**Nome: Gabriel Kennedy Turma: 4**

**Nome: Alexandre Henrique**

**Estória do Jogo**

**Terno Preto**

Magmaw é uma criatura lendária que vive nas florestas e cemitérios a noite, ele usa um terno preto com tons de cinza, sua pele é puro sangue, suas orelhas são pontiagudas, o que lembra vagamente um elfo. Recentemente esta criatura vem sendo temida por toda a humanidade devido a sua forma de matar: A cada noite, uma pessoa desaparece e é encontrada morta em florestas ou cemitérios sem haver nenhum sangue no corpo desta pessoa. Apesar de ser uma criatura do submundo, Magmaw não deseja a destruição, pois a cada morte causada por ele, um dia de vida a mais é adicionado na vida de Magmaw.

Antigas lendas confirmaram que Magmaw podia ter voltado. A humanidade começou a temer que a lenda fosse verdadeira, pois Magmaw estava fazendo exatamente o que a lenda dizia, e com o desaparecimento de pessoas que estavam investigando a existência de Magmaw o rumor tornou-se uma verdade inquestionável para o mundo. Com o foco centrado apenas para Magmaw, criaturas do submundo que tinham se ausentado da Terra por um tempo perceberam que Magmaw estava se tornado famoso no mundo dos humanos, para a infelicidade de Magmaw estas assombrações vieram para a Terra. Porém quando estas criaturas chegaram na Terra houve um clima de competição entre estas criaturas para ver quem matava mais. Os humanos foram feridos pelas competições destas criaturas, além de serem alvos constantes todos os dias de criaturas que desejam a destruição. O caos no mundo mostrou à Magmaw o que ele desencadeou, pois foi o primeiro a voltar para a Terra após um longo período de paz, temendo que o equilíbrio do mundo fosse desfeito por sua culpa ele percebeu que não poderia deixar o mundo nesta destruição.

Para piorar a vida de Magmaw, uma criatura da luz veio encontrar Magmaw.

**Criatura da Luz**: *Magmaw, você é um idiota, você se expos demais, deixou os humanos aterrorizados, deveria te matar por desencadear a destruição no mundo, mas infelizmente não posso, mas poderei fazer isto se não renunciar seu poder hipnótico.*

**Magmaw***: Você não pode fazer isto, eu irei concertar o que eu fiz!*

**Criatura da Luz***: Tarde demais Magmaw...*

Magmaw não lutou contra a criatura da luz, pois seu poder de hipnotismo funciona apenas com humanos, e para se redimir abriu mão deste poder, Magmaw decide continuar e destruir todas as criaturas que desejam a destruição e aumentar sua vida com o sangue destas criaturas.

Magmaw sabia por onde começar, ele não conseguiria acabar com este caos se não conseguisse absorver os poderes das outras criaturas, então ele foi em busca do Diamante Das Sobras que foi trago do submundo por uma criatura, para sua sorte esta criatura foi para a Alemanha, lugar onde Magmaw mora. Quando Magmaw chegou no cemitério onde a criatura estava precisou destruir algumas criaturas chamadas Rollts. Magmaw avistou o Diamante das Sombras e conseguiu pegá-lo, porém Rollman, a criatura que trouxe o diamante apareceu.

**Rollman**: *Largue isto agora!*

**Magmaw**: *HAHAHA!!!*

**Rollman**: *irei te destruir pela sua arrogância Magmaw!*

**Magmaw**: *Você continua sendo o idiota de sempre Rollman, nem sabe usar o diamante, tsc tsc, irei com ele e você será o primeiro a morrer!*

No seu caminho afrente no mesmo cemitério Magmaw encontra uma criatura chamada Artramedes disposto a ajuda-lo, esta criatura ensina um novo poder para Magmaw e diz para ele que na Indonésia há um lugar onde reside um vulcão perigoso e há uma criatura de fogo que deseja ativar esse vulcão para destruir várias cidades próximas. Magmaw descobre que nem todas as criaturas que vieram do submundo queriam a destruição e Artramedes era uma delas. Artramedes abriu um portal para Magmaw para este vulcão.

Magmaw percorre o vulcão e acha a criatura que esta corrompendo o vulcão, era uma espécie de fogo com uma grande marreta na mão que se apresentou como Ragnon.

**Ragnon**: *Olá Magmaw, fiquei sabendo de suas atitudes, meu nome é Ragnon, acho que você veio para me impedir, pois soube que você quer apenas as atenções para você.*

**Magmaw**: *Não deixarei que você ative esse vulcão.*

**Ragnom***: Que pena... você chegou atrasado, hahaha, acho que você não tem resistência contra o magma ein?*

De repente a lava do vulcão começou a subir e Magmaw não tinha para onde fugir, porém um dragão apareceu por cima de Magmaw e mandou-o montar em cima dele e começaram a subir para escapar do vulcão. Quando Magmaw conseguiu escapar do vulcão junto com o dragão, o dragão ficou ferido por causa das chamas, o dragão começou a se transformar até virar em uma criatura branca e do tamanho de Magmaw, era Artramedes.

Artramedes preocupado disse a Magmaw que tinha uma noticia terrível.

**Artramedes**: *Magmaw, senti um grande poder vindo do espaço, creio que seja os Viajantes das Sombras, provavelmente já sabem do estado atual da Terra.*

**Magmaw*:*** *O que são estes viajantes?*

**Artramedes***: Antigamente eles eram aliados de dragões como eu, porém sua sede de destruir mundos os levou para as trevas mais profundas.*

**Magmaw***: por que eu nunca soube de suas existências?*

**Artramedes***: Porque eles são as criaturas mais antigas do mundo, porém são hoje as menos numeras, restaram apenas 4 deles. Sua sede de poder os leva para a morte. E como a minha espécie era aliados deles eu posso sentir um poder grandioso vindo para cá, minha intuição diz que são eles.*

Magmaw tem que se apressar para tentar restaurar o equilíbrio antes que estas criaturas cheguem. Porém, Magmaw tem um grande problema, as criaturas que causam a destruição estão espalhadas pelo mundo e isso dificulta seu objetivo de não deixar os Viajantes das Sombras chegarem, e com Artramedes ferido desde a última batalha, é impossível criar portais estando tão ferido e demoraria muito tempo para Artramedes recuperar suas feridas, porém, para a sorte de Magmaw, Artramedes diz que no lugar que eles estão perto do vulcão existem 4 lugares próximos que guardam artefatos que podem cauterizar as feridas do dragão, porém, tais artefatos são extremamente perigosos se não usados de forma correta, o que causa a Magmaw treinar mais suas habilidades. Para a infelicidade de Magmaw, os artefatos foram descobertos por criaturas malignas que agora guardam os artefatos, agora muito mais numerosos Magmaw terá um desafio interessante.

Quando Magmaw obtém os artefatos e tenta juntar os quatro artefatos, ele nota que nada acontece, mas ele percebe que entre os quatro artefatos precisam de uma chave para ativá-los. Ragnon chega sorrateiramente perto de Magmaw no ultimo templo do artefato.

**Ragnon**: *Obrigado por conseguir estes artefatos Magmaw, eu não poderia lutar contra essas criaturas, mas estava querendo esse grande poder.*

**Magmaw**: *Você nunca terá isto.*

**Ragnon***: Conhece esta chave? Acho que você precisa dela. Será uma batalha interessante, você tem os artefatos e eu tenho a chave, seria muito bom se nós trabalhássemos juntos sabia?*

Magmaw consegue derrotar Ragnon e pegar a chave com os novos poderes que adquiriu em busca dos quatro artefatos. Então, Magmaw usa o artefato ativado com a chave em Artramedes e consegue cauterizar suas feridas. Em agradecimento, Artramedes concede um poder diferenciado a Magmaw como recompensa.

Junto com Artramedes, Magmaw dizima várias criaturas malignas pelo mundo para tentar restaurar o equilíbrio e evitar os Viajantes das Sombras, porém Artramedes sente a presença de um grande poder, ele avisa a Magmaw que foi um Viajante das Sombras que chegou a Terra.

**Artramedes**: *Magmaw, sinto uma forte presença de um grande poder.*

**Magmaw**: *Os viajantes?*

**Artramedes**: *Não, parece que apenas um viajante chegou, mas sinto o poder dos três ainda, mas parece que não estão vindo para a Terra.*

**Magmaw***: Então os outros não vão vim?*

**Artramedes***: Depende, se este viajante for derrotado, há uma grande chance dos outros quererem vingança. Mesmo assim temos que enfrenta-lo, vou abrir um portal para nós.*

Magmaw viaja até onde o Viajante teria chegado, lá vê apenas destruição e nem um inimigo, até ele encontrar o Viajante que ao ver Magmaw tentou o destruir com um golpe, mas foi surpreendido, Magmaw estava disposto e mais forte do que nunca. Porém, o Viajante é muito habilidoso e rápido, Artramedes se junta a Magmaw, e tenta atacar o Viajante com magias à distância. Para derrotar o Viajante, os heróis tem que se colocarem em posições estratégicas para conseguir um bom trabalho em grupo para destruir o viajante, quando seus objetivos estavam se cumprindo o Viajante consegue dar a volta por cima e prender Artramedes em um corrente de sombras e arremessa Magmaw para longe, o Viajante não perdeu tempo e logo foi tentar matar Artramedes, o que o viajante não sabia é que Magmaw era muito esperto e estava esperando o momento certo para voltar, com as intenções do Viajante no dragão, Magmaw aproveitou a baixa guarda do Viajante, porém, como o Viajante era um ser de Sombras, Magmaw percebeu o que deveria ser feito, ele imobilizou o Viajante por alguns segundos e tentou corromper as sombras do viajante, que se desestabilizou e absorveu toda a luz que estavam ao redor, destruindo por completo o viajante, e parcialmente Magmaw.

Artramedes usa toda sua força para reviver Magmaw, quando Magmaw retoma a consciência, Artramedes diz a ele que o problema foi resolvido por enquanto, o primeiro Viajante foi apenas o início, porém o dragão sentia os outros viajantes ainda bem longe o que dava tempo para Magmaw terminar o seu trabalho. Agora com a maioria das criaturas malignas mortas, Magmaw decide parar de assombrar pessoas e ele volta a sua rotina de destruir criaturas, agora a toda a humanidade está calma e não há criaturas suficientes para dizimar os humanos. Porém, segundo Artramedes, há uma grande chance dos outros viajantes chegarem, agora só resta a Magmaw esperar e treinar para a próxima aventura.