

Mundo de a roda do Dragao

Lucas Tatsuya Tanaka

June 7, 2020

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

Contents

1	Ideia	5
2	Nomeclatura	7
3	Mito de Cricao	9
4	Racas	11
4.1	Racas Jogaveis	11
4.1.1	Draconatos	11
4.1.2	Elfo	12
4.1.3	Tiefling	12
4.1.4	Anao	13
4.1.5	Humano	13
4.1.6	Halfling	13
4.1.7	Gnomo	13
4.1.8	Meio-orc	13
4.2	Racas nao jogaveis	14
4.2.1	Dragoes	14
4.2.2	Demonios	14
5	Organizacao Social	15
5.1	Racas Nobres	15
5.2	Racas Baixas	15
6	Imperios	17
6.1	Imperio Draconiano	17
6.2	Imperia Elfico	17
6.3	Imperio Tiefilin	17
7	Nobreza	19
7.1	Titulos gerais	19
7.2	Titulos exclusivos dos Imperios Draconatos	19
7.3	Titulos exclusivos dos imperios Tiefilings	19
7.4	Titulos exclusivos dos Imperios Elficos	19
7.5	Titulos exclusivos dos Imperios Magos	20

Chapter 1

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 2

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

Chapter 3

Mito de Cricao

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

Chapter 4

Racas

4.1 Racas Jogaveis

4.1.1 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 cricao 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 cricao 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 estato 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

políticos, clérigos, guerreiros entre outros, uma pequena quantia insignificante esta ligada a qualquer trabalho que envolva o campo, pastoreio ou caca (Caçada)

4.1.2 Elfo

A raça dos elfos tem uma antiga ancestralidade com os draconatos e os tiefilings, ambos tiefilings e elfos foram criados na 4 era decorridos dos draconatos, no começo de sua existência no mundo de Kuara estavam primariamente concentrados nas florestas de Caçapava (lugar de atravessar a mata) uma extensiva floresta a muito não explorada até as eras atuais, sua origem ocorre devido ao dragão verde Venada que decidiu utilizar de molde a primeira criação humanoide para ter uma raça ao qual poderia guiar visto as capacidades dos draconatos e de seres censientes.

Visto as prosperidades criadas através do contato com os dragão Venada que apresentava o conhecimento de como se manter uma sociedade acabou por se tornar o guia para esta nova sociedade que agora não tinha necessidade de aprender através da tentativa e erro como os draconatos tiveram junto aos dragões, fazendo assim uma rápida evolução e um contato místico fortíssimo com o dragão Venada e devoção a este.

As primeiras sociedades elficas e se baseavam em um tipo de sociedade clerical na qual havia um clérigo que encarnava a presença do deus Venada que acabava por governar de maneira absoluta,

Modernidade

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

4.1.3 Tiefling

A raça dos tiefilings tem uma antiga história que data a 4 era e tem origem junto aos elfos e uma ancestralidade ligada a ambos os draconatos e elfos.

Os tiefilings no começo de sua existência eram hereditários do deserto Ybytata (chão de fogo) um local com uma grande dificuldade para a sobrevivência, assim como os elfos eles descendem da criação passada dos deuses, os draconatos.

O dragão Roenmo decidiu criar e ser um guia de uma raça que iria residir no deserto que apesar de ser um lugar de difícil vivência, para as raças nobres não passavam de meros lugares devido a sua resistência herdada de seus semelhantes dragões diferente dos outros deuses Roenmo não gostava de ser tão ativamente aparente as suas criações por isso decidiu ele criar um guia para os tiefilings através de um objeto mágico semelhante a um livro que guiaria a sociedade tiefling durante suas peregrinações no deserto e da troca de conhecimentos possíveis através do livro passado a eles

Entre as raças nobres os tiefilings vivem bem menos do que as outras raças nobres devido a uma maldição dada por Roenmo pela raça trair os segredos do livro sagrado convocando demônios para sua adoração afim de ter o poder

Modernidade

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

4.1.4 Anao

criando na 5 era através de um esforço coletivo dos deuses Os primeiros anões surgiram das montanhas e cavernas e devido ao constante contato com outras raças tiveram um começo na história bem conturbado des de escravidões a intensas batalhas oque acabou por fazer os anões terem uma grande comunidade unida que pode se juntar e gerar grandes impérios porém com a chegada da metade da 6 era os impérios anões começaram a se desmanchar e uma grande diminuição da quantidade populacional dos anões

Modernidade

Obs: colocar que os Anões apresentavam um grande império porém ele foi destruído na 6 era

4.1.5 Humano

criados na 5 era através de um esforço coletivo dos deuses Os primeiros seres humanos tinham uma cultura nômade muito forte pre o contato com outras raças e sua rápida socialização ao mundo político e econômico dos reinos presentes da 5 era

Modernidade**4.1.6 Halfling**

criado na 5 era

Modernidade

apresentam comunidades de principalmente fazendeiros e agricultores tendem a ter uma vida pacata e tendem a não buscar muito coisas além disso porém aqueles buscam algo fora desta vida

4.1.7 Gnomo

criado na 5 era

Modernidade**4.1.8 Meio-orc**

criado na 5 era

Modernidade

4.2 Racas nao jogaveis

4.2.1 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 consciencia

Modernidade

4.2.2 Demonios

Modernidade

Chapter 5

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 hereditaria magica e de proximidade com os deuses e desenvolvimento dos antigos imperios

5.1 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

5.2 Racas Baixas

Criadas na 5 era Humanos, Halflings, Anões, Gnomos, Meia-racas com racas Baixas

Chapter 6

Imperios

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

6.1 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

6.2 Imperia Elfico

Historia

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

6.3 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 entidaes superiores existe uma sociedade dividida em castas na qual os no topo da piramida sao os dragoes em segundo os dracontos nobres

Chapter 7

Nobreza

Os titulos presentes em todos os reinos nobres

7.1 Titulos gerais

Os titulos gerais apenas sao reconhecidos pelos imperios das racas nobres

-
-

7.2 Titulos exclusivos dos Imperios Draconatos

- Alto Draco-Imperador
-

7.3 Titulos exclusivos dos imperios Tiefilings

-
-

7.4 Titulos exclusivos dos Imperios Elficos

-
-

7.5 Titulos exclusivos dos Imperios Magos

-
-

Chapter 8

Eras

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

1 era

A criacao do mundo e dos primeiros seres

2 era

O surgimento dos primeiros draconatos

3 era

4 era

O surgimento de elfos e tiefilings

5 era (A grande decaida)

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

6 era

Queda dos imperios principalmente dos anoes

7 era

8 era

9 era

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