

Mundo de Kuara

Lucas Tatsuya Tanaka

June 26, 2020

Contents

I	Ideia	7
1	Nomeclatura	11
II	Magia	13
2	Natureza da Magia	15
III	Tecnologia	17
IV	Religiao	21
3	Mitos de Criacao	23
V	Racas	25
4	Racas Jogaveis	27
4.1	Draconatos	27
4.2	Elfo	27
4.3	Tiefling	28
4.4	Anao	28
4.5	Humano	28
4.5.1	Modernidade	28
4.6	Halfiling	28
4.6.1	Modernidade	29
4.7	Gnomo	29
4.7.1	Modernidade	29
4.8	Orc	29
4.8.1	Modernidade	29
5	Racas nao jogaveis	31
5.1	Dragoes	31
5.2	Demonios	31
VI	Organizacao Social	33
6	Imperios	37
6.1	Imperio Draconiano	37
6.2	Imperia Elfico	37
6.3	Imperio Tiefling	37

7	Cronologia	39
7.1	1 era (A cgrande Criacao)	39
7.2	2 era	39
7.3	4 era	39
7.4	5 era (A grande decaida)	39
7.5	6 era	39
7.6	10 era (modernidade de kuara)	39

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

Part I

Ideia

- oque eh magia neste mundo? Rs: A magia em Kuara flui do sangue draconico presente em todos os seres cencientes porem na 5 era ocorre um enfraquecimento do sangue como fonte magica (por isso se comeca a se usar as fontes de tinta que sao fontes naturais de magia???)
- oque eh tecnologia? Rs: Tecnologia e magia sao juntos uma area nebulosa nao se tem uma certa distincao entre ambos magia eh visto como algo 'high tech' e geralmente as outras coisas como algo mais normal
- oque eh religiao? Rs: religiao eh um aspecto muito importante na vida de uma pessoa em Kuara porem algumas nocoos no mundo estao mudando devido aos atuais eventos de um almento do clericado e uma revitalizacao dos pensamentos das estruturas religiosas
- oque sao racas? Rs: As racas cencientes nesse mundo descendem principalmente dos dragoes que foram a primeira criatura a ter pensamentos no mundo
- quem esta no poder? Rs: Os principais seres nos poder sao os Reinos que surgiram dos primeiros Draconatos Tiefling e Elfos formando grandes principais 3 imperios no mundo
- quais sao os conflitos? Rs:???
- 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

Part II

Magia

Chapter 2

Natureza da Magia

A magia no mundo de Kuara emana dos deuses da criação e de sua ligação com as energias do mundo, as primeiras criações no mundo eram sempre de origem mágica devido à inaptidão primordial dos deuses das suas primeiras criações

Elementos Mágicos no mundo

academia de magia

As academias de magia surgiram na 5ª era servindo como um local para a concentração de conhecimento mágico nas nações, visto a importância da magia no mundo e suas capacidades tecnológicas e bélicas fazendo.

As fontes de pigmento

Locais ao qual se brota o pigmento uma substância que emana magia, geralmente tais locais são muito raros e muito valorizados pois eles conseguem produzir

As criaturas

A magia faz com que as criaturas tomem as mais diversas das formas no mundo de Kuara fazendo o que seria biologicamente impossível possível

Part III

Tecnologia

Contexto

A divisao entre tecnologia e magia e muito dificil no mundo de Kuara pois magia vive de uma ideia de tecnologia no mundo de Kuara fazendo ela estar presente perto dos academicos do mundo de Kuara e daqueles que o cercao.

Modernidade

A atualidade do mundo de Kuara apresenta uma tecnologia ao estilo renacentista do comeco da quebra do feudalismo

Part IV

Religiao

Chapter 3

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 V

Racas

Chapter 4

Racas Jogaveis

4.1 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 criacao os primeiros seres, os dragoes o que fazia com que os draconatos se portacem e tivecem 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 criadores, 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 cada vez menos presente. Utilizando ambos os lideres dos dragoes e dos draconatos os deuses acabaram por apasiguar 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 e grande centro 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 politicos, clerigos, guerreiros entre outros, uma pequena quantia insignificante esta ligada a qulquer trabalho que envolva o campo, pastoreio ou caca (Caçada)

4.2 Elfo

A raca 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 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 criacao 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, sendo assim um tipo de avatar da presenca divina

Modernidade

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

4.3 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

4.4 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

4.5 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

4.5.1 Modernidade

4.6 Halfling

criado na 5 era

4.6.1 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

4.7 Gnome

criado na 5 era

4.7.1 Modernidade

4.8 Orc

criado na 5 era

4.8.1 Modernidade

Chapter 5

Racas nao jogaveis

5.1 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

5.2 Demonios

Modernidade

Part VI

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

Racas Nobres

- Draconatos
- Tiefling
- Elfos

Obs: ideia de racas nobres so vai surgir na 5 era e agora uma tentativa de justificativa dos antigos imperios em uma superioridade para o dominio das outras racas

Racas Baixas

- Humanos
- Halflings
- Anoes
- Gnomos
- Meias-racas

Chapter 6

Imperios

Dentro do mundo de Kuara na era de renovacao existem 3 grandes imperios no mundo, o imperio Draconiano, Tiefling 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 cencientes junto com o favor dos deuses. A atual organizacao social deles esta ligada as atuais familias nobres

Obs: Existe um Imperador e diversos reis que pertencem ao imperio draconiano o imperador governa as acoes dos reis e os reis descidem as descicoes dos paises

6.2 Imperia Elfico

Historia

6.3 Imperio Tiefling

Historia

Uma principal divisao entre dois tipos de imperios, mas o principal esta ligado as ordenacoes do livro de Roenmo na sociedade Tiefling Clerigos na sociedade estao ligados a rituais que envolvem geralmente cores para a adoracao de cada deus

Chapter 7

Cronologia

No mundo de escolarizados de Kuara o mundo eh divido cronologicamente em 10 eras que geram uma divisao dos principais fatos historicos e religios da sociedade de Kuara

7.1 1 era (A cgrande Criacao)

- O surgimento dos Deuses
- A criacao do mundo
- O surgimento das subdivinidades
- O surgimento de divinidades Abissais

7.2 2 era

- O surgimento dos Dragoes
- O surgimento dos Draconatos

7.3 4 era

- O surgimento do Elfos
- O surgimento dos Tiefilings

7.4 5 era (A grande decaida)

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

7.5 6 era

Queda dos imperios principalmente dos anoes

7.6 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