

Cenário para o Firecast

Esta é uma promoção realizada pelo RRPG Firecast (www.rppg.com.br)

Objetivos da promoção

Criar um cenário de RPG para o Firecast, exclusivo para pessoas que nunca jogaram RPG, aplicando em cima das regras do sistema Contos de Capa e Espada (Link para download do sistema: <http://blog.rppg.com.br/?p=744>).

Quem pode participar

Qualquer pessoa poderá participar, porém para receber o prêmio é necessário possuir uma conta em algum banco ou uma conta no site PagSeguro (www.pagseguro.com.br) para a realização do depósito do prêmio.

Sobre a avaliação dos cenários

Os cenários serão avaliados primeiramente através dos Requisitos do Cenário, descritos abaixo. O cenário deverá obedecer a alguns requisitos a fim de “ganhar pontos” durante a avaliação desta promoção.

Após isso, será realizada uma avaliação mais subjetiva para a escolha do material que melhor poderá ser aplicado em sessões de RPG para pessoas que nunca jogaram RPG na vida.

Duração da promoção

Até o dia 01/02/2012 às 23h59min serão aceitos cenários para a promoção, e até o dia 05/02/2012 serão anunciados os vencedores da promoção.

Premiação

Serão escolhidos três cenários vencedores segundo os critérios de avaliação citados acima. O valor da premiação será diferenciado entre os três ganhadores:

- Primeiro Lugar: R\$ 200,00
- Segundo Lugar: R\$ 50,00
- Terceiro Lugar: R\$ 40,00

Envio dos materiais

Os cenários deverão ser enviados para o e-mail alyssonrpg@gmail.com . O material poderá ser enviado quanta vez quiser até o dia 01/02/2012 às 23h59min, assim eu poderei acompanhar e ir opinando o material, caso haja tempo disponível.

Sobre os direitos autorais

Eu, Alysson, pretendo ter direito no material para publicá-lo do jeito que for necessário, sem restrições comerciais ou legais.

Não quero monopolizar o cenário, apenas quero poder distribuir o material do jeito que bem entender sem ter que me preocupar com direitos autorais de outras pessoas.

O nome do(s) autor(es) será preservado e mantido nos créditos.

Sobre os requisitos

Requisitos são itens ou atributos que o cenário deverá estar atento para que consiga atender as expectativas da promoção.

Os requisitos são classificados em três tipos:

- Essencial – Um requisito cujo não atendimento a ele tornará o cenário inviável, ou contará muitos pontos negativos durante sua avaliação.
- Importante – Um requisito cujo atendimento é importante, mas que o não atendimento é possível se for bem conversado e explicado.
- Desejável – Um requisito cujo atendimento não é obrigatório, mas que o atendimento a ele conta pontos durante a avaliação do material.

Requisitos do Enredo/Cenário

Id	Requisito	Tipo
1	<p>O enredo deverá ser aplicado em cima da mecânica de RPG escolhida pelo projeto: Contos de Capa e Espada (Download do sistema disponível em: http://blog.rpg.com.br/?p=744)</p> <p>Apesar do sistema Contos de Capa e Espada trazer raças, classes, magias e equipamentos, não é necessário seguir estes itens do manual. Você poderá redefinir ou inventar raças, classes, magias e equipamentos. Você também pode eliminar raças, classes, magias e equipamentos que achar desnecessário ou que não combinar com o cenário que você esta desenvolvendo.</p>	Essencial
2	<p>O enredo deverá ser baseado em um tema central do tipo Medieval Fantástico (Dragões, Mitos, Magias etc..).</p> <p>Não é necessário a presença de magias, ou que as magias façam parte do cotidiano do cenário. O cenário deve possuir elementos místicos, mitológicos ou fantásticos que se passam em uma era medieval, sejam elas magias, deuses, rituais, alienígenas, seres do submundo, vampiros, lobisomens, seres astrais, etc.. Estes pontos mitológicos não precisam ser necessariamente conhecidos por todos da sociedade do cenário. Podem ser atributos secretos, conhecidos por poucos.</p> <p>Deixe sua imaginação fluir, não se sinta preso ao clássico Medieval Fantástico com dragões, magias, druidas, bárbaros, bardos, elfos, orcs,</p>	Importante

	etc..	
3	O enredo deverá estar escrito na língua português brasileiro. Só serão aceitas palavras em outras línguas em casos de exceções, e estas exceções deverão ser devidamente explicadas o porquê não se conseguiu atribuir um termo em português a ela.	Essencial
4	Toda palavra potencialmente desconhecida pelo público alvo do projeto (pessoas que nunca jogaram RPG antes) deverá conter uma explicação do termo utilizado dentro do enredo. Atenção neste ponto, pois até a palavra Elfo precisará de explicação.	Importante
5	O enredo deverá descrever uma unidade monetária e esta unidade monetária deverá ser utilizada no cenário definido. A unidade monetária não precisa ser necessariamente criada, pode ser reaproveitada uma unidade da vida real, como a moeda Real. Apesar do sistema Contos de Capa e Espada utilizar Peças de Ouro como principal unidade monetária, você pode inventar outra moeda.	Importante
6	O enredo deverá explicar o mundo onde se passam as aventuras. Responder a algumas perguntas pode ajudar neste requisito: Magias são bem vistas pelo povo? Quais raças existem no mundo? O mundo está em caos ou em guerra? Existe alguma epidemia que o mundo enfrenta? Existe algum tirano? Existe algum tipo de invasão ou ataque que frequentemente vem ocorrendo? Etc..	Importante
7	O enredo deverá descrever quatro personagens. Não mais do que quatro, e nem menos do que quatro.	Essencial
8	Os quatro personagens contidos no enredo devem estar descritos de uma maneira que livra os novatos de criarem ou personalizarem o personagem. O novato não deverá gastar tempo na criação do personagem. A "criação" do personagem deve ser a forma mais simples o possível, limitando-se a uma mera questão de escolha de qual personagem interpretará.	Essencial
9	Pelo menos um dos quatro personagens deverá ser do sexo feminino.	Importante
10	Cada personagem deverá possuir um breve texto falando da sua história, e assim, opcionalmente, explicar o surgimento de suas motivações, medos, etc.	Importante
11	Cada personagem deverá possuir uma descrição física (altura, porte físico, cores, cabelos, barba, etc..).	Essencial
12	Cada personagem deverá possuir uma descrição mental/emocional (motivações, medos, características psicológicas, etc..).	Essencial
13	Cada personagem deverá possuir um texto (ou outra forma) orientando os novatos sobre como devem interpretar o personagem. Esta orientação deve ser um conjunto de dicas de interpretação que deverão estar alinhadas com as características físicas, mentais e emocionais do personagem.	Importante
14	Cada personagem deverá possuir a descrição de armas prediletas e, se for o caso, poderes que ele possui.	Importante
15	Se o personagem possuir poderes/magias, cada um destes poderes deverão ser bem explicados, com informações de qual é o efeito do poder, duração, quanto tempo leva para ativar, cores, etc..	Importante

16	Os personagens deverão ser heróis bons. Evite criar personagens que são maus.	Desejável
17	Deverá existir ao menos um personagem com atributo corpo valor três.	Importante
18	Deverá existir ao menos um personagem com atributo mente valor três	Importante
19	Deverá existir ao menos um personagem com atributo espírito valor três	Importante
20	O enredo deverá trazer a descrição de cinco monstros ou inimigos que são comuns, para que os mestres utilizem-nos em suas aventuras. O número de inimigos deve ser cinco, não mais, não menos.	Essencial
21	Cada inimigo comum deverá possuir um texto contendo sua descrição física (Altura, cor, textura da pele, cheiro).	Importante
22	Cada inimigo comum deverá possuir um texto contendo sua descrição mental/emocional (Sua inteligência, se sua tendência é bondosa ou maligna, medos, etc..).	Importante
23	Cada inimigo comum deverá possuir uma descrição de seu habitat natural e uma informação sobre quais tipos de áreas ou regiões é mais fácil encontra-lo.	Importante
24	Cada inimigo comum deverá possuir uma explicação de suas estratégias comuns de ataque e ações. Este inimigo age em bandos? Executam emboscadas? Utilizam principalmente que tipo de ataque ou ação? Etc..	Importante
25	Um dos cinco inimigos deverá ser forte e desafiador aos personagens. Este inimigo poderá ser utilizado como um inimigo chefe, o famoso “chefão”. Apesar de forte, ele deverá ser derrotável, mas não pode ser facilmente derrotável.	Importante
26	O enredo deverá trazer uma breve descrição social e uma breve descrição geográfica do mundo do cenário. Quais raças existem? Existe algum tipo de preconceito com alguma raça? Há muitos pobres? É um mundo próspero ou em decadência? Existe alguma briga entre países por algum recurso, como a água ou algum mineral? Há alguma guerra ou conflito social? Etc..	Desejável
27	O enredo deverá apresentar uma trama central, uma história maior, uma história que pode afetar todas as aventuras do cenário. Os personagens dos jogadores possivelmente se envolverão ainda de alguma forma nesta trama. Esta trama central deve ser um fato ou lenda que ocorreu no mundo do cenário em um passado recente ou em um passado remoto. Os personagens do jogador não deverão ter participado diretamente desta ocasião, mas provavelmente serão afetados pelo acontecimento dela. Exemplos: O surgimento dos vampiros e seus objetivos no mundo atual. A história da irmandade de assassinos, e seus objetivos no mundo atual. O estranho surgimento de divindades e a extorsão executada por eles. Uma antiga lenda de uma maldição da lua e do sol, Etc...	Importante
28	Se existirem entidades ou organizações poderosas, o enredo deverá trazer a descrição de no máximo três entidades. Exemplos: Deuses, organização burguesa poderosa, tiranos, reinos, etc..	Desejável