



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Tempo de Inatividade

Às vezes, as semanas entre aventuras são tão movimentadas com o tempo em uma campanha. Este artigo de Unearthed Arcana explora esse tempo intermediário oferecendo novas e revisadas atividades de inatividade para playteste do Mestre.

Unearthed Arcana: Tempo de Inatividade

Este Material é Playtest

O material aqui é apresentado é para playtest e para acender a sua imaginação. Esses mecanismos de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas não refinados por iterações de design ou desenvolvimento e edição completos de jogos. Eles não fazem oficialmente parte do jogo e não são permitidos nos eventos da D&D Adventurers League.

Se decidimos tornar este material oficial, ele será refinado com base em seus comentários e, em seguida, ele aparecerá em um livro de D & D.

Em uma campanha típica, é possível que os personagens comecem no primeiro nível, mergulhem em uma história épica e alcancem o 10º nível e além em um curto período de tempo. Embora esse ritmo funcione bem em muitas campanhas, alguns Mestres preferem uma campanha com pausas construídas dentro dela - momentos em que os aventureiros fazem outras coisas além de ir às aventuras.

Ao introduzir atividades de inatividade que levam semanas, meses ou mesmo anos de esforço, você pode dar a sua campanha um cronograma mais longo que permite que eventos no mundo se desenrolem ao longo dos anos. As guerras começam e terminam, os tiranos vêm e vão, e as linhas reais sobem e caem ao longo de uma vida inteira de aventura.

As regras de inatividade também fornecem maneiras para os personagens gastarem o tesouro monetário que acumulam em suas aventuras.

As opções dadas aqui podem ser usadas como alternativas às opções de tempo de inatividade no Livro do Jogador e no Guia do Mestre, ou você pode usar o material aqui para inspirar sua criação de novas opções.

Visão Geral

O sistema de inatividade apresentado aqui é construído em dois elementos básicos.

Primeiro, oferece atividades de curto prazo, aquelas que normalmente podem ser concluídas em uma semana de trabalho (5 dias) ou mais. Essas atividades cobrem o que os personagens nos níveis 1-10 podem fazer entre aventuras. Ela inclui a compra ou criação de itens mágicos, roubando algo, e trabalhando um trabalho. Os personagens de nível superior também podem usar essas atividades, mas eles têm os recursos e o poder para assumir maiores ambições além do escopo dessas regras.

Em segundo lugar, este sistema de tempo de inatividade introduz o conceito de contraste. Contraste são PDMs que se

opõem aos personagens cujos objetivos colocá-los contra o grupo. Um contraste pode ser um vilão que deseja destruir os personagens, ou um clérigo bem alinhado que vê os personagens como entorses e perturbadores. Contrastes trabalham suas tramas enquanto os personagens se envolvem em atividades de inatividade, introduzindo complicações interessantes para a campanha.

O Básico

O sistema de tempo de inatividade permite aos personagens perseguir atividades de longo prazo entre sessões de jogo. Um personagem seleciona uma atividade de inatividade e paga o custo dessa atividade em tempo e dinheiro. Você, como Mestre, então segue as regras para a atividade para resolvê-la, informando o jogador dos resultados e quaisquer complicações que se seguem.

Escolhendo uma Atividade

Como Mestre, você deve apresentar os jogadores uma lista de atividades que podem perseguir. Essas atividades funcionam para personagens de qualquer nível.

As atividades que você permite dependem de sua campanha e da natureza da área onde estão os personagens. Por exemplo, você pode proibir a criação de itens mágicos, ou decidir que os personagens estão em uma cidade que está muito isolado dos principais mercados para que eles possam comprar esses itens. Você decide quais atividades estão disponíveis, não os jogadores.

Considere manipular o tempo de inatividade longe da mesa de jogo. Por exemplo, você poderia ter os jogadores escolhendo suas atividades no final de uma sessão, por e-mail ou texto, ou quando você vê-los em pessoa.

Resolvendo Atividades

Cada atividade diz como resolvê-la. Muitas exigem um teste, por isso não se esqueça de anotar os bônus do personagem, conforme necessário. Siga as etapas da atividade e determine os resultados.

A maioria das atividades requer uma semana de trabalho (5 dias) ou mais para ser concluída. Algumas atividades requerem dias, semanas (7 dias cada), ou meses (30 dias cada). Um personagem deve gastar 8 horas de cada dia envolvido na atividade de inatividade para esse dia contar para a conclusão da atividade. Os dias não precisam ser consecutivos.

Se você quiser que várias semanas passem no mundo da campanha entre as sessões, reporte

os resultados de todas as atividades de inatividade e pergunte os próximos movimentos de cada personagem. Caso contrário, você pode enviar os resultados para cada jogador por texto ou e-mail, ou pegar os jogadores no início da próxima sessão.

Se uma atividade requer algumas decisões, você pode fazer os jogadores decidirem antes da próxima sessão ou no início dela. Alguns Mestres gostam de se concentrar na atividade, mas para alguns grupos é uma boa ideia deixar os jogadores conversarem sobre as coisas, contanto que elas não arrastem para fora e comam muito tempo na mesa de jogo.

Complicações

Cada atividade inclui complicações que você pode jogar nos personagens. Complicações são destinadas a adicionar sabor, profundidade e drama para a campanha. Elas podem gerar aventuras inteiras, apresentar PDMs que vexam o grupo e dar aos personagens dores de cabeça enquanto tentam navegar na política e na rede social da comunidade em que estão.

Em geral, há uma chance de 10% que uma determinada atividade tenha uma complicação. Você pode usá-las mais ou menos frequentemente, dependendo do que você sente que é melhor para sua campanha.

Complicações também podem vir de contrastes do grupo, como descrito abaixo. Na tabela de complicações de uma atividade, as opções que mais provavelmente envolverão um contraste estão marcadas.

Contrastes

Contrastes são PDMs que se opõem ativamente aos personagens. Eles podem ser vilões que você tem caracterizado em aventuras passadas ou planeja usar no futuro. Eles também podem incluir pessoas boas ou neutras que estão em desacordo com os personagens, seja porque eles são rivais, têm objetivos opostos, ou simplesmente não gostam uns dos outros.

Os cultistas de Orcus, cujos planos os personagens frustraram; O príncipe mercante ambicioso que quer governar a cidade com um punho de ferro; E o curioso sumo sacerdote de Helm, que está convencido de que os personagens não são bons, são todos exemplos de contrastes.

Um contraste é um PDM com uma agenda que muda ao longo do tempo. Como os personagens tomam tempo de inatividade entre aventuras, seus contrastes raramente descansam, continuando a girar tramas e trabalhar contra os personagens.

Criando um Contraste

O primeiro passo para criar um contraste é construir um PDM ou escolher um de seu elenco atual de personagens.

É uma boa ideia ter dois ou três contrastes de cada vez, cada um com uma agenda. Pelo menos um deve ser um vilão, e os outros podem ser neutros ou bons. Seu conflito com os personagens pode ser social ou político, ao invés de incluir ataques diretos.

Os melhores contrastes são pessoais. Encontre links nos históricos dos personagens ou aventuras recentes que fornecem uma boa explicação para o que desencadeou as ações do contraste. O melhor problema para os personagens é o problema que criaram para si mesmos.

Exemplos de Contraste

d20	Contraste
1	Coletor de impostos que está convencido de que os personagens estão evitando taxas
2	Político que está preocupado que os personagens estão causando mais problemas do que resolvendo
3	O sumo sacerdote que preocupa os personagens está diminuindo o prestígio do templo
4	Mago que culpa os personagens por alguns problemas recentes
5	Aventureiro rival do grupo
6	Bardo, que ama um escândalo o suficiente para provocar um
7	Rivalidade de infância ou de clã
8	Irmão desprezado ou pai
9	Comerciante que culpa os personagens por qualquer negócio desgraçado
10	Recém-chegado para fazer uma marca no mundo
11	Irmão ou aliado do inimigo derrotado
12	Oficial que busca restaurar uma reputação manchada
13	Inimigo mortal disfarçado de rival social
14	Demônio tentando seduzir os personagens para o mal
15	Interesse romântico desprezado
16	O oportunista político procura um bode expiatório
17	Nobre traidora querendo fomentar uma revolução
18	Desejável tirano que não tolera oposição
19	Exilado nobre buscando vingança
20	Coroador oficial paranoico que crimes serão revelados

Motivação

Um contraste eficaz tem uma razão clara para interferir com os planos dos personagens. Pense sobre o que o contraste quer, como e por que os personagens são os alvos, e como o conflito poderia ser resolvido.

Motivação é o porquê por trás da ação de um contraste. É a base para o papel do PDM na campanha. A tabela Exemplo de Contraste oferece alguns exemplos do que você pode construir.

Objetivos

Uma vez que você sabe a motivação de um contraste, considere possíveis metas. Qual o resultado que o contraste está tentando criar? Idealmente, este resultado envolve os personagens ou algo que eles se importam. O contraste pode querer assumir a cidade, matar um ou todos os personagens, ou ajudar um determinado templo tornar-se o centro da religião mais poderosa na região.

Ativos

Pense sobre os recursos a que o contraste pode recorrer. Há dinheiro para subornos? Existe um pequeno exército de fanáticos obedientes? Será que ele tem controle sobre qualquer guildas, templos, ou grupos?

Faça uma lista dos ativos do contraste e considere como eles podem ser usados.

Ações

Com o que e por que, o contraste usa sua presença e ações durante a campanha. Faça uma lista de três ou quatro ações que a folha pode tomar.

Cada vez que você resolver uma ou mais atividade de inatividade, escolha uma das ações que o contraste pode tomar e apresentá-lo em jogo. Uma ação pode ser um ataque direto, como uma tentativa de assassinato, que você joga durante uma sessão, ou pode ser uma atividade de fundo que você descreve como alterando a campanha de alguma forma. Por exemplo, um contraste que quer aumentar o prestígio do templo de um deus de guerra pode realizar um festival com bebida, comida e jogos de gladiadores. Mesmo se os personagens não estão envolvidos, o evento torna-se a conversa da cidade.

As ações devem construir um caminho para alcançar os objetivos do PDM. Para cada ação, anote os PDMs que podem mudar em resposta a ele, o que pode mudar na política da cidade, e assim por diante. Claro, se os personagens se envolverem, esses resultados podem mudar.

O conceito por trás das ações é simples. Elas mostram aos personagens que a campanha é um mundo vivo, fazendo os participantes nas ações do contraste na campanha.

Os exemplos de complicações dadas para atividades de inatividade são planos ideais para um contraste agir contra os personagens. Use-os como inspiração para planos de sua própria criação, ou

jogue-os, como escritos nos personagens quando parecer apropriado. Você pode usar uma complicação no lugar das ações de um contraste, ou além de uma. Nem todas as coisas ruins que acontecem aos personagens são causadas por um contraste. Alguns eventos podem ser apenas devido à má sorte.

Eventos

Além de ações, considere como a configuração da campanha pode mudar devido à influência do contraste. Quais são os eventos de fundo, as mudanças nas atitudes e qualquer outra coisa que possa ocorrer para ilustrar a influência de um contraste?

Imagine se os personagens não fazem nada para se opor a um contraste. O que acontece depois? Como o mundo muda? Introduza tais eventos junto com as ações do contraste para fazer sua campanha parecer viva. Você pode usar um evento no lugar de uma ação, especialmente se uma sessão não vai envolver um contraste. Os eventos também são uma boa maneira de mostrar a influência de múltiplos contrastes, sem que todos eles tomem medidas contra os personagens de uma só vez. Os eventos permitem que os contrastes tenham seu tempo sob os holofotes sem fazer com que os outros desapareçam completamente.

Revisar

Lembre-se que contrastes são personagens que podem mudar ao longo do tempo. Se os personagens frustram um plano, um contraste pode perseguir outro. Um contraste também pode se tornar um aliado, ou alcançar todas as metas e, assim, tornar-se inativo. Entre as sessões, revise seus contrastes conforme necessário para explicar como as coisas progrediram na campanha.

Exemplo de Contraste: Myron Rodemus

O clã de Rodemus era uma família pequena mas poderosa dos comerciantes, mas há trinta anos, puxaram acima estacas e deixaram a cidade durante a noite. Agora, Myron Rodemus, filho mais novo da família, voltou para a cidade para recuperar o lugar de prestígio de sua família.

Na verdade, os Rodemuses fugiram porque tinham contraído a licantropia. Absorvidos em um clã de lobisomens, eles liquidaram seus bens e mergulharam em contrabando em uma cidade distante por medo de que seu segredo seria impossível de manter em sua cidade natal. Myron lutou seu caminho para as fileiras mais altas dos clãs lobisomens e, juntamente com um pequeno exército de seguidores, voltou a reivindicar o seu lugar legítimo entre a elite da cidade. Se ele não conseguir, ele prometeu deixar a cidade em ruínas.

Objetivos. Myron quer se tornar o comerciante mais respeitado, mais importante da cidade, alguém a quem até mesmo o príncipe deve ceder.

Ativos. Ele tem uma pequena fortuna em ouro; Suas próprias habilidades como lobisomem, alquimista e necromante; Um grupo de lobisomens que lhe é dedicado; O serviço de irmãs anãs gêmeas que são assassinas soberbas; Um guardião do escudo que o protege; E uma aliança com um senhor hobgoblin, que vive nas montanhas fora da cidade.

Ações. Myron trabalha para desacreditar e arruinar outros comerciantes. Seus lobisomens espiam seus rivais e fornecem a informação aos hobgoblins, conduzindo-os às caravanas da invasão. Os lobisomens se esgueiram em armazéns, desencadeiam hordas de ratos para estragar bens. Myron ainda ataca algumas de suas próprias caravanas e armazéns para afastar a suspeita.

Se os planos de Myron falharem, ele terá uma alternativa terrível. Seu conhecimento da alquimia permitiu-lhe criar uma praga mortal que ele vai desencadear na cidade através de hordas de ratos. Se ele não pode governar, então ninguém o fará.

Planos de Myron

Tipo	Descrição
Evento	Os ratos tornam-se um problema nas ruas com enxames avistados em bairros degradados. A ação de demanda popular deve ser tomada.
Ação	Ataques as Caravanas se tornam mais comuns e pessoas falam de reunir um pequeno exército para afastar os goblinóides. Myron contribui generosamente para o esforço.
Ação	Armazéns são invadidos por ratos, arruinando mercadorias no valor de milhares de peças de ouro. Myron culpa o guarda da cidade por um esforço frouxo.
Ação	Se os personagens interferirem, Myron envia seus assassinos contra eles.
Evento	Uma tempestade repentina cria pequenas inundações, levando dúzias de ratos mortos, inchados, doentes dos esgotos. Terror sobre a praga rasga pela cidade.
Ação	Myron ventila as chamas do pânico, espalhando rumores de que os personagens ou outros rivais na cidade são responsáveis pela doença.

Exemplo de Contraste: Templo de Pholtus

O templo de Pholtus, deus inflexível do sol, procura impor suas regras estritas. O sumo sacerdote, Cheldar, deseja trazer o maior número possível de pessoas sob o domínio do templo. Embora só na cidade por dois anos, o templo já é uma força poderosa devido à brilhante oração de Cheldar.

Objetivos. Cheldar quer fazer do templo de Pholtus a religião mais influente da cidade, trazendo paz e estabilidade para todos. Ele acredita que manter aventureiros em cheque ou levá-los para fora da cidade é um passo importante nesse plano.

Ativos. O sumo sacerdote Cheldar tem sua oração carismática, habilidade divina de conjuração, e algumas centenas de pessoas comuns recentemente convertidas à causa do templo.

Ações. Cheldar é severo, mas fundamentalmente uma boa pessoa. Ele busca ganhar apoio ao fornecer caridade, promover a paz e trabalhar para fazer cumprir a lei e a ordem. No entanto, ele é cético sobre os personagens, convencido de que os aventureiros são perturbadores que irão arruinar a paz. Ele quer que apenas os funcionários da cidade ou do templo se envolvam no tratamento de qualquer crise que surja. Ele realmente acredita em seus objetivos, mas pode ser feito um aliado por personagens suficientemente bons.

Planos de Cheldar

Tipo	Descrição
Evento	O grande festival de Pholtus vê as ruas cheias de adoradores sombrios que mantêm uma vigília de tochas de 24 horas durante o solstício de inverno. Eles oferecem comida, bebida e abrigo para todos no templo de Pholtus.
Ação	Cheldar aparece em uma taberna frequentada por aventureiros, junto com um pequeno grupo de seguidores, buscando convertidos. Alguns aventureiros PDMs se juntam a sua causa.
Ação	Cheldar circunda contra as forças do caos em um discurso público na praça da cidade, culpando por problemas recentes os aventureiros por intromissão em coisas que são melhor deixar sozinho.
Evento	Os personagens descobrem que os aventureiros da cidade recebem, na melhor das hipóteses, uma recepção gelada, e o humor se volta contra eles.
Ação	Cheldar exige que a cidade cobre impostos enormes sobre os aventureiros, alegando que eles devem pagar sua parte justa para manter a cidade segura. Afinal, esses vagabundos podem simplesmente deixar se suas ações trazem problemas na cidade. O povo comum não tem essa opção.

Exemplo de Atividade de Inatividade

As seguintes atividades estão disponíveis para qualquer personagem que possa se dar ao luxo de buscá-las. Como Mestre, você tem a palavra final sobre quais atividades estão disponíveis para os personagens.

Comprar um Item Mágico

Comprar um item mágico exige tempo e dinheiro para entrar em contato com pessoas dispostas a vender itens. Mesmo assim, não há garantia de que eles terão os itens desejados.

Recursos

Encontrar itens mágicos para comprar exige uma semana de trabalho de esforço e 100 PO mínimo em despesas. Gastar mais tempo e dinheiro aumenta suas chances de encontrar um item de alta qualidade.

Resolução

Um personagem que procura comprar um item mágico faz um teste de Carisma (Persuasão) para determinar a qualidade do vendedor encontrado. O personagem ganha um bônus de +1 para cada semana de trabalho além do primeiro gasto em busca de um vendedor e um bônus de +1 para cada 100 gp gasto na pesquisa. O bônus total por tempo e dinheiro gasto não pode ser maior que +10.

Conforme mostrado na tabela Compra de Itens Mágicos, o total de testes dita qual tabela no Guia do Mestre rolar para determinar quais itens estão no mercado.

Usando a tabela Preço de Item Mágico, você atribui os preços para os itens disponíveis, com base em sua raridade. Reduza para metade o preço de qualquer item consumível - como uma poção ou um pergaminho - ao usar a tabela para determinar um preço solicitado.

Você tem a palavra final na determinação de quais itens estão à venda e seu preço final, não importa o que as tabelas dizem.

Se os personagens procurarem um item mágico específico, primeiro decida se é um item que você quer permitir no jogo. Se assim for, incluir o item entre as ofertas se ele aparece em uma tabela que o resultado permite que você role.

Comprando Itens mMágicos

Total do

Teste	Resultado
1–5	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A.
6–10	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico B.
11–15	Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico C.

16–20	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico D.
21–25	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico E.
26–30	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F.
31–35	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.
36–40	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.
41+	Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico I.

Preço do Item Mágico

Raridade	Perguntar o Preço
Comum	$(1d6 + 1) \times 10$ po
Incomum	$1d6 \times 100$ po
Muito Raro	$2d10 \times 1,000$ po
Raro	$(1d4 + 1) \times 10,000$ po
Lendário	$2d6 \times 25,000$ po

Complicações

O comércio de itens mágicos é repleto de perigos. As grandes somas de dinheiro envolvidas e o poder oferecido por um item mágico atraem ladrões, vigaristas e outros vilões. Se você quiser tornar as coisas mais interessantes para os personagens, role na tabela de Complicações de Compra de Itens Mágicos ou invente sua própria complicação.

Complicações de Compra de Itens Mágicos

d12	Complicação
1*	O item é falso, plantado por um inimigo.
2*	O item é roubado por um grupo inimigo.
3	O item é amaldiçoado por um deus.
4*	O proprietário original do artigo matará para recuperá-lo; Os inimigos do grupo espalham notícias de sua venda.
5	O item está no centro de uma profecia sombria.
6*	O vendedor é assassinado antes da venda.
7	O vendedor é um diabo aguardando por uma barganha.
8	O item é a chave para libertar uma entidade perversa.
9*	Um terceiro dá lances no item, dobrando seu preço.
10	O item é uma entidade escravizada, inteligente.
11	O item está ligado a um culto.
12*	Os inimigos do grupo espalham rumores de que o item é um artefato do mal.

*Envolve o contraste

Festejar

Festejar é uma boa atividade de inatividade padrão para a maioria dos personagens. Entre aventuras, quem não quer relaxar com algumas bebidas e um grupo de amigos no pub local?

Recursos

Festejar abrange uma semana de trabalho de boa comida, bebida forte e socialização. Um personagem pode tentar brincar com pessoas de classe baixa, média ou alta. Um personagem pode brincar com a classe baixa por 25 po para cobrir as despesas, ou 100 po para a classe média. Festejar com a

classe alta exige 500 po para uma semana de trabalho e acesso à nobreza local.

Um personagem com o antecedente nobre pode se misturar com a classe alta, mas outros personagens podem fazê-lo somente se você, como Mestre, julgar que o personagem fez contatos suficientes.

Resolução

Depois de uma semana de festejos, um personagem está para fazer contatos dentro da classe social selecionada. O personagem faz um teste de Carisma (Persuasão) com a tabela Festejar.

Festejar

Total do

Teste	Resultado
1–5	O personagem fez um contato hostil.
6–10	Não resultou nenhum efeito.
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 NPCs que agora compartilham um vínculo com o personagem. Cada um deve um favor ao personagem ou tem alguma razão para guardar rancor. Um hostil trabalha contra o personagem, colocando obstáculos, mas deixando de cometer um crime ou violência. Os contatos aliados são amigos que prestarão ajuda ao personagem, mas não arriscarão suas vidas.

Um contato prejudicial pode apontar o guarda da cidade na direção do personagem ou discutir com um personagem que tenta uma reunião na cidade a uma causa. Os contatos úteis mantêm-se ao lado do personagem e ajudam de qualquer maneira possível.

Os contatos de baixa classe incluem criminosos, trabalhadores, mercenários, a guarda da cidade e qualquer outro povo que frequentasse as tavernas mais baratas da cidade.

Os contatos da classe média incluem membros de guilda, conjuradores, oficiais da cidade, e outros povos que frequentariam estabelecimentos mais chiques.

Os contatos da classe alta são nobres e seus servos diretos. Festejar, neste caso abrange banquetes formais, jantares estaduais, e assim por diante.

Uma vez que um contato tem ajudado ou impedido um personagem, o personagem precisa voltar a cair nas boas graças do PDM. Um contato fornece ajuda uma vez, não ajuda para a vida. O contato permanece amigável, o que pode influenciar o roleplay e como os personagens interagem com eles, mas ele não vem com uma garantia de ajuda.

Você pode atribuir PDMs específicos como contatos. Você pode decidir que o garçom no Gorgon miserável e um guarda postado no portão

oeste são os contatos aliados do personagem. Atribuir PDMs específicos dá aos jogadores opções concretas. Ele traz a campanha para a vida e as sementes da área com PDMs que os personagens se preocupam. Por outro lado, pode revelar-se difícil de rastrear e pode tornar um contato inútil se não entrar em jogo.

Alternativamente, você pode permitir que o jogador faça um contato no local, depois de festejar. Quando os personagens estiverem na área em que eles se divertiram, um jogador pode gastar um contato aliado e designar um PDM que eles conhecem como um contato, assumindo que o PDM é da classe social correta baseada em como o personagem festejou. O jogador deve fornecer uma explicação razoável para esta relação e trabalhá-la no jogo.

Usar uma mistura das duas abordagens é uma boa ideia, uma vez que lhe dá a profundidade adicionada de contatos específicos, dando aos jogadores a liberdade de garantir que os contatos que acumulam são úteis.

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

Um personagem pode ter um número de contatos aliados não especificados em um tempo não superior a 1 + modificador de Carisma do personagem (mínimo de 1). Os contatos específicos nomeados não contam para este limite, apenas aqueles que podem ser usados a qualquer momento para declarar um PDM como um contato.

Complicações

Personagens que fazem barulho em brigas de bar, acumulando uma nuvem de rumores desagradáveis e construindo uma má reputação em torno da cidade. Você pode rolar sobre as tabelas de complicações de festejar para criar uma complicação, escolher uma como você vê o ajuste, ou fazer o seu próprio. Como uma regra de ouro, há uma chance de 10 por cento que um personagem desencadeia uma complicação para cada semana de festejo.

Complicações de Festejo Classe Baixa

d10	Complicações
1*	Um batedor roubou 1d10 × 10 po de você.
2*	Uma briga de bar deixa você com uma cicatriz.
3	Você tem lembranças vagas de fazer algo muito, muito ilegal, mas não pode recordar exatamente o que.
4*	Você é banido de uma taberna por comportamento desagradável.
5	Depois de algumas bebidas, você jurou na praça da cidade perseguir uma missão perigosa.
6	Surpresa! Você está casado.

7	Você andou nú pelas ruas parecia uma ótima idéia no momento.
8*	Todo mundo está chamando você por algum apelido estranho, embaraçoso, como Puddle Alcolatra ou Destruidor de Bancos, e ninguém vai dizer o porquê.
9	Claro, você estava bêbado quando concordou em financiar o orfanato, mas um contrato é um contrato.
10	Você não sabe como seus cabelos ficaram azuis, mas você acha que deve crescer para sua cor normal. Talvez.

*Envolve o contraste

Complicações de Festejo Classe Média

d8	Complicações
1*	Você acidentalmente insultou um mestre de guilda, e apenas um pedido de desculpas público vai deixar você fazer negócios lá novamente.
2	Você jurou completar alguma missão em nome de um templo ou guilda.
3*	Um gaffe social te transformou na conversa da cidade.
4*	Uma pessoa particularmente detestável tomou um intenso interesse romântico em você.
5*	Você transformou o feiticeiro local em seu rival.
6	Você foi recrutado para ajudar a executar um festival local, jogar ou evento similar.
7	Você fez um brinde bêbado que escandalizou os moradores.
8	Você gastou mais 100 po tentando impressionar as pessoas.

*Envolve o Contraste

Complicações de Festejo Classe Alta

d8	Complicações
1*	Uma família nobre agressiva quer se casar com um de seus sermões para você.
2	Você tropeçou e caiu durante uma dança, e as pessoas não conseguem parar de falar sobre isso.
3	Você concordou em assumir as dívidas de um nobre.
4*	Você foi desafiado a uma justa por um cavaleiro.
5*	Você fez de um nobre local seu rival.
6	Um nobre chato insiste em te visitar cada dia e ouvir longas e tediosas teorias de magia.
7*	Você se tornou o alvo de uma variedade de rumores embaraçosos.
8	Você gastou mais 500 po tentando impressionar as pessoas.

*Envolver o Contraste

Criando um Item

Se você não pode comprar ou encontrar o item que você precisa, você pode tentar criar ele.

Recursos

Um personagem precisa das ferramentas apropriadas para o item a ser trabalhado, e matérias-primas valem metade do custo de venda do item. Para determinar quantas semanas de trabalho é necessário para criar um item, divida seu custo em 50. Um personagem pode criar vários itens em uma semana de trabalho se seu custo combinado for de 50 po ou menos.

Para os itens que custam mais de 50 po, um personagem pode criar eles durante longos períodos de tempo, enquanto o trabalho em andamento é armazenado em um local seguro.

Vários personagens podem combinar seus esforços. Divida o tempo necessário para criar um item pelo número de personagens trabalhando nele. Como Mestre, use seu julgamento ao determinar quantos personagens podem colaborar em um item. Um item particularmente pequeno, como um anel, pode permitir apenas um ou dois trabalhadores, ao passo que um item grande e complexo pode permitir quatro ou mais trabalhadores.

Um personagem precisa ser proficiente com as ferramentas necessárias para criar um item e ter acesso ao equipamento apropriado. Como Mestre, você precisa fazer quaisquer julgamento sobre se um personagem tem o equipamento correto. A tabela a seguir fornece alguns exemplos.

Proficiência	Itens
Kit de Herbalismo	<i>Antídoto, Poção de Cura</i>
Ferramenta de Curtumeiro	<i>Botas, Armadura de Couro</i>
Ferramenta de Ferreiro	<i>Armas, Armaduras</i>
Ferramenta de Tecelão	<i>Casacos, Vestes</i>

Suponha que um personagem pode vender itens criados desta maneira em seu preço listado.

Criando Itens Mágicos

Itens mágicos exigem mais do que apenas tempo, esforço e materiais para criar. Criar um item mágico é um processo de longo prazo que envolve uma ou mais aventuras para localizar materiais raros e os conhecimentos necessários para criar o item.

Poções de cura e pergaminhos mágicos são exceções às seguintes regras. Para obter mais informações, consulte "*Fabricação de Poção de Cursa*" nesta seção sobre criação e "*Escrevendo um Pergaminho Mágico*" mas adiante no documento.

Para começar, um personagem precisa de uma fórmula para criar um item mágico. A fórmula é como uma receita. Ela lista os materiais necessários e as etapas necessárias para fazer o item.

Um item invariavelmente exige um material exótico para completá-lo. Este material pode variar da pele de um yeti a um frasco de água de um redemoinho no plano elementar da água.

Encontrar esse material deve ocorrer como parte de uma aventura.

A tabela de Ingredientes de itens mágicos sugere a classificação de desafio de uma criatura que os personagens precisam enfrentar para adquirir os materiais de um item. Note que enfrentar uma criatura não significa necessariamente que os personagens devem coletar itens de seu cadáver. A criatura pode guardar um lugar ou recurso que os personagens precisam.

Ingredientes do Item Mágico

Raridade do Item Nível de Desafio

Comum	1–3
Incomum	4–8
Raro	9–12
Muito Raro	13–18
Lendário	19+

Escolha um monstro ou local que seja um ajuste temático para o item. Idealmente, os dois devem compartilhar um elemento semelhante ou natureza. Por exemplo, a armadura do marinheiro pode exigir a essência de uma água estranha. Um cajado de encanto pode precisar da cooperação de um ser arcano específico, que irá ajudar apenas se os personagens completarem uma tarefa para ele. Criar um equipamento de poder pode depender de encontrar um pedaço de uma pedra antiga que já foi tocado pelo deus da magia - uma pedra guardada por uma esfinge suspeita.

Além de enfrentar uma criatura específica, a criação de um item vem com um custo de peças de ouro necessário para outros materiais, ferramentas e assim por diante, com base na raridade do item. Esses valores, bem como o tempo que um personagem precisa trabalhar para concluir o item, são mostrados na tabela de Tempo e Custos de Criação de Itens Mágicos. Reduza para metade o preço listado e o tempo de criação de todos os itens consumíveis.

Tempo e Custo de Criação de item mágico

Raridade do Item	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 fazer um item mágico, um personagem também precisa de qualquer proficiência de ferramenta apropriada, como é normal para criar qualquer objeto, ou o personagem precisa de proficiência na habilidade Arcanismo.

Complicações

A maioria das complicações envolvidas na criação de um item, especialmente uma mágica, estão ligadas à dificuldade em encontrar itens raros necessários para completar o trabalho. As complicações que um personagem pode enfrentar como subprodutos do processo de criação são mais interessantes quando os personagens estão trabalhando em um item mágico. É improvável que um peitoral de armadura ou um par de botas possa causar sérias complicações para a vida de um personagem.

Complicações de Criação de Itens

d8 Complicações

- 1* Rumores rodam sobre o que você está trabalhando ser instável e uma ameaça para toda a comunidade.
- 2* Você não tem ideia de por que todo mundo acha que seu trabalho exige que você faça sacrifícios de sangue, mas isso é o que as pessoas estão dizendo.
- 3* Suas ferramentas são roubadas, forçando você a comprar novas.
- 4 Um mago local mostra grande interesse em seu trabalho e insiste em observá-lo.
- 5* Um nobre poderoso oferece um alto preço por seu trabalho e não está acostumado a ouvir não como uma resposta.
- 6* Um clã anão acusa você de roubar sua sabedoria secreta para alimentar seu trabalho.
- 7 Um paladino se aproxima de você e afirma que o item em que você está trabalhando é a chave para completar uma missão heróica.
- 8* Um rival divulga rumores de que seu trabalho é de má qualidade e propenso ao fracasso.

*Envolve o Contraste

Fabricando Poções de Cura

Poções de cura caem em uma categoria especial para criação de item, separado de outros itens mágicos. Um personagem proficiente com o kit de herbalismo pode criá-las. O tempo e o dinheiro necessários para criar tal poção são 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

Às vezes vale a pena ser ruim. Esta atividade dá a um personagem a chance de fazer algum dinheiro extra, sob o risco de ser preso.

Recursos

Uma crime requer de um personagem gastar uma semana e pelo menos 25 po recolhendo informações sobre alvos potenciais e, em seguida, cometer o crime.

Resolução

O personagem deve fazer uma série de testes, com um CD para todas os testes determinadas o lucro previsto do crime.

A CD escolhida pode ser 10, 15, 20 ou 25. A conclusão bem-sucedida do crime produz um número de peças de ouro com base na CD escolhida, conforme mostrado na tabela Valor de Saque.

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

Se nenhuma dos testes tiver êxito, o personagem é capturado e preso. O personagem deve pagar uma multa igual ao pagamento em potencial e deve passar uma semana na cadeia por valor de 25 po.

Se um teste for bem-sucedido, o roubo falhará, mas o personagem escapará.

Se dois testes tiverem êxito, o assalto é um sucesso parcial, dando ao personagem metade do pagamento.

Se todos os três tiverem sucesso, o personagem ganha o pagamento completo.

Valor de Saque

CD	Valor
10	50 po, Roubo de um comerciante em dificuldades
15	100 po, Roubo de um comerciante próspero
20	200 po, Roubo de um nobre
25	1.000 po, Roubo de uma das figuras mais ricas da cidade

Complicações

Uma vida de crime está cheia de complicações. Role na tabela Complicações do crime (ou crie uma complicação própria) se o personagem tiver sucesso em apenas um teste. Se o contraste do personagem estiver envolvido no crime ou aplicação da lei, role se o personagem tiver sucesso em apenas dois testes.

Complicações do Crime

d10	Complicações
1*	Uma recompensa igual a seus ganhos é oferecida para obter informações sobre seu crime.
2*	Uma pessoa desconhecida entra em contato com você, ameaçando revelar seu crime se você não prestar um serviço.
3	Sua vítima é arruinada financeiramente pelo seu crime.
4*	Alguém que sabe do seu crime foi preso em um crime não relacionado.

5	Seu lucro é um único item, facilmente identificado que você não pode vender nesta região.
6	Você roubou de alguém que estava sob a proteção de um crime local, e que agora quer vingança.
7	Sua vítima cobra um favor de um protetor, dobrando os esforços para resolver o caso.
8	Sua vítima se aproxima de um de seus companheiros aventureiros para resolver o crime.
9*	Um paladino ou clérigo da justiça jura vingar o seu roubo.
10*	Sua vítima tem um coração de ouro; Todos na cidade estão procurando por você, o ladrão.

*Envolve o Contraste

Jogos de Azar

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

Recursos

Esta atividade requer uma semana de esforço de um personagem, mais o personagem deve arriscar pelo menos 100 po, a um máximo de 1.000 po, a menos que você se decida que o jogo é um negócio grande bastante para suportar apostas maiores.

Resolução

O jogador deve fazer uma série de testes, com um CD determinado aleatoriamente com base na qualidade da oposição que o personagem se depara. Parte do risco de jogo é que você nunca sabe quem pode acabar sentado em cima de você na mesa.

O personagem faz três testes: Sabedoria (Intuição), Carisma (Atuação) e Carisma (Intimidação). O CD é 5 + 2d10, gerando um CD separado para cada teste. Consulte a tabela Resultado dos jogos para ver como o personagem se saiu.

Resultado dos Jogos

Resultado	Valor
0 sucessos	Perde todo o dinheiro que você apostou, além de acumular uma dívida igual a esse montante.
1 sucesso	Perde metade do dinheiro que você apostou.
2 sucessos	Ganha uma vez e meia o valor que você apostou.
3 sucessos	Ganha o dobro do valor que você apostou.

Complicações

O jogo tende a desenhar uma variedade de personagens desagradáveis. As potenciais complicações envolvidas nela vêm de problemas com a lei e vários criminosos ligados a ele.

Complicações de Jogos de Azar

d8 Complicações

- 1* Você é acusado de trapacear. Você decide se você realmente fez ou foi forjada.
- 2* O guarda da cidade invade a sala de jogos e te joga na prisão.
- 3 Você acumula uma dívida durante o jogo, uma que seu oponente insiste que você pague executando uma tarefa.
- 4* Um nobre na cidade perde muito para você e faz votos para se vingar.
- 5 Você ganhou uma soma de um membro de baixo escalão de uma guilda de ladrões, e a guilda quer seu dinheiro de volta.
- 6 Um senhor do crime local insiste em começar a frequentar a sala de jogo do senhor e não outros.
- 7 Você tem uma reputação de boa sorte, levando outros jogadores a persegui-lo para uma equipe.
- 8 Um jogador de apostas altas chega à cidade e insiste em participar de um jogo.

*Envolve o Contraste

Arena de Combate

Esta atividade de inatividade cobre boxe, luta livre e outras formas não letais de combate. Se você quiser introduzir uma arena com batalhas até a morte, use regras de combate padrão.

Recursos

Esta atividade requer uma semana de trabalho de esforço de um personagem.

Resolução

O personagem deve fazer uma série de testes, com um CD determinado aleatoriamente com base na qualidade da oposição que o personagem se depara. O desafio na luta de arena reside no mistério de seus oponentes.

O personagem faz três testes: Força (Atletismo), Destreza (Acrobacia) e Sabedoria (Intuição). O CD é 5 + 2d10, gerando um CD separado para cada teste. Consulte a tabela Resultados de Combate na Arena para ver como o personagem se sai.

Resultado de Combate na Arena

Resultado	Valor
0 sucessos	Perder suas lutas, não ganhando nada.
1 sucesso	Ganha 50 po.
2 sucessos	Ganha 100 po.
3 sucessos	Ganha 200 po.

Complicações

Os personagens envolvidos no combate na arena devem lidar com seus adversários, os jogadores que apostam nos jogos e os promotores dos jogos.

Complicações de Combate na Arena

d8 Complicações

- 1* Um lutador rival jura vingar-se de você.
- 2* Um chefe do crime se aproxima de você e oferece pagar você para perder intencionalmente alguns jogos.
- 3 Você derrota um campeão local popular, atraindo a ira da multidão.
- 4* Você derrota o servo de um nobre, atraindo a ira da casa do nobre.
- 5* Você é acusado de trapacear. Não importa se a alegação é verdadeira ou não, sua reputação é manchada.
- 6 Você acidentalmente causa uma ferida quase fatal para um inimigo.
- 7 Um nobre se aproxima de você com uma oferta para se juntar a um grupo de lutadores de arena.
- 8 Um novo lutador na cidade tem uma contenda com você, chamando-o em público e exigindo um jogo.

*Envolve o Contraste

Relaxando

Às vezes, a melhor coisa que um personagem pode fazer entre aventuras é relaxar. Se um personagem quer umas férias duramente conquistadas ou precisa se recuperar de lesões, esta é a opção ideal para aventureiros que precisam de uma pausa.

Recursos

Relaxar requer uma semana. Você precisa manter pelo menos um modesto estilo de vida enquanto relaxa para ganhar os benefícios. Você também precisa ficar em casa, em uma pousada, ou em algum outro local que oferece descanso.

Resolução

Enquanto relaxa, você ganha vantagem em testes de resistência para se recuperar de doenças e venenos de longo prazo. Além disso, no final da semana, você pode terminar um efeito que impede que você recupere pontos de vida ou restaure uma pontuação de habilidade que foi reduzida para abaixo de seu valor normal, a menos que o efeito nocivo seja causado por uma mágica ou outro efeito mágico com uma duração contínua.

Complicações

Relaxar raramente vem com complicações. Se você quiser tornar a vida interessante para os personagens, introduza uma ação ou evento conectado a um contraste.

Serviço Religioso

Personagens com uma inclinação religiosa podem desejar gastar seu tempo de inatividade em serviço a um templo. Esta atividade tem a chance de ganhar o favor dos líderes do templo.

Recursos

Serviço religioso requer uma semana de trabalho e nenhum custo de peças de ouro.

Resolução

O personagem escolhe fazer um teste de Inteligência (Religião) ou Carisma (Persuasão). O resultado do teste determina os benefícios do serviço, como mostrado na tabela de Serviços Religiosos.

Serviços Religiosos

Total do

Teste	Resultado
1–10	Sem efeito. Você não deixa nenhuma impressão.
11–20	Você ganha um favor.
21+	Você ganha dois favores.

Um favor é uma promessa de assistência futura. Pode ser gasto para pedir ajuda ao templo para lidar com um problema, para apoio político ou social, ou para reduzir o custo de conjuração de clérigo em 50%.

Ao mesmo tempo, um personagem pode ter um número de favores não utilizados não superior a 1 + seu modificador de Carisma (mínimo de um favor).

Complicações

Templos podem ser labirintos de planejamento político e social. Até mesmo seitas bem intencionadas podem cair propensa a rivalidades. Servir um templo corre o risco de um personagem se tornar envolvido em tais lutas.

Complicações de Serviços Religiosos

d6	Complicação
1*	Você ofendeu um padre por suas palavras ou ações.
2	Blasfêmia ainda é blasfêmia, mesmo que você tenha feito isso por acidente.
3	Uma seita secreta no templo oferece-lhe a adesão.
4*	Um templo rival tenta recrutá-lo como espião.
5	Os anciãos do templo imploram que você tome uma santa busca.
6	Você descobre acidentalmente que uma pessoa importante no templo é um adorador de diabos.

*Envolve o Contraste

Pesquisa

A atividade de pesquisa permite que um personagem mergulhe em conhecimento referente a um monstro, local, item mágico ou algum outro tópico.

Recursos

A pesquisa requer uma semana de trabalho e pelo menos 100 po gasto em materiais, subornos, presentes e outras despesas. Normalmente, um personagem precisa de acesso a uma biblioteca ou sábio para realizar pesquisas.

Resolução

O personagem declara o foco da pesquisa - uma pessoa, um lugar ou uma coisa específica. Após uma semana de trabalho de pesquisa, um personagem faz um teste de Inteligência com um bônus de +1 por 100 po gasto além dos 100 po iniciais, até um máximo de +6. Além disso, um personagem com acesso a uma biblioteca particularmente bem abastecida ou sábios conhecedores ganha vantagem com esse teste. Determine quanta sabedoria um personagem aprende usando a tabela Pesquisa.

Pesquisa

Total do

Teste	Resultado
1–5	Sem efeito.
6–10	Você aprende um pedaço de conhecimento útil.
11–20	Você aprende dois pedaços de conhecimento útil.
21+	Você aprende três pedaços de conhecimento útil.

Cada parte de conhecimento útil é o equivalente a uma declaração verdadeira sobre uma pessoa, lugar ou coisa. Exemplos incluem o conhecimento das resistências de uma criatura, a senha necessária para entrar em um nível de masmorra selada, os feitiços normalmente preparados por uma ordem de feiticieiros, e assim por diante.

Para um monstro ou um NPC, você pode revelar elementos de estatísticas ou personalidade. Para um lugar, você pode revelar segredos sobre ele, como uma entrada escondida, a resposta a um enigma, ou a natureza de uma criatura que guarda o lugar.

Você também pode dar informações específicas com a pesquisa, especialmente se os jogadores querem saber sobre uma coisa específica.

Alternativamente, um jogador pode acompanhar quantas peças inespecíficas de conhecimento têm sido acumuladas pelo seu personagem. A qualquer momento durante o jogo, o jogador pode gastar um pedaço de conhecimento para aprender sobre um monstro, um lugar, uma pessoa, e assim por diante; O personagem tem uma visão súbita ou lembra as informações relevantes.

Ao mesmo tempo, um personagem pode ter um número de peças inespecíficas de conhecimento não superior a 1 + seu modificador de Inteligência (mínimo de um pedaço).

Complicações

O maior perigo na pesquisa é descobrir informações falsas. Nem toda a sabedoria é verdadeira, e um contraste com uma inclinação acadêmica pode tentar conduzir os personagens ao erro, especialmente se o objeto da pesquisa é conhecido pelo contraste. O contraste pode plantar informações falsas, subornar sábios para dar conselhos ruins, ou roubar uma chave necessária para encontrar a verdade.

Além disso, um personagem pode ter outras complicações durante a pesquisa. Se você quiser introduzir uma complicação, use a tabela Complicações de pesquisa ou crie um incidente.

Complicações de Pesquisa

d6	Complicações
1	Você acidentalmente danifica um livro raro.
2*	Você ofende um sábio, que exige um presente extravagante.
3	Se você soubesse que aquele livro foi amaldiçoado, você nunca o teria aberto.
4*	Um sábio com estranhas teorias sobre a realidade torna-se obcecado em convencê-lo.
5*	Suas ações fazem com que você seja banido de uma biblioteca até que você faça reparações.
6	Você descobriu conhecimento útil, mas apenas prometendo concluir uma tarefa perigosa em troca.

*Envolve o Contraste

Escrevendo um Pergaminho Mágico

Com tempo e paciência, um conjurador pode transferir um feitiço para um pergaminho, criando um pergaminho mágico. Esta atividade representa o tempo e o esforço que leva para produzir tal item.

Recursos

Escrever um pergaminho mágico custa tempo e dinheiro com base no nível da magia que você deseja escrever, conforme mostrado na tabela Custo de Pergaminho Mágico. Você também deve fornecer todos os componentes materiais necessários à magia. Além disso, você deve ter o feitiço preparado ou entre seus feitiços conhecidos, a fim de escrever um rolo dele, e você deve ter proficiência na habilidade Arcanismo.

Se você escrever um truque, a versão no pergaminho funciona como se o conjurador fosse de primeiro nível.

Custo de Pergaminho Mágico

Nível	Custo	Tempo
Truque	15 po	1 dia
1°	25 po	2 dias
2°	250 po	2 semanas
3°	500 po	4 semanas
4°	2,500 po	6 semanas
5°	5,000 po	8 semanas
6°	15,000 po	12 semanas
7°	25,000 po	24 semanas
8°	50,000 po	48 semanas
9°	250,000 po	96 semanas

Complicações

Criar um pergaminho é uma tarefa solitária, improvável de atrair muita atenção. As complicações que surgem são mais propensas a envolver a preparação necessária para escrever um pergaminho.

Complicações de Escrever um Pergaminho

d6	Complicações
1	Você compra até a última tinta rara usada para criar este pergaminhos, irritando um mago na cidade.
2*	O sacerdote de um templo do bem o acusa de tráfico de magia negra.
3	Um mago ansioso para coletar um de seus feitiços em um livro pressiona você a vender o rolo.
4	Devido a um erro estranho na criação do pergaminho, é criado uma magia aleatória de mesmo nível.
5	O raro pergaminho que você comprou para o seu rolo tem um mapa pouco visível sobre ele.
6*	Um ladrão tenta invadir sua sala de trabalho.

*Envolve o Contraste

Vender um Item Mágico

Vender um item mágico não é uma tarefa fácil. Como artistas e ladrões estão sempre olhando para uma tarefa fácil, e não há garantia de que um personagem receberá uma boa oferta, mesmo se um comprador legítimo for encontrado.

Recursos

Encontrar um comprador para um de seus itens mágicos requer uma semana de trabalho e de 100 po são gastos, para espalhar sobre a sua venda. Você deve escolher um item de cada vez para vender.

Resolução

Um personagem que quer vender um item deve fazer um teste de Carisma (Persuasão) para determinar que tipo de oferta vem. O personagem pode sempre optar por não vender, em vez de desperdiçar a semana de trabalho e tentar novamente mais tarde. Use os preços de itens mágicos e as tabelas de itens mágicos para determinar o preço de venda.

Base de Preço de Itens Mágicos

Raridade	Base de Preço
Comum	50 po
Incomum	200 po
Raro	2,000 po
Muito Raro	10,000 po
Lendário	25,000 po

Oferta de Item Mágico

Total do	Teste	Resultado
1–10		50% do preço base
11–20		100% do preço base
21+		150% do preço base

Complicações

O maior risco na venda de um item mágico reside em atrair ladrões, trapaceiros, e qualquer outra pessoa que quer o item, mas não quer pagar por ele. Outras pessoas podem tentar minar um negócio a fim de reforçar seu próprio negócio ou procurar desacreditar os personagens como vendedores legítimos.

Complicações de Venda de Itens

d8	Complicações
1*	Os inimigos dos personagens secretamente arranjam para comprar o item para usá-lo contra eles.
2*	O item é roubado.
3*	Um rival circula rumores de que o item é uma farsa.
4	Um feiticeiro reivindica o item como direito de nascença e exige que os personagens o entreguem.
5	O dono anterior do item, ou aliados sobreviventes, prometem retomá-lo pela força.
6*	O comprador é assassinado antes da venda.
7	A reputação sinistra do comprador deixa claro que o item será usado para cometer o mal.
8	O item é uma relíquia perdida pertencente a uma ordem.

*Envolve o Contraste

Treinamento

Dado tempo livre suficiente e os serviços de um instrutor, um personagem pode aprender uma língua ou ganhar proficiência com uma ferramenta.

Recursos

O treinamento em uma linguagem ou ferramenta leva pelo menos 10 semanas de trabalho, mas reduz esse tempo por um número de semanas de trabalho igual ao modificador de inteligência do personagem (uma penalidade de Inteligência não aumenta o tempo necessário). O treinamento custa 100 po por semana de trabalho.

Complicações

Complicações que surgem durante o treinamento tipicamente envolvem o professor.

Complicações de Treinamento

d6	Complicações
1*	Seu instrutor desaparece, forçando você a passar uma semana de trabalho encontrando um novo
2	Seu professor instrui-o em métodos raros, arcaicos, que desenhavam o comentário dos outros.
3*	Seu professor é um espião enviado para aprender seus planos para o futuro próximo.
4	Seu professor é um criminoso procurado.
5	Seu professor é um mestre cruel.
6	Seu professor vem até você pedindo ajuda para lidar com alguma ameaça.

*Envolve um Contraste

Trabalho

Quando tudo mais falhar, um aventureiro pode se voltar para um comércio honesto para ganhar a vida.

Recursos

Assumir um emprego exige uma semana de trabalho.

Resolução

Para determinar quanto dinheiro ganha um personagem, o personagem faz um teste de habilidade: Força (Atletismo), Inteligência com um conjunto de ferramentas, Carisma (Atuação) ou Carisma com um instrumento musical. Consulte a tabela Salários para ver quanto dinheiro é gerado pelo total do teste.

Salários

Total do	Teste	Valor
9 ou menor		Estilo de vida pobre por uma semana
10 – 14		Estilo de vida modesto por uma semana
15 – 20		Estilo de vida confortável por uma semana
21+		Estilo de vida confortável por uma semana, +25 po

Complicações

O trabalho raramente é preenchido com complicações suficientes para alterar significativamente a vida de um personagem. Ainda assim, a tabela de Complicações de Trabalho pode acrescentar algumas dificuldades à vida de um trabalhador. Há uma chance de 10 por cento por semana do trabalho que um personagem encontra uma complicação.

d6	Complicações
1*	Um cliente difícil ou uma luta com um colega de trabalho reduz o estilo de vida que você ganha por uma categoria.
2*	As dificuldades financeiras do seu empregador resultam em não ser pago.
3*	Um colega de trabalho com laços com uma família importante na cidade não gosta de você.

- 4 Seu empregador está envolvido com um culto obscuro ou uma empresa criminosa
- 5* O gangue criminosa local transforma seu negocio em um alvo de assalto.
- 6* Você ganha uma reputação de preguiçoso (injusta ou não, sua escolha), dando-lhe desvantagem em testes feitos para esta atividade de inatividade por 30 dias.

*Envolve o Contraste

