PRIMEIRA NARRATIVA

“Da ambientação ao conflito inicial”

## Instruções

O texto a seguir, tem o objetivo de construir uma ambientação base e fundamentar o conflito que se dará na narrativa. Isto poderá se dar por meio de tópicos ou textos narrativos, o tipo de escrita variará de acordo com o objetivo de descrição que será observado.

Este documento será de extrema importância para o projeto, pois será adaptado para o modelo de app do Twine, que o formatará no modelo de história não linear, que será o modelo final da Road-map.

Ele se dividirá em 2 partes, sendo a primeira a ambientação, que mesclará textos narrativos e descritivos, para compor a compreensão do cenário. Já a segunda parte será a história inicial do personagem, em que será trago textos predominantemente narrativos.

As partes podem se mesclar, embora a ambientação tenha de vir primeiro para embasar a narrativa. Também serão usadas notas de rodapé e referências a elementos mencionados anteriormente.

Espero que seja compreensível.

Sumário

**World Building1**

Ambientação no escopo da natureza2

Ambientação no escopo da história da região2

Ambientação no escopo do personagem2

**Narrativa4**

Setup do personagem5

Conflito da escolha5

Conflito da cultura5

Conflito de propósito5

## Legenda

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| \*\*\* >> PENDENTE | \*\* >> INCOMPLETO | \* >> INCERTO | $ >> NOTA SIMPLES |

## World Building

### Natureza

Sob o olhar de Quimeras aladas e rastejantes, a região de Malkstain[[1]](#footnote-1) se estende desde a base das colinas do sul, até o mar do leste, sendo limitada no Oeste pela muralha de Privisperar[[2]](#footnote-2), e absorvida pela densa floresta do Norte[[3]](#footnote-3).

Uma região heterogênea, permeada de vastas planícies de gramíneos verdejantes, ofuscados apenas pela neblina matutina que preenche o espaço, e por florestas de citros[[4]](#footnote-4) que ocupam toda a região Noroeste, até se fundirem com as densas florestas do Norte.

Sem deixar de contar com as grandes ruinas do templo[[5]](#footnote-5), que pintam a paisagem verdejante e nebulosa da região Sudeste com toques acinzentados, e constituem o lar de muitas plantas e criaturas.

E por fim, no “Centro” da região, se assenta um conglomerado de vilas, sendo unidas pela estação[[6]](#footnote-6), onde se encontra o polo comercial de toda região. Sendo rodeado por vários clãs, que se estabelecem dali até o mar e às colinas, evitando somente a floresta de citros e a muralha de Privisperar.

Os animais que habitam a região, estão dentro do limite do esperado para as planícies, tendo alces, coelhos, ovelhas, vacas, cavalos e lobos. Obviamente que estas criaturas também são imbuídas de magia, o que as modifica e atrai outras criaturas mais bestiais ao local, porém isto se dá periodicamente ou limitadamente em um local específico.

A região é bem calma e coesa, tendo sua variabilidade a depender da situação, ela compõe um bom cenário para um início de game.

### História da região

Uma região de certo modo diferenciada, embora sua paisagem e criaturas expressem bem o estereótipo de planície calma e consistente, suas relações culturais não acompanham o mesmo caminho.

Sendo colonizada após muito tempo depois dos eventos que culminaram na construção da muralha de Privisperare[[7]](#footnote-7), a região se tornou um verdadeiro poço de fertilidade e fauna, atraindo muitas pessoas que quisessem criar uma vida na região. Porém, sendo um lugar selvagem e desabitado (por humanos), não houve regras para a ocupação do local, gerando intrigas e muitas mortes no processo.

Mesmo com estes empecilhos, foi possível criar comunidades estáveis, que geraram as vilas e aldeias que se espalham pela geografia da região. O ápice desde processo foi a construção da estação, que uniu a região com o comércio exterior, e trouxe mais dinamismo para a região, criando uma zona comercial e fomentando a construção dos burgos.

Como revés, atraiu muitos mercenários e caçadores, que visavam o ganho rápido com os recursos do território e da população, gerando uma necessidade de proteção contra invasões.

Contribuindo para este propósito - propósito de aumento na proteção; os altos índices mágicos incidiam sobre as criaturas (principalmente as do Sul), fazendo com que elas adquirissem propriedades especiais, o que modificava todo ecossistema local fazendo com que muitas Quimeras[[8]](#footnote-8) adentrassem a região, dominando aquele lugar, que era onde a colonização havia começado.

Mas as diferenças não conseguiram unir os que se estabeleceram ali, em verdade, todos se protegeram com suas próprias forças, fazendo com que houvesse uma definição de poder e um aumento das intrigas já existentes, gerando clãs que perdurariam no domínio da região por um bom tempo.

Transportando-se mais à frente no tempo, a situação se complexifica, trazendo mais habitantes, e mais pessoas interessadas na região, os clãs tiveram que se adaptar a cada uma dessas situações, fazendo alianças com reinos externos (raramente os clãs se alinhavam, e quando isto acontecia, eles normalmente se fundiam[[9]](#footnote-9)), ou melhorando suas tropas para conquistar territórios com recursos valiosos.

Isto gerou uma fragmentação no território e uma sequência de intensas guerras, que abrangeram tanto certos clãs, como todos eles de uma vez. Essas guerras, além de matar muitas pessoas, criou e derrubou muitos clãs poderosos, e instituiu novas regras à política do lugar.

A situação só se encerrou com o massacre ocorrido na estação (o massacre foi incentivado por companhias[[10]](#footnote-10) que atuavam na expansão comercial da região, e que temiam o poder dos clãs)[[11]](#footnote-11), o que fez com que todos abaixassem suas armas em vista da tragédia ocorrida ali. Porém isso não afogou as disputas, apenas dividiu por completo e consolidou comunidades diferentes em seus territórios.

Porém, o acontecido trouxe novas oportunidades de relações entre alguns clãs. Isso se dá pela magnitude do choque psicológico que foi criado no massacre, fazendo com que pela primeira vez eles se unisse em torno de algo. E este algo foi a dominação conjunta da estação e da zona de comércio, que agora se desenvolveria e se estabilizaria como a “grande” capital da região.

E os clãs participantes (nem todos entraram na empreitada) formaram uma aliança de território e exploração de recursos, bem como de políticas de boa-vizinhança (entre eles e entre os reinos externos), e auxílio militar, sendo o ponto de união: a estação e o comércio ali instaurados, estando livres de qualquer intervenção política interna.

E para se apresentar ao mundo todo, adotaram uma posição comercial de uma companhia. Essas companhias se tratava de organizações primordialmente interessadas em estabelecer comércio com reinos ou ouras companhias, podendo exercer poder militar quando preciso (o poder militar era mais requirido nas escoltas e nos estabelecimentos onde eles se instalavam)[[12]](#footnote-12).

Assim ficava definida a política da região até os tempos atuais.

Porém ela traria graves prejuízos, pois após anos de atuação surgiram vários grupos de separação e/ou unificação em cada parte da companhia e da aliança. Além de que os clãs que não entraram no acordo, por muitas vezes foram expulsos de terras ou obrigados a trabalhar em projetos da aliança, e não poderiam entrar no acordo (as pessoas de clãs diferentes até poderiam trabalhar na companhia, mas nenhum clã reconhecido poderia entrar na aliança formalmente).

Foi nesta crise política que se projetaram grupos reformistas e anarquistas em relação a política instaurada, tanto de dentro da aliança (os reformistas), quanto de fora dela (os anarquistas). Estas tensões conseguiram tanto enrijecer e oficializar a dominação da aliança sobre a região, como libertar alguns clãs das importunas situações que estavam vivendo (dado as diferentes frentes de ação e os diferentes) [[13]](#footnote-13).

Fato é que isto gerou árduas guerras que foram travadas principalmente nos assentamentos dos clãs não-aliançados[[14]](#footnote-14) e algumas vezes nos arredores da capital. Porém, com o aprendizado dos erros cometidos no passado, e a pressão externa para o fim das tensões, acordos foram criados, e por fim, se tornaram lei, uma lei: a lei dos clãs não-aliançados.[[15]](#footnote-15)

Esta lei determinava que os clãs que não fizessem parte da aliança poderiam viver e ter seu espaço, porém deveriam contribuir com a aliança (como um tributo), podendo ajudar em diversas áreas. E garantia direito a terra necessária para desenvolver seu trabalho (no qual uma parte iria para a aliança), para se abrigar e cultivar sua cultura.

Entretanto, a lei não abrigava grupos guerreiros ou nômades, o que fez com que logo após a estabilização da situação política, surgissem reclamações sobre clãs inteiros (e alguns bem armados) se aproximando de diversos territórios periodicamente ou não, e explorando os recursos da região.

Várias tentativas de dissolução dos clãs ocorreram, mas o forte senso de identidade e sua alta mobilidade e adaptabilidade fizeram com que a aliança recuasse novamente. Sendo assim, ela realizou uma concessão a estes clãs: que poderiam apoiar militarmente os outros clãs em troca de recursos, esta era uma prática que já acontecia, mas muitos clãs que entraram no novo regime, mas não era popular e oficializada (o medo era a primeira impressão quanto aos clãs).

Obviamente teriam de prestar algo para a aliança, e neste caso, além de serem protetores de outros clãs e de recursos, seriam chamados para auxiliar no apoio militar e na manutenção do comércio interno. Todavia, a inclusão dos clãs nômades e guerreiros no regime, fragmentou o poder da aliança, e deu-o tanto aos clãs já mencionados, quanto às cidades que produziam os produtos de interesses destes clãs, já que precisavam de “proteção”[[16]](#footnote-16).

Com “apelo popular” e força bélica, se forma um poder paralelo ao da aliança, não se oficializando por alguns motivos (como o medo de uma repressão violenta). Essa estrutura incentiva e sustenta uma colonização (não muito extensa) mais ao norte[[17]](#footnote-17), retraindo o controle do “estado” sobre as novas regiões.

Sendo assim, às margens de uma guerra civil, foi decretado a inclusão desta força militar à aliança, e sua influência nas decisões (principalmente internas) do “estado”. E não demorou muito para que: além do aumento das brigas internas da aliança pelo contraste das ideias do novo integrante, a lei dos clãs não-aliançados fosse alterada, e agora permitiria total liberdade aos clãs, sem a imposição do tributo.

Mas a situação se complexifica, pois mesmo com a conquista, o poder é dissolvido por intrigas e decisões da aliança, e com isso, o “partido” é dividido e alguns voltam de onde vieram, e outros são incorporados na gestão[[18]](#footnote-18) [[19]](#footnote-19).

E esta situação abre caminho para a política moderna, pois é onde não mais se tem implicações legais quanto a tributação dos clãs, mas se cria uma separação absurda entre aqueles que defendem a gestão da aliança, e os que não querem contato com ela, querem voltar a pluralidade anterior à aliança.

E como a primeira comanda o comércio exterior, enriquecer e criar influência se torna uma questão de aliar-se ou ser independente quanto ao acordo[[20]](#footnote-20), isso dependerá das habilidades do clã e da aceitação do sistema instalado. Sempre relembrando que há muitos clãs que não tem interesse no sistema, e se isolam do restante (não é um isolamento social, e sim cultural).

A ação da aliança é perceptível tanto da esfera cultural e econômica quanto na esfera bélica (já que uma parte dos guerreiros ficou na instituição), mas pelas mudanças ocorridas nas leis, e nos poderes isolados que cada clã contém, não é possível uma unificação ou a retomada dos tributos.

O complicado cenário político hospedado apresenta uma verdadeira complexidade e a natureza caótica das relações entre os clãs da região.

**\*& PODE SER QUE ESCREVO MAIS DEPOIS &\***

### Personagem

E é nesse contexto que nasce o personagem, em uma das tribos isoladas do centro-norte, e bem a parte dos grandes centros, a natureza guerreira de seu clã é utilizada para prestar serviços aos outros clãs locais em troca de estadia e dinheiro.

1. Nome de algum clã ou pessoa importante \*\* [↑](#footnote-ref-1)
2. Nome vindo da frase “olhar do desespero” traduzida em Romeno $ [↑](#footnote-ref-2)
3. Nome \*\*\* [↑](#footnote-ref-3)
4. Descrever os citros \*\* [↑](#footnote-ref-4)
5. Lore do templo (se é que será um templo) e nome \*\*\* [↑](#footnote-ref-5)
6. Nome \*\*\* [↑](#footnote-ref-6)
7. Lore da muralha \*\*\* [↑](#footnote-ref-7)
8. É um nome provisório, só serve para se ter uma noção do que estamos lidando, no caso: bestas e monstros míticos $ [↑](#footnote-ref-8)
9. Por isso não existia alianças entre os clãs da região, eles sempre se uniam; $ [↑](#footnote-ref-9)
10. Ou reinos, não sei qual é o melhor \* [↑](#footnote-ref-10)
11. Desenvolver melhor toda essa Lore \*\* [↑](#footnote-ref-11)
12. O poder político vinha de tabela, e poderia ser usado de qualquer forma que a companhia quisesse: fosse aumentar os lucros, ou dominar alguma região $ [↑](#footnote-ref-12)
13. As nuances aqui são numerosas: os reformistas poderiam estar atrelados tanto a mudanças nas políticas externas quanto nas internas (já que essa “dominação” não era algo oficializado), e os anarquistas à queda do governo atual e/ou a liberdade de possessão e mobilidade dos clãs. Por isso geraram mudanças tão contraditórias entre si $ [↑](#footnote-ref-13)
14. Nome incerto \* [↑](#footnote-ref-14)
15. Muito dos incentivos de dominação vieram da comparação com outras nações e das pressões comerciais na produção dos produtos exportados $

    Pressões políticas são bem específicas, necessita de desenvolvimento inteligente/integrativo\*\* [↑](#footnote-ref-15)
16. Essa “proteção”, chegava ao ponto de corta de rotas de comuni1cação da aliança, e defesa dos esquemas de comércio “ilegal” $ [↑](#footnote-ref-16)
17. Até então a colonização se dava no estremo sudeste, e havia aumentado ao oeste por causa da ferrovia $ [↑](#footnote-ref-17)
18. Se tem que isso é consequência direta da mudança na lei: como um toma lá, da cá $ [↑](#footnote-ref-18)
19. Melhorar essa história (referente aos dois últimos parágrafos: o em que a nota está, e o anterior) \* [↑](#footnote-ref-19)
20. Acordo e Aliança são nomes provisórios para isso \*\* [↑](#footnote-ref-20)