



# Profissões

## Investigador

- **Custo:** 4 pts
- **Passivo** : Vantagem em testes de Percepção e Investigação.
- **Façonha (1×/sessão)** : Revele uma pista oculta sem rolagem.

## Ferreiro

- **Custo:** 6 pts
- **Passivo** : Repara armas e armaduras entre combates. Elas ganham bonus de +1 de dano ou bonus de ataque. Vantagem em construção de estruturas.
- **Façonha (1×/sessão)** : Construa ou repare uma estrutura básica, ou erga uma barricada improvisada que forneça cobertura parcial, em minutos.

## Curandeiro

- **Custo:** 4 pts
- **Passivo** : Vantagem em coleta de plantas e preparo de poções; descanso curto recupera +2 PV.
- **Façonha (1×/cena)** : Crie um unguento que cura 1d6 PV ou neutraliza veneno OU estabilize um aliado a 0 PV e restaure 1 PV.

## Bibliotecário

- **Custo:** 4 pts
- **Passivo** : Vantagem em pesquisas e recall de informações escritas.
- **Façonha (1×/sessão)** : Lembre-se de um detalhe crucial de um tomo já lido.

## Bardo

- **Custo:** 6 pts
- **Passivo** : +1 em testes de Performance. Pode soltar magias com CAR. Ganha 1 caminho de magia nível 1.
- **Façonha (1×/sessão)** : Inspire aliados, concedendo +1 em todos os testes por 3 rodadas.

## Mercador

- **Custo:** 3 pts
- **Passivo** : Sempre negocia desconto e conhece rumores frescos (Vantagem em barganhas).
- **Façonha (1×/sessão)** : Troque um item por equivalente sem custo extra OU produza um item comum de sua bolsa conforme necessidade.

## Navegador

- **Custo:** 4 pts
- **Passivo** : Vantagem em navegação terrestre e marítima.
- **Façonha (1×/sessão)** : Encurte uma jornada ou evite um encontro hostil.

## Nobre

- **Custo:** 7 pts
- **Passivo** : Recebe título nobre, terras e vassalos ligados ao nome da família.
- **Façonha (1×/sessão)** : Convocar um favor político ou obter acesso restrito.