

GUIA PARA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

::: Sumário :::

::: Introdução :::	1
::: Características :::	1
::: Atributos :::	1
::: Habilidades :::	1
::: Antecedentes :::	2
::: Exemplos :::	2
::: Ângela :::	2

::: Introdução :::

Este guia serve como referência para a criação de personagens como um **conceito**. Não apenas como um gráfico com algumas falas. Desenvolvido a partir da observação do processo **Storyteller** (O Storyteller enfatiza a criação de histórias como prioridade).

Seguir esta guia irá ajudar a dar continuidade às quests desenvolvidas no jogo. Mesmo que sejam escritas por várias pessoas, elas vão seguir a mesma linha de raciocínio.

Então, sempre que for criado um personagem, devemos descrever suas características.

::: Características :::

Os personagens no sistema Storyteller são descritos por suas **Características**. São divididas em 3 tipos básicos: **Atributos**, **Habilidades** e **Antecedentes**.

::: Atributos :::



Envolvem as características pessoais dos personagens. Aquelas com as quais eles já nascem ou as desenvolve durante o crescimento. Os atributos são divididos em 3 tipos: **Físicos**, **Sociais** e **Mentais**.

- **Físicos** - Caracterizam-se na descrição do porte físico do personagem. São divididas em **Força**, **Destreza** e **Vigor**.
- **Sociais** - São as características de relacionamento dos personagens com a sociedade. São divididas em **Carisma**, **Manipulação** e **Aparência**.
- **Mentais** - São as capacidades intelectuais dos personagens. São divididas em **Percepção**, **Inteligência** e **Raciocínio**.

::: Habilidades :::

Envolvem todo o aprendizado, habitual e cultural do personagem. Todas as capacidades de ações se desenvolvem pelas habilidades dos personagens. Existem 3 tipos de Habilidades: **Talentos**, **Perícias** e **Conhecimentos**.

- **Talento** – vocação, dom, habilidade nada para fazer algo.
- **Perícia** - Destreza em fazer algo.

- **Conhecimento** - É o ato ou efeito de abstrair ideia ou noção de alguma coisa, como por exemplo: conhecimento das leis.

::: Antecedentes :::

Uma história breve sobre a vida do personagem. Fatos que explicam o motivo de sua existência no jogo.

- **Quem é ele?** Um simples morador, guarda ou uma princesa. Ele precisa ser alguém.
- **O que ele faz ali? De onde veio?** Ele pode ter algum motivo para estar ali. Talvez esteja procurando por algo. Ou simplesmente mora ali. Como ninguém mora no meio do nada, se ele não estiver em sua casa ele com certeza deve estar fazendo algo.
- **Quais os fatos importantes que precisamos saber dele?** Qualquer outra coisa que não pôde ser descrita nos itens anteriores, será descrita aqui.

::: Exemplos :::

Na prática é mais simples do que aparenta. Nem tudo precisa ser descrito. O nível de detalhes irá garantir a compreensão do personagem por todos. A falta deles irá criar lacunas que serão preenchidas por cada um à sua maneira.

Como exemplo vamos criar o personagem **Ângela**. Como o objetivo disso tudo não é discutir a classificação dos tipos de **atributos**, **habilidades** e **antecedentes**, basta que a pessoa descreva estas três características.

Pode ser feito ainda uma descrição breve do NPC. Algo que poderia ser colocado na descrição do NPC em uma lista de NPCs disponíveis aos jogadores. Ou ainda uma lista de sugestões de quests.

::: Ângela :::



Nova moradora da Vila dos Pescadores e também a melhor amiga de uma garça. Ela é mesmo uma graça.

Atributos

- * Menina pequena, de pele branca (Um pouco queimada pelo sol).
- * Simpática, faz amizades de forma fácil, um pouco inocente mas muito inteligente.

Habilidades

- * Não sabe nada da vida, mas aprendeu a compreender a sua amiga garça.
- * Conhece o nome de algumas poções porque sua mãe sabe fazer poções, mas não aprendeu a fazer nenhuma.

Antecedentes

Ela e seus pais são moradores da Vila dos Pescadores. Seu pai é pescador. Sua mãe é comerciante de ervas e poções.

- * Caminhando pela praia, Ângela encontra uma garça ferida e a ajuda. Dês de então, Ângela e a garça são grandes amigas.
- * Hoje ela passa o dia caminhando pela praia ao lado de sua amiga garça e fazendo amizades com todos que encontra.
- * Uma vez avistou um homem que de longe parecia estar andando sobre a água. Mas na verdade ele estava de carona nas costas de uma tartaruga gigante Oo. Seu nome era Epitáfio, hoje ele mora em uma casinha na parte alta da ilha e é muito amigo de Ângela.

Sugestões de quests

- * O dia em que Ângela ajuda a garça a se curar e se torna grande amiga dela.
- * Descobrindo o motivo da tristeza de sua amiga garça.
- * Participação na quest do Epitáfio.