


O JOGO



Legacy of the Elemental Realms

Jogo Cooperativo de 1 a 5 jogadores.

Tempo de Jogo: 60 min.

Criado por Nelson Vieira Martins

História do Jogo: Legacy of the Elemental Realms


História do Jogo: Legacy of the Elemental Realms

Há muito tempo, os Reinos Elementais existiam em harmonia, regidos pelas forças primordiais do fogo, gelo, veneno e trevas. Esses elementos formavam o equilíbrio perfeito do mundo, sob a proteção de entidades ancestrais conhecidas como os Elementais. Cada um controlava seu domínio, mantendo o fluxo natural entre as eras. No entanto, uma guerra cataclísmica entre os Elementais mudou tudo.

Na busca por poder absoluto, os Elementais travaram uma batalha devastadora, lançando suas terras em caos. Vulcões explodiram, nevascas eternas cobriram o mundo, as florestas envenenadas tomaram conta da natureza, e as sombras consumiram tudo que restou. A guerra fragmentou a fonte de equilíbrio, a Essência Harmônica, um artefato místico capaz de restaurar a paz entre os elementos.

Em um último ato de desespero, os Elementais esconderam a Essência em 4 fragmentos, confiando-os às suas **Criaturas Guardiãs do Fragmento** — guardiãs imortais nascidas da própria fúria dos elementos. Com o passar das eras, essas criaturas tornaram-se símbolos do caos e da desordem, protegendo os fragmentos a qualquer custo.

1. Venaris
A Era da Natureza Venenosa



Elemento Dominante: Veneno e Natureza Mutante

Cores Temáticas: Verde

Venaris é uma Era onde a natureza se torna uma força perigosa e imprevisível. As florestas estão cheias de plantas venenosas e criaturas mutantes, e o ar está contaminado por toxinas naturais. A flora e a fauna que antes ofereciam abrigo e alimento agora se tornam uma ameaça constante.

- Desafios:** Plantas venenosas, criaturas mutantes, e um ambiente que causa danos contínuos aos jogadores se não tomarem cuidado.


A Chegada dos Personagens

A Chegada dos Personagens

Nossos personagens não são nativos deste mundo. Eles vêm de uma realidade muito diferente, um lugar onde os ecos da guerra dos Elementais começaram a tocar e distorcer a realidade. Um antigo profeta revelou uma visão aos nossos heróis: os Reinos Elementais estavam desmoronando, e se o equilíbrio não fosse restaurado, o caos se espalharia para outros mundos, consumindo tudo em seu caminho.


Cada personagem, com motivações distintas, decide atravessar portais místicos que os levam a esses reinos hostis. O objetivo é claro: encontrar os **4 fragmentos da Essência Harmônica**, derrotando as Criaturas Anciãs que guardam cada fragmento. Somente reunindo todos os fragmentos será possível restaurar o equilíbrio e salvar seu próprio mundo da destruição iminente.

NOTAS E IDEIAS




ALGUMAS IDEIAS PARA O JOGO

266 words




ALGUMAS IDEIAS PARA O JOGO (Copy - sync conflict)

266 words



ALGUMAS IDEIAS PARA O JOGO (Copy - sync conflict)


223 words



ALGUMAS IDEIAS PARA O JOGO (Copy - sync conflict)

164 words

2. Glacis
A Era da Geada Negra




Elemento Dominante: Gelo e Nevascas Mortais

Cores Temáticas: Azul Claro e Gelo

Na Era de **Glacis**, o mundo está coberto por um inverno eterno. A geada domina o ambiente, e nevascas frequentes limitam a visibilidade e a movimentação. O frio extremo drena a resistência dos jogadores, forçando-os a encontrar fontes de calor constantemente ou sofrer os efeitos da hipotermia.

- Desafios:** Nevascas implacáveis, gelo escorregadio, e áreas congeladas que dificultam a movimentação e drenam resistência.

3. Terragorn
A Era da Rocha e do Fogo




Elemento Dominante: Fogo e Rocha

Cores Temáticas: Vermelho e Terroso

A Era de **Terragorn** é marcada pela fúria do fogo e a rigidez da terra. Vulcões ativos, terremotos e fissuras no solo são comuns. O calor abrasador afeta a resistência dos personagens, exigindo que os jogadores gerenciem seus recursos de sobrevivência com mais cuidado.

- Desafios:** Incêndios frequentes, falta de água, tempestades de cinzas, e terrenos acidentados que dificultam a exploração.

4. Tenebris
A Era das Sombras e Pesadelos



Elemento Dominante: Trevas e Pesadelos

Cores Temáticas: Preto

Durante a Era de **Tenebris**, o mundo é coberto por uma escuridão contínua. As sombras ganham vida, e as criaturas de pesadelo emergem para aterrorizar os jogadores. A falta de luz reduz a sanidade dos personagens, exigindo que eles busquem constantemente abrigo ou fontes de iluminação.

- Desafios:** Névoas densas, criaturas invisíveis, sanidade diminuída a cada turno, e áreas de escuridão total.

Objetivo do Jogo

As Criaturas Anciãs e os Fragmentos da Essência Harmônica

Em cada uma dessas Eras, uma **Criatura Guardiã** guarda um fragmento da **Essência Harmônica**. Esses seres colossais são os remanescentes da guerra dos Elementais, criados para proteger os fragmentos a qualquer custo.

- Para avançar no jogo e restaurar o equilíbrio dos Reinos Elementais, os jogadores precisam derrotar as 4 Criaturas Anciãs. Cada uma delas guarda um fragmento da Essência.
- Ao derrotar todas as Criaturas Anciãs, os jogadores reúnem todos os 4 fragmentos e reconstroem a **Essência Harmônica**. Isso não apenas restaura o equilíbrio dos elementos, mas também previne que o caos dos Reinos Elementais se espalhe para o mundo de origem dos personagens.

O Objetivo Final

O objetivo dos personagens é claro: **salvar seu próprio mundo**. Ao restaurar a Essência Harmônica, eles não apenas restabelecem o equilíbrio nos Reinos Elementais, mas também impedem que o caos destrua outras realidades.

No turno final, após derrotar as Criaturas Anciãs, os jogadores devem utilizar a Essência para reverter os danos causados pela guerra dos Elementais. Eles terão a escolha de restaurar os Reinos à sua antiga glória ou tomar o poder da Essência para si, moldando o futuro de ambos os mundos de acordo com suas próprias ambições.

Conclusão

Legacy of the Elemental Realms coloca os jogadores em uma jornada épica para restaurar o equilíbrio em um mundo devastado por forças elementais fora de controle. Cada Era traz desafios únicos, e a narrativa envolvente conecta os personagens a um destino maior — salvar seu próprio mundo e impedir que o caos se espalhe. O destino dos Reinos Elementais e de seu próprio mundo está nas mãos dos jogadores, e a restauração da **Essência Harmônica** é a chave para a vitória.