**Regras**

A primeira regra é que a criação pode ser começada por qualquer recurso aqui apresentado. Não sendo necessário gastar todos os CP (Character’s Points, pontos de personagem), mas pelo menos ter um de cada recurso em sua ficha. São 100 pontos iniciais. Tais pontos podem ser conseguidos na aventura através de vários meios, inclusive subindo o nível.

Porém a ficha inicial é um dos únicos meios de obter tais recursos, exemplo personalidade e nacionalidade. É recomendado o gasto total dos pontos, porém esse mesmos pontos podem ser usados com outros conhecimentos no decorrer da aventura.

Os recursos são separados em duas partes. A primeira técnica, justamente para modificação de atributos, aspectos e etc., junto a habilidades, talentoos e pericias. A segunda parte é interpretativa, podendo ser lidas para aumentar o potencial de enredo do personagem, com base nas escolhas feitas na criação.

**Raça e nacionalidade**

Os recursos aqui apresentados são únicos, podendo ter apenas um por vez, uma raça e nacionalidade

**Raça:**

* **Humanos (+5): Base (HP: 10, MP: 0, ATK: 5); +2 todos aspectos; INT + 1; SM:** *Hipocrisia (U)***; Talento:** *Socializar***. Restrição:***não pode usar mana naturalmente***.**
* **Glaciais (+10): Base (HP: 25, MP: -5, ATK: 10); STR + 10; VIT + 10; CHR -5; SM:** *Instinto Boreal***. Restrições:** *não pode ter conhecimento acadêmico***.**
* **Elfos (+5): Base (HP: 8, MP: 120, ATK: 3); INT & AGI + 8; SM:** *Perfeição***. Restrições:** *nada***.**
* **Terranos (-25):** **Base (HP: 12, MP: 40, ATK: -5); AGI + 30; SM:** *Olhos múltiplos (U), Crítico (1), Franco-atirador (2)* **&** *Conjurador (2)***; Restrições:** *não pode atacar humanos***.**
* **Híbridos (-20):** **Base (HP: 15, MP: 60, ATK: 6); DMG + 10; Restrições:** *ações ofensivas contra humanos e elfos reduzidos em 2/3.*
* **Noturnos (+10):** **Base (HP: 16, MP: 80, ATK: 8); todos aspectos + 6;**
* **Krons (-5):** **Base (HP: 20, MP: 70, ATK: 10); INT + 10; CP** *custo reduzido em áreas acadêmicas***. Restrições:** *não pode ter passado militar***.**
* **Royal Sky (-30):** **Base (HP: 30, MP: 100, ATK: 10); SM:** *Asa guardiã***. Restrições:** *nada***.**

**Nação:**

* **Capital de Libers (-15): Ouro inicial dobrado; INT + 1.**
* **Arredores de Tandlar (-10):**
* **Norte de Nemeias (+5):**
* **Extremo Glacial (0):**
* **Ibélia (+5):**
* **Valencia (+5):**
* **Sul Oculto (+10):**
* **Forte Glacial (-15):**
* **Limlas (+5):**
* **Ilhas perdidas (+10):**
* **Pântano de Ashara (-5):**
* **Montanha mecânica de Babel (-20):**
* **Cidades Errantes (-15):**
* **Noite Eterna (0):**
* **Profundezas Indomadas (0):**
* **Outono Violeta (+5):**

**Personalidade e Hábitos**

Personalidade é baseado em blocos de 3 opções, bom, neutro ou ruim. Não podendo coexistir em seu personagem mais de 2 opções do mesmo bloco, a não ser que gaste 5 pontos ou monte uma coerência na história ou passado.

**Personalidade:**

* **Generoso (-10): Ouro inicial - 100; SPR & CHR + 5.**
* **Econômico (-5): Ouro inicial + 100; INT + 2; WIS + 3.**
* **Avarento (-5): Ouro inicial dobrado; CHR – 10.**
* **Pacifico (-15): DMG - 10; VIT + 15.**
* **Mútuo (-5): todos aspectos + 1.**
* **Violento (-10): DMG + 10.**
* **Introvertido (+2):**
* **Reservado (-10): todos aspectos + 1; CHR - 2.**
* **Extrovertido (+10): CHR + 5; WIS - 5.**
* **Elegante (-10):**
* **Comportado (-10):**
* **Bárbaro (+5):**

**Hábitos:**

**Passado e religião**

**Religião:**

* **Salonismo (+5):**
* **Ocultismo (+10):**
* **Ateísmo (-10):**
* **Agnosticismo (-15):**
* **Crédulo (-50):**
* **Pagão (-10):**

**Passado:**

**Conhecimento e profissão**

**Talentos, SM e Itens**

Será abordado detalhes a respeito de habilidades citadas, junto a oferecimento outras que não contem nexo com recursos anteriores de criação. Isso também se aplica em itens, variando de armas, armaduras e talismãs a consumíveis e ferramentas.