

NOME

CONCEITO

ÍCONE

ASPECTOS

◇ GUARDIÃO

◇ ENCANTADOR

◇ TRAPACEIRO

◇ ENGENHOSO

◇ PRESTIGIADO

◇ MISTERIOSO

◇ PREDADOR

COMPETÊNCIAS

BERLOQUE

EQUIPAMENTOS



CORRUPÇÃO

SOMBRA

INTEGRIDADE

PSICODELIA

ATRIBUTOS

VITALIDADE

DETERMINAÇÃO

RELAÇÕES

ESPÍRITO

RECURSOS

DESTAQUES -

DEBILIDADES +

MEMÓRIAS

CHAVES

Poder: intensidade e precisão. □ Vermelho

Tempo: velocidade e duração. ▽ Amarelo

Tamanho: amplitude e abrangência. ○ Azul

Dificuldade: perigos e oposição. ◇ Preto



CONDÕES

TABUS

ANOTAÇÕES GERAIS

O PASSO A PASSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

PASSO 1: QUEM É VOCÊ?

Elabore o conceito do personagem e suas memórias significativas (6 memórias / chaves).

PASSO 2: COMO VOCÊ É?

Distribua 20 pontos entre os 5 atributos.

PASSO 3: O QUE VOCÊ SABE FAZER?

Distribua 6 dados coloridos entre Competências e defina um Destaque e uma Debilidade.

PASSO 4: O QUE TE FAZ ESPECIAL?

Escolha um Ícone da lista e um entre os seus aspectos.

PASSO 5: O QUE VOCÊ CARREGA CONSIGO?

Escolha um Berloque e Equipamentos.

PASSO 6: QUE SOMBRAS HABITAM A SUA ALMA?

Defina a sua Corrupção.

PASSO 7: O QUE O CONDUZ A TORRE?

Dê os toques finais ao personagem: estabeleça suas motivações e o que o impede de alcançar seus objetivos, relacione-o com outros protagonistas e estabeleça (ou jogue) um prelúdio.



APRIMORANDO O PERSONAGEM

QUANDO RECEBER UM APRIMORAMENTO MARQUE UMA DAS CAIXAS:

- ◆ Adicionar um segundo dado colorido em uma Competência OU uma nova Competência com um dado colorido;
- ◆ Adicionar um terceiro dado colorido em uma Competência com dois dados OU uma nova Competência com um dado colorido;
- ◆ Adicionar um aspecto do seu Ícone;
- ◆ Adicionar um aspecto de outro Ícone;
- ◆ Adicionar um Destaque E uma Debilidade;
- ◆ Adicionar um novo detalhe e uma Condição a um Condão;
- ◆ Retroceder um ponto numa Trilha de Corrupção.

AO MARCAR TODAS AS CAIXAS APAGUE TODAS AS OPÇÕES E RECOMECE.



MEMÓRIAS DETALHADAS

