



PERFIS DE PERSONAGEM

ALTRUISTA COMPETITIVO: privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses; as vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites; as desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	2	1
intuição	2	2	1
gestão	2	2	1
posicionamento	2	2	1

ALTRUISTA COOPERATIVO: privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação (“time que está ganhando não se mexe”).

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	3	1
intuição	1	3	1
gestão	1	3	1
posicionamento	1	3	1

ALTRUISTA ISOLACIONISTA: privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e despreendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	2	2
intuição	1	2	2
gestão	1	2	2
posicionamento	1	2	2

ALTRUISTA REBELDE: privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: “Hay gobierno, soy contra!”; não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantêm a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais “rebeldias sem causa” que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	2	2
intuição	2	2	1
gestão	1	2	2
posicionamento	2	2	1

HEDONISTA COMPETITIVO: privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses; as vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites; as desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	1	2
intuição	2	2	1
gestão	2	1	2
posicionamento	2	2	1

HEDONISTA COOPERATIVO: privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação (“time que está ganhando não se mexe”).

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	2	1
intuição	1	2	2
gestão	2	2	1
posicionamento	1	2	2

HEDONISTA ISOLACIONISTA: privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e despreendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	1	2
intuição	1	2	2
gestão	2	1	2
posicionamento	2	1	2

HEDONISTA REBELDE: privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: “Hay gobierno, soy contra!”; não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantêm a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais “rebeldias sem causa” que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	1	3
intuição	1	1	3
gestão	3	1	1
posicionamento	3	1	1

INVESTIGATIVO COMPETITIVO: privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses; as vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites; as desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	1	2
intuição	2	1	2
gestão	2	1	2
posicionamento	2	1	2

INVESTIGATIVO COOPERATIVO: privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só será feliz se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação (“time que está ganhando não se mexe”).

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	2	2
intuição	1	2	2
gestão	1	2	2
posicionamento	1	2	2

INVESTIGATIVO ISOLACIONISTA: privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e despreendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	1	3
intuição	1	1	3
gestão	1	1	3
posicionamento	1	1	3

INVESTIGATIVO REBELDE: privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: “Hay gobierno, soy contra!”; não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantêm a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais “rebeldias sem causa” que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	3	1	1
intuição	1	1	3
gestão	1	1	3
posicionamento	3	1	1

MARCIAL COMPETITIVO: privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses; as vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites; as desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	3	1	1
intuição	3	1	1
gestão	3	1	1
posicionamento	3	1	1

MARCIAL COOPERATIVO: privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação (“time que está ganhando não se mexe”).

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	2	1
intuição	2	2	1
gestão	2	2	1
posicionamento	2	2	1

MARCIAL ISOLACIONISTA: privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e despreendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	1	2
intuição	2	1	2
gestão	2	1	2
posicionamento	2	1	2

MARCIAL REBELDE: privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: “Hay gobierno, soy contra!”; não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantêm a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais “rebeldias sem causa” que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	3	1	1
intuição	1	3	1
gestão	1	3	1
posicionamento	3	1	1



Usuárias/os de Magia

Se o CONCEITO da sua personagem utiliza Magia, veja na tabela como fica a competência mágica a partir do PERFIL. Todos começam com 5 pontos de Poder Mágico (PM), que é a soma dos valores numéricos da competência. Deste modo, cada vez que um desses valores for aumentado com Pontos de Experiência (XP), automaticamente aumentam os pontos de PM. Caso queira aumentar os pontos de PM sem aumentar a competência, o/a jogador/a pode gastar tantos XP quanto o valor desejado de PM (de 5 para 6, 6 pontos de XP). Quando a competência chegar a 6 nas três situações e os pontos de PM a 18, só será possível aumentá-los com tantos XP quanto cada valor até o desejado (por exemplo de 18 para 20: $18 + 19 + 20 = 39$ XP). Todos começam com 1 EFEITO MÁGICO, ou de acordo com o Conceito. Quando chegar a Experiente (4 ou 5) em um dos valores numéricos, pode escolher mais 3; quando chegar a Perito (6), mais 6.

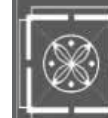
Saiba mais em <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/magia.pdf>.

Magia em > Perfil \ /	superação	interação	introspecção	Pontos de PM
Altruista competitivo	2	2	1	5
Altruista cooperativo	1	3	1	5
Altruista isolacionista	1	2	2	5
Altruista rebelde	2	2	1	5
Hedonista competitivo	2	2	1	5
Hedonista cooperativo	2	2	1	5
Hedonista isolacionista	2	1	2	5
Hedonista rebelde	2	1	2	5
Investigativo competitivo	2	1	2	5
Investigativo cooperativo	1	2	2	5
Investigativo isolacionista	1	1	3	5
Investigativo rebelde	2	1	2	5
Marcial competitivo	3	1	1	5
Marcial cooperativo	2	2	1	5
Marcial isolacionista	2	1	2	5
Marcial rebelde	2	2	1	5

Nível	HaBiLiTaDo	eXPerienTe	PeRiTo
Dificuldade	6 a 9	10 a 12	13 e 15
Custo de PM*	3 pontos	6 pontos	12 pontos
Duração	resultado em rodadas	resultado em horas	resultado em semanas
Alvos	1	resultado	à escolha
Preparo**	imediatO	1 hora	24 horas

Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste da competência mágica.*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de PM.

EFEITO	
Preparo	
Habilitado	
Experiente	
Perito	
EFEITO	
Preparo	
Habilitado	
Experiente	
Perito	
EFEITO	
Preparo	
Habilitado	
Experiente	
Perito	
EFEITO	
Preparo	
Habilitado	
Experiente	
Perito	
EFEITO	
Preparo	
Habilitado	
Experiente	
Perito	
EFEITO	
Preparo	
Habilitado	
Experiente	
Perito	





CRIE SUAS PERSONAGENS, ITENS E AÇÕES

Ação Mágica | Efeito:

Custo de PM: | Tempo de Preparo:

HBL	XPT	PRT	NIV	HBL	XPT	PRT
3	6	12		0	1h	24h

Nome: _____

Preparo: _____

HBL: _____

XPT: _____

PRT: _____

Para criar Itens ou Ações Mágicas, descreva:

- >> tipo de Efeito Mágico;
- >> maneira de preparar o Feitiço, se for o caso;
- >> o que acontece em cada nível de intensidade do poder ou item (habilitado, experiente, perito);
- >> em caso de Item, quantos pontos de Poder Mágico ele tem e como os recupera.

Para criar Itens ou Ações de Combate, descreva:

- >> tipo: Luta Desarmada (LD), Arma Branca (AB), Projétil (PR);
- >> modificadores para esquiva e bloqueio em relação aos outros tipos de combate;
- >> golpes e suas dificuldades (mediano, fácil, difícil, muito difícil, quase impossível).

Para converter ou criar uma personagem no Sistema Rápido, monte as Planilhas de Perfil e de Magia.

Indique, escolha ou sorteie um aspecto de acordo com a tabela do cenário.

Indique o Nível: _____

- >> HBL = HaBiLitado, 1 a 3.
- >> XPT = eXPerienTe, 4 e 5.
- >> PRT = PeRiTo, 6.

Calcule os parâmetros numéricos a partir das Planilhas:

- >> FIS = pontos de físico em superação.
 - >> PS = 10 + pontos de físico em superação.
 - >> SOC = pontos de posicionamento em interação.
 - >> INT = pontos de intuição ou gestão em introspecção.
 - >> MAG = pontos de magia em superação.
 - >> PM = soma dos pontos da competência magia.
- Some características, se houver, nas respectivas habilidades.

Ação Combate | Tipo:

Esquiva: | Bloqueio:

LD	AB	PR		LD	AB	PR

Nome: _____

Dano: _____

Golpes, manobras etc: _____

Nome: _____

Valor: [+ _____] [- _____]

Conceito e Perfil:

PS	FIS	SOC	NIV	INT	MAG	PM

Conhecimentos: _____

Itens: _____

Indique o Status de acordo com o cenário e o Local de atuação:

- >> I = Itinerante: circula por qualquer local do cenário.
- >> F/I = Fixa com Itinerância: residência em algum local do cenário com liberdade de circulação.
- >> F = Fixa: residência em algum local do cenário com circulação restrita ou impossível.

Liste até 6 conhecimentos e/ou efeitos mágicos fundamentais com as respectivas especialidades, se houver, e os itens mais importantes.

Para converter a personagem do Sistema Rápido para o Sistema Básico, procure nas Matrizes de Perfil a matriz que melhor corresponde à sua pontuação de competências e complete o restante das Planilhas. Se houver mais de uma opção de matrizes correspondentes, escolha aquela cujo perfil melhor representa sua personagem.



DIAGRAMA DE RELACIONAMENTOS

AUXILIAR
Participa ativamente dos desafios da história ao lado da sua personagem.
Sorte algum dano que a sua personagem deve reparar.
VÍTIMA

Sorteie ou escolha cartas do Baralho de Personagens do cenário para cada função marcada no Diagrama. Se a carta sair em posição normal, a função será a escrita em posição normal; se a carta sair em posição invertida, a função será a escrita em posição invertida.

DOADOR/A
Fornecer recursos, informações, pistas ou itens.
Compete com sua personagem pelo mesmo objetivo.
RIVAL

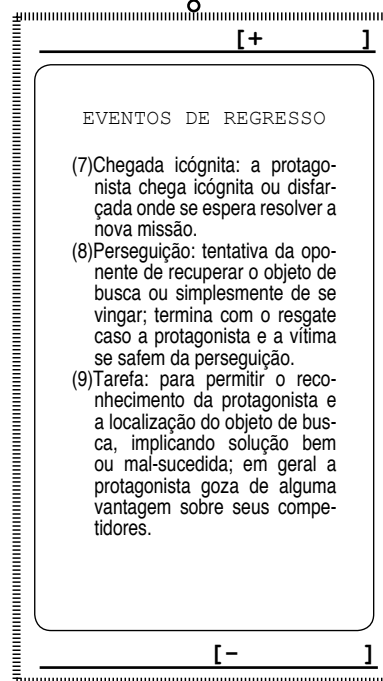
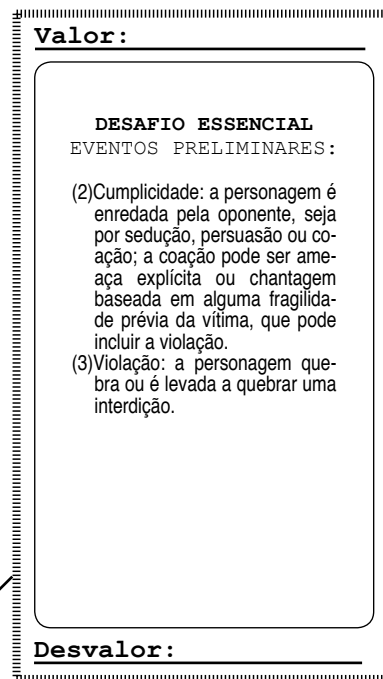
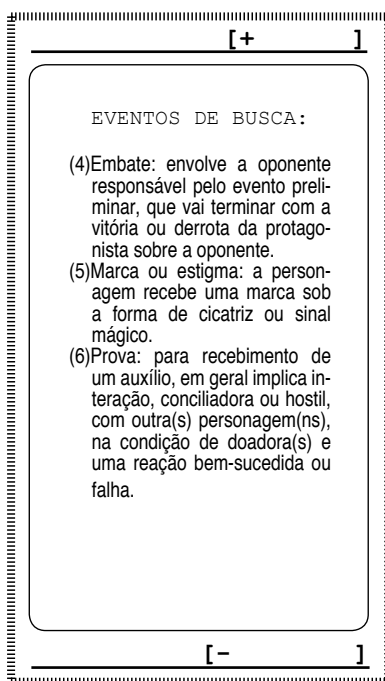
MANDANTE
Proponente da missão ou desafio.
Antagoniza sua personagem de algum modo destrutivo.
OPONENTE



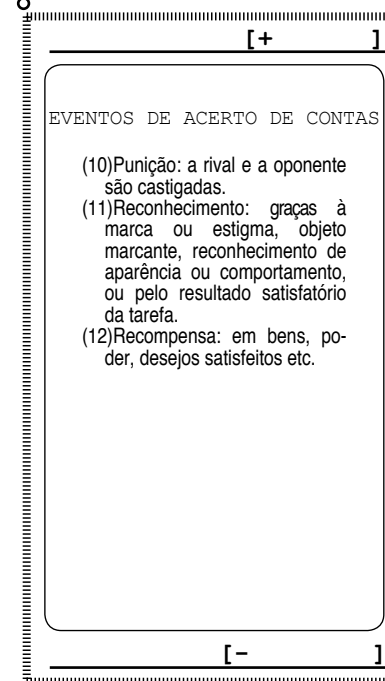
DIAGRAMA DE MISSÃO [PERSONAGEM]

Este diagrama representa um desafio essencial recorrente na vida da personagem, determinado pelo valor, que sempre vai interferir positiva ou negativamente nos outros eventos, e de desafios individuais da personagem numa aventura coletiva.

1. Indicar o Valor/Desvalor no Desafio Essencial.
2. Embaralhar as cartas de Evento com posições diversas (normal e invertida).
3. Sortear uma carta de Evento Preliminar e anotar o resultado no Desafio Essencial; esse evento vai interferir qualitativamente nos outros; a posição desta carta é indiferente.
4. No início de cada aventura, sortear uma carta de Evento de Busca, uma de Evento de Regresso e uma de Evento de Acerto de Contas e anotar os resultados nos respectivos espaços do diagrama. Atenção para a posição: se a carta sair em posição normal, a personagem terá o bônus pertinente a seu valor e ao evento preliminar sorteado, naquele evento daquela aventura; se sair invertida, terá a penalidade pertinente a seu adesvalor e ao evento preliminar sorteado, naquele evento daquela aventura. As interferências qualitativas devem ser determinadas pelo/a Mestre de acordo com a narrativa. As interferências quantitativas (bônus ou penalidade) variam de acordo com o cúmulo de pontos positivos e/ou negativos da personagem.



5. Caso queira relacionar eventos sorteados e personagens sorteadas no Diagrama de Relacionamentos, utilize a lista:
Protagonista (PC): violação, cumplicidade; prova, marca, embate; perseguição, chegada icôgnita, tarefa recompensa, reconhecimento.
Vítima: violação, cumplicidade; perseguição; recompensa, reconhecimento.
Auxiliar: embate; perseguição; chegada icôgnita, tarefa; recompensa, reconhecimento.
Rival: cumplicidade; embate; perseguição; punição.
Doador/a: prova; reconhecimento.
Oponente: cumplicidade; embate; perseguição; punição.
Mandante: prova; tarefa; reconhecimento.
Para mais eventos, consulte o Sistema de Regras Básico, seção Dicas para Criação de Aventuras [<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/incorporais-basico.pdf>].



Este diagrama representa situações-chave que movem a trama e que sofrem interferências diretas das decisões dos/as jogadores.

1. Esse diagrama pode ser montado antes da sessão, por sorteio ou escolha, e guiar o/a Mestre na construção de um roteiro. Ou pode ser usado durante a sessão, alterando a história conforme as ações das personagens.
2. Separar as cartas por tipo de evento: Preliminares, Busca, Regresso e Acerto de Contas.
3. Sortear ou escolher o aspecto que irá reger aquele evento;
4. Observar as cartas de evento similar sorteadas por cada jogador/a nos seus respectivos Diagramas de Missão: o/a Mestre pode absorver as interferências de cada personagem no evento coletivo, gerando resultados múltiplos e complexos, que vão afetar individualmente cada personagem.

5. Caso queira relacionar eventos sorteados e personagens sorteadas no Diagrama de Relacionamentos, utilize a lista:

Protagonista (PC): violação, cumplicidade; prova, marca, embate; perseguição, chegada icógnita, tarefa recompensa, reconhecimento.

Vítima: violação, cumplicidade; perseguição; recompensa, reconhecimento.

Auxiliar: embate; perseguição; chegada icógnita, tarefa; recompensa, reconhecimento.

Rival: cumplicidade; embate; perseguição; punição.

Doador/a: prova; reconhecimento.

Oponente: cumplicidade; embate; perseguição; punição.

Mandante: prova; tarefa; reconhecimento.

Para mais eventos, consulte o Sistema de Regras Básico, seção Dicas para Criação de Aventuras [<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/incorporais-basico.pdf>].

