

THE LOST GODDESS

Whitepaper — O Mundo de Éden

thelostgoddessgame.com

Versão 1.0 · 2026

1. Visão Geral

The Lost Goddess é um MMORPG gratuito de navegador ambientado no mundo de **Éden**. Jogue direto no navegador, sem instalação, com personagem persistente salvo em servidor, ou explore sozinho no modo offline. O jogo já está no ar hoje em **thelostgoddessgame.com**.

Este documento apresenta a visão completa do mundo de Éden: sua história, suas classes, seus sistemas de equipamento e progressão, e o caminho que o jogo está percorrendo rumo a essa visão. Alguns sistemas aqui descritos já estão em jogo hoje; outros fazem parte do roadmap de desenvolvimento contínuo. Éden é um mundo vivo, construído em público, peça por peça.

2. A Lore: Etain, a Deusa Perdida

Éden foi criação de Etain. Dizem que ela morreu, ou desapareceu — ninguém sabe ao certo, e é exatamente essa incerteza que dá nome ao jogo: *The Lost Goddess* não é uma personagem jogável, é a ausência dela. Enquanto Etain guiava o mundo, a Aliança da Luz e a União da Fúria conviviam; foi o silêncio dela que abriu espaço para a guerra entre as duas se alastrar de vez.

"Um homem e uma mulher, descendentes diretos de Etain, vão nascer entre os mortais e encerrar essa guerra de uma vez por todas." — profecia repetida em toda Éden, de sacerdote a sacerdote, de taverna a taverna.

Ninguém sabe quem são esses descendentes, nem onde vão nascer, nem se já nasceram. Cada novo mapa da progressão principal — Akanis, Akahim, os desertos, Akaruã — avança essa história aos poucos, por meio dos NPCs que a carregam e do que se encontra nas ruínas de civilizações mais antigas que a guerra atual, testemunhas silenciosas de um tempo em que Etain ainda estava presente.

3. As Duas Facções

Aliança da Luz (Humanos e Elfos) contra **União da Fúria** (Nordeins/Vail e Elfos Negros). As duas facções disputam eventos semanais de guilda, Guerra de Guildas e o cerco de castelo de Akaruã. Qualquer jogador, de qualquer facção, escolhe entre as mesmas 9 classes — o que muda é só o lado da guerra que você defende.

4. As 9 Classes

Progressão via Pontos de Habilidade, ganhos a cada nível, liberando uma árvore dividida em passivas, ativas e buffs.

 Paladin — Tanque

 Warrior — Melee Físico

 Hunter — Atirador

 Rogue — Assassino de Agilidade

 Mage — Mago de Área

 Priest — Suporte/Cura

 Warlock — Dreno e Maldições

 Shaman — Totens e Elementos

 Druid — Formas da Natureza

Cada classe tem uma identidade de combate própria: o Paladin provoca e absorve dano para proteger o grupo; o Warlock invoca um servo e drena a vida do inimigo; o Druid troca de forma instantaneamente para alternar entre tanque, combate ágil ou cura. Nenhuma classe é exclusiva de uma facção — a escolha é sempre livre.

5. Equipamento e o Sistema de Pedra

Armaduras se dividem em três pesos ligados à classe (Malha, Couro, Tecido), e toda peça de raridade Nobre ou superior carrega slots para **Pedras** — o sistema unificado de gemas de Éden. Pedras de atributo, vitais, elementais, duplas, triplas e sônicas se inserem via martelo de conexão e podem ser removidas via martelo de extração, com risco de quebra que cresce junto com o poder da Pedra.

Raridade	Slots de Pedra	Onde encontrar
Comum	0–1	Drop básico de mob
Nobre	1–2	Craft ou drop médio
Heróico	2–4	Bosses de Akanis/Akahim
Dread	3–5	Bosses de nível mais alto
Lendário	4–6	Crafts de boss (deserto, selva PVP, Akaruã)
Deusa	6, com bônus nativo	Topo do jogo — armas épicas de Akaruã

O refino de equipamento vai de +1 a +20, com risco crescente de falha a partir de +6 — mas a falha nunca destrói a Pedra já encaixada, só o refino da peça, e itens de proteção (dropados

ou vendidos) reduzem esse risco nas faixas mais altas.

6. Mundo e Progressão

A jornada começa em Éden com um tutorial guiado e uma vila inicial onde quests cobrem a maior parte da experiência dos primeiros níveis. Da vila para os acampamentos, e dos acampamentos para a borda do mapa, a dificuldade cresce junto com o incentivo a formar grupo. O nível 15 marca a entrada em **Akanis**, o primeiro mapa de guerra entre as facções — e o começo de uma cadeia de mapas (Akahim, os desertos, Akaruã) que revela, pouco a pouco, o que aconteceu com Etain.

7. Guildas e Endgame

Guildas se fundam a partir do nível 40, crescem por Pontos de Guilda ganhos em missões, world bosses e eventos de ranking, e chegam a abrigar até 150–200 membros no nível máximo. O banco de guilda compartilha Pedras, equipamentos e ouro entre os membros; buffs de clã comprados com esse ouro beneficiam todo mundo.

No topo do jogo, world bosses com timer fixo disputados entre raids de guildas inteiras dropam as Pedras mais raras e as armas de tier Deusa. Montarias e pets de endgame somam velocidade, bônus de atributo e auto-loot de área para quem já dominou o que Éden tem a oferecer.

8. Jogue Onde Quiser

The Lost Goddess já roda hoje direto no navegador, sem instalar nada — é assim que qualquer jogador entra pela primeira vez. A partir daí, o objetivo é dar liberdade de plataforma: um app de desktop (Windows, macOS, Linux) com atualização automática, e versões nativas para iOS e Android, todos conectados ao mesmo personagem, ao mesmo mundo, ao mesmo progresso.

9. Um Mundo Construído em Público

Éden está sendo construído de forma contínua e transparente. Cada mapa novo, cada classe refinada, cada sistema de economia ajustado é parte de um mundo vivo que cresce junto com sua comunidade. A profecia dos filhos da Deusa ainda não se cumpriu — e contar essa história, mapa por mapa, é o trabalho de todos nós.

thelostgoddessgame.com

Jogue grátis. Sem instalação. O mundo de Éden espera.