

Mundo de Kuara

Lucas Tatsuya Tanaka

June 23, 2020

Contents

I	Ideia	7
1	Nomeclatura	11
II	Mitos	13
2	Mitos de Criacao	15
III	Racas	17
3	Racas Jogaveis	19
3.1	Draconatos	19
3.2	Elfo	19
3.3	Tiefling	20
3.4	Anao	20
3.5	Humano	20
3.5.1	Modernidade	20
3.6	Halfiling	20
3.6.1	Modernidade	20
3.7	Gnomo	21
3.7.1	Modernidade	21
3.8	Orc	21
3.8.1	Modernidade	21
4	Racas nao jogaveis	23
4.1	Dragoes	23
4.2	Demonios	23
IV	Organizacao Social	25
4.3	Racas Nobres	27
4.4	Racas Baixas	27
5	Imperios	29
5.1	Imperio Draconiano	29
5.2	Imperia Elfico	29
5.3	Imperio Tiefilin	29
6	Nobreza	31
6.1	Titulos gerais	31
6.2	Titulos exclusivos dos Imperios Draconatos	31
6.3	Titulos exclusivos dos imperios Tiefilings	31
6.4	Titulos exclusivos dos Imperios Elficos	31
6.5	Titulos exclusivos dos Imperios Magos	31

V Eras	33
7 1 era	37
8 2 era	39
9 3 era	41
10 4 era	43
11 5 era (A grande decaida)	45
12 6 era	47
13 7 era	49
14 8 era	51
15 9 era	53
16 10 era (modernidade de kuara)	55

O mundo esta mudando, e os velhos deuses sao os responsaveis

Contents

Part I

Ideia

- Ideia Central: O mundo esta mudando, e os velhos deuses dragoes sao os responsaveis
- Consequencia: A fortificacao do mistico no mundo e a revelacao do mistico antes nao conhecido, o mundo valoriza os quais se parecem com os deuses, os que se aproveitavam da ausencia dos deuses querem tentar manter os seus poderes
- Mergulho: Com o falta dos deuses muitos se agaram a religiosos
- Resumo:

Chapter 1

Nomeclatura

criar os nomes das capitais com nomes tupi guaranis assim como o nome das coisas relacionadas ao mundo draconico deichar como se fosse a lingua morta dos dragoes

- dragao branco que deu inicio a tudo = Kuara = sol em tupi
- Azul conhecimento (vida) = Azcoda (juncao de palavras)
- Verde Natureza (vida) = Venada (juncao de palavras)
- Amarelo Tempestade (neutro) = Amten (juncao das palavras)
- Vermelho dragao da guerra (conflito) (morte)= Verguemo (juncao de palavras)
- Roxo dragao da enganacao (comunicacao) (morte)= Roenmo (juncao de palavras)

todos os deuses dragoes sao possiveis de utilizar os poderes de morte e vida de criar e destruir porem eles tem maior afinidade com certos aspectos os deuses azul e verde sao mais proximos com os aspectos de vida ja os deuses roxo e vermelho sao mais proximos com os aspectos de morte ja o deus amarelo nao tem uma proximidade com nenhuma das duas

Eh necessario representar 8 aspectos sociais dentro dos clerigos

- Conhecimento
- Enganacao
- Guerra
- Luz
- Morte
- Natureza
- Tempestade
- Vida

Part II

Mitos

Chapter 2

Mitos de Criacao

No comeco de tudo o mundo era totalmente vazio e desprovido de qualquer forma ou sentido e devido a essa falta, a cor preta pode surgir e por ela surgir o branco surgiu ao mesmo tempo, da juncao de ambos se fez o cinza e da existencia de tais cores o tempo pode se manifestar no preto o branco a existencia na forma de um dragao branco e o cinza o equilibrio ou a magia, porem devido o dragao ser a unica existencia em meio ao nada decide se partilhar, e de sua partilha suas partes se misturaram as cores cinzas e pretas e fizeram surgir 5 novas cores nas quais apois anos solitarios decidem se entreter piintando agora o universo sao pintados primeiramente algumas subdivinidades (nao necessariamente boas ou mas) sao criados os dragoes censientes e os draconantes que apos tempos de vivencia solitarias foram criadas novas racas a partir do sangue dos dragoes e os corpos dos dracontes, foram criadas e derivadas todos as outras racas junto

Part III

Racas

Chapter 3

Racas Jogaveis

3.1 Draconatos

A raca dos draconatos surge de uma vontade dos deuses em criar um ser que pudesse interagir com o mundo onde vivia de uma maneira mais sincera e simples e tiveram como base sua previa criaao os primeiros seres, os dragoes o que fazia com que os draconatos se portassem e tivessem as estilisticas de um dragao e suas diversas caracteristicas.

A raca dos draconatos e dita ser a primeira raca humanoide a vir a existir e des de sua criaao ate o termino da terceira era eles eram considerados os unicos seres humanoides a habitar Kuara a dita raca mais proxima dos deuses ate aquele momento porem apos a 3 era, com o surgimento de novas racas humanoides a prioridade que os deuses davam foi perdida pois dentro dos deuses agora seu foco estavam em outras criacoes.

Com o comeco da raca as suas primeiras organizacoes eram feitas atravez de pequenas tribos que adoravam os deuses e tinham um estilo de vida cedentario devido a ajuda dada de seus criadoresm, os draconatos e os dragoes sempre tiveram uma ligacao tanto de sangue quanto espiritual porem no comeco de sua existencia haviam diversos conflitos entre ambos pela atencao dos deuses oque fazia ambas as racas nao conseguirem progredir tanto espiritualmente como tecnologicamente, com a passagem do tempo a interferencia dos deuses se fez presente, utilizando ambos os lideres dos dragoes como dos draconatos apasiguando a relacao de ambos e fazendo a relacao de ambos se transformarem, criando os primeiros imperios draconianos

Modernidade

Os draconatos na modernidade estao concentrados nas grandes capitais devido ao seu estado como raca nobre, em sua maioria devido a historia rica de seu povo e pela sua aparencia sao muito ligados a trabalhos formais como lideres politicos, clerigos, guerreiros entre outros, uma pequena quantia insignificante esta ligada a qualquer trabalho que envolva o campo, pastoreio ou caca (Caçada)

3.2 Elfo

A raca dos elfos tem uma antiga ancestralidade com os draconatos e os tieflings, ambos tieflings e elfos foram criados na 4 era decorridos dos draconatos, no comeco de sua existencia no mundo de Kuara estavam primariamente concentrados nas florestas de Caçapava (lugar de atravessar a mata) uma extensiva floresta a muito nao explorada ate as eras atuais, sua origem ocorre devido ao dragao verde Venada que descidiu utilizar de molde a primeira criaao humanoide para ter uma raca ao qual podera guiar visto as capacidades dos draconatos e de seres censientes.

Visto as prosperidades criadas atraves do contato com os dragao Venada que apresentava o conhecimento de como se manter uma sociedade acabou por se tornar o guia para esta nova sociedade que agora nao tinha necessidade de aprender atraves da tentativa e erro como os draconatos tiveram junto aos dragoes, fazendo assim uma rapida evolucao e um contato mistico forticimo com o dragao Venada e devocao a este.

As primeiras sociedade elficas e se basiavam em um tipo de sociedade clerical na qual havia um clerico que encarnava a presenca do deus Venada que acabava por governar de maneira absoluta,

Modernidade

Os High elfs se concentram na floresta de cacapava os elfos sao mais comuns em sua maioria pelos diversos reinos

3.3 Tiefling

A raca dos tieflings tem uma antiga historia que data a 4 era e tem origem junto aos elfos e uma ancestraliade ligada a ambos os draconatos e elfos.

Os tieflings no comeco de sua existencia eram hereditarios do deserto Ybytata (chao de fogo) um local com uma grande dificuldade para a sobrevivencia, assim como os elfos eles descendem da criacao passada dos deuses, os draconatos.

O dragao Roenmo descidiu criar e ser um guia de uma raca que iria residir no deserto que apesar de ser um lugar de dificil vivencia, para as racas nobre nao passavam de meros lugares devido a sua resistencia herdada de seu semelhantes dragoes diferente dos outros deuses Roenmo nao gostava de ser tao ativamente aparente as suas criacoes por isso descidiu ele criar um guia para os tieflings atravez de um objeto magico semelhante a um livro que guiaria a sociedade tiefling durante suas peregrinacoes no deserto e da troca de conhecimentos possiveis atravez do livro passado a eles

Entre as racas nobres os tieflings vivem bem menos do que as outras racas nobres devido a uma maldicao dada por Roenmo pela raca trair os seguimentos do livro sagrado convocando demonios para sua adoracao afim de ter o poder

Modernidade

Obs: colocar a cor Roxa como algo importante para para os tieflings

3.4 Anao

criando na 5 era atraves de um esforco coletivo dos deuses Os primeiros anoes surgiram das montanhas e cavernas e devido ao constante contato com outras racas tiveram um comeco na historia bem conturbado des de escravidoes a intensas batalhas oque acabou por fazer os anoes terem uma grande comunidade unida que pode se juntar e gerar grandes imperios porem com a chegada da metade da 6 era os imperios anoes comecaram a se desmanchar e uma grande diminuicao da quantidade populacional dos anoes

Modernidade

Obs: colocar que os Anoes apresentavam um grande imperio porem ele foi destruido na 6 era

3.5 Humano

criados na 5 era atraves de um esforco coletivo dos deuses Os primeiros sers humanos tinham uma cultura nomade muito forte pre o contato com outras racas e sua rapida socializacao ao mundo politico e economico dos reinos presentes da 5 era

3.5.1 Modernidade

3.6 Halfling

criado na 5 era

3.6.1 Modernidade

apresentam comunidades de principalmente fazendeiros e agricultores tendem a ter uma vida pacata e tendem a nao buscar muito coisas alem disso porem aqueles buscam algo fora desta vida

3.7 Gnomo

criado na 5 era

3.7.1 Modernidade

3.8 Orc

criado na 5 era

3.8.1 Modernidade

Chapter 4

Racas nao jogaveis

4.1 Dragoes

No comeco da existencia dos mundos e das primeiras pinturas que os deuses fizeram os primeiros seres que foram criados eram dragoes pois tinham sua imagem e semelhanca aos deuses assim como os deuses eram dotados de censiencia

Modernidade

4.2 Demonios

Modernidade

Part IV

Organizacao Social

Dentro do universo de roda do dragao no tempo atual (a era da renovacao) tem como principais 3 racas Nobres decorridas de uma justificativa religiosa ereditaria magica e de proximidade com os deuses e desenvolvimento dos antigos imperios

4.3 Racas Nobres

Draconianos criados na 2 era e tiefilings e elfos na 4 era Draconatos,Tiefilins,Elfos,Meias-Racas com Raca Nobre Obs: ideia de racas nobres so vai sair apos a 5 era com o abandono dos deuses do mundo e agora uma tentativa de justificativa dos antigos imperios em uma superioridade para o dominio das outras racas

4.4 Racas Baixas

Criadas na 5 era Humanos,Halfilings,Anoes,Gnomos,Meia-racas com racas Baixas

Chapter 5

Imperios

Dentro do mundo de Kuara na era de renovacao existem 3 grandes imperios no mundo, o imperio Draconiano, Tiefling e elfico

5.1 Imperio Draconiano

Historia

O imperio Draconiano tem suas origens no comeco das eras e no inicio das primeiras organizacoes sociais, o contato das primeiras tribos de draconatos com os dragoes sencientes

- Dragao rei - Draconatos - Tiefilings - Elfos - Racas Baixas

5.2 Imperia Elfico

Historia

- O Grande Conselho Elfico (nobres Elfos) - O Clericado - Os Guerreiros - OS cidadaos

5.3 Imperio Tiefilin

Historia

- Lorde Tiefling - Os tiefilings clerigos e guerreiros - Racas Nobres e Baixas

Clerigos na sociedade estao ligados a rituais que envolvem geralmente cores para a adoracao de cada deus

Obs: feiticeiro = poder interno mago = estudo bruxo = patronos, pactos com deuses ou entidades superiores existe uma sociedade dividida em castas na qual os no topo da piramida sao os dragoes em segundo os dracontos nobres

Chapter 6

Nobreza

Os titulos presentes em todos os reinos nobres

6.1 Titulos gerais

Os titulos gerais apenas sao reconhecidos pelos imperios das racas nobres

-
-

6.2 Titulos exclusivos dos Imperios Draconatos

- Alto Draco-Imperador
-

6.3 Titulos exclusivos dos imperios Tieflings

-
-

6.4 Titulos exclusivos dos Imperios Elficos

-
-

6.5 Titulos exclusivos dos Imperios Magos

-
-

Part V

Eras

No mundo de Kuara existem 10 eras cada uma com suas particularidades

Chapter 7

1 era

A criacao do mundo e dos primeiros seres

Chapter 8

2 era

O surgimento dos primeiros draconatos

Chapter 9

3 era

Chapter 10

4 era

O surgimento de elfos e tieflings

Chapter 11

5 era (A grande decaída)

Surgimento de todas as outras racas e o termino da influencia dos deuses no mundo a baixa da magia

Chapter 12

6 era

Queda dos imperios principalmente dos anos

Chapter 13

7 era

Chapter 14

8 era

Chapter 15

9 era

Chapter 16

10 era (modernidade de kuara)

A dita era da renovacao

A era da renovacao o resurgimento e espalhamento da presenca dos deuses e da magia uma dita renacensa dos clericados, paladinismo e monges uma reaproximacao do mistico e do misterioso. Com o final da 5 era