



Basta clicar no título de qualquer um dos artigos abaixo para ter acesso ao material.

### **Sobre Criação de Crônicas e Personagens:**

**Criação de Crônicas em Nove Passos:** Se existe um guia de criação rápida de personagens (*baixe em [Guias e Fichas](#)*), como não existia ainda uma versão para a Ficha de Crônica?

**Criação de Personagens em Nove Passos:** Seja para ajudar os jogadores iniciantes ou agilizar o processo para os veteranos, apresentamos os nove passos necessários para a criação de personagens memoráveis.

**Criação dos Heróis:** Este é um dos momentos mais delicados do jogo, pois pode dizer muito sobre como o jogador irá se divertir e se envolver durante a crônica. O narrador deve se esforçar para que cada jogador construa o seu herói o mais próximo possível do que ele gostaria, mas sem desrespeitar os limites das regras e da história.

**Impressões:** Para ajudar os jogadores a amarrarem os seus heróis na crônica, o narrador pode solicitar Testes de Impressão para definir melhor as suas relações.

**Tutorial sobre a Ficha de Crônica:** Confira por aqui o podcast gravado com o pessoal do perdidos no Play que ensina a preencher a ficha de crônica.

### **Sobre Narrativa:**

**As Sete Faces da Narrativa:** A narrativa possui sete faces: Descrição, Ação, Diálogo, Pensamento, Sentimento, Resumo e Salto no Tempo. Saiba como elas se encaixam nos jogos de interpretação.

**Camadas de Personagens:** Em cada sessão de jogo em que um personagem significativo aparece na aventura (coadjuvante ou antagonista), um novo elemento sobre ele deve ser apresentado pelo narrador.

**Centros Populacionais:** Na Idade Média a população vive predominantemente nos campos. O temor pela falta de comida, pestes, ladrões e abusos de autoridades dificulta o êxodo.

**Coadjuvantes e Figurantes:** Fichas de variadas ocupações em Crônicas são importantes para facilitar o trabalho do narrador ao inserir coadjuvantes e figurantes para interagirem com os heróis dos jogadores.

**Depois que o Mal Venceu:** O que acontece quando as trevas engolem o universo e

não há mais esperança? Imagine as diferentes formas de explorar essa devastação em jogo.

**Desfechos Apropriados:** Um dos grandes diferenciais em Crônicas é o preparo de um arco limitado de sessões de jogo, voltado para a criação de bons finais.

**Deus Ex Machina:** É a solução inesperada e improvável do narrador para resolver uma grande ameaça que os protagonistas não teriam como resolver sozinhos.

**Domínios Compartilhados:** Nas crônicas em que os heróis pertencem a uma mesma organização, o narrador pode permitir que cada jogador acrescente um domínio para melhor descrevê-la.

**Instituições e Organizações:** Para ajudar a entender como funciona a sociedade no cenário, o narrador precisa estabelecer os grupos que mais a influenciam na Ficha de Crônica.

**Maguffin:** O Maguffin (*ou McGuffin ou MacGuffin*) é uma ferramenta de narrativa representada por um objeto, pessoa, conceito ou lugar a ser encontrado pelos heróis, ou que de outra forma os motiva a seguirem em frente sem maiores explicações. A natureza dessa figura não importa tanto na narrativa e pode ser algo completamente isolado do resto da história.

**Motivações:** Um elemento importante de todo personagem que não aparece na ficha é a sua motivação, que pode ser imutável ou estar sempre em transformação.

**Narrativa Compartilhada:** Como os jogos de narrativa compartilhada podem contribuir para o RPG clássico? Descubra aqui e explore estas ferramentas para envolver ainda mais os jogadores.

**Planejamento e Improvisação:** Uma boa sessão geralmente separa um tempo para os jogadores enfrentarem situações pré-definidas pelo narrador e outro para que possam explorar mais o cenário.

**Planejamento Sem Roteirização:** Devido ao sucesso da matéria anterior, Planejamento e Improvisação, resolvemos esmiuçar um pouco mais o assunto, sugerindo como procurar planejar melhor as suas crônicas.

**Que Tipo de Mestre Você É?** Podemos dividir os narradores em dois tipos: os arquitetos e os narradores. Não importa em qual dos dois deles se encaixe mais, tente ser um pouco do outro.

**Reviravoltas:** É uma mudança súbita na narrativa ou no sentido em que ela tomava, geralmente usada para surpreender, cativar e prender o espectador, tudo ao mesmo tempo.

**Segredos do Narrador:** A preparação de uma crônica possui duas fases: a primeira, com a Ficha de Crônica, e a segunda, a partir das Fichas de Personagens.

**Sobre Narradores e Jogadores:** Todo RPG oferece suas orientações para narradores e jogadores. Crônicas apresenta sua Regra de Ouro - Todos Devem se Divertir - e

explica como.

### **Sobre Regras**

**Corrupção:** Forças sombrias se movem e deixam rastros pelo mundo, espalhando e contaminando maldade por onde passam, especialmente onde se instalam, nas almas e espíritos daqueles que ainda vivem e possuem forma física. Corrupção é a tentativa dessas forças de se entranhar, alimentar e espalhar cada vez mais onde antes elas jamais havia tocado.

**Elã Detalhado:** Elã significa Entusiasmo em francês, mas em Crônicas esta palavra possui um sentido ainda mais importante: a capacidade de um personagem mudar o próprio destino. Se já conhece as regras de Elã, sugerimos pular logo para as dicas no final dessa publicação.

**Insanidade:** A loucura é um elemento de narrativa que em cenários distópicos pode levar as crônicas a níveis perturbadores e ajudar bastante a criar drama.

**Jogo Simplificado:** Se ainda não experimentou e gostaria de entender aos poucos como funciona esse sistema, apresentamos os primeiros passos para o seu primeiro jogo.

**Quando os Rolamentos Atrapalham:** Por vezes a ansiedade em rolar os dados e descobrir o que aconteceu faz com que narradores e jogadores forcem testes em momentos inoportunos.

**Modificadores:** Os critérios para a definição do modificador de cada teste podem ser simples e poucos, mas o narrador pode aprimorá-los em favor da narrativa.

**Organizações como Personagens:** Há muitas formas de se jogar disputas entre organizações. Para que o narrador tenha mais opções, apresentamos algumas novas referências para estabelecer critérios comparativos entre elas.

**Testes de Destino:** Para tornar o jogo imprevisível até para o narrador, deixe que o dado diga se os heróis tiveram mais sorte ou azar na crônica.

**Trocando Testes Simples por Testes Resistidos contra o Narrador:** Nesta regra opcional, o narrador pode substituir a penalidade em Sucessos por um Teste Resistido contra uma quantidade de dados igual ao modificador (*ex.: -2S vira um Teste Resistido contra dois dados*).

**Venenos e Delírios:** Virtudes e Fraquezas em um bom RPG devem oferecer o melhor leque de opções possível, para ajudar jogadores e narradores a criar personagens interessantes.

**Virtudes e Fraquezas Detalhadas:** A grande maioria dos sistemas de RPG possui um tipo de regra sempre parecido, chamado Méritos e Falhas, Vantagens e Desvantagens, Benefícios e Defeitos, etc.