**МЕТОДИЧКА ПО СОЗДАНИЮ ПЕРСАНАЖЕЙ**

**для project smorch**

**Шаг 1:** Придумайте центральную фишку.   
Центральная фишка, или, если изволите, gimmick – это какой-то прикол, который выделяет вашего персонажа, и лежит в основе его дизайна. Придумывание центральной это **охрененно важный** этап создания персонажа. И **охренеть как важно**, чтобы персонаж создавался для максимального раскрытия фишки. Повторимся: сначала вы придумываете фишку, и уже на её основе придумываете персонажа. И наоборот делать **категорически** нельзя, так как в 90% придуманный таким образом персонаж будет **унылым говном**.

*Пример центральной фишки: «Торговец-курильщик, ну очень любящий деньги», «Паладин, ставший некромантом», или например «Мужик с пушкой вместо головы и крайне раздутым ЧСВ».*

**Шаг 2:** Добавьте особо важные элементы образа персонажа, для раскрытия его фишки.  
По-хорошему, чтобы создать правда крутого персонажа, при выборе каждой детали вам нужно задать вопрос «Почему?». То есть, каждые особо важные элементы должны быть обоснованы, а не взяты с потолка. К особо важным элементам относятся такие вещи как: раса, разумеется имя, характер, отношение к отдельным вопросам, внешний вид, то, с чем связаны его способности, и т.д. Однако создание характера и внешнего вида, и уж тем более способностей — это отдельные этапы со своими особенностями, поэтому пока-что пропишите это лишь в общих чертах.

P.s: Причины «Другое тупо не идёт», «Это стиль» и подобные более чем легитимны.

*Примеры выбора особо важных элементов для раскрытия фишки: «Сеттинг недалёкого будущего позволяет нам сделать не просто торговца, а самого настоящего бизнесмена. А настоящему бизнесмену нужен настоящий деловой костюм. При этом, нету в сморче расы, более подходящей к образу одетого с иголочки, перманентно пыхтящего сигары бизнесмена, чем величественные дворфы».*

**Шаг 2.5:** Добавьте вспомогательные фишки, которые сделают вашего персонажа ещё уникальней. Шаг не обязательный, но крайне рекомендованный.

*Примеры вспомогательных фишек: «Паладин, решивший отвергнуть свою клятву, и прикоснувшийся к тёмным знаниям некромантов, должен сам напоминать нежить. Его тело начало постепенно гнить, и становиться похожим на труп. Также образ уподобившегося трупу паладина-некроманта можно дополнить фишкой, что его постоянно клонит в сон, намекая на его промежуточное состояние между жизнью и смертью.»*

**Шаг 3:** На основе уже созданного образа придумайте подходящий характер.  
Характер желательно описать по крайней мере парой предложений. И не забываем про раскрытие центральной фишки, а также по крайней мере попыток объяснить, почему та или иная деталь представлена так или иначе.

*Анти-примеры: «грустный и молчаливый», «весёлый», «безэмоциональный» или «просто шиз». Характер должен быть прописан с большим количеством нюансов, комплексней.*

*Пример: «Настоящий бизнесмен должен быть рассудительным, не торопиться с выводами, и стараться не подвергаться эмоциям. Однако персонаж становится не очень приятным, поэтому в противовес его можно сделать достаточно весёлым мужиком, но всё ещё не забываем, что он не должен поддаваться сильным эмоциям. Его образ также дополнит то, что он всегда старается уважать своих союзников, и даже иметь уважать своих оппонентов как достойных противников»*

**Шаг 4:** Дополните придуманный ранее внешний вид мелкими деталями.  
Дьявол кроется в деталях, а персонаж должен выглядеть так, что от одного его описания хочется сказать «Вы одеты как Чёрт». Тут уже, конечно, нету такой сильной необходимости в нагрузке всех деталей смыслом, и обычный стиль можно взять в приоритет. Продумывать желательно каждый основной элемент одежды, по типу верхней одежды, головного убора, обуви и так далее. Если вам ничего особого в голову не приходит, можно просто на небезызвестном Pinterest вбить в запрос «modern leather gloves» или «cyberpunk helmet», и искать идеальную картинку. Однако если вы умудритесь выбором цвета ботинок отразить глубину характера персонажа, его прошлое, или то насколько у него прикольная центральная фишка, то вообще великолепно и вообще вы умничка. Также рекомендуется работать с такими вещами как цветовая палитра облика персонажа, балансировать с количеством и расположением цветов, и прочими заумными дизайнерскими приколами, но это не конец света если вам лень.

*Пример: «Деловой костюм в классической черно-белой расцветке, с чёрным пиджаком. Пуговицы, пряжка ремня и прочие металлические мелкие детали серебристые. Носит шёлковые перчатки бордового цвета, а в переднем кармане аккуратно сложен платок из идентичного материала. Ходит без головного убора, но это компенсируется рыжими волосами, и невероятно густой бородой – важнейшим атрибутом любого уважающего себя дворфа. Брюки идентичны по материалу и цвету пиджаку. На ногах аккуратные, чёрные, лакированные до блеска туфли».*

**Шаг 5:** Придумайте подходящие способности.  
Не забыли, что данная методичка на сморче специализируется? В более чем 99% случаев создаваемый вами персонажем является ёрадантом, а значит ему нужны способности. Это единственный шаг после первого, где будет **жирный** текст, так как это важно. Способности вашего персонажа **обязаны** быть напрямую связаны с теми, кто они есть, и уж тем более с центральной фишкой. Также очень важный момент: придумывая способности персонажу, вы должны придумывать не заклинания для днд, а именно что способность для существа, усиленного пост-апокалиптической магией. Иногда это может даже проявляться в управлении целыми стихиями.  
Самый надёжный способ придумать максимально охрененные способности заключается в следующем: Когда вы определились с тем, что будет в основе способностей вашего персонажа (например, «огонь» или «грозовые тучи»), ставьте в приоритет не то, что способности могут сделать, а что они **не** могут делать, или же границы их возможностей. Иными, хорошая способность — это не конкретный приём, а **рамки**, в пределах которых персонаж может творить что захочет.

*Анти-пример: «Персонаж умеет выдыхать токсичный и слепящий сигаретный дым. Также он умеет создавать фальшивые золотые монеты, которые швыряет для отвлечения врагов. Также, через некоторое время брошенная монета взрывается.»*

*Пример: «У персонажа две ключевые способности: управление сигаретным дымом, и создание муляжных монет. Персонаж способен выдыхать облака сигаретного дыма, и изменять его свойства в зависимости от ситуации. У него есть максимальный достижимый предел в размере облака, концентрации, и даже таких параметрах как вещественный состав и уровень токсичности, но эти рамки достаточно условны, и в этих рамках он может комбинировать эти параметры и их отношение как захочет. Другим его главным трюком является создание муляжей золотых монет прямо из воздуха, за счёт энергии радиалантума. Но внешний вид и свойства этих монет можно менять хоть каждые 5 секунд. Но персонаж не может создать что-то больше собственной ладони, а сами монетки не могут уметь то, что сам персонаж не понимает, как работает. Он может заставить их взрываться через 5 секунд после приземления, так как знает, как работают такие вещи «контакт предмета с препятствием», «таймер» и «взрывчатые вещества», но не может их заставить останавливать время, так как не знает, как собрать машину времени. Также, чем сложнее свойства созданной монетки, тем больше ему энергии и сил понадобится на её создание.»*

**Шаг 6:** Напишите предысторию вашему персонажу.  
Тут даже особо наставлений не будет, и пример мне писать лень. Просто опишите где появился ваш персонаж, в каких условиях существовал, и что самое главное, как пришёл к личности и положению в котором находится сейчас.

**Шаг 7:** Нанесите финальные штрихи.  
УРААААА! Молодцы! Вы пережили душниловку объёмом в более чем косарь слов, и возможно даже создали что-то прекрасное по дороге. Теперь вы можете перечитать описание созданного персонажа (вы же записывали это?), и подкорректировать конкретные моменты, а также слегка дополнить мелкими фишечками и приколами по типу личного оружия, увлечений, предпочтений например в оружии или ваще в любом вопросе, который придёт вам в голову, и вуаля…. Вы создали по-настоящему крутого, прописанного, комплексного и уникального персонажа! Да долго, да сложно, да душно, да автор методички дебил и криво описывал то, что хотел сказать, но результат того стоил. Огромное спасибо за потраченное время. Мне правда очень приятно за уделённое вами внимание, и особенно будет приятно если у вас получится что-то крутое.

Под конец, я бы хотел привести пример персонажа, которого я сам, почти с полного нуля сочинил. Да, стиляга которого я сделал в примерах к шагам сделан далеко не с нуля, и даже не является моим собственным персом (привет Кирилл!), поэтому….

***ПРИМЕР. (шаг 1)*** *Персонаж представляет образ могущественного, самого настоящего, даже стереотипного демона из христианского ада, но с одним большим но: сам человек таким чудовищем становиться не хотел, и ужасно боится изуродованного апокалипсисом мира, его обитателей и даже того, чем стал сам.****(шаг 2)*** *Персонаж забыл своё имя, но в народе его все вполне закономерно кличут «Люцифер». Его расой естественно является мутант, ведь это позволит не только обосновать крайне необычный внешний вид, но и соответствует идее того, что в «демона» он превратился не по своей воле. По характеру он просто невероятно пуглив и шугается буквально со всего подряд. Этот контраст образа и характера, по сути, и является его центральной фишкой. Выглядит он как высокое гуманоидное существо с ярко-красной кожей, у которого при этом есть пара длинных рогов, и одно правое крыло. Летать с таким он, разумеется, не способен никак. В противовес его пугливости также идут и его силы: помимо очень крепкой физической формы, Люцифер способен манипулировать огнём, и даже таким понятием как страх.* ***(шаг 2.5)*** *Также, у Люцифера есть очень острые когти на руках. Если каки-либо зажать его в угол, он начнёт ими пытаться отмахиваться, словно зверь.****(шаг 3)*** *Как уже было сказано, самой главной чертой характера Люцифера является пугливость. Напугать его может буквально что угодно, а при виде любого ёраданта он в тайне немного паникует. Ему нужно очень долго быть бок о бок с кем-то, чтобы по-настоящему перестать его бояться. Но при этом всём, за барьером из страха скрывается очень спокойный человек любящий окружающих. Возможно, его даже можно было назвать самым настоящим пацифистом. Ну, по крайней мере, до превращения в чудовище.****(шаг 4)*** *Его ярко-красная кожа усыпана различными шрамами, похожими на ожоги. Глаза его полностью белые, с очень мелкими, постоянно дёргающимися чёрными зрачками. Под глазами мешки, что опять подчёркивает его постоянный испуг. Имеет на голове два прямых, но слегка искривлённых заостряющихся тёмных рога. Пасть его полностью плоская, но оттуда торчат три длинных, острых клыка. Из левого плеча растёт шип, а на правой половине спины расположилось основание крыла. Крыло это достаточно большое тёмное крыло, напоминающее крыло летучей мыши, способное раскрываться и складываться, но не более. Ноги согнутые, вместо стоп копыта.****(шаг 5)*** *У люцифера есть две основные способности: создание и манипуляция адским пламенем, а также управление страхом. Первая способность проявляется в возможности силой мысли создавать пламя. Температура пламени сравнима с температурой горящей термитной смеси. Это пламя он может создавать где угодно в небольшом радиусе от себя. Пламя может держаться определённое время, приобретать определённую форму, и даже двигаться после создания в нужном направлении. Сам люцифер имеет полный иммунитет к собственному пламени, но только к этому пламени. К обычному урону от огня у него иммунитета нет, хотя просто повышенные температуры ему явно не по чём. Второй его способностью является манипуляция страхом. Если Люцифер хоть на мгновение посмотрит в глаза какому-либо существу, он частично завладеет разумом этого существа, и сможет управлять страхами своей цели. Если быть точным, он может многократно усиливать или ослаблять уже существующие страхи, что позволяет ему, как и вызывать панические атаки на, казалось бы, пустом месте, так буквально отключить чувство страха. Он не может просто из ниоткуда создать страх к чему-то. Также, каждая новая связь через взгляд прерывает предыдущую, а при отсутствии связи, манипуляции страхом существуют лишь небольшое количество времени. Так как манипуляции страхом требуют зрительного контакта с целью, Люцифер не может взаимодействовать с собственными страхами совсем. Через зеркала, фотографии и прочее связь создать невозможно, нужен прямой зрительный контакт.****(шаг 6)*** *До становления мутантом, Люцифер был обычным человеком, особо ничем кроме пацифистского характера не отличающегося. Больше подробностей нету, так как Люцифер потерял почти все воспоминания при превращении (так тоже можно, но я вам этого не говорил).****(шаг 7)*** *На мой взгляд, персонаж вполне себе готов.*