

## ACÓLITO

Você passou sua vida a serviço de um templo de algum deus específico ou de um panteão de deuses. Você age como um intermediário entre o reino divino e o reino dos mortais, realizando rituais e ofertando sacrifícios para conduzir adoradores para a presença do divino. Você não é necessariamente um clérigo – realizar ritos sagrados não é a mesma coisa que canalizar poder divino.

Escolha um deus, um panteão de deuses ou algum outro ser quase-divino, dentre aqueles listados no apêndice B ou aqueles especificados pelo seu Mestre, e converse com seu Mestre pra detalhar a natureza do seu serviço religioso. Você era um serviçal menor no templo, criado desde a infância para auxiliar os sacerdotes em ritos sagrados? Ou era um alto sacerdote que repentinamente experimentou uma chamada para servir o seu Deus de uma forma diferente? Talvez você fosse o líder de um pequeno culto fora de qualquer estrutura de templo estabelecida, ou mesmo uma seita secreta que servia a uma entidade demoníaca que agora você nega.

**Proficiências em Perícias:** Intuição, Religião

**Idiomas:** Dois a sua escolha

**Equipamento:** Um símbolo sagrado (um presente dado a você quando entrou para o sacerdócio), um livro de orações ou uma roda de preces, 5 palitos de incenso, vestimentas, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 15 peças de ouro

### HABILIDADE: ABRIGO DOS FIÉIS

Como um acólito, você detém o respeito daqueles que compartilham de sua fé, e pode realizar cerimônias de sua divindade. Você e seus companheiros de aventura podem esperar receber cura gratuita e caridade de um templo, santuário ou outra presença estabilizada de sua fé, embora devam fornecer quaisquer componentes materiais necessários para as magias. Aqueles que compartilham de sua religião vão lhe dar suporte (mas somente a você), para um estilo de vida modesto.

Você também pode possuir laços com um templo específico devotado a sua divindade ou panteão, e fixar residência com eles. Pode ser o templo que você esteja acostumado a servir, se ainda tiver boas relações com ele, ou um templo no qual encontrou um novo lar. Enquanto nas proximidades desse templo, você pode invocar os sacerdotes para assisti-lo, conquanto que essa assistência não seja de alguma forma danosa para o membro e que o mantenha em boa relação com seu templo.

### CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Acólitos são moldados pela sua experiência em templos ou outras comunidades religiosas. Seu estudo da história e dogmas de sua fé, e sua relação com os templos, santuários ou hierarquias afetam seus maneirismos e ideais. Seus defeitos podem ser uma hipocrisia oculta ou ideias hereges, ou um ideal ou vínculo visto como fanatismo.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu idealizo um herói da minha fé, e constantemente me refiro a seus êxitos e façanhas pessoais.
2	Eu posso encontrar lugar-comum mesmo entre meus inimigos mais poderosos, sendo empático com eles e sempre trabalhando pela paz.
3	Eu vejo presságios em cada evento e ação. Os deuses estão falando conosco, nós apenas temos de ouvi-los.
4	Nada pode abalar minha atitude positiva.
5	Eu cito (corretamente ou não) textos sagrados e provérbios em quase qualquer situação.
6	Eu sou tolerante (ou intolerante) a qualquer outra fé, e respeito (ou condeno) a adoração a outros deuses.
7	Eu aproveito comida fina, bebidas entre a alta sociedade do meu templo. Minha vida dura me fornece isso.
8	Eu passo tanto tempo em meu templo que possuo pouca prática em lidar com as pessoas do mundo externo.

d6	Ideal
1	<b>Tradição.</b> As tradições ancestrais de adoração e sacrifício devem ser preservadas e perpetradas. (Leal)
2	<b>Caridade.</b> Eu sempre tento ajudar aqueles em necessidade, não importando o custo pessoal. (Bom)
3	<b>Mudança.</b> Nós devemos deixar claro que as mudanças divinas são uma constante no mundo. (Caótico)
4	<b>Poder.</b> Eu espero, um dia, chegar ao topo da hierarquizada minha religião. (Leal)
5	<b>Fé.</b> Eu acredito que minha divindade guia minhas ações. Eu tenho fé que, se trabalhar duro, coisas boas acontecerão. (Leal)
6	<b>Aspiração.</b> Eu busco obter a graça do meu deus fazendo com que minhas ações sejam determinadas pelos seus ensinamentos. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Eu morreria para recuperar uma relíquia ancestral de minha fé, perdida há muito tempo.
2	Eu ainda terei minha vingança sobre o templo corrupto que me acusou de heresia.
3	Eu devo minha vida ao sacerdote que me acolheu quando meus pais faleceram.
4	Tudo o que faço, faço pelo povo.
5	Eu farei qualquer coisa para proteger o templo que sirvo.
6	Eu devo proteger um texto sagrado. Meus inimigos dizem ser herege e tentam destruí-lo.

d6	Fraqueza
1	Eu julgo os outros severamente, e a mim mesmo mais ainda.
2	Eu deposito muita confiança naqueles que detêm o poder hierárquico de meu templo.
3	Minha devoção às vezes me cega perante aqueles que professam a fé do meu deus.
4	Meu pensamento é inflexível.
5	Eu suspeito de estranhos, e sempre espero o pior deles.
6	Depois de escolhido um objetivo, eu fico obcecado em cumpri-lo, até mesmo em detrimento de minha própria vida.



# ARTESÃO DE GUILDA

Você é membro de uma guilda de artesãos, hábil em um campo particular e intimamente associado com outros artesãos. Você é uma parte bem estabelecida de um mundo mercantil, libertado pelo talento e riqueza de restrições da ordem social feudal. Você aprendeu suas habilidades como um aprendiz de um mestre artesão, sob o patrocínio de sua guilda, até que você se tornou um mestre de direito.

**Proficiências em Perícias:** Intuição, Persuasão  
**Proficiências em Ferramentas:** Um tipo de ferramentas de artesanato  
**Idiomas:** Um da sua escolha

**Equipamento:** Um conjunto de ferramentas de artesanato (de sua escolha), uma carta de apresentação da sua guilda, um conjunto de roupas de viagem e uma algibeira contendo 15 peças de ouro.

## NEGÓCIOS DA GUILDA

Guildas são geralmente encontradas em cidades grandes o suficiente para apoiar vários artesãos que praticam o mesmo ofício. Entretanto, sua guilda pode em vez disso ser uma rede livre de artesãos que cada um trabalha em uma aldeia diferente dentro de um reino maior. Converse com seu Mestre para determinar a natureza da sua guilda. Você pode selecionar os negócios da sua guilda da tabela Negócios da Guilda ou rolar aleatoriamente.

Como membro da sua guilda, você conhece as habilidades necessárias para criar itens acabados de matérias primas (refletida na sua proficiência com um certo tipo de ferramentas de artesanato), bem como os princípios do comércio e práticas de bons negócios. A questão agora é saber se você abandonou o seu comércio por aventura ou assumiu o esforço de se aventurar e comercializar ao mesmo tempo.

## HABILIDADE: MEMBRO DE GUILDA

Como um membro estabelecido e respeitado da guilda, você pode contar com alguns benefícios que a adesão fornece. Seus companheiros membros da guilda fornecerão a você hospedagem e alimentação se necessário, e pagarão por seu funeral se precisar. Em algumas vilas e cidades, a Casa oferece um lugar central para encontrar outros membros de sua profissão, que pode ser um bom lugar para encontrar consumidores potenciais, aliados, ou prestadores de serviços.

As guildas muitas vezes exercem um enorme poder político. Se você for acusado de um crime, sua guilda irá apoiá-lo se um bom caso pode ser feito para a sua inocência ou o crime é justificável. Você também pode ter acesso a poderosas figuras políticas através da guilda, se você for um membro com boas condições. Tais ligações podem requerer doações de dinheiro ou itens mágicos para os cofres da guilda.

Você deve pagar a quota de 5 po por mês para a guilda. Se você esquecer do pagamento, você deve repor o valor da dívida para permanecer nas boas graças da guilda.

## CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Artesãos de guilda estão entre as pessoas mais comuns do mundo – até eles aposentarem suas ferramentas e assumirem uma carreira de aventuras. Eles entendem o valor do trabalho duro e da importância da comunidade, mas eles são vulneráveis aos pecados da ganância e da cobiça.

## VARIANTE DE ARTESÃO DE GUILDA: COMERCIANTE DE GUILDA

Em vez de uma guilda de artesãos, você pode pertencer a uma guilda mercante, mestres de caravanas, ou lojistas. Você não cria itens, mas ganha a vida através da compra e venda dos trabalhos dos outros (ou das matérias-primas que os artesãos precisam para o ofício). Sua guilda pode ser um grande consórcio de comerciantes (ou família) com interesses por toda a região. Talvez você transporte mercadorias de um lugar para outro, de navio, vagão, ou caravana, ou compra a partir de comerciantes viajantes e os vende em sua própria loja. De certa forma, a vida do comerciante viajante presta-se a aventura muito mais do que a vida de um artesão.

Em vez de proficiência com ferramentas de artesanato, você pode ser proficiente com ferramentas de navegação ou um idioma adicional. E em vez de ferramentas de artesanato, você pode começar com uma mula e uma carroça.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu acredito que qualquer coisa que vale a pena ser feita vale a pena ser bem feita. Eu não posso fugir – eu sou perfeccionista.
2	Eu sou um esnobe que menospreza aqueles que não sabem apreciar uma boa arte.
3	Eu sempre quero saber como as coisas funcionam e o que motiva as pessoas.
4	Eu sou cheio de aforismos espirituosos e tenho um provérbio para cada ocasião.
5	Eu sou rude com pessoas que não tem meu compromisso com o trabalho duro e limpo.
6	Eu gosto de discorrer longamente sobre a minha profissão.
7	Eu não me separo do meu dinheiro facilmente e irei pechinchar incansavelmente para conseguir o melhor negócio possível.
8	Eu sou bem conhecido pelo meu trabalho, e eu quero ter certeza que todo mundo gosta dele. Eu fico abalado quando pessoas não ouvirem falar de mim.

d6	Ideal
1	<b>Comunidade.</b> É dever de todos os povos civilizados fortalecer os laços da comunidade e a segurança da civilização. (Leal)
2	<b>Generosidade.</b> Meus talentos foram dados a mim para que eu pudesse usá-los para beneficiar o mundo. (Bom)
3	<b>Liberdade.</b> Todos devem ser livres para buscar o seu próprio sustento. (Caótico)
4	<b>Ganância.</b> Eu somente estou nisso pelo dinheiro. (Mal)
5	<b>Povo.</b> Eu estou comprometido com as pessoas que eu me preocupo, não com os ideais. (Neutro)
6	<b>Aspiração.</b> Me esforço para ser o melhor no meu trabalho.

d6	Vínculo
1	A loja onde eu aprendi o meu ofício é o lugar mais importante do mundo para mim.
2	Eu criei um grande trabalho para alguém, e então o achei indigno de recebê-lo. Ainda procuro por alguém digno.
3	Devo muito à minha guilda por me forjar em quem sou hoje.
4	Eu persigo a riqueza para conseguir o amor de alguém.
5	Um dia eu retornarei a minha guilda e provarei que eu sou o melhor artesão de todos.
6	Eu irei me vingar das forças malignas que destruíram meu local de trabalho e arruinaram a minha vida.

d6	Fraqueza
1	Eu vou fazer de tudo para por minhas mãos em algo raro ou inestimável.
2	Sou rápido em assumir que alguém está tentando me trapacear.
3	Ninguém deve saber que um dia eu roubei dinheiro dos cofres da guilda.
4	Eu nunca estou satisfeito com o que eu tenho – eu sempre quero mais.
5	Eu mataria para adquirir um título de nobreza.
6	Eu tenho ciúmes terríveis de qualquer pessoa que possa ofuscar a minha obra. Onde quer que eu vá, estou cercado de rivais.

d20	Negócios da Guilda		
1	Alquimistas e boticários	11	Coureiros, esfoladores e curtidores de couro
2	Armeiros, serralheiros, e refinadores	12	Maçons e pedreiros
3	Cervejeiros, destiladores e vinicultores	13	Pintores, decoradores e fabricantes de letreiros
4	Calígrafos, escribas e escrivães	14	Ceramistas e oleiros
5	Carpinteiros, talhadores e rebocadores	15	Carpinteiros naval e fabricantes de veleiros
6	Cartógrafos, topógrafos e gráficos	16	Ferreiros e forjadores de metal
7	Sapateiros	17	Funileiros, latoeiros e folheiros
8	Cozinheiros e padeiros	18	Fabricantes de carroças e fabricantes de rodas
9	Fabricantes de vidro e vidraceiros	19	Tecelões e tintureiros
10	Joalheiros e ourives	20	Entalhadores, toneleiros e fabricantes de arco



## ARTISTA

Você prospera na frente de uma plateia. Você sabe como arrebatá-los, entretê-los, e até inspirá-los. Suas poesias podem agitar os corações daqueles que lhe ouve, despertar tristeza ou alegria, riso ou fúria. Sua música levanta os espíritos deles ou capta a tristeza. Seus passos de dança cativam, seu humor ofende. Qualquer que seja a técnica que você usa, sua arte é sua vida.

**Proficiências em Perícias:** Acrobacia, Performance

**Proficiências em Ferramentas:** kit de disfarce, um tipo de instrumento musical

**Equipamento:** Um instrumento musical (um de sua escolha), um item de um admirador (carta de amor, mecha de cabelo ou bugiganga) e uma algibeira contendo 15 peças de ouro.

### ROTINAS DO ARTISTA

Um bom artista é versátil, apimentando cada performance com uma variedade de rotinas diferentes. Escolha de uma até três rotinas ou role na tabela para definir sua experiência como artista.

### HABILIDADE: PELA DEMANDA POPULAR

Você pode sempre encontrar um lugar para se apresentar, geralmente em uma estalagem ou taberna, mas possivelmente em um circo, um teatro, ou mesmo em uma corte de nobres. Em qualquer lugar, você recebe hospedagem e comida grátis, em um padrão modesto ou confortável (dependendo da qualidade do estabelecimento), a medida da apresentação de cada noite. Além disso, sua performance o torna uma espécie de figura local. Quando estranhos reconhecem você em uma cidade onde você se apresentou, eles normalmente começam a gostar de você.

### CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Artistas de sucesso tem que ser capaz de capturar e prender a atenção do público, então eles tendem a ter personalidades extravagantes ou contundentes. Eles são inclinados para o romantismo e muitas vezes se apegam a ideais de mente elevada sobre a prática da arte e da apreciação da beleza.

### VARIANTE DE ARTISTA: GLADIADOR

Um gladiador é um artista tanto quanto um menestrel ou artista de circo, treinado para fazer as artes do combate em um espetáculo para a multidão poder desfrutar. Este tipo de combate chamativo é a sua rotina de artista, embora você possa ter também algumas habilidades como um acrobata ou ator. Usando sua habilidade Por Demanda Popular, você pode achar um lugar que dispões de combate para entretenimento – talvez uma arena de gladiadores ou um clube de luta secreto. Você pode substituir o instrumento musical no seu equipamento, por uma arma barata incomum, como uma rede ou tridente.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu conheço uma história relevante para quase todas as situações.
2	Sempre que venho a um lugar novo, eu coleciono rumores locais e espalho boatos.
3	Eu sou um romântico incurável, sempre procurando por “alguém especial”.
4	Ninguém fica com raiva de mim ou ao meu redor por muito tempo, já que eu posso acalmar ânimos.
5	Eu amo um bom insulto, mesmo um insulto que é dirigido a mim.
6	Eu fico amargo se eu não sou o centro das atenções.
7	Eu contentarei com nada menos do que a perfeição.
8	Eu mudo meu humor ou minha mente tão rápido quanto eu mudo uma nota em uma canção.

d6	Ideal
1	<b>Beleza.</b> Quando eu atuo, eu faço o mundo ser melhor. (Bom)
2	<b>Tradição.</b> As histórias, lendas, e canções do passado nunca serão esquecidas, pois eles nos ensinam quem nós somos. (Leal).
3	<b>Criatividade.</b> O mundo está necessitado de novas ideias e ação ousada. (Caótico)
4	<b>Ganância.</b> Eu estou nisso somente pelo dinheiro e pela fama. (Mal)
5	<b>Povo.</b> Eu gosto de ver sorrisos nos rostos das pessoas quando eu atuo. Isso é tudo o que importa. (Neutro)
6	<b>Honestidade.</b> A arte deve refletir a alma; ela deve vir de dentro e revelar quem realmente somos. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Meu instrumento é o meu bem mais precioso, e ele me lembra de alguém que eu amo.
2	Alguém roubou meu precioso instrumento, e algum dia eu vou recuperá-lo.
3	Eu quero ser famoso, custe o que custar.
4	Eu idolatro um herói de lendas antigas e avalio meus atos pelos dessa pessoa.
5	Eu farei qualquer coisa para provar minha superioridade sobre meu odiado rival.
6	Eu farei qualquer coisa pelos outros membros da minha velha trupe.

d6	Fraqueza
1	Eu frei qualquer coisa para ganhar fama e renome.
2	Eu sou um otário de rosto bonito.
3	Um escândalo me impede de sempre voltar para casa novamente. Esse tipo de problema parece me seguir.
4	Uma vez eu satirizei um nobre que ainda quer minha cabeça. Foi um erro que provavelmente vai se repetir.
5	Eu tenho problema para manter meus sentimentos verdadeiros ocultos. Minha língua afiada me mete em problemas.
6	Apesar dos meus melhores esforços, eu não sou confiável para os meus amigos.

d10	Rotina do artista	d10	Rotina do artista
1	Ator	6	Instrumentista
2	Dançarino	7	Poeta
3	Engolidor de fogo	8	Cantor
4	Bobo da corte	9	Contador de histórias
5	Malabarista	10	Acrobata





## CHARLATÃO

Você sempre teve um jeito com as pessoas. Você sabe o que os toca, você pode provocar os desejos de seus corações depois de alguns minutos de conversa, e com algumas perguntas importantes você pode lê-los como se fossem livros infantis. É um talento útil, e que você está perfeitamente disposto a usar para sua vantagem.

Você sabe o que as pessoas querem e você entrega, ou melhor, você promete entregar. O bom senso deve guiar as pessoas para longe de coisas que parecem boas demais para ser verdade, mas o senso comum parece estar em falta quando você está por perto. A garrafa de líquido cor de rosa certamente vai curar essa erupção inconveniente, esta pomada – nada mais do que um pouco de gordura com uma pitada de pó de prata – pode restaurar a juventude e vigor, e há uma ponte na cidade que de repente está a venda. Estas maravilhas soam improváveis, mas você as faz soar com o um negócio real.

**Proficiências em Perícias:** Enganação, Prestidigitação

**Proficiências em ferramentas:** kit de disfarce, kit de falsificação

**Equipamento:** Um conjunto de roupas finas, um kit de disfarce, ferramentas de enganação a sua escolha (dez garrafas fechadas com rolha cheias com líquidos coloridos, um conjunto de dados viciados, um baralho de cartas marcadas ou um anel de sinete de um duque imaginário) e uma algibeira contendo 15 peças de ouro

### ESQUEMAS FAVORITOS

Cada charlatão tem um ponto de vista que ele ou ela usa em preferencia a outros esquemas. Escolha uma farsa favorita ou role na tabela.

### HABILIDADE: IDENTIDADE FALSA

Você criou uma segunda identidade que inclui documentação, conhecimentos estabelecidos, e disfarces que lhe permitam assumir essa pessoa. Adicionalmente, você pode forjar documentos incluindo papéis oficiais e cartas pessoais, desde que você tenha visto um exemplar daquele tipo de documento ou a caligrafia que você tentar copiar.

### CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Charlatões são personagens coloridos que escondem seu eu verdadeiro por trás de máscaras que eles constroem. Eles refletem o que as pessoas querem ver, o que eles querem acreditar e como eles veem o mundo. Mas o eu verdadeiro deles são as vezes atormentados por uma consciência inquieta, um velho inimigo, ou problemas profundos de confiança.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu me apaixono e desapaixono facilmente, e estou sempre buscando alguém
2	Eu tenho uma piada para cada ocasião, especialmente ocasiões onde o humor é inapropriado
3	Elogiar é o meu truque preferido para conseguir o que eu quero
4	Eu sou um jogador nato que não posso resistir a me arriscar por uma potencial recompensa
5	Eu minto sobre quase tudo, mesmo quando não há uma boa razão para isso
6	Sarcasmos e insultos são as minhas escolhas de armas
7	Eu mantenho vários símbolos sagrados em mim e invoco qualquer que seja a divindade que venha a ser útil a qualquer momento
8	Eu embolso qualquer coisa que eu vejo que pode ter algum valor

d6	Ideal
1	<b>Independência.</b> Eu sou um espírito livre – ninguém me diz o que fazer. (Caótico)
2	<b>Equidade.</b> Eu nunca tenho como alvo pessoas que não podem perder algumas moedas. (Leal)
3	<b>Caridade.</b> Eu distribuo o dinheiro que eu adquiri com pessoas que realmente precisam. (Bom)
4	<b>Criatividade.</b> Eu nunca uso o mesmo golpe duas vezes. (Caótico)
5	<b>Amizade.</b> Bens materiais veem e vão. Laços de amizades duram para sempre. (Bom)
6	<b>Aspiração.</b> Eu sou determinado a me tornar alguém melhor. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Eu enganei a pessoa errada e tenho que trabalhar para garantir que essa pessoa nunca cruze o meu caminho ou o caminho daqueles que eu gosto.
2	Devo tudo ao meu mentor – uma pessoa horrível que provavelmente está apodrecendo em uma prisão em algum lugar.
3	Em algum lugar lá fora, eu tenho um filho que não me conhece. Eu estou fazendo o mundo melhor para ele ou ela.
4	Eu venho de uma família nobre, e um dia eu vou recuperar minhas terras e o título daqueles que me roubaram.
5	Uma pessoa poderosa matou alguém que eu amo. Algum dia, eu vou ter a minha vingança.
6	Eu enganei e arruínei uma pessoa que não merecia isso. Eu procuro reparar meus erros mas nunca serei capaz de me perdoar.

d6	Fraqueza
1	Eu não resisto a um rosto bonito.
2	Estou sempre em dívida. Eu gasto meus ganhos ilícitos em luxúrias decadentes o mais rápido que eu consigo obtê-los.
3	Eu estou convicto de que ninguém pode me enganar do mesmo jeito que eu engano os outros.
4	Eu sou ganancioso com meus próprios bens. Eu não posso resistir a me arriscar se houver dinheiro envolvido.
5	Eu não posso resistir a golpear pessoas mais poderosas do que eu.
6	Eu odeio admitir isso e odiarei a mim mesmo por isso, mas eu correrei e preservarei a minha própria pele se as coisas ficarem difíceis.

d6	Golpe
1	Eu trapaceio em jogos de azar
2	Eu raspo moedas ou forjo documentos
3	Eu me insinuo na vida das pessoas para atacar suas fraquezas e obter suas fortunas
4	Eu uso novas identidades, como roupas
5	Eu faço jogos usando habilidade manual nas esquinas
6	Eu convenço pessoas que aquele lixo inútil é mais valioso que seu suado dinheiro



## CRIMINOSO

Você é um criminoso experiente com um histórico de contravenções. Você gastou um bom tempo entre outros criminosos e ainda mantém contato com eles e com o submundo do crime. Você está mais perto do que a maioria das pessoas do assassinato, roubo e violência que prevalece no ventre da sociedade, e você sobreviveu até esse ponto desprezando a lei e os regulamentos da sociedade.

**Proficiências em Perícias:** Enganação, Furtividade

**Proficiências em Ferramentas:** Um tipo de conjunto de jogos, ferramentas de ladino

**Equipamento:** Um pé de cabra, um conjunto de roupas escuras comuns com capuz e uma algibeira contendo 15 peças de ouro.

### ESPECIALIDADE CRIMINAL

Existem muitos tipos de criminosos, e dentro de uma guilda de ladrões ou organização criminosa similar, membros individuais possuem especialidades particulares. Mesmo criminosos que operam fora destas organizações têm fortes preferências por certos tipos de crimes em detrimento de outros. Escolha o papel que desempenhou em sua vida de criminoso, ou role na tabela.

### HABILIDADE: CONTATO CRIMINOSO

Você tem um contato seguro e confiável que age como seu informante em uma rede criminosa. Você sabe como conseguir mensagens de e para o seu contato, mesmo a grandes distâncias; especificamente, você conhece os mensageiros locais, mestres de caravana corruptos, e marinheiros escusos que podem transmitir seus recados.

### CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Criminosos parecem ser vilões por fora, e muitos deles são vilões por dentro também. Mas alguns possuem características simpáticas, senão redentoras. Pode sim haver honra entre ladrões, mas criminosos raramente mostram qualquer respeito pela lei ou autoridade.

### VARIANTE DE CRIMINOSO: ESPÍÃO

Embora suas habilidades não sejam muito diferentes das habilidades de ladrões ou contrabandistas, você aprendeu e praticou-as em um contexto bem diferente: como um agente de espionagem. Você pode ser um agente oficial sancionado pela coroa ou talvez você vende os segredos que descobre pela oferta mais alta.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu sempre tenho um plano para o que fazer quando as coisas dão errado.
2	Eu estou sempre calmo, não importa a situação. Eu nunca levanto minha voz ou deixo minhas emoções me controlarem.
3	A primeira coisa que faço ao chegar a um novo local é decorar a localização de coisas valiosas – ou onde essas coisas podem estar escondidas.
4	Eu prefiro fazer um novo amigo a um novo inimigo.
5	Eu sou incrivelmente receoso em confiar. Aqueles que parecem mais amigáveis geralmente têm mais a esconder.
6	Eu não presto atenção aos riscos envolvidos em uma situação. Nunca me alerte sobre as probabilidades de fracasso.
7	A melhor maneira de me levar a fazer algo é dizendo que eu não posso fazer.
8	Eu explodo ao menor insulto.

d6	Ideal
1	<b>Honra.</b> Eu não roubo de irmãos de profissão. (Leal)
2	<b>Liberdade.</b> Correntes foram feitas para serem quebradas, assim como aqueles que as forjaram. (Caótico)
3	<b>Caridade.</b> Eu roubo dos ricos para dar aos que realmente precisam. (Bom)
4	<b>Ganância.</b> Eu farei qualquer coisa para me tornar rico. (Mal)
5	<b>Povo.</b> Eu sou leal aos meus amigos, não a qualquer ideal, e todos sabem que posso viajar até o Estige por aqueles que eu me preocupo. (Neutro)
6	<b>Redenção.</b> Há uma centelha de bondade em todo mundo. (Bom)

d6	Vínculo
1	Eu estou tentando quitar uma velha dívida que tenho com um generoso benfeitor.
2	Meus ganhos ilícitos são para sustentar minha família.
3	Algo importante foi roubado de mim, e eu vou recuperá-lo.
4	Eu me tornarei o maior ladino que já existiu.
5	Eu sou culpado de um terrível crime. Espero algum dia poder me redimir.
6	Alguém que amo morreu por causa de um erro que cometi. Isso nunca acontecerá novamente.

d6	Fraqueza
1	Quando vejo algo valioso, não consigo pensar em mais nada, além de rouba-lo.
2	Quando confrontado com uma escolha entre dinheiro e amigo, eu geralmente escolho o dinheiro.
3	Se há um plano, eu vou esquecê-lo. Se eu não esquecê-lo, vou ignorá-lo.
4	Eu tenho um “tique” que revela se estou mentindo.
5	Eu viro as costas e corro quando as coisas começam a ficar ruins.
6	Um inocente foi preso por um crime que eu cometi. Por mim tudo bem.

d8	Especialidade	d8	Especialidade
1	Chantagista	5	Ladrão de estrada
2	Assaltante	6	Assassino de aluguel
3	Executor	7	Batedor de carteiras
4	Receptador	8	Contrabandista



# EREMITA

Você viveu em reclusão – ou em uma comunidade protegida, como um mosteiro, ou totalmente sozinho – para uma formação de parte de sua vida. Em seu tempo afastado do clamor da sociedade, você encontrou silêncio, solidão, e talvez algumas das respostas que você procurava.

**Proficiências em Perícias:** Medicina, Religião

**Proficiências em Ferramentas:** kit de herbalismo

**Idiomas:** Um da sua escolha

**Equipamento:** Um porta pergaminho recheado de notas de seus estudos ou orações, um cobertor de inverno, um conjunto de roupas comuns, um kit de herbalismo e 5 peças de ouro.

## VIDA DE RECLUSÃO

Qual foi a razão do seu isolamento, e o que mudou para permitir que você acabasse com a solidão? Você pode conversar com o seu Mestre para determinar a exata natureza da sua reclusão, ou você pode escolher ou rolar na tabela para determinar a razão por trás de sua reclusão.

## HABILIDADE: DESCOBERTA

A reclusão tranquila de seu exílio estendido deu a você acesso a uma descoberta única e poderosa. A exata natureza dessa revelação depende da natureza de sua reclusão. Pode ser uma grande verdade sobre os cosmos, os deuses, os poderosos seres dos planos exteriores, ou as forças da natureza. Pode ser uma situação que ninguém tenha visto antes. Você pode ter descoberto um fato há muito tempo esquecido, ou desenterrado uma relíquia do passado que poderia reescrever a história. Pode ser uma informação que seria prejudicial as pessoas que levaram você ao exílio, e daí a razão do seu retorno a sociedade.

Converse com o seu Mestre para determinar os detalhes da sua descoberta e seu impacto na campanha.

## CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Alguns eremitas estão bem adaptados a uma vida de reclusão, enquanto outros se irritam contra ela e anseiam por companhia. Quer eles abracem a solidão ou anseiam escapar dela, a vida solitária molda as atitudes e ideais. Poucos são levados levemente a loucura por seus anos a parte da sociedade.

## OUTROS EREMITAS

Este antecedente Eremita assume um tipo contemplativo de reclusão que permite espaço para estudo e oração. E você quiser jogar recluso em um deserto áspero que vive fora das terras enquanto evita companhia de outras pessoas, olhe para o antecedente Forasteiro. Por outro lado, se você quer ir em uma direção mais religiosa, o Acólito pode ser o que você esteja procurando. Ou pode até ser um Charlatão, se passando por uma pessoa sábia e santa e deixando tolos piedosos ajuda-lo.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu estive isolado por tanto tempo que eu raramente falo, preferindo gestos e grunhidos ocasionais.
2	Eu sou absolutamente sereno, mesmo em face do desastre.
3	O líder da minha comunidade tinha algo sábio a dizer sobre cada tópico, e eu estou ansioso para compartilhar essa sabedoria.
4	Eu sinto uma enorme empatia por todos os que sofrem.
5	Eu estou alheio a etiqueta e expectativas sociais.
6	Eu conecto tudo o que me acontece a um grande plano cósmico.
7	Eu muitas vezes me perco em meus próprios pensamentos e contemplação, tornando-me alheio ao meu redor.
8	Eu estou trabalhando em uma grande teoria filosófica e amo compartilhar minhas ideias.

d6	Ideal
1	<b>Bem Maior.</b> Meus dons são feitos para serem compartilhados com todos, não para serem usados em meu próprio benefício. (Bom)
2	<b>Lógica.</b> Emoções não devem nublar nossos sentidos do que é certo e verdadeiro, ou o nosso pensamento lógico. (Leal)
3	<b>Pensamento Livre.</b> Questionamento e curiosidade são os pilares do progresso. (Caótico)
4	<b>Poder.</b> Solidão e contemplação são caminhos que levam ao poder místico ou mágico. (Mal)
5	<b>Viva e Deixe Viver.</b> Se intrometer nos assuntos dos outros só causa problemas. (Neutro)
6	<b>Autoconhecimento.</b> Se você conhece a si mesmo, não há mais nada para conhecer. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Nada é mais importante do que outros membros do meu convento, ordem, ou associação.
2	Eu entrei em reclusão para me esconder daqueles que podem ainda estar me caçando. Devo um dia enfrenta-los.
3	Eu ainda estou procurando a iluminação que eu persegui na minha reclusão, e ela ainda me escapa.
4	Eu entrei em reclusão porque eu amei que eu não poderia ter.
5	Se a minha descoberta for revelada, ela poderá trazer ruína ao mundo.
6	Meu isolamento me deu grande conhecimento sobre um grande mal que somente eu posso destruir.

d6	Fraqueza
1	Agora que eu retornei ao mundo, eu aproveito seus prazeres um pouco mais.
2	Eu abrigo trevas, pensamentos sanguinários que meu isolamento e meditação não conseguiram dominar.
3	Eu sou dogmático em meus pensamentos e filosofia.
4	Eu deixo minha necessidade de vencer argumentos ofuscar amizades e harmonia.
5	Eu arrisco muito para descobrir um pedacinho do conhecimento perdido.
6	Eu gosto de guardar segredos e não os compartilho com ninguém.

d8	Vida de Reclusão
1	Eu estava a procura de iluminação espiritual.
2	Eu estava participando da vida em comunidade de acordo com os ditames da ordem religiosa.
3	Eu estava exilado por um crime que eu não cometi.
4	Eu me retirei da sociedade depois que um evento alterou a minha vida.
5	Eu precisava de um lugar tranquilo para trabalhar na minha arte, literatura, música ou manifesto.
6	Eu precisava comungar com a natureza, longe da civilização.
7	Eu era o protetor de uma antiga ruína ou relíquia.
8	Eu era um peregrino em busca de uma pessoa, lugar, ou relíquia de significado espiritual.



## FORASTEIRO

Você cresceu no ermo, longe da civilização e do conforto da cidade e da tecnologia. Você já testemunhou a migração de rebanhos maiores que florestas, sobreviveu a clima mais extremo do que qualquer morador da cidade pode compreender e gostou da solidão de ser a única criatura pensante por quilômetros em qualquer direção. Os ermos estão no seu sangue, como se você fosse um nômade, um explorador, um recluso, um caçador-coletor, ou mesmo um saqueador. Mesmo nos lugares onde você não conhece as características específicas do terreno, você conhece os caminhos dos mundos selvagens.

**Proficiências em Perícias:** Atletismo, Sobrevivência

**Proficiências em Ferramentas:** Um tipo de instrumento musical

**Idiomas:** Um da sua escolha

**Equipamento:** Um cajado, uma armadilha de caça, um troféu de um animal que você matou, um conjunto de roupas de viajante e uma bolsa algibeira contendo 10 peças de ouro.

### ORIGEM

Você já esteve em lugares estranhos e viu coisas que os outros não conseguem entender. Considere algumas das terras que você visitou, e como elas impactaram você. Você pode rolar na tabela a seguir para determinar sua ocupação durante seu tempo no mundo selvagem, ou escolher uma que melhor se adapte a sua personalidade.

### HABILIDADE: ANDARILHO

Você tem uma excelente memória para mapas e geografia, e você sempre pode lembrar da disposição geral do terreno, assentamentos e outras coisas ao redor. Adicionalmente, você pode encontrar comida e água fresca para si mesmo e até cinco outras pessoas por dia, desde que a região ofereça bagas, água e assim por diante.

### CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Muitas vezes considerado rude e grosseiro entre as pessoas civilizadas, forasteiros tem pouco respeito pelos maneirismos da vida nas cidades. Os laços de tribo, clã, família, e o mundo natural de que eles são parte, são os laços mais importantes para a maioria dos forasteiros.

d10	Origem	d10	Origem
1	Guarda florestal	6	Caçador de recompensas
2	Armadilheiro	7	Peregrino
3	Colono	8	Nômade tribal
4	Guia	9	Caçador-coletor
5	Exilado ou pária	10	Saqueador tribal

d8	Traço de Personalidade
1	Eu sou impulsionado por um desejo de viajar que me levou para longe de casa.
2	Eu vejo os meus amigos como se eles fossem uma ninhada de filhotes recém-nascidos.
3	Uma vez eu corri 40 quilômetros sem parar para avisar ao meu clã da aproximação de uma horda de orcs. Eu faria tudo de novo se eu tiver que fazer.
4	Eu tenho uma lição para cada situação, elaborado a partir da observação da natureza.
5	Eu não dou valor a pessoas ricas ou bem-educadas. Dinheiro e maneiras não irão salva-lo de um urso-coruja faminto.
6	Eu estou sempre pegando coisas, brincando com elas distraidamente, e as vezes quebrando-as acidentalmente.
7	Eu me sinto muito mais confortável ao redor de animais do que de pessoas.
8	Eu fui, na verdade, criado por lobos.

d6	Ideal
1	<b>Mudança.</b> Vida é como as estações do ano, em constante mudança, e nós devemos mudar com ela. (Caótico)
2	<b>Bem Maior.</b> É responsabilidade de cada pessoa trazer o máximo de felicidade para toda a tribo. (Bom)
3	<b>Honra.</b> Se eu me desonrar, eu desonro meu clã inteiro. (Leal)
4	<b>Poder.</b> Os mais fortes são destinados a governar. (Mal)
5	<b>Natureza.</b> O mundo natural é mais importante do que todas as construções da civilização. (Neutro)
6	<b>Glória.</b> Eu preciso ganhar glória em batalha, para mim e para meu clã. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Minha família, clã ou tribo é a coisa mais importante na minha vida, mesmo quando eles estão longe de mim.
2	Um ferimento na natureza intocada do meu lar é um ferimento em mim.
3	Eu trarei uma terrível ira sobre os malfeitores que destruíram a minha terra natal.
4	Eu sou o último da minha tribo, e cabe a mim garantir que os nomes deles virem lenda.
5	Eu sofro visões terríveis de um desastre que está por vir e farei qualquer coisa para evita-lo.
6	É o meu dever providenciar crianças para sustentar minha tribo.

d6	Fraqueza
1	Eu sou muito apaixonado por cerveja, vinho e outras bebidas alcoólicas.
2	Não há espaço para cuidados em uma vida vivida ao máximo.
3	Eu me lembro de cada insulto que eu recebi e nutro um ressentimento silencioso em relação a qualquer um que já me ofendeu.
4	Eu sou lento para confiar nas pessoas de outras raças, tribos e sociedades.
5	Violência é a minha reposta para quase todos os desafios.
6	Não espere de mim salvar aqueles que não podem salvar a si mesmo. É caminho da natureza que o mais forte prospera e o mais fraco perece.





# HERÓI POPULAR

Você veio de uma categoria humilde da sociedade, mas está destinado a muito mais. O povo de sua vila já o reconhece como campeão, e seu destino o conduz a batalhas contra tiranos e monstros que ameaçam o povo aonde quer que ele vá.

**Proficiências em Perícias:** Adestrar Animais, Sobrevivência

**Proficiências em Ferramentas:** Um tipo de ferramentas de artesanato, veículos (terrestres)

**Equipamento:** Um conjunto de ferramentas de artesanato (de sua escolha), uma pá, uma panela de ferro, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 peças de ouro.

## EVENTO DEFINIDOR

Você anteriormente possuía uma simples profissão entre os camponeses, talvez um fazendeiro, mineiro, serviçal, pastor, lenhador ou até mesmo coveiro. Mas algo aconteceu e o colocou em um caminho diferente, marcando-o para grandes feitos. Escolha ou determine aleatoriamente um evento definidor que o marcou como o herói do povo.

## HABILIDADE: HOSPITALIDADE RÚSTICA

Já que você ascendeu da categoria de pessoas comuns, é fácil se misturar a eles. Você pode encontrar lugar entre os camponeses para se esconder, descansar ou se recuperar, a menos que isso ofereça um risco direto a eles. Eles o esconderão da lei e de qualquer um procurando por você, conquanto que não tenham que arriscar suas vidas por você.

## CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Um herói popular é uma pessoa comum, pra melhor ou pra pior. Muitos heróis populares olham para suas origens humildes como uma virtude, não uma deficiência, e seus lares e comunidades permanecem muito importantes para eles.

d10	Evento Definidor
1	Eu me levantei contra agentes de um tirano.
2	Eu salvei pessoas durante um desastre natural.
3	Eu enfrentei sozinho um terrível monstro.
4	Eu roubei de um mercador corrupto para ajudar os pobres.
5	Eu liderei uma milícia em batalha contra um exército.
6	Eu invadi o castelo de um tirano e roubei armas para entregar ao povo.
7	Eu treinei os camponeses no uso de ferramentas agrícolas como armas para enfrentar soldados de um tirano.
8	Um lorde rescindiu um decreto que desfavorecia o povo após eu protestar contra ele.
9	Um ser celestial, feérico, ou similar, deu-me uma bênção ou revelou minha origem secreta.
10	Recrutado para o exército de um lorde, eu prevaleci na liderança e fui contemplado por heroísmo.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu julgo as pessoas por suas ações, não por suas palavras.
2	Se alguém está em apuros, eu estou sempre pronto para ajudar.
3	Quando eu fixo minha mente em algo, eu sigo esse caminho, não importa o que fique no meu caminho.
4	Eu possuo um forte senso de justiça e sempre tento encontrar a solução mais equitativa para os argumentos.
5	Eu confio em minhas habilidades e farei o que for necessário para que os outros confiem também.
6	Pensar é para os outros, eu prefiro agir.
7	Eu abuso de palavras longas na tentativa de soar inteligente.
8	Eu me entedio fácil. Pra onde devo ir para me encontrar com meu destino?

d6	Ideal
1	<b>Respeito.</b> As pessoas merecem ser tratadas com dignidade e respeito. (Bom)
2	<b>Justiça.</b> Ninguém merece tratamento preferencial perante a lei, quanto menos há alguém acima dela. (Leal)
3	<b>Liberdade.</b> Não pode haver permissão para tiranos oprimirem o povo. (Caótico)
4	<b>Força.</b> Se eu ficar forte, eu posso pegar tudo o que eu quiser – o que eu desejar. (Mal)
5	<b>Sinceridade.</b> Não há nada de bom em fingir ser algo que não sou. (Neutro)
6	<b>Destino.</b> Nada nem ninguém pode me manter longo do meu chamado. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Eu tenho família, embora não faça a mínima ideia de onde eles estão. Um dia, espero vê-los novamente.
2	Eu trabalhei na terra, eu amo a terra, e eu defenderei a terra.
3	Um nobre orgulhoso me deu uma bela surra, eu vou me vingar em qualquer valentão que encontrar.
4	Minhas ferramentas são símbolo de minha vida passada, eu as carregarei para nunca me esquecer de minhas origens.
5	Eu devo proteger aqueles que não podem fazê-lo por si.
6	Eu desejo que meu amor de infância venha comigo para que eu possa buscar meu destino.

d6	Fraqueza
1	O tirano que comanda minha terra não vai parar até ver meu cadáver.
2	Eu estou convencido sobre o significado do meu destino, e cego aos riscos e falhas.
3	As pessoas que me conhecem desde criança sabem de um vergonhoso segredo meu, eu não poderei voltar para casa nunca.
4	Eu tenho uma fraqueza pelos vícios da cidade, especialmente a bebedeira.
5	Secretamente, eu acredito que as coisas estariam melhores se eu fosse um tirano que governasse a região.
6	Eu tenho dificuldades em confiar em meus aliados.





## MARINHEIRO

Você navegou em uma embarcação por anos. Nesse tempo você enfrentou poderosas tempestades, monstros das profundezas, e aqueles que queriam afundar sua embarcação para a profundidade sem fim. Seu primeiro amor é a linha distante do horizonte, mas chegou a hora de tentar algo novo. Discuta a natureza do navio que você navegou anteriormente com o seu Mestre. Era um navio mercante, uma embarcação naval, um navio de descoberta, ou um navio pirata? Quão famoso (ou abominável) você é? Essa fama é amplamente explorada? Ainda está navegando, ou sente saudades e presume-se perdido?

Quais eram as suas funções a bordo – contramestre, capitão, navegador, cozinheiro, ou outra posição? Quem era o capitão e o primeiro imediato? Você deixou o navio de bom grado com seus companheiros, ou em fuga?

**Proficiências em Perícias:** Atletismo, Percepção

**Proficiências em Ferramentas:** Ferramentas de navegador, veículos (marítimo)

**Equipamento:** Uma malagueta\* (porrete), 15 metros de corda de seda, um amuleto da sorte como um pé de coelho ou uma pequena moeda com um buraco no meio (ou você pode rolar uma bugiganga aleatória na tabela Bugigangas no Capítulo 5), um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 peças de ouro.

\* *Pino de madeira ou de metal que se prende na roda do leme*

### HABILIDADE: PASSAGEM DE NAVIO

Quando você precisar, você pode garantir passagem grátis em um veleiro par você e seus companheiros de aventura. Você pode navegar a bordo do navio que você serviu, ou outro navio que você tenha boas relações (talvez um capitaneado por um ex-companheiro de tripulação). Como você está pedindo um favor, você não pode ter certeza que a programação ou a rota rá atender a sua necessidade. Seu Mestre irá determinar quanto tempo leva para chegar onde você precisa ir. Em troca da sua passagem grátis, é esperado que você e seus companheiros ajudem a tripulação durante a viagem.

### CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Marinheiros podem ser muito durões, mas as responsabilidades da vida em um navio fazem deles geralmente bastante confiáveis. A vida a bordo de um navio molda a sua visão e as suas ligações mais importantes

### VARIANTE DE MARINHEIRO: PIRATA

Você passou a sua juventude sob a influência de um infame pirata, um cruel cortador de gargantas que te ensinou a sobreviver em um mundo de tubarões e selvagens. Você já se entregou ao roubo no alto-mar e enviou mais de uma alma merecedora para a sepultura salgada. Medo e derramamento de sangue não são estranhos para você, e você já ganhou de algum modo uma reputação desagradável em muitas cidades portuárias. Se você decidiu que sua carreira de marinheiro envolveu pirataria, você pode escolher a habilidade Má Reputação (veja barra lateral) em vez da habilidade Passagem de Navio.

### VARIANTE DE HABILIDADE: MÁ REPUTAÇÃO

Se o seu personagem tem o antecedente Marinheiro, você pode selecionar essa habilidade de antecedente em vez de Passagem de Navio. Não importa onde você vá, as pessoas tem medo de você devido a sua reputação. Quando você estiver em um estabelecimento civilizado você consegue escapar de crimes menores como recusa de pagar comida em uma taverna ou derrubar portas de uma loja local, uma vez que a maioria das pessoas não irão relatar sua atividade para as autoridades.

d8	Traço de Personalidade
1	Meus amigos sabem que podem confiar em mim, não importa o quê.
2	Eu trabalho duro para que eu possa me divertir quando o trabalho for feito.
3	Eu gosto de velejar em novos portos e fazer novos amigos sobre um garraão de cerveja.
4	Eu estico a verdade para o bem de uma boa história.
5	Para mim, uma briga de taverna é uma boa forma de conhecer uma nova cidade.
6	Eu nunca deixo passar uma aposta amigável.
7	Minha linguagem é tão suja quanto um ninho de otyugh
8	Eu gosto de um trabalho bem feito, especialmente se eu conseguir convencer alguém a fazê-lo

d6	Ideal
1	<b>Respeito.</b> A única coisa que mantem um navio unido é o respeito mutuo entre capitão e a tripulação. (Bom)
2	<b>Justiça.</b> Todos nós fazemos o trabalho, então todos nós compartilhamos as recompensas. (Leal)
3	<b>Liberdade.</b> O mar é livre – a liberdade de ir a qualquer lugar e fazer qualquer coisa. (Caótico)
4	<b>Maestria.</b> Eu sou um predador, e os outros navios no mar são a minha presa.
5	<b>Povo.</b> Eu sou comprometido com os meus companheiros de tripulação, não aos ideais. (Neutro)
6	<b>Aspiração.</b> Algum dia eu vou ter o meu próprio navio e desenharei meu próprio destino. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Eu sou leal ao meu capitão em primeiro lugar, todo o resto em segundo.
2	O navio é mais importante – tripulações e capitães veem e vão.
3	Eu sempre me lembro do meu primeiro navio.
4	Em uma cidade portuária, eu tenho uma amante cujos olhos quase me roubaram do mar.
5	Eu fui roubado de minha parte justa nos lucros, e pretendo conseguir o que é meu.
6	Piratas implacáveis assassinaram meu capitão e tripulantes, saquearam nosso navio, e me deixaram para morrer. A vingança será minha.

d6	Fraqueza
1	Eu sigo ordens, mesmo se achar que elas estão erradas.
2	Eu farei de tudo para evitar ter que fazer trabalho extra.
3	Uma vez alguém questionou minha coragem, eu nunca recuo, não importa quão perigosa seja a situação.
4	Uma vez eu comecei a beber, é difícil parar.
5	Eu não consigo ajuda mas bolso com moedas soltas e outras bugigangas me atraem.
6	Meu orgulho provavelmente vai levar a minha destruição.



## MORADOR DE RUA

Você cresceu nas ruas, sozinho, órfão e pobre. Você não tinha ninguém para cuidar e olhar por você, então você aprendeu a se virar sozinho. Você lutou ferozmente por alimento e mantinha uma vigília constante nas outras almas desesperadas que poderiam roubar você. Você dormia nos telhados e becos, exposto aos elementos, e suportou doenças sem a vantagem de remédios ou lugares de recuperação. Você sobreviveu, apesar de todas as dificuldades, e o fez através da astúcia, força, velocidade, ou uma combinação de cada.

Você começa a sua carreira de aventuras com dinheiro suficiente para viver modestamente, mas de forma segura por pelo menos dez dias. Como você conseguiu esse dinheiro? O que te permitiu a libertar-se das circunstâncias desesperadoras e embarcar em uma vida melhor?

**Proficiências em Perícias:** Prestidigitação, Furtividade.

**Proficiências em Ferramentas:** Um kit de disfarces, ferramentas de ladino

**Equipamento:** Uma pequena faca, um mapa da cidade que você cresceu, um rato de estimação, um símbolo para lembrar seus pais, um conjunto de roupas comuns e uma aligibeira contendo 10 peças de ouro.

### HABILIDADE: SEGREDOS DA CIDADE

Você conhece os padrões secretos e fluxo das cidades e pode achar passagens através da expansão urbana que outros se perderiam. Quando você não está em combate, você (e companheiros que você liderar) pode viajar entre quaisquer duas localizações na cidade duas vezes mais rápido que sua movimentação normalmente permitiria.

### CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Moradores de rua são moldados pela vida de pobreza, para o bem e para o mal. Eles tendem a ser motivados por um compromisso com as pessoas com quem partilham a vida na rua ou por um desejo ardente de achar uma vida melhor – e talvez obter algum retorno sobre todas as pessoas ricas que o trataram mal.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu escondo restos de comida e bugigangas nos meus bolsos.
2	Eu faço um monte de perguntas.
3	Eu gosto de me espremer em lugares pequenos onde ninguém pode me pegar.
4	Eu durmo de costas para um parede ou uma árvore, com tudo o que eu tenho embrulhado em um pacote entre meus braços.
5	Eu como feito um porco e tenho maus modos.
6	Eu acho que alguém que é bom comigo está escondendo más intenções.
7	Eu não gosto de tomar banho.
8	Eu digo sem rodeios o que outras pessoas estão insinuando ou escondendo.

d6	Ideal
1	<b>Respeito.</b> Todas as pessoas, ricas ou pobres, merecem respeito. (Bom)
2	<b>Comunidade.</b> Nós temos que cuidar um dos outros, porque ninguém mais irá fazer isso. (Leal)
3	<b>Mudança.</b> Os baixos são erguidos, e os altos e poderosos são derrubados. Mudança é a natureza das coisas. (Caótico)
4	<b>Retribuição.</b> O rico precisa ser apresentado o que a vida e a morte se parecem na sarjeta. (Mal)
5	<b>Povo.</b> Eu ajudo as pessoas que me ajudam – isso é o que nos mantém vivos. (Neutro)
6	<b>Aspiração.</b> Eu vou provar que eu sou digno de uma vida melhor.

d6	Vínculo
1	Minha vila ou cidade é o meu lar, e eu vou lutar para defendê-la.
2	Eu patrocino um orfanato para evitar que outros enfrentem o que eu fui forçado a enfrentar.
3	Eu devo minha sobrevivência a outros moradores de rua que me ensinaram como viver nas ruas.
4	Eu tenho uma dívida que nunca conseguirei pagar com a pessoa que teve pena de mim.
5	Eu escapei da minha vida de pobreza roubando uma pessoa importante, e eu sou procurado por isso.
6	Ninguém mais terá que enfrentar as dificuldades que eu passei,

d6	Fraqueza
1	Se eu estiver em desvantagem, eu vou fugir de uma luta.
2	Ouro parece muito dinheiro para mim, e eu farei qualquer coisa por mais ouro.
3	Eu nunca vou confiar plenamente em alguém além de mim.
4	Eu prefiro matar alguém em seu sono do que em uma luta justa.
5	Não é roubo se eu precisar mais do que aquela pessoa.
6	Pessoas que não conseguem se proteger conseguem o que merecem.



## NOBRE

Você entende de riqueza, poder e privilégio. Você carrega um título nobre, e sua família possui terras, coleta impostos, e exerce uma influência política significativa. Você pode ser um aristocrata mimado pouco familiar com o trabalho ou com o desconforto, um ex-comerciante elevado à nobreza, ou um malandro deserdado com um sentido desproporcional de direitos. Ou você pode ser um proprietário de terra honesto e trabalhador que se preocupa profundamente com as pessoas que vivem e trabalham na sua terra, sutilmente ciente da sua responsabilidade para com eles.

Converse com seu Mestre para chegar a um título adequado e determinar a quantidade de autoridade o título carrega. Um título de nobreza não fica com você – é conectado a uma família inteira, e qualquer título que você segurar, passará para seus filhos. Você não precisa determinar seu título de nobreza sozinho, você também deve conversar com o seu Mestre para descrever sua família e a influência dela sobre você.

Sua família é antiga e estabelecida, ou só recentemente que você foi agraciado com o seu título? Qual a influência que sua família exerce, e sobre qual área? Que tipo de reputação sua família tem entre os outros aristocratas da região? Como as pessoas comuns consideram sua família?

Qual é a sua posição na família? Você é o herdeiro ou o chefe da família? Você já herdou o título? Como você se sente sobre essa responsabilidade? Ou você está tão abaixo da linha de herança que ninguém se importa como que você faz, contanto que você não envergonhe a família? Como é que o chefe da família se sente sobre a sua carreira de aventuras? Você está de bem com a família, ou afastado do restante da família?

Sua família tem um brasão de armas? Uma insígnia que você pode usar em um anel de sinete? Cores específicas que você usa o tempo todo? Um animal que você considera como um símbolo de sua linha ou mesmo um membro espiritual da família?

Esses detalhes ajudam a estabelecer sua família e seu título como características do mundo da campanha.

**Proficiências em Perícias:** História, Persuasão

**Proficiências em Ferramentas:** Um tipo de conjunto de jogo

**Idiomas:** Um da sua escolha

**Equipamento:** Um conjunto de roupas finas, um anel de sinete, um pergaminho de linhagem e uma bolsa contendo 25 peças de ouro.

### HABILIDADE: POSIÇÃO DE PRIVILÉGIO

Graças a sua origem nobre, as pessoas tendem a pensar o melhor de você. Você é bem vindo na alta sociedade, e as pessoas assumem que você tem direito de estar onde você está. As pessoas comuns fazem todos os esforços para acomodá-lo e evitar seu desprazer, e outras pessoas de alta origem tratam você como um membro da mesma esfera social. Você pode garantir uma audiência com um nobre local se você precisar.

### CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Nobres são nascidos e criados para um estilo de vida muito diferente do que a maioria das pessoas já experimentou, e suas personalidades refletem a educação. Um título nobre vem com uma infinidade de vínculos – responsabilidades com a família, com outros nobres (incluindo o soberano), com o povo que confia nos cuidados da família, ou mesmo com o próprio título. Mas essa responsabilidade é uma boa maneira de enfraquecer um nobre.

### VARIANTE DE NOBRE: CAVALEIRO

A cavalaria está entre os mais baixos títulos nobres na maioria das sociedades, mas pode ser o caminho para um status mais elevado. Se você deseja ser um cavaleiro, escolha a habilidade Servos (veja na barra lateral) em vez da habilidade Posição de Privilégio. Um dos seus servos comuns é substituído por um nobre que serve como o seu escudeiro, ajudando você em troca de treinamento em seu próprio caminho para a cavalaria. Seus dois servos restantes pode incluir um cavaleiro para cuidar do cavalo e um servo que lustra sua armadura (e ainda ajuda você a colocá-la).

Como um emblema da cavalaria e os ideais do amor cortesão, você pode incluir entre os seus equipamentos um estandarte ou outro sinal de um nobre lorde ou lady a quem você deu o seu coração – em uma espécie de casta devoção. (Essa pessoa pode ser o seu vínculo)

### VARIANTE DE HABILIDADE: SERVOS

Se o seu personagem tem um antecedente Nobre, você pode selecionar essa habilidade de antecedente em vez de Posição de Privilégio. Você tem o serviço de três servos leais a sua família. Esses servos podem ser assistentes ou mensageiros, e um pode ser um mordomo. Seus servos são pessoas comuns que podem executar tarefas rotineiras para você, mas eles não lutam por você, não seguirão você em áreas obviamente perigosas (como masmorras) e deixarão você se forem frequentemente ameaçados ou abusados.

d8	Traço de Personalidade
1	Minha bajulação eloquente faz com que todos com quem eu converse se sintam a pessoa mais maravilhosa e importante do mundo.
2	As pessoas comuns me amam por minha bondade e generosidade.
3	Ninguém pode duvidar, olhando para o meu porte real, que eu estou acima das massas plebeias.
4	Eu tenho grande cuidado de sempre estar no meu melhor e seguir as últimas modas.
5	Eu não gosto de sujar as minhas mãos, e eu não vou ser pego em acomodações inadequadas.
6	Apesar da minha origem nobre, eu não me coloco acima das outras pessoas. Nós todos temos o mesmo sangue.
7	Meu apoio, uma vez perdido, é perdido para sempre.
8	Se você me ferir, eu irei esmagá-lo, arruinar seu nome, e salgar seus campos.

d6	Ideal
1	<b>Respeito.</b> O respeito me é devido por causa da minha posição, mas todas as pessoas, independente da posição, merecem ser tratados com dignidade. (Bom)
2	<b>Responsabilidade.</b> É o meu dever respeitar a autoridade daqueles acima de mim, assim como aqueles abaixo de mim devem respeito a mim. (Leal)
3	<b>Independente.</b> Devo provar que posso me cuidar sem mimos da minha família. (Caótico)
4	<b>Poder.</b> Se eu puder alcançar mais poder, ninguém vai me dizer o que fazer. (Mal)
5	<b>Família.</b> O sangue corre mais grosso do que a água. (Qualquer)
6	<b>Obrigação Nobre.</b> É o meu dever proteger e cuidar das pessoas abaixo de mim. (Bom)

d6	Vínculo
1	Eu vou encarar qualquer desafio para ganhar a aprovação da minha família.
2	A aliança da minha casa com outra família nobre deve ser mantida a todo custo.
3	Nada é mais importante do que os outros membros da minha família.
4	Eu sou apaixonado pela herdeira de uma família que a minha família despreza.
5	Minha lealdade ao meu soberano é inabalável.
6	O povo comum deve me ver como um herói do povo.

d6	Fraqueza
1	Eu secretamente acredito que todos estão abaixo de mim.
2	Eu escondo um segredo verdadeiramente escandaloso que poderia arruinar minha família para sempre.
3	Eu também ouvi muitas vezes insultos e ameaças veladas em cada palavra dirigida a mim, e me irrita muito rápido.
4	Eu tenho um desejo insaciável de prazeres carnavais.
5	Na verdade, o mundo gira ao meu redor.
6	Pelas minhas palavras e ações, muitas vezes envergonho minha família.





# SÁBIO

Você ficou anos aprendendo sobre o conhecimento do multiverso. Você decorou manuscritos, estudou pergaminhos e escutou os grandes especialistas nos temas que lhe interessam. Seus esforços fizeram de você um mestre no seu campo de estudo.

**Proficiências em Perícias:** Arcanismo, História

**Idiomas:** Dois a sua escolha

**Equipamento:** Um vidro de tinta negra, uma pena, uma faca pequena, uma carta de um falecido colega lhe perguntando algo que nunca terá a chance de responder, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 peças de ouro.

**Especialidade**

Para determinar a natureza de seus estudos, role um d8 ou escolha entre as opções na tabela.

## HABILIDADE: PESQUISADOR

Quando você tentar obter ou recuperar um fragmento de conhecimento que você não conheça aquela informação, você descobre aonde e com quem pode obter essa informação. Normalmente ela será adquirida em bibliotecas, arquivos de escribas, universidade ou de outros sábios e pessoas aptas. Seu Mestre pode decidir que o conhecimento que você procura está escondido em algum lugar quase inacessível, ou é simplesmente impossível de se obter. Desvendar os segredos mais profundos do multiverso pode requerer uma campanha inteira.

## CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Sábios são definidos por seus extensivos estudos, e suas características refletem essa vida de estudo. Devotados a perseguição do conhecimento, um sábio valoriza qualquer informação acadêmica – algumas vezes como apenas importante, outras vezes mais importantes que seus próprios ideais.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu uso palavras polissilábicas para endossar minha impressão de grande erudição.
2	Eu já li todos os livros das grandes bibliotecas do mundo – ou gosto de me vangloriar de que tenha lido.
3	Eu costumo ajudar os outros que não são tão inteligentes quanto eu, e pacientemente explico tudo quantas vezes forem necessárias.
4	Não há nada que eu goste mais do que um bom mistério.
5	Eu voluntariamente escuto cada lado, e seus argumentos, antes de tomar uma decisão final.
6	Eu... falo... lentamente... ao conversar... com idiotas... que tentam... se comparar... comigo.
7	Eu sou terrível e horivelmente desastroso em situações sociais.
8	Estou convencido de que todos tentam roubar os meus segredos.

d6	Ideal
1	<b>Conhecimento.</b> O caminho para o poder e o auto aperfeiçoamento é através do conhecimento. (Neutro)
2	<b>Beleza.</b> O que a beleza aponta para além de nós mesmo também é verdadeiro. (Bom)
3	<b>Lógica.</b> Emoções não devem nublar seu pensamento lógico. (Leal)
4	<b>Sem Limites.</b> Nada pode apaziguar a possibilidade infinita de toda a existência. (Caótico)
5	<b>Poder.</b> Conhecimento é o caminho para o poder e a dominação. (Mal)
6	<b>Auto Aperfeiçoamento.</b> O objetivo de uma vida de estudos é a melhoria de si mesmo. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	É meu dever proteger meus estudantes.
2	Eu guardo um texto ancestral que contém terríveis segredos que não podem cair em mãos erradas.
3	Eu trabalho para preservar uma biblioteca, universidade, arquivo de escribas ou monastério.
4	O trabalho da minha vida é uma série de tomos relatando um campo ou conhecimento específico.
5	Eu venho procurando a minha vida inteira pela resposta de certa questão.
6	Eu vendi minha alma por conhecimento. Espero realizar grandes feitos para ganhá-la de volta.

d6	Fraqueza
1	Eu me distraio facilmente com a promessa de informação.
2	Muitas pessoas gritam e correm quando veem um demônio. Eu paro e tomo notas de sua anatomia.
3	Desvendar um mistério ancestral pode muito bem valer o preço e uma civilização.
4	E prefiro soluções óbvias a complicadas.
5	Eu falo sem antes pensar em minhas palavras, invariavelmente insultando outros.
6	Eu não consigo guardar um segredo para salvar minha vida. Ou a vida de qualquer outra pessoa.

d8	Especialidade	d8	Especialidade
1	Alquimista	5	Professor
2	Astrônomo	6	Pesquisador
3	Acadêmico desacreditado	7	Aprendiz de mago
4	Bibliotecário	8	Escriba



## SOLDADO

A guerra esteve na sua vida desde que você se recorda. Você foi treinado desde jovem, estudou o uso das armas e armaduras, aprendeu técnicas básicas de sobrevivência, incluindo como permanecer vivo no campo de batalha. Você pode ter feito parte de uma armada nacional, ou uma companhia de mercenários, talvez até mesmo uma milícia local, que cresceu proeminentemente durante uma guerra recente.

Quando escolher esse antecedente, converse com seu Mestre para determinar qual organização militar você fez parte, quão longe você progrediu na hierarquia e que tipos de experiência você teve durante a sua carreira militar. Foi um exército de guarda, uma patrulha de cidade ou a milícia de uma pequena vila? Ou talvez você tenha participado da defesa pessoal de um nobre ou mercador, ou de um cartel de mercenários.

**Proficiências em Perícias:** Atletismo, Intimidação.

**Proficiências em Ferramentas:** Um tipo de conjunto de jogos, veículos (terrestres)

**Equipamento:** Uma insígnia de patente, um troféu obtido de um inimigo caído (uma adaga, lâmina quebrada ou pedaço de um estandarte), um conjunto de dados de osso ou cartas de baralho, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 peças de ouro.

### ESPECIALIDADE

Durante seu tempo como soldado, você teve um papel específico em sua unidade ou exército. Role um d8 ou escolha entre as opções da tabela abaixo para determinar seu papel:

#### HABILIDADE: PATENTE MILITAR

Você possui uma patente militar da sua carreira como soldado. Soldados leais a sua antiga organização reconhecem sua autoridade e influência, e lhe prestam deferência, se forem de uma patente mais baixa. Você pode invocar sua patente para exercer influência sobre soldados e requisitar equipamentos simples ou cavalos para uso temporário. Você também pode ganhar acesso a acampamentos militares aliados e fortalezas onde sua patente é reconhecida.

#### CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Os horrores de guerra combinados com a rígida disciplina que o serviço militar cobra, deixa marcas em todos os soldados, moldando seus ideais, criando fortes vínculos e até mesmo os deixando assustados e vulneráveis ao medo, vergonha e ódio.

d8	Especialidade	d8	Especialidade
1	Oficial	5	Curandeiro
2	Batedor	6	Contramestre
3	Infantaria	7	Porta-estandarte
4	Cavalaria	8	Apoio (cozinheiro, ferreiro, ou semelhantes)

d8	Traço de Personalidade
1	Eu sou sempre polido e respeitoso.
2	Eu sou assombrado pelas memórias da guerra. Não consigo tirar as imagens de violência da minha cabeça.
3	Eu perdi muitos amigos, e sou muito devagar para fazer novos.
4	Eu tenho muitas histórias de inspiração e cautela da minha experiência militar que são relevantes em todas as situações de combate.
5	Eu não consigo encarar um Sabujo Infernal sem vacilar.
6	Eu gosto de ser forte e de quebrar coisas.
7	Eu tenho um senso de humor cru.
8	Eu enfrento os problemas de frente. Uma solução direta é o melhor caminho para o sucesso.

d6	Ideal
1	<b>Grande Bondade.</b> Nossa pilhagem é para sustentar nossas vidas em defesa de outros. (Bom)
2	<b>Responsabilidade.</b> Eu faço o que tenho que fazer e obedeço a autoridade. (Leal)
3	<b>Independência.</b> Quando pessoas seguem uma ordem cegamente, elas suportam um tipo de tirania. (Caótico)
4	<b>Força.</b> A vida é como uma guerra, o mais forte vence. (Mal)
5	<b>Viva e Deixe Viver.</b> Ideais não são valiosos se você os matar, ou for à guerra por eles. (Neutro)
6	<b>Nação.</b> Minha cidade, nação ou meu povo, são tudo o que importa pra mim. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Eu ainda daria a minha vida pelas pessoas com quem servi.
2	Alguém salvou minha vida no campo de batalha. Desde aquele dia eu nunca deixo nenhum amigo pra trás.
3	Minha honra é minha vida.
4	Eu nunca esquecerei a destruidora derrota que minha companhia sofreu ou os inimigos que a causaram.
5	Aqueles que lutam ao meu lado são por quem vale a pena morrer.
6	Eu luto por aqueles que não podem lutar por si mesmos.

d6	Fraqueza
1	O inimigo monstruoso que enfrentei em uma batalha ainda me deixa morto de medo.
2	Eu tenho pouco respeito por aqueles que não se provam bons combatentes.
3	Eu cometi um terrível erro em batalha, o que custou muitas vidas – eu farei de tudo para manter esse erro em segredo.
4	Meu ódio por meus inimigos é cego e irracional.
5	Eu obedeço a lei, mesmo se a lei trouxe a angústia.
6	Eu prefiro comer minha armadura a admitir que estou errado.

