

Персонажи

Создание описания, правильное описание внешности и характеристик.

Определение с выбранным героем

- 1) Игра по фантастическим мирам – определение расы.
- 2) Игра по историческим временам – достоверные источники (внешности и характеристик).
- 3) Игра по собственному миру - свобода фантазии при выборе персонажа.
- 4) Игра по книге\фильму\другой фендом – использование оригинальных персонажей и возможность использования не канонных героев, не выходящих за рамки фендома.

Пример описания героя в ролевой игре

- Хромоногая могильная птица, ковыляющая под похоронный стук собственной трости. Светлые выцветшие волосы, бледная кожа и черные тени, залегшие траурной каймой вокруг желтых глаз. Тонкие сжатые губы и нос с горбинкой, так напоминающий хищный изогнутый клюв. Лисс достаточно высокий и худой, в вечном трауре, - с тех самых пор, как... Лучше не спрашивайте. В рукавах отмычки и ключи от всех дверей, пальцы в кольцах-оберегах от всякой в жизни бед. В руках массивная тяжелая трость с набалдашником в виде золотой головы стервятника. Если к Лиссу долго приглядываться, чего делать категорически не рекомендуется, можно заметить, что иногда рядом с ним словно мелькает чья-то тень, как будто бы проносится на краю сознания. Но может быть, это всего лишь игра воображения, иллюзия, созданная потусторонним сиянием его глаз.
- Во втором облике превращается в черного андского кондора. Размах крыльев 310 см. в длину птичка 140 см, вес на голодный желудок 15 кг, грузоподъемность без магии до 10 кг. Имеет мощные когти и крепкий клюв, крючком загнутый на конце и приспособленный для разрывания плоти. Одна лапка обычно поджата. Ходит с трудом, прихрамывая, предпочитает во втором облике передвигаться только на крыльях. Оперение почти полностью блестящее чёрное, за исключением белого пушистого воротничка вокруг шеи и широких белых каём на второстепенных маховых перьях.
- 6. Способности.
- Некромантия - подмастерье, аэрокинез - новичок, медиум - новичок.
- 7.1. Артефакты
- Трость - проводник + вихрь (мастер). Великое хранилище в виде небольшого кожаного мешочка, висящего на шнурке на шее.

Распределение персонажей в игре

- Персонажи игроков (основные)
- Второстепенные персонажи (NPC)
- Враги (монстры, чудовища, другие расы, другие игроки)

Основные факторы создания героя

- 1) Пол,**
- 2) Внешность,**
- 3) Особенности тела,**
- 4) Одежда,**
- 5) Артефакты (вспомогательные вещи),**
- 6) Способности,**
- 7) Дополнительные факты.**

Вопрос: героя следует описывать в анфас?

- Нет, со всех сторон



Пример описания внешности:

- Эстель - одна из представителей европеоидной расы, скорее всего, когда-то содержащей восточную кровь.
- Рост девушки около 165 сантиметров. Из-за низкого гемоглобина кожа бледная, но довольно чистая.
- Голова имеет овальную форму, лицо с мягкими правильными чертами. Незаостренный подбородок выше сменяется средне пухлыми светло-коралловыми от природы губами, причём верхняя чуть выдается вперёд. Нос небольшой, аккуратный, с лёгким, почти незаметным изгибом, благодаря которому кончик носа точно так же почти незаметно вздернут вверх. Скулы слабовато выражены из-за имеющихся, но не в излишке, щек, уши тоже маленькие и аккуратные, прижатые к голове. На фоне чуть ли не болезненно-бледного лица ярко выделяются хоть и не большие, но чёрные глаза миндалевидной формы, обрамлённые такими же чёрными ресницами средней длины. Пигмент глаза настолько темен, что невозможно отличить радужку, зрачок и кромку друг от друга. Брови плавно лежащие, того же чёрного цвета, только внешние уголки немного вздергиваются вверх, а затем плавно опускаются обратно. Лоб невысокий и открытый, так как челка отросла и лежит по бокам вместе с другими локонами. Волосы, под цвет глаз и бровей, чистого чёрного цвета, длиной сантиметров 7 не достают до копчика.
- Тело в меру упитанное, но стройное. Части тела пропорциональны друг другу. Плечи "золотой середины" в плане широты, плавно переходящие в предплечья. Шея короткая, не тонкая, хорошо видны ключицы. Грудь где-то 2,5 размера, хотя больше склоняется ко второму. Живот, к несчастью, не такой плоский, как хотелось бы, зато прекрасно просматривается талия (не осиная). Бедра обхватом на сантиметров 10 больше обхвата груди, средней длины ноги. Никуда без небольшого слоя жира на ляжках и голенях, который, однако, не так уж и мешает девушке. Стопа миниатюрная, большой и второй палец на ноге почти одного размера, дальше по убывающей. Хорошо просматриваются капилляры и с связки сухожилий большого пальца. Верхние конечности довольно короткие, но, как и ноги, сохранили отношение к середине "жирности", локоть острый, запястье тонкое, а вот ладонь как раз таки больше всего не нравится самой Эстель. Маленькая пясть с короткими пальцами, да и ногти требуют постоянного корректирования в плане формы. Вопреки бледности кожи, вены не видно во всем их количестве из-за не такой уж и тонкой кожи. Но если присмотреться, можно заметить одну вену, тянущуюся от внутренней стороны локтя до запястья, где её заменяет дельта из двух капилляров. Также капилляры видны в разных частях ладони. Связки сухожилий на запястьях и тыльной стороне пястья обычно не заметны, но при движениях они сразу выделяются из-под кожного покрова.
- У левого уголка губ темно-бежевая маленькая родинка, таких же штуки две ещё затерялось на виске. На левом плече шрам от пули - продолговатая белая полоска (ещё бледнее кожи) с зазубренными краями. На шее с правой стороны, ближе к затылку, два маленьких кругообразных шрама, похожих на чей-то укус. Данный шрам остался после специального укуса Ласомбры «не в то место». В отличие от места, куда обычно приходились укусы, это не зажило нормально.

Возможные расы: (пример)

Галерея	Описание расы
	<p>В прошлом люди полагали, что гоблины являются разновидностью орков.</p> <p>На данный момент осталось лишь несколько племен гоблинов. Живут они большими селениями, весьма миролюбиво. Но защищаться могут и умеют. В племенах главенствует верховный гоблин – Шаман. Гоблины уважительно относятся к институту семьи и сами заводят семьи сознательно. Лишь в последнее время можно изредка встречать отдельных индивидов, что решились покинуть родные леса и пойти попытать удачи в людских землях.</p> <p>Эти гуманоидные создания имеют рост около 130 сантиметров. Общей чертой у них является цвет глаз — обычно синие и реже голубые. Огромные уши хорошо улавливают звуки леса – хороший слух помогает им выживать в суровых краях, так же, как и развитые навыки скрытности. Быстрота, ловкость позволяют им частично компенсировать отсутствие физической силы.</p> <p>Традиционной магией этого народа было шаманство, но это не значит, что другие виды магии им недоступны. Им могут благоволить стихии Земли или Огня—к остальным стихиям у гоблинов как-то не лежит ни душа, ни магия.</p> <p>Характеры у них самые разнообразные, хотя можно сказать, они несколько ветрены и несерьезны. И все же гоблины очень серьезно относятся к шаманизму и очень верят в предсказания.</p>
	

Галерея	Описание расы
	<p>Высшие эльфы. Изначальные Эльфы, от которых произошли все остальные. Остальные виды эльфов образовывались от отделившихся племен, принявших тот или иной образ жизни. В высших эльфах, есть доля аристократичности. Так же они иногда используют других (гоблинов, гномов) как рабов, которые выполняют за них грязную работу. Эльфы более высокие, чем другие эльфы, их волосы обычно варьируются от блонда до золотых или цвета меда. и глаза зеленого или карего цвета. В одежде предпочитают светлые тона. Во время боя носят сверкающие кольчуги и высокие крылатые шлемы, они следят за чистотой и очень любят порядок. У высших эльфов особый склад ума, что позволяет им становиться могущественнейшими волшебниками и искусными мастерами. Ныне они самая гордая и высокомерная раса из всех. На все остальные расы, в том числе и на многие эльфийские, смотрят сверху вниз.</p>
	

