# PRIMEIRA NARRATIVA

## “Da ambientação ao conflito inicial”

## Instruções

O texto a seguir, tem o objetivo de construir uma ambientação base e fundamentar o conflito que se dará na narrativa. Isto poderá se dar por meio de tópicos ou textos narrativos, o tipo de escrita variará de acordo com o objetivo de descrição que será observado.

Este documento será de extrema importância para o projeto, pois será adaptado para o modelo de app do Twine, que o formatará no modelo de história não linear, que será o modelo final da Road-map.

Ele se dividirá em 2 partes, sendo a primeira a ambientação, que mesclará textos narrativos e descritivos, para compor a compreensão do cenário. Já a segunda parte será a história inicial do personagem, em que será trago textos predominantemente narrativos.

As partes podem se mesclar, embora a ambientação tenha de vir primeiro para embasar a narrativa. Também serão usadas notas de rodapé e referências a elementos mencionados anteriormente.

Espero que seja compreensível.

Sumário

**World Building1**

Ambientação no escopo da natureza2

Ambientação no escopo da cultura2

Ambientação no escopo do personagem2

**Narrativa4**

Setup do personagem5

Conflito da escolha5

Conflito da cultura5

Conflito de propósito5

## World Building

### Natureza

Sob o olhar de quimeras aladas e rastejantes, a região de Malkstain[[1]](#footnote-1) se estende desde a base das colinas do sul, até o mar do leste, sendo limitada no oeste pela muralha de Privisperare[[2]](#footnote-2), e é absorvido pela

1. Nome de algum clã ou pessoa importante\*\*\* [↑](#footnote-ref-1)
2. Nome vindo da frase “olhar do desespero” traduzida em Romeno [↑](#footnote-ref-2)