

Artistas

Perícias Bases	
Espetáculo de Rua	12
Carisma	12
Ludibriar	11
Belas Artes	13
Percepção Humana	10
Apresentação	13
Persuasão	10
Sedução	12
Etiqueta Social	8
Sabedoria de Rua	7

INT	4
REF	3
DES	4
CORPO	2
VEL	4
EMP	7
CRI	2
VON	4

ATORD	3
CORR	12
SALTO	2
EST	15
FARDO	20
REC	3
PV	15
VIGOR	0

Toda vez que chego a uma cidade nova, eu gosto de passar a primeira noite numa taverna. Heh! Se tiver tempo para gastar. Canecão de ale, salsicha e pão! Melhor refeição do planeta, principalmente se você esteve comendo apenas cogumelos e coelho durante uma semana! Você pode apostar que se houver um artista na taverna, ele vai ganhar uma boa grana comigo! Heh! Adoro uma boa apresentação! Fazer malabarismo e arremessar facas são as melhores! E é claro que você pode encontrar também uma moça (ou um cara) que fazem o seu tipo. Um mundo de variedades com os artistas!

—Rodolf Kazmer

Armadura
Nenhuma

Armas
Nenhuma

Apresentação de Artista
Os artistas existem em várias formas e tamanhos. Escolha um:
• Músicos: carregam um instrumento de sua escolha.
• Escritores: carregam um kit de escrita e um diário.
• Circenses: substituem Belas Artes por Atletismo.
• Prostitutas: carregam um kit de maquiagem.

Inventário	
Itens Mundanos (1d6)	Coroas (3d6)

Trabalhadores

Perícias Bases	
Atletismo	12
Consciência	7
Brigar	8
Coragem	7
Tolerância	12
Intimidação	6
Físico	14
Resistir Coerção	7
Cavalgar	5
Sobrevivência no Ermo	6

INT	3
REF	4
DES	4
CORPO	6
VEL	3
EMP	3
CRI	3
VON	4

ATORD	5
CORR	9
SALTO	1
EST	25
FARDO	60
REC	5
PV	25
VIGOR	0

Pessoas comuns estão apenas tentando sobreviver no mundo. É uma pena que sempre acabam presos nos planos de nobres e de impérios. Heh! Metade do povo que encontro passa o seu dia descarregando navios, cortando madeira ou construindo coisas, pedra sobre pedra. Não é o tipo de vida que invejo, mas, poxa, bota comida na mesa. Passei um mês carregando pedra em Mahakam depois da Segunda Guerra. Pensei em voltar para minhas origens. Heh! Não aguentei. Mas, o povo era incrível! Tem alguma coisa sobre trabalhar junto, num projeto maior que você, que torna a sua alma mais humilde.

—Rodolf Kazmer

Armadura
Nenhuma

Armas
Machado de Mão

Guilda de Trabalhadores
Eles geralmente trabalham juntos em grandes grupos e quando são ameaçados, se unem. Um trabalhador sob ataque deve fazer um teste de Coragem (ND: 12). O sucesso no teste significa que ele conseguiu resistir e lutar. Se falhar, ele fugiu ou chamou ajuda, invocando 1d6 outros trabalhadores.

Inventário	
Itens Mundanos (1d6)	Coroas (1d10)