

Unearthed Arcana: Tempo Livre

Este é um material de playtest

O material apresentado aqui é para testes e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão na forma de rascunho, podendo ser utilizadas nas suas campanhas, mas não foram refinados por iterações de design ou desenvolvimento total de games. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da *D&D Adventurers League*.

Se nós decidirmos oficializar esse material, ele será aprimorado de acordo com os seus comentários e, então, aparecerá em um livro do D&D.

Em uma campanha típica, é possível que os personagens comecem no 1º nível, façam parte de uma história épica e alcancem o 10º nível e além rapidamente. Enquanto que esse ritmo funciona bem para certas campanhas, alguns Mestres de Jogo preferem campanhas com alguns intervalos dentro das mesmas – momentos em que os aventureiros fazem outras coisas que não sair em aventuras.

Ao introduzir atividades de tempo livre que podem requerer semanas, meses, ou até mesmo anos de trabalho, você consegue dar tempo suficiente a sua campanha para que outros eventos no mundo ocorram ao longo dos anos. Guerras começam e terminam, tiranos são eleitos e despostos e famílias reais crescem e são esquecidas durante o tempo de vida de uma aventura.

As regras para o uso do tempo livre também fornecem aos personagens uma maneira de gastar seus recursos monetários que foram se amontoando durante suas aventuras.

As opções fornecidas aqui podem ser usadas como alternativas para as opções do *Livro do Jogador* e do *Guia do Mestre*, ou somente servir de inspiração para que você crie as suas próprias opções.

Visão Geral

O sistema de tempo livre apresentado aqui se baseia em dois elementos básicos.

Primeiramente, ele oferece atividades de curto prazo, que podem ser completadas em uma semana de trabalho (5

dias) ou mais. Essas atividades cobrem o que personagens dos níveis 1 ao 10 podem fazer entre suas aventuras. Ele inclui comprar ou criar itens mágicos, roubar um local e ter um emprego. Personagens em níveis mais elevados também podem realizar essas atividades, mas eles possuem recursos e poder para buscarem atividades mais ambiciosas, além do escopo dessas regras.

Além disso, esse sistema de tempo livre introduz o conceito de inimigo. Inimigos são PdMs que se opõem aos personagens, ou os quais possuem objetivos que os colocam contra o grupo. Um inimigo pode ser um vilão que deseja destruir os personagens, ou um bom clérigo que percebe os personagens como arruaceiros e causadores de problemas. Inimigos tramam os seus planos enquanto os personagens estão fazendo suas atividades de tempo livre, o que pode introduzir complicações interessantes para a campanha.

O Básico

O sistema de tempo livre permite ao personagem realizar atividades de longo prazo entre as sessões do jogo. Um personagem seleciona uma atividade de tempo livre e paga o custo daquela atividade, tanto em tempo quanto em dinheiro. Você, como o Mestre de Jogo, segue as regras para a resolução da atividade escolhida, informando o jogador sobre seus resultados e qualquer complicação que possa ter ocorrido.

Escolhendo uma Atividade

Como o Mestre, você deve apresentar aos seus jogadores uma lista de atividades que eles podem realizar. Essas atividades funcionam para personagens de qualquer nível.

As atividades que você vai permitir devem depender da sua campanha e da natureza da área em que os personagens se encontram. Por exemplo, você pode não permitir a criação de itens mágicos, ou decidir que os personagens estão em uma

cidade que é isolada de outros grandes mercados, não permitindo a compra de tais itens. Você decide quais atividades são permitidas, não os jogadores.

Considere lidar com o tempo livre fora da mesa de jogo. Por exemplo, você pode fazer com que seus jogadores escolham suas atividades no final da sessão, por e-mail ou mensagem, ou na próxima vez que vocês se encontrarem pessoalmente.

Resolvendo Atividades

Cada atividade possui sua própria forma de ser resolvida. Algumas requerem testes, então se lembre de anotar os bônus dos personagens, caso necessário. Siga as instruções da atividade e determine os resultados.

A maioria das atividades requer uma semana de trabalho (5 dias) ou mais para serem completadas. Algumas atividades requerem dias, semanas (7 dias cada), ou meses (30 dias cada). Um personagem deve gastar 8 horas do dia na atividade escolhida para que aquele dia conte para o término da atividade. Os dias não precisam ser consecutivos.

Se você quiser que diversas semanas se passem dentro do mundo da sua campanha, entre uma sessão e outra, informe os resultados das atividades de tempo livre e pergunte qual o próximo passo dos personagens. Caso contrário, você pode enviar os resultados de cada jogador por e-mail ou mensagem, ou atualizar os jogadores no começo da próxima sessão.

Se alguma das atividades requerer uma decisão, você pode fazer com que os jogadores decidam antes da próxima sessão ou no começo da mesma. Alguns Mestres gostam de focar nas atividades, mas para alguns grupos é uma boa ideia deixar os jogadores falarem por si, desde que não demore muito ou consuma o tempo de jogo.

Complicações

Toda atividade pode incluir complicações que você pode apresentar aos seus jogadores. Complicações tem como objetivo adicionar um certo charme, conteúdo, e drama para a campanha. Elas podem alterar completamente a aventura, introduzir novos

PdMs que atrapalham o grupo e criam dificuldades à medida que os personagens tentam navegar pela política e aspectos sociais da comunidade em que vivem.

Normalmente, existe uma chance de 10% de uma atividade possuir uma complicação. Você pode usá-las mais ou menos, dependendo do que você acredite que é o melhor para a sua campanha.

Complicações também podem aparecer devido aos inimigos, como descrito abaixo. Na tabela de complicações de cada atividade, as opções que mais provavelmente envolvem um inimigo estão marcadas.

Inimigos

Inimigos são PdMs que, ativamente, se opõem aos personagens. Eles podem ser vilões que apareceram em aventuras passadas ou que você planeja utilizar no futuro. Eles também podem ser pessoas boas ou neutras que não possuem uma boa relação com os personagens, seja por serem rivais, possuírem objetivos diferentes, ou simplesmente não gostarem um do outro.

Os cultistas de Orcus, os quais tiveram seus planos destruídos pelos personagens; o ambicioso príncipe mercador que quer governar a cidade com um punho de ferro; e o barulhento sacerdote de Helm, que está convencido de que os personagens são arruaceiros, são todos exemplos de possíveis inimigos.

Um inimigo é um PdM com uma agenda que muda conforme o tempo passa. À medida que os personagens possuem algum tempo livre entre suas aventuras, os seus inimigos raramente descansam, continuando a bolar planos e trabalhando contra os personagens.

Criando um Inimigo

O primeiro passo para criar um inimigo é construir um PdM ou escolher um da sua atual lista de personagens.

É uma boa ideia ter dois ou três inimigos ao mesmo tempo, cada um com um plano diferente. Pelo menos um deve ser um vilão, enquanto que os outros podem ser

neutros ou bons. Os seus conflitos com os personagens podem ser sociais ou políticos, em vez de incluir um ataque direto.

Os melhores inimigos possuem uma conexão com os personagens. Procure por conexões nas histórias dos personagens ou em aventuras recentes que possam fornecer uma boa explicação para as ações do inimigo. O melhor tipo de problema para os personagens, são os problemas que eles mesmos criaram.

Exemplos de Inimigos

d20	Inimigos
1	Coletores de impostos que acreditam que os jogadores estão sonhando.
2	Político que acredita que os personagens estão causando mais problemas do que resolvendo.
3	Sacerdote que está preocupado com os personagens diminuindo o prestígio do templo.
4	Feiticeiro que culpa os personagens pelos problemas recentes.
5	Grupo de aventureiros rival.
6	Bardo que gosta de provocar um escândalo.
7	Rival de infância ou de um clã rival.
8	Irmão ou parente desprezado.
9	Mercador que culpa os personagens por qualquer problema com seus negócios.
10	Novato tentando deixar sua marca no mundo.
11	Irmão ou aliado de um inimigo derrotado.
12	Oficial buscando recuperar sua reputação manchada.
13	Inimigo mortal disfarçado de um rival social.
14	Demônio tentando corromper os personagens.
15	Parceiro romântico que foi desprezado.
16	Político procurando por um bode expiatório.
17	Nobre traidor buscando começar uma revolução.
18	Tirano que não admite oposição.
19	Nobre exilado buscando vingança.
20	Oficial corrupto e paranoico que seus crimes sejam revelados.

Motivação

Um inimigo efetivo tem uma clara razão para interferir com os planos dos personagens. Pense sobre o que o inimigo deseja, como e

porque os personagens estão em seu caminho e em como o conflito pode ser resolvido.

Motivação é o porquê por detrás das ações de um inimigo. É a razão para as ações do PdM durante a campanha. A tabela de Exemplos de Inimigos oferece alguns que você pode utilizar.

Objetivos

Uma vez que você saiba a motivação do seu inimigo, considere seus possíveis objetivos. O que ele está tentando alcançar? Normalmente, esse objetivo envolve os personagens ou algo com o qual eles se importam. O inimigo pode querer dominar uma cidade, matar um ou todos os personagens, ou ajudar um determinado templo a se tornar o centro da religião mais poderosa do mundo.

Recursos

Pense nos recursos que o inimigo pode utilizar. Ele possui dinheiro para subornos? Um pequeno exército de fanáticos obedientes? Poder sobre uma guilda, templo ou grupo?

Faça uma lista dos recursos do seu inimigo e de como ele pode usá-los.

Ações

Com o 'o que' e o 'por que' resolvidos, o fundamento básico da presença de um inimigo na campanha se resume às suas ações. Faça uma lista de três ou quatro ações que ele fazer.

Toda vez que uma ou mais semanas de trabalho se passam durante o tempo livre, escolha uma das ações que o inimigo pode fazer e a introduza no jogo. Uma ação pode ser um ataque direto, como uma tentativa de assassinato, que você joga durante a sessão ou que você coloca como uma história que altera a campanha de alguma forma. Por exemplo, um inimigo que deseja aumentar o prestígio de um templo de um deus da guerra realiza um festival com bebidas, comida e duelos. Mesmo que os personagens não estejam envolvidos, o evento se torna a atração da cidade.

Ações devem construir um caminho para os objetivos do PdM. Para cada ação, tome nota de quais PdMs podem responder a ela, o que pode mudar no cenário político da cidade e assim por diante. Logicamente, se os PdJs estiverem envolvidos, esses resultados podem mudar.

O conceito por detrás dessas ações é simples. Ele mostra para os personagens que a campanha é um mundo vivo ao fazer os inimigos participantes ativos na campanha.

Os exemplos de complicações para as atividades de tempo livre são planos ideais para os inimigos fazerem contra os personagens. Use-os como inspiração para criar os seus próprios planos, utilize-os, da forma que foram escritos, contra os personagens no momento apropriado. Você pode usar uma complicação no lugar de uma ação do inimigo ou junto da mesma. Nem toda coisa ruim que acontece com os personagens é causada pelo inimigo. Alguns eventos podem ser simplesmente azar.

Eventos

Além de ações, considere como a campanha pode mudar de acordo com a influência do inimigo. Quais eventos históricos, mudanças de comportamento e qualquer outra coisa que podem ocorrer para ilustrar a sua influência?

Imagine que os personagens não façam nada para impedi-lo. O que aconteceria? Como o mundo mudaria? Introduza esses eventos junto com as ações do inimigo, para fazer o seu mundo parecer vivo. Você pode usar um evento em vez de uma ação, principalmente se a sessão não vai envolver um inimigo. Eventos também são uma ótima forma de demonstrar a influência de diversos inimigos, sem fazer com que todos eles tomem ação contra os personagens. Eventos permitem que certos inimigos possam ganhar mais atenção, sem fazer com que os outros sejam completamente esquecidos.

Revisão

Lembre-se que inimigos são personagens que podem mudar à medida que o tempo passa. Se os personagens destruírem seu plano, o inimigo poderá construir um novo.

Um inimigo pode se tornar um aliado ou alcançar todos seus objetivos e se tornar inativo. Entre sessões, revise os seus inimigos de acordo com o progresso da campanha.

Exemplo de Inimigo: Myron Rodemus

O clã Rodemus já foi uma pequena, mas poderosa família de mercadores. Porém, há trinta anos, eles pegaram suas coisas e foram embora da cidade no meio da noite. Agora, Myron Rodemus, o caçula da família, voltou para a cidade para recuperar o lugar de prestígio de seu clã.

Na verdade, a família Rodemus fugiu porque eles contraíram licantropia. Acolhidos por um clã de homens ratos, eles se livraram de todas suas posses e passaram a trabalhar no mercado negro em uma cidade distante, com medo de que seu segredo fosse exposto em sua cidade natal. Myron conquistou seu lugar entre os líderes do clã de homens ratos e, junto com um pequeno exército de seguidores, retornou à sua cidade para tomar seu lugar de direito dentro da elite da cidade. Se ele não obter sucesso, ele jurou deixar a cidade em ruínas.

Objetivos. Myron quer se tornar o mais respeitado e importante mercador na cidade, alguém que até mesmo o príncipe deve obedecer.

Recursos. Ele possui uma pequena fortuna em moedas de ouro; suas habilidades como homem rato, alquimista e necromante; um grupo de homens ratos dedicados a si; o serviço de duas irmãs gêmeas anãs, que são assassinas fantásticas; um guardião que o protege; e uma aliança com um lorde robgoblin, que vive nas montanhas fora da cidade.

Ações. Myron trabalha para desgraçar e arruinar outros mercadores. Os seus homens ratos espiam os seus rivais e fornecem informação para os robgoblins, o que os levam a atacar as caravanas. Os homens ratos invadem armazéns, levando hordas de ratos para estragar as mercadorias. Myron, inclusive, sacrifica algumas de suas próprias caravanas e armazéns para evitar suspeitas.

Se os planos de Myron falharem, ele possui uma alternativa terrível. O seu conhecimento de alquimia o permitiu criar uma praga mortal, a qual ele pretende soltar na cidade através dos ratos. Se ele não pode governar, ninguém pode.

Planos do Myron

Tipo	Descrição
Evento	Ratos se tornam um problema visível nas ruas, com diversos ratos correndo pela vizinhança. A população demanda uma solução.
Ação	Ataques a caravanas se torna algo constante e a população fala em formar um pequeno exército para expulsar os goblinoides. Myron contribui generosamente com essa ideia.
Ação	Armazéns são tomados por ratos, destruindo milhares de bens. Myron culpa a guarda da cidade pela falta de vigilância.
Ação	Caso os personagens interfiram, Myron manda seus assassinos contra eles.
Evento	Uma repentina tempestade cria pequenas inundações, trazendo milhares de ratos mortos do esgoto. A cidade entra em pânico com medo da praga.
Ação	Myron espalha boatos de que os personagens ou outros rivais são responsáveis pela praga, aumentando o pânico na cidade.

Exemplo de Inimigo: Templo de Pholtus

O templo de Pholtus, o inflexível deus do sol, deseja impor suas regras restritas. O sacerdote, Cheldar, deseja colocar o máximo de pessoas sob a influência do templo. Apesar de estar na cidade somente há dois anos, o templo já é poderoso, devido à oratória fantástica de Cheldar.

Objetivos. Cheldar quer transformar o templo de Pholtus na religião mais influente da cidade, trazendo paz e estabilidade para todos. Ele acredita que manter aventureiros sob vigilância ou fora da cidade é um passo fundamental para o sucesso desse plano.

Recursos. O sacerdote Cheldar possui uma oratória carismática, habilidade divina de lançar magias e algumas centenas de pessoas recém-convertidas para o templo.

Ações. Cheldar é severo, mas, fundamentalmente, uma boa pessoa. Ele pretende ganhar suporte fazendo caridade, promovendo a paz e trabalhando para manter a lei e a ordem. Entretanto, ele é cético em relação aos personagens, pois acredita que aventureiros são arruaceiros que arruinarão a paz. Ele quer que somente guardas da cidade ou do templo resolvam qualquer problema que apareça. Ele, verdadeiramente, acredita em seus ideais, mas pode ser transformado em um aliado por personagens suficientemente bons.

Planos do Cheldar

Tipo	Descrição
Evento	O grande festival de Pholtus enche as ruas com adoradores sombrios, mantendo uma vigília à luz de tochas de 24 horas durante o solstício de inverno. Eles oferecem comida, bebida, e abrigo a todos dentro do templo.
Ação	Cheldar aparece em uma taverna frequentada por aventureiros, junto com um pequeno grupo de seguidores, buscando pessoas para converter. Alguns PdMs aventureiros se juntam a ele.
Ação	Cheldar declama contra as forças do caos em uma praça pública, culpando aventureiros por mexerem com coisas que deveriam ficar quietas.
Evento	Os personagens descobrem que aventureiros na cidade recebem, na melhor hipótese, uma recepção gélida, devido à mudança de comportamento em relação a eles.
Ação	Cheldar demanda que a cidade cobre impostos gigantescos de aventureiros, argumentando que eles precisam pagar a sua parte para manter a cidade a salvo. Afinal de contas, eles podem sair da cidade no caso de suas ações trazerem problemas. Já a sua população comum, não possui essa opção.

Exemplos de Atividades de Tempo Livre

As seguintes atividades estão disponíveis para qualquer personagem que possa pagar pelas mesmas. Como Mestre de Jogo, você tem a palavra final sobre qual atividade está disponível ou não.

Comprando um Item Mágico

Comprar um item mágico requer tempo e dinheiro para contactar pessoas que queiram vendê-los. Mesmo assim, não há garantias de que eles irão ter os itens desejados.

Recursos

Encontrar itens mágicos a venda requer uma semana de trabalho e, no mínimo, 100 PO em custos. Ao gastar mais tempo e dinheiro, você aumenta suas chances de conseguir um item de boa qualidade.

Resultado

Um personagem procurando por um item mágico deve fazer um teste de Carisma (Persuasão) para determinar a qualidade do vendedor encontrado. O personagem ganha um bônus de +1 para cada semana, além da primeira, gasta procurando um vendedor e um bônus de +1 para cada 100 PO gastas durante a pesquisa. O bônus total, juntando tempo e dinheiro, não pode ultrapassar +10.

Como demonstrado na tabela Comprando Itens Mágicos, o total do teste determina em qual tabela do *Guia do Mestre* vai se verificar para descobrir quais itens estão no mercado.

Usando a tabela Preços dos Itens Mágicos, você atribui preço a cada item, se baseando em sua raridade. Diminua o preço pela metade para cada item de uso único, como poções e pergaminhos.

Você tem a palavra final para determinar quais itens estão à venda e quais os seus preços, não sendo obrigado a obedecer o que está escrito nas tabelas.

Se os personagens estiverem buscando um item mágico específico, primeiro decida se esse é um item que você permitirá no seu jogo. Caso sim, inclua o item junto das ofertas, caso o item esteja na tabela do resultado do teste.

Comprando Itens Mágicos

Total do Teste	Resultado
1 - 5	Role 1d6 vezes na tabela A de itens mágicos.
6 - 10	Role 1d4 vezes na tabela B de itens mágicos.
11 - 15	Role 1d4 vezes na tabela C de itens mágicos.
16 - 20	Role 1d4 vezes na tabela D de itens mágicos.
21 - 25	Role 1d4 vezes na tabela E de itens mágicos.
26 - 30	Role 1d4 vezes na tabela F de itens mágicos.
31 - 35	Role 1d4 vezes na tabela G de itens mágicos.
36 - 40	Role 1d4 vezes na tabela H de itens mágicos.
41+	Role 1d4 vezes na tabela I de itens mágicos.

Preços dos Itens Mágicos

Raridade	Preço de compra
Comum	$(1d6+1) \times 10$ PO
Incomum	1d6 x 100 PO
Raro	2d10 x 1.000 PO
Muito raro	$(1d4+1) \times 10.000$ PO
Lendário	2d6 x 25.000 PO

Complicações

O mercado de itens mágicos é repleto de perigos. A grande quantidade de dinheiro envolvida e o poder que esses itens oferecem, acabam atraindo bandidos, golpistas e outros vilões. Se você quiser fazer as coisas mais interessantes para os personagens, jogue na tabela Complicações para Comprar Itens Mágicos ou invente suas próprias complicações.

Complicações para Comprar Itens Mágicos

d12	Complicação
1*	O item é falso, feito por um inimigo.
2*	O item é roubado pelo inimigo do grupo.
3	O item é amaldiçoado por um deus.
4*	O dono original do item quer recuperar o item a qualquer custo; os inimigos do grupo espalham notícia da venda do item.
5	O item faz parte de uma profecia sombria.
6*	O vendedor é morto antes da venda.
7	O vendedor é um demônio tentando fazer um pacto.
8	O item é a chave para libertar uma entidade maléfica.
9*	Um segundo comprador faz uma oferta pelo item, duplicando o seu valor.
10	O item é uma entidade inteligente aprisionada.
11	O item é ligado a um culto.
12*	Os inimigos do grupo espalham boatos de que o item é um artefato maligno.

*Pode envolver um inimigo

Festejar

Festejar é uma boa atividade de tempo livre para a maioria dos personagens. Entre suas aventuras, quem não gosta de relaxar com algumas bebidas e um grupo de amigos na taverna local?

Recursos

Festejar cobre uma semana de trabalho com boa comida, bebidas e socialização. Um personagem pode tentar festejar entre pessoas de classe baixa, média ou alta. Ele pode festejar com a classe baixa por 25 PO para cobrir suas despesas, ou 100 PO para festejar com a classe média. Festejar com a classe alta requer 500 PO para a semana e para ter acesso à nobreza local.

Um personagem com o antepassado de nobre pode se misturar com a classe alta, mas os outros personagens só o podem fazer se, você como Mestre de Jogo, julgar que ele possui os contatos necessários

Resultado

Após uma semana festejando, o personagem acaba por fazer contatos dentro da classe social desejada. Faça um teste de Carisma (Persuasão) usando a tabela de Festejar.

Festejar

Total	Resultado
1 – 5	O personagem criou um contato hostil.
6 – 10	Nada aconteceu.
11 – 15	O personagem fez um contato aliado.
16 – 20	O personagem fez dois contatos aliados.
21+	O personagem fez três contatos aliados.

Contatos são PdMs que compartilham uma conexão com o personagem. Cada um deve um favor ou tem uma rixa com o personagem. Um contato hostil trabalha contra o personagem, colocando obstáculos em seu caminho, mas sem cometer nenhum crime ou violência. Contatos aliados são amigos que prestarão ajuda ao personagem, mas sem arriscar suas vidas.

Um contato hostil pode dedurar o personagem para a guarda da cidade, ou discutir com um personagem que tenta unir a cidade por uma causa comum. Contatos aliados ficam do lado do personagem e o ajudarão da melhor forma possível.

Contatos de classe baixa incluem criminosos, trabalhadores, mercenários, a guarda da cidade e qualquer outra pessoa que possa frequentar as tavernas mais baratas na cidade.

Contatos de classe média incluem membros de guildas, feiticeiros, oficiais e qualquer outra pessoa que possa frequentar estabelecimentos um pouco mais sofisticados.

Contatos de classe alta incluem nobres e os seus respectivos servos. Festejar nesse ambiente requer banquetes formais, jantares e outros eventos semelhantes.

Uma vez que um contato tenha ajudado ou atrapalhado um personagem, ele precisa festejar novamente para voltar a ter uma conexão com o PdM. Um contato fornece ajuda uma vez, não pela sua vida toda. O contato continua amigável e isso pode influenciar em como os personagens interagem com o mesmo, mas isso não conta como uma ajuda garantida.

Você pode colocar PdMs específicos como contatos. Você pode decidir que o dono da taverna Górgona Infeliz e um guarda que fica no portão na ala oeste da cidade, são aliados do personagem. PdMs fornecem opções concretas aos jogadores. Eles dão vida à campanha, então popule a região com PdMs com os quais os personagens se importem. Caso contrário, o contato pode se tornar difícil de achar e se tornar inútil.

Como uma segunda opção, você pode permitir que um jogador transforme um PDM em um contato. Quando os personagens estiverem na área em que eles festejaram, um jogador pode designar um PDM que eles encontrem como um contato, assumindo que o PDM seja da classe social adequada. O jogador deve fornecer uma explicação razoável para essa relação e trazê-la a vida dentro do jogo.

Misturar as duas opções é uma boa ideia, uma vez que lhe permite criar contatos específicos e, ao mesmo tempo, dar liberdade aos jogadores para escolher os contatos que eles acreditam ser úteis.

O mesmo processo pode ser aplicado para contatos hostis. Você pode dar aos personagens um específico contato que eles devem evitar, ou você pode introduzir um em um momento inoportuno ou dramático.

Um personagem pode ter, ao mesmo tempo, um número de contatos não especificados de até 1 + o seu modificador de Carisma (mínimo de 1). Contatos específicos, com nome, não contam para esse limite. Somente contatos ainda por serem escolhidos entre os PdMs contam para esse limite.

Complicações

Personagens que vão festejar podem acabar se envolvendo em brigas de bar, acumular diversas fofocas e construir uma reputação negativa na cidade. Você pode rolar nas tabelas de complicações para criar uma, escolher uma que se encaixe na situação, ou criar uma complicação própria. Como via de regra, existe uma chance de 10% de que um personagem irá ter uma complicação a cada semana festejando.

Complicações de Festejar com a Classe Baixa

d10	Complicação
1*	Um ladrão rouba 1d10 x 10 PO de você.
2*	Uma briga de bar lhe deixa com uma cicatriz.
3	Você possui algumas memórias sobre ter feito algo ilegal, mas não consegue se lembrar exatamente o que.
4*	Você foi banido de uma taverna por comportamento obsceno.
5	Após algumas bebidas, você prometeu, no centro da cidade, resolver uma missão perigosa.
6	Surpresa! Você está casado.
7	Correr pelado pela rua pareceu uma ótima ideia naquele momento.
8*	Todos estão lhe chamando por um apelido embaraçoso, como Bêbado de Poça ou Matador de Bancos, mas ninguém lhe fala o motivo.
9	Claro, você estava bêbado quando concordou em bancar o orfanato, mas um contrato é um contrato.
10	Você não sabe como o seu cabelo ficou azul, mas ele deve crescer na sua cor normal. Talvez.

*Pode envolver um inimigo

Complicações de Festejar com a Classe Média

d8	Complicação
1*	Você, sem querer, insulta o líder de uma guilda e somente um pedido de desculpas público vai permitir que você faça negócios ali novamente.
2	Você prometeu cumprir uma missão em nome de um templo ou guilda.
3*	Uma gafe tornou você o assunto da cidade.
4*	Uma pessoa particularmente desagradável está romanticamente interessada em você.
5*	Você criou inimizade com um feiticeiro da cidade.
6	Você foi recrutado para ajudar a organizar um festival, peça ou evento local.
7	Você fez um brinde enquanto estava bêbado que deixou os moradores escandalizados.
8	Você gastou 100 PO adicionais tentando impressionar pessoas.

*Pode envolver um inimigo

Complicações de Festejar com a Classe Alta

d8	Complicação
1*	Um nobre quer casar um de suas filhas com você.
2	Você tropeçou durante uma dança e as pessoas não param de falar a respeito.
3	Você concordou em pagar a dívida de um nobre.
4*	Você foi desafiado para um duelo contra um cavaleiro.
5*	Você fez inimizade com um nobre local.
6	Um nobre chato insiste que você o visite todo dia e escute longas e tediosas teorias sobre magia.
7*	Você virou o alvo de diversos rumores embaraçosos.
8	Você gastou 500 PO adicionais tentando impressionar pessoas.

*Pode envolver um inimigo

Criando um Item

Se você não conseguir comprar ou encontrar o item que você precisa, você pode tentar criá-lo.

Recursos

Um personagem precisa das ferramentas apropriadas para que o item seja criado, assim como matéria prima no valor de metade do valor de venda do item. Para determinar quantas semanas de trabalho leva para criar um item, divida o seu valor por 50. Um personagem pode completar diversos itens em uma semana de trabalho, desde que os seus valores combinados não ultrapassem 50 PO.

Para itens mais caros que 50 PO, um personagem pode completá-lo em um período maior de tempo, desde que haja um local seguro para guardar o item que está sendo criado.

Diversos personagens podem combinar os seus esforços. Divida o tempo necessário para a criação do item pelo número de personagens trabalhando no mesmo. Como Mestre de Jogo, use o seu bom senso para determinar quantos personagens podem colaborar com a criação do item. Um item particularmente pequeno, como um anel, pode permitir somente um ou dois trabalhadores, enquanto que um item grande e complexo pode ser criado por quatro ou mais trabalhadores.

O personagem precisa ser proficiente com as ferramentas necessárias para criar o item, assim como ter acesso ao equipamento apropriado. Como Mestre de Jogo, você precisa decidir se o personagem tem acesso ao equipamento correto. A tabela a seguir fornece alguns exemplos.

Proficiência	Itens
Kit de herbalismo	Antitoxina, <i>poção de cura</i>
Ferramentas de coureiro	Botas, corselete de couro
Ferramentas de ferreiro	Armaduras, armas
Ferramentas de costureiro	Capas, mantos

Assuma que o personagem pode vender os itens criados pelos preços listados.

Criando Itens Mágicos

Itens mágicos requerem mais que tempo, esforço, e materiais. Criar um item mágico é um longo processo, que envolve um ou mais aventureiros buscarem materiais raros e o conhecimento necessário para criar o item.

Poções de cura e pergaminhos com feitiços são as exceções a regra. Para mais informações, veja “Fabricando Poções de Cura” nessa seção sobre criação de itens e “Escrevendo um Pergaminho Mágico” mais adiante, na página 15.

Para começar, um personagem precisa de uma fórmula para que o item mágico seja criado. A fórmula é como uma receita. Ela lista os materiais necessários e os passos a serem tomados.

Um item invariavelmente precisará de um material exótico para ser completado. Esse material pode variar desde a pele de um *yeti*, até um frasco de água de um redemoinho do Plano Elemental da Água. Encontrar esse material deve fazer parte da aventura.

A tabela de Ingredientes de Itens Mágicos sugere o nível de dificuldade de uma criatura que os personagens devem enfrentar para adquirir o material para o item. Observe que enfrentar a criatura não obriga os personagens a coletar os itens de seu corpo. A criatura pode proteger um local ou os recursos que os personagens precisam.

Ingredientes de Itens Mágicos

Raridade	Nível de Desafio
Comum	1 - 3
Incomum	4 - 8
Raro	9 - 12
Muito raro	13 - 18
Lendário	19+

Escolha um monstro ou local que se encaixe com o item. Normalmente, ambos devem compartilhar o mesmo elemento ou natureza. Por exemplo, *armadura do marinheiro* pode necessitar a essência de uma criatura aquática. Um *cajado de enfeitiçar* pode precisar da cooperação de um arcanaloth específico, que só ajudará os personagens se eles realizarem uma tarefa para ele. Criar um *cajado do poder* pode requerer encontrar um pedaço de uma rocha anciã, que foi tocada por um deus da magia – uma rocha protegida por um androesfinge suspeito.

Além de enfrentar uma criatura específica, criar um item também custa dinheiro para os outros materiais, ferramentas, dentre outros, baseado na raridade do item. Tais valores, assim como o tempo que um personagem pode levar para criar o item, são demonstrados na tabela de Custo e Tempo para Criar um Item Mágico. Divida o tempo e o custo pela metade para itens de uso único.

Custo e Tempo para Criar um Item Mágico

Raridade	Custo	Semanas de trabalho
Comum	50 PO	1
Incomum	200 PO	5
Raro	2.000 PO	50
Muito raro	20.000 PO	100
Lendário	100.000 PO	500

Para criar o item mágico, o personagem também precisa ser proficiente com as ferramentas necessárias, de forma semelhante como a de criar qualquer objeto, ou o personagem precisa ser proficiente na perícia Arcanismo.

Complicações

A maioria das complicações envolvendo a criação de um item, especialmente um item mágico, estão relacionadas com a dificuldade

em achar um dos raros componentes para terminar a construção do mesmo. As complicações que um personagem pode enfrentar como efeitos colaterais do processo de criação em si, são mais interessantes quando se está trabalhando em um item mágico. É improvável que uma simples armadura ou par de botas possa causar sérios problemas na vida do personagem.

Complicações na Criação de um Item

d8	Complicação
1*	Rumores se espalham de que o item que você está criando é instável e uma ameaça para toda a comunidade.
2*	Você não faz ideia do motivo de as pessoas acharem que o seu trabalho requer um sacrifício de sangue, mas é isso que elas pensam.
3*	As suas ferramentas foram roubadas, fazendo com que você tenha que comprar novas.
4	Um feitiçeiro local demonstra interesse no seu trabalho e insiste em lhe observar.
5*	Um poderoso nobre oferece uma quantia substancial pelo seu trabalho e não está acostumado a ouvir não como resposta.
6*	Um clã de anões lhe acusa de roubar o seu conhecimento para melhorar o seu trabalho.
7	Um paladino aborda você, alegando que o item que você está criando é a chave para completar uma heroica missão.
8*	Um rival espalha rumores de que o seu trabalho é de má qualidade e sujeito a falhas.

*Pode envolver um inimigo

Fabricando Poções de Cura

Poções de cura são uma categoria especial, diferente de outros itens mágicos. Um personagem proficiente com o kit de herbalismo pode criá-las. O tempo e dinheiro necessários para criar tais poções estão resumidos na Tabela de Criação de Poção de Cura.

Criação de Poção de Cura

Tipo	Tempo	Custo
Cura	1 dia	25 PO
Cura maior	1 semana	100 PO
Cura superior	3 semanas	1.000 PO
Cura suprema	4 semanas	10.000 PO

Crime

Algumas vezes, o crime compensa. Essa atividade fornece ao personagem a chance de ganhar um dinheiro extra, ao risco de ser preso.

Recursos

Uma onda de crimes requer que um personagem gaste uma semana e, pelo menos, 25 PO para coletar informação sobre alvos em potencial, para então cometer os crimes.

Resultado

O personagem deve fazer diversos testes, com uma CD para todos os testes determinada pela quantidade de lucro desejado.

A CD escolhida pode ser 10, 15, 20, ou 25. Realizar o crime com sucesso garante um número de moedas de ouro baseado na CD escolhida, como demonstrado na tabela de Valor do Saque.

Para tentar realizar o crime, o personagem precisa fazer três testes: Destreza (Furtividade), Destreza com as ferramentas de ladrão e um a escolha do jogador entre Inteligência (Investigação), Sabedoria (Percepção), ou Carisma (Enganação).

Se nenhum dos testes tiver sucesso, o personagem é pego e preso. O personagem deve pagar uma multa no valor do lucro em potencial e deve ficar uma semana na cadeia a cada 25 PO do valor total da multa.

Se um teste tiver sucesso, o golpe falha, mas o personagem escapa.

Se dois testes tiverem sucesso, o golpe é parcialmente bem-sucedido e o personagem ganha metade do lucro em potencial.

Se todos os testes tiverem sucesso, o personagem ganha todo o lucro.

Valor do Roubo

CD	Valor
10	50 PO, roubo um mercador em dificuldades.
15	100 PO, roubo um mercador de sucesso
20	200 PO, roubo um nobre
25	1.000 PO, roubo uma das pessoas mais ricas na cidade

Complicações

Uma vida de crimes é repleta de complicações. Jogue na tabela de Complicações do Crime (ou crie uma complicação própria) caso o personagem só tenha sucesso em um dos testes. Se o inimigo do personagem estiver envolvido no crime ou fizer parte da guarda local, jogue na tabela se o personagem tiver sucesso em dois dos três testes.

Complicações do Crime

d10	Complicação
1*	Uma recompensa no valor do seu lucro é oferecida por informações do seu crime
2*	Uma pessoa desconhecida entra em contato, ameaçando revelar o seu crime, caso você não lhe faça um favor
3	A sua vítima foi arruinada financeiramente pelo seu crime
4*	Alguém que sabe sobre o seu crime foi preso por um outro crime sem relação com o seu
5	O seu lucro se resume a um único item, facilmente identificado e que não pode ser negociado nessa região
6	Você roubou alguém que estava sobre a proteção da guilda de ladrões local, e que agora busca por vingança
7	A sua vítima cobra um favor da guarda local, que agora duplica seus esforços para solucionar o caso
8	A sua vítima pede a um dos seus companheiros para ajudar a solucionar o crime
9*	Um paladino ou clérigo da justiça promete resolver a situação
10*	A sua vítima tem um coração de ouro; todos na cidade estão procurando por você, o ladrão idiota

*Pode envolver um inimigo

Jogos de Azar

Jogos de azar são uma maneira de ganhar uma fortuna, mas talvez uma maneira melhor ainda de perder uma.

Recursos

Essa atividade requer uma semana de trabalho pelo personagem, com o mesmo arriscando pelo menos 100 PO, até um máximo de 1.000 PO, a não ser que você decida que jogos de azar são um negócio desenvolvido o suficiente para aceitar apostas mais altas.

Resultado

O jogador deve fazer uma série de testes, com a CD determinada aleatoriamente, de acordo com a qualidade do adversário encontrado. Parte do risco de apostar, está em nunca saber quem pode sentar do outro lado da mesa.

O personagem faz três testes: Sabedoria (Intuição), Carisma (Enganação), e Carisma (Intimidação). A CD é 5 + 2d10, gerando uma CD separada para cada teste. Consulte a tabela de Resultados dos Jogos de Azar para saber o resultado do personagem.

Resultados dos Jogos de Azar

Resultado	Valor
0 sucesso	Perde todo o valor apostado, e ainda cria uma dívida no mesmo valor.
1 sucesso	Perde metade do valor apostado.
2 sucessos	Ganha uma vez e meia o valor apostado.
3 sucessos	Ganha duas vezes o valor apostado.

Complicações

Jogos de azar tendem a atrair personagens desagradáveis. As complicações em potencial envolvem encontros com a lei e outros criminosos ligados a esses jogos.

Complicações de Jogos de Azar

d8	Complicação
1*	Você foi acusado de trapacear. Você decide se você realmente o fez ou se armaram para você.
2*	A guarda da cidade invade o local das apostas e coloca você na prisão.
3	Você adquiriu uma dívida durante o jogo e o seu oponente insiste que você a pague através de uma tarefa.
4*	Um nobre da cidade perde muito dinheiro para você e promete, em alto e bom som, se vingar.
5	Você ganhou uma certa quantia de um membro de uma guilda de ladrões, mas a guilda quer o dinheiro de volta.
6	Um lorde do crime local insiste que você frequente o seu estabelecimento e nenhum outro.
7	Você tem uma reputação de ter boa sorte, fazendo com que outros apostadores tentem estar sempre no seu time.
8	Um alto apostador chega na cidade e insiste que você participe do seu jogo.

*Pode envolver um inimigo

Luta de Arena

Essa atividade cobre boxe, luta livre e outras formas não letais de combate. Caso você queira introduzir uma arena com batalhas até a morte, use as regras básicas para combate.

Resultado

O personagem deve fazer uma série de testes, com a CD determinada aleatoriamente, de acordo com a qualidade do adversário encontrado. O desafio desse tipo de luta está no mistério do seu oponente.

O personagem faz três testes: Força (Atletismo), Destreza (Acrobacia), e Sabedoria (Intuição). A CD é 5 + 2d10, gerando uma CD separada para cada teste. Consulte a tabela de Resultados da Luta de Arena para saber o resultado do personagem.

Resultados da Luta de Arena

Resultado	Valor
0 sucesso	Perde o combate, não ganha nada.
1 sucesso	Ganha 50 PO.
2 sucessos	Ganha 100 PO.
3 sucessos	Ganha 200 PO.

Complicações

Personagens envolvidos nessas lutas devem lidar com os seus oponentes, as pessoas que apostaram na luta e com os organizadores do evento.

Complicações da Luta de Arena

d8	Complicação
1*	Um lutador rival promete se vingar de você.
2*	Um chefe do crime lhe oferece dinheiro para que você perca algumas lutas de propósito.
3	Você derrota um campeão local, provocando raiva na torcida.
4*	Você derrota o servo de um nobre, atraindo a fúria desse nobre.
5*	Você é acusado de trapacear. Seja a alegação verdadeira ou não, a sua reputação foi manchada.
6	Você, acidentalmente, acerta um golpe quase fatal no seu oponente.
7	Um nobre lhe convida para se juntar a um grupo de lutadores.
8	Um novo lutador na cidade lhe desafia publicamente para uma luta.

*Pode envolver um inimigo

Relaxamento

De vez em quando, a melhor coisa que um personagem pode fazer entre suas aventuras, é relaxar. Seja por ele querer merecidas férias, ou por precisar se recuperar, essa opção é ideal para aqueles aventureiros que desejam um descanso.

Recursos

Relaxar requer uma semana. Você precisa manter, pelo menos, uma vida modesta enquanto estiver relaxando para ganhar os seus benefícios. Você também precisa estar na sua casa, taverna ou em algum outro local que você possa descansar.

Resultado

Enquanto estiver relaxando, você ganha vantagem em testes de resistência para se recuperar de doenças crônicas e venenos. Além disso, no final da semana, você pode retirar um efeito que esteja impedindo você de recuperar pontos de vida ou restaurar um modificador de habilidade que tenha sido reduzido abaixo do seu valor normal, a não ser que esse efeito seja causado por alguma magia ou outro aparato mágico que ainda esteja em funcionamento.

Complicações

Relaxar raramente traz alguma complicação. Caso você queira tornar a vida do personagem interessante, introduza alguma ação ou evento relacionado com o seu inimigo.

Serviço Religioso

Personagens religiosos podem querer passar o seu tempo livre em serviço de um templo. Essa atividade fornece uma chance de ganhar um favor do líder do templo.

Recursos

Essa atividade requer uma semana de trabalho e nenhuma moeda de ouro como custo.

Resultado

O personagem escolhe entre fazer um teste de Inteligência (Religião) ou Carisma (Persuasão). O resultado do teste determina os benefícios do serviço, como demonstrado na tabela de Serviço Religioso.

Serviço Religioso

Total do Teste	Resultado
1 - 10	Nenhum efeito. Você não deixou nenhuma impressão duradoura.
11 - 20	Você ganhou um favor.
21+	Você ganhou dois favores.

Um favor é uma promessa de ajuda no futuro. Ele pode ser gasto pedindo ajuda ao templo para resolver um problema, para suporte político ou social, ou para reduzir o custo para usar os serviços de um clérigo pela metade.

Um personagem pode ter, ao mesmo tempo, um número de favores não gastos igual a 1 + o seu modificador de Carisma (mínimo de um favor).

Complicações

Templos podem ser politicamente e socialmente extremamente complicados. Até mesmo a seita mais bem-intencionada pode ser alvo de rivalidades. Ao servir um templo, o personagem está sujeito a tais problemas.

Complicações do Serviço Religioso

d6	Complicação
1*	Você ofendeu um sacerdote através de suas palavras ou ações.
2	Uma blasfêmia será sempre uma blasfêmia, mesmo que você tenha feito por acidente.
3	Uma seita secreta no templo lhe oferece uma vaga.
4*	Um templo rival tenta lhe recrutar como um espião.
5	Os anciões do templo lhe imploram para que você aceite uma missão sagrada.
6	Você, acidentalmente, descobre que uma pessoa importante do templo é um adorador de demônios.

*Pode envolver um inimigo

Pesquisa

Conhecimento é a melhor arma. A atividade de pesquisa permite que um personagem se dedique a estudar as informações sobre um monstro, local, item mágico ou algum outro tópico.

Recursos

Pesquisa requer uma semana de trabalho e um mínimo de 100 PO gastas com materiais, subornos, presentes e outras despesas. Normalmente o personagem precisa de acesso a uma biblioteca ou a um sábio para conduzir sua pesquisa.

Resultado

O personagem declara o foco de sua pesquisa – uma pessoa em específico, um local, ou uma coisa. Após uma semana de pesquisa, o personagem realiza um teste de Inteligência com um bônus de +1 para cada 100 PO gastas além da quantia inicial, até um máximo de +6. Além disso, se o personagem tiver acesso a uma boa biblioteca ou a um sábio extremamente conhecedor do assunto, ele ganha vantagem no teste. Determine quanto conhecimento o personagem consegue adquirir através da tabela de Pesquisa.

Pesquisa

Total do Teste	Resultado
1 – 5	Nenhum efeito
6 – 10	Você descobre uma informação útil
11 – 20	Você descobre duas informações úteis
21+	Você descobre três informações úteis

Cada informação útil equivale a um fato real sobre a pessoa, local ou coisa. Por exemplo, conhecimento sobre as resistências de uma criatura, a senha para entrar em uma sala trancada de uma masmorra, as magias normalmente usadas por um grupo de feiticeiros e por aí vai.

Para um monstro ou um PdM, você pode revelar elementos das suas personalidades. Para um local, você pode

mencionar seus segredos, como entradas secretas, respostas de enigmas, ou a natureza da criatura que guarda o local.

Você também pode dar informações mais detalhadas, principalmente se os jogadores estiverem pesquisando sobre uma coisa em específico.

Alternativamente, o jogador pode ter controle do número de informações não específicas que o seu personagem acumulou. A qualquer momento durante o jogo, ele pode escolher gastar uma dessas informações para saber algo sobre um monstro, local, ou pessoa; como se o personagem tivesse uma boa intuição ou se lembrasse de algo.

Por vez, o personagem só pode ter um número de informações não específicas igual a 1 + o seu modificador de Inteligência (mínimo de 1).

Complicações

O maior perigo durante a pesquisa é descobrir informações falsas. Nem toda informação é verdadeira e um inimigo com um lado mais estudioso pode tentar enganar os personagens, principalmente se o objeto da pesquisa for conhecido pelo inimigo. O inimigo pode plantar informação falsa, subornar um sábio para fornecer maus conselhos, ou roubar livros importantes para o descobrimento da verdade.

Além disso, um personagem pode se deparar com outras complicações durante a sua pesquisa. Se você quiser introduzir uma complicação, use a tabela de Complicações da Pesquisa ou crie um incidente.

Complicações da Pesquisa

d6	Complicação
1	Você, acidentalmente, danifica um livro raro.
2*	Você ofendeu um sábio, que demanda um presente extravagante.
3	Se você soubesse que aquele livro era amaldiçoado, você jamais o teria aberto.
4*	Um sábio com estranhas teorias sobre a realidade fica obcecado em lhe convencer.
5*	Suas ações fazem com que você seja banido de uma biblioteca até que se desculpe adequadamente.
6	Você descobriu informações relevantes, mas teve que prometer completar uma perigosa missão em troca.

*Pode envolver um inimigo

Escrevendo um Pergaminho Mágico

Com tempo e paciência, aqueles que lançam magias podem transferir uma magia para um pergaminho, criando um pergaminho mágico. Essa atividade representa o tempo e o esforço gastos para produzir tal item.

Recursos

Escrever um pergaminho mágico requer tempo e dinheiro de acordo com o nível da magia que se está transferindo, como demonstrado na tabela Custo de Pergaminho Mágico. Você também deve ter qualquer componente material que seja requerido pela magia. Além disso, você deve estar com a magia preparada ou entre as suas magias conhecidas para que você possa escrever o pergaminho, e você também deve ser proficiente na perícia Arcanismo.

Se você escrever um truque, o pergaminho vai funcionar como se a pessoa lançando a magia fosse de 1º nível.

Custo de Pergaminho Mágico

Nível	Custo	Tempo
Truque	15 PO	1 dia
1º	25 PO	2 dias
2º	250 PO	2 semanas
3º	500 PO	4 semanas
4º	2.500 PO	6 semanas
5º	5.000 PO	8 semanas
6º	15.000 PO	12 semanas
7º	25.000 PO	24 semanas
8º	50.000 PO	48 semanas
9º	250.000 PO	96 semanas

Complicações

Escrever um pergaminho é uma atividade solitária e que, provavelmente, não vai atrair muita atenção. As complicações que podem aparecer, normalmente, são mais relacionadas com a preparação necessária para escrever o pergaminho.

Complicações de Escrever um Pergaminho

d6	Complicação
1	Você compra o último lote de uma tinta rara usada para escrever pergaminhos, o que acaba enraivecendo um feiticeiro na cidade.
2*	Um clérigo de um templo bondoso lhe acusa de usar magia negra.
3	Um feiticeiro anseia por ter o seu pergaminho em seu tomo, lhe pressionando a vendê-lo.
4	Devido a um estranho erro, o seu pergaminho agora possui uma magia aleatória do mesmo nível.
5	O papel que você comprou para o seu pergaminho possui um mapa quase que invisível nele.
6*	Um ladrão tenta invadir o seu local de trabalho.

*Pode envolver um inimigo

Vendendo um Item Mágico

Vender itens mágicos não é uma tarefa nem um pouco fácil. Trapaceiros e ladrões estão sempre tentando se dar bem, e não existem garantias de que o personagem receberá boas ofertas, mesmo que um bom comprador seja encontrado.

Recursos

Encontrar um comprador para o seu item requer uma semana de trabalho e 100 PO, usadas para divulgar a venda do item. Você deve escolher um item por vez para ser vendido.

Resultado

Um personagem que queira vender um item mágico deve fazer um teste de Carisma (Persuasão) para determinar que tipo de oferta aparece. Ele pode escolher não vender o item para tentar novamente mais tarde, mas terá gasto a semana de trabalho da mesma forma. Utilize as tabelas Preço dos Itens Mágicos e Oferta por Itens Mágicos para determinar o preço de venda.

Preço dos Itens Mágicos

Raridade	Preço
Comum	50 PO
Incomum	200 PO
Raro	2.000 PO
Muito raro	10.000 PO
Legendário	25.000 PO

Oferta por Itens Mágicos

Total do Teste	Resultado
1 - 10	50% do valor do item
11 - 20	100% do valor do item
21+	150% do valor do item

Complicações

O maior perigo em vender um item mágico é atrair ladrões, enganadores. E qualquer um que queira ter o item sem pagar pelo mesmo. Outras pessoas podem tentar diminuir o seu item para melhorar os seus, ou atacar a sua reputação como um bom vendedor.

Complicações de Vender um Item Mágico

d8	Complicação
1*	Os inimigos do personagem, secretamente, tentam comprar o item para usar contra o próprio personagem.
2*	O item é roubado.
3*	Um rival divulga rumores de que o item é falso.
4	Um mago proclama que o item é seu direito de nascença e demanda que o personagem entregue o mesmo.
5	O antigo dono do item, ou um de seus aliados, promete recuperar o item à força.
6*	O comprador é assassinado antes de realizar a compra.
7	A reputação sinistra do comprador deixa claro que o item será utilizado para o mal.
8	O item é uma relíquia antiga, pertencente a uma ordem sagrada.

*Pode envolver um inimigo

Treinamento

Com tempo livre e um instrutor, um personagem pode aprender um idioma ou proficiência com uma determinada ferramenta.

Recursos

Aprender um idioma ou uma ferramenta requer, pelo menos, 10 semanas de trabalho, mas reduza esse tempo pelo número de semanas de trabalho igual ao modificador de

Inteligência do personagem (um modificador negativo não aumenta o tempo necessário). O treinamento custa 100 PO por semana de trabalho.

Complicações

Complicações durante o treinamento, normalmente, são relacionadas com o instrutor.

Complicações com o Treinamento

d6	Complicações
1*	O seu instrutor desaparece, forçando você a procurar um novo.
2	O seu instrutor lhe ensina em métodos raros e arcaicos, o que atrai comentários de outras pessoas.
3*	O seu instrutor é um espião, enviado para descobrir seus planos para um futuro próximo.
4	O seu instrutor é um criminoso procurado.
5	O seu instrutor é cruel.
6	O seu instrutor pede a sua ajuda para resolver uma ameaça.

*Pode envolver um inimigo

Trabalho

Quanto tudo falhar, um aventureiro pode recorrer a um trabalho honesto.

Recursos

Conseguir um emprego requer uma semana de trabalho.

Resultado

Para determinar quanto dinheiro o personagem ganha, ele deve fazer um teste de habilidade: Força (Atletismo), Inteligência com uma determinada ferramenta, Carisma (Performance), ou Carisma com um instrumento musical. Consulte a tabela de Salários para saber quanto dinheiro é gerado no total

Salários

Total	Resultado
9 ou menos	Estilo de vida pobre pela semana
10 - 14	Estilo de vida modesto pela semana
15 - 20	Estilo de vida confortável pela semana
21+	Estilo de vida confortável pela semana, + 25 PO

Complicações

Trabalhar, raramente, possui alguma complicação significativa. No entanto, a tabela Complicações no Trabalho pode trazer alguma dificuldade para a vida do trabalhador. Existe uma chance de 10% por semana do personagem encontrar alguma complicação.

Complicações no Trabalho

d6	Complicação
1*	Um cliente complicado ou uma briga com um colega de trabalho diminui o seu estilo de vida em uma categoria.
2*	Dificuldades financeiras do seu empregador fazem com que ele não consiga te pagar.
3*	Um colega de trabalho, que tem uma família importante na cidade, não gosta de você.
4	O seu empregador faz parte de um culto sombrio ou de uma organização criminosa.
5*	Os bandidos locais escolheram o seu local de trabalho para atacar.
6*	Você ganha fama de preguiçoso (injusta ou não, você escolhe), dando-lhe desvantagem em testes para essa atividade pelos próximos 30 dias

*Pode envolver um inimigo

Tradução: Raphael Santos

Editoração e revisão: Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/downtime>