

O Mundo de Sernavia, Almeria e Além

O mundo onde vivem Koda, Riven e os outros personagens não segue a mesma geografia da Terra real. Os continentes, países e até oceanos são diferentes, embora alguns tenham inspirações em locais reais. É um planeta mais avançado que o nosso, com suas próprias potências, culturas e fenômenos únicos.

Lembrando que isto é um extra, apenas um detalhe a mais, não precisa levar tão em consideração.

A Era Atual

O ano é 2025, mas tecnologicamente o mundo está uns 15 anos à frente do nosso. Coisas que aqui ainda são experimentais, lá já existem: IAs com real autonomia, veículos aéreos civis, próteses biônicas avançadas, energia limpa amplamente usada e até redes neurais conectadas à mente para estudo e medicina.

Kaelven é o país mais avançado tecnologicamente, com cidades inteiras movidas por energia sintética limpa e transporte aéreo urbano.

Sernavia está logo atrás, sendo referência em pesquisa acadêmica e tecnologia acessível.

Almeria busca independência tecnológica, ainda desenvolvendo seus próprios modelos.

Apesar do alto nível tecnológico, as sociedades ainda mantêm o lado humano (ou nesse caso, furry): vida social, arte, festivais e tradições locais continuam fortes.

O Fenômeno das Peculiaridades

Há cerca de 20 anos, começaram a surgir pessoas com habilidades incomuns, chamadas de peculiaridades. Ninguém sabe ao certo o motivo. Há teorias que apontam mutação genética, adaptação biológica ou até resultado indireto de radiação tecnológica. Mas o fato é: o fenômeno é real, documentado, e ainda está longe de ser completamente compreendido.

Nem todo mundo nasce com uma peculiaridade. Alguns a despertam na infância, outros na adolescência ou na vida adulta e há quem nunca manifeste nada. As proporções são pequenas, é estimado que 1 a cada 80 pessoas possuam algum tipo documentado, e possa ser que existam tipos que nem sequer foram descobertos ainda.

Classificação das Peculiaridades

Com o passar do tempo, pesquisadores de **Tairen**, **Kaelven** e **Sernavia** criaram uma forma de classificação internacional dividida em quatro categorias principais:

1. Peculiaridades Cognitivas

Habilidades que envolvem percepção e mente. São as mais comuns e consideradas as menos perigosas.

- **Empatia amplificada:** sentir emoções de outros de forma nítida.
- **Leitura superficial:** captar pensamentos curtos (sem controle total).

- **Sinestesia:** percepção sensorial expandida (ver sons, sentir cores).
- **Lucidez:** capacidade de lembrar com total clareza qualquer memória.

2. Peculiaridades Físicas

Alterações diretas no corpo ou reflexos acima do normal. Podem ser nativas ou ativadas com estímulo.

- **Aprimoramento muscular natural:** força e resistência maiores que o comum (varia de espécie para espécie).
- **Agilidade aprimorada:** reflexos ampliados, usados até por atletas.
- **Regeneração:** cicatrização acelerada de ferimentos menores.
- **Sensor térmico:** percepção precisa de temperatura e calor.

3. Peculiaridades Elementares

Interação direta com o ambiente físico, quase sempre leve, mas visível. São mais raras e exigem alto controle.

- **Manipulação de campos elétricos fracos:** pode afetar aparelhos próximos.
- **Manipulação térmica:** alterar levemente calor e frio ao redor.
- **Luminescência:** pele ou olhos emitem brilho leve.

4. Peculiaridades Biológicas / Metamórficas

As mais raras e misteriosas. Afetam a estrutura biológica do corpo ou permitem transformação parcial.

- **Mutação adaptativa:** pequenas mudanças físicas temporárias para resistência.
- **Metamorfismo:** transformação completa controlada do corpo, que varia muito de como funciona, por ser raríssima, ainda não existe documentação suficiente para explicar ou teorizar como funciona.
- **Bio-eco ligação:** sintonia com seres vivos próximos, podendo perceber seus sinais vitais.

Estudos e Ética

O estudo das peculiaridades começou em **Tairen**, onde o primeiro caso foi registrado oficialmente, uma jovem que emitia sons harmônicos sem abrir a boca, afetando frequências de vidro e metal. Desde então, universidades de **Kaelven** e **Sernavia** criaram departamentos voltados à pesquisa genética e psicossocial dessas habilidades.

Pessoas com peculiaridades não são consideradas anormais, mas há leis que regulam o uso delas em público. Por exemplo, é proibido usar habilidades que possam interferir em tecnologia, ou manipular emoções sem consentimento. Alguns países têm programas de incentivo científico e outros, mais conservadores, preferem quase negligenciar a existência.

Continentes do Mundo

O planeta é dividido em seis grandes continentes, cercados por dois oceanos principais e mares menores.

Velmora

O coração cultural e científico. Lar de **Sernavia**, **Valienne** e **Kaelven**.

- **Sernavia:** referência em educação e tecnologia equilibrada (baseado na Alemanha/Polônia).
- **Valienne:** país artístico e urbano (baseado na França).
- **Kaelven:** potência futurista com cidades movidas por energia sintética (baseado na Finlândia)

Auradon

O continente que equivale às Américas do mundo real, dividido em norte e sul. O continente central não existe aqui.

- **Almeria:** potência mundial, influente em diversas tendências, além de um grande país tecnológico (baseado nos Estados Unidos).

Eryndel

Um arquipélago imenso no hemisfério sul, cheio de ilhas e biodiversidade, com civilizações marítimas e tecnologias ecológicas.

Nakarra

O continente quente e fértil, inspirado na África. Berço de antigas civilizações e de tecnologias de energia renovável que hoje são base para o mundo.

Tairen

O mais vasto e populoso, inspirado na Ásia. Templos antigos e megacidades futuristas coexistem lado a lado. Primeiro local onde o estudo das peculiaridades começou oficialmente.

Oceanos e Geografia

- **Oceano Astra:** o mais extenso, liga o norte e o sul do globo e separa **Velmora** de **Auradon**. Suas correntes são poderosas e influenciam o clima global.
- **Oceano Miran:** ocupa o “centro” do mapa, cercando **Eryndel** e partes de **Tairen**, **Nakarra** e **Velmora**. É conhecido pelas águas calmas e profundas, além de conter várias ilhas independentes e zonas científicas flutuantes.
- Oceanos secundários e mares menores interligam as rotas comerciais e biológicas entre todos os continentes.

Sociedade e Cultura

Apesar da alta tecnologia e das peculiaridades, o mundo ainda é humano (ou melhor, de novo, furry). O contato, a convivência e a cultura local são parte essencial da identidade de cada país. Os idiomas ainda são diversos, mas existe uma rede global de tradução instantânea para comunicação geral.

É um planeta cheio de contrastes: cidades flutuantes convivendo com vilarejos antigos, e seres extraordinários vivendo vidas comuns. É nesse mundo vibrante, tecnológico e cheio de mistério que vivem Koda, Riven e todos os outros personagens, cada um com sua história e seu lugar nele.