# Barganhadores da Festa do Mel

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 20 de fevereiro de 2020

Por James Haeck  
Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira  
Originalmente publicado em 08 de abril de 2019 em [*https://www.dndbeyond.com/posts/466-encounter-of-the-week-honeyfest-hagglers*](https://www.dndbeyond.com/posts/466-encounter-of-the-week-honeyfest-hagglers)  
Imagem Destacada da Wizards of the Coast

Bem-vindos à Festa do Mel! O encontro desta vez é Barganhadores da Festa do Mel, um encontro social baseado em perícias no qual os aventureiros visitam um alegre festival de primavera e acabam se encontrando em uma competição de sagacidade com os experientes comerciantes que estão anunciando suas mercadorias. Embora este encontro se passe no meio de um festival de primavera conhecido como Festa do Mel, ele também pode ser usado em qualquer situação em que um personagem queira pechinchar o preço em um item raro ou mágico.

# Encontro Social: Barganhadores da Festa do Mel

Este encontro social pode ser narrado para aventureiros de qualquer nível. No entanto, os grupos de aventureiros de nível alto que têm acesso a magia poderosa como dominar pessoa podem ser capazes de banalizar este encontro se ele não for adaptado.

Em toda primavera, o festival da Festa do Mel reúne plebeus, comerciantes, artistas e patifes de toda a terra. Muitos dos comerciantes que se reúnem na Festa do Mel são padeiros e artesãos da vila local, mas alguns são comerciantes itinerantes de antiguidades e fornecedores de itens verdadeiramente maravilhosos. Aventureiros com um olho perspicaz para a qualidade — ou que são capazes de discernir um comerciante honesto de um charlatão — podem decidir visitar uma dessas barracas e procurar por itens mágicos interessantes.

Entretanto, uma vez que os aventureiros decidam perguntar sobre os preços, eles provavelmente descobrirão que esses itens são valiosos demais para seus bolsos. Se não se sentirem atraídos pelos itens, eles podem simplesmente deixá-los de lado e seguir em frente. Mas até mesmo se somente um dos aventureiros se interessar por um dos itens em exibição, então é hora de pechinchar! Estes comerciantes gostam de fixar os seus preços altos a fim de enganar aventureiros ricos e fazer com que eles paguem valores que excedem o valor real de suas mercadorias. Alguns deles até gostam de pechinchar, da mesma forma que um caçador gosta da emoção de perseguir um animal selvagem pela floresta.

Barganhar o melhor preço pode ser algo resolvido através de uma cena de interpretação simples, talvez um evento intercalado com o DM pedindo alguns testes de Carisma com uma CD facultativa, utilizada somente para o devido fim. Mas há outra maneira. Uma boa sessão de barganha pode ser tão emocionante e arriscada quanto um encontro de combate — porque assim como um guerreiro pode usar uma espada longa para lutar contra orcs, esse mesmo guerreiro pode se envolver com um comerciante em uma batalha de esperteza. Esta réplica verbal é representada por um desafio de perícia em que o personagem interessado ou outro membro de seu grupo usa suas perícias baseadas no Carisma para negociar um preço melhor.

## Resumo do Encontro

Os aventureiros caminham pelas ruas agitadas de uma pequena cidade no meio da Festa do Mel, cercados pelos cheiros de flores e de comida, deslumbrados pelas cores vibrantes das dezenas de bandeiras e barracas do mercado. Se os aventureiros não investigarem o mercado por vontade própria, um comerciante ansioso os para na rua e os convida até sua tenda, prometendo tesouros raros e curiosidades magníficas.

Uma vez que os aventureiros tenham dado uma olhada na tenda do homem, eles encontram um monte de coisas velhas e brilhantes — e alguns tesouros valiosos. Se tentarem comprar e não gostarem do preço declarado pelo comerciante, eles podem tentar pechinchar, envolvendo-se em um desafio de perícia usando perícias baseadas no Carisma.

## Início do Encontro

Os aventureiros estão no meio de um mercado lotado. Leia ou parafraseie o texto a seguir:

|  |
| --- |
| “Feliz Festa do Mel!” declara uma bandeira vibrante estendida na entrada do mercado da cidade. A principal via da cidade tem quase 9 metros de largura, e vocês estão lado a lado com centenas, talvez milhares de pessoas. Todos estão apreciando as delícias do festival da primavera, e o ar está pesado com o perfume das flores, de comida frita de festival e — menos agradavelmente — de centenas de pessoas suadas.  As laterais da via pública estão cheias de barracas de mercado, tendas de comida, malabaristas, equilibristas e músicos com chapéus cheios de moedas diante de si. A maioria destas barracas de mercado estão cheias de lembrancinhas baratas, mas parece que algumas podem ter antiguidades raras, joias artesanais elegantes e outros bens valiosos. |

Se os aventureiros estão interessados nas tendas, um deles pode fazer um teste de Sabedoria CD 13 (Intuição ou Percepção) para encontrar um comerciante que pareça ser respeitável ou uma barraca que pareça ter bens raros e valiosos.

Se os aventureiros falharem neste teste ou se decidirem explorar outra parte do festival, eles encontram uma tenda que vende comida de festival que consiste de uma massa frita coberta de mel e açúcar de confeiteiro e, em seguida, um malabarista arremessando malabares para o alto com somente uma mão. Depois de explorarem o festival durante um tempo, um mercador anão anuncia sua mercadoria aos berros. Com um bigode bem aparado e lustroso e usando um quepe meio largo, o anão aproxima-se deles e diz, “Certamente, declaro eu, ‘cês devem de ser pessoas aventureiras! Se tens então ouro nos bolsos da tua última exploração à tumba, então tenho eu uma mercadoria verdadeiramente excepcional para as pessoas do teu ramo de trabalho. Por que ‘cês não voltam aqui até minha tenda e não dão uma olhada?”

## Examinando as Mercadorias do Comerciante

O comerciante, que se chama Jonabar Matarrei é um anão da montanha nobre que foi despojado de seu título há muito tempo. Agora, ele e seus dois assistentes pequeninos (Gume Piada-ruim e Túlio Joga-pedra, ambos guardas), viajam pelo mundo comprando e vendendo bens raros e bugigangas inúteis. Eles não gostam de enganar as pessoas por si só, mas é mais fácil ganhar dinheiro vendendo óleo de cobra do que desenterrar artefatos mágicos reais.

Um aventureiro que examine as mercadorias do comerciante pode fazer um teste de Sabedoria CD 10 (Intuição) para encontrar uma bugiganga rara. Esta bugiganga pode ser um componente de magia caro, como um anel com um diamante de 50 PO (usado para conjurar orbe cromático), um colar de ouro incrustado com uma pérola de 100 PO (usada para conjurar identificar) ou um par de anéis de platina, cada uma no valor de 50 PO (usada para conjurar vínculo de proteção). O comerciante vende cada um destes itens por 150% do valor.

Um aventureiro bem-sucedido neste teste de Sabedoria CD 10 (Intuição) por 5 ou mais, encontra um item mágico; jogue uma vez a Tabela F de Itens Mágicos para determinar qual é este item. O comerciante vende o item por 750 PO. Se o aventureiro for bem-sucedido neste teste por 10 ou mais, ele descobre dois itens da Tabela F de Itens Mágicos.

Em Níveis Mais Altos: Se o aventureiro for bem-sucedido neste teste por 15 ou mais (um resultado de 25 ou maior), ele encontra um item mágico aleatoriamente determinado a partir da Tabela G de Itens Mágicos, além de dois itens mágicos da Tabela F de Itens Mágicos. O comerciante vende este item por 7.500 PO.

# Desafio de Perícia: Pechinchando Para Baixar o Preço

Aventureiros que encontrem um item raro, porém não querem pagar o preço total, podem tentar pechinchar. Se os aventureiros não parecem conscientes de que podem pechinchar, o comerciante pode piscar e dizer: “Ora, pois sim, o preço é um pouco alto, não é mesmo? Penso cá que posso abrir mão de umas moedas — se estiverem dispostos a barganhar comigo, mas é claro.”

Se os aventureiros estão dispostos a pechinchar, o desafio de perícia começa. O comerciante senta-se com um sorriso largo em seu rosto, e abre os braços, convidando-os a pechincharem para fazer uma contra-proposta. Quando um aventureiro faz uma oferta, peça-lhe para descrever como ele faz a oferta, e também faça um teste de Carisma. O jogador também escolhe uma proficiência em perícia para basear este teste: escolha entre Atuação, Enganação, Intimidação ou Persuasão.

Se o teste tiver um resultado igual ou superior a 10, o preço do item é reduzido em 10% do seu preço inicial. Se o teste tiver um resultado igual ou superior a 15, o preço do item é reduzido em 15% do seu preço inicial. Se o teste tiver resultado de 9 ou menos, o teste falha. O comerciante dá sua oferta final quando o preço do item for reduzido a 50% de seu preço original, ou depois que o aventureiro falhar três vezes no total, o que vier primeiro. Se vários aventureiros quiserem pechinchar, todos os seus testes bem-sucedidos contribuem para a redução de preço total do item, e todos os seus testes que falharem contribuem para as três falhas totais necessárias para encerrar o desafio de perícia.

Uma vez que o comerciante dê a oferta final, ele absolutamente se recusa a barganhar mais. Ele pode considerar trocar por outros itens valiosos em vez de trocar por moeda, se você quiser.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos de 5° nível, aumente o resultado exigido de todos os testes em 2. Se os aventureiros forem ao menos de 11° nível, aumente o resultado exigido de todos os testes em 4. Se os aventureiros forem ao menos de 17° nível, aumente o resultado exigido de todos os testes em 6. Use seu melhor julgamento ao ajustar os resultados necessários ao teste; comerciantes lendários ou vendedores de antiguidades com origem extraplanar têm excelente julgamento, mas jogadores de nível alto não devem ter que interpretar excepcionalmente bem para barganhar com um vendedor mediano.

## Descrições de Exemplo de Perícias

Se seus jogadores não têm certeza de como descrever para barganhar com a perícia que escolheram, você pode dar a um jogador um exemplo dessa perícia em uso. Seu jogador pode usar este exemplo se quiser, mas tente encorajá-lo a ser criativo.

Carisma (Enganação). “Eu me gabo de falsas realizações para tentar convencer o comerciante que a reputação dele aumentará se as pessoas souberem que ele vendeu um item mágico para mim — já que eu provavelmente vou usá-lo para matar um dragão ou realizar alguma outra façanha lendária.”

Carisma (Intimidação). “Eu encaro o comerciante direto nos olhos e flexiono meus músculos. Eu digo que a maioria das pessoas sabem muito bem que é melhor não me negar as coisas.”

Carisma (Atuação). “Eu me viro para encarar a multidão ali perto da tenda do comerciante e declaro, ‘Olhem! Acabei de encontrar um artefato mágico nas mercadorias desses sujeito!’. Eu me volto para o comerciante com um sorriso sarcástico e digo que acabei de arranjar um monte de propostas para ele, então que tal baixar um pouco o preço pra mim?”

Carisma (Persuasão). “Eu faço beicinho e olho com olhinhos de filhotinho pidão para o comerciante. Eu digo que adoraria comprar este item — ele pode até vir a salvar a minha vida um dia — mas eu não tenho ouro suficiente para adquiri-lo. Você não quer me ver morrer lá fora só porque eu não tinha a única bugiganga mágica que poderia salvar minha vida… quer?”

# Completando a Barganha!

Uma vez que os aventureiros terminaram de pechinchar, eles podem optar por comprar o item pelo preço que conseguiram negociar com o comerciante, ou desistir e tentarem em outro lugar. Seja como for, eles acabaram de usar as perícias de seus personagens e suas habilidades de interpretação, em conjunto, para tentar resolver um problema. Eles acabaram de se envolver mais em seu mundo de campanha e talvez até mesmo ganharam um item mágico legal no processo.

Se seus aventureiros vivem em um mundo onde itens mágicos são comprados e vendidos com frequência em grandes cidades, eles podem desfrutar de voltar a este desafio de perícia quantas vezes quiserem após aventuras, a fim de trocar o ouro conquistado arduamente por alguns novos itens mágicos. Você também pode tentar inverter este desafio de perícia ao deixar seus aventureiros tentarem pechinchar para ganhar em cima do preço quando estiverem vendendo o tesouro de sua mais recente exploração às masmorras. Além disso, se os aventureiros acabam usando este desafio de perícia várias vezes, você pode mudar um pouco as coisas ao permitir que eles façam um teste de Carisma modificado por uma proficiência em perícia que não é baseada no Carisma, ou permitir que os aventureiros usem suas proficiências em perícia baseadas em Carisma com outros valores de atributo, como a criação de um teste de Inteligência (Atuação) para impressionar um estudioso comerciante de pergaminhos.