



APÊNDICE A

PASSO A PASSO DA CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Siga estes passos para criar o seu personagem de Numenera.



0 PREPARE-SE

Se você estiver usando a ficha de personagem que está no final deste livro, faça uma fotocópia frente e verso e, em seguida, dobre-a em terços como um panfleto para que o logotipo de Numenera fique no topo do painel frontal e NOTAS fique na parte traseira.

Quando o panfleto estiver fechado, você verá um espaço para escrever o nome do seu personagem, tipo, descritor e foco, além de um campo para incluir uma imagem. Quando você abrir o painel frontal, verá um espaço para o antecedente de seu personagem. E quando você abrir o panfleto totalmente verá um lugar para todas as estatísticas, perícias, habilidades e equipamentos do seu personagem.



1 ESCOLHA TIPO, DESCRITOR E FOCO DO SEU PERSONAGEM

Começando no painel frontal, anote o nome do seu personagem e o tipo, descritor e foco para completar a sentença.

Para este exemplo, digamos que eu sou um glaive Encantador que Porta um Halo de Fogo.

O espaço abaixo é um lugar para desenhar, esboçar ou colar uma imagem do seu personagem. Você pode querer esperar aperfeiçoar seu antecedente para que você compreenda melhor as estatísticas do seu personagem, já que elas podem desempenhar algum papel na sua história.



2 PREENCHA SUAS RESERVAS DE ESTATÍSTICAS CONFORME DETERMINADO PELO SEU TIPO

Primeiro, dê uma olhada detalhada no seu tipo, porque é de onde partem os seus valores iniciais da Reserva.

Preencha esses valores.

Para o meu glaive, meus valores iniciais são Potência 11, Velocidade 10 e Intelecto 7, além de 6 pontos adicionais para distribuir entre as Reservas. Eu vou adicionar 3 pontos para Potência, 1 para Velocidade e 2 para Intelecto, para os totais de: Potência 14, Velocidade 11 e Intelecto 9.

Seu descritor também pode aumentar suas Reservas. Sinta-se livre para verificar seu descritor agora para ver se ele lhe concede pontos adicionais, e, em caso afirmativo, adicioná-los à Reserva inicial apropriada.

Meu descritor Encantador me garante +2 à minha Reserva de Intelecto. Isso aumenta os números da Margem das estatísticas iniciais para Potência 14, velocidade 11 e Intelecto 11.



3 PREENCHA SUAS ESTATÍSTICAS DE MARGEM CONFORME DETERMINADO PELO SEU TIPO

Meu glaive tem Margem de Potência 1, Margem de Velocidade 1 e Margem de Intelecto 0.



4A ESCREVA AS ESTATÍSTICAS ADICIONAIS CONFORME DETERMINADO PELO SEU TIPO

Adicionar qualquer Esforço, perícias e limites de cifras, bem como quaisquer habilidades especiais fornecidas pelo seu tipo. Nisso incluem-se esoterismos, manobras de combate e truques de ofício. Certifique-se de anotar o custo (se houver) de qualquer habilidade especial e observar se você é treinado (T) ou especializado (E) em uma perícia.

Meu glaive possui um Esforço de 1 e o limite de cifras igual a 2. Ele também tem Prática em Armadura e Prática com Todas as Armas, e eu

vou escolher pular como sua perícia em que é treinado (T). Eu também preciso escolher duas manobras de combate, então eu vou escolher *Trespasar e Estocada*.

A maioria dos focos também dá uma habilidade especial a você. Sinta-se livre para olhar o seu foco agora e adicionar quaisquer habilidades especiais.

Meu foco de Porta um Halo de Fogo me dá um esoterismo chamado Mortalha de Chamas.

4B ESCREVA AS ESTATÍSTICAS ADICIONAIS CONFORME DETERMINADO PELO SEU DESCRITOR E FOCO

Se você ainda não tiver adicionado nenhum ponto adicional a partir do seu descritor e foco para sua Reserva inicial, faça isso agora. Adicione qualquer perícia ou equipamento adicional do seu descritor e também do seu foco.

Eu já fiz isso, então não preciso fazer de novo.

5 ESCOLHA SUAS POSSES CONFORME DETERMINADO PELO SEU TIPO

As posses com as quais você começa o jogo são ditadas por seu tipo e incluem armas, armaduras, mochilas e outros equipamentos. Se você usar armadura, ou se você tem uma habilidade especial que lhe concede Armadura, anote a quantidade total de Armadura no espaço específico.

Verifique se o seu descritor lhe garante posses adicionais, como equipamentos ou shins extras.

Como um glaiive, eu inicio o jogo com roupas, duas armas (ou uma arma e um escudo), armadura leve ou média, um kit do explorador e cinco shins. Eu vou escolher uma jaqueta de pele de besta com franjas (armadura média), o que me concede 2 pontos de armadura.

Meu descritor me concede 10 shins extras.

6 LISTE OS SEUS ATAQUES

Os ataques são baseados em suas armas e esoterismos escolhidos. Liste-os aqui, anote o quanto de dano provocam e inclua qualquer modificador especial.

Para minhas armas, escolhi duas adagas. Minhas manobras de combate Trespasar e Estocada me dão +1 de dano em ataques com essas armas.

Mortalha de Chamas me custa 1 ponto de Intelecto, mas inflige +2 pontos de dano em qualquer um que tente me tocar ou me atacar com um ataque corpo a corpo. Ela também me dá +2 em Armadura contra dano de fogo quando a mortalha é ativada.

7 ADICIONE CIFRAS, ESQUISITICES OU ARTEFATOS

Seu Mestre irá lhe fornecer cifras iniciais, assim como uma esquisitice. Alguns focos também lhe concedem um artefato.

Porta um Halo de Fogo me dá um artefato — um dispositivo que pode ser usado para pulverizar objetos inanimados para torná-los resistentes ao fogo.

8 INSIRA SEU ANTECEDENTE

Se desejar, cada um dos três aspectos do seu personagem pode ajudar a definir seu antecedente. Seu tipo lhe dá uma conexão com o mundo, o seu foco lhe fornece uma ligação com outro personagem de jogador e seu descritor lhe dá um vínculo com a primeira aventura.

Para os meus vínculos de glaiive eu vou escolher um passado como segurança em um bar local. Meu foco me permite escolher um PJ no grupo que não é prejudicado pelo meu fogo. Por último, o meu descritor me vincula à aventura atual e eu vou escolher que eu tenha instigado esta aventura e convencido todo mundo a se juntar a mim.

9 DURANTE O JOGO ANOTE MARCADOR DE DANO, TESTES DE RECUPERAÇÃO E XP

Durante o jogo, mantenha registros de quantos testes de recuperação você fez a cada dia e onde você está no marcador de dano. (Se você estiver sadio ou morto, você não precisa marcar nada, caso contrário, é importante fazer uma nota de seu status no marcador de dano.) A caixa com 1D6+ é para registrar o valor que você adiciona aos seus testes de recuperação; este número é geralmente o seu grau atual, mas pode ser alterado por vários modificadores.

Além disso, observe o grau em que você está e quantos pontos de experiência você possui no momento.

10 MANTENHA BOAS NOTAS

A seção de notas é designada para eventos e experiências que acontecem com seu personagem uma vez que o jogo comece.