Empregos e NPCs

A ficha para se criar NPCs é a mesma para se criar um personagem jogável.

O jogador também pode ter um emprego caso não esteja em aventura:  
Sintaxe: Classe: Nome da Classe – Emprego

Ex.: Classe: Clérigo – Padre  
 Classe: Mago – Alquimista de poções

No nível 1/3 o NPC ganha 3 pontos para distribuir entre os atributos secundários, e nos níveis 2/3 e 1 ganha-se 1 ponto para distribuir entre os atributos secundários, e do nível 2 a diante ganha-se 5 pontos par distribuir entre os atributos secundários.

Caso o NPC não tenha classe alguma, você pode definir as propriedades dos atributos, como você faz ao criar uma classe, com as mesmas regras de criação de classe.

Não existe NPC de nível 0, a menos que tenha menos de 4 anos de idade ou então um recém-nascido, neste caso ele receberá apenas 2 pontos para distribuir entre os atributos primários, além disso ele será automaticamente sem classe.

No caso dos atributos terciários vida máxima, estamina máxima e mana máxima, ao invés de rolar os dados, você pode definir os pontos de acordo com sua escolha, mas há limite de pontos mínimos e pontos máximos para estes 3 atributos:

Vida/estamina/mana máxima mínima = nível (a partir do 1, menor que isso é 0) + Mod Constituição(se for vida)/Vigor(se for estamina)/Mágica(se for mana).

Vida/estamina/mana máxima máxima = nível (a partir do 1, menor que isso é 0) \* total de lados do dado que era para ser rolado + Mod Constituição(se for vida)/ Mod Vigor(se for estamina)/ Mod Mágica(se for mana).

A vida/estamina/mana é igual a sua vida(se for vida)/estamina(se for estamina)/mana(se for mana) máxima, isto é, caso não tenha sofrido algo como ter conjurado uma magia, ter corrido, ter sido ferido, ou qualquer tipo de coisa, neste caso, pode-se personalizar a quantidade de vida/estamina/mana contanto que não sejam maior que sua vida(se for vida)/estamina(se for estamina)/mana(se for mana) máxima, mas caso seja maior que o seu máximo, é bom descrever o efeito que determinado NPC esteja sob.

É importante que os atributos do NPC esteja compatível com o tipo de emprego dele, por exemplo um minerador precisa ter muita força para que possa minerar, muito vigor para ter mais fôlego para que possa trabalhar mais tempo nas minas e ter um bom intelecto para que possa descobrir onde tem algum tipo de minério só de olhar pelas rochas, ou um ferreiro, que precisa de força para aguentar o peso dos materiais e intelecto para ter criatividade para forjar ou deixar os equipamentos com uma melhor forma.

Criar um emprego não é necessário utilizar bônus de atributo ou não, apenas descrever a quantidade de atributo primário ou secundário mínimo para determinado tipo de emprego, além de descrever os bônus de vantagem em algo específico ao ser realizado, como por exemplo vantagem em detectar minérios ou vantagem em detectar inimigo, entre outras coisas, além disto o emprego pode fazer com que o NPC porte um certo tipo de item que seja necessário para determinado tipo de emprego, sendo valioso ou não, além disso a maioria dos empregos requerem algum tipo de proficiência, dependendo do emprego, como por exemplo, ferreiro requer alguma proficiência em relação a fabricar coisas com metal.

Ficha de Emprego

Nome do emprego:

Salário:

Requisitos:

Itens do emprego para o emprego:

Descrição: