**Desenvolvimento de Personagem**

**Qualidades e Defeitos**

Além de nome e apelidos os personagens, para uma melhor imersão, possuem traços de personalidade que impactam na interpretação e rumo da sessão. Também conhecidos como tendências, qualidades e defeitos são características positivas e negativas que podem ser colocadas em um personagem.

Um personagem no mínimo tem que possuir três defeitos e três qualidades, com um máximo de cinco nessas vertentes. Além disso existem os ambíguos que são tanto fortes e fracos de personalidade, que ocupam espaço tanto nas qualidades quanto em defeitos na ficha de um personagem ao mesmo tempo.

* **Qualidades:**

**Corajoso**: lida facilmente com tarefas perigosas, oponentes poderosos ou situações desesperadoras.

**Empático**: capaz de entender sentimentos de pessoas e criaturas como ninguém.

**Paciente**: além de calmo e tranquilo, sempre aguarda pela melhor oportunidade.

**Leal**: amado por animais, dificilmente traí ou é traído por um de seus companheiros.

**Proativo**: ágil e esperto, propenso a tomar a primeira atitude não importando a situação

**Altruísta**: generoso e bondoso, com tendência de sempre ajudar os fracos e necessitados.

**Cordial**: elegante e formal, um talento na arte da nobreza e etiqueta.

**Criativo**: uma mente brilhante acorrentada apenas pelos limites de seu corpo e de seu tempo.

**Focado**: uma mente afiada como navalha que nunca pode ser dispersa de seus objetivos.

**Carismático**: especialista em comunicação, obtendo afeição de todos os seres a sua volta.

* **Defeitos:**

**Indeciso**: dificuldade em escolher partidos, sempre pensativo em relação atitudes ou ações.

**Ganancioso**: um vício inconsciente em acumular capital e bens materiais sem dividir com ninguém.

**Irritado**: possuí um pavio curto, além de uma tendência a provocar conflitos desnecessários.

**Irresponsável**: esquece ou tem indisposição a fazer tarefas importantes.

**Covarde**: possui dificuldade em interagir ou provar seu valor desde situações normais como desconfortáveis.

**Egoísta**: apenas uma única coisa importa aqui, você.

**Babaca**: se porta como alguém completamente desagradável e indiferente em relação aos outros.

**Cruel**: possui um fascínio e sadismo com o sofrimento alheio.

**Arrogante**: não aceita sugestões de melhorias ou outras ideias que não sejam de sua autoria, além de sempre se vangloriar.

**Preguiçoso**:

* **Ambíguos:**

**Ambicioso**: batalha por seus objetivos mesmo que se auto prejudique.

**Frio**: pode disfarçar sentimentos e feições além de manter a calma, mas possui dificuldade em desenvolver sentimentos.

**Sensível**: facilmente afetado por coisas externas também podendo se expressar melhor.

**Otimista**: mantem-se positivo e sempre vê o melhor lado das coisas mesmo que não exista.

**Honesto**: não segura a língua ao dizer verdades, sempre precisas.

**Controlador**: pode fazer planos extremamente elaborados, mas se frustra quando algo sai do esperado.

**Exigente**: crítico e observador sobre as coisas e as pessoas a sua volta.

**Inocente**: ingênuo em relação a má índole, mas é extremamente amado por criaturas sem racionalidade.

**Excêntrico**: possui características únicas e bizarras, sempre se distinguindo dos demais.

**Ousado**: demonstra indiferença ou superioridade a qualquer situação.

**Origens**

As origens, diferentes de traços de personalidades, não possuem exigências ou limitações, são mais como fonte de inspiração para história do personagem como eventos, nações, organizações e fatos.

* **Capital de Libers:**

(liberiense)

Libers é a primeira e única república democrática de Salon’gar. Uma cidade portuária que ganhou muito poder em sua criação por ser um ponto entre rotas comerciais do **Mar Liberto**, que se deu o nome.

A cidade possui arredores de praias e matas, tendo uma forte desigualdade social entre profissões pecuárias e pesca com os frutos do comercio desenfreado como advocacia, política e relações exteriores.

Há vários grupos de mercenários na capital que podem interceptar mercadorias, vandalizar negócios e ameaçar camponeses dos arredores, além de revoluções trabalhista e greves.

**Berço de ouro:** os nobres vivem no centro da capital, filho de magnatas, políticos e ex-aristocratas.

**Berço comum:** a classe média trabalha em grandes companhias ou oferece serviços locais, pagando taxas de impostos e “segurança”.

**Berço de palha:** os menos favorecidos tentam sobreviver nos becos da capital ou em periferias construídas na praia ou em jangadas móveis próximas, através do comercio local ou pequenos delitos.

* **Arredores de Tandlard:**

(bárbaros ou bárbaros do norte)

Tandlard é um complexo gélido sendo uma divisão natural entre arredores de pinheiros e o extremo norte ou também conhecido como Norte Glacial. Uma gigantesca aurora boreal de cor carmesim auxilia nessa divisão, sendo eterna aplicando uma escuridão mágica nos céus para sempre ser visível.

A população que vive nos arredores e montes gélidos possui influências culturais e religiosas baseado no contato de seus ancestrais e criaturas místicas do extremo norte, sendo totalmente voltado a guerra e a glória.

Um costume muito comum é o de invadir e saquear povos locais utilizando de arcas mágicas que nadam entre as neves e picos de gelo, construindo uma hierarquia baseada em vitórias e espólios.

**Berço de ouro:** descendente de uma linha vitoriosa de conquistadores, possuindo riquezas e ornamentos de diversas culturas do norte.

**Berço comum:** faz parte de vilas magicamente remotas que se defendem bem de invasões.

**Berço de palha:** refugiado de povos massacrados, servindo como escravo, vassalo ou pagador de impostos.

* **Leste de Nemya:**

(Nemyniano)

Nemya já foi a maior cidade de homens feras que já existiu em toda história de Salon’gar, sendo atualmente ruínas amaldiçoadas e assombradas pelos mortos.

Após visitas de um culto religiosos misterioso, o leste da cidade foi exorcizado permitindo a moradia de mendigos e místicos, sendo um ponto turísticos para aventureiros do mundo todo que desejam se aprofundar no coração da cidade e suas masmorras.

**Berço de ouro:** descendente de aventureiros que conquistaram masmorras, possuindo artefatos mágicos e milagrosos.

**Berço comum:** a cidade possui uma demanda por agências funerárias e serviços de limpeza, sendo o trabalho mais comum.

**Berço de palha:** um refugiado de algum lugar do mundo morando entre os escombros, realizando delitos ou adivinhações “mágicas” por esmolas.

* **Cidade-Forte de Ibélia:**

Uma cidade fortaleza fortemente armada e uma disciplina militar lendária, dizem as histórias que é uma das únicas civilizações existentes desde a **Era Sem Sol**.

Ibélia possui uma hierarquia militar baseado em patente que definem o seu nível social e político na cidade, possuindo um comércio baseado em fabricação de armaduras e armamentos, possuindo os melhores ferreiros do mundo.

**Berço de ouro:** filho de uma família de generais ou grande artesões.

**Berço comum:** filho de ferreiros locais para novos recrutas ou soldados rebaixados.

**Berço de palha:** um estrangeiro começando a carreira como recruta ou aprendiz de ferreiro.

* **Cidades Errantes:**

No extenso deserto de Balebus existem criaturas colossais misteriosas com uma lealdade enigmática aos nobres, gigantescas centopeias que carregam cidades a suas costas chamadas de **Ha'Lash**.

Existem sete dessas criaturas com um nome de cada dia da semana, referente a quando entram em contato com a **Torre Mecânica de Balebus**, onde os moradores da centopeia podem negociar e comprar bugigangas e artifícios dos engenheiros.

Essas cidades possuem comércio através da “pesca” de especiarias dos mares de areia utilizando-se de zepelins.

**Berço de ouro:** descendente de famílias ou vassalos dos mestres de Ha’Lash.

**Berço comum:** pescador ou de algum serviço comum da cidade errante.

**Berço de palha:** descendente de exilados, destinado a vagar pelo deserto sem o auxílio dos zepelins ou Ha’Lash, vulnerável a fauna agressiva do deserto.

* **Torre Mecânica de Balebus:**

Uma torre feita de uma engenharia mágica ancestral com uma altura que corta as nuvens. Por eras foi o lar dos melhores engenheiros, médicos e inventores de toda Salon’gar, sempre compartilhando suas inovações pelo mundo através das pousadas das cidades errantes, os Ha’Lash.

A torre de Balebus é uma das únicas sociedades sobreviventes da **Era Sem Sol**. Sua economia é baseada no progresso científico e divulgação de invenções, além da troca de mercadorias por alimentos e especiarias do mundo inteiro.

**Berço de ouro:** filho de um grande inventor ou médico.

**Berço comum:** inovador inexperiente ou enfermeiro.

**Berço de palha:** imigrante, executando trabalhos como limpeza ou assistente de oficinas e centros médicos.

* **Império Ashkar:**

A civilização mais antiga de Salon’gar, sendo um conjunto de povos humanos unidos por tradições e valores milenares. Possui muitos templos devotos a Salon, sendo um ponto turístico para monges e religiosos.

Ashkar possui o maior tribunal do mundo, além do melhor sistema jurídico laico já estruturado, mesmo sendo um império culturalmente religioso e rigoroso.

A economia é baseada em feudos sistemas agrícolas e comércios locais com fins do bem da família e comunidade, sem foco em lucros ou comércio externo.

**Berço de ouro:** .

**Berço comum:** .

**Berço de palha:** .

* **Vales do Sul Oculto:**

.

**Berço de ouro:** .

**Berço comum:** .

**Berço de palha:** .