

Expanda universos. Assine grandes histórias.

COLETÂNEAS

LENDARI[®]
ENTERTAINMENT

Terror digital que nasce nas sombras da internet

Coletânea inspirada em lendas urbanas on-line, fóruns obscuros e arquivos de mídia corrompidos. Monstros virais, jogos amaldiçoados, correntes de e-mail letais e canais de streaming perdidos são comuns. As histórias devem dar a sensação de descoberta de algo “proibido”.

CREEPY PASTAS

LENDARI

ENTERTAINMENT

Temas-chave:

- Textos in universe (logs, comentários, DMs).
- Maldição/assombração digital.
- Metanarrativa (leitor torna-se parte do terror).
- Efeitos colaterais do consumo de conteúdo.

Tom predominante:

- Horror rápido, claustrofóbico, muitas vezes em primeira pessoa.
- Público-alvo recomendado: 16+; fãs de terror rápido e cultura de internet.

Limites criativos / Não fazer:

- Evitar paródias diretas de creepypastas clássicas já licenciadas a terceiros.
- Não envolver menores de idade em violência explícita gráfica.

CREEPLY PASTAS

High-tech, low-life no mundo
do final do Século XXI

Distopia neon mundial em 2084. Megacorporações controlam recursos, milícias urbanas patrulham favelas verticais, e implantes neurais ilegais estão por toda parte. O cenário equilibra crítica social, ritmo noir e ação tecnológica.

CYBER PUNK 2084

LENDARI
ENTERTAINMENT

Temas-chave:

- Hacktivismo, ciber-guerrilha.
- Implantes biohack e realidade aumentada.
- Choque cultural latino-americano x globalização.
- Criminalidade corporativa.

Tom predominante:

- Sombrio, urbano, com sarcasmo e desesperança equilibrados por rebeldia.

Público-alvo recomendado:

- 18+; leitores de ficção científica, fãs de ação noir futurista.

Limites criativos / Não fazer:

- Não romantizar regimes autoritários; críticas são bem-vindas.
- Evitar caricaturas culturais; priorizar perspectivas locais autênticas.

CYBER PUNK 2084

A realidade é apenas
outra interface

Explora mundos artificiais, IA onírica e o colapso da identidade. Personagens podem transitar entre camadas de simulação sem saber qual é a “base”. Conflitos giram em torno de despertar, sensação de déjà-vu e falhas de rendering da realidade.

SIMULACRO & SIMULAÇÃO

LENDARI
ENTERTAINMENT

Temas-chave:

- Metafísica digital.
- Existencialismo pós-humano.
- Loops temporais.
- IA que desenvolve crenças metafóricas.

Tom predominante:

- Filosófico, surreal, com momentos de horror cerebral.

Público-alvo recomendado:

16+; leitores que apreciam ficção especulativa cerebral.

Limites criativos / Não fazer:

- Manter lógica interna: mesmo o surreal segue regras consistentes.
- Evitar exposição excessiva; mostrar estranhamento na vivência do personagem.

SIMULACRO & SIMULAÇÃO

Sobrevivência humana quando
o mundo pertence aos mortos

Horror zumbi ambientado em cidades e comunidades isoladas de um Brasil devastado. O foco são dilemas éticos, gestão de recursos e conflitos entre vivos — os zumbis são mais pressão constante do que protagonistas.

DOS MORTOS

LENDARI
ENTERTAINMENT



Temas-chave:

- Colapso social.
- Ética na sobrevivência.
- Família versus comunidade.
- Monotonia e trauma de viver em ruínas.

DOS MORTOS

Tom predominante:

- Tenso, dramático, foco em horror psicológico.

Público-alvo recomendado:

- 16+; fãs de terror apocalíptico e drama humano.

Limites criativos / Não fazer:

- Não usar vírus/zumbi patenteado por terceiros; usar bases do próprio universo.
- Evitar tratar zumbis como gag cômico constante – o clima deve permanecer sério.

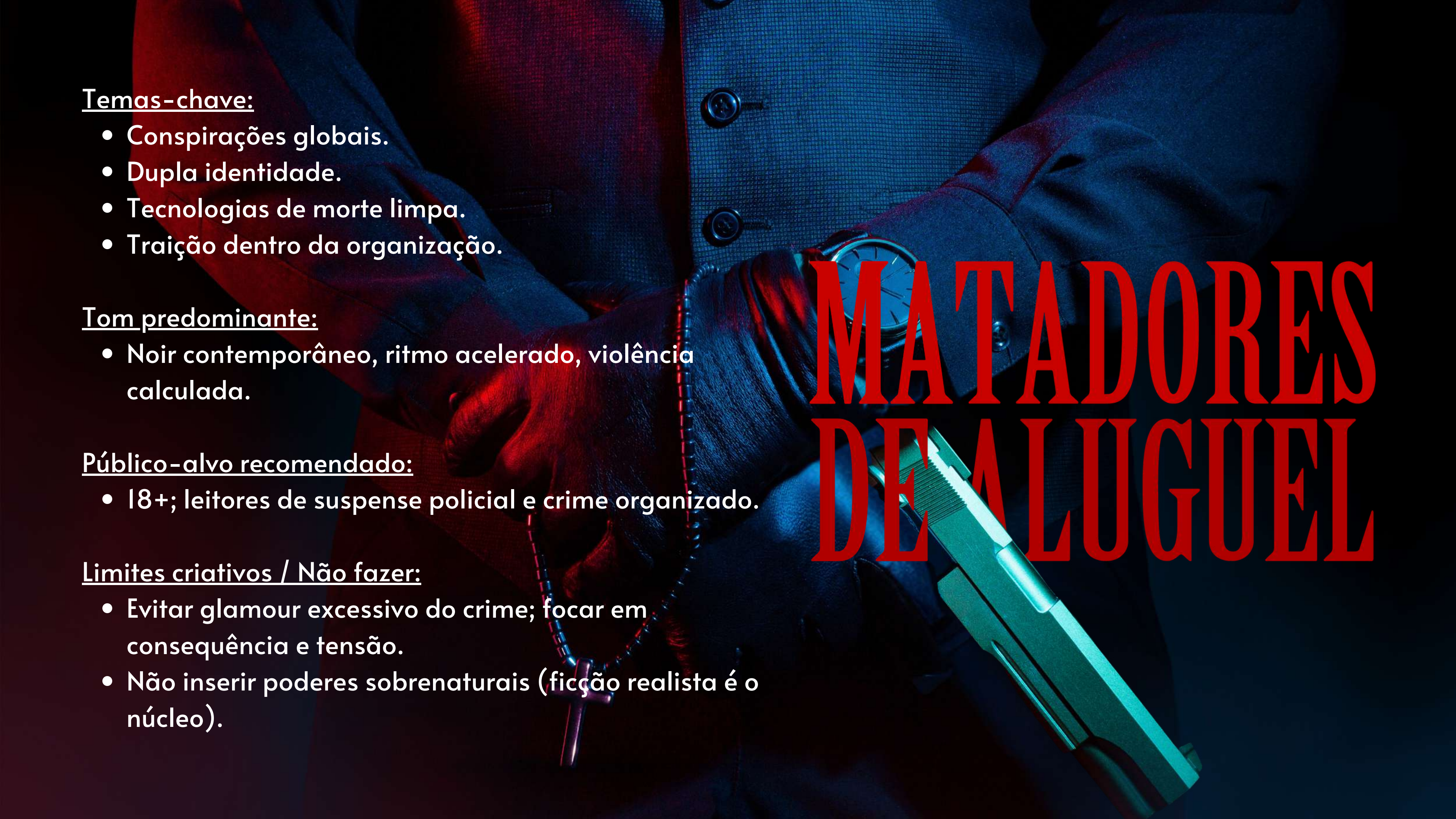
A person in a dark suit is shown from the chest down. They are wearing a red cross necklace and a watch on their left wrist. They are holding a handgun in their right hand. The background is dark with red and blue lighting.

Assassinos invisíveis,
eficiência absoluta

Os arquivos secretos do Sindicato revelam crimes sem pistas. Narrativas misturam thriller, mistério e moral ambígua. Pode haver disputa interna por poder, contratos cruzados e autoridades incapazes de rastrear os culpados.

MATADORES DE ALUGUEL

LENTARI
ENTERTAINMENT

A person in a dark suit with a red cross necklace and a watch, holding a handgun. The background is dark with red and blue lighting.

Temas-chave:

- Conspirações globais.
- Dupla identidade.
- Tecnologias de morte limpa.
- Traição dentro da organização.

Tom predominante:

- Noir contemporâneo, ritmo acelerado, violência calculada.

Público-alvo recomendado:

- 18+; leitores de suspense policial e crime organizado.

Limites criativos / Não fazer:

- Evitar glamour excessivo do crime; focar em consequência e tensão.
- Não inserir poderes sobrenaturais (ficção realista é o núcleo).

MATADORES DE ALUGUEL



Quando o tempo sangra,
a eternidade desperta

Vampiros originados antes do Dilúvio bíblico sobreviveram às ruínas de impérios e à virada de cada século. Disfarçados em cortes reais, corporações ou subculturas urbanas, esses imortais tecem conspirações para manter o domínio sobre seus rebanhos humanos e sobre as novas gerações de vampiros dissidentes.

ANTEDILUVIANOS

LENDARI
ENTERTAINMENT

Temas-chave:

- Decadência moral de seres eternos.
- Choque cultural/religioso.
- Memória fragmentada: séculos de lembranças distorcidas.
- Dualidade predador-protetor com humanos.

Tom predominante:

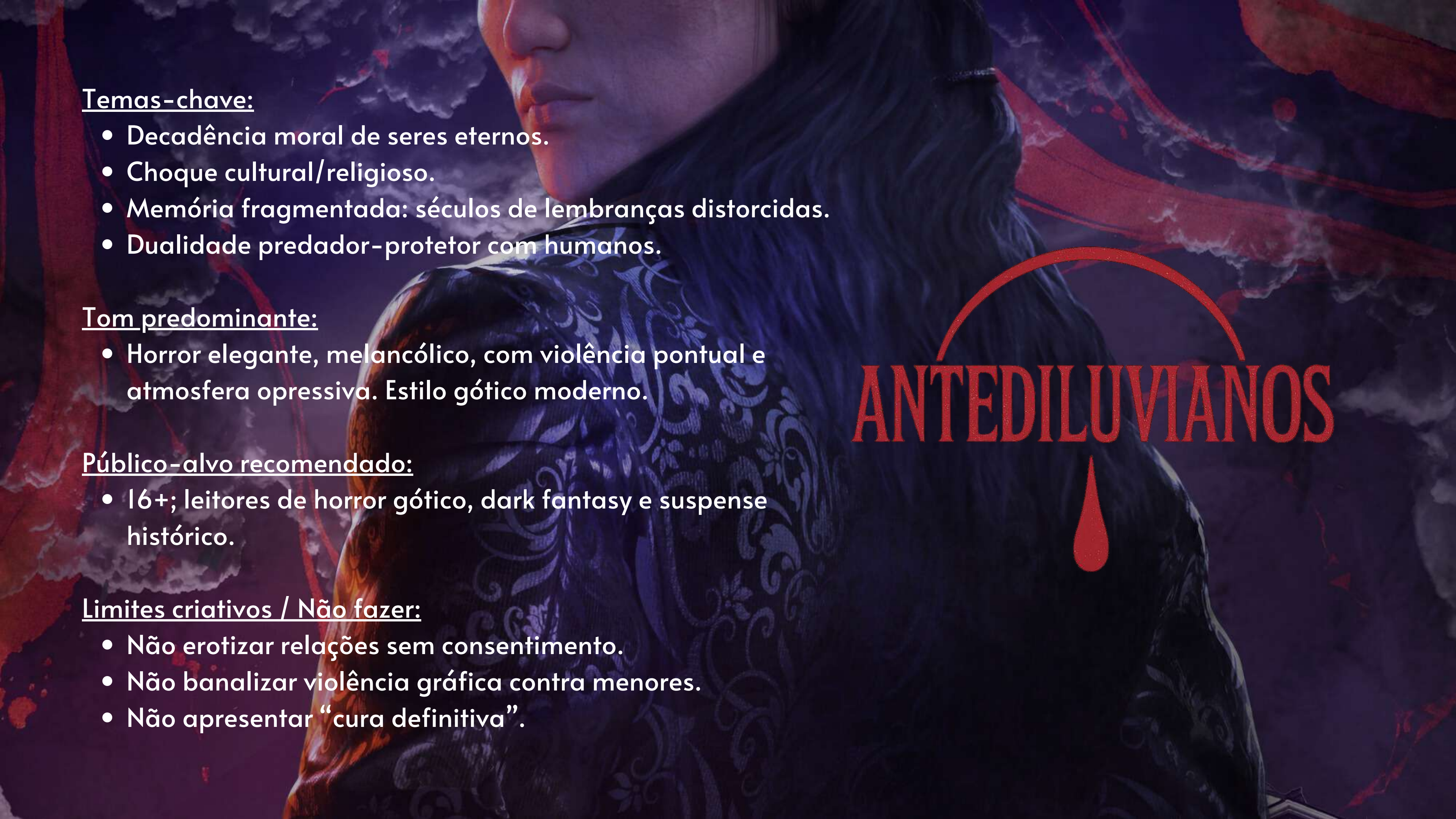
- Horror elegante, melancólico, com violência pontual e atmosfera opressiva. Estilo gótico moderno.

Público-alvo recomendado:

- 16+; leitores de horror gótico, dark fantasy e suspense histórico.

Limites criativos / Não fazer:

- Não erotizar relações sem consentimento.
- Não banalizar violência gráfica contra menores.
- Não apresentar “cura definitiva”.



ANTEDILUVIANOS



Horror cósmico em escala indiferente ao humano

Entidades ancestrais, anteriores à criação, alteram leis da física conforme caprichos. O foco é insignificância humana, culto degenerado e revelações que enlouquecem. Atmosfera de horror cósmico reinterpretada em cenários tropicais ou urbanos do hemisfério sul.

OS OUTROS DEUSES

LENDARI
ENTERTAINMENT

Temas-chave:

- Cultos secretos.
- Arqueologia proibida.
- Ressonâncias cósmicas.
- Efeitos físicos/mentais de contato divino.

Tom predominante:

- Sutil, atmosférico, com horror crescente.

Público-alvo recomendado:

- 16+; apreciadores de horror cósmico e mistério arqueológico.

Limites criativos / Não fazer:

- Não usar clichês racistas de horror cósmico clássico; foco na crítica moderna.
- Sem combate 'heroico' tradicional — ênfase na impotência do indivíduo.

OS OUTROS DEUSES

Algumas portas foram
trancadas pelo próprio universo

Cada história gira em torno de um local amaldiçoado: hotéis, parques, cidades-fantasma, ilhas esquecidas. O cenário é praticamente o 'personagem' central. Visitantes enfrentam paradoxos espaciais, lapsos temporais ou presenças hostis.

LUGARES
PARA JAMAIS
VISITAR

LENDARI
ENTERTAINMENT

Temas-chave:

- Exploração proibida.
- Arquitetura sobrenatural.
- Isolamento extremo.

Tom predominante:

- Suspense claustrofóbico, exploração lenta.

Público-alvo recomendado:

- 14+; fãs de horror de ambiente e escape rooms.

Limites criativos / Não fazer:

- Não criar locais fictícios - as localidades devem ser reais e constar geolocalização ao leitor.



LUGARES
PARA JAMAIS
VISITAR

Quando o além encontra a tecnologia

Mistura technothriller e paranormal science: IA, big data ou robótica lidando com fenômenos além da física. Podem surgir softwares oraculares, espectros em redes neurais e dispositivos que interpretam sinais do “outro lado”.



LENDARI
ENTERTAINMENT

Temas-chave:

- Hardware e software assombrados.
- Algoritmos de predição mística.
- Engenharia reversa do sobrenatural.
- Conflito ciência versus fé.

Tom predominante:

- Intriga científica com picos de horror.

Público-alvo recomendado:

- 14+; leitores de suspense tecnológico/paranormal.

Limites criativos / Não fazer:

- Não desvendar completamente o fenômeno, pois a ideia é manter uma aura de inexplicável.
- Evitar super-poderes de IA que quebrem toda a consistência narrativa.



Cada porta pode
alterar sua realidade

Localizado na cidade de Ilha dos Sonhos, o Museu das Ilusões só pode ser acessado por um trem místico que surge das montanhas. Em seu interior, uma miríade de portas, cada qual com uma palavra. Só se pode escolher uma. Ao cruzá-la, o visitante terá uma experiência onírica que mudará sua vida para sempre.

O MUSEU *das* ILUSÕES

LENDARI

ENTERTAINMENT

Temas-chave:

- Sonhos e devaneios.
- Experiências surrealistas.

Tom predominante:

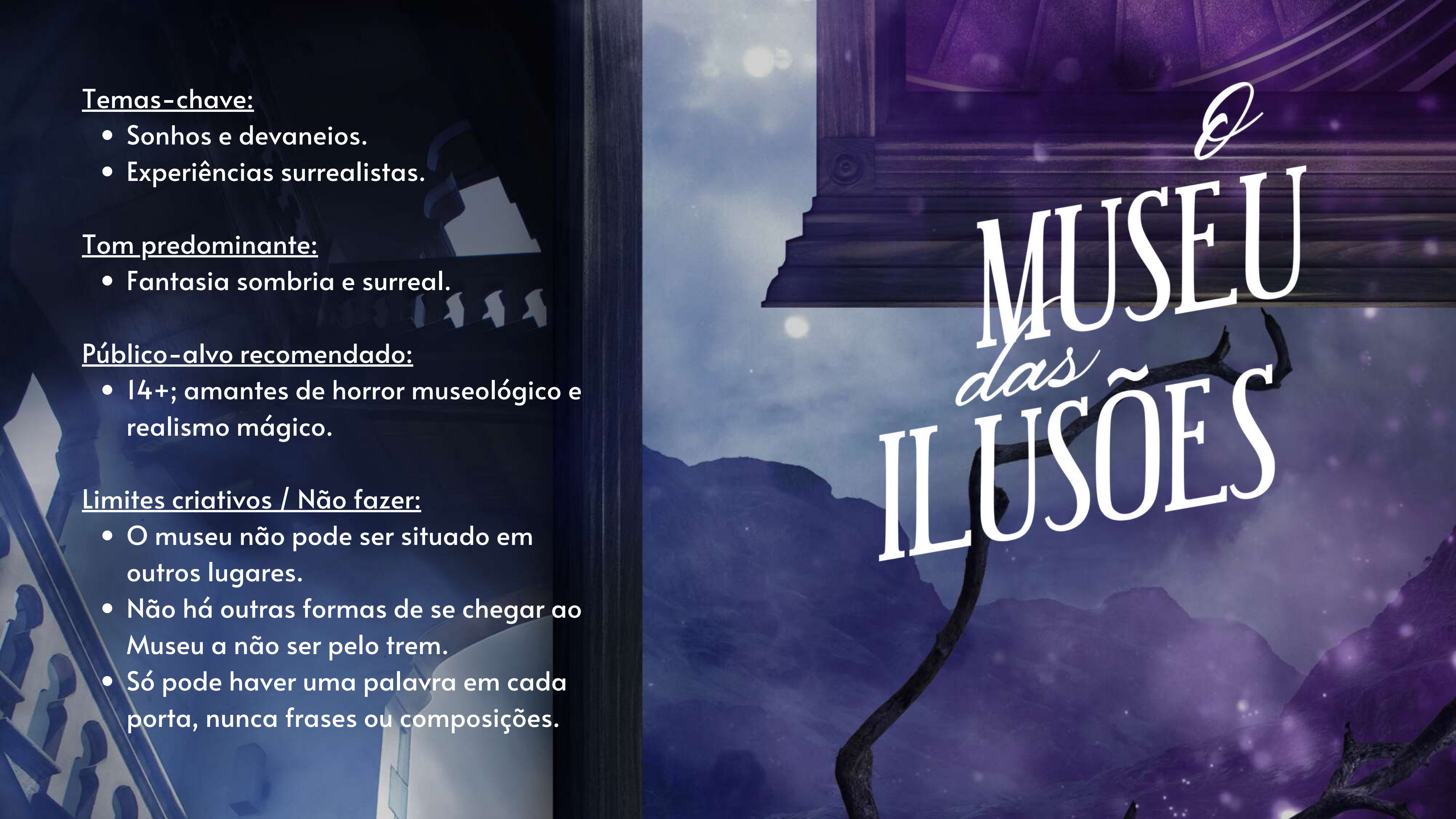
- Fantasia sombria e surreal.

Público-alvo recomendado:

- 14+; amantes de horror museológico e realismo mágico.

Limites criativos / Não fazer:

- O museu não pode ser situado em outros lugares.
- Não há outras formas de se chegar ao Museu a não ser pelo trem.
- Só pode haver uma palavra em cada porta, nunca frases ou composições.



O MUSEU *das* ILUSÕES

O baile continua, mesmo
após o último suspiro

Fantasia gótica centrada em mansões decadentes, bailes eternos de espíritos e maldições familiares transmitidas por gerações. A estética é fúnebre, melancólica e centrada nos sentimentos, traumas e tristezas dos que já se foram.

a dança dos fantasmas tristes

LENDARI
ENTERTAINMENT

Temas-chave:

- Amores impossíveis.
- Maldições de linhagem.
- Música espectral.
- Cativo emocional.

Tom predominante:

- Melancólico, poético, com horror romântico.

Público-alvo recomendado:

- 12+; leitores de dark fantasy e ghost romance.

Limites criativos / Não fazer:

- Evitar erotização explícita dos fantasmas (tom YA-adulto).
- Os vivos não 'dominam' os mortos. Relação é de sofrimento mútuo.

a dança dos fantasmas tristes

Todo boato é verdadeiro
em algum nível

Coletâneas que abordam teorias
conspiratórias como se fossem fatos:
homens-aliens, bases lunares secretas,
sociedade do interior oco da Terra. Aqui a
especulação ganha vida na ficção.

A Enciclopédia das TEORIAS da CONSPIRAÇÃO

LENDARI
ENTERTAINMENT

Temas-chave:

- Pseudo-ciência.
- Governo oculto.
- Manuscritos redescobertos.
- Jornalismo investigativo marginal.

Tom predominante:

- Satírico, inquietante, entre humor ácido e horror.

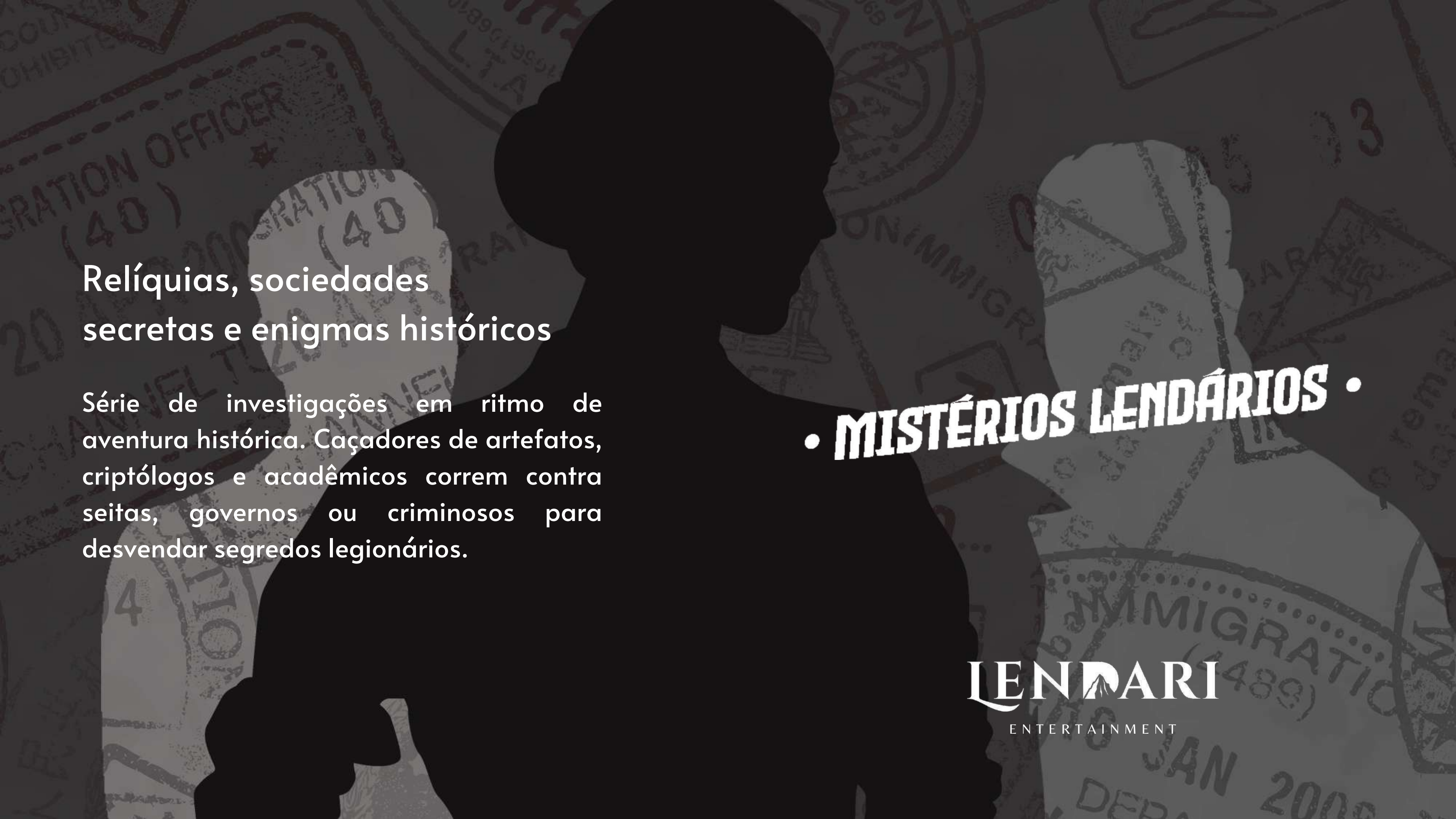
Público-alvo recomendado:

- 16+; fãs de meta-narrativas e sátira de conspiração.

Limites criativos / Não fazer:

- Não discurso de ódio real; não reforçar preconceitos reais.
- Manter tom ficcional, sem se passar por 'fato' em redes sociais.

A Enciclopédia das TEORIAS da CONSPIRAÇÃO



Relíquias, sociedades secretas e enigmas históricos

Série de investigações em ritmo de aventura histórica. Caçadores de artefatos, criptólogos e acadêmicos correm contra seitas, governos ou criminosos para desvendar segredos legionários.

• **MISTÉRIOS LENDÁRIOS** •

LENDARI

ENTERTAINMENT

Temas-chave:

- Caça ao tesouro.
- Criptografia antiga.
- Conspirações geopolíticas.
- Choque entre mitologia e ciência.

Tom predominante:

- Adventure thriller, referências pulp modernizadas.

Público-alvo recomendado:

- 12+; fãs de aventura arqueológica e puzzles.

Limites criativos / Não fazer:

- Não usar apropriação cultural; pesquisar culturas retratadas.
- Não romantizar saques de patrimônio histórico.

• **MISTÉRIOS LENDÁRIOS** •

Um fio puxa o infinito e
quem tece decide o destino

Autores entrelaçam narrativas multiversais: mundos quase idênticos aos nossos, versões invertidas da história ou planos onde leis físicas se dobram em origami cósmico. Os protagonistas podem cruzar dobras dimensionais, encontrar suas próprias variações ou descobrir que o preço de reescrever o destino é desfiar memórias, pessoas e lugares. As histórias devem equilibrar maravilhamento científico e drama humano, mostrando que até realidades indestrutíveis carregam costuras frágeis.

TEAR DE REALIDADES

LENDARI
ENTERTAINMENT

Temas-chave:

- Efeito borboleta e consequências inesperadas.
- Identidade versus variações do “eu”.
- Destino, livre-arbítrio e ciclos de correção cósmica.

Tom predominante:

- Ficção científica contemplativa com toques de realismo mágico; sensação de assombro e vertigem diante do ilimitado, mas sem perder o foco emocional.

Público-alvo recomendado:

- 13+; leitores de ficção especulativo que apreciam multiverso, drama existencial e worldbuilding elegante.

Limites criativos / Não fazer:

- Não usar universos paralelos de franquias conhecidas.
- Não resolver conflitos com “reset cósmico”.
- Não usar ex-machina científico sem lógica interna.

TEAR DE REALIDADES

O horizonte treme e nós
não passamos de poeira

Em Megalofobia, o terror nasce da imensidão. Titãs vindos das estrelas, estruturas ciclópicas e entidades que ultrapassam os limites da topologia humana invadem nosso campo de visão e de compreensão. O foco não é a batalha contra o monstro, mas o impacto psicológico de testemunhar algo que relativiza a existência humana. Cada história deve, de algum modo, explorar a sensação de vertigem e insignificância gerada pelo colossal.

MEGALOFOBIA

LENDARI
ENTERTAINMENT

Temas-chave:

- Insignificância humana perante o infinito.
- Adoração, culto ou pânico coletivo.

Tom predominante:

- Horror cósmico contemplativo, com clima de deslumbramento sombrio; ritmo lento e opressivo.

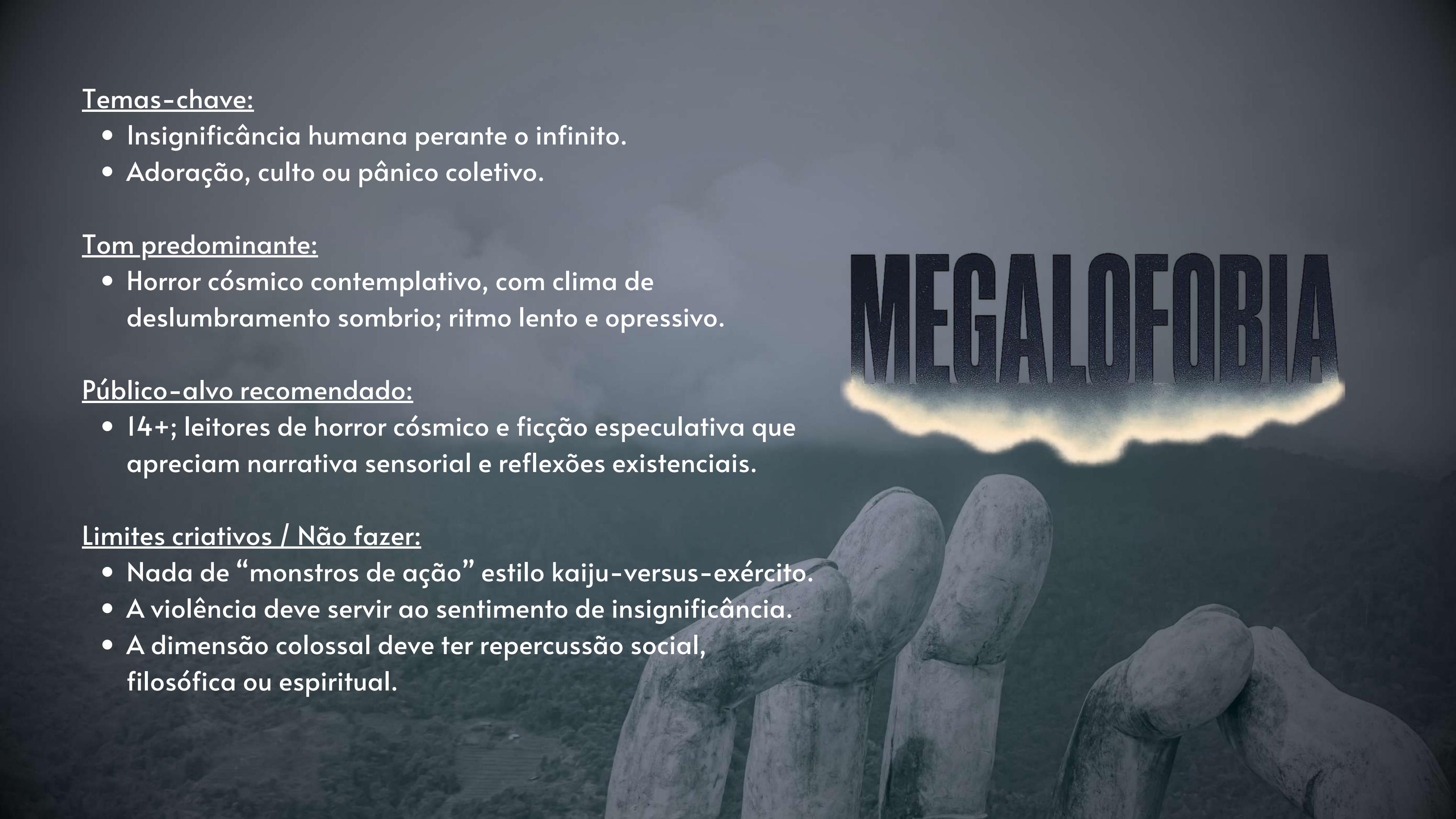
Público-alvo recomendado:

- 14+; leitores de horror cósmico e ficção especulativa que apreciam narrativa sensorial e reflexões existenciais.

Limites criativos / Não fazer:

- Nada de “monstros de ação” estilo kaiju-versus-exército.
- A violência deve servir ao sentimento de insignificância.
- A dimensão colossal deve ter repercussão social, filosófica ou espiritual.

MEGALOFOBIA



Toda barganha
tem um preço

Escondido em lugares incomuns, O Mercado da Bruxa abre apenas para quem carrega um desejo tão poderoso que a realidade já não consegue conter. Cada conto deve explorar o encontro (ou confronto) entre o cotidiano urbano e a magia ancestral: adagas que exigem sangue, filtros do amor que custam o esquecimento, vassouras que sussurram rotas de fuga... e contratos escritos com tinta lunar, onde cada cláusula brilha só quando é tarde demais para desistir.

O MERCADO DA BRUXA

LENDARI
ENTERTAINMENT

Temas-chave:

- Consequências imprevistas de pactos mágicos.
- Economia arcana (trocas de lembranças, emoções, tempo de vida).
- Conflito entre ética humana e regras do Mercado.

Tom predominante:

- Fantasia sombria leve (dark whimsical): atmosfera de encantamento e perigo.

Público-alvo recomendado:

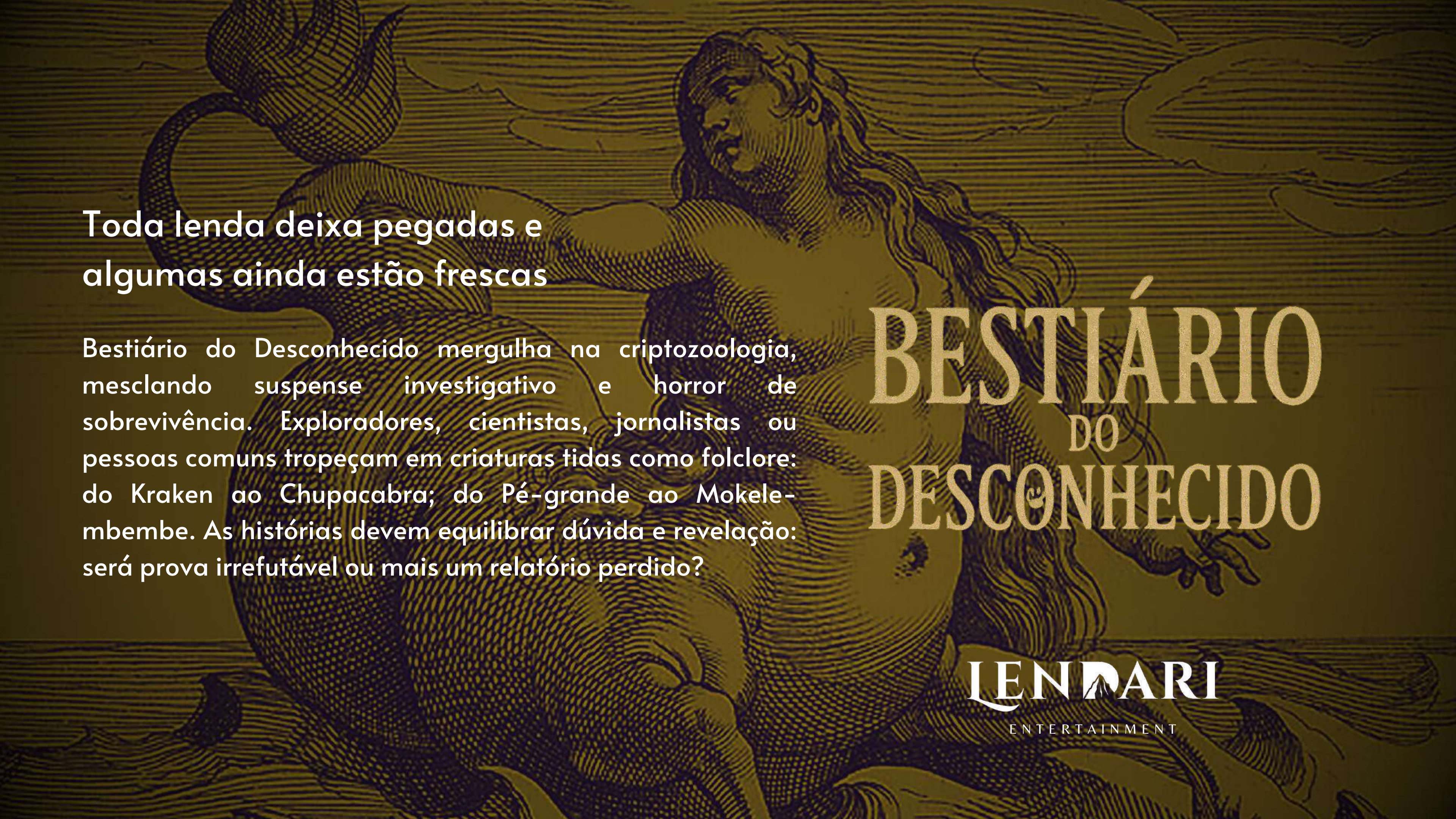
- 12+; leitores de urban fantasy, contos de fadas modernos e mistério sobrenatural.

Limites criativos / Não fazer:

- Não “copiar” folclore ou IPs mundialmente famosas.
- Não transformar magia em gadget sci-fi.
- Toda troca precisa deixar uma marca duradoura.

O MERCADO DA BRUXA





Toda lenda deixa pegadas e algumas ainda estão frescas

Bestiário do Desconhecido mergulha na criptozoologia, mesclando suspense investigativo e horror de sobrevivência. Exploradores, cientistas, jornalistas ou pessoas comuns tropeçam em criaturas tidas como folclore: do Kraken ao Chupacabra; do Pé-grande ao Mokele-mbembe. As histórias devem equilibrar dúvida e revelação: será prova irrefutável ou mais um relatório perdido?

BESTIÁRIO DO DESCONHECIDO

LENDARI
ENTERTAINMENT



Temas-chave:

- Confronto ciência versus mito.
- Obsessão pelo “primeiro registro”.
- Limite da percepção humana diante do desconhecido.

Tom predominante:

- Suspense ancorado na realidade (found footage, diários de campo, relatórios confidenciais).

Público-alvo recomendado:

- 14+; leitores de thrillers científicos, eco-horror e aventuras de investigação paranormal.

Limites criativos / Não fazer:

- Criptozoologia não pode reforçar estereótipos culturais ou ridicularizar saberes tradicionais.
- Sem finais “scooby-doo” onde tudo era encenação humana.

BESTIÁRIO DO DESCONHECIDO