



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**

**CENTRO DE ARTE E COMUNICAÇÃO**

**DEPARTAMENTO DE DESIGN**

JACQUELINE DA SILVA FONSECA

**DESENVOLVIMENTO DE UM NOVO PERSONAGEM PARA O JOGO FINAL  
FANTASY XIV**

RECIFE

2025

JACQUELINE DA SILVA FONSECA

DESENVOLVIMENTO DE UM NOVO PERSONAGEM PARA O JOGO FINAL  
FANTASY XIV

Projeto de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Federal de Pernambuco como  
requisito para obtenção do título de Bacharel no  
Programa de Graduação em Design, sob a  
orientação do Prof. Natal Chicca Jr.

RECIFE

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Fonseca, Jacqueline da Silva.

Desenvolvimento de um novo personagem para o jogo Final Fantasy XIV /  
Jacqueline da Silva Fonseca. - Recife, 2025.  
60 p. : il., tab.

Orientador(a): Natal Anacleto Chicca junior

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de  
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2025.  
Inclui referências, apêndices.

1. Design de personagem. 2. Final Fantasy XIV. 3. Design de jogos. 4.  
Desenvolvimento de personagem. 5. Jogos. I. Chicca junior, Natal Anacleto.  
(Orientação). II. Título.

740 CDD (22.ed.)

JACQUELINE DA SILVA FONSECA

**DESENVOLVIMENTO DE UM NOVO PERSONAGEM PARA O JOGO FINAL  
FANTASY XIV**

Projeto de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal de Pernambuco como requisito para obtenção do título de Bacharel no Programa de Graduação em Design, sob a orientação do Prof. Natal Chicca Jr.

Aprovado em: 11/12/2025

---

Coordenação do Curso de Design

Considerações:

---

---

---

---

---

---

---

Dedico esse trabalho à minha mãe que tanto amo,  
por sempre me apoiar nos estudos e me fazer  
acreditar que consigo superar todas minhas  
dificuldades.

## **RESUMO**

Este trabalho foca em demonstrar as etapas de desenvolvimento de personagens por meio da criação de um novo personagem para o jogo Final Fantasy XIV. A metodologia utilizada foi baseada no capítulo *Cast of Characters* do ebook *The Character Designer*, produzido pelo website 21 Draw e no processo de produção de personagem apresentado na disciplina Design de Personagem ministrada pelo professor Natal Chicca. A partir da união desses dois processos, foi necessário produzir uma análise de ambiente e personagem e elaborar uma ficha do personagem para assim o desenvolver visualmente. Posteriormente foi criada uma *splash art* utilizando *photobashing* e *tracing*. Desse modo, foi possível produzir um personagem da raça padjal com a classe de White Mage, a *splash art* foi focada em um ambiente do jogo e com o personagem usando uma montaria muito importante para o Final Fantasy. Consequentemente o trabalho ajudou a compreender passos essenciais para desenvolver um personagem para um universo no qual já possui suas características bem definidas.

Palavras-chave: Design de personagem; Final Fantasy; Design de Jogos.

## **ABSTRACT**

This project focuses on demonstrating the stages of character development through the creation of a new character for the game Final Fantasy XIV. The methodology used was based on the chapter "Cast of Characters" from the ebook "The Character Designer," produced by the website 21 Draw, also based on the character production process presented in the Character Design course taught by Professor Natal Chicca. By combining these two processes, it was necessary to produce an analysis of the environment and character and develop the character's persona, after that, it was possible to develop the character visually. Subsequently, a splash art was created using photobashing and tracing. Thus, it was possible to produce a character of the padjal race with the White Mage class; the splash art focused on an environment from the game and featured the character using a mount that is very important to Final Fantasy. In conclusion, this work helped to understand essential steps in developing a character for a universe whose characteristics are already well defined.

Keywords: Character design; Final Fantasy; Game Design.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
1.1	Objetivos .....	9
1.1.1	Objetivo geral .....	9
1.1.2	Objetivos específicos .....	9
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>9</b>
2.1	Contexto do A Realm Reborn.....	9
2.2	Classes e Jobs do jogo.....	10
2.3	Raças do jogo.....	15
2.3.1	Hyur .....	15
2.3.2	Miqo'te .....	16
2.3.3	Elezen .....	18
2.3.4	Roegadyn.....	19
2.3.5	Lalafell .....	20
2.4	As companhias de Eorzea.....	22
2.5	Gridania .....	23
2.6	Scions of the Seventh Dawn.....	24
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA .....</b>	<b>24</b>
3.1	Briefing .....	25
3.2	Pesquisa e referência .....	25
3.3	O mito .....	26
3.4	Regra do design.....	26
3.5	Thumbnails.....	26
3.6	Expandindo conceito.....	26
3.7	Refinando personagem.....	27
3.8	Poses do personagem .....	27
3.9	Design final .....	27
<b>4</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DO PERSONAGEM.....</b>	<b>27</b>
4.1	Briefing .....	27
4.2	Pesquisa e referência .....	28
4.2.1	Análise Gridania.....	28

<b>4.2.2</b>	<b>Análise de personagens.....</b>	<b>31</b>
<b>4.3</b>	<b>O mito .....</b>	<b>40</b>
<b>4.4</b>	<b>Regra do design.....</b>	<b>41</b>
<b>4.5</b>	<b>Thumbnail.....</b>	<b>42</b>
<b>4.6</b>	<b>Expandindo conceito.....</b>	<b>45</b>
<b>4.7</b>	<b>Refinando personagem.....</b>	<b>48</b>
<b>4.8</b>	<b>Poses do personagem .....</b>	<b>49</b>
<b>4.9</b>	<b>Design final .....</b>	<b>51</b>
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>52</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>54</b>
	<b>GLOSSÁRIO .....</b>	<b>55</b>
	<b>APÊNDICE A – FICHA DO PERSONAGEM .....</b>	<b>57</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos do gênero *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) consistem, de forma simplificada, em um ambiente 3D virtual imersivo no qual possibilita que uma enorme quantidade de jogadores consigam interagir entre si por meio da internet. Além dessa possibilidade dos usuários interagirem, eles podem duelar entre si, matar monstros, fazer missões, comprar e vender itens, entre outras ações (Hsu; Wen; Wu, 2009).

A série Final Fantasy é do gênero *Role Playing Game* (RPG), desenvolvida e publicada pela empresa japonesa Square Enix, na qual cada jogo traz uma história muitas vezes centrada em derrotar um inimigo poderoso que está determinado a destruir o mundo. A série possui quinze jogos, sem contar os remakes lançados posteriormente, com mecânicas variadas, seja por turnos, onde o jogador e o inimigo possuem vezes para atacar, até mecânicas mais livres (Kovacs, 2021).

O Final Fantasy XIV, comumente chamado pelos seus jogadores de FFXIV, é um MMORPG presente nessa série de jogos. Nesse universo é possível criar o personagem do jeito que o usuário desejar, escolher uma classe, esta ditando seus poderes, fazer missões, participar de *dungeons*, no qual os inimigos possuem mecânicas muitas vezes complicadas. Além disso, é possível focar em outras áreas que não envolvam batalha, como decorar sua casa no jogo, participar de mini jogos, criar poções, pescar, entre outras opções.

Diante do grande interesse desta autora na área de design de jogos, principalmente quando se fala da criação de personagens, e no desejo de se aprofundar nessa área, veio a necessidade de focar esse trabalho justamente nesse âmbito. Pois, desse modo, seria possível desenvolver as habilidades que são necessárias para tal campo do design.

Após escolher esta área do design, veio a necessidade de decidir se o personagem a ser criado se encaixaria num universo já existente ou se seria criado um universo para ele. Visto que durante a graduação já foi desenvolvido um universo para um personagem que estava sendo criado no momento, foi escolhido encaixar o atual personagem em desenvolvimento num universo já existente. A partir disso, veio a opção de utilizar o universo do Final Fantasy XIV, pois esta autora já teve a possibilidade de jogar por um tempo e compreender os elementos, o estilo e as características visuais pertencentes a este título.

## 1.1 Objetivos

### 1.1.1 Objetivo geral

- Demonstrar as etapas de desenvolvimento de personagens utilizando o jogo Final Fantasy XIV como universo narrativo de referência.

### 1.1.2 Objetivos específicos

- Analisar a ambientação da região do jogo em que o personagem será originado.
- Analisar os personagens do jogo que terão relação com esse personagem.
- Desenvolver o personagem a partir dos resultados das análises realizadas.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 Contexto do A Realm Reborn

O universo do Final Fantasy XIV se passa num planeta chamado Hydaelyn onde está presente o continente Eorzea, local que é o foco no A Realm Reborn, um território no qual originou vários heróis e que por muito tempo foi governado por deuses.

A primeira *cutscene* do jogo, disponível no canal oficial no YouTube de Final Fantasy XIV<sup>1</sup> apresenta o que é chamado de Seventh Umbral Calamity, um momento da história em que o Império Garlean tenta invadir as cidades-estado de Eorzea e assim acaba causando um grande desastre. Após os Garleans descobrirem que a lua menor do planeta, chamada de Dalamund, poderia ser puxada para colidir com o continente, eles utilizam disso para causar pânico e assim conseguir invadir essas cidades de Eorzea e tomarem o controle delas. Porém, elas se aliaram e criaram grupos de guerreiros para combater o exército Garlean e impedir essa invasão.

Durante essa disputa dos guerreiros de Eorzea contra o exército Garlean e enquanto Dalamund estava caindo e quase colidindo com Eorzea, a lua explode revelando um dragão primitivo chamado Bahamut. A verdade é que este dragão havia sido aprisionado dentro de Dalamund por uma civilização antiga e decaída do planeta, o Império Allagan, para assim manter esta criatura perigosa à distância. Após Bahamut ser libertado ele matou milhares de cidadãos e destruiu tudo em seu caminho, assim se deu início a Sétima Calamidade Umbral.

Diante dessa situação, Louisoix Leveilleur, um estudioso da cidade Sharlayan e líder do grupo Circle of Knowing, tenta invocar o poder dos Doze, divindades benevolentes que governaram o continente e as ilhas ao redor até a chegada das

---

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=h542YbZuwkQ>

tribos errantes, para dessa maneira tentar selar novamente Bahamut. Entretanto, ele não consegue selar o dragão e vendo que ele estava criando uma explosão no qual mataria todos os que restavam ao redor, Louisoix usa o resto de seus poderes para teleportar todos os guerreiros que estavam ali para uma área segura e longe daquela explosão, ficando apenas ele e o dragão primordial naquela explosão.

Após o fim dessa *cutscene* é iniciada a aventura do jogo com o personagem principal, o qual é criado pelo próprio jogador. Cinco anos após os acontecimentos com Bahamut, a cutscene apresenta o personagem principal chegando em uma das cidades-estado de Eorzea, essa cidade inicial é escolhida durante a criação do seu personagem do jogo. A partir dessa chegada, o personagem principal assume missões que fazem ele entrar no Scions of the Seventh Dawn, antes chamado de Circle of Knowing. E dentro desse grupo ele descobre ser um dos escolhidos pela deusa Hydaelyn abençoado com o Echo, um poder que proporciona ter visões e o protege de alguns poderes de deuses primordiais. Logo em seguida, o personagem principal se une aos Scions of the Seventh Dawn para lutar contra deuses primordiais e inimigos que possuem o foco em tomar o controle de Eorzea.

Dessa forma, é possível compreender que o arco A Realm Reborn foca em contar sobre a situação de Eorzea após os acontecimentos que levaram ao Bahamut ser libertado e também no personagem principal tentando impedir que uma situação como aquela ocorra novamente.

## 2.2 Classes e Jobs do jogo

De acordo com o site oficial da Square Enix<sup>2</sup>, o Final Fantasy XIV possui quatro grandes grupos de classes que podem ser jogadas:

- **Discípulos da Guerra (Disciples of War):** aqui estão presentes as classes que possuem ataque físico. Estão os Gladiador (Gladiator), Pugilista (Pugilist), Saqueador (Marauder), Lanceiro (Lancer) e Arqueiro (Archer);
- **Discípulos da Magia (Disciples of Magic):** classes no qual possuem ataques ou suporte mágico. Aqui estão os Conjuradores (Conjurer), Taumaturgos (Thaumaturge) e Arcanistas (Arcanist);
- **Discípulos da Mão (Disciples of Hand):** são classes que o principal foco é o trabalho manual. Dessa forma nós temos Carpinteiros (Carpenter), Ferreiros de

---

<sup>2</sup> <https://na.finalfantasyxiv.com/jobguide/battle/>

armas (BlackSmith), Ferreiros de armaduras (Armorer), Joalheiros (GoldSmith), Coureiros (LeatherWorker), Costureiros (Weaver), Alquimistas (Alchemist), Cozinheiros (Culinarian);

- **Discípulos da Terra (Disciples of Land):** aqui temos as classes que fazem coleta de itens da natureza. Estão os Mineradores (Miner), Botânicos (Botanist) e Pescadores (Fisher).

A partir das classes dos Discípulos da Guerra e Discípulos da Magia, após o jogador possuir certo nível numa dessas classes, é possível adquirir uma *job* no jogo e com isso é capaz de ter poderes, roupas e estéticas de ataques diferentes.

Assim como em outros jogos MMORPG, as classes e *jobs* do Final Fantasy XIV vão possuir funções diferentes durante os combates. Ou seja, dentro dos Discípulos da Guerra e Discípulos da Magia as classes e *jobs* vão exercitar três diferentes funções quando entram em grupo nas dungeons e essas são:

- **DPS (Dano por Segundo):** as classes ou *jobs* que são DPS possuem o foco em dar dano nos inimigos, isso quer dizer que elas vão possuir ataques com mais dano que as outras classes e muitas vezes não vão ter poderes que cure aliados ou diminua o dano do inimigo.
- **Healer (Curandeiro):** essas classes ou *jobs* vão ter foco em dar apoio às pessoas do seu time, dessa maneira, elas vão possuir poderes de cura, reviver, remover veneno de inimigo, entre outros poderes que deem suporte para o seu grupo.
- **Tank:** classes ou *jobs* que são tanks são focadas em tirar o foco dos inimigos dos outros integrantes do grupo, assim os ataques desses inimigos vão na maioria das vezes estarem direcionados aos tanks. A partir disso, seus poderes vão ser de provocação, ou seja, fazer com que os monstros mantenham os ataques neles próprios. Além disso, possuem poderes com foco em diminuir o dano que eles recebem dos ataques desses inimigos.

A partir das explicações supracitadas, e utilizando o capítulo “Her disciplines” do livro Encyclopaedia Eorzea: The World of Final Fantasy XIV Volume I, nas Tabelas de 1 à 3 estão todas as *jobs* presentes durante o jogo base (ARR) separadas de acordo com cada uma das funções apresentadas anteriormente. Serão apresentadas apenas essas *jobs* visando sintetizar as tabelas, visto que não teria necessidade de colocar todas do jogo, já que a ideia é criar um personagem que estivesse presente a partir do arco base.

Tabela 1 - Jobs com função de healer

Nome	Roupa	Características dos poderes
White Mage		Curam, ressuscitam companheiros de equipe e possuem ataques com características dos elementos naturais.
Scholar		Possuem uma fada de companheira que ajuda a criar escudos, curar, ressuscitar companheiros de equipe e atacar inimigos.

Fonte: elaborada pela autora (2024)

Tabela 2 - Jobs com função de tank

Nome	Roupa	Características dos poderes
Paladin		Por terem servido por anos à família imperial, possuem poderes que remetem muito aos cavaleiros.

---

Warrior		Usam machados grandes e são conhecidos como guerreiros, desse modo, seus ataques possuem características de guerreiros brutais.
---------	---	---

---

Fonte: elaborada pela autora (2024)

Tabela 3 - Jobs com função de DPS

Nome	Roupa	Características dos poderes
Monk		Dominam o chakra, o que fazem eles serem capazes de realizar feitos físicos extraordinários. Seus ataques são físicos mas possuem efeitos ligados ao chakra.
Dragoon		Possuem lanças e desenvolveram um estilo aéreo de combate, para que pudessem perfurar melhor as peles escamosas de seus inimigos mortais (dragões).

---

Ninja



São capazes de manipular as energias vitais da terra, do ar e dos seres vivos. Manifestam seu poder com sinais, desencadeando seus ataques ou fazem uso de armas como kunai e shuriken.

Bard



São arqueiros e muitos dos seus poderes são conectados com música. São DPS mas também possuem poderes de melhorar habilidades dos aliados.

Machinist



Possuem ataques de longa distância e fazem uso de armas de fogo e máquinas para causar dano ao inimigo.

Black Mage



Possuem poderes de magia sombria mas em sua maioria são poderes ligados com elementos naturais como: fogo, gelo e raio.

---

Summoner		Muitos ataques são feitos a partir da invocação de primals como: Ifrit, Garuda e Titan. Quando não são invocados, usam ataques com características desses primals.
Blue Mage		É capaz de usar magias de criaturas selvagens, mas para isso é necessário entrar em contato as criaturas utilizando esses poderes e assim eles aprendem como copiar.

---

Fonte: elaborada pela autora (2024)

## 2.3 Raças do jogo

As raças presentes no FFXIV podem ser encontradas no site da Square Enix<sup>3</sup> separadas entre as que foram lançadas no jogo base e as que foram em cada expansão do jogo. Também podem ser vistas no capítulo “Her children” do livro Encyclopaedia Eorzea: The World of Final Fantasy XIV Volume I. Abaixo serão apresentadas apenas as raças do jogo base (A Realm Reborn), tendo em vista o foco escolhido para o desenvolvimento do personagem deste trabalho ser esse arco.

### 2.3.1 Hyur

Quando falamos de aspectos físicos os hyurs são mais próximos do que nós consideramos raça humana. Além de não serem originários da área Eorzea, eles possuem uma grande variedade de culturas e idiomas, o que dificulta encontrar uma cultura unificada neles. Entretanto, de modo geral, os hyurs são divididos em dois tipos: midlanders e highlanders.

Os midlanders são mais da metade da população de hyur de Eorzea, esse nome deriva do fato deles viverem mais em áreas de terra que estão perto ou abaixo do

---

<sup>3</sup> [https://na.finalfantasyxiv.com/a\\_realm\\_reborn/world/#!/races](https://na.finalfantasyxiv.com/a_realm_reborn/world/#!/races)

nível do mar. Eles se estabeleceram em todas as cidades do reino e levam vidas tão diversas quanto sua herança. Na Figura 1, apresenta a imagem de como eles são apresentados fisicamente no jogo.

Figura 1 - Hyur Midlander



Fonte: Square Enix (2010).

Já os hyurs highlanders, são mais encontrados em áreas próximas de Ul'dah, possuem esse nome pois eles vêm de um clã com história de domínio em áreas das montanhas de Gyr Abania. Conforme a Figura 2, podemos perceber que, comparados aos midlanders, os highlanders possuem uma estrutura corporal maior.

Figura 2 - Hyur Highlander



Fonte: Square Enix (2010).

### 2.3.2 Miqo'te

Comparado com as outras raças, os miqo'tes estão presentes em menor quantidade em Eorzea. São conhecidos por possuírem características felinas, como as orelhas e as caldas. Além disso, por instintos territoriais, muitos deles levam um estilo de vida mais solitário, ao ponto dos machos serem conhecidos por evitarem contato com outros indivíduos. Os miqo'tes são divididos em dois grupos: seekers of the sun e keepers of the moon.

Os seekers of the sun (Figura 3) é um clã diurno de miqo'tes, ou seja, eles possuem preferência pela luz do dia. Tal favoritismo vem por suas características culturais, visto que eles são devotos de Azeyma the Warden, a deusa do sol. Uma parte deles estão presentes no porto da cidade de Limsa Lominsa, enquanto os outros vivem na região do deserto Sagolii.

Figura 3 - Miqo'te Seeker of the Sun



Fonte: Square Enix (2010).

Já os miqo'tes keepers of the moon (Figura 4) são noturnos, com isso, eles evitam a luz do dia e tentam se manter mais ao luar da noite. Isso vem do fato deles serem devotos da Menphina the Lover, a deusa da lua. Possuem a tradição de caçar nas densas florestas de Black Shroud em Gridania, na qual fez com que eles tivessem conflitos com os povos da floresta pois os consideravam caçadores ilegais. Entretanto, alguns deles conseguiram conviver bem com os gridanianos e assim vivem dentro da cidade.

Figura 4 - Miqo'te Keeper of the Moon



Fonte: Square Enix (2010).

### 2.3.3 Elezen

Como visto nas Figuras 5 e 6, Elezen são characteristicamente mais altos, possuem membros longos e o corpo é mais fino. Além disso, eles possuem um tempo de vida maior quando comparado com o dos Hyur. Muito antes da chegada de outras raças em Eorzea, os Elezen possuíam o domínio dessa área, isso fez com que eles tivessem um elevado senso de honra e orgulho. Com a migração dos povos Hyur foi iniciado um conflito com os Elezen, mas com o passar do tempo ambos os povos começaram a compreender um ao outro e atualmente conseguem trabalhar juntos com foco na paz e prosperidade. Os Elezen também são divididos em dois grupos, sendo eles os Wildwood e os Duskwright.

Os Wildwood por centenas de anos viveram nas florestas, principalmente nas profundezas de Black Shroud. Entretanto, muitos foram se direcionando para as cidades estado, que eles mesmo contribuíram na fundação, como Gridania e Ishgard. Possuem grande afeição por leis e ordens, o que contribuiu para a reputação de serem arrogantes e propensos a discutir.

Figura 5 - Elezen Wildwood



Fonte: Square Enix (2010).

Durante centenas de anos os Duskwright viveram em cavernas nas florestas em Eorzea. São descendentes de alguns elezens que se separaram dos Wildwood durante a fundação de gridania. Eles odeiam a vida urbana e não é incomum que esse povo recluso evite completamente as cidades-estado.

Figura 6 - Elezen Dusknight



Fonte: Square Enix (2010).

### 2.3.4 Roegadyn

Roegadyn são facilmente reconhecidos pela estrutura corporal grande e muscular. Além disso, são descendentes de um povo marítimo que vivia explorando os mares no norte, mas em certo momento muitos decidiram ir para o sul em direção ao mares de Eorzea. Constantemente são considerados bárbaros e extremamente competitivos, mas também são conhecidos por terem uma compaixão e lealdade inabalável. Dessa forma, muitos dos maiores guerreiros da história nasceram da linhagem Roegadyn. Ademais, são divididos em dois grupos: Sea Wolves e Hellsguard.

Sea Wolves (Figura 7) no passado já foram temidos como piratas brutais dos mares no norte. Entretanto, passaram a ser umas das principais raças presentes em Limsa Lominsa, muitos deles trabalhando como marinheiros ou pescadores. Seguindo seus costumes antigos, os Sea Wolves continuam dando nomes tirados do antigo idioma Roegadyn.

Figura 7 - Roegadyn Sea Wolves



Fonte: Square Enix (2010).

Os Hellsguard (Figura 8) são de um pequeno clã que construíram um lar no norte de Abalathia's Spine. É tradição do clã entrar no comércio mercenário, portanto, os Hellsguard adotaram o hábito de dar a si mesmos nomes fáceis de lembrar. É muito comum os encontrar nas ruas de Ul'dah ganhando a vida como mercenários ou guarda-costas.

Figura 8 - Roegadyn Hellsguard



Fonte: Square Enix (2010).

### 2.3.5 Lalafell

Conforme as figuras 9 e 10, Lalafell é um povo rechonchudo, baixinho e com semblante infantil, a partir disso, é difícil para quem não é dessa raça conseguir avaliar a idade de um deles com algum grau de precisão. Originalmente é um povo agrícola que habitava as ilhas férteis dos mares no sul, eles chegaram em Eorzea por meio das crescentes rotas comerciais. Além disso, são extremamente acolhedores com estrangeiros e compartilham boas relações com todas as outras raças de Eorzea. Também são divididos em dois grupos, estes sendo Plainsfolk e Dunesfolk.

Os Plainsfolk (figura 9) vivem em La Noscea e outras regiões onde o solo é plano e bom para fazer cultivo. Mesmo que muitos tenham a vida de fazendeiro, não é incomum os ver residindo em Limsa Lominsa e ocupando cargos na marinha ou trabalhando na pesca. Eles são bem conhecidos por seu comportamento relaxado e despreocupado.

Figura 9 - Lalafell Plainsfolk



Fonte: Square Enix (2010).

Lalafell Dunesfolk (Figura 10) são encontrados nas areias escaldantes de Thanalan ou em outras áreas áridas. Como fundadores da cidade mercante de Ul'dah, eles são famosos por sua obsessão pelo comércio. Por possuírem uma inclinação natural para transformar ideias em ações, eles conseguem com muita facilidade serem bem sucedidos em seus negócios.

Figura 10 - Lalafell Dunesfolk Feminino



Fonte: Square Enix (2010).

## 2.4 As companhias de Eorzea

Também podemos encontrar no site do A Realm Reborn (ARR)<sup>4</sup> e no capítulo “Her lands” do livro Encyclopaedia Eorzea: The World of Final Fantasy XIV Volume I sobre as três grandes companhias de Eorzea e os motivos delas terem sido criadas.

Por milhares de anos, Eorzea vem sendo vítima de um ciclo em que ocorre destruição e renascimento. Um método usado para essas populações voltarem a se restabelecer foi a criação de centros de comando abrangentes no qual combinam os recursos militares, econômicos e tecnológicos de uma cidade-estado para um melhor preparo de tragédias que podem se aproximar. A partir disso, esses centros criados passaram a ser chamados de as Grandes Companhias de Eorzea. Dessa forma, nós temos: The Maelstrom, companhia de Limsa Lominsa (figura 11); The Order of the Twin Adder, companhia de Gridania (Figura 12); The Immortal Flames, companhia de Ul'dah (Figura 13). As próximas Figuras (11 à 13) apresentam a fachada do centro de comando de cada uma das companhias.

Figura 11 - Centro de Comandos Limsa Lominsa



Fonte: Square Enix (2010).

Figura 12 - Centro de Comandos Gridania




---

<sup>4</sup> <https://na.finalfantasyxiv.com/lodestone/special/grandcompany/>

Fonte: Square Enix (2010).

Figura 13 - Centro de Comandos Ul'dah



Fonte: Square Enix (2010).

## 2.5 Gridania

No site do A Realm Reborn<sup>5</sup> e no capítulo “Her lands” do livro Encyclopaedia Eorzea: The World of Final Fantasy XIV Volume I, também é possível encontrar as localizações em mapas e descrições das áreas do jogo. No caso de Gridania, ela é definida como sendo uma cidade-estado localizada no extremo leste de Aldenard. Por conta de sua área vasta de florestas densas, Gridania é conhecida por ser uma nação florestal. E quando falamos da paisagem urbana, temos a presença de um labirinto de canais de água junto com grandes estruturas de madeira criadas tão graciosamente que parecem fazer parte do cenário natural da floresta.

Além de Gridania possuir uma ênfase na harmonia natural, ela tem um grande foco em negócios que envolvam silvicultura, agricultura, carpintaria e artesanato com couro. Ademais, a proteção das suas terras é feita pelos Wood Wailers, um grupo de militares que ficam de sentinela empunhando lanças.

A divindade favorita da cidade é a Nophica, deusa da abundância, protetora do solo e da colheita, além de possuir poderes que controla o elemento terra. Ela é retratada como uma alegre fazendeira segurando uma foice de aço, e seu símbolo é a folha da primavera. Além da deusa Nophica, grande parte da fé da cidade também é depositada nos Seedseers, jovens oráculos que guiam a nação com base na vontade dos elementos da floresta. Os Seedseers apresentados no ARR são três irmãos: Kan-E-Senna, Raya-O-Senna e A-Ruhn-Senna.

---

<sup>5</sup> [https://na.finalfantasyxiv.com/a\\_realm\\_reborn/world/#!/locations/content?gridania](https://na.finalfantasyxiv.com/a_realm_reborn/world/#!/locations/content?gridania)

Em páginas criadas por fãs<sup>6</sup> eles explicam sobre pontos específicos do FFXIV, lá é possível encontrar um maior aprofundamento sobre a Kan-E-Senna. Dos três Seedseers ela é a que possui maior impacto em questões ao redor de Gridania, pois ela também tem como papel comandar a companhia de Gridania (The Order of the Twin Adder).

## 2.6 Scions of the Seventh Dawn

Scions of The Seventh Dawn<sup>7</sup>, também conhecido por Scions, é uma organização que foi formada pela união do Circle of Knowing com o Path of the Twelve para combater os desastres que foram causados pela Seventh Umbral Calamity.

O Circle of Knowing<sup>8</sup> foi um grupo, criado antes da The Seventh Umbral Calamity, fundado pelo Louisoix Leveilleur com doze pesquisadores originado da cidade-estado Sharlayan e tinha como foco proteger Eorzea.

Já o Path of the Twelve<sup>9</sup> foi outro grupo também criado antes da The Seventh Umbral Calamity que tinha como líder a Minfilia Warde. O foco desse grupo era proteger as pessoas que possuem o Echo, pois eles acreditavam que esse poder deveria ser usado para trazer paz às pessoas de Eorzea.

Após os acontecimentos que ocorreram na The Seventh Umbral Calamity e a morte de Louisoix Leveilleur, os membros restantes da Circle of Knowing e Path of the Twelve seguiram o desejo de Louisoix e se uniram criando o Scions of The Seventh Dawn. Dessa forma o grupo passou a proteger os portadores do Echo, ajudar Eorzea a combater os problemas causados pela calamidade e tentar impedir que outra calamidade ocorresse novamente.

## 3 METODOLOGIA

A metodologia desse trabalho utilizou como base o capítulo *Cast of Characters* do ebook *The Character Designer*, produzido pelo website 21 Draw e o processo de produção de personagem apresentado na disciplina Design de Personagem ministrada pelo professor Natal Chicca no semestre 2023.2. A partir desse ponto inicial houve também a necessidade de algumas adaptações, para que assim o processo se

<sup>6</sup> <https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Kan-E-Senna>

<sup>7</sup> [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Scions\\_of\\_the\\_Seventh\\_Dawn](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Scions_of_the_Seventh_Dawn)

<sup>8</sup> [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Circle\\_of\\_Knowing](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Circle_of_Knowing)

<sup>9</sup> [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Path\\_of\\_the\\_Twelve](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Path_of_the_Twelve)

encaixasse ao objetivo do projeto. A seguir, serão descritos os passos apresentados no ebook que serão utilizados, bem como as adaptações feitas para esse trabalho.

### 3.1 Briefing

No ebook *The Character Designer* (21 Draw, 2019) é apresentado um passo a passo com pontos extremamente importantes de se focar durante a criação de um personagem. Dessa forma, caso o personagem a ser criado não estivesse inserido em um universo existente, seria essencial desenvolver o contexto geral em que ele seria encaixado. Ou seja, se seria em algum período histórico ou um universo de fantasia, quantos personagens seriam adicionados além do principal, gênero narrativo, público alvo, entre outras contextualizações.

Como o personagem que será produzido nesse trabalho já possui um universo, nessa fase será necessário apenas colocar alguns critérios de escolha. Entre eles temos: a raça do personagem; sua origem; a relação com alguns personagens já estabelecidos na história; se ele terá poderes; o arco do jogo em que ele será inserido inicialmente. Todas essas escolhas preestabelecidas colaboram para que as análises a serem feitas e a formação do personagem sejam de forma organizada e direta.

### 3.2 Pesquisa e referência

Nessa etapa é necessário fazer a busca sobre características básicas que procuramos adicionar no personagem. Como o que será desenvolvido neste trabalho deve se encaixar num universo previamente existente, é essencial que seja feita a análise do ambiente e dos personagens do jogo. Dessa forma, será possível produzir um personagem que não fique destoando do contexto apresentado no *Final Fantasy XIV*.

Ao analisar o ambiente, é fundamental observar as características e sensações que ele pode passar, qual é a prevalência de cores daquele lugar e no que ele parece estar se inspirando. Depois dessa etapa de observação vem a listagem desses pontos vistos, para que assim seja possível produzir um *moodboard* no qual exemplifique visualmente todos esses aspectos.

Quando passa para a análise dos personagens, é importante algo além da análise visual, é essencial compreender um pouco a história de cada um deles para que seja possível abrir uma variedade de como inserir naquele contexto o personagem que será criado.

### 3.3 O mito

Serão mais aprofundadas as características do personagem, como a personalidade e aspectos físicos de um modo geral. Inicialmente nessa etapa, será usada uma ficha de desenvolvimento de personagem, que terá como base a ficha apresentada durante a disciplina Design de Personagem ministrada pelo professor Natal Chicca. Após isto, será desenvolvido um *moodboard* para compreender a estética escolhida para o personagem a partir de um modo visual.

### 3.4 Regra do design

Nessa etapa é necessário escolher as regras de design que irão ditar o universo no qual os personagens estão inseridos. Como a ideia é se encaixar num contexto existente, as regras de design já estão estabelecidas pelo jogo, o foco aqui é compreender quais são essas regras e conseguir segui-las da melhor forma possível.

A partir disso, será necessário pegar a análise, feita na etapa de pesquisa e referência, e desenvolver um *moodboard* para apresentar de modo visual as regras do design presentes nesse universo. Dessa forma, será mais fácil de produzir uma listagem com todas as regras que foram encontradas.

### 3.5 Thumbnails

O método de *thumbnails*, também chamado de silhuetas, consiste em produzir desenhos menores do personagem que possuam poucos detalhes, para que seja possível testar as variações de ideias de como poderia ser o personagem. Durante essa etapa, as *thumbnails* serão produzidas de acordo com as características levantadas na fase da pesquisa e terá como foco principal testar aspectos que não fujam das especificações já estabelecidas na ficha de personagem e nas regras presentes no universo do jogo.

Inicialmente não será limitada a quantidade de silhuetas produzidas, mas após isso será necessário escolheraté cinco dessas silhuetas para aprofundar os detalhes. O principal foco é testar as possíveis variações que o personagem pode ter, para assim, com as silhuetas detalhadas, escolher a preferida ou criar uma nova a partir das partes preferidas daquelas que foram selecionadas.

### 3.6 Expandindo conceito

Essa etapa também foca no teste de aspectos físicos do personagem, mas a ideia é fazer experimentações na paleta de cores, figurino e cabelo. O

desenvolvimento anterior das *thumbnails* serve principalmente para escolher porte físico do personagem e assim colaborar na atual etapa.

A partir da silhueta principal, será possível fazer os testes de modificações de figurino e modelo do cabelo, também serão elaboradas paletas de cores para testar nessas silhuetas. Além disso, serão produzidos os primeiros testes de expressões faciais.

### **3.7 Refinando personagem**

Todos os últimos aspectos do personagem serão decididos nessa etapa, então serão finalizadas e apresentadas todas as escolhas finais de paleta de cores, figurino e modelo do cabelo. A partir disso será desenvolvido o *turnaround* do personagem no qual vai mostrar precisamente todos os aspectos visuais dele, com uma visão da frente, costas e lado.

### **3.8 Poses do personagem**

Uma das melhores formas de demonstrar visualmente a personalidade do personagem é por meio do desenvolvimento de poses. Nessa etapa será desenvolvida e apresentadas todas as poses criadas para o personagem. Além disso, junto terá as expressões que foram escolhidas e desenvolvidas.

### **3.9 Design final**

Essa é a etapa final de apresentação do personagem, portanto, visando mostrar que o personagem criado se encaixa no contexto do Final Fantasy XIV, será desenvolvida uma *splash art* no qual o personagem seja adicionado em uma das fotos oficiais do jogo por meio do uso do *photobashing* e *tracing*.

## **4 DESENVOLVIMENTO DO PERSONAGEM**

### **4.1 Briefing**

Na Figura 14 está a representação mais atual do mapa do planeta Hydaelyn, a partir dessa imagem é possível perceber o quão extenso é o universo do jogo, no círculo rosa está marcada a área que o ARR se passa. Quando também falamos de história, além do jogo base existem cinco expansões com a missão principal sendo extensa e detalhada. A partir dessas informações, foi necessário escolher um foco para o contexto em que seria inserido o personagem. Caso isso não fosse feito, seria

investido muito tempo no processo de análise enquanto o desenvolvimento do personagem, foco do trabalho, seria posto em segundo plano.

Figura 14 - Mapa atual Hydaelyn



Fonte: Square Enix (2024).

A primeira delimitação necessária a ser feita foi a escolha do momento da história. Além do gosto pessoal da autora, o ARR foi escolhido pois é o início de toda história criada no jogo e seria extremamente interessante o personagem criado ser incluído a partir desse momento. Dessa forma é possível, em futuros trabalhos, desenvolver o personagem ao longo das expansões do jogo. Outra delimitação feita para colaborar com a análise a ser desenvolvida foi a escolha de onde o personagem seria originado. De todas as opções presentes no ARR foi escolhido, por gosto pessoal, Gridania. Por fim, a principal delimitação seria que o personagem deve participar do Scions of the Seventh Dawn, pois ele deve ter uma ligação direta com o personagem principal do jogo e os outros ao redor dele.

## 4.2 Pesquisa e referência

### 4.2.1 Análise Gridania

Nas Figuras 15, 16 e 17, o ambiente apresenta uma grande presença de vegetações, mesmo sendo nas áreas de cidade. As construções aproveitam bastante do que já é natural do ambiente, como é possível ver na Figura 17, que mostra a entrada da guilda de conjuradores sendo um tronco de uma arvore. Além disso, as construções criadas pelo povo, em grande maioria, são produzidas com madeira, possui arcos e cores que lembram um universo de contos de fadas.

Figura 15 - Aetheryte Plaza



Fonte: Square Enix (2010).

Figura 16 - Entrada Guilda Botânica



Fonte: Square Enix (2010).

Figura 17 - Nophica's Altar

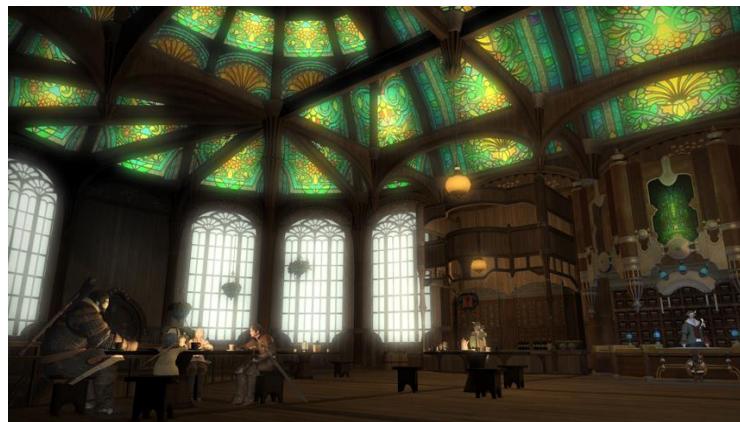


Fonte: Square Enix (2010).

Até mesmo quando se está o interior de uma construção, existe uma presença da flora ao observar os vitrais no teto, pois os desenhos são em formatos que lembram

plantas e flores, como é possível ver na Figura 18. Quanto à paleta de cores do local, existe uma grande presença de tons de marrom, amarelo, verde, laranja e branco, isso se repete tanto nas áreas ao ar livre quanto nos interiores de construções.

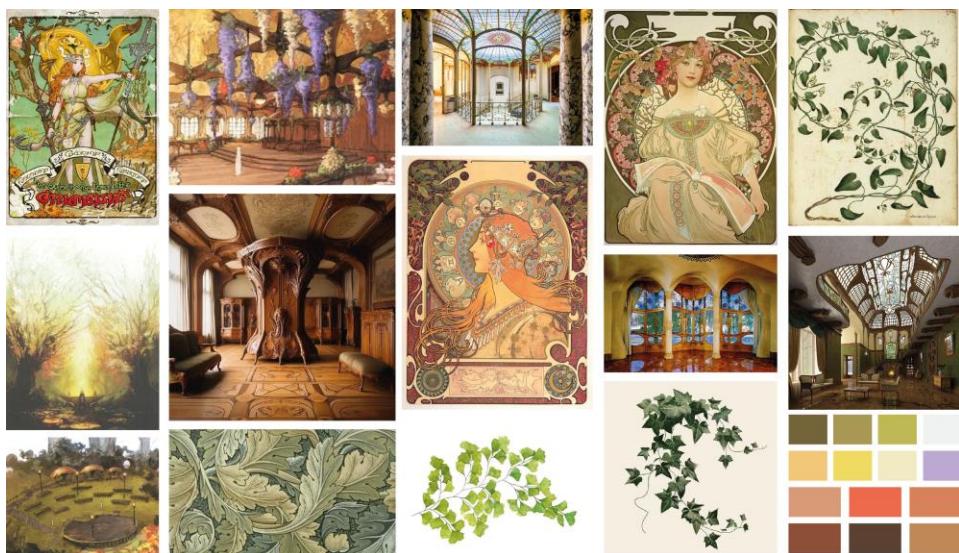
Figura 18 - The Roost



Fonte: Square Enix (2010).

Após a análise do ambiente, foi produzido um *moodboard* que transmitisse visualmente as características que foram vistas. Na Figura 19 está o *moodboard* desenvolvido, no canto esquerdo dele estão algumas artes de Gridania produzidas pela própria Square Enix, a partir delas foi utilizado o site adobe color para ajudar a extrair uma paleta de cores que representasse Gridania.

Figura 19 - Moodboard Análise



Fonte: elaborado pela autora (2025)

Várias das imagens do *moodboard* são de produções do movimento *Art Nouveau*, mesmo que as construções de Gridania não sigam completamente as características desse movimento, existe uma grande presença de vitrais no teto, arcos

para decorar o ambiente e o uso extremo de formatos de vegetações, características muito presentes nesse movimento.

#### 4.2.2 Análise de personagens

Na Figura 20 temos o Louisoix Leveilleur<sup>10</sup>, um Elezen originário de Sharlayan e também um renomado pesquisador que fundou o Circle of Knowing com a intenção de intervir na profecia da Seventh Umbral Era. Por ele ser completamente contra a política de neutralidade de Sharlayan, tomava atitudes que batiam de frente com esse posicionamento de sua cidade-estado. Isso fez a sua relação com seu filho, Fourchenault Leveilleur, ser completamente destruída, pois ele considerava as atitudes do seu pai uma tolice enorme.

Louisoix é um mago conjurador, dessa forma os seus poderes possuem um propósito principal de curar feridas e conceder proteção para seus companheiros. Além disso, a arma que ele faz uso se chama Tupsimati, uma relíquia antiga e poderosa capaz de reunir uma grande quantidade de Aether no qual permitiria uma poderosa conjuração de feitiços. Suas roupas fazem bastante uso do branco, cor também presente nas roupas de White Mage, uma job que sucede a classe conjurador. Suas roupas são quase idênticas as que são liberadas para o personagem principal do jogo quando são feitas *dungeons* específicas.

Figura 20 - Louisoix Leveilleur



Fonte: Final Fantasy Wiki Fandom.

---

<sup>10</sup> [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Louisoix\\_Leveilleur](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Louisoix_Leveilleur)

A Figura 21 apresenta o Thancred Waters<sup>11</sup>, um Hyur Midlander originário de Limsa Lominsa que participa dos Scions of the Seventh Dawn. Era um bandido que vivia de furtar as pessoas nas ruas de Limsa Lominsa. Um dia Louisoix Leveilleur se tornou um de seus alvos para o furto, mas o pesquisador percebeu antes que ele pudesse pegar algo e o impediu. Após isso Louisoix perguntou se ele gostaria de usar seus talentos de outra forma e assim levou Thancred para Sharlayan, onde estudou sobre as artes de sobrevivência e técnicas de coleta de informações. Posteriormente, Louisoix Leveilleur o chamaria para se tornaria um dos membros do grupo Circle of Knowing.

Durante o ARR Thancred é um DPS melee da classe Rogue, que posteriormente pode seguir para a job Ninja. Assim como o Louisoix, ele utiliza roupas muito parecidas com as que podem ser adquiridas pelos jogadores. Entretanto, diferente do mesmo, as suas roupas possuem um contraste grande, o que combina bastante com a tonalidade do cabelo do personagem.

Figura 21 - Thancred Waters



Fonte: Final Fantasy Wiki Fandom.

Na Figura 22 está a Minfilia Warder, líder dos Scions of the Seventh Dawn, uma Hyur Highlander portadora do Echo. Sobre a sua história, é possível saber que seu

---

<sup>11</sup> [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Thancred\\_Waters](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Thancred_Waters)

pai era um espião de Eorzea infiltrado no Império Garlean no qual, quando ela ainda era jovem, foi morto em Ul'dah quando um goobbue escapou e causou um caos na cidade. Após perder seu pai, Thancred decidiu ajudar Minfilia e cuidar dela e assim ele apresentou F'lhaminn Qesh que acabou se tornando sua mãe adotiva.

Mesmo a Minfilia sendo portadora do Echo, durante o ARR ela não participa de nenhum tipo de batalha e nem possui algum tipo de classe ou *job*. Por esse motivo não é possível ver a presença de peças de roupa que envolvam alguma *job* ou *dungeon*. Sua roupa possui apenas tons voltados para o rosa, lilás e o branco, mesmo as partes mais escuras é possível perceber que caminha bastante para o rosa ou lilás.

Figura 22 - Minfilia Warde



Fonte: Final Fantasy Wiki Fandom.

A Figura 23 mostra o Alphinaud Leveilleur, um elezen nascido em Sharlayan, assim como seu avô Louisoix Leveilleur. Após a morte do seu avô decidiu buscar junto com sua irmã gêmea, Alisaie Leveilleur, o destino que Louisoix desejava para seus netos, mas durante esse processo os irmãos acabaram indo por caminhos diferentes. Dessa forma, a Alisaie não aparece muito no ARR mas o Alphinaud possui uma grande importância e influência na história, principalmente no Scions of the Seventh Dawn.

Alphinaud, assim como seu avô, é um mago, mas de classe diferente. Enquanto seu avô era um conjurador, ele é um arcanista, uma classe que possui mais foco em causar dano no inimigo do que curar ou dar escudo para aliados. A sua roupa não é

parecida com nenhuma que os jogadores possam pegar em *dungeons*, ela possui um alto contraste com o branco e um azul escuro que quase chega ao preto.

Figura 23 - Alphinaud Leveilleur



Fonte: Final Fantasy Wiki Fandom.

A Figura 24 mostra a Kan-E-Senna<sup>12</sup>, uma figura muito importante de Gridania por ser a comandante da companhia Order of the Twin Adder e a Elder Seedseer, uma figura de comando para os seedseers. Este sendo um título para aqueles que são os escolhidos para fazer a intermediação dos espíritos elementais da floresta com os outros seres vivos. Ela possui uma irmã (Raya-O-Senna) e um irmão (A-Ruhn-Senna), os três são Padjal, uma subraça rara dos Hyur que possuem chifres e em Gridania são considerados uma figura divina, pois possuem facilidade de se comunicar com os elementais.

Os elementais autorizam Padjal a praticar White Mage, com a intenção de manter a arte viva e não permitir que ela seja mal utilizada, com isso a Kan-E faz parte da *job* White Mage. Ela faz uso de uma roupa parecida com a dessa *job*, mas, no lugar de ser branco e vermelho, é branco com prata. Toda a estética com o uso dessas cores permite trazer a sensação de leveza e divindade que o título dela promove.

---

<sup>12</sup> <https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Kan-E-Senna>

Figura 24 - Kan-E-Senna



Fonte: Final Fantasy Wiki Fandom.

Com a Figura 25 é possível ver a aparência da Y'shtola Rhul<sup>13</sup>, uma miqo'te originária de uma colônia de miqo'te seeker of the sun presente nos arredores de Sharlayan. Desde cedo a Y'shtola tinha uma grande conexão com aether e uma facilidade enorme com magia, isso fez com que, aos seus 7 anos de idade, alguns archons de Sharlayan a mandasse para estudar com Matoya, uma maga archon muito reconhecida na cidade-estado. Após ataques dos Garleans, muitas pessoas dessas áreas aos redores de Sharlayan foram buscar abrigo na cidade-estado, lá Y'shtola terminou seus estudos e também se tornou um archon e foi lá que ela conheceu Louisoix Leveilleur e se tornou discípula dele.

Durante o ARR, assim como Louisoix Leveilleur, Y'shtola é uma conjuradora e suas roupas são muito parecidas com algumas que podem ser adquiridas pelos jogares da classe conjurador, até mesmo a própria arma que ela utiliza. Além disso, a roupa possui um grande contraste com o branco e cinza da blusa e o azul escuro da calça e do sapato.

---

<sup>13</sup> [https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=BM2shWHNG\\_U](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=BM2shWHNG_U)

Figura 25 - Y'shtola Rhul



Fonte: Final Fantasy Wiki Fandom.

Na Figura 26 está a Tataru Taru<sup>14</sup>, uma Lalafell e recepcionista da base dos Scions of the Seventh Dawn, ou seja, ela cuidava de quem podia entrar na base. Era de uma família rica e influente em Ul'dah, mas essa família perdeu todo seu dinheiro logo quando a Tataru ainda era criança. Com isso, ela precisou começar a trabalhar desde cedo e assim, aos 12 anos, foi trabalhar produzindo joias e foi lá que ela se encontrou com Minfilia pela primeira vez. Tataru nunca foi capaz de participar das lutas com seus amigos, o que a fez no final do ARR entrar na guilda de arcanista, mas ainda assim ela não conseguia completar as missões, o que a impediu de conseguir uma classe.

A Tataru possui roupa mais simples e partes dela também podem ser adquiridas pelos jogadores, mas, diferente de outros personagens já comentados, nenhuma dessas partes são específicas para um tipo específico de classe. As peças de sua roupa em grande maioria possuem cores clara como o marrom, rosa e amarelo, sendo o vermelho a cor mais forte. Observando a roupa é possível ver que transmite uma delicadeza, o que combina bastante com a personagem.

---

<sup>14</sup> [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Tataru\\_Taru](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Tataru_Taru)

Figura 26 - Tataru Taru



Fonte: Final Fantasy Wiki Fandom.

A Figura 27 apresenta o Papalymo Totolymo<sup>15</sup>, um Plainsfolk Lalafell que também faz parte do Scions of the Seventh Dawn. Também originário de Sharlayan, ele fez seus estudos lá, se tornou um archon e virou discípulo do Louisoix Leveilleur. Assim como seu pai, o Papalymo é um thaumaturge e herdou dele sua arma, o cajado Aurife que está em sua família por gerações. É extremamente educado e a maioria das viagens envolvendo o Scions of the Seventh Dawn ele faz com a Yda, uma de suas companheiras de grupo.

A maioria de magos thaumaturge utilizam roupas que possuem tons escuros, e, assim como eles, Papalymo também utiliza em maioria esses tons com pouca adição de branco e amarelo em sua roupa. Também possui peças da roupa que podem ser adquiridas pelos jogadores quando fazem *dungeons*, sendo essas específicas para qualquer tipo de mago.

Figura 27 - Papalymo Totolymo



Fonte: Final Fantasy Wiki Fandom.

---

<sup>15</sup> [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Papalymo\\_Totolymo](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Papalymo_Totolymo)

Na Figura 28 está a Yda Hext<sup>16</sup>, uma Hyur nascida em Gyr Abania, região no norte de Aldenard que era governada por um rei extremamente opressor, o que fez ela, seu pai e sua irmã fugirem e se tornarem caçadores. Após um tempo ela e seu pai decidiram se juntar a resistência contra o rei, esse grupo de resistência conseguiu derrubar o rei tirano, mas a paz não durou muito pois pouco tempo depois o Império Garlean invadiu. Isso fez a família novamente fugir e dessa vez ele ficaram vagando por várias terras para sobreviver, até encontrarem Louisoix Leveilleur e Papalymo Totolymo, e então recebendo refúgio em Sharlayan. Lá ela se tornou muito amiga do Papalymo, conseguiu estudar e logo se tornou archon. Isso deu abertura para ela participar do Circle of Knowing e futuramente do Scions of the Seventh Dawn.

A Yda Hext é da classe Pugilist, o que tem grande influência em sua roupa, sendo a maioria própria da classe dela, como os sapatos, que são possíveis de adquirir em missões da classe. Além disso, as peças também podem ser adquiridas pelos jogadores caso façam *dungeons* específicas. A maior parte da roupa é branca, mas possui contraste com o vermelho do calçado e os pontos de marrom e preto presentes na luva, máscara e chapéu.

Figura 28 - Yda Hext



Fonte: Final Fantasy Wiki Fandom.

A Figura 29 apresenta o Urianger Augurelt, um Elezen originário de Sharlayan que passou sua infância concentrado em livros de profecia, o que fez ele ter um vocabulário erudito e modos de agir poéticos. Durante esse tempo seus pais viviam

---

<sup>16</sup> <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=osbrtdcN0f8>

profundamente focados em suas pesquisas, deixando Urianger sozinho muitas vezes, isso fez a vizinha da família sentir tristeza e, com a autorização dos pais dele, trazer o garoto para ser criado com sua filha, Moenbryda Wilfsunnwyn. No futuro, ele foi encorajado por Moenbryda a começar seus estudos e lá ele conheceu Louisoix Leveilleur e assim entrou no Circle of Knowing.

Pelo Urianger ser da classe arcanista, sua roupa possui peças que são para essa classe e também possui partes muito parecidas com as roupas que podem ser adquiridas pelos jogadores durante *dungeons*. Os tons de sua roupa em maioria são próximos do preto e ela possui um capuz que cobre grande parte de seu rosto, a combinação dessas duas características passa um ar de mistério, o que combina muito com a personalidade do personagem.

Figura 29 - Urianger Augurelt



Fonte: Final Fantasy Wiki Fandom.

Na Figura 30 está Moenbryda Wilfsunnwyn, uma Roegadyn membro do Scions of the Seventh Dawn nascida em Sharlayan. Ela cresceu fascinada pelo conhecimento que a cercava e estava sempre ansiosa para aprender. Sentindo que o Urianger Augurelt tinha a mesma atração pelo desconhecido, ela procurou fazer amizade com ele. Quando ela cresceu, virou discípula do Louisoix Leveilleur, virou archon e assim começou a participar do Circle of Knowing.

Sua job é marauder, mas por não participar muito de batalhas, ela não faz uso de uma armadura muito pesada, além disso, a roupa possui peças muito parecidas com as que podem ser adquiridas pelos jogadores durante dungeons. A grande maioria das peças estão em tons de azul, sendo adicionado apenas levemente o branco, preto e cinza.

Figura 30 - Moenbryda Wilfsunnwyn

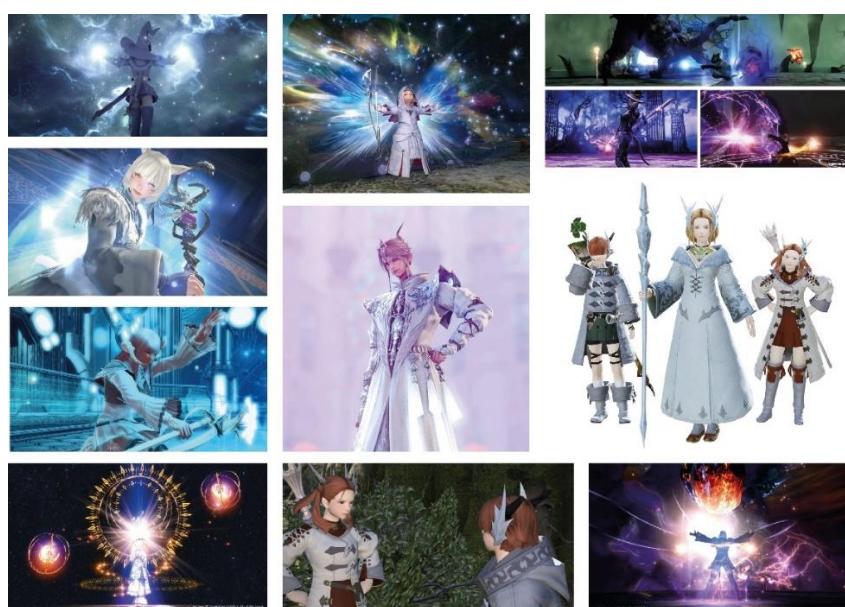


Fonte: Final Fantasy Wiki Fandom.

### 4.3 O mito

Como nessa etapa o foco é aprofundar as características do personagem, como a personalidade e aspectos físicos num geral, foi produzida uma ficha de desenvolvimento de personagem. Ela foi baseada na ficha apresentada durante a disciplina Design de Personagem ministrada pelo professor Natal Chicca mas foram adicionadas algumas adaptações para que encaixasse melhor ao contexto do trabalho, é possível encontrar esta ficha no Apêndice A. Após isto, foi desenvolvido um *moodboard* para mostrar visualmente a estética escolhida para o personagem, na Figura 31 está o *moodboard* produzido.

Figura 31 - Moodboard O mito



Fonte: elaborado pela autora (2025).

A ficha base apresentada pelo professor Natal Chicca já possuía pontos sobre características físicas, psicológicas e local que nasceu, as adaptações vieram a partir da necessidade de aprofundar informações sobre o personagem. Por exemplo, características físicas e psicológicas dos pais, a relação entre eles e o personagem, ou até mesmo aprofundar questões da personalidade do personagem desenvolvido.

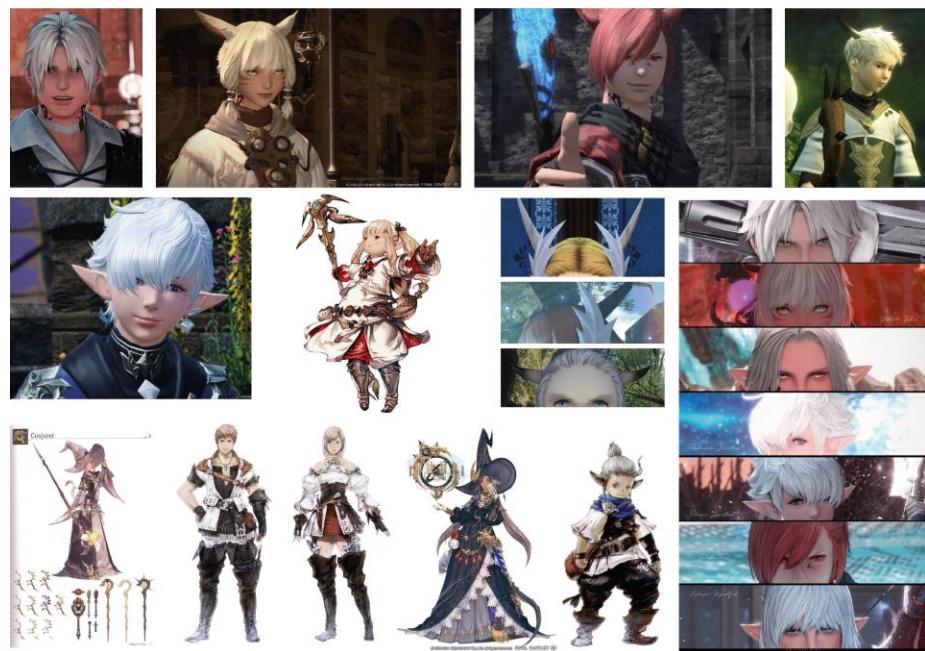
De modo geral, a partir dessa ficha, é apresentado que o personagem é um Padjal White Mage de 25 anos chamado Y-Sen-Rupi, com corpo alongado e pouco músculo. Possui uma boa relação com os pais e uma conexão muito grande com a sua classe com os elementais das florestas de Gridania.

#### **4.4 Regra do design**

A partir da compreensão das regras de design já estarem estabelecidas pelo jogo e fazendo uso da análise que já foi produzida anteriormente, foi desenvolvido um moodboard (Figura 32) que colaborou com a criação de uma lista com o foco em mostrar textualmente quais foram as regras encontradas.

- Personagem possui características de anime, mas com algumas poucas características do realismo;
- O jogo não apresenta visualmente uma mistura de raças;
- Cada raça e *job/classe* possui roupas específicas e os personagens da história muitas vezes acabam utilizando o conjunto da roupa ou apenas algumas peças dela;
- As roupas, mesmo quando simples, são bem detalhadas;
- Mesmo as roupas sendo detalhadas, durante o jogo base (ARR), elas eram simples na maioria dos personagens. Só serão mais desenvolvidas no próximo arco do jogo;
- Os penteados dos personagens da história geralmente são próprios e diferentes dos que são liberados para os jogadores usarem;
- As cores de cabelo são diversificadas, podendo ser até cores fantasia, mas em maioria os personagens da história usam cores como: branco, preto, castanho, loiro e ruivo;
- O personagem será um Padjal então seguirá as seguintes regras: possui chifres e uma conexão com White Mage.

Figura 32 - Moodboard Regras do design

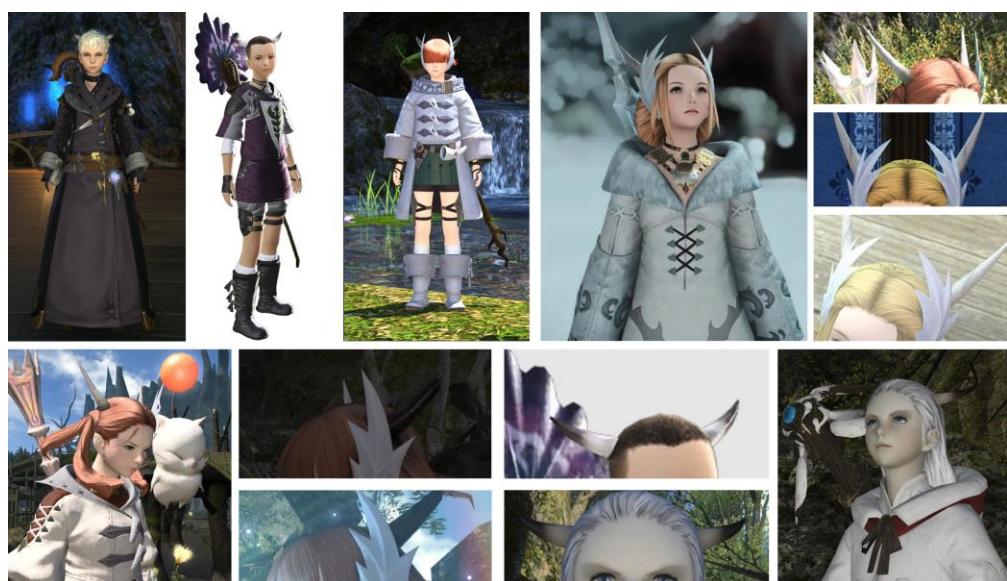


Fonte: elaborado pela autora (2025).

#### 4.5 Thumbnails

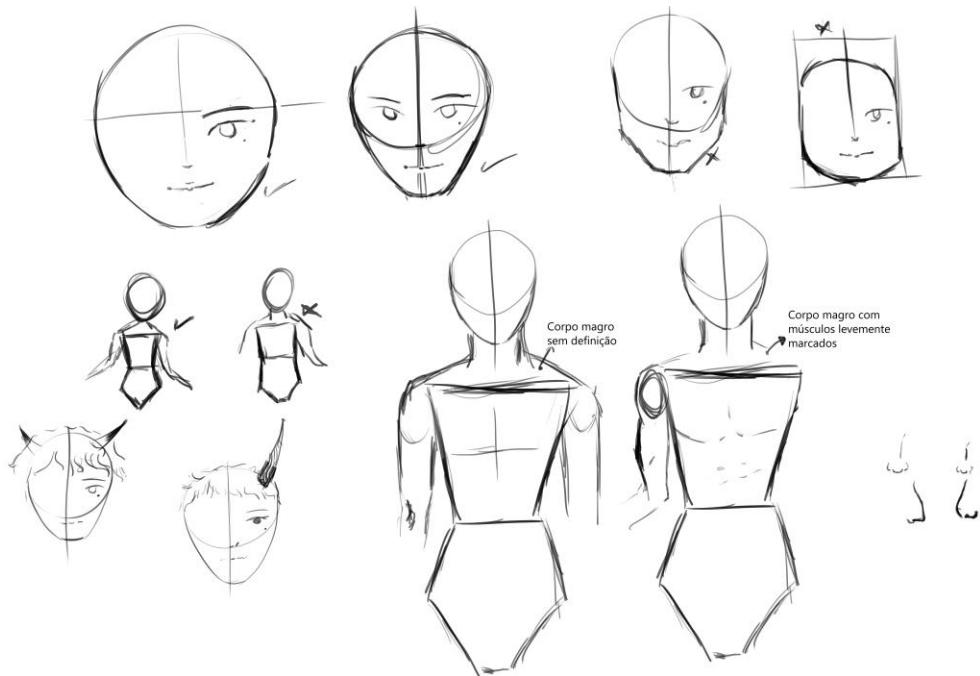
Inicialmente foi produzido um *moodboard* da raça Padjal (Figura 33), já que esta foi a escolhida para o personagem e irá ajudar na definição de algumas das suas características físicas. A partir disso, foram feitos rascunhos de acordo com as delimitações já definidas do porte físico e formato do rosto (Figura 34). Tendo em vista compreender como o corpo ficaria no jogo, foi produzido um *tracing* (Figura 35) com algumas modificações por meio de um corpo já presente nele.

Figura 33 - Moodboard Raça Padjal



Fonte: elaborado pela autora (2025).

Figura 34 - Rascunhos iniciais



Fonte: elaborado pela autora (2025).

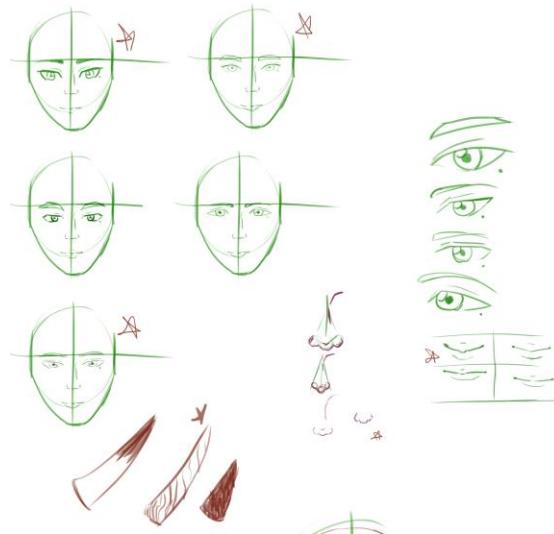
Figura 35 - Tracing corpo



Fonte: elaborado pela autora (2025).

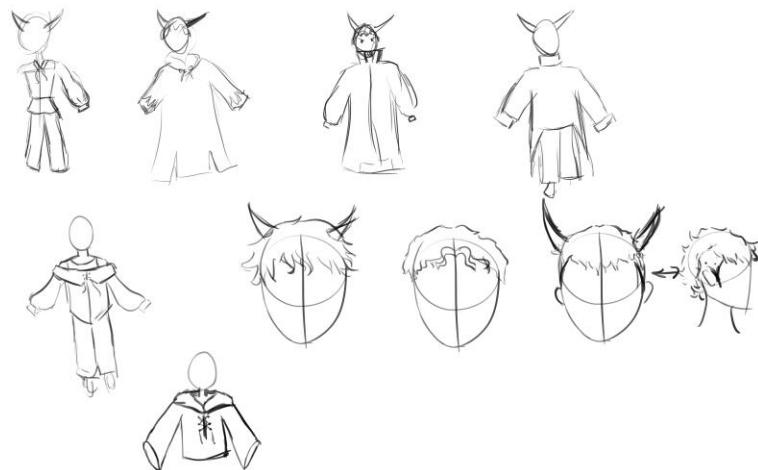
Já que não existe a possibilidade de fazer muitos testes com o porte físico do personagem, visto que já foram definidos na escolha de raça e na ficha, foram feitos testes de feições faciais (Figura 36), o formato do rosto usado foi escolhido por meio dos rascunhos na figura 34. Além disso, foram feitos rascunhos de roupas e cabelos (Figura 37) no qual posteriormente foram detalhados (Figura 38).

**Figura 36 - Testes de feições faciais**



Fonte: elaborado pela autora (2025).

**Figura 37 - Rascunhos roupas e cabelos**



Fonte: elaborado pela autora (2025).

**Figura 38 - Thumbnails detalhadas**

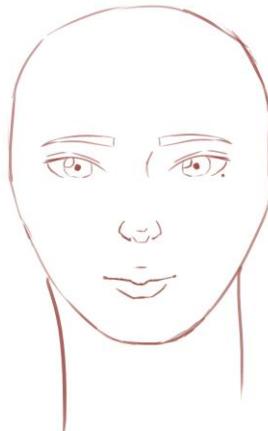


Fonte: elaborado pela autora (2025).

#### 4.6 Expandindo conceito

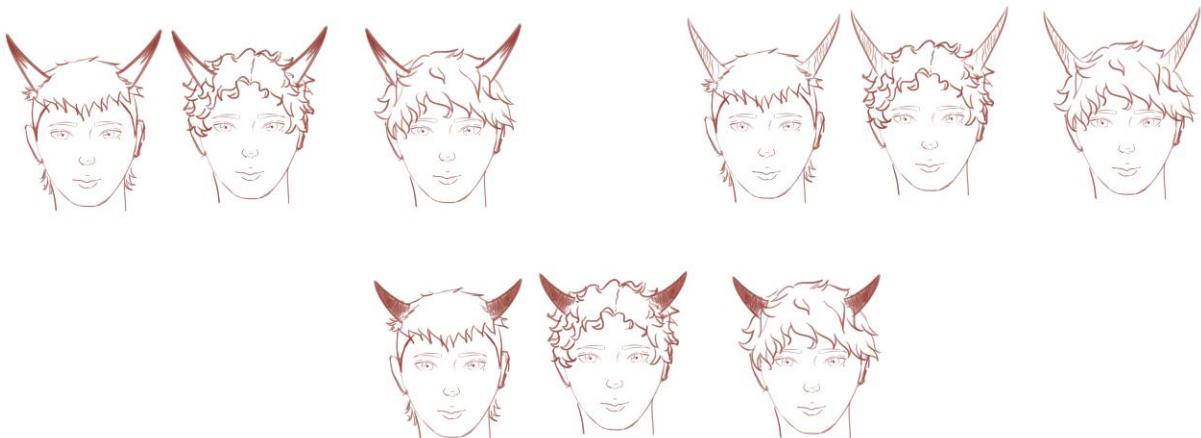
A partir dos testes de traços faciais apresentados na figura 36, foi escolhido qual seria o rosto definitivo do personagem (Figura 39). Em seguida foram feitos testes de escolha para o cabelo, seguindo as ideias já definidas na ficha, e de formatos dos chifres, seguindo as opções presentes no jogo (Figura 40).

Figura 39 - Rosto definido



Fonte: elaborado pela autora (2025).

Figura 40 - Teste penteados e chifres



Fonte: elaborado pela autora (2025).

Na parte do desenvolvimento do figurino havia uma dúvida ainda entre seguir um conjunto completo ou utilizar apenas algumas peças mais simples. O primeiro teste foi de seguir o conjunto completo (Figura 41), a partir disso foi utilizado o *tracing* (Figura 42) para encaixar no corpo do personagem e assim compreender como a roupa ficaria. O segundo teste foi com peças soltas do jogo (Figura 43) envolvendo pequenas modificações.

Figura 41 - Figurinos completos



Fonte: elaborado pela autora (2025).

Figura 42 - Tacing de figurinos



Fonte: elaborado pela autora (2025).

Figura 43 - Figurino com peças do jogo



Fonte: elaborado pela autora (2025).

Segundo critérios estabelecidos no briefing foram feitos testes de paleta de cores para o corpo (Figura 44) e posteriormente para os figurinos feitos com peças soltas (Figura 45 e 46), visto que os figurinos das Figuras 41 e 42 já possuem cores específicas.

Figura 44 - Paleta de cores corpo



Fonte: elaborado pela autora (2025).

Figura 45 - Paleta de cores figurino 1



Fonte: elaborado pela autora (2025).

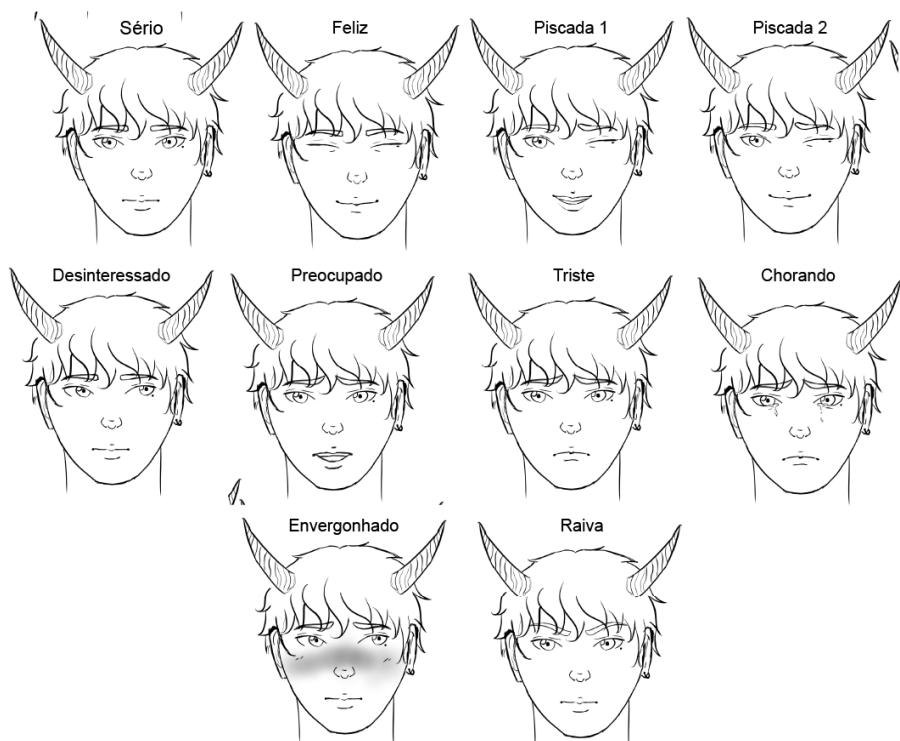
Figura 46 - Paleta de cores figurino 2



Fonte: elaborado pela autora (2025).

As expressões faciais (Figura 47) foram produzidas baseadas nas expressões que o jogo apresenta para os jogadores<sup>17</sup> e nas que são utilizadas pelos personagens em *cutscenes*<sup>18</sup>. Posteriormente serão desenvolvidas expressões que envolvam movimentos dos braços, visto que muitas possuem o rosto muito parecido mas se diferenciam pela posição dos braços.

Figura 47 - Teste expressões do personagem



Fonte: elaborado pela autora (2025).

#### 4.7 Refinando personagem

Na Figura 48 está presente a apresentação final do personagem com a escolha de paleta de cores e de figurino, além disso, está desenvolvida a arma utilizada por ele, seguindo a sua paleta de cores e estilo visual. Utilizando como base a ficha do personagem produzida, ele tem gosto por roupas pretas e brancas. Portanto, foram escolhidas cores principais escuras e que chegassem bem próximo do preto, enquanto a blusa foi escolhida a cor branca com um leve tom de cinza. Já o casaco e a pedra da arma, possuem o tom vermelho pois é uma cor muito presente nas roupas da job que o personagem faz parte.

<sup>17</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=hmSjs4zZEX0>

<sup>18</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=h542YbZuwkQ>

Figura 48 - Finalização Personagem



Fonte: elaborado pela autora (2025).

Após a finalização visual do personagem, foi produzido um *turn around*, no qual está na Figura 49, dele para apresentar alguns ângulos do figurino e do corpo.

Figura 49 - Turn around



Fonte: elaborado pela autora (2025).

#### 4.8 Poses do personagem

Durante o desenvolvimento da ficha do personagem foram apresentadas características de sua personalidade, nessa etapa foi desenvolvido um modo de demonstrar esses traços por meio visual. Dessa maneira, foram desenvolvidas três poses e também as expressões, apresentadas no tópico *thumbnails*, foram aprofundadas.

Ao lado esquerdo da Figura 50, está a primeira pose, ela é baseada em um emote básico dentro do jogo, no qual todos os jogadores podem fazer, ao lado direito desta mesma figura está o exemplo de um personagem dentro do jogo reproduzindo a pose.

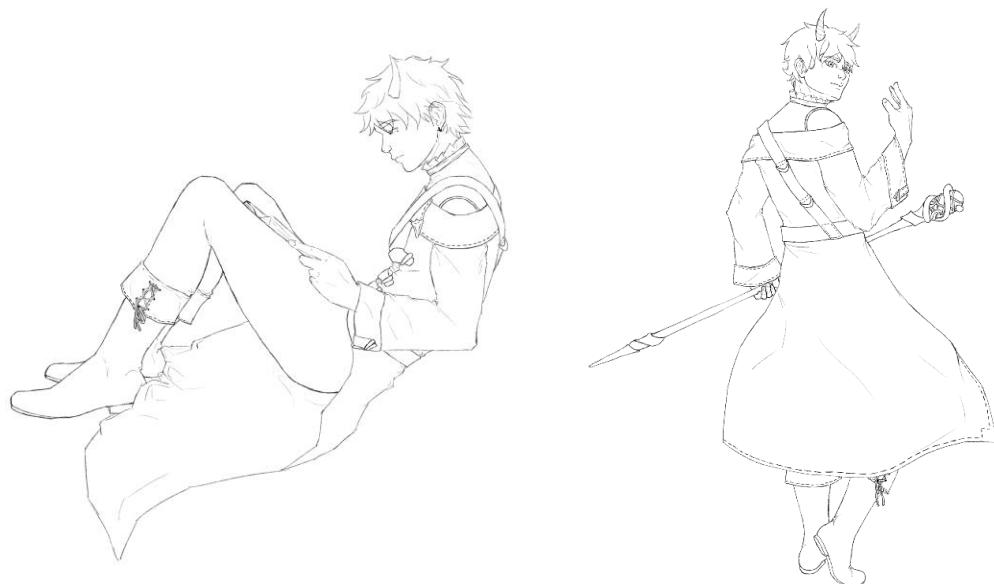
Figura 50 - Pose 1 e Emote no jogo



Fonte: elaborado pela autora (2025).

Já na Figura 51, estão as poses do personagem que demonstram mais a sua personalidade, seja durante em batalha ou realizando uma tarefa frequente em seu dia a dia, como ler um dos grimórios que ele encontra em suas explorações.

Figura 51 - Pose 2 e 3



Fonte: elaborado pela autora (2025).

Nesta etapa as expressões faciais, que foram inicialmente desenvolvidas no tópico Expandindo Conceito, foram elaboradas mais detalhadamente e com angulações diferentes da cabeça (Figura 52).

Figura 52 – Expressões faciais



Fonte: elaborado pela autora (2025).

#### 4.9 Design final

A escolha da imagem base (Figura 53) para a *splash art* foi feita a partir da ideia de apresentar um ambiente do jogo, mas a presença das montarias do jogo na imagem, chamadas de chocobo, foi muito importante, visto que é um ponto muito característico não só do FFXIV, mas também da série Final Fantasy por um completo.

Figura 53 - Imagem base



Fonte: Thursten (2013)

Durante o processo da *splash art*, foi usado o *tracing* na montaria para manter todas as proporções e características sem nenhuma alteração, em seguida foi encaixado o personagem na montaria, no fundo foi feito o *photobasing*, usando pincéis de texturas diferentes para tentar simular a textura do ambiente e posteriormente foram traçadas linhas para contornar e deixar o fundo um pouco mais detalhado.

Figura 54 - Splash art



Fonte: elaborado pela autora (2025).

## 5 CONCLUSÃO

Este trabalho teve como objetivo geral demonstrar as etapas de desenvolvimento de personagens e de design de jogos utilizando o universo do jogo Final Fantasy XIV. A partir disto, analisar a ambientação da área do jogo que o personagem foi originado e os personagens que poderiam desenvolver relações com ele, após isto, desenvolver o personagem a partir dos resultados encontrados nas análises realizadas.

Após desenvolver o contexto histórico no jogo e produzir análise necessárias para entender características que seriam interessantes de adicionar ao personagem, foi criada uma ficha para o personagem. Por meio dela foi possível apresentar características físicas principais, como a raça, a história do personagem e como ele se desenvolveria com os personagens já presentes no jogo e a sua personalidade. Em seguida foram levantadas regras do design que seriam necessárias de seguir, como o foco é um jogo já desenvolvido e com características próprias, nessa etapa foram listados pontos que são obrigatórios de seguir para que o personagem se encaixasse ao contexto do jogo. Após isto, foram produzidas *thumbnails* que puderam colaborar para como o personagem seria fisicamente e partir disso refinar o desenho

até ter a imagem final e então desenvolver poses e refinar expressões que já foram inicialmente testadas durante o refinamento do corpo. Como a ideia do trabalho era inserir um personagem no jogo ao ponto de parecer que foi produzido pela própria empresa, foi produzida uma *splash art* no qual o personagem é inserido em uma ambientação do jogo e assim compreender visualmente se ele está destoando do contexto ou cumpriu o objetivo citado.

O trabalho aqui apresentado ajuda a compreender passos essenciais em que qualquer indivíduo é capaz de desenvolver um personagem para um universo no qual já possui suas características bem definidas, seguindo de um modo no qual o resultado final dele pareça natural naquele ambiente e não cause desconforto para quem é familiar com aquele universo.

Acerca das limitações presentes neste trabalho, pode-se ressaltar que a dificuldade da autora em algumas áreas de desenho pode dificultar na visualização de alguns resultados, como na *splash art*. Além disso, seria mais interessante do que a *splash art* desenvolver o personagem em 3D e adicionar diretamente no ambiente dentro do FFXIV, pois assim seria mais fácil visualizar se aquele personagem está bem adaptado visualmente para o universo.

Por fim, futuros desenvolvimentos poderiam ser com o foco em desenvolver alguns personagens que estão ao redor deste criado, como seu mascote, mãe ou pai, até mesmo aprofundar sua história nos arcos seguintes que existem do Final Fantasy XIV. Muitas vezes o FFXIV desenvolve eventos dentro do jogo com histórias adicionais e mini games, desse modo, também existe a possibilidade de produzir um evento com o centro dele sendo esse personagem produzido, assim podendo aprofundar sua história.

## REFERÊNCIAS

- 21 DRAW. **The character designer:** Learn from the pros. Suécia: 21D Sweden Ab, 2019.
- DALMONTE, Edson Fernando; BARBOSA, Fabrício. O jogo dos tronos: videogame e cutscenes no projeto transmidiático de Game of Thrones. **Redalyc**, [s. l.], v. 23, ed. 1, p. 186-200, 23 jan. 2018. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=504459789011>. Acesso em: 23 set. 2024.
- HSU, Shang Hwa; WEN, Ming-Hui; WU, Muh-Cherng. Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. **Computers & Education**, [S. l.], p. 990-999, 11 maio 2009.
- KOVACS, Leandro. **A cronologia de Final Fantasy; saiba a ordem para jogar:** Sequência de lançamento; saiba a cronologia de Final Fantasy e veja a melhor ordem para se jogar a série da Square Enix. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/a-cronologia-de-final-fantasy-saiba-a-ordem-para-jogar/> <https://www.playstation.com/pt-br/final-fantasy/>. Acesso em: 19 set. 2024.
- SQUARE ENIX. **Encyclopaedia Eorzea: the World of Final Fantasy XIV Volume I**, 2022.
- TAVARES, Marcus. **O que é Dungeon? Conheça esse elemento de destaque em jogos de RPG:** Explorando as Dungeons nos Jogos: Desafios e Tesouros Escondidos. [S. l.], 9 set. 2023. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/final-fantasy-14-a-realm-reborn-review/>. Acesso em: 24 set. 2024.
- XBOX. **FINAL FANTASY XIV Online:** Junte-se a mais de 30 milhões de aventureiros em todo o mundo neste RPG online aclamado pela crítica e vivencie todos os elementos marcantes da consagrada franquia FINAL FANTASY. [S. l.], 1 jan. 2024. Disponível em: <https://www.xbox.com/pt-BR/games/final-fantasy-xiv-online#:~:text=FINAL%20FANTASY%20XIV%20Online%20se,deuses%20e%20esculipido%20por%20her%C3%B3is>. Acesso em: 20 set. 2024.

## GLOSSÁRIO

**Abalathia's Spine:** Uma grande cadeia de montanhas no extremo norte de Aldenard. Essa área foi liberada para acesso apenas na primeira expansão do jogo (Heavensward).

**Aether:** É a base de toda a vida e magia em Hydaelyn, é encontrado em todos os seres vivos do planeta.

**Aldenard:** É um dos três grandes continentes de Hydaelyn, sendo que este toma grande parte de Eorzea.

**Archon:** Acadêmicos de altíssima patente baseados na cidade-estado de Sharlayan. É um título concedido àqueles que demonstram conhecimento ou pesquisa excepcionais em uma área específica.

**ARR:** Sigla para A Realm Reborn, nome da história base do jogo.

**Cutscenes:** As cutscenes são os momentos em que as ações por parte do jogador são temporariamente suspensas e que são utilizadas para mostrar o desenrolar da trama ou introduzir informações importantes para o jogador.

**Dungeons:** São áreas com experiências imersivas, onde os jogadores devem usar estratégia, habilidade e pensamento crítico para superar obstáculos e derrotar inimigos.

**Eorzea:** É uma área do planeta Hydaelyn no qual é apresentada toda a história do jogo base. Constituída basicamente pelo continente Aldenard e as ilhas que ficam ao redor desse continente.

**FFXIV:** Sigla para Final Fantasy XIV.

**Garuda:** Uma deusa adorada por uma das tribos do jogo, também conhecida como a Senhora do Vórtice ou às vezes como Imperatriz dos Pássaros.

**Goobbue:** É uma fera extremamente grande que embora aparente ser pacífico é uma fera extremamente predatória que agarra e ataca qualquer coisa que passe em sua frente.

**Gyr Abania:** Uma área de Eorzea presente no extremo nordeste de Aldenard. Só foi possível acessar essa área após o lançamento da expansão Stormblood.

**Hydaelyn:** Pode significar o nome do planeta em que se passa a história do FFXIV, mas também é o nome da divindade que criou esse planeta e guia o personagem principal em vários momentos da história.

**Ifrit:** Um deus adorado por uma das tribos do jogo, também conhecido como Lorde do inferno.

**Ishgard:** É uma cidade-estado localizada no norte de Aldenard. Ela é apresentada visualmente para os jogadores apenas na primeira expansão do jogo (Heavensward).

**Jobs:** No Final Fantasy XIV as jobs são subdivisões de uma classe. Existem essas subdivisões pois uma classe pode ter duas jobs diferentes que possuem características e funções diferentes.

**La Noscea:** É uma área vizinha de Limsa Lominsa que contém paisagens selvagens e rochosas repletas de colinas e planaltos.

**Limsa Lominsa:** É uma cidade-estado marítima localizada numa das ilhas de Aldenard, é um porto bem movimentado e esconderijo de piratas.

**Meele:** Significa que o personagem luta à curta distância

**Photobashing:** É uma técnica de ilustração digital que combina a manipulação de fotos com pintura digital para criar uma imagem de forma eficiente e às vezes mais rápida, geralmente é usado para arte conceitual de filmes e jogos.

**Primals:** Construções de aether concentrado que se manifestam pela vontade do invocador, geralmente tomam a forma de figuras lendárias ou criaturas míticas.

**RPG:** Role-Playing Game, tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens.

**Sharlayan:** É uma nação de estudiosos localizada numa ilha no norte de Eorzea.

**Thanalan:** Uma área localizada próximo de Ul'dah, que possui uma fauna e flora adequada ao deserto.

**Titan:** Um deus adorado por uma das tribos do jogo, também conhecido como Lorde dos Penhascos.

**Tracing:** Ação de copiar um desenho por cima algo já produzido, seja em uma folha de papel (colocando uma sobre a outra) ou digitalmente (usando uma camada transparente).

**Ul'dah:** É uma cidade-estado localizada nos desertos do sul de Aldenard.

**21 Draw:** Draw é um website no qual vende curso para aprender a desenhar a partir de vídeo aulas de vários desenhistas com experiência.

## APÊNDICE A – FICHA DO PERSONAGEM

**Nome:** Y-Sen-Rupi

**Gênero:** Masculino

**Idade:** 25

**Raça:** Padjal

**Classe/Job:** White Mage

- Também consegue usar Black Mage, mas sua classe principal é a White Mage.

**Onde nasceu:** Gridania

**Onde vive:** qualquer lugar que esteja a base dos Scions of the Seventh Dawn.

**Dons/talentos:** por ser um padjal, ele é capaz de falar com elementais e possui facilidade para magia de cura.

**Armamentos:** bastão de White mage.

**Habilidades especiais:** não possui.

**Como foi a criação:** pais bastante amorosos e cuidadosos, mas sempre ensinaram ele sobre responsabilidade e respeito ao próximo.

**Sobre os pais:** vivem em Gridania e sempre que possível ele vai lá visitar.

- Sua mãe é uma padjal baixa, tem cabelos brancos e ondulados, seus olhos são amarelos e com formato bem redondo. Além disso, ela é uma pessoa extremamente extrovertida e, mesmo sendo White Mage, trabalha na Guilda de Botânica de Gridania.
- Seu pai é um padjal extremamente alto, com cabelo liso preto, olhos pretos e com o formato alongado, possui um sinal abaixo do olho esquerdo. Mesmo sendo amoroso com seu filho, é extremamente introvertido e muitas vezes demonstra seus sentimentos com ações e não verbalmente.

**Lembrança impactante:**

- Já era um White mage, mas uma vez encontrou um professor de Black Mage e se interessou pela classe.
- Aprendeu a também fazer uso de Black Mage com esse professor.
- Um elemental uma vez se encontrou com ele durante seus passeios pela floresta quando ainda era criança e começou a sempre andar com ele.

**Altura:** 1,80

**Peso:** 70kg

**Tipo físico:** magro

**Cor da pele:** branco

**Olhos:** amarelo e com formato esticado

**Cor do cabelo:** Preto

**Estilo de penteado:** cabelo curto e com penteado bagunçado.

**Textura de cabelo:** levemente ondulado

**Cicatriz ou Marca de nascença:** sinal abaixo do olho esquerdo, assim como seu pai.

**Modo de falar:** educado e lento

**Tom de voz:** grave

**Característica pessoal, mania ou tique:** enquanto fala com as pessoas mantém muito contato visual.

**Jeito de andar:** lento

**Postura:** desleixada

**Expressão:** costuma possuir expressão doce.

**Estilo de roupas que gosta:** Qualquer roupa que seja preta ou branca, mas utiliza bastante casaco vermelho escuro, pois a cor remete muito à sua classe.

**Temperamento:** calmo, mesmo estressado não explode.

**Passatempos:** quando possível, andar pela floresta de Gridania e interagir com os elementais ou estudar botânica.

**Gostos pessoais:** gosta muito de plantas e de comer doces.

**Vícios:** quase sempre está fazendo apostas com os amigos sobre situações que podem acontecer.

**Como outros o descrevem?** Calmo e extremamente compreensível.

**Como ele se descreveria?** Uma pessoa extremamente azarada, pois possui muita facilidade de se machucar e dificilmente ganha em suas apostas. Mas por ele saber que não deve contar com a sorte, sempre se esforça ao máximo no que deseja fazer ou conquistar.

**O que mais valoriza?** O bem estar das pessoas em Eorzea e passar tempo com as pessoas que ele ama.

**O que ele mudaria no mundo?** A grande necessidade que algumas pessoas têm por poder, para ele isso é o que leva a problemas como os atuais no mundo dele.

**Do que tem medo?** Tem muito medo de altura, o que faz ele evitar montarias que voam e sempre ficar com medo quando usa os transportes que voam quando precisa fazer viagens para os Scions.

**Qual sua fraqueza?** Muito devagar para tomar decisões.

**Qual sua filosofia de vida?** Sempre fazer o que for possível e não se desesperar com o que é impossível de evitar.

**Quais são seus defeitos?** Quando decide fazer algo dificilmente conseguem mudar essa escolha dele.

**Qual seu objetivo?** Ajudar os Scions of the Seventh Dawn a impedir que o Império Garlean tome o poder de tudo.

**Qual a motivação?** Evoluir como um mago e contribuir, mesmo que minimamente, para a melhora da situação em Eorzea.

**Qual distrito ou cidade ele mora?** Mora onde está o centro de encontro dos Scions of the Seventh Dawn, ou seja, inicialmente morava em UI'dah e depois passou a morar em Mor Dhona.

**Como é sua casa?** Ele mora em um dos quartos do edifício dos Scions of the Seventh Dawn.

**Como é seu quarto?** Todas as paredes são de amarelo pastel, muitas plantas no quarto e uma área de fazer poções, pois ele possui muito interesse pela botânica.

**Como é a rotina diária nesse local?** Muitos dos seus dias são sem rotina, pois ele procura formas de ajudar os cidadãos onde ele está ou fazendo missões dos Scions of the Seventh Dawn, mas em dias livres ele preferem fazer caminhadas pelo ar livre, treinar seus poderes ou interagir com seus amigos.

**O que traz mais alegria?** As poucas vezes que ganha as apostas que faz com os amigos.

**O que acha atraente nas pessoas?** Determinação para fazer algo.

**Cor/comida/animal favorito, etc:** mesmo ele se vestindo na maioria das vezes de preto, branco ou vermelho, a sua cor preferida é o amarelo.

**O que desencadeia sua raiva rapidamente?** Mesmo ele não demonstrando, possui muita raiva de pessoas que sentem superior às outras.

**Ele tem preconceito?** Não.

**Como ele lida com a decepção?** Como ele tem o pensamento de focar nas coisas que pode ter controle, ele já é acostumado em lidar com decepções.

**Quem são seus inimigos mortais?** Todos os líderes e comandantes do Império Garleans.