

# CAPÍTULO 1

# CRIAÇÃO DE

# PERSONAGEM

Cada jogador de **ORDEM PARANORMAL RPG** cria e interpreta um personagem. Esses personagens serão agentes da Ordem da Realidade, que lutam contra os perigos do Outro Lado e protegem a vida como conhecemos.

Este capítulo apresenta todas as regras para criação de seu personagem, incluindo um passo a passo para facilitar esse processo. Criar um personagem é uma das partes mais divertidas do jogo. Para fazer isso, siga os passos abaixo.

## PASSO A PASSO PARA CRIAR SEU AGENTE

**Crie um conceito.** Como é seu personagem? Pense no que fazia antes de encontrar o paranormal e entrar na Ordem, e no que você gostaria que ele fizesse enquanto agente. Resuma isso em uma pequena frase. Essa frase será o conceito de seu personagem e irá ajudá-lo a tomar as decisões a seguir.

**Escolha seus atributos.** Cada personagem possui cinco atributos, que definem suas capacidades (ou incapacidades...): Agilidade, Força, Intelecto, Presença e Vigor. Você começa com cada atributo em 1 e tem 4 pontos para distribuir entre eles como quiser. Você pode reduzir um de seus atributos para 0 para receber 1 ponto adicional. Porém, o valor máximo inicial de cada atributo é 3.

**Escolha sua origem.** Sua origem indica o que você fazia antes de entrar para a Ordem. Ela fornece dois benefícios que representam seu conhecimento pregresso.

**Escolha sua classe.** Sua classe indica o treinamento que você recebeu dentro da Ordem. Existem três classes: combatentes, especialistas e ocultistas. Cada uma delas fornece poderes relacionados a luta, uso de perícias e conhecimento do paranormal.

**Escolha suas perícias.** As habilidades mundanas que seu personagem aprendeu com treinamento, importantes para resolver desafios físicos e mentais. Perícias são definidas por sua origem, classe e Intelecto. Veja o **CAPÍTULO 2: PERÍCIAS**.

**Revise sua ficha.** Por fim, repasse sua ficha para garantir que todas as perícias e poderes estão anotados. Confira também seus pontos de vida, pontos de energia e Sanidade. Não se preocupe com equipamento. Você receberá o necessário em sua primeira missão.

# CONCEITO DE PERSONAGEM

O primeiro passo é ter uma ideia geral sobre quem você vai interpretar. Busque referências de personagens interessantes para tramas de investigação e tente descrever o conceito em uma frase curta. Algumas perguntas podem ajudá-lo nesse processo:

- 8 Qual o nome do seu personagem?
- 8 O que ele fazia antes de encontrar o paranormal e entrar para a Ordem? De acordo com o mestre, você também pode criar um personagem que ainda não conhece o Outro Lado ou que ainda não é um agente.
- 8 Que evento desencadeou o primeiro contato?
- 8 O quanto conhece do Outro Lado?
- 8 Como se comporta em cenas de investigação?
- 8 Como se comporta em cenas de ação?

## EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM: CONCEITO

Luisa está se preparando para criar sua personagem de **ORDEM PARANORMAL RPG**. O primeiro passo, antes de qualquer coisa, é criar um conceito. Luisa usa as perguntas apresentadas neste capítulo e chega em algumas conclusões. Ela sabe que o nome de sua personagem é Bianca e está com muita vontade de jogar com uma cientista forense. Para Luisa, Bianca é uma pessoa que ainda não teve contato direto com o paranormal, mas acredita que existe algo a mais nesse mundo! Bianca é uma personagem curiosa e corajosa, mesmo não sabendo usar armas. Luisa quer que o cérebro e o conhecimento de Bianca sejam suas verdadeiras armas.

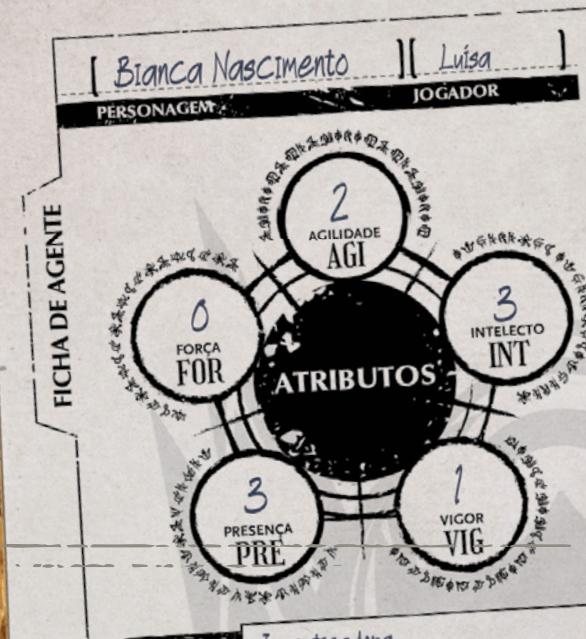
# ATRIBUTOS

Personagens de **ORDEM PARANORMAL RPG** possuem cinco atributos, que definem suas competências básicas: *Agilidade, Força, Intelecto, Presença* e *Vigor*. Atributos são medidos numericamente. Um valor 1 representa a média humana. Valores 2 ou 3 estão acima da média — um atleta de elite e um pesquisador de renome podem ter Força ou Intelecto nesse intervalo. Valores 4 ou 5 representam indivíduos extraordinários — um medalhista olímpico ou vencedor do Nobel podem ter Força ou Intelecto nessa faixa. Já um valor 0 está abaixo da média — uma criança pode ter Força 0, enquanto um idoso de saúde frágil pode ter Vigor 0.

Sempre que você faz um teste, rola uma quantidade de dados de vinte faces igual ao valor do atributo envolvido. Se você tem Força 3, por exemplo rola três dados em testes de Força e usa o melhor resultado — isso é anotado como 3<sup>20</sup>. Se você tem um atributo 0, rola dois dados em testes daquele atributo, mas usa o *pior* resultado.

## GERAÇÃO DE ATRIBUTOS

Quando você cria um personagem, todos os seus atributos começam em 1 e você recebe 4 pontos para distribuir entre eles como quiser. Você também pode reduzir um atributo para 0 para receber 1 ponto adicional. O valor máximo inicial que você pode ter em cada atributo é 3.



## Agilidade

Define sua coordenação motora, velocidade de reação e destreza manual. Uma pessoa com Agilidade elevada é rápida e tem movimentos precisos, como um ginasta ou dançarino.

Agilidade é o atributo-base das perícias Acrobacia, Furtividade, Iniciativa, Crime, Pilotagem, Pontaria e Reflexos.

## Força

Determina sua potência muscular e habilidade atlética. Um personagem com Força alta tem grande capacidade física, seja por predisposição genética, treinamento constante ou modificação paranormal.

Força é o atributo-base de Atletismo e Luta, além de ser aplicada em suas rolagens de dano corpo a corpo e com armas de arremesso.

## Intelecto

Mede seu raciocínio, memória e educação geral. Uma pessoa com Intelecto elevado tem raciocínio rápido e afiado, conhecimento amplo sobre diversos assuntos e habilidades que envolvem estudo, como conhecimento científico.

Intelecto é o atributo-base de Atualidades, Ciências, Investigação, Medicina, Ocultismo, Profissão, So-

brevivência, Tática e Tecnologia. Além disso, você recebe treinamento em perícias adicionais igual ao seu Intelecto. Caso seu Intelecto aumente, você aprende uma perícia adicional para cada ponto. Por fim, o Intelecto afeta sua compreensão do Outro Lado e sua capacidade de racionalizar o paranormal, definindo o número de rituais que você pode aprender.

## Presença

Define seus sentidos, força de vontade e habilidades sociais. Um personagem com Presença alta é atento, determinado e possui boa lábia ou aparência. Pode ser uma figura agradável e descolada, ou séria e imponente.

Presença é o atributo-base de Diplomacia, Enganação, Intimidação, Intuição, Percepção, Religião e Vontade, além de conceder pontos de esforço adicionais por nível de exposição (NEX).

## Vigor

Determina sua saúde e resistência física. Uma pessoa com Vigor elevado pode ser grande e robusta, ou simplesmente ter bom fôlego e disposição.

Vigor é o atributo-base de Fortitude, além de conceder pontos de vida adicionais por nível de exposição. Se você aumentar seu Vigor, seus PV aumentam de acordo retroativamente.

## **EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM: ATRIBUTOS**

Agora chegou a hora de Luísa escolher os atributos iniciais de Bianca. Ela já determinou que Bianca é extremamente inteligente e sabe ler bem as pessoas, então ela coloca 3 em Intelecto e 3 em Presença. Bianca é pequena, então Luísa decide tirar um ponto de Força, ficando com 0 nesse atributo, e colocando esse ponto extra em Agilidade, para representar as aulas de ginástica e dança que fez. Os atributos iniciais de Bianca são Agilidade 2, Força 0, Intelecto 3, Presença 3 e Vigor 1.

