Sistema de Moradia para D&D 5e — Detalhamento Completo

Este documento apresenta o sistema de housing refinado para Dungeons & Dragons 5ª edição, integrando dicas de estilo de vida oficial, variação de localização, reputação, eventos, renda passiva, aliados, missões e upgrades.

1. Tipos de Casa, Estilo de Vida e Localização

Nível	Tipo de Casa	Estilo de Vida	Custo Inicial	Manutenção Diária	Localização Exemplo	Benefícios Básicos	Capacidade Aliados
0	Sem Casa (Nômade)	Miserável/ Esquálido	0	0	Sem residência fixa	Nenhum; risco de furtos e doenças	0
1	Casebre/ Quarto Simples	Esquálido/ Pobre	50–100 po	1–2 pp	Bairros periféricos, cortiços	Descanso básico; armazenamento mínimo	0
2	Quarto Alugado/ Pensão	Pobre/ Modesto	5 po mensal	2 pp	Bairros populares	Descanso seguro; proteção legal básica	1
3	Casa Modesta	Modesto	500- 1.000 po	1 po	Bairro residencial comum	Abriga 1 aliado; bônus sociais +1	1
4	Casa Confortável	Confortável	2.500- 5.000 po	2 po	Bairros nobres/ mágicos	+1 PV em descanso; 2 aliados	2
5	Mansão	Rica	10.000+ po	4 po	Distrito nobre ou comercial	Staff básico; bônus sociais +2	4
6	Propriedade Aristocrática	Aristocrático	25.000+ po	10 po mínimo	Áreas exclusivas	Eventos sociais; renome e influência	6

2. Localização e Bairros

- Bairro Nobre: +2 em testes sociais; alto risco de intrigas.
- **Bairro Mágico:** custos reduzidos para upgrades arcanos; +1 em testes de Arcana realizados na residência.
- Bairro Comercial: facilita renda passiva; +1 em testes de Persuasão para negócios.
- Bairro Periférico: custo baixo; +1 risco de crimes.
- Bairro Marginal: favorece furtividade e contatos com o submundo; restrições legais.

3. Reputação e Prestígio

Cada	residência	confere	pontos	de	prestígio:		Tipo	de	Casa		Prestígi	o
			- Case	ebre/Qu	uarto Simple	es	1	Quar	to Alug	ado	2	Casa
Modest	a 3 Cas	a Confortáv	/el 5	Mansã	o 8 Pro	pried	dade Ar	istocr	ática 1	2		

Prestígio impacta acesso a eventos, NPCs, favores e suporte local.

4. Eventos Aleatórios

Evento	Tipo	Efeito
Visita de um nobre	Positivo	Ganha um contato influente.
Roubo	Negativo	Perde itens/ouro; cria inimizades locais.
Festa local	Neutro	Vantagem em testes sociais; possível intriga.
Problemas estruturais	Negativo	Reparos caros.
Herança ou achado	Positivo	Item mágico ou dinheiro escondido descoberto.
Visita de cultistas	Negativo	Risco de ataque ou espionagem.
Oferta de compra	Neutro	Oportunidade de vender ou expandir.

5. Renda Passiva (mensal)

• Casa Modesta: até 10 po/mês.

• Casa Confortável: até 50 po/mês.

• Mansão: até 200 po/mês.

• Propriedade Aristocrática: até 500 po/mês.

Depende de bairro e investimentos em upgrades.

6. Aliados e Seguidores

- Cada nível tem capacidade para aliados residentes.
- Aliados podem dar bônus em combates, perícias e segurança.
- Desenvolvem com o jogador (treinamento, missões).

7. Missões Ligadas à Moradia

- Recuperar a casa: reforma de ruína.
- **Defesa:** proteger contra invasores.
- Expansão: coletar recursos, negociar autoridades.
- Conflitos sociais: disputas de vizinhança ou herança.

8. Upgrades Disponíveis

Upgrade	Custo Inicial	Efeito
Biblioteca Pessoal	1.000 po	+1 em História, Religião ou Arcana na residência.
Oficina de Alquimia	800 po	Criação de poções simples.
Cofre Mágico	1.500 po	Proteção com <i>Alarm/Glyph of Warding</i> .
Servo Doméstico	200 po/mês	Cuidados gerais e manutenção.
Estábulo Privado	1.000 po	Acomoda 1d4 montarias confortavelmente.
Sala de Treinamento	1.200 po	+1 em testes físicos após treino (1h).
Santuário Pessoal	1.500 po	1 uso diário de <i>Augury</i> ou <i>Bless</i> (DC 10).
Alarme Arcano	500 po	1 uso de <i>Alarm</i> por dia.
Portal de Teleporte	5.000 po	Acesso a círculo de teleporte municipal.

9. Integração com Descanso e Magia

- Casas garantem descanso seguro e bônus (vida, perícias).
- Permitem magias diárias atreladas à residência.
- Facilitam estudos, rituais e recuperação rápida.

Este sistema é modular e personalizável. Ajuste valores e efeitos conforme sua campanha e o nível dos personagens. Boa sorte e aproveite a moradia em grande estilo!