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

## Legenda

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| \*\*\* >> PENDENTE | \*\* >> INCOMPLETO | \* >> INCERTO | $ >> NOTA SIMPLES |

## 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 Privisperar[[2]](#footnote-2), e absorvida pela densa floresta do Norte[[3]](#footnote-3).

Uma região heterogênea, permeada de vastas planícies de gramíneos verdejantes, ofuscados apenas pela neblina matutina que preenche o espaço, e por florestas de citros que ocupam toda a região Noroeste, até se fundirem com as densas florestas do Norte.

Sem deixar de contar com as grandes ruinas do templo[[4]](#footnote-4), que pintam a paisagem verdejante e nebulosa da região Sudeste com toques acinzentados, e constituem o lar de muitas plantas e criaturas.

E por fim, no Centro da região, se assenta um conglomerado de vilas, sendo unidas pela estação[[5]](#footnote-5), onde se encontra o polo comercial de toda região. Sendo rodeado por vários clãs, que se estabelecem dali até o mar e às colinas, evitando somente a floresta de citros e a muralha de Privisperar.

Os animais que habitam a região, estão dentro do limite do esperado para as planícies, tendo alces, coelhos, ovelhas, vacas, cavalos e lobos. Obviamente que estas criaturas também são imbuídas de magia, o que as modifica e atrai outras criaturas mais bestiais ao local, porém isto se dá periodicamente ou limitadamente em um local específico.

A região é bem calma e coesa, tendo sua variabilidade a depender da situação, ela compõe um bom cenário para um início de game.

### Cultura

Uma região de certo modo diferenciada, embora sua paisagem e criaturas expressem bem o estereótipo de planície calma e consistente, já suas relações culturais não acompanham o mesmo caminho.

Sendo colonizada após muito tempo depois dos eventos que culminaram na construção da muralha de Privisperare[[6]](#footnote-6), a região se tornou um verdadeiro poço de fertilidade e fauna, atraindo muitas pessoas que quisessem criar uma vida na região. Porém, sendo um lugar selvagem e desabitado (por humanos), não houve regras para a ocupação do local, gerando intrigas e muitas mortes no processo.

Mesmo com estes empecilhos, foi possível criar comunidades estáveis, que geraram as vilas e aldeias que se espalham pela geografia da região. O ápice desde processo foi a construção da estação, que uniu a região com o comércio exterior, e trouxe mais dinamismo para a região, criando uma região comercial e fomentando a construção dos burgos.

Como revés, atraiu um grande número de mercenários e caçadores, que visavam o ganho rápido com os recursos do território e da população, gerando uma necessidade de proteção contra invasões.

Contribuindo para este propósito, os altos índices mágicos incidiam sobre as criaturas, principalmente as do Sul, fazendo com que elas adquirissem propriedades especiais, o que modificava todo ecossistema local fazendo com que muitas Quimeras[[7]](#footnote-7) adentrassem a região, dominando aquele lugar, que era onde a colonização havia começado.

Mas as diferenças não conseguiram unir os que se estabeleceram ali, em verdade, todos se protegeram com suas próprias forças, fazendo com que houvesse uma definição de poder e um aumento das intrigas já existentes, gerando clãs que perdurariam no domínio da região por um bom tempo.

Transportando-se para os tempos atuais, a situação se estabiliza, porém complexifica, trazendo mais habitantes, e mais pessoas interessadas na região, os clãs tiveram que se adaptar a cada uma dessas situações, fazendo alianças com reinos externos, ou melhorando suas tropas para conquistar territórios com recursos valiosos.

Isto gerou uma fragmentação no território e uma sequência de intensas guerras, que abrangeram tanto certos clãs, como todos eles de uma vez. A situação tempestuosa se encerrou apenas quando foram

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)
3. Nome \*\*\* [↑](#footnote-ref-3)
4. Lore do templo (se é que será um templo) e nome \*\*\* [↑](#footnote-ref-4)
5. Nome \*\*\* [↑](#footnote-ref-5)
6. Lore da muralha \*\*\* [↑](#footnote-ref-6)
7. É um nome provisório, só serve para se ter uma noção do que estamos lidando, no caso: bestas e monstros míticos $ [↑](#footnote-ref-7)