

NOME \_\_\_\_\_

CONCEITO \_\_\_\_\_



AS CHAVES DA TORRE

ÍCONE \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ASPECTOS

◆ GUARDIÃO

◆ ENCANTADOR

◆ TRAPACEIRO

◆ ENGENHOSO

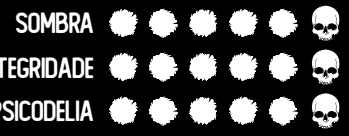
◆ PRESTIGIADO

◆ MISTERIOSO

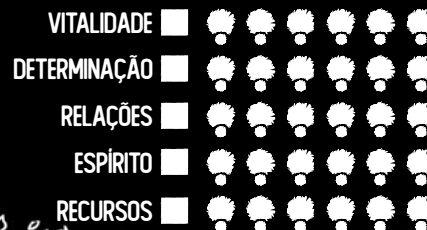
◆ PREDADOR

CORRUPÇÃO

\_\_\_\_\_



ATRIBUTOS



MEMÓRIAS

CHAVES

\_\_\_\_\_

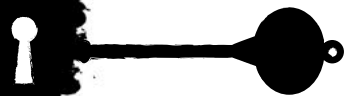
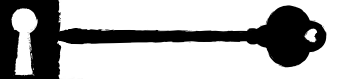
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



COMPETÊNCIAS

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

DESTAQUES

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

DEBILIDADES

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

BERLOQUE

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

EQUIPAMENTOS

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Poder: intensidade e precisão. Vermelho

Tempo: velocidade e duração. Amarelo

Tamanho: amplitude e abrangência. Azul

Dificuldade: perigos e oposição. Preto

## 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**

