**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 mesmo pontos podem ser usados com outros conhecimentos no decorrer da aventura.

**Raça e nacionalidade**

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

**Raça:**

* **Humanos (+5):** +2 em todos aspectos. São seres odiados por todas as raças. Possuem o talento **Social**, o movimento especial **Hipocrisia**.
* **Glaciais (+10):** **STR** Max. São gigantescos seres misteriosos, cheios de pelos brancos em todo corpo, revelando apenas os olhos azuis reluzentes. Possuem o Movimento Especial **Aurora Rubra**. São mais odiados de todos, ao ponto de serem **temidos**.
* **Elfos (+5):** **AGI Max**, **INT + 2**, são tão odiados quanto humanos. Possuem Movimento Especial **Perfeição**.
* **Terranos (-15):** Tripla eficiência com ataques a longa distância de qualquer meio. São insetos humanoides e corcundas. Áreas militares gratuitas (CP).
* **Híbridos (-15):** Total eficiência para itens básicos e raros, São seres meios animais. Possuem o Movimento Especial **Acorde de paz**.
* **Noturnos (+10):** +5 em todos aspectos. São seres idênticos a humanos, porém com dois metros de altura mínima, pele com variação de cor azulado escuro, tendo características demoníacos opcionais, como cauda, chifres e garras. Possuem o Movimento Especial **Mudança**. São mais odiados de todos, ao ponto de serem **temidos**.
* **Krons (-5):** custo reduzido pela metade em todas áreas acadêmicas, velocidade e capacidade anormal em produção de itens ou estruturas. São criaturas marítimas, desde homens peixes e sereias a gigantes crustáceos, o que importam e que conseguem se mover na terra, além de terem uma nacionalidade enigmática.
* **Royal Sky (-30):** +3 em todos atributos. São águias humanoides com apenas uma asa em suas costas, no lado oposto do braço dominante. Sendo a raça mais respeitada e elogiada por todo o globo, sendo lembrados pelo seu grande poder e senso de justiça, boatos dizem que são descendentes do próprio divino. Possuem o Talento **Asa Guarda**.

**Nação:**

* **Capital de Libers (-15):** (chame- se liberiano) nasceu na capitânia de Libers, sendo um grande país, bem desenvolvido e ainda o primeiro a se levantar contra a implacável INS. Liberianos tem **ensino superior** gratuito e **-5** nos custos da **área militar**. São respeitados por grande parte da sociedade, **INT + 3**.
* **Arredores de Tandlar (-10):** (Nômades) caminhando sem parar no eterno gelo, sendo atormentados pelos **Glaciais**, criaram de você um mestre da sobrevivência, e é claro, um grande guerreiro. Personalidades **neutras** e **ruins** custo reduzido a **5**, personalidade **boa** aumentado a 5, **STR** + **2**. Não são respeitados por grande parte da sociedade, sendo confundidos com os bárbaros **Glaciais**, ou muitas vezes tratados como pobres e até mesmo desvalorizados.
* **Norte de Nemeias (+5):**
* **Extremo Glacial (0):**
* **Ibélia (+5):**
* **Valencia (+5):**
* **Sul Oculto (+10):**
* **Forte Glacial (-15):**
* **Limlacum (+5):**
* **Ilhas perdidas (+10):**
* **Pântano de Ashar (-5):**
* **Montanha mecânica de Babel (-20):**
* **Cidades Errantes (-15):**
* **Noite Eterna (0):**
* **Profundezas Indomadas (0):**

**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): CHR + 5, INT (-1), WIS + 3 (+1), SPR + 7.**
* **Econômico (-5): INT + 2 (+2).**
* **Avarento (0): INT + 5 (+3), CHR - 10.**
* **Pacifico (-15): VIT + 10 (+2), SPR + 10 (+3).**
* **Mútuo (-5): STR + 3 (+1).**
* **Violento (-10): STR + 5 (+2), DMG + 7, RES + 7.**
* **Introvertido (+2): CHR + 2 (+1).**
* **Reservado (-10): CHR – 5 (-1), INT + 1 (+1), WIS + 10.**
* **Extrovertido (+10): CHR + 12 (+3).**

**Hábitos:**

**Passado e religião**

**Religião:**

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

**Passado:**

**Conhecimento e profissão**

* **Medicina ():**
* **Engenharia ():**
* **Militar (): STR + 5, DMG + 10.**
* **Fora da lei ():**