

Desafios e Esperanças: Apesar de sua força e determinação, os Primaris enfrentavam desafios constantes para manter a Caatinga próspera e protegida. A desertificação era uma ameaça sempre presente, e eles buscavam continuamente soluções mágicas e práticas para enfrentar esse problema.

Os Primaris eram guardiões incansáveis, protegendo a beleza única e a rica biodiversidade da Caatinga. Eles mantinham viva a esperança de que, com a sabedoria ancestral e a força de sua comunidade, poderiam preservar o Sertão Primordial para as gerações futuras e garantir que a região continuasse a prosperar sob seu cuidado atento.

Figura 7 - Imagem ilustrativa de Primaris



Fonte: Criada pelo autor com auxílio da Bing IA.

AVUEIROS: SENHORES DOS CÉUS

Na vasta Galiedra, existe uma comunidade de aves inteligentes e majestosas conhecidas como os Avueiros. Essas criaturas habitam os céus da Caatinga, trazendo vida e mistério para o horizonte árido e seco.

Origens nos Ventos Ardentes: Os Avueiros são descendentes de aves ancestrais que aprenderam a dominar os ventos fortes e imprevisíveis da Caatinga. Ao longo de gerações, eles desenvolveram características que os tornaram mestres do voo nas condições adversas da região.

Inteligência e Comunicação Complexa: Os Avueiros são notáveis por sua inteligência e capacidade de comunicação complexa. Eles formam bandos organizados, cada

um liderado por um líder experiente e sábio. Esses líderes desempenham um papel crucial na tomada de decisões sobre migrações, busca por alimentos e proteção contra predadores.

Domínio do Voo e Navegação: Os Avueiros são conhecidos por sua destreza e habilidades no voo. Eles podem navegar pelos céus da Caatinga com graça e precisão, evitando tempestades de areia e ventos furiosos. Além disso, eles têm uma incrível capacidade de orientação e são excelentes em encontrar fontes de água e alimento em uma paisagem onde ambos são escassos.

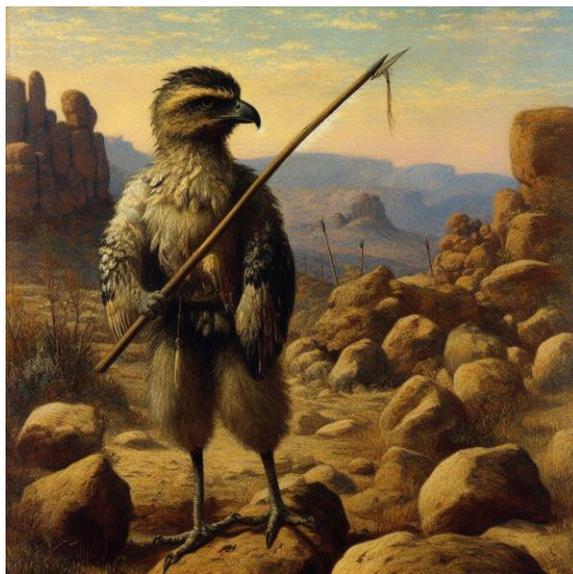
Plumagem Mágica: A plumagem dos Avueiros é única e mágica. Ela possui propriedades que permitem refletir a luz do sol de forma surpreendente, criando cores e padrões brilhantes que podem ser usados para comunicação visual entre bandos. Além disso, essa plumagem especial também oferece proteção contra os elementos climáticos extremos da Caatinga.

Guardiões dos Oásis Celestiais: As cachoeiras e oásis nos topos dos monólitos da Caatinga são locais sagrados para os Avueiros. Eles realizam rituais de acasalamento e celebrações espirituais nesses lugares, tornando-os também importantes para as outras espécies do Sertão Mágico. As tribos de Primaris frequentemente buscam a orientação dos Avueiros sobre a localização desses pontos vitais de água e renovação.

Os Avueiros e o Ciclo da Vida: Os Avueiros desempenham um papel vital na ecologia do Sertão Mágico. Eles ajudam a polinizar plantas em suas jornadas pelo ar, contribuindo para a preservação da flora da região. Além disso, suas exibições de voo e cantos melódicos são uma parte importante do folclore e da cultura do Sertão Mágico de Galiedra.

Apesar de sua inteligência e presença majestosa, os Avueiros são um tanto quanto egoístas em relação a outros povos, podendo ser um pouco mesquinhos e mentirosos quando lhes convêm.

Figura 8 - Imagem ilustrativa de um Avueiro



Fonte: Criada pelo autor com auxílio da Bing IA.

ROEDIVORUS: OS ESTRATEGISTAS DO SUBTERRÂNEOS

No universo do Sertão Mágico, onde os Primaris e Avueiros desempenham papéis cruciais, existe uma comunidade de roedores inteligentes e adaptáveis conhecidos como Roedivorus. Essas criaturas habitam as áridas terras da Caatinga e desenvolveram suas próprias habilidades e culturas em meio aos desafios do ambiente.

Origens nas Terras Secas: Os Roedivorus surgiram como uma resposta evolutiva ao clima árido e implacável da Caatinga. Com tamanho semelhante ao de javalis, eles desenvolveram pelagem resistente ao sol abrasador e habilidades de escavação para encontrar água nas camadas mais profundas do solo.

Inteligência e Estratégia: Os Roedivorus são conhecidos por sua inteligência e capacidade de adaptação. Eles são excelentes estrategistas e criadores de sistemas sociais complexos. Vivendo em grupos organizados, cada tribo de Roedivorus é liderada por um líder sábio, que toma decisões importantes para o bem-estar da comunidade.

Domínio das Técnicas de Sobrevivência: Os Roedivorus são hábeis em encontrar fontes de alimento escasso e água preciosa na Caatinga. Eles dominaram a arte de armazenar raízes, sementes e até mesmo a umidade encontrada em plantas locais. Sua capacidade de rastrear chuvas iminentes e encontrar os poucos oásis na paisagem árida é lendária.

Aliados dos Primaris: Os Roedivorus têm uma relação especial com os Primaris de Galiedra. As duas espécies desenvolveram uma parceria de cooperação mútua. Os

Roedivorus fornecem informações sobre os movimentos das Cactaneias e outros perigos na Caatinga, enquanto os Primaris protegem as tribos de Roedivorus de predadores maiores.

Habilidades em Artilharia e Lutas a Distância: Os Roedivorus desenvolveram habilidades excepcionais em artilharia e combate à distância para sobreviver na Caatinga. Eles aprenderam a utilizar armadilhas engenhosas e pequenos dispositivos mecânicos, como estilingues e arcos rudimentares, para se defender contra predadores e competidores. Essas habilidades tornam os Roedivorus formidáveis caçadores e defensores de suas tocas. Essas táticas de combate à distância se tornaram parte integrante de sua cultura, sendo passadas de geração em geração como uma habilidade vital para a sobrevivência na Caatinga.

O Enigma do Alumiar das Tochas: Os Roedivorus são conhecidos por um fenômeno peculiar: "o alumiar das tochas". Usando uma planta mágica encontrada em poucos lugares de Galiedra, eles podem criar pequenas tochas que emitem luz suave durante a noite. Essas tochas são usadas para sinalização, comunicação intertribal e rituais místicos.

Figura 9 - Imagem ilustrativa de Roedivorus



Fonte: Criada pelo autor com auxílio da Bing IA.

AQUARIZ: GUARDIÕES SUBAQUÁTICOS

No continente de Galiedra, onde a terra é lar de grande parte dos seres que lutam por território e poder, há um reino subaquático misterioso e enigmático. Os Aquariz, uma

comunidade de peixes, anfíbios e crustáceos altamente adaptados, habitam as profundezas dos açudes e rios mágicos que cortam a paisagem árida do continente.

Origens nas Profundezas Mágicas: Os Aquariz surgiram nas águas doces, onde a magia ancestral se entrelaça com a vida aquática. Eles evoluíram para se adaptar a esse ambiente único, desenvolvendo habilidades especiais e uma sensibilidade profunda à energia mágica que fluía através de suas veias.

Lisínios: Dentre os Aquariz, estão anfíbios humanoides noturnos como sapos e salamandras denominados de Lisínios, cuja pele é impregnada com bioluminescência mágica. Eles usam essa capacidade para comunicação e camuflagem nas águas escuras. No entanto, sua verdadeira força reside em sua capacidade de controlar a magia aquática que flui através deles, permitindo que lancem poderosos feitiços com facilidade.

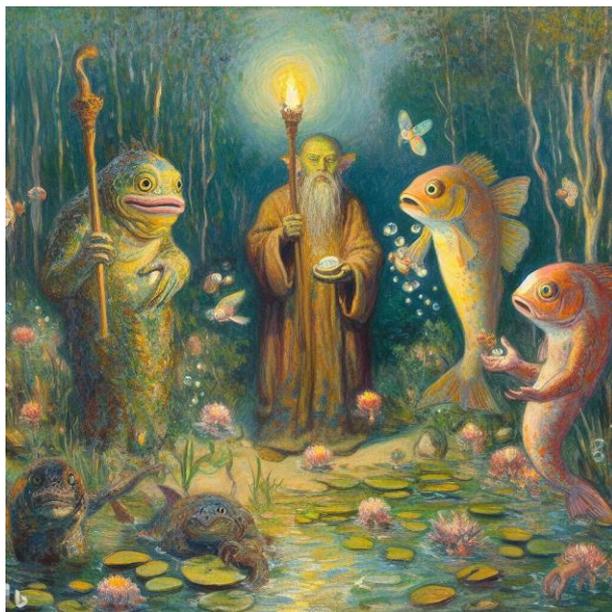
Escamados: Outros Aquariz são peixes humanoides que povoam as regiões mais profundas dos rios mágicos. Sua habilidade natural de natação os permite alta mobilidade dentro da água. Líderes natos, são aqueles que lideram o âmbito mágico da sociedade mágica dos Aquariz.

Cascudos: Os crustáceos Aquariz desenvolveram carapaças duras impregnadas com uma magia protetora. Suas garras são capazes de disparar jatos de água sob pressão que podem dilacerar a carne de qualquer inimigo ousado o suficiente para se aproximar. Eles também são conhecidos por criar armadilhas aquáticas.

Inteligência e Comunidade Intrincadas: Os Aquariz são animais sociais que vivem em comunidades complexas nas profundezas dos rios e açudes. Eles se comunicam por meio de gestos e uma forma única de linguagem subaquática, compartilhando informações sobre presas, ameaças e segredos das águas mágicas. Líderes tribais são escolhidos com base em sua habilidade de controlar a magia aquática e orientar suas tribos.

Guardiões da água do Sertão Mágico: Embora menos avistáveis que os Primaris, Roedivorus e Avoeiros, os Aquariz desempenham um papel vital no equilíbrio mágico do Sertão Mágico. Sua capacidade de controlar a magia da água e a bioluminescência contribuem para o mistério e a complexidade desse mundo.

Figura 10 - Imagem ilustrativa de Aquariz



Fonte: Criada pelo autor com auxílio da Bing IA.

CACTANEIAS: OS INVASORES DE GALIEDRA

Em um lugar de intenso Sol e terra batida, conhecida como Galiedra, um segredo sombrio da magia vegetal emerge para ameaçar toda a região. As Cactaneias, uma raça de cactos e plantas mutantes, surgiram como uma ameaça iminente, compondo um mar de criaturas perigosas.

Origens Místicas: Há séculos, os xamãs e feiticeiros do Sertão Mágico de Galiedra buscaram dominar as forças da natureza, combinando conhecimento ancestral com magia poderosa. Eles almejavam criar uma forma de vida que pudesse prosperar no clima árido e desafiador do continente. No entanto, essa ambição os levou a criar as Cactaneias da fusão de sementes mágicas e rituais complexos. Essas plantas mutantes cresceram exponencialmente, absorvendo a energia vital da terra e das criaturas próximas. O que era para ser uma dádiva da magia se transformou em uma praga insaciável.

Fome Eterna: As Cactaneias demonstraram uma fome voraz e uma incrível capacidade de adaptação. Elas se alimentam de qualquer forma de vida que cruze seu caminho, crescendo e se metamorfoseando em resposta a aquilo que consumiam. Sua aparência se tornava cada vez mais grotesca, com espinhos venenosos, garras afiadas e uma força descomunal.

A Ameaça das Cactaneias: As Cactaneias se espalharam por Galiedra, causando devastação por onde passam. Vilarejos inteiros foram engolidos por suas raízes, e criaturas

mágicas locais são consumidas por seu toque sombrio. Sua capacidade de adaptação e reprodução rápida torna-as quase imparáveis.

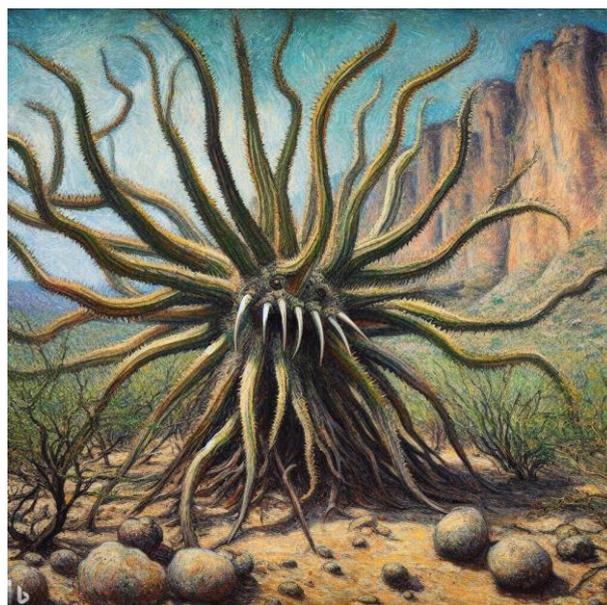
Estrutura Caótica: As Cactaneias não possuem uma estrutura social coesa. Em vez disso, são lideradas por "Matriarcas", as maiores e mais poderosas entre elas, que mantêm uma relação simbiótica com outras plantas mutantes menores. Essas Matriarcas não são líderes no sentido tradicional, mas exercem uma influência sobre as Cactaneias em sua proximidade.

A Resistência do Sertão: Com a expansão das Cactaneias, os habitantes de Galiedra, se uniram para enfrentar essa ameaça inédita. Mestres de magia, caçadores, e até mesmo criaturas míticas da região foram convocados para resistir à invasão. O combate foi brutal, com cada vitória custando caro.

As nações de Galiedra ergueram barreiras mágicas e fronteiras fortificadas para conter as Cactaneias. Enquanto os sobreviventes aprenderam a coexistir com as Matriarcas e plantas mutantes menores em um equilíbrio delicado.

O Futuro Incerto: Hoje, Galiedra é uma terra dividida. As Cactaneias permanecem uma ameaça constante, uma lembrança de que a magia não pode ser controlada impunemente. As nações do Sertão Mágico vivem em alerta constante, preparadas para defender suas fronteiras contra a invasão iminente, enquanto buscam entender o segredo por trás do surgimento das Cactaneias e como finalmente deter essa ameaça.

Figura 11 - Imagem ilustrativa de uma Cactaneia



Fonte: Criada pelo autor com auxílio da Bing IA.

4.3.2 O Continente de Galiedra

GALIEDRA: O SERTÃO MÁGICO

Em tempos ancestrais, quando as estrelas dançavam no firmamento e os ventos sussurravam segredos mágicos, Galiedra emergiu das sombras da criação. Este continente mágico, imerso em mistério e envolto em lendas, abrigava reinos distintos, cada um habitado por seres extraordinários que moldaram o destino da terra e das criaturas que nela viviam.

Galiedra, um continente de vastidão inigualável, estende-se como um tapete mágico sob o céu infinito. Sua paisagem é um caleidoscópio de cores e texturas, onde a natureza dança ao ritmo dos elementos. As características únicas de Galiedra são tão diversas quanto os seres mágicos que a habitam.

O continente de Galiedra é marcado por um bioma semiárido, consistindo em um local de diversidade e seres extremamente adaptados aos desafios que ali existem. Sob o sol escaldante, a terra é uma tapeçaria de tons terrosos, intercalada por cactos espinhosos, arbustos resistentes e árvores retorcidas. O solo, rachado e seco, guarda segredos profundos, escondendo fontes de água preciosas que sustentam a vida em meio à aridez.

Espalhados pela paisagem da Caatinga de Galiedra, imponentes monólitos erguem-se como sentinelas silenciosas. Com formas extravagantes e marcas do tempo, essas formações rochosas guardam segredos ancestrais e servem como pontos de referência para as criaturas mágicas. Cânions profundos e ravinas serpenteiam a terra, criando um labirinto natural de desafios e maravilhas, onde a vida floresce mesmo nos lugares mais inóspitos.

Em Galiedra, a magia é mais do que um simples poder; é uma parte intrínseca da terra. Uma aura mágica permeia o ar, fazendo com que cada respiração seja uma inalação de energia antiga e misteriosa. A magia da terra e dos elementos flui como um rio invisível, alimentando as plantas, os animais e, como não poderia deixar de ser, todos os habitantes de Galiedra. A conexão com a magia é uma dádiva e uma responsabilidade, uma força que molda e é moldada pelas criaturas que dela se beneficiam.

Apesar da aridez predominante, Galiedra esconde tesouros em seus territórios mais improváveis. Oásis celestiais adornam os topos dos monólitos, onde cachoeiras mágicas brotam, formando piscinas de água cristalina. Esses oásis são santuários para as criaturas aladas, incluindo os majestosos Avueiros, que realizam rituais espirituais e acasalamento em meio à paz e à frescura das águas.

A magia da água também encontra seu lar nos rios e açudes mágicos de Galiedra. Aquariz e outras criaturas aquáticas guardam os segredos das profundezas, explorando os

recantos subaquáticos e mantendo um equilíbrio delicado entre a vida marinha e a magia fluente das águas.

Entre as vastas extensões da Caatinga, surgem cidades encantadas e ruínas antigas, testemunhas silenciosas de civilizações perdidas. Essas cidades, construídas a partir das pedras e materiais da própria terra, são envoltas em magia, com arquiteturas intrincadas e símbolos místicos entalhados em suas estruturas. Os habitantes das cidades encantadas estudam os segredos da magia e protegem artefatos poderosos, enquanto as ruínas antigas contam histórias de eras passadas, deixando um eco dos tempos em que Galiedra era governada por culturas agora esquecidas.

Em Galiedra, onde o mágico e o mundano se entrelaçam, cada canto da terra é um convite para a descoberta, uma jornada em direção ao desconhecido. Seus habitantes, de todas as raças e espécies, compartilham um amor profundo por sua terra natal, protegendo-a como guardiões dedicados. Sob o céu de Galiedra, a magia, a diversidade e o espírito indomável da natureza continuam a tecer as lendas que fazem deste continente um lugar verdadeiramente mágico.

Figura 12 - Mapa de Galiedra



Fonte: Criado pelo autor utilizando a ferramenta Inkernate.

Galiedra: O Berço dos Avueiros e o Monte do Galo Dourado

No coração de Galiedra, ergue-se uma maravilha natural conhecida como o Monte do Galo Dourado. Este majestoso monte possui esse nome devido às suas formações rochosas, que capturam e refletem a luz brilhante do sol, criando uma aura dourada que ilumina os céus da Caatinga. Esse local imponente serve como refúgio ancestral dos Avueiros, as aves inteligentes e mágicas que povoam os céus de Galiedra.

Cume Dourado e Penhascos Deslumbrantes:

O Monte do Galo Dourado possui um cume dourado brilhante, um espetáculo deslumbrante à luz do dia. Penhascos íngremes e rochas majestosas adornam o monte, criando um cenário espetacular para as aves que ali residem. Essas formações rochosas refletem a luz do sol de maneira deslumbrante, criando um espetáculo visual que é verdadeiramente magnífico.

Cachoeiras de Luz e Nascentes Mágicas:

Ao redor do Monte do Galo Dourado, cachoeiras mágicas fluem das rochas, criando cortinas de água que brilham como cristal à luz do sol. Essas cachoeiras alimentam nascentes mágicas que fluem pelas encostas do monte, proporcionando água pura e cristalina para as aves e outras criaturas mágicas que habitam a região.

Grutas e Passagens Secretas:

O Monte do Galo Dourado abriga grutas e passagens secretas esculpidas pela passagem do tempo. Essas grutas servem como abrigo para os Avueiros durante tempestades e como locais sagrados para rituais e cerimônias. Dentro das grutas, as paredes brilham com minerais preciosos, criando um ambiente mágico e enigmático.

Flora Exótica e Fauna Encantada:

A flora ao redor do Monte do Galo Dourado é exótica e diversificada, com plantas de cores vibrantes e flores que desabrocham em todas as estações. Criaturas mágicas, como borboletas com asas iridescentes e pequenos roedores com pelagens brilhantes, prosperam nas encostas do monte, criando um ecossistema encantado e harmonioso.

Ninhos Dourados e Assembleias Celestiais:

Os Avueiros constroem seus ninhos nos penhascos do Monte do Galo Dourado. Esses ninhos são feitos de materiais naturais, como galhos, folhas e penas, e são adornados com fragmentos de pedras preciosas encontradas nas proximidades. Assembleias celestiais são realizadas em espaços abertos no topo do monte, onde os Avueiros se reúnem para discutir assuntos importantes, compartilhar histórias e celebrar suas tradições ancestrais.

Biblioteca das Mil Penas e Sabedoria Ancestral:

No coração do Monte do Galo Dourado, os Avueiros mantêm uma biblioteca, uma coleção de pergaminhos e artefatos mágicos que contêm o conhecimento ancestral dos Avueiros. Essa biblioteca é cuidadosamente preservada por Avueiros sábios e estudiosos, que dedicam suas vidas para aprender e ensinar as tradições, a magia dos ventos e os segredos das estrelas.

A União da Comunidade Alada:

Os Avueiros vivem em comunidades unidas, lideradas por anciãos sábios e experientes. A cooperação e o respeito mútuo são os pilares de sua sociedade. Cada membro da comunidade tem um papel vital, seja na caça por alimentos, na preservação da magia do monte ou na proteção contra ameaças externas. A comunidade alada dos Avueiros é unida por laços familiares e espirituais, e eles consideram o Monte do Galo Dourado não apenas como um lar, mas como um santuário sagrado que deve ser protegido a qualquer custo.

O Monte do Galo Dourado, com sua aura dourada e seu esplendor mágico, é um local de beleza transcendente e poder ancestral. Sua presença no topo desta montanha não apenas lhes confere proteção contra predadores, mas também os conecta com os ventos ancestrais e a essência primordial de Galiedra. O local é uma testemunha silenciosa das histórias e das tradições dos Avueiros, um santuário onde o espírito da liberdade e da magia dos ventos dança eternamente no céu de Galiedra.

Galiedra: A Gruta do Sábio Guardiã e o Refúgio dos Roedivorus

Ao sul da Caatinga, em um local estrategicamente oculto pelas formações rochosas áridas, encontra-se a entrada da Gruta do Sábio Guardiã. Este refúgio subterrâneo, lar dos inteligentes e adaptáveis Roedivorus, é uma maravilha natural que se estende por profundidades desconhecidas, criando um labirinto intrincado e seguro que é quase impossível de ser penetrado por invasores.

Entrada Camuflada e Acesso Estratégico:

A entrada da Gruta do Sábio Guardiã está camuflada entre grandes rochas e formações terrosas, dificultando sua detecção por estranhos. Os Roedivorus, com sua agilidade e conhecimento dos túneis, conseguem acessar a gruta facilmente, enquanto a entrada permanece praticamente invisível para aqueles que não conhecem seus segredos.

Iluminação Bioluminescente:

Dentro da gruta, as paredes são adornadas com líquens bioluminescentes que emitem uma luz suave, proporcionando visibilidade suficiente para os Roedivorus sem revelar a

localização da entrada. Essa iluminação cria um ambiente mágico e acolhedor, permitindo que a gruta seja habitável e funcional mesmo nas profundezas.

Túneis Intrincados e Labirinto Seguro:

Os túneis da Gruta do Sábio Guardião formam um labirinto intrincado que se estende por várias camadas subterrâneas. Essa complexidade estrutural serve como uma defesa natural, pois torna difícil para intrusos encontrar o caminho para o coração da gruta. Os Roedivorus, com sua habilidade inata de navegação, movem-se com facilidade por esses túneis, explorando e defendendo sua casa.

Reservatórios de Água Subterrâneos:

Ao longo dos túneis, pequenos reservatórios subterrâneos de água fornecem aos Roedivorus uma fonte vital de hidratação. Esses reservatórios são alimentados por fontes mágicas e proporcionam água fresca e pura, essencial para a sobrevivência na aridez da Caatinga.

Tribos Unidas e Liderança Sábia:

Dentro da Gruta do Sábio Guardião, os Roedivorus formam tribos unidas, cada uma liderada por um sábio líder. Esses líderes, escolhidos por sua sabedoria e habilidade estratégica, guiam suas tribos nas atividades diárias, na caça, e na defesa contra possíveis ameaças. A cooperação é fundamental, e a liderança é baseada no respeito mútuo e na experiência.

Arsenal de Defesa e Estratégias à Distância:

Os Roedivorus desenvolveram um impressionante arsenal de defesa dentro da gruta. Dispositivos mecânicos engenhosos, como armadilhas e barreiras, são estrategicamente posicionados para proteger as entradas e os túneis vitais. Além disso, suas habilidades em artilharia e combate à distância são aprimoradas em treinamentos regulares, tornando-os formidáveis defensores do seu lar subterrâneo.

Câmara do Conhecimento e História Ancestral:

No coração da Gruta do Sábio Guardião, há uma câmara dedicada ao conhecimento e à história dos Roedivorus. Pergaminhos, artefatos mágicos e registros escritos são guardados com cuidado, preservando a história e as tradições do povo Roedivorus. Os jovens são instruídos pelos mais velhos, garantindo que a sabedoria ancestral seja transmitida de geração em geração.

O Refúgio Seguro: Importância Estratégica na Defesa de Galiedra:

A Gruta do Sábio Guardião não é apenas um refúgio para os Roedivorus, mas desempenha um papel crucial na defesa de Galiedra. Sua localização estratégica permite que

os Roedivorus monitorem e respondam rapidamente a ameaças, garantindo a segurança da região. A gruta tornou-se uma parte vital da rede de defesa do continente contra as Cactaneias e outros perigos que assolam a Caatinga.

Aliança dos Dentes Quebra Pedra:

Os Roedivorus têm uma aliança especial com uma comunidade subterrânea conhecida como os "Dentes quebra pedra". Esses aliados fornecem aos Roedivorus valiosas informações sobre a geologia da região, ajudando a fortificar as defesas da gruta. Em troca, os Roedivorus compartilham seu conhecimento tático e estratégico, formando uma aliança única que se estende pelos túneis subterrâneos e as defesas da superfície.

A Gruta do Sábio Guardiã é, portanto, mais do que um simples refúgio subterrâneo; é o epicentro da cultura Roedivorus, um reduto estratégico de defesa e um símbolo da resistência e cooperação entre as diversas raças que habitam o Sertão Mágico de Galiedra. Seus túneis labirínticos e sua atmosfera mágica tornam-no não apenas um local seguro, mas um testemunho da resiliência e da inteligência do povo Roedivorus.

Galiedra: A Barriguda e os Primaris no Sertão Primordial

Ao norte da Caatinga, em uma área densamente arborizada, encontra-se a Barriguda, uma árvore mística e sagrada que desempenha um papel vital na vida e na cultura dos Primaris. Este local é o epicentro da sociedade Primaris, proporcionando não apenas um lar, mas também fonte de poderes místicos e uma conexão profunda com a natureza.

A Barriguda - Árvore Mística:

A Barriguda é uma árvore colossal, com tronco robusto e folhas vibrantes que exalam uma aura mágica. Sua altura majestosa se destaca na paisagem, e sua copa expansiva proporciona sombra e abrigo para a comunidade Primaris. A árvore é conhecida por sua seiva mágica, que flui como um elixir vital para os Primaris.

Trilhas Entre a Mata Densa:

Ao redor da Barriguda, estende-se uma rede intrincada de trilhas, serpenteando através de uma mata densa e exuberante. Estas trilhas são usadas pelos Primaris para navegar pela área, caçar e realizar rituais importantes. A vegetação densa fornece não apenas um habitat natural, mas também esconde o local sagrado da Barriguda, protegendo-o contra ameaças externas.

Raízes Gigantes Formando Cavernas:

O Entorno da Barriguda é adornado por raízes gigantes que descem em espiral do tronco até o solo. Essas raízes formam cavernas naturais, espaços subterrâneos onde os

Primaris realizam rituais, celebrações e se conectam com as energias místicas da Barriguda. Na entrada dessas cavernas são penduradas bandeirolas coloridas, carregam o nome de um ancião que se juntou a mana⁶ eterna da Barriguda.

Cascata Mágica:

Próximo à Barriguda, uma cascata mágica desce das alturas da copa da árvore, alimentada por fontes subterrâneas enriquecidas pela magia da árvore. A água cristalina é potencializada com propriedades místicas, sendo utilizada em rituais de purificação e como fonte de vida para as plantas ao redor.

Comunidade Harmoniosa:

Os Primaris vivem em comunidades ao longo das trilhas da mata, construindo habitações integradas à natureza. Cada comunidade é liderada por um Ancião, um indivíduo sábio e experiente, escolhido pela conexão especial com a Barriguda. A hierarquia é baseada na sabedoria e na harmonia com a natureza.

Magia da Barriguda:

A Barriguda é o coração espiritual dos Primaris. Sua seiva mágica é coletada de forma cuidadosa e ritualística, sendo usada em cerimônias, rituais de cura e encantamentos. Os xamãs Primaris são os guardiões dessa tradição, canalizando a energia mística da Barriguda para fortalecer suas habilidades e proteger a comunidade.

Celebrações e Rituais Místicos:

Ao longo do ano, os Primaris realizam celebrações e rituais sazonais em honra à Barriguda. Danças, músicas e oferendas são apresentadas como expressões de gratidão pela magia que a árvore proporciona. Esses eventos fortalecem o vínculo entre os Primaris e a natureza, garantindo a prosperidade de sua sociedade.

A Barriguda como Centro Vital, Fornecedora de Vida e Sustento:

Além do aspecto espiritual, a Barriguda também é uma provedora essencial de sustento para os Primaris. Seus frutos mágicos são nutritivos e têm propriedades curativas. As folhas da árvore são utilizadas na confecção de vestimentas resistentes, enquanto a madeira é empregada na construção de abrigos e artefatos.

Defensora Contra Ameaças Místicas:

A magia emanada pela Barriguda não apenas fortalece os Primaris, mas também atua como uma barreira mística contra ameaças mais sombrias. A comunidade Primaris acredita

⁶ Mana é a principal fonte de poder que Magos, Feiticeiros, Sábios, Bruxos, criaturas mágicas e entre outros que usam para manifestar seus poderes mágicos. Disponível em: https://aminoapps.com/c/entra-ai-men/page/item/mana/n3bq_xpuKInxeXdXbVRKXgYgaRll6oq5oE. Acesso em: 27 nov. 2023.

que a árvore é uma guardiã protetora, capaz de afastar influências negativas e preservar a harmonia na região.

Guardiões da Barriguda:

Os Primaris, como guardiões da Barriguda, desempenham um papel vital na defesa de Galiedra. Sua conexão com a árvore lhes confere habilidades místicas que os tornam formidáveis na proteção das fronteiras do Sertão Primordial. A preservação da Barriguda é, portanto, uma prioridade para garantir a segurança e a prosperidade de toda a região.

A Barriguda e as trilhas da mata densa formam o coração pulsante da sociedade Primaris, um local onde a magia, a natureza e a cultura se entrelaçam. Este é o local sagrado que inspira os Primaris a protegerem Galiedra, guiados pelos laços místicos que transcendem o tempo e as adversidades do Sertão Mágico.

Galiedra: A Lagoa do Reflexo Estelar e o banho dos Aquariz

Ao Norte da Caatinga, onde a água e a magia se entrelaçam, encontra-se a Lagoa do Reflexo Estelar, um oásis mágico e vital para os Aquariz. Essa região, abundantemente abastecida por água, desempenha um papel crucial na subsistência e na cultura dessas criaturas marinhas.

Lagoa do Reflexo Estelar:

No coração da região, a Lagoa do Reflexo Estelar é uma fonte inesgotável de água mágica. Essa lagoa, alimentada por nascentes subterrâneas enriquecidas com energia mística, nunca seca. Sua superfície é marcada por um fenômeno único: à noite, a luz das estrelas se reflete na água, criando um espetáculo celestial que inspirou o nome do local.

Enchentes e Margens Úmidas:

As margens da lagoa são propensas a enchentes recorrentes durante as chuvas. Esse fenômeno é vital para a renovação da vida na região, proporcionando nutrientes e criando um ambiente dinâmico. Os Aquariz habitam tanto as profundezas da lagoa quanto as margens úmidas, adaptando-se às mudanças sazonais e contribuindo para a rica biodiversidade do local.

Vegetação Aquática Exuberante:

Plantas aquáticas exuberantes crescem nas margens e no fundo da Lagoa do Reflexo Estelar. Algas mágicas, lírios subaquáticos e outras formas de vida vegetal prosperam, criando um ecossistema equilibrado. Essa vegetação contribui para a magia única que permeia a região.

Comunidade nas Profundezas:

Os Aquariz habitam as profundezas da lagoa, onde criaram deslumbrantes comunidades subaquáticas. Essas comunidades são compostas por diversas espécies, como os Lisínios, Escamados e Cascudos, cada uma contribuindo de maneira única para a coexistência harmoniosa.

Ritual de Acasalamento nas Cachoeiras Submersas:

Durante as estações de acasalamento, os Aquariz realizam rituais nas cachoeiras submersas da lagoa. Esses locais sagrados são marcados por correntezas suaves e uma energia mágica intensificada. Os Aquariz acreditam que esses rituais fortalecem os laços com a água e garantem a prosperidade de suas comunidades.

Magia da Água Controlada:

Os Aquariz desenvolveram uma profunda conexão com a magia aquática que permeia a Lagoa do Reflexo Estelar. Eles são capazes de controlar a água ao seu redor, manipulando correntezas, criando bolhas defensivas e até mesmo lançando feitiços aquáticos. Essa magia é transmitida de geração em geração, sendo central para a identidade e o modo de vida dos Aquariz.

Reflexo Estelar como Símbolo Cultural:

O reflexo estelar na superfície da lagoa é considerado um símbolo cultural importante para os Aquariz. Eles acreditam que as estrelas são os olhos dos ancestrais, observando e abençoando suas comunidades. Os Aquariz frequentemente incorporam essa simbologia em suas artes, danças e rituais.

Cuidadores da Lagoa:

Os Aquariz veem-se como os cuidadores designados não só da Lagoa do Reflexo Estelar, mas de todas as fontes de água de Galiedra. Eles têm o compromisso de preservar a pureza da água, proteger a rica biodiversidade e garantir que a magia da lagoa continue fluindo harmoniosamente. Esse papel os coloca em um equilíbrio delicado entre a coexistência pacífica e a defesa de seu lar contra ameaças externas.

Papel na Magia de Galiedra:

A Lagoa do Reflexo Estelar é reconhecida como um local sagrado e um ponto focal de energia mágica em Galiedra. A magia aquática controlada pelos Aquariz é vista como uma contribuição significativa para o equilíbrio mágico do continente. Os magos de outras raças muitas vezes buscam os Aquariz para aprender e trocar conhecimentos sobre magia aquática.

Contribuição para o Ciclo da Vida:

Os Aquariz desempenham um papel vital no ciclo da vida em Galiedra. Através de seus rituais de acasalamento e cuidado com a lagoa, eles ajudam na preservação e renovação constante da vida em Galiedra.

Galiedra: A Garganta dos Mil Gritos e a Colmeia Cactaneia

Na parte mais inóspita e implacável de Galiedra, onde o sol castiga impiedosamente e a terra seca parece implorar por misericórdia, ergue-se a Garganta dos Mil Gritos. Este é o último bastião contra o avanço avassalador das Cactaneias, uma região repleta de desespero e o sussurro constante do vento entre espinhos.

Garganta dos Mil Gritos:

A Garganta dos Mil Gritos é uma formação rochosa única, cortando a paisagem árida como uma ferida aberta. Seu nome é derivado dos sons agudos e lamentosos que ecoam pelos estreitos corredores rochosos. O solo é composto por uma mistura de areia escaldante e pedras afiadas, tornando a progressão pelo local árdua e perigosa.

Restrição das Cactaneias:

A Garganta dos Mil Gritos serve como uma barreira natural imposta pelos habitantes de Galiedra para conter o avanço das Cactaneias. Eles foram capazes de delimitar as fronteiras da região, criando uma muralha mágica que impede a expansão desenfreada das plantas mutantes. Entretanto, essa proteção tem um preço, pois os gritos constantes e a atmosfera opressiva tornam qualquer incursão na Garganta uma tarefa angustiante.

Ninho da Matriarca Cactaneia:

No coração da Garganta dos Mil Gritos, a Matriarca Cactaneia estabeleceu seu ninho. Uma criatura colossal, com espinhos retorcidos e uma aura de corrupção mágica, ela lidera a colmeia com uma presença aterrorizante. O solo ao redor do ninho é infestado por raízes retorcidas e espinhos venenosos, formando uma paisagem distorcida e apocalíptica.

Estrutura Caótica da Colmeia Cactaneia:

Ao contrário de sociedades estruturadas, as Cactaneias não possuem uma liderança coesa. Em vez disso, são influenciadas pelas Cactaneias mais antigas, com a Matriarca Cactaneia na Garganta dos Mil Gritos sendo a mais poderosa entre elas. Sua presença assustadora permeia toda a colmeia, ditando o curso das Cactaneias na região.

Adaptação e Mutação Constantes:

Dentro da Garganta dos Mil Gritos, as Cactaneias exibem uma adaptabilidade assustadora. Elas se alimentam de qualquer forma de vida que ousa entrar em seu território, e

a magia mística que emana da Matriarca Cactaneia as transforma em abominações mutantes. Garras afiadas, espinhos venenosos e uma fome insaciável caracterizam essas criaturas distorcidas.

Assimilação da Terra e das Criaturas:

As raízes das Cactaneias serpenteiam pela Garganta dos Mil Gritos, devorando a terra árida e as criaturas desafortunadas que se aventuram na região. Vilarejos inteiros desapareceram sob o domínio voraz das raízes, transformando a paisagem em um cenário desolado de destruição.

A Garganta dos Mil Gritos como Alerta Constante:

A Garganta dos Mil Gritos é um lembrete constante da ameaça persistente das Cactaneias. As nações do Sertão Mágico vivem em alerta constante, conscientes de que a barreira mágica é a única coisa que impede a invasão completa. O som dos gritos ecoa através do vento, anunciando a presença sinistra das Cactaneias e mantendo a população em um estado de vigilância constante.

Desespero e Esperança Frágil:

Apesar da resistência, a Garganta dos Mil Gritos é uma ferida aberta na alma de Galiedra. O desespero permeia as comunidades próximas, enquanto a esperança de encontrar uma solução permanece frágil. A população continua unida, buscando compreender o segredo por trás do surgimento das Cactaneias e, finalmente, deter essa ameaça para sempre.

Golfo da Riqueza: O Reino Praiano dos Aquariz

Nas profundezas mágicas do Golfo da Riqueza, as águas cristalinas brilham como diamantes sob a luz do sol. Este é um dos reinos subaquáticos dos Aquariz. As criaturas aqui desfrutam de um ambiente rico, repleto de recifes de corais e plantas aquáticas mágicas. As residências submersas são esculpidas em conchas gigantes e pedras preciosas, proporcionando um espetáculo deslumbrante sob as profundezas.

Ilha do Túmulo de Cristal: Mistério e Perigo Profundo

Em um ponto remoto e sombrio de Galiedra, ergue-se a Ilha do Túmulo de Cristal. Esta ilha misteriosa é envolta por névoa densa e seu solo é coberto por cristais negros que brilham como estrelas distantes. Dizem que criaturas mágicas e tesouros inimagináveis estão enterrados sob a superfície da ilha, mas aqueles que tentaram explorar seus segredos nunca retornaram. A Ilha do Túmulo de Cristal permanece como um enigma sinistro, um desafio irresistível para aventureiros corajosos e tolos.

Arquipélago de Serenágua Esmeralda: O Santuário Arborizado

Nos mares de Galiedra, está o deslumbrante Arquipélago de Serenágua Esmeralda. Ilhas adornadas por majestosas árvores gigantes, suas folhagens criam sombras reconfortantes sobre as águas verde cristalinas. Cada ilha é um ecossistema único, com as árvores centrais sendo o epicentro da vida local. As criaturas mágicas e plantas exóticas encontram refúgio nas copas, enquanto as raízes se entrelaçam nas profundezas do oceano. Este santuário arborizado tornou-se um ponto de convergência para estudiosos e aventureiros, e é testemunho da extraordinária diversidade e magia de Galiedra.

Ilha do Rugido: O Covil dos Piratas Felinos

Na vastidão do Oceano Desértico, encontra-se a Ilha do Rugido, um refúgio notório para raças felinas que se tornaram mestres na arte da pirataria. As costas da ilha são adornadas com enormes rochas que ecoam os rugidos dos felinos piratas, alertando os navegantes sobre sua presença. Essas raças, conhecidas como os "Felinavegantes", usam suas ágeis habilidades de navegação e combate para saquear e explorar entre os continentes de Galiedra, em busca de riquezas e aventuras. O comércio clandestino e as histórias de tesouros enterrados tornam a Ilha do Rugido um lugar de perigo e fascínio para os aventureiros destemidos.

A Muralha do Cedrico: Bastião de Esperança e Memória Primordial

Na vastidão escaldante de Galiedra, onde o sol implacável beija a terra árida e a ameaça das Cactaneias paira como uma sombra sinistra, ergue-se a Muralha do Cedrico. Este é um testemunho imponente da resistência do povo de Galiedra contra a invasão iminente das plantas mutantes, e o nome "Cedrico" ressoa como uma lenda entre as nações do Sertão Mágico.

A História do Herói: Cedrico, o Inquebrável

Cedrico foi um lendário guerreiro Primaris, cuja bravura e determinação se destacaram nas primeiras guerras contra as Cactaneias. Ele liderou exércitos unificados, reunindo Primaris, Avueiros, Aquariz, Roedivorus e outras raças em uma aliança desesperada para conter a expansão devastadora das Cactaneias. Cedrico, conhecido como "O Inquebrável", era o símbolo da esperança em tempos de desespero.

Construção da Muralha: Um Tributo Duradouro

Para honrar a memória de Cedrico e consolidar a defesa contra as Cactaneias, as nações do Sertão Mágico se uniram para erguer a imponente Muralha do Cedrico. Esta

construção é uma maravilha arquitetônica que se estende pelos territórios fronteiriços, incorporando a magia ancestral das raças que se uniram sob a liderança de Cedrico.

A Mágica da Proteção: Guardiões Multirraciais

A Muralha do Cedrico não é apenas uma barreira física, mas também uma fortaleza mágica impregnada com as energias combinadas das raças que uniram suas forças na batalha contra as Cactaneias. Magos Avueiros, xamãs Aquariz, feiticeiros Primaris e estrategistas Roedivorus contribuíram com seus conhecimentos místicos para reforçar a muralha com proteções encantadas.

Guardiões da Muralha: Uma Liga Multirracial

Para manter a Muralha do Cedrico, uma liga especial de guerreiros foi formada. Essa liga, conhecida como "Os Protetores da Fronteira", inclui destacamentos de guerreiros Primaris, Avueiros ágeis nas alturas, Aquariz especialistas em magia aquática, Roedivorus hábeis em táticas de guerrilha e outras raças que se destacam em combate. Esses guerreiros são enviados em missões periódicas ao longo da Muralha, patrulhando seus territórios e mantendo a vigilância contra qualquer sinal de avanço das Cactaneias.

Viagens à Muralha: Uma Jornada de Honra

Jovens guerreiros de todas as raças são escolhidos para embarcar em uma jornada de honra até a Muralha do Cedrico. Inspirados pela coragem lendária de Cedrico, esses guerreiros são enviados em missões para fortalecer a magia protetora da muralha, coletar informações sobre as Cactaneias e, acima de tudo, manter viva a chama da esperança nas comunidades ao redor.

O Legado Continua: Mantendo a Chama da Esperança

A Muralha do Cedrico não é apenas uma barreira física; é um monumento à resistência e à colaboração das raças de Galiedra. Enquanto os guerreiros viajam para a muralha, eles carregam consigo não apenas a responsabilidade de proteger as fronteiras, mas também o legado eterno de Cedrico, o Inquebrável. Cada pedra da muralha conta a história da determinação das raças em enfrentar a escuridão e preservar a beleza única do Sertão Mágico.

4.4 Etapa de Produção

Durante essa etapa foi elaborada a finalização do projeto, visando o refinamento da escrita, o desenvolvimento das ilustrações e conteúdos visuais importantes para o projeto. Esta é a etapa de conclusão do que foi construído e proposto na anterior, tornando real o projeto como um todo.

Visando a expansão futura e democratização da criação, este trabalho teve também como objetivo utilizar-se de ferramentas gratuitas e de fácil acesso para que todos os interessados possam dar continuidade e expandir o universo de Galiedra.

4.4.1 Ilustrações

Para obtenção das ilustrações deste projeto, houve a utilização da Inteligência Artificial (IA), buscando resolver a problemática de tempo limitado imposta a esse trabalho e também estimular diversificação na utilização de ferramentas gratuitas para ilustrações. De forma alguma querendo substituir a utilização de profissionais aptos a esse trabalho, a utilização de IA foi uma forma pensada de fácil acesso àqueles que venham a desejar expandir o que este projeto construiu. É importante notar que a IA ainda está em constante desenvolvimento e pode não substituir totalmente a habilidade e a sensibilidade de um ilustrador humano. As ilustrações geradas por IA podem ser limitadas em originalidade e capacidade de interpretação, portanto, ainda existe um valor inestimável no trabalho humano e na arte criada por ilustradores profissionais.

Para elaboração de todas as ilustrações, foi escolhida a IA da Microsoft Bing que utiliza de uma versão avançada do sistema do Dall-E, da OpenAI, desenvolvedora do Chat GPT. Sendo considerada por mim uma IA de fácil uso em comparação a outras testadas como o Midjourney e o Stable Diffusion, a Bing IA supriu completamente as necessidades de criação das imagens que compõem o livreto do Guerras de Sol & Pedra.

O Imagem Creator da Bing funciona quando você pede para ele criar uma imagem, ela então usa a tecnologia do Dall-E para gerar uma representação visual baseada no seu pedido (MICROSOFT, 2023). Quanto melhor a descrição, melhor o resultado. Essa descrição é chamada de *prompt* pelas plataformas que utilizam IA para criação de imagem, podendo ser possível encontrar milhares de exemplos de *prompts* e imagens geradas por eles na internet.

A necessidade de boas descrições é imprescindível para obter bons resultados. Para ilustrar melhor essa situação, podemos utilizar dois exemplos de *prompts*, um sendo muito simples e outro mais descritivo. *Prompt 1*: Crie uma imagem de um cacto monstruoso. *Prompt 2*: Crie a imagem de um cacto monstruoso, com dentes, espinho pontudo, aspecto assustador, com várias ramificações, na caatinga, com muitas pedras e areia em volta, monólitos grandes ao fundo estilo de arte de pintura, pinceladas, marcas de pincel e pintura. Sendo a segunda imagem mais próxima ao estilo desejado para o projeto.

Figura 13 - Resultado do *prompt* 1



Fonte: Criada pelo autor com auxílio da Bing IA.

Figura 14 - Resultado do *prompt* 2



Fonte: Criada pelo autor com auxílio da Bing IA.

4.4.2 Mapa

Optei por utilizar uma ferramenta *online* popular para criação de mapas, o Inkarnate⁷, que é frequentemente utilizada por cartógrafos amadores, jogadores de RPG, escritores e criadores de mundos para representar geografias fictícias. Apesar de ser preciso ter assinatura de um plano mensal ou anual para ter total uso das ferramentas, a parte gratuita possibilita uma variação muito grande de criações originais, sendo extremamente útil para quem está desenvolvendo projetos como este.

Após se cadastrar no site, para criar um mapa no painel principal, clique em “Create” (Criar) ou “New Map” (Novo Mapa) para começar um novo projeto. O Inkarnate oferece diferentes estilos, como “Battlemap” (Mapa de Batalha), “World” (Mundo), “Regiona” (Regional) e “City” (Cidade). Selecione o estilo que melhor se adequa ao tipo de mapa que você deseja criar. Utilize as ferramentas disponíveis na barra lateral esquerda para adicionar elementos ao seu mapa. Você encontrará opções para desenhar terrenos, adicionar árvores, montanhas, rios, estruturas, símbolos e mais. É possível escolher as opções de edição para ajustar o tamanho, a cor, a opacidade e outros atributos dos elementos no seu mapa. Isso permite que você crie um visual mais personalizado e detalhado. O Inkarnate permite o uso de camadas (*layers*), o que é útil para organizar diferentes elementos do mapa. Por exemplo, você pode ter uma camada para terrenos, outra para símbolos e uma terceira para etiquetas. No geral, é uma plataforma de fácil utilização, e que também já possui bastante conteúdo criado pela comunidade para auxiliar suas criações.

4.4.3 Livreto

Seguindo a mesma ideia de facilidade de acesso, utilização e gratuidade, a ferramenta utilizada para criação do livreto foi o Homebrewery⁸. O Homebrewery é uma ferramenta *online* gratuita que permite criar e formatar documentos no estilo do livro de regras de Dungeons & Dragons e outros jogos de RPG. Ele utiliza uma linguagem de marcação chamada Markdown para ajudar na formatação e na criação de um visual semelhante aos livros oficiais desses jogos. É uma ferramenta versátil e intuitiva que com alguma prática e experimentação, torna possível criar belos documentos.

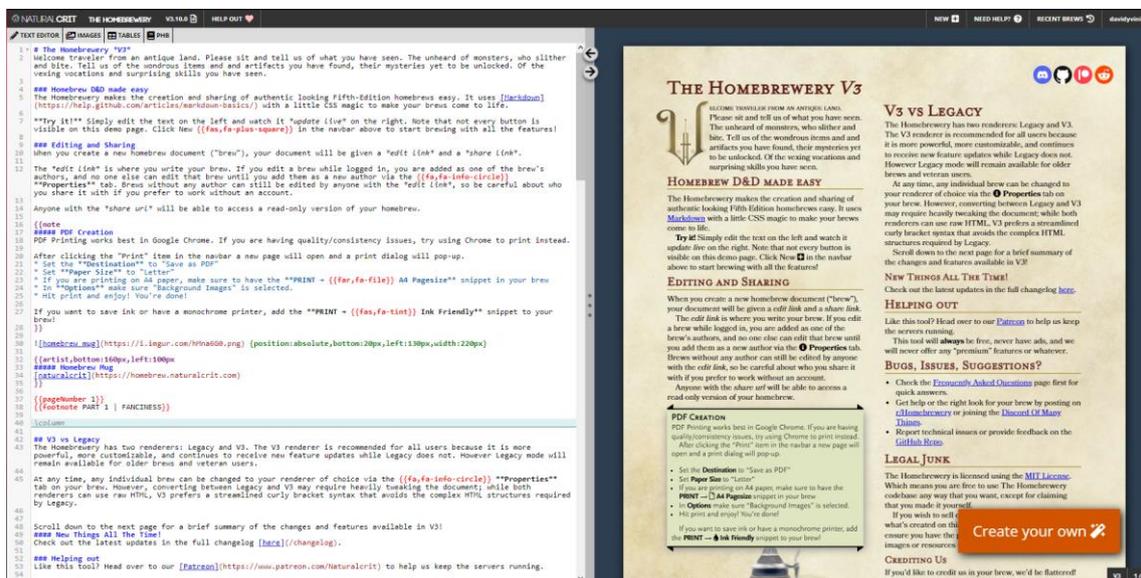
⁷ Ferramenta disponível em: <https://inkarnate.com>. Acesso em: 27 nov. 2023.

⁸ Ferramenta disponível em: <https://homebrewery.naturalcrit.com>. Acesso em: 27 nov. 2023

Ao acessar o site, você verá um editor de texto em branco no centro da tela. É onde você escreverá o conteúdo do seu documento. O Homebrewery usa a linguagem de marcação Markdown para formatar o texto. É uma linguagem simples que usa símbolos específicos para aplicar formatação. Por exemplo: Use # no início de uma linha para criar um título de seção. Quanto mais # você adicionar, menor será o título. Use ****texto**** para colocar o texto em negrito e **texto** para itálico. [texto](URL) cria um link. > texto cria um bloco de citação. Existem diversos sites com listagem de códigos para markdown, apesar do próprio Homebrewery em sua aba de ferramentas possibilitar a adição dessas modificações, a utilização de uma “colinha” com os códigos é muito útil para melhorar sua experimentação no site.

À medida que você digita, o Homebrewery atualiza automaticamente a visualização à direita do editor, mostrando como o seu documento ficará após a formatação. O Homebrewery oferece várias opções, como a inclusão de imagens, tabelas, caixas de texto e outros elementos visuais. É possível consultar a documentação do Homebrewery para aprender a utilizar esses recursos. O próprio site oferece um pequeno tutorial de como se utilizar e o resultado.

Figura 15 - Tela inicial com tutorial do Homebrewery



Fonte: captura de tela do próprio site.

Como é possível ver na imagem, do lado esquerdo estão os comandos do Markdown e, do outro, o resultado visual desses comandos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo criar e ilustrar em um livreto, a história base por trás do continente fantástico de Galiedra, no Wargame Guerras de Sol & Pedra, um jogo baseado no município de Quixadá. Trazendo elementos da cultura local para um cenário de fantasia, buscando atrair olhares mais criativos e curiosos sobre o que nosso município é e pode ser, no cenário cultural. Também com interesse em expandir o espaço de Wargames em Quixadá, o jogo criado por mim e pelo João Victor, tenta ser uma porta de entrada para jovens e adultos que desejem experienciar esse nicho de jogos. É possível visualizar o livreto nos apêndices, no final deste documento, pelo link⁹ no rodapé desta página e também pelo seguinte QR Code:



Por meio de diversas referências, leitura de livros, estudo de jogos, análise de filmes e conteúdos similares, foi possível construir uma base criativa em volta dos aspectos que circundam Quixadá. A criação do jogo Guerras de Sol & Pedra e sua *lore* tenta expandir e incentivar o potencial criativo de escritores e *game designers* que, assim como eu, desistiram por um tempo de seus sonhos, e que com seus potenciais criativos podem e devem transformar o mundo em um lugar melhor. Não sendo apenas um jogo, mas uma criação que valoriza o que o município de Quixadá é, enfatizando a importância do nosso município e mostrando que ele pode ser o lar de diversas histórias incríveis se assim nosso povo desejar.

Escrever e entender como um mundo fantástico baseado na vida real funciona é realmente um desafio. Pensar e transcrever essas ideias para um bloco de texto, refinar, contextualizar e compreender como seria possível “isso ou aquilo” é uma atividade que

⁹ Livreto disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1_h1VkbLN3PhSEXZLqAaG4EpYB3HiR3Nu/view?usp=sharing

precisa de muita atenção. Quanto mais a história progride, mais detalhes são adicionados e mais cuidados são necessários para manter os laços de continuidade unidos, algo que se pensarmos em escritores renomados como Tolkien e George R. R. Martin e em seus livros gigantescos, temos a certeza que são realmente pessoas fora da curva. Inspirando-me neles, eu me propus a este trabalho, que de fato não foi fácil, mas finalizá-lo me trouxe grande alegria e vontade de fazer mais.

Ao participar dos testes realizados em conjunto ao projeto do João, foi possível identificar dentro de um total de 5 jogos que incluíram 8 participantes, inúmeros desafios para colocar em prática o jogo. No entanto, a oportunidade de ver e avaliar o engajamento dos jogadores nos permitiu coletar resultados proveitosos que contribuíram para evolução do jogo.

Pode-se afirmar que a proposta para este projeto foi concluída com êxito. O presente trabalho representou um mergulho profundo na construção de uma narrativa envolvente e cativante, essencial para a imersão do jogador no universo do jogo proposto. A construção cuidadosa dos elementos que compõem a *lore*, desde os personagens até os acontecimentos e ambientes, demonstram a relevância de uma base coesa para enriquecer a experiência do jogador. O livreto do Guerras de Sol & Pedra foi o produto decorrente da metodologia usada, que consistiu em pesquisa, esqueleto, construção e finalização, o que possibilitou a produção coesa e implementável para a história e as ilustrações.

Por conta das restrições impostas pelo tempo limitado para entrega deste trabalho, algumas ideias acabaram ficando de fora do produto final. Restando a adição dessas ideias para possíveis trabalhos futuros. Algumas das ideias são: Adição de novas facções e grupos jogáveis. Entre eles, novos grupos de animais que existem na caatinga cearense, como aracnídeos, insetos, felinos, répteis e diversos mamíferos diferentes.

- Estudo mais aprofundado da utilização de Inteligências Artificiais e funcionalidades extras para criações visuais.
- Adição de criaturas sobrenaturais, como alienígenas e entidades folclóricas de Quixadá como eventos aleatórios durante as partidas. Dando ainda mais um aspecto misterioso e imprevisível ao universo do jogo.
- Expansão das localidades no continente. Adicionar todos os bairros e distritos de Quixadá como locais no continente de Galiedra e redondezas seria um grande passo para expansão futura de novos continentes representando outras cidades do Ceará.

- Alguns ganchos para essas expansões já foram dados na história, o que facilita alterações futuras na *lore*, sejam elas feitas por mim ou qualquer outro que deseje dar continuidade a este projeto.

Desta forma, Guerras de Sol & Pedra procura oferecer uma experiência envolvente e cativante ao público, buscando criar um envolvimento imersivo por meio de referências históricas e culturais da cidade de Quixadá e a utilização de aspectos da fantasia.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, I.G. **A potência narrativa da violência e do sobrenatural**: suas configurações estéticas e temáticas em “Makiné”, de Guimarães Rosa, e “A torre do elefante”, de Robert E. Howard. 2023. Dissertação (Mestrado em Literatura e Crítica Literária) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2023. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/39479>. Acesso em: 20 nov. 2023.
- ANTUNES, A.; SENA, L.M.M.; MOURA, L.M.; NASCIMENTO, M.A.; SILVA, S.M. 2011. **Conheça e Conserve a Caatinga**. No clima da Caatinga. Associação Caatinga. Disponível em: <https://www.noclimadacaatinga.org.br/livro-conheca-e-conserve-a-caatinga/>. Acesso em: 10 nov. 2023.
- BASTOS, M.; DUTRA, C. “Lampiao: a carreira”: uma parte da história do sertão e do rei do cangaço revivida em um jogo de corrida infinita”. **Proceedings of SBGames**, p. 500-503, 2020. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2020/CulturaShort/209603.pdf>. Acesso em: 02 jul. 2023.
- BEZERRA, L.E.A.; GARCIA, T.M.; COELHO, C.C.; SOUZA-FILHO, J.F.; SOUZA, L.A.; RIBEIRO, F.B.; PINHEIRO, A.P. 2021. **Lista de Crustáceos do Ceará**. Fortaleza: Secretaria do Meio Ambiente do Ceará. Disponível em <https://www.sema.ce.gov.br/fauna-do-ceara/invertebrados/crustaceos/>. Acesso em: 15 out. 2023.
- BRÍGIDO, J. 1918. **Jazida de ossos no Quixadá**. Revista do Instituto do Ceará – ANNO XXXIII. 1918. Disponível em: <https://www.institutodoceara.org.br/revista/Rev-apresentacao/RevPorAnoHTML/1918indice.html>. Acesso em: 21 nov. 2023.
- CAILLOIS, R. **Os Jogos e os Homens**. Lisboa: Editora Cotovia, 1990.
- CAMERON, Andy. **Dissimulations**. Nova York, 2004. Disponível em: <http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html>. Acesso em: 26 nov. 2023.
- CASSIANO-LIMA, D., ÁVILA, R. W.; CASTRO, D. P.; ROBERTO, I. J.; BORGES-NOJOSA, D. M. 2021. **Lista de Anfíbios do Ceará**. Fortaleza: Secretaria do Meio Ambiente do Ceará. Disponível em: <https://www.sema.ce.gov.br/fauna-do-ceara/anfibios/>. Acesso em: 20 out. 2023.
- CHAINMAIL. **Gary Gigax**, 1971. Wargame.
- COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro**. 5. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- CRUZ, Elisângela Martins da Silva. **Açude do Cedro**: Mitos e Verdades (Os verdadeiros responsáveis pela construção do açude de Quixadá. 1.ed. Rio - São Paulo - Fortaleza: ABC Editora, 2006.

CRUZ, M. A. M. **O RPG digital como forma de divulgar o patrimônio histórico cultural do município de Quixadá**. 2022. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/70357>. Acesso em: 10 maio 2023.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly; ABUHAMDEH, Sami; NAKAMURA, Jeanne. Flow. **Handbook of competence and motivation**, p. 598-608, 2005.

DE ANDRADE, L. et al. Implicações Transmidiáticas do uso do RPG e do Wargame como ferramenta de apoio à Vastas Narrativas de Fantasia Medieval. **Revista GEMInIS**, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 103–134, 2011. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/80>. Acesso em: 10 maio 2023.

DUNGEONS & DRAGONS. **Player's Handbook**. 5ª edição. Renton: Wizards of the Coast, 2014.

DUNGEONS & DRAGONS. **Xanathar's Guide to Everything**. Renton: Wizards of the Coast, 2017.

DUNGEONS & DRAGONS. **Volo's Guide to Monsters**. Renton: Wizards of the Coast, 2016.

DUNGEONS & DRAGONS. **Dungeon Master's Guide**. 5ª edição. Renton: Wizards of the Coast, 2014.

DUNGEONS & DRAGONS. **Monster Manual**. 5ª edição. Renton: Wizards of the Coast, 2014.

DUNNIGAN, J. F. **The Complete Wargames Handbook**. Nova York: 1992.

FERNANDES-FERREIRA, H.; PAISE, G.; GURGEL-FILHO, N.M; MENEZES, F.H.; GUERRA, T.S.L, RODRIGUES, A.K.; BECKER, R.G.; FEIJÓ, J.A. 2021. **Lista de Mamíferos Continentais do Ceará**. Fortaleza: Secretaria do Meio Ambiente do Ceará. Disponível em <https://www.sema.ce.gov.br/fauna-do-ceara/mamiferos>. Acesso em: 20 out. 2023.

GIRÃO-E-SILVA, W.A.; CROZARIOL, M.A. 2021. **Lista de Aves do Ceará**. Fortaleza: Secretaria do Meio Ambiente do Ceará. Disponível em: <https://www.sema.ce.gov.br/fauna-do-ceara/aves/>. Acesso em: 20 out. 2023.

HEINEMEYER, C. The Dying Art of Storytelling in the Classroom. **The Conversation**. Publicado em: 11 abr 2018. Disponível em: <http://theconversation.com/the-dying-art-of-storytelling-in-the-classroom-93088>. Acesso em: 14 maio 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Editora Perspectiva SA, 2020.

JACKSON, R. **Fantasy: The Literature of Subversion**. Nova York: Methuen & Co. Ltd, 1981.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck**: O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP, Itaú Cultural, 2003.

NOGUEIRA, M.; ANJOS, C.A.; QUINTINO, I.; PAULA, G.G.; KUBERSKY, M.A.; VIGENTZE, F. Jul/dez 2021. **RPG E SUAS VERTENTES “LIVRO-JOGO”**. INOVA+ Cadernos de Graduação da Faculdade da Indústria, v.2, n.1. Disponível em: <http://app.fiepr.org.br/revistacientifica/index.php/inovamais/issue/view/46/showToc>. Acesso em: 20 out. 2023.

NUNES, M. R. F. Memórias e matrizes em textos midiáticos explosivos: cenas medievalistas na cultura jovem. **Intexto**, Porto Alegre, n. 37, p. 242–262, 2016. DOI: 10.19132/1807-8583201637.242-262. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/66861>. Acesso em: 26 maio 2023.

ORBANES, P. E. **Monopoly**: the world's most famous game -- and how it got that way. 1. ed. Da Capo Press, 2006.

PERLA, Peter P. **The art of wargaming**: A guide for professionals and hobbyists. Naval Institute Press, 1990.

QUIXADÁ TURISMO & HISTÓRIA. **Gruta de São Francisco**, 2015. Disponível em: <http://quixadaturismoehistoria.blogspot.com/2015/04/gruta-de-sao-francisco.html>. Acesso em: 25 set. 2023.

REEVES, Nicholas; REEVES, C. N. **The complete Tutankhamun**: the king, the tomb, the royal treasure. London: Thames and Hudson, 1990.

ROUSE III, Richard. **Game Design**: Theory and Practice. Jones & Bartlett Learning, 2004.

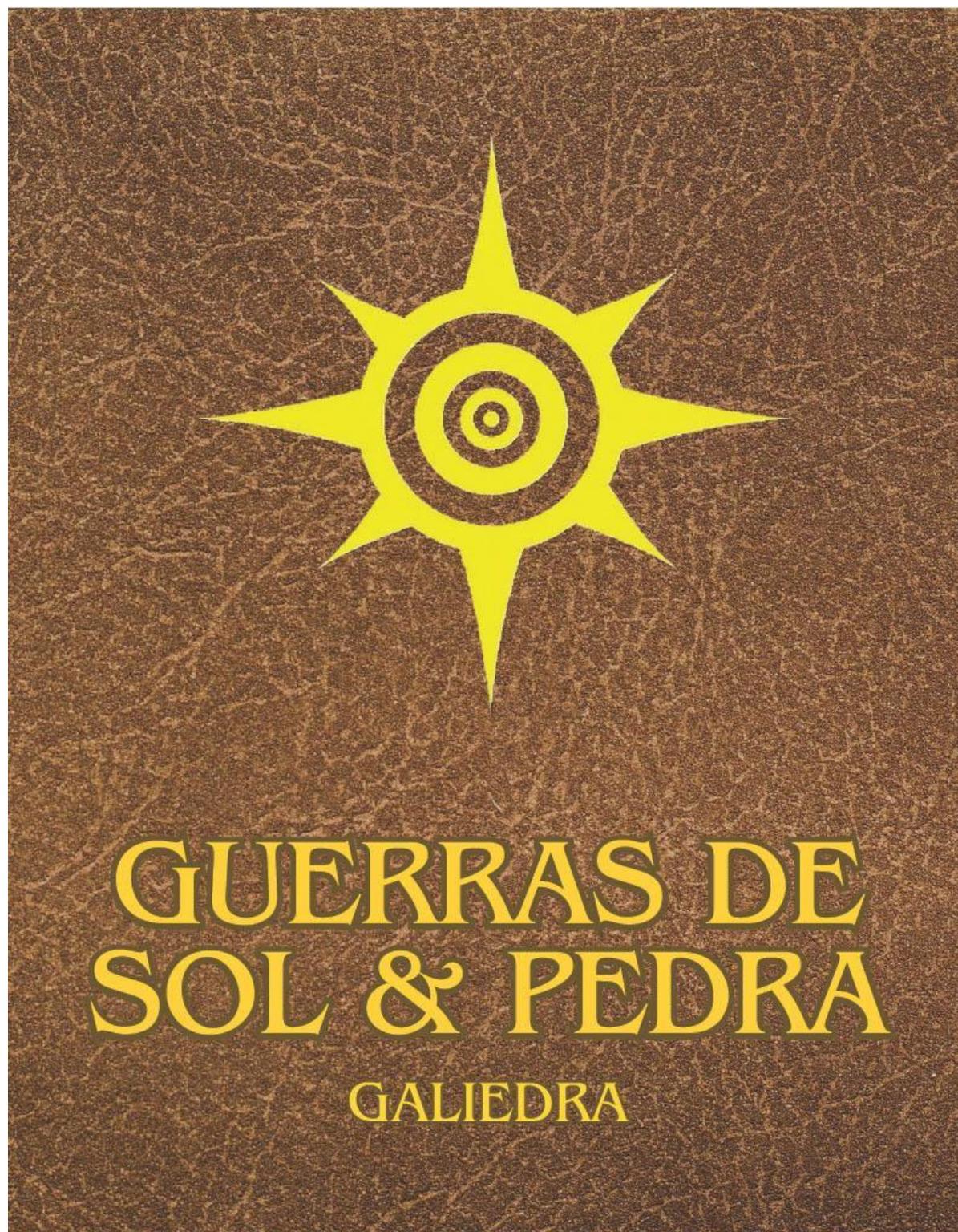
SALEN, K. ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos, vol. 1. Editora Edgard Blücher Ltda, 2012.

SOUZA, J. V. S. **Guerras de Sol & Pedra**: Criação de um wargame acessível para a comunidade jovem quixadaense. 2023.

WARHAMMER: AGE OF SIGMAR. 3rd. ed. Games Workshop, 2021. Wargame

ZIPES, J. **Breaking the Magic Spell** - Radical Theories of Folk and Fairy Tales. Lexington: The University of Kentucky, 2002.

APÊNDICE – Livreto



GALIEDRA: O SERTÃO MÁGICO

BEM-VINDO A GALIEDRA, VIAJANTE!

Adentre o Sertão Mágico, onde o sol abrasador beija as terras repletas de criaturas místicas e segredos ancestrais. Aqui, céus, águas e desertos respiram magia, enquanto raças extraordinárias moldam o destino do continente. Prepare-se para uma jornada épica, onde as batalhas contra as Cactaneias rugem, os Avueiros dominam os céus, e os Primaris guardam os segredos da Caatinga.

Sinta o pulso da magia de Galiedra enquanto desbrava terras desconhecidas, testemunhando alianças únicas e desvendando mistérios sob o calor do Montegalo Dourado. Seja bem-vindo, aventureiro, a este universo encantado onde a grandiosidade da natureza se entrelaça com o poder da magia. Que sua jornada seja lendária!

JUNTE-SE A SUA TRIBO

Galiedra é rica em vida, grupos compartilham essa terra mágica e misteriosa. Escolha seu lado e embarque nessa jornada pelo mágico desconhecido e desbrave as mais batalhas épicas da Caatinga.

PRIMARIS: OS GUARDIÕES DA CAATINGA

Um grupo numeroso de primatas, os Primaris, emerge como os protetores da vasta e árida região conhecida como Galiedra. Possuidores de grande parte do conhecimento ancestral, os Primaris possuem características únicas que os tornam essenciais para a sobrevivência e prosperidade do Sertão Primordial.

ORIGENS MÍSTICAS:

Há muitos séculos atrás, durante uma época de mudanças drásticas no clima do Sertão Primordial de Galiedra, xamãs e sábios locais realizaram rituais místicos em busca de uma solução para a crescente desertificação. Esses rituais eram realizados por seres que ali habitavam desde os primórdios, os Primaris. Os Primaris surgiram com a missão de proteger e preservar o Sertão Primordial. Eles eram primatas e suas características físicas haviam evoluído para se adaptar ao ambiente hostil da Caatinga. Possuíam pele resistente ao sol escaldante e uma força excepcional para enfrentar os desafios da região.

A RELAÇÃO COM A NATUREZA:

Os Primaris desenvolveram uma conexão profunda com a natureza ao longo das gerações. Eles se tornaram excelentes caçadores e rastreadores, conhecendo os segredos das criaturas e plantas da Caatinga. Além disso, dominaram técnicas de cultivo de plantas resistentes à seca e de conservação de água, permitindo que suas comunidades prosperassem em meio à aridez.

CULTURA E SOCIEDADE:

A sociedade dos Primaris é baseada na comunidade e na cooperação. Eles vivem em aldeias construídas com materiais naturais, adaptadas para resistir ao clima adverso. Cada aldeia era liderada por um ancião sábio, que detinha o conhecimento ancestral e tomava decisões importantes para o grupo.

Os Primaris valorizavam a sabedoria, a justiça e a harmonia com a natureza. Eles tinham rituais religiosos dedicados à preservação do Sertão Primordial e reverenciam os espíritos da terra, do sol e da água.

A DEFESA DA CAATINGA:

À medida que a Caatinga enfrentava ameaças, como invasores de outras regiões e criaturas hostis, os Primaris se tornaram os guardiões incontestáveis do Sertão Primordial. Eles usavam sua força, habilidades de combate e conhecimento da região para proteger suas terras.

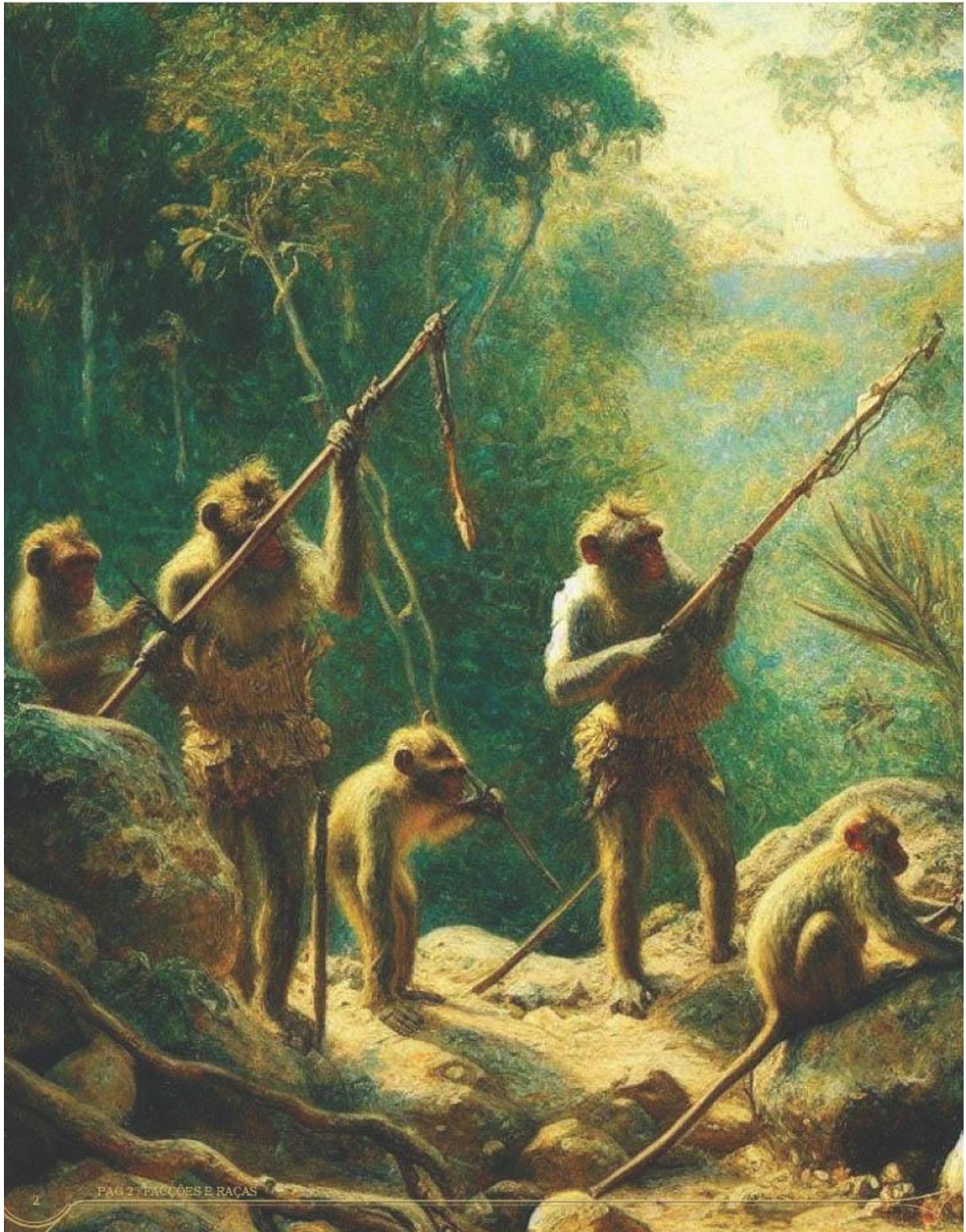
Cada Primaris era treinado em combate com espadas, lanças e machados desde jovem, e suas aldeias eram fortificadas para resistir a ataques. Eles também desenvolveram uma rede de sentinelas e torres de observação para detectar ameaças em potencial e coordenar a defesa.

DESAFIOS E ESPERANÇAS:

Apesar de sua força e determinação, os Primaris enfrentavam desafios constantes para manter a Caatinga próspera e protegida. A desertificação era uma ameaça sempre presente, e eles buscavam continuamente soluções mágicas e práticas para enfrentar esse problema.

Os Primaris eram guardiões incansáveis, protegendo a beleza única e a rica biodiversidade da Caatinga. Eles mantinham viva a esperança de que, com a sabedoria ancestral e a força de sua comunidade, poderiam preservar o Sertão Primordial para as gerações futuras e garantir que a região continuasse a prosperar sob seu cuidado atento.





PAG. 2 | FACÇÕES E RAÇAS

AVUEIROS: SENHORES DOS CÉUS

Na vasta Galiedra, onde os outros povos ocupam seus lugares únicos, existe uma comunidade de aves inteligentes e majestosas conhecidas como os Avueiros. Essas criaturas habitam os céus da Caatinga, trazendo vida e mistério para o horizonte árido e seco.

ORIGENS NOS VENTOS ARDENTES:

Os Avueiros são descendentes de aves ancestrais que aprenderam a dominar os ventos fortes e imprevisíveis da Caatinga. Ao longo de gerações, eles desenvolveram características que os tornaram mestres do voo nas condições adversas da região.

INTELIGÊNCIA E COMUNICAÇÃO COMPLEXA:

Os Avueiros são notáveis por sua inteligência e capacidade de comunicação complexa. Eles formam bandos organizados, cada um liderado por um líder experiente e sábio. Esses líderes desempenham um papel crucial na tomada de decisões sobre migrações, busca por alimentos e proteção contra predadores.

DOMÍNIO DO VOO E NAVEGAÇÃO:

Os Avueiros são conhecidos por sua destreza e habilidades no voo. Eles podem navegar pelos céus da Caatinga com graça e precisão, evitando tempestades de areia e ventos furiosos. Além disso, eles têm uma incrível capacidade de orientação e são excelentes em encontrar fontes de água e alimento em uma paisagem onde ambos são escassos.

PLUMAGEM MÁGICA:

A plumagem dos Avueiros é única e mágica. Ela possui propriedades que permitem refletir a luz do sol de forma surpreendente, criando cores e padrões brilhantes que podem ser usados para comunicação visual entre bandos. Além disso, essa plumagem especial também oferece proteção contra os elementos climáticos extremos da Caatinga.

GUARDIÕES DOS OÁSIS CELESTIAIS:

As cachoeiras e oásis nos topos dos monólitos da Caatinga são locais sagrados para os Avueiros. Eles realizam rituais de acasalamento e celebrações espirituais nesses lugares, tornando-os também importantes para as outras espécies do Sertão Mágico. As tribos de Primaris frequentemente buscam a orientação dos Avueiros sobre a localização desses pontos vitais de água e renovação.

OS AVUEIROS E O CICLO DA VIDA:

Os Avueiros desempenham um papel vital na ecologia do Sertão Mágico. Eles ajudam a polinizar plantas em suas jornadas pelo ar, contribuindo para a preservação da flora da região. Além disso, suas exibições de voo e cantos melódicos são uma parte importante do folclore e da cultura do Sertão Mágico de Galiedra.

Apesar de sua inteligência e presença majestosa, os Avueiros são um tanto quanto egoístas em relação a outros povos, podendo ser um pouco mesquinhos e mentirosos quando lhes convém.



ROEDIVORUS: OS ESTRATEGISTAS SUBTERRÂNEOS

No universo do Sertão Mágico, onde os Primaris, Avueiros e os Aquariz desempenham papéis cruciais, existe uma comunidade de roedores inteligentes e adaptáveis conhecidos como Roedivorus. Essas criaturas habitam as áridas terras da Caatinga e desenvolveram suas próprias habilidades e culturas em meio aos desafios do ambiente.

ORIGENS NAS TERRAS SECAS:

Os Roedivorus surgiram como uma resposta evolutiva ao clima árido e implacável da Caatinga. Com tamanho semelhante ao de javalis, eles desenvolveram pelagem resistente ao sol abrasador e habilidades de escavação para encontrar água nas camadas mais profundas do solo.

INTELIGÊNCIA E ESTRATÉGIA:

Os Roedivorus são conhecidos por sua inteligência e capacidade de adaptação. Eles são excelentes estrategistas e criadores de sistemas sociais complexos. Vivendo em grupos organizados, cada tribo de Roedivorus é liderada por um líder sábio, que toma decisões importantes para o bem-estar da comunidade. Domínio das Técnicas de Sobrevivência: Os Roedivorus são hábeis em encontrar fontes de alimento escasso e água preciosa na Caatinga. Eles dominaram a arte de armazenar raízes, sementes e até mesmo a umidade encontrada em plantas locais. Sua capacidade de rastrear chuvas iminentes e encontrar os poucos oásis na paisagem árida é lendária.

ALIADOS DOS PRIMARIS:

Os Roedivorus têm uma relação especial com os Primaris de Galiedra. As duas espécies desenvolveram uma parceria de cooperação mútua. Os Roedivorus fornecem informações sobre os movimentos das Cactaneias e outros perigos na Caatinga, enquanto os Primaris protegem as tribos de Roedivorus de predadores maiores.

HABILIDADES EM ARTILHARIA E LUTAS A DISTÂNCIA:

Os Roedivorus desenvolveram habilidades excepcionais em artilharia e combate à distância para sobreviver na Caatinga. Eles aprenderam a utilizar armadilhas engenhosas e pequenos dispositivos mecânicos, como estilingues e arcos rudimentares, para se defender contra predadores e competidores. Essas habilidades tornam os Roedivorus formidáveis caçadores e defensores de suas tocas. Essas táticas de combate à distância se tornaram parte integrante de sua cultura, sendo passadas de geração em geração como uma habilidade vital para a sobrevivência na Caatinga.

O ENIGMA DO ALUMIAR DAS TOCHAS:

Os Roedivorus são conhecidos por um fenômeno peculiar: "o alumiã das tochas". Usando uma planta mágica encontrada em poucos lugares de Galiedra, eles podem criar pequenas tochas que emitem luz suave durante a noite. Essas tochas são usadas para sinalização, comunicação intertribal e rituais místicos.



AQUARIZ: GUARDIÕES SUBAQUÁTICOS

No continente de Galiedra, onde a terra é lar de grande parte dos seres que lutam por território e poder, há um reino subaquático misterioso e enigmático. Os Aquariz, uma comunidade de peixes, anfíbios e crustáceos altamente adaptados, habitam as profundezas dos açudes e rios mágicos que cortam a paisagem árida do continente.

ORIGENS NAS PROFUNDEZAS MÁGICAS:

Os Aquariz surgiram nas águas doces, onde a magia ancestral se entrelaça com a vida aquática. Eles evoluíram para se adaptar a esse ambiente único, desenvolvendo habilidades únicas e uma sensibilidade profunda à energia mágica que flui através de suas veias aquáticas.

LISINIOS:

Dentre os Aquariz, estão anfíbios humanoides noturnos como sapos e salamandras denominados de Lisínios, cuja pele era impregnada com bioluminescência mágica. Eles usam essa capacidade para comunicação e camuflagem nas águas escuras. No entanto, sua verdadeira força reside em sua capacidade de controlar a magia aquática que flui através deles, permitindo que lancem poderosos feitiços com facilidade.

ESCAMADOS:

Outros Aquariz são peixes humanóides que povoam as regiões mais profundas dos rios mágicos. Sua habilidade natural de natação, os permite alta mobilidade dentro da água. Líderes natos, são aqueles que lideram o âmbito mágico da sociedade mágica dos Aquariz.

CASCUDOS:

Os crustáceos Aquariz desenvolveram carapaças duras impregnadas com uma magia protetora. Suas garras são capazes de disparar jatos de água sob pressão que podem dilacerar a carne de qualquer inimigo ousado o suficiente para se aproximar. Eles também são conhecidos por criar intrincadas armadilhas aquáticas.

INTELIGÊNCIA E COMUNIDADE INTRINCADAS:

Os Aquariz são animais sociais que vivem em comunidades complexas nas profundezas dos rios e açudes. Eles se comunicam por meio de gestos e uma forma única de linguagem subaquática, compartilhando informações sobre presas, ameaças e segredos das águas mágicas. Líderes tribais são escolhidos com base em sua habilidade de controlar a magia aquática e orientar suas tribos.

GUARDIÕES DA ÁGUA DO SERTÃO MÁGICO:

Embora menos sociáveis que os Primaris, Roedivorus e Avoeiros, os Aquariz desempenham um papel vital no equilíbrio mágico do Sertão Mágico. Sua capacidade de

controlar a magia da água e a bioluminescência contribuem para o mistério e a complexidade desse mundo, onde a luta pela sobrevivência e o domínio mágico se desdobram em um eterno conflito no sertão árido e nas profundezas das águas misteriosas.



CACTANEIAS: OS INVASORES DE GALIEDRA

Em um lugar de intenso Sol e a terra batida, conhecida como Galiedra, um segredo sombrio da magia vegetal emerge para ameaçar toda a região. As Cactaneias, uma raça de cactos e plantas mutantes, surgiram como uma ameaça iminente, compondo um mar de criaturas perigosas.

ORIGENS MÍSTICAS:

Há séculos atrás, os xamãs e feiticeiros do Sertão Mágico de Galiedra, buscaram dominar as forças da natureza, combinando conhecimento ancestral com magia poderosa. Eles almejavam criar uma forma de vida que pudesse prosperar no clima árido e desafiador do continente. No entanto, essa ambição os levou a criar as Cactaneias.

As Cactaneias nasceram da fusão de sementes mágicas e rituais complexos. Essas plantas mutantes cresceram exponencialmente, absorvendo a energia vital da terra e das criaturas próximas. O que era para ser uma dádiva da magia se transformou em uma praga insaciável.

FOME ETERNA:

As Cactaneias demonstraram uma fome voraz e uma incrível capacidade de adaptação. Elas se alimentam de qualquer forma de vida que cruze seu caminho, crescendo e mutando em resposta ao que consumiam. Sua aparência se tornava cada vez mais grotesca, com espinhos venenosos, garras afiadas e uma força descomunal.

A AMEAÇA DAS CACTANEIAS:

As Cactaneias se espalharam por Galiedra, causando devastação por onde passam. Vilarejos inteiros foram engolidos por suas raízes, e criaturas mágicas locais são consumidas por seu toque sombrio. Sua capacidade de adaptação e reprodução rápida torna-as quase imparáveis.

ESTRUTURA CAÓTICA:

As Cactaneias não possuem uma estrutura social coesa. Em vez disso, são lideradas por "Matriarcas", as maiores e mais poderosas entre elas, que mantêm uma relação simbiótica com outras plantas mutantes menores. Essas Matriarcas não são líderes no sentido tradicional, mas exercem uma influência sobre as Cactaneias em sua proximidade.

A RESISTÊNCIA DO SERTÃO:

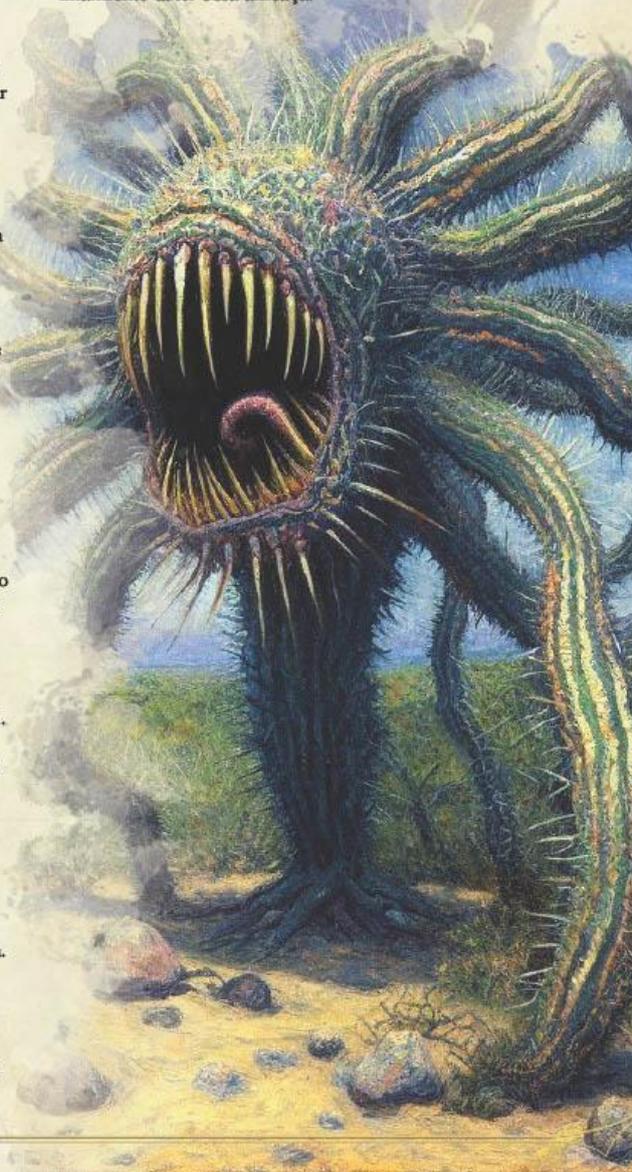
Com a expansão das Cactaneias, os habitantes de Galiedra, se uniram para enfrentar essa ameaça inédita. Mestres de magia, caçadores, e até mesmo criaturas míticas da região foram convocados para resistir à invasão. O combate foi brutal, com cada vitória custando caro.

As nações de Galiedra ergueram barreiras mágicas e fronteiras fortificadas para conter as Cactaneias.

Enquanto os sobreviventes aprenderam a coexistir com as Matriarcas e plantas mutantes menores em um equilíbrio delicado.

O FUTURO INCERTO:

Hoje, Galiedra é uma terra dividida. As Cactaneias permanecem uma ameaça constante, uma lembrança de que a magia não pode ser controlada impunemente. As nações do Sertão Mágico vivem em alerta constante, preparadas para defender suas fronteiras contra a invasão iminente, enquanto buscam entender o segredo por trás do surgimento das Cactaneias e como finalmente deter essa ameaça.





O CONTINENTE DE GALIEDRA

Em tempos ancestrais, quando as estrelas dançavam no firmamento e os ventos sussurravam segredos mágicos, Galiedra emergiu das sombras da criação. Este continente mágico, imerso em mistério e envolto em lendas, abrigava reinos distintos, cada um habitado por seres extraordinários que moldaram o destino da terra e das criaturas que nela viviam.

Galiedra, um continente de vastidão inigualável, estende-se como um tapete mágico sob o céu infinito. Sua paisagem é um caleidoscópio de cores e texturas, onde a natureza dança ao ritmo dos elementos. As características únicas de Galiedra são tão diversas quanto os seres mágicos que a habitam.

O continente de Galiedra é marcado por um bioma semiárido, consistindo em um local de diversidade e seres extremamente adaptados aos desafios que ali existem. Sob o sol escaldante, a terra é uma tapeçaria de tons terrosos, intercalada por cactos espinhosos, arbustos resistentes e árvores retorcidas. O solo, rachado e seco, guarda segredos profundos, escondendo fontes de água preciosas que sustentam a vida em meio à aridez.

Espalhados pela paisagem da Caatinga de Galiedra, imponentes monólitos erguem-se como sentinelas silenciosas. Com formas extravagantes e marcas do tempo, essas formações rochosas guardam segredos ancestrais e servem como pontos de referência para as criaturas mágicas. Cânions profundos e ravinas serpenteiam pela terra, criando um labirinto natural de desafios e maravilhas, onde a vida floresce mesmo nos lugares mais inhóspitos.

Em Galiedra, a magia é mais do que um simples poder; é uma parte intrínseca da terra. Uma aura mágica permeia o ar, fazendo com que cada respiração seja uma inalação de energia antiga e misteriosa. A magia da terra e dos elementos flui como um rio invisível, alimentando as plantas, os animais e até mesmo os próprios habitantes de Galiedra. A conexão com a magia é uma dádiva e uma responsabilidade, uma força que molda e é moldada pelas criaturas que dela se beneficiam.

Apesar da aridez predominante, Galiedra esconde tesouros em seus territórios mais improváveis. Oásis celestiais adornam os topos dos monólitos, onde cachoeiras mágicas caem em piscinas de água cristalina. Esses oásis são santuários para as criaturas aladas, incluindo os majestosos Avueiros, que realizam rituais espirituais e acasalamento em meio à paz e à frescura das águas.

A magia da água também encontra seu lar nos rios e açudes mágicos de Galiedra. Aqvariz e outras criaturas aquáticas guardam os segredos das profundezas, explorando os recantos subaquáticos e mantendo um equilíbrio delicado entre a vida marinha e a magia fluente das águas. Entre as vastas extensões da Caatinga, surgem cidades encantadas e ruínas antigas, testemunhas silenciosas de civilizações perdidas. Estas cidades, construídas a partir das pedras e materiais da própria terra, são envoltas em magia, com arquiteturas intrincadas e símbolos místicos entalhados em suas estruturas. Os habitantes das cidades encantadas estudam os segredos da magia e protegem artefatos poderosos, enquanto as ruínas antigas contam histórias de eras passadas, deixando um eco dos tempos em que Galiedra era governada por culturas agora esquecidas.

Em Galiedra, onde o mágico e o mundano se entrelaçam, cada canto da terra é um convite para a descoberta, uma jornada em direção ao desconhecido. Seus habitantes, de todas as raças e espécies, compartilham um amor profundo por sua terra natal, protegendo-a como guardiões dedicados. Sob o céu de Galiedra, a magia, a diversidade e o espírito indomável da natureza continuam a tecer as lendas que fazem deste continente um lugar verdadeiramente mágico.

GALIEDRA: O BERÇO DOS AVUEIROS E O MONTE DO GALO DOURADO

No coração de Galiedra, ergue-se uma maravilha natural conhecida como o Monte do Galo Dourado. Este majestoso monte possui esse nome devido às suas formações rochosas, que capturam e refletem a luz brilhante do sol, criando uma aura dourada que ilumina os céus da Caatinga. Esse local imponente serve como refúgio ancestral dos Avueiros, as aves inteligentes e mágicas que povoam os céus de Galiedra.

CUME DOURADO E PENHASCOS DESLUMBRANTES:

O Monte do Galo Dourado possui um cume dourado brilhante, um espetáculo deslumbrante à luz do dia. Penhascos íngremes e rochas majestosas adornam o monte, criando um cenário espetacular para as aves que ali residem. Essas formações rochosas refletem a luz do sol de maneira deslumbrante, criando um espetáculo visual que é verdadeiramente magnífico.

CACHOEIRAS DE LUZ E NASCENTES MÁGICAS:

Ao redor do Monte do Galo Dourado, cachoeiras mágicas fluem das rochas, criando cortinas de água que brilham como cristal à luz do sol. Essas cachoeiras alimentam nascentes mágicas que fluem pelas encostas do monte, proporcionando água pura e cristalina para as aves e outras criaturas mágicas que habitam a região.

GRUTAS E PASSAGENS SECRETAS:

O Monte do Galo Dourado abriga grutas e passagens secretas esculpidas pela passagem do tempo. Essas grutas servem como abrigo para os Avueiros durante tempestades e como locais sagrados para rituais e cerimônias. Dentro das grutas, as paredes brilham com minerais preciosos, criando um ambiente mágico e enigmático.

FLORA EXÓTICA E FAUNA ENCANTADA:

A flora ao redor do Monte do Galo Dourado é exótica e diversificada, com plantas de cores vibrantes e flores que desabrocham em todas as estações. Criaturas mágicas, como borboletas com asas iridescentes e pequenos roedores com pelagens brilhantes, prosperam nas encostas do monte, criando um ecossistema encantado e harmonioso.

NINHOS DOURADOS E ASSEMBLEIAS CELESTIAIS:

Os Avueiros constroem seus ninhos nos penhascos do Monte do Galo Dourado. Esses ninhos são feitos de materiais naturais, como galhos, folhas e penas, e são adornados com fragmentos de pedras preciosas encontradas nas proximidades. Assembleias celestiais são realizadas em espaços abertos no topo do monte, onde os Avueiros se reúnem para discutir assuntos importantes, compartilhar histórias e celebrar suas tradições ancestrais.

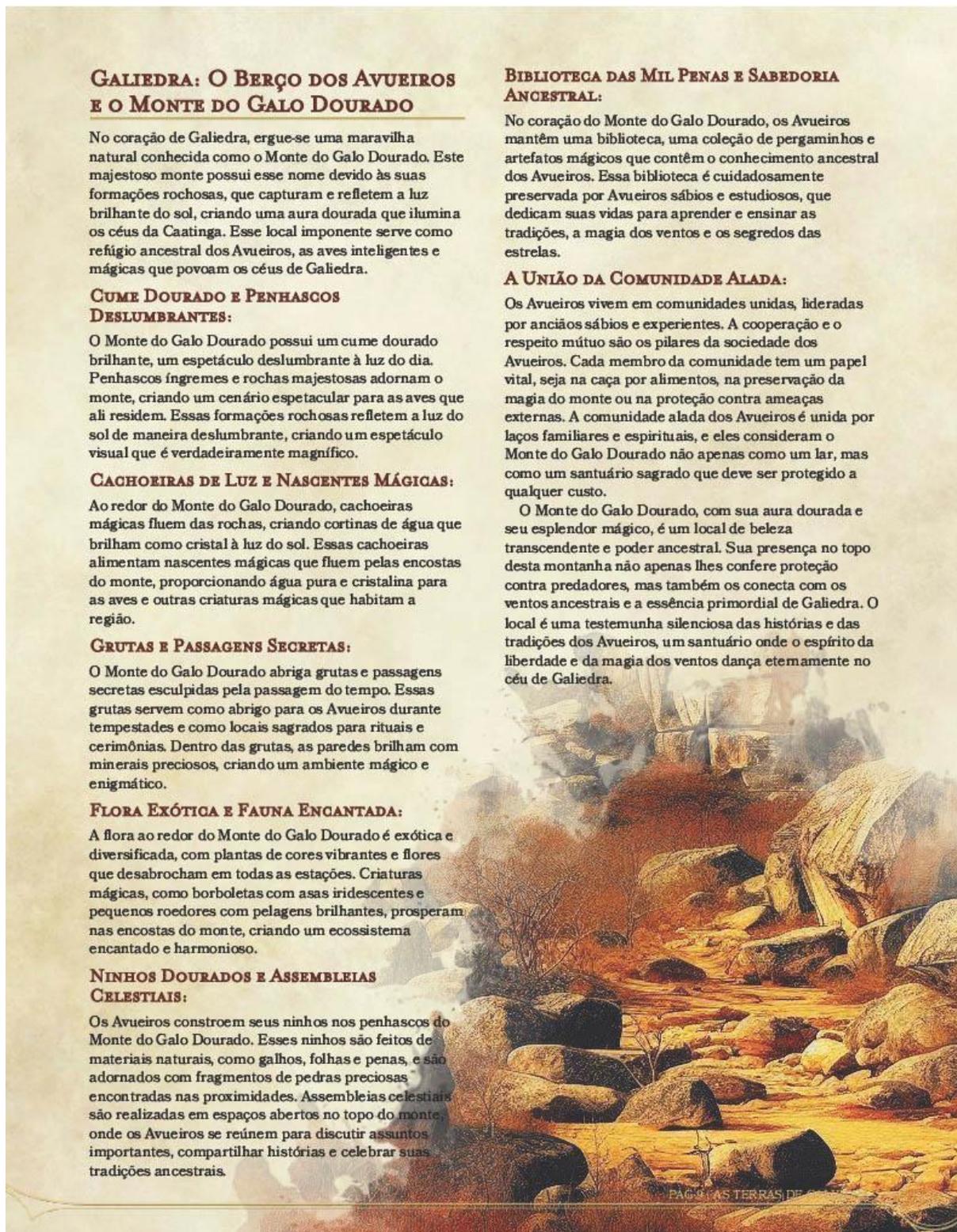
BIBLIOTECA DAS MIL PENAS E SABEDORIA ANCESTRAL:

No coração do Monte do Galo Dourado, os Avueiros mantêm uma biblioteca, uma coleção de pergaminhos e artefatos mágicos que contêm o conhecimento ancestral dos Avueiros. Essa biblioteca é cuidadosamente preservada por Avueiros sábios e estudiosos, que dedicam suas vidas para aprender e ensinar as tradições, a magia dos ventos e os segredos das estrelas.

A UNIÃO DA COMUNIDADE ALADA:

Os Avueiros vivem em comunidades unidas, lideradas por anciãos sábios e experientes. A cooperação e o respeito mútuo são os pilares da sociedade dos Avueiros. Cada membro da comunidade tem um papel vital, seja na caça por alimentos, na preservação da magia do monte ou na proteção contra ameaças externas. A comunidade alada dos Avueiros é unida por laços familiares e espirituais, e eles consideram o Monte do Galo Dourado não apenas como um lar, mas como um santuário sagrado que deve ser protegido a qualquer custo.

O Monte do Galo Dourado, com sua aura dourada e seu esplendor mágico, é um local de beleza transcendente e poder ancestral. Sua presença no topo desta montanha não apenas lhes confere proteção contra predadores, mas também os conecta com os ventos ancestrais e a essência primordial de Galiedra. O local é uma testemunha silenciosa das histórias e das tradições dos Avueiros, um santuário onde o espírito da liberdade e da magia dos ventos dança eternamente no céu de Galiedra.



GALIEDRA: A GRUTA DO SÁBIO GUARDIÃO E O REFÚGIO DOS ROEDIVORUS

Ao sul da Caatinga, em um local estrategicamente oculto pelas formações rochosas áridas, encontra-se a entrada da Gruta do Sábio Guardião. Este refúgio subterrâneo, lar dos inteligentes e adaptáveis Roedivorus, é uma maravilha natural que se estende por profundidades desconhecidas, criando um labirinto intrincado e seguro que é quase impossível de ser penetrado por invasores.

ENTRADA CAMUFLADA E ACESSO ESTRATÉGICO:

A entrada da Gruta do Sábio Guardião está camuflada entre grandes rochas e formações terrosas, dificultando sua detecção por estranhos. Os Roedivorus, com sua agilidade e conhecimento dos túneis, conseguem acessar a gruta facilmente, enquanto a entrada permanece praticamente invisível para aqueles que não conhecem seus segredos.

ILUMINAÇÃO BIOLUMINESCENTE:

Dentro da gruta, as paredes são adornadas com líquens bioluminescentes que emitem uma luz suave, proporcionando visibilidade suficiente para os Roedivorus sem revelar a localização da entrada. Essa iluminação cria um ambiente mágico e acolhedor, permitindo que a gruta seja habitável e funcional mesmo nas profundezas.

TÚNEIS INTRINCADOS E LABIRINTO SEGURO:

Os túneis da Gruta do Sábio Guardião formam um labirinto intrincado que se estende por várias camadas subterrâneas. Essa complexidade estrutural serve como uma defesa natural, pois torna difícil para intrusos encontrar o caminho para o coração da gruta. Os Roedivorus, com sua habilidade inata de navegação, movem-se com facilidade por esses túneis, explorando e defendendo sua casa.

RESERVATÓRIOS DE ÁGUA SUBTERRÂNEOS:

Ao longo dos túneis, pequenos reservatórios subterrâneos de água fornecem aos Roedivorus uma fonte vital de hidratação. Esses reservatórios são alimentados por fontes mágicas e proporcionam água fresca e pura, essencial para a sobrevivência na aridez da Caatinga.

TRIBOS UNIDAS E LIDERANÇA SÁBIA:

Dentro da Gruta do Sábio Guardião, os Roedivorus formam tribos unidas, cada uma liderada por um sábio líder. Esses líderes, escolhidos por sua sabedoria e habilidade estratégica, guiam suas tribos nas atividades diárias, na caça, e na defesa contra possíveis ameaças. A cooperação é fundamental, e a liderança é baseada no respeito mútuo e na experiência.

ARSENAL DE DEFESA E ESTRATÉGIAS À DISTÂNCIA:

Os Roedivorus desenvolveram um impressionante arsenal de defesa dentro da gruta. Dispositivos mecânicos engenhosos, como armadilhas e barreiras, são estrategicamente posicionados para proteger as entradas e os túneis vitais. Além disso, suas habilidades em artilharia e combate à distância são aprimoradas em treinamentos regulares, tornando-os formidáveis defensores do seu lar subterrâneo.

CÂMARA DO CONHECIMENTO E HISTÓRIA ANCESTRAL:

No coração da Gruta do Sábio Guardião, há uma câmara dedicada ao conhecimento e à história dos Roedivorus. Pergaminhos, artefatos mágicos e registros escritos são guardados com cuidado, preservando a história e as tradições do povo Roedivorus. Os jovens são instruídos pelos mais velhos, garantindo que a sabedoria ancestral seja transmitida de geração em geração.

O REFÚGIO SEGURO: IMPORTÂNCIA ESTRATÉGICA NA DEFESA DE GALIEDRA

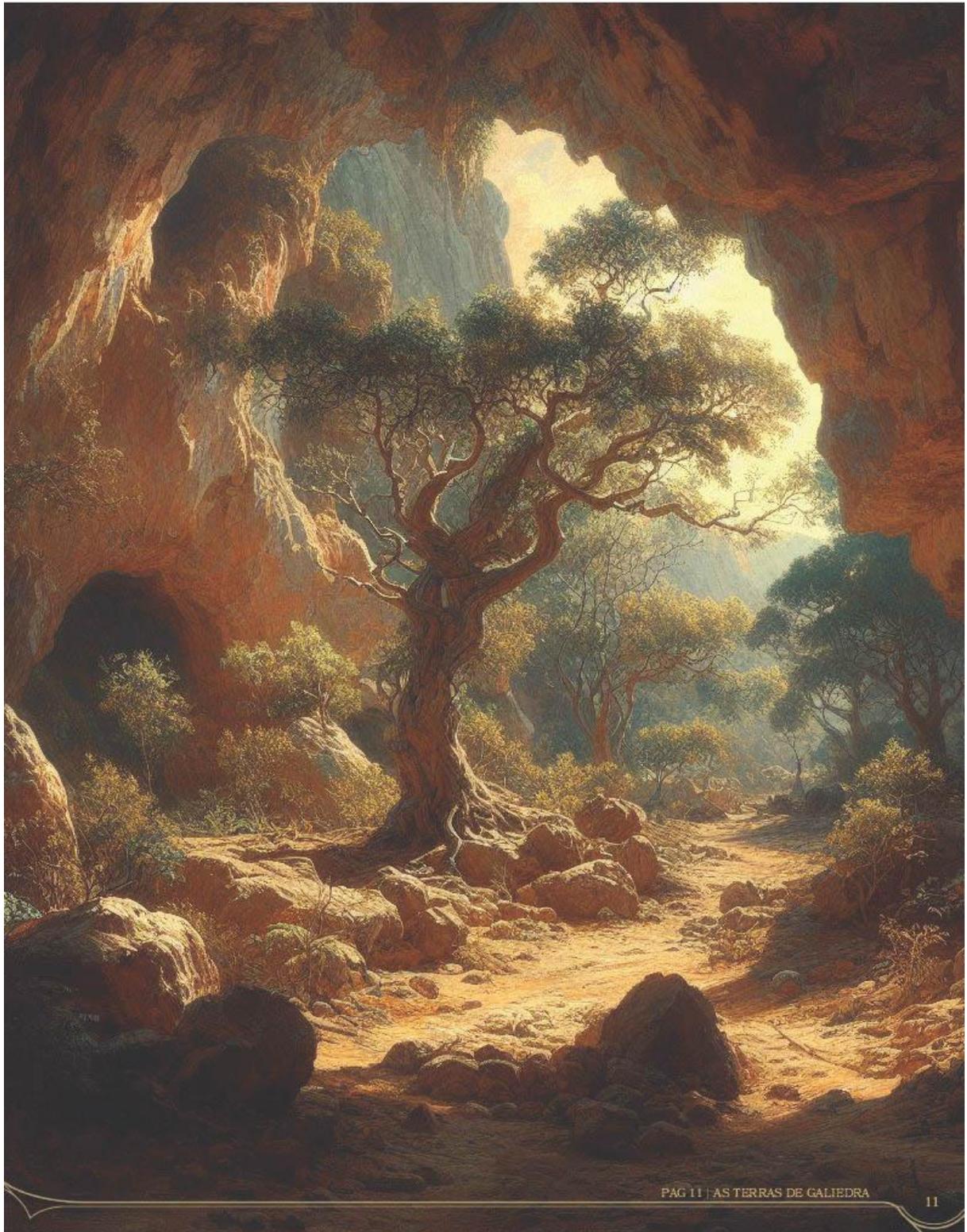
A Gruta do Sábio Guardião não é apenas um refúgio para os Roedivorus, mas desempenha um papel crucial na defesa de Galiedra. Sua localização estratégica permite que os Roedivorus monitorem e respondam rapidamente a ameaças, garantindo a segurança da região. A gruta tornou-se uma parte vital da rede de defesa do continente contra as Cartaneias e outros perigos que assolam a Caatinga.

ALIANÇA DOS DENTES QUEBRA PEDRA:

Os Roedivorus têm uma aliança especial com uma comunidade subterrânea conhecida como os "Dentes quebra pedra". Esses aliados fornecem aos Roedivorus valiosas informações sobre a geologia da região, ajudando a fortificar as defesas da gruta. Em troca, os Roedivorus compartilham seu conhecimento tático e estratégico, formando uma aliança única que se estende pelos túneis subterrâneos e as defesas da superfície.

A Gruta do Sábio Guardião é, portanto, mais do que um simples refúgio subterrâneo; é o epicentro da cultura Roedivorus, um reduto estratégico de defesa e um símbolo da resistência e cooperação entre as diversas raças que habitam o Sertão Mágico de Galiedra. Seus túneis labirínticos e sua atmosfera mágica tornam-no não apenas um local seguro, mas um testemunho da resiliência e da inteligência do povo Roedivorus.





GALIEDRA: A BARRIGUDA E OS PRIMARIS NO SERTÃO PRIMORDIAL

Ao norte da Caatinga, em uma área densamente arborizada, encontra-se a Barriguda, uma árvore mística e sagrada que desempenha um papel vital na vida e na cultura dos Primaris. Este local é o epicentro da sociedade Primaris, proporcionando não apenas um lar, mas também fonte de poderes místicos e uma conexão profunda com a natureza.

A BARRIGUDA - ÁRVORE MÍSTICA:

A Barriguda é uma árvore colossal, com tronco robusto e folhas vibrantes que exalam uma aura mística. Sua altura majestosa se destaca na paisagem, e sua copa expansiva proporciona sombra e abrigo para a comunidade Primaris. A árvore é conhecida por sua seiva mística, que flui como um elixir vital para os Primaris.

TRILHAS ENTRE A MATA DENSA:

Ao redor da Barriguda, estende-se uma rede intrincada de trilhas, serpenteando através de uma mata densa e exuberante. Estas trilhas são usadas pelos Primaris para navegar pela área, caçar e realizar rituais importantes. A vegetação densa fornece não apenas um habitat natural, mas também esconde o local sagrado da Barriguda, protegendo-o contra ameaças externas.

RAÍZES GIGANTES FORMANDO CAVERNAS:

O Entorno da Barriguda é adornado por raízes gigantes que descem em espiral do tronco até o solo. Essas raízes formam cavernas naturais, espaços subterrâneos onde os Primaris realizam rituais, celebrações e se conectam com as energias místicas da Barriguda. Na entrada dessas cavernas são penduradas bandeirolas coloridas, que em cada uma delas consta o nome de um ancião que se juntou a mana eterna da Barriguda.

CASCATA MÁGICA:

Próxima à Barriguda, uma cascata mística desce das alturas da copa da árvore, alimentada por fontes subterrâneas enriquecidas pela magia da árvore. A água cristalina é potencializada com propriedades místicas, sendo utilizada em rituais de purificação e como fonte de vida para as plantas ao redor.

COMUNIDADE HARMONIOSA:

Os Primaris vivem em comunidades ao longo das trilhas da mata, construindo habitações integradas à natureza. Cada comunidade é liderada por um Ancião, um indivíduo sábio e experiente, escolhido pela conexão especial com a Barriguda. A hierarquia é baseada na sabedoria e na harmonia com a natureza.

MAGIA DA BARRIGUDA:

A Barriguda é o coração espiritual dos Primaris. Sua seiva mística é coletada de forma cuidadosa e ritualística, sendo usada em cerimônias, rituais de cura e encantamentos. Os xamãs Primaris são os guardiões dessa tradição, canalizando a energia mística da Barriguda para fortalecer suas habilidades e proteger a comunidade.

CELEBRAÇÕES E RITUAIS MÍSTICOS:

Ao longo do ano, os Primaris realizam celebrações e rituais sazonais em honra à Barriguda. Danças, músicas e oferendas são apresentadas como expressões de gratidão pela magia que a árvore proporciona. Esses eventos fortalecem o vínculo entre os Primaris e a natureza, garantindo a prosperidade de sua sociedade.

A BARRIGUDA COMO CENTRO VITAL, FORNECEDORA DE VIDA E SUSTENTO:

Além do aspecto espiritual, a Barriguda também é uma provedora essencial de sustento para os Primaris. Seus frutos mágicos são nutritivos e têm propriedades curativas. As folhas da árvore são utilizadas na confecção de vestimentas resistentes, enquanto a madeira é empregada na construção de abrigos e artefatos.

DEFENSORA CONTRA AMEAÇAS MÍSTICAS:

A magia emanada pela Barriguda não apenas fortalece os Primaris, mas também atua como uma barreira mística contra ameaças mais sombrias. A comunidade Primaris acredita que a árvore é uma guardiã protetora, capaz de afastar influências negativas e preservar a harmonia na região.

GUARDIÕES DA BARRIGUDA:

Os Primaris, como guardiões da Barriguda, desempenham um papel vital na defesa de Galiedra. Sua conexão com a árvore lhes confere habilidades místicas que os tornam formidáveis na proteção das fronteiras do Sertão Primordial. A preservação da Barriguda é, portanto, uma prioridade para garantir a segurança e a prosperidade de toda a região.

A Barriguda e as trilhas da mata densa formam o coração pulsante da sociedade Primaris, um local onde a magia, a natureza e a cultura se entrelaçam. Este é o local sagrado que inspira os Primaris a protegerem Galiedra, guiados pelos laços místicos que transcendem o tempo e as adversidades do Sertão Mágico.





PAG 13 | AS TERRAS DE GALIEDRA

GALIEDRA: A LAGOA DO REFLEXO ESTELAR E O BANHO DOS AQUARIZ

Ao Norte da Caatinga, onde a água e a magia se entrelaçam, encontra-se a Lagoa do Reflexo Estelar, um oásis mágico e vital para os Aquariz. Essa região, abundantemente abastecida por água, desempenha um papel crucial na subsistência e na cultura dessas criaturas marinhas. Lagoa do Reflexo Estelar:

No coração da região, a Lagoa do Reflexo Estelar é uma fonte inesgotável de água mágica. Essa lagoa, alimentada por nascentes subterrâneas enriquecidas com energia mística, nunca seca. Sua superfície é marcada por um fenômeno único: à noite, a luz das estrelas se reflete na água, criando um espetáculo celestial que inspirou o nome do local.

ENCHENTES E MARGENS ÚMIDAS:

As margens da lagoa são propensas a enchentes recorrentes durante as chuvas. Esse fenômeno é vital para a renovação da vida na região, proporcionando nutrientes e criando um ambiente dinâmico. Os Aquariz habitam tanto as profundezas da lagoa quanto as margens úmidas, adaptando-se às mudanças sazonais e contribuindo para a rica biodiversidade do local.

VEGETAÇÃO AQUÁTICA EXUBERANTE:

Plantas aquáticas exuberantes crescem nas margens e no fundo da Lagoa do Reflexo Estelar. Algas mágicas, lírios subaquáticos e outras formas de vida vegetal prosperam, criando um ecossistema equilibrado. Essa vegetação contribui para a magia única que permeia a região.

COMUNIDADE NAS PROFUNDEZAS:

Os Aquariz habitam as profundezas da lagoa, onde criaram deslumbrantes comunidades subaquáticas. Essas comunidades são compostas por diversas espécies, como os Lisínios, Escamados e Cascudos, cada uma contribuindo de maneira única para a coexistência harmoniosa.

RITUAL DE ACASALAMENTO NAS CACHOEIRAS SUBMERSAS:

Durante as estações de acasalamento, os Aquariz realizam rituais nas cachoeiras submersas da lagoa. Esses locais sagrados são marcados por correntezas suaves e uma energia mágica intensificada. Os Aquariz acreditam que esses rituais fortalecem os laços com a água e garantem a prosperidade de suas comunidades.

MAGIA DA ÁGUA CONTROLADA:

Os Aquariz desenvolveram uma profunda conexão com a magia aquática que permeia a Lagoa do Reflexo Estelar. Eles são capazes de controlar a água ao seu redor, manipulando correntezas, criando bolhas defensivas e até mesmo lançando feitiços aquáticos. Essa magia é transmitida de geração em geração, sendo central para a identidade e o modo de vida dos Aquariz.

REFLEXO ESTELAR COMO SÍMBOLO CULTURAL:

O reflexo estelar na superfície da lagoa é considerado um símbolo cultural importante para os Aquariz. Eles acreditam que as estrelas são os olhos dos ancestrais, observando e abençoando suas comunidades. Os Aquariz frequentemente incorporam essa simbologia em suas artes, danças e rituais.

CUIDADORES DA LAGOA:

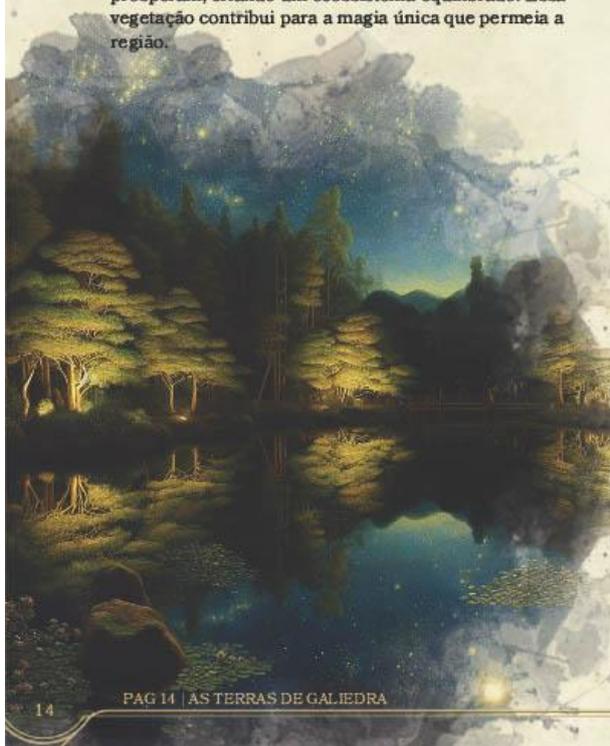
Os Aquariz veem-se como os cuidadores designados não só da Lagoa do Reflexo Estelar, mas de todas as fontes de água de Galiedra. Eles têm o compromisso de preservar a pureza da água, proteger a rica biodiversidade e garantir que a magia da lagoa continue fluindo harmoniosamente. Esse papel os coloca em um equilíbrio delicado entre a coexistência pacífica e a defesa de seu lar contra ameaças externas.

PAPEL NA MAGIA DE GALIEDRA:

A Lagoa do Reflexo Estelar é reconhecida como um local sagrado e um ponto focal de energia mágica em Galiedra. A magia aquática controlada pelos Aquariz é vista como uma contribuição significativa para o equilíbrio mágico do continente. Os magos de outras raças muitas vezes buscam os Aquariz para aprender e trocar conhecimentos sobre magia aquática.

CONTRIBUIÇÃO PARA O CICLO DA VIDA:

Os Aquariz desempenham um papel vital no ciclo da vida em Galiedra. Através de seus rituais de acasalamento e cuidado com a lagoa, eles ajudam na preservação e renovação constante da vida em Galiedra.





GALIEDRA: A GARGANTA DOS MIL GRITOS E A COLMEIA CACTANEIA

Na parte mais inóspita e implacável de Galiedra, onde o sol castiga impiedosamente e a terra seca parece implorar por misericórdia, ergue-se a Garganta dos Mil Gritos. Este é o último bastião contra o avanço avassalador das Cactaneias, uma região repleta de desespero e o sussurro constante do vento entre espinhos.

GARGANTA DOS MIL GRITOS:

A Garganta dos Mil Gritos é uma formação rochosa única, cortando a paisagem árida como uma ferida aberta. Seu nome é derivado dos sons agudos e lamentosos que ecoam pelos estreitos corredores rochosos. O solo é composto por uma mistura de areia escaldante e pedras afiadas, tornando a progressão pelo local árdua e perigosa.

RESTRIÇÃO DAS CACTANEIAS:

A Garganta dos Mil Gritos serve como uma barreira natural imposta pelos habitantes de Galiedra para conter o avanço das Cactaneias. Eles foram capazes de delimitar as fronteiras da região, criando uma muralha mágica que impede a expansão desenfreada das plantas mutantes. Entretanto, essa proteção tem um preço, pois os gritos constantes e a atmosfera opressiva tornam qualquer incursão na Garganta uma tarefa angustiante.

NINHO DA MARIARCA CACTANEIA:

No coração da Garganta dos Mil Gritos, a Matriarca Cactaneia estabeleceu seu ninho. Uma criatura colossal, com espinhos retorcidos e uma aura de corrupção mágica, ela lidera a colmeia com uma presença aterrorizante. O solo ao redor do ninho é infestado por raízes retorcidas e espinhos venenosos, formando uma paisagem distorcida e apocalíptica.

ESTRUTURA CAÓTICA DA COLMEIA CACTANEIA:

Ao contrário de sociedades estruturadas, as Cactaneias não possuem uma liderança coesa. Em vez disso, são influenciadas pelas Cactaneias mais antigas, com a Matriarca Cactaneia na Garganta dos Mil Gritos sendo a mais poderosa entre elas. Sua presença distorcida permeia toda a colmeia, ditando o curso das Cactaneias na região.

ADAPTAÇÃO E MUTAÇÃO CONSTANTES:

Dentro da Garganta dos Mil Gritos, as Cactaneias exibem uma adaptabilidade assustadora. Elas se alimentam de qualquer forma de vida que ousa entrar em seu território, e a magia mística que emana da Matriarca Cactaneia as transforma em abominações mutantes. Garras afiadas, espinhos venenosos e uma fome insaciável caracterizam essas criaturas distorcidas.

ASSIMILAÇÃO DA TERRA E DAS CRIATURAS:

As raízes das Cactaneias serpenteiam pela Garganta dos Mil Gritos, devorando a terra árida e as criaturas desafortunadas que se aventuram na região. Vilarejos inteiros desapareceram sob o domínio voraz das raízes, transformando a paisagem em um cenário desolado de destruição.

A GARGANTA DOS MIL GRITOS COMO ALERTA CONSTANTE:

A Garganta dos Mil Gritos é um lembrete constante da ameaça persistente das Cactaneias. As nações do Sertão Mágico vivem em alerta constante, conscientes de que a barreira mágica é a única coisa que impede a invasão completa. O som dos gritos ecoa através do vento, anunciando a presença sinistra das Cactaneias e mantendo a população em um estado de vigilância constante.

DESPERRO E ESPERANÇA FRÁGIL:

Apesar da resistência, a Garganta dos Mil Gritos é uma ferida aberta na alma de Galiedra. O desespero permeia as comunidades próximas, enquanto a esperança de encontrar uma solução permanece frágil. A população permanece unida, buscando compreender o segredo por trás do surgimento das Cactaneias e, finalmente, deter essa ameaça para sempre.



PAG 16 | AS TERRAS DE GALIED

16



GOLFO DA RIQUEZA: O REINO PRAIANO DOS AQUARIZ

Nas profundezas mágicas do Golfo da Riqueza, as águas cristalinas brilham como diamantes sob a luz do sol. Este é um dos reinos subaquáticos dos Aquariz. As criaturas aqui desfrutam de um ambiente abundante, repleto de recifes de corais e plantas aquáticas mágicas. As residências submersas são esculpidas em conchas gigantes e pedras preciosas, proporcionando um espetáculo deslumbrante sob as profundezas.

ILHA DO TÚMULO DE CRISTAL: MISTÉRIO E PERIGO PROFUNDO

Em um ponto remoto e sombrio de Galiedra, ergue-se a Ilha do Túmulo de Cristal. Esta ilha misteriosa é envolta por névoa densa e seu solo é coberto por cristais negros que brilham como estrelas distantes. Dizem que criaturas mágicas e tesouros inimagináveis estão enterrados sob a superfície da ilha, mas aqueles que tentaram explorar seus segredos nunca retornaram. A Ilha do Túmulo de Cristal permanece como um enigma sinistro, um desafio irresistível para aventureiros corajosos e tolos.

ARQUIPÉLAGO DE SERENÁGUA ESMERALDA: O SANTUÁRIO ARBORIZADO

Nos mares de Galiedra, está o deslumbrante Arquipélago de Serenágua Esmeralda. Verdadeiras ilhas adornadas por majestosas árvores gigantes, suas folhagens criam sombras reconfortantes sobre as águas verde cristalina. Cada ilha é um ecossistema único, com as árvores centrais sendo o epicentro da vida local. As criaturas mágicas e plantas exóticas encontram refúgio nas copas, enquanto as raízes se entrelaçam nas profundezas do oceano. Este santuário arborizado tornou-se um ponto de convergência para estudiosos e aventureiros, testemunhando a extraordinária diversidade e magia de Galiedra.

ILHA DO RUGIDO: O COVIL DOS PIRATAS FELINOS

Na vastidão do Oceano Desértico, encontra-se a Ilha do Rugido, um refúgio notório para raças felinas que se tornaram mestres na arte da pirataria. As costas da ilha são adornadas com enormes rochas que ecoam os rugidos dos felinos piratas, alertando os navegantes sobre sua presença. Essas raças, conhecidas como os "Felinavegantes", usam suas ágeis habilidades de navegação e combate para saquear e explorar entre os continentes de Galiedra, em busca de riquezas e aventuras. O comércio clandestino e as histórias de tesouros enterrados tornam a Ilha do Rugido um lugar de perigo e fascínio para os aventureiros destemidos.



A MURALHA DO CEDRICO: BASTIÃO DE ESPERANÇA E MEMÓRIA PRIMORDIAL

Na vastidão escaldante de Galiedra, onde o sol implacável beija a terra árida e a ameaça das Cactaneias paira como uma sombra sinistra, ergue-se a Muralha do Cedrico. Este é um testemunho imponente da resistência do povo de Galiedra contra a invasão iminente das plantas mutantes, e o nome "Cedrico" ressoa como uma lenda entre as nações do Sertão Mágico.

A HISTÓRIA DO HERÓI: CEDRICO, O INQUEBRÁVEL

Cedrico foi um lendário guerreiro Primaris, cuja bravura e determinação se destacaram nas primeiras guerras contra as Cactaneias. Ele liderou exércitos unificados, reunindo Primaris, Avueiros, Aquariz, Roedivorus e outras raças em uma aliança desesperada para conter a expansão devastadora das Cactaneias. Cedrico, conhecido como "O Inquebrável", era o símbolo da esperança em tempos de desespero.

CONSTRUÇÃO DA MURALHA: UM TRIBUTO DURADOURO

Para honrar a memória de Cedrico e consolidar a defesa contra as Cactaneias, as nações do Sertão Mágico se uniram para erguer a imponente Muralha do Cedrico. Esta construção é uma maravilha arquitetônica que se estende pelos territórios fronteiriços, incorporando a magia ancestral das raças que se uniram sob a liderança de Cedrico.

A MÁGICA DA PROTEÇÃO: GUARDIÕES MULTIRRACIAIS

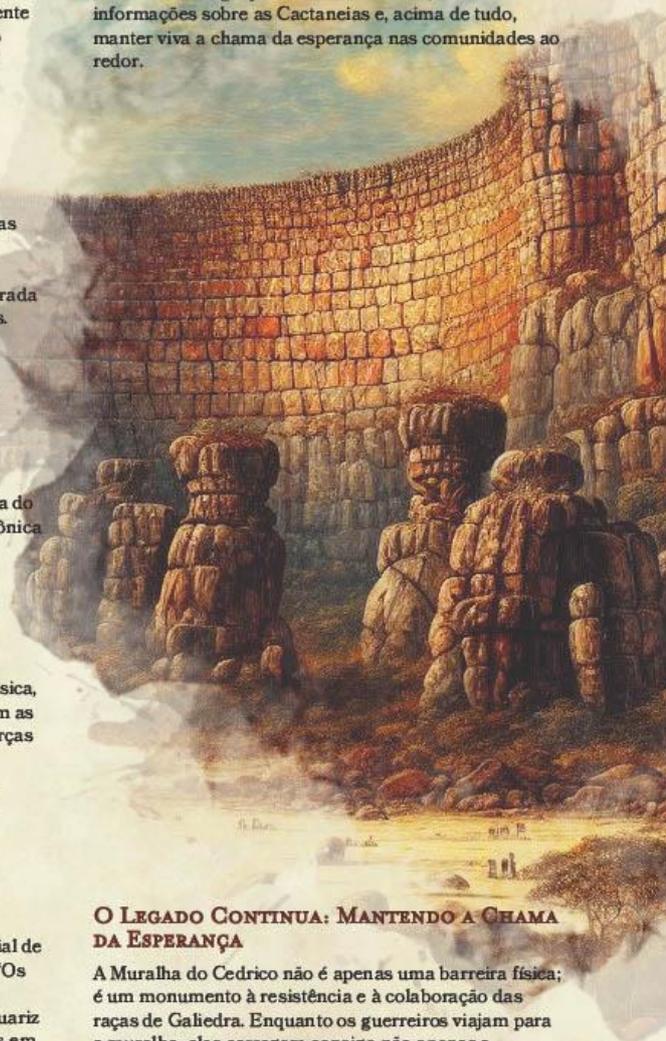
A Muralha do Cedrico não é apenas uma barreira física, mas também uma fortaleza mágica impregnada com as energias combinadas das raças que uniram suas forças na batalha contra as Cactaneias. Magos Avueiros, xamãs Aquariz, feiticeiros Primaris e estrategistas Roedivorus contribuíram com seus conhecimentos místicos para reforçar a muralha com proteções encantadas.

GUARDIÕES DA MURALHA: UMA LIGA MULTIRRACIAL

Para manter a Muralha do Cedrico, uma liga especial de guerreiros foi formada. Essa liga, conhecida como "Os Protetores da Fronteira", inclui destacamentos de guerreiros Primaris, Avueiros ágeis nas alturas, Aquariz especialistas em magia aquática, Roedivorus hábeis em táticas de guerrilha e outras raças que se destacam em combate. Esses guerreiros são enviados em missões periódicas ao longo da Muralha, patrulhando seus territórios e mantendo a vigilância contra qualquer sinal de avanço das Cactaneias.

VIAGENS À MURALHA: UMA JORNADA DE HONRA

Jovens guerreiros de todas as raças são escolhidos para embarcar em uma jornada de honra até a Muralha do Cedrico. Inspirados pela coragem lendária de Cedrico, esses guerreiros são enviados em missões para fortalecer a magia protetora da muralha, coletar informações sobre as Cactaneias e, acima de tudo, manter viva a chama da esperança nas comunidades ao redor.



O LEGADO CONTINUA: MANTENDO A CHAMA DA ESPERANÇA

A Muralha do Cedrico não é apenas uma barreira física; é um monumento à resistência e à colaboração das raças de Galiedra. Enquanto os guerreiros viajam para a muralha, eles carregam consigo não apenas a responsabilidade de proteger as fronteiras, mas também o legado eterno de Cedrico, o Inquebrável. Cada pedra da muralha conta a história da determinação das raças em enfrentar a escuridão e preservar a beleza única do Sertão Mágico.

