



GUIA DE CAMPANHA DE PORTA DO DIABO

DUNGEONS & DRAGONS®

Guia da campanha e do mundo de Porta do Diabo
para mestres e jogadores

TUDO ESTA ERRADO, PRECISA ARRUMAR

O QUE É WEST MARCHES	3
1.1 CONCEITOS BÁSICOS	3
1.2 ORGANIZANDO OS JOGOS	3
1.3 RELATÓRIOS PÓS-JOGO	3
1.4 AVENTURANDO-SE	3
1.5 REGRAS E HOUSE RULES	3
BEM VINDO A PORTA DO DIABO	4
2.1 FOGO VIVO	4
2.2 GUILDA DOS AVENTUREIROS	5
REGRAS GERAIS	6
3.1 CRIAÇÃO DE PERSONAGENS	6
3.2 NOVAS LÍNGUAS E PROFICIÊNCIAS	6
3.3 DORMINDO	6
3.4 MORTE E RESSURREIÇÃO	6
CALENDÁRIO, TEMPO E CLIMA	7
4.1 VIAJANDO	7
4.2 PROCURAR COMIDA E ÁGUA NOS ERMOS	8
4.3 RASTREAR	8
NAVEGAÇÃO	9
5.1 NAVEGAÇÃO DIRECIONAL	9
5.2 NAVEGAÇÃO POR CARACTERÍSTICAS	9
CLIMA E ELEMENTOS	10
6.1 EFEITOS DO CLIMA	10
6.2 PERIGOS DO CLIMA	10
6.3 EQUIPAMENTOS E CLIMA	11
CRAFTING E PROFISSÕES	12
7.1 EXPLICAÇÕES	12
7.2 CRIANDO ITEMS ESPECIAIS	12
7.3 ROLADAS DE PROFISSÃO	14
7.4 ROLADAS DE CRIAÇÃO DE ITEMS	14

CONSTRUÇÕES	15
8.1 ESTRUTURAS MILITARES	15
8.2 CONSTRUÇÕES NÃO MILITARES	16
8.3 ESTRUTURAS DE CIDADES	16
8.4 OFICINA DO FERREIRO	17
8.5 MELHORIA DO FERREIRO	17
8.6 CUREIRO	17
8.7 CASA DOS MIL DEUSES	17
8.8 GUILDA DOS PEDREIROS	18
8.9 OFICINA DOS BARQUEIROS	18
8.10 APOTECÁRIO	18
8.11 CONSTRUÇÕES VARIADAS	18
REGRAS PARA EQUIPAMENTOS	20
EQUIPAMENTOS PRIMITIVOS	20
VERSÃO E TO-DO	21
CRÉDITOS DAS IMAGENS	22

O QUE É WEST MARCHES



est Marches é um conceito de campanha sandbox com foco em exploração de cenário, não em intriga política e planos mirabolantes de salvar o mundo. A ideia veio de um conceito criado por Ben Robbins em seu blog, [Ars Ludi](#) e a nossa implementação de WestMarches é baseada na campanha criada para o subreddit

[/R/West Marches](#), logo muita coisa será ~~roubada~~ adaptada do que eles já fizeram. É um mundo compartilhado entre os jogadores e os mestres, onde todos tem responsabilidades e obrigações para manter o jogo fluindo. Regras extras e house rules serão adicionadas a este documento quando necessário. Além disso, regras foram extrapoladas do [Fulvano's Guide to the Wilds](#) e do City and wild 2.1.

CONCEITOS BÁSICOS

Em uma campanha de West Marches, algumas regras básicas precisam ser seguidas. Abaixo seguem os conceitos mais importante:

- Os grupos não são fixos e os jogadores podem entrar e sair à vontade.
- Aventuras sempre acabam na mesma sessão de jogo.
- Jogadores voltam para a cidade sempre que acaba a sessão de jogo.
- Todas as roladadas em combate são abertas.
- O mestre existe para controlar o mundo e não para apontar para onde os jogadores devem ir.
- Jogadores fazem sua própria fortuna. Onde explorar, o que fazer, tudo fica a cargo dos jogadores.
- Jogadores devem criar um Relatório de Sessão que será compartilhado com todos os jogadores.
- Jogadores podem jogar no máximo uma vez por semana. Jogos resetam toda Segunda-feira.
- A organização dos jogos fica a cargo dos jogadores, dentro das disponibilidades dos mestres.
- Os jogadores precisam avisar com antecedência o que querem fazer e onde pretendem explorar para que os mestres possam se preparar.

ORGANIZANDO OS JOGOS

Para o bom andamento dos jogos, será utilizado um fórum para a conversa e discussão dos assuntos relacionados. Existe uma área para organizar jogos e discussões "Out of Character" e outra para discussões e relatórios de jogos "In Character". Jogadores devem organizar os jogos, destacando qual o interesse na sessão de jogo, combinando os horários com o Mestre e outros detalhes. Exemplo:

RESERVAR HORÁRIO PARA O JOGO

Mestre mestreson, quero reservar o horário do dia 29 de Fev de 2018, com o seguinte plano. Gancho de aventura: Explorar as ruínas ao sul das minas de sal. Objetivos: Procurar o mítico baralho das muitas coisas que os rumores dizem estar nas ruínas.

Após reservar o horário, o jogador é responsável por juntar outros jogadores e garantir que todos estejam de acordo com o que será feito. A aventura será baseada no gancho e os jogadores não deverão desviar do que for definido (dentro de um certo nível). Se a missão é explorar as ruínas, os jogadores devem ir explorar as ruínas. Se durante a viagem algo diferente acontecer, é permitido aos jogadores explorarem o cenário, desde com o objetivo de chegar nas ruínas. Isso é para que o mestre possa preparar a aventura adequadamente e não precisa improvisar muito.

RELATÓRIOS PÓS-JOGO

Ao final do jogo, os jogadores devem fazer um relatório da aventura, que pode ser escrito "In Character" ou "Out of Character". Os melhores relatórios ganharão inspiração para o próximo jogo, além de Gold, explicado mais abaixo no capítulo sobre a Guilda. Os relatórios são extremamente encorajados, assim como cantar de galo sobre suas vitórias (ou derrotas) nos fóruns, pois é dessa forma que as histórias e lendas se misturam entre os jogadores. Os personagens são encorajados a deixar sua marca no mundo, seja derrotando aquele dragão maligno, seja por ter enganado um diabo em um pacto ou seja por ter achado que conseguiria fazer aquele salto e realizar no meio que faltou 2 metros para alcançar a beirada. Os relatórios servem para imortalizar os personagens e para inspirar outros jogadores.

AVENTURANDO-SE

Além dos conceitos básicos, é importante lembrar quando sair procurando aventura:

- Toda aventura se passa fora da cidade e o objetivo é explorar o cenário em volta, não as cidades.
- As vezes aventureiros podem não dar valor a algumas coisas que outros podem considerar tesouros. Ou não ter percebido uma porta secreta que levava ao um tesouro maior. Explore tudo.
- O Mundo é vivo e reage aos acontecimentos. Ruínas exploradas a tempos atrás podem ser ocupadas novamente por outro grupo de criaturas. Uma tribo de orcs pode querer vingança e procurar ativamente emboscar jogadores que estão viajando.
- Quanto mais longe da cidade você estiver, geralmente mais perigoso o mundo vai ficando.
- Corra!! As vezes fugir pode ser sua melhor opção. Não é porque tinha um dragão azul na sua frente que você deve ir lutar com ele. A não ser que você ache que consiga. Neste caso vá fundo.

REGRAS E HOUSE RULES

Várias regras serão alteradas para manter a diversão e melhorar a dinâmica. Essas regras estão espalhadas por este livro e sempre que uma nova for adicionada ela será comunicada aos jogadores. Se uma decisão for necessária durante um jogo, o narrador irá tomar a melhor decisão possível e manter até o final da sessão de jogo. Caso seja necessário transformar a decisão em regra, ela será publicada também neste documento.

BEM-VINDO A PORTA DO DIABO

Uocê pode ter cometido crimes horrendos, você pode ter sido condenado por um oficial corrupto por um crime que não cometeu ou você explorava planos de existência alternativos ou se é somente muito azarado.

Não importa quem você era, o que você fez, que crime cometeu ou mesmo se você é inocente. O que importa é que você foi jogado na porta do diabo. Seu passado fez você atravessar a porta e agora sua nova vida começa.

Quando você acorda, sua visão está turva e sua cabeça zunindo. Ao passar de alguns minutos, você começa a ver melhor e percebe uma multidão ao seu redor. Crianças, adultos e idosos, humanos, elfos, anões, tieflings e outras raças que você nem conhece. Todos olham para você com certa curiosidade, mas também com aceitação. Uma elfa alta, de cabelos prateados e olhos vermelhos aproxima-se de você e fala: "Bem-vindo a Fogovivo, viajante." Ela estica a mão em sua direção e te ajuda a levantar.

"Você está cansado do transporte e precisa descansar, vou levar-te a um lugar onde você poderá se recuperar. Venha." Diz a elfa com compaixão na voz. "Enquanto andamos, aproveite para lhe falar as regras da cidade. Em primeiro lugar, não importa o que você fez ou era antes de chegar aqui. Seu passado é agora irrelevante. Seja maldição ou bênção, você agora está neste lugar e não existe saída. Então eu sugiro que faça bom uso dessa 'oportunidade' e decida o que você quer ser a partir de agora. Em segundo lugar, esta cidade é pacífica e gostamos que seja assim. Se você procura aventura ou animação, sugiro que faça isso fora dos portões da cidade. Existe muito a ser explorado cidade a fora. Fama, fortuna, aventuras... e morte, para quem as procuram. Terceiro, você querendo ou não faz parte da nossa cidade e irá responder pelas suas ações". Enquanto conversam, vocês andam por uma cidade movimentada, com ruas de terra e pedra e construções diferenciadas, sem nenhuma arquitetura predominante. Se de um lado você reconhece um símbolo religioso, de outro você escuta línguas que nunca havia antes ouvido. Raças se misturam em um mar de pessoas com seus mercados e lojas, pedintes e nobres, levando suas vidas.

"Chegamos", diz a elfa "A Forquilha da Perdição" Uma construção de pedra, com uma porta de madeira e uma janela aberta, abaixo de uma placa com uma forquilha desenhada por trás de um caldeirão. "Você pode encontrar descanso aqui, você tem um quarto por um dia e duas refeições pagas. Aqui, isso é para você começar", ela lhe alcança uma bolsa de couro que faz barulho de metal quando é balançada. "Seja bem-vindo ao resto de sua vida. As escolhas que você fizer a partir de agora são as únicas que vão importar. Ah, meu nome é Elisa Dorel. Vejo você por aí."



Muito cansado para fazer mais perguntas, você entra na taverna e dirige-se ao taverneiro, um velho anão de barba longa e branca, que lhe aponta para as escadas "Quarto número 2. Levaremos comida para você mais tarde". Você sobe as escadas e abre a porta de seu quarto, desmaiando em uma cama. No dia seguinte, você resolve sair para explorar a cidade e procurar mais sobre sua nova vida. Estranhamente bem disposto, você olha para seu saco de moedas e decide ir as compras.

FOGOVIVO

Fogovivo é uma cidade relativamente grande, com perto de 5000 habitantes. Com o influxo recente de novos moradores, viver na cidade tem sido difícil então o conselho resolveu fundar recentemente a guilda dos exploradores.

Com o objetivo de achar outros lugares onde a população possa viver e explorar o mundo, a guilda paga por relatórios e mapas dos terrenos afóra de Fogovivo.

No centro da cidade existe uma praça onde os anúncios são publicados, bem como um mercado onde a população compra e vende bens. Ferreiros, marceneiros, curtidores de couro e até mesmo alquimistas podem ser encontrados aqui.

Um pequeno porto é utilizado para barcos de pesca, de onde boa parte da cidade consegue peixes e outros frutos do mar.

A cidade conta ainda com duas grandes tavernas, a "Forquilha da Perdição" e o "Pônei Saltitante". O pônei é onde a maioria dos aventureiros se encontram para planejar suas missões. Já a forquilha tem uma grande hospedaria para aqueles que não podem ter sua própria casa, assim como um estábulo.

Outras construções existem, lojas e lugares onde os jogadores podem encontrar suprimentos. Algumas construções só ficarão disponíveis após os jogadores gastarem gold em investimentos ou explorarem mais o cenário e o conselho investir dinheiro adquirido em zonas de recursos. Outras ficarão disponíveis com o passar do tempo.

GUILDA DOS AVENTUREIROS

O mundo além dos muros das cidades é perigoso e poucas pessoas conseguem sobreviver. A guilda oferece, os que desejarem se filiar a ela, treinamento e um pequeno empréstimo aos recém-chegados, além de compartilhar informações sobre os locais já explorados.

Moradores da cidade com interesses particulares podem colocar requisições na guilda, exemplos comuns são proteção de lugares que estão sendo pilhados, pedidos de plantas raras para poções alquímicas, exploração de rumores, etc.

JOB BOARD

Vários trabalhos podem ser encontrados na guilda, dependendo do momento, mas geralmente a guilda paga pelos seguintes trabalhos:

- 25gp por relatórios de ação.
- 25gp adicionais se uma criatura excepcional for encontrada e algum dos seus pontos fortes ou fracos forem relatados.
- 15gp setor explorado do mapa.
- 100gp pela localização de um portal.
- Mais trabalhos podem ser encontrados no [job board](#)

Além dos serviços acima, a Guilda dos Aventureiros está encarregada de direcionar esforços para eliminar grandes ameaças à população. É sabido que existem outros portais que levam a este mundo e que criaturas de todos os planos de existência eventualmente cruzam para este reino. Aventureiros são encorajados a encontrar os outros portais e eliminar qualquer grande ameaça a população de Fogovivo e da Garganta do Diabo.

MAPA DE FOGO VIVO

Na taverna "Forquilha da perdição", os aventureiros se juntam para planjar expedições. Para isso, contam com um mapa colaborativo, onde cada novo aventureiro que sei em busca de glórias e tesouros adiciona mais um detalhe ao mapa. Ele pode ser consultado [aqui](#)

PORTAIS

Assim como você atravessou um portal para chegar a este mundo, outros também o fizeram. Muitos mundos usam os portais como punição para os indesejados, mas existem outras formas de se chegar a este mundo.

A guilda e o conselho estão sempre interessados quando o assunto são portais. Existem rumores de que eles podem ser também uma passagem de volta, mas não existe nenhuma confirmação de que alguém tenha conseguido. De qualquer forma, estudiosos propõem que se outros portais forem encontrados, seria possível que exista alguma interligação entre eles e isso possa ser usado para se entender e quem sabe controlá-los.

Os estudiosos de FogoVivo dizem que os portais podem ser uma forma de sair de Porta do Diabo, mas ninguém jamais conseguiu. Eles também dizem que os portais podem dar acesso a outras dimensões, inacessíveis de outros lugares. A guilda dos aventureiros paga bem pela localização de um portal e qualquer detalhe que for descoberto sobre eles.

Até agora - ninguém descobriu como ativar os portais, pelo menos não de forma intencional.



REGRAS GERAIS

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

O processo de criação de personagens é o mesmo do PHB. Todas as raças, classes e backgrounds são permitidas e todos os livros podem ser utilizados, desde que seguindo a regra do "PHB +1". Ou seja, você pode utilizar o Player's Handbook e mais um outro livro.

- Compra de pontos com 27
- Conjunto de 15, 14, 13, 12, 10, 8.
- Dinheiro é rolado ou usam-se os equipamentos iniciais da classe mais os do background.
- Nível 1.
- Escolha uma profissão na lista de profissões. Você ganha perícia em um kit de ferramentas da profissão.
- Após criar o personagem, faça um post no [fórum](#)

APRENDENDO LÍNGUAS E PROFICIÊNCIAS COM FERRAMENTAS

Após certas construções estarem prontas, jogadores ganham a habilidade de aprender línguas e ferramentas. Melhorias podem alterar o tempo e o gold usado para aprender cada uma. O número máximo de línguas que você pode aprender depois da construção do personagem é baseada no seu modificador de inteligência +1.

- Aprender uma língua custa 250gp e leva 2 semanas em tempo real.
- Aprender uma ferramenta custa 250gp e leva 2 semanas em tempo real.

DORMINDO

Regras para dormir são do Xanathar's guide to everything:

Uma criatura que está dormindo naturalmente, ao contrário de sono mágico ou químico, acorda se tomar algum dano ou se uma pessoa usar uma ação para acordar a criatura. Barulhos altos - como gritos, trovão ou um sino - também acordam quem estiver dormindo naturalmente. Sussurros não atrapalham o sono a não ser que a percepção passiva seja 20 ou mais e o som venha de no máximo 10 pés de distância.

Falar a um volume normal acorda uma pessoa dormindo se o ambiente estiver silencioso (Sem vento, sons de pássaros, grilos etc) e a pessoa que dorme tiver uma percepção passiva de 15 ou mais.

Dormir em armadura leve não tem efeito nenhum, mas dormir em armadura média ou pesada dificulta a recuperação durante um long rest. Quando você termina um long rest com armadura médio ou pesada, você reganha um quarto dos seus hit dices e se tiver níveis de exaustão, nenhum é recuperado.

MORTE E RESSURREIÇÃO

Se um personagem morrer, ele só pode ser trazido de volta em no máximo 1 mês, usando os métodos normais. Se ele não for ressuscitado durante esse tempo, ele não pode mais voltar ao jogo.

MODIFICANDO PERSONAGEM DEPOIS DA CRIAÇÃO

Personagens podem ser alterados até o 3º nível, apenas uma vez. Qualquer característica do personagem pode ser alterada, menos o nome do personagem. Qualquer ganho de gold/equipamentos e outros advindos da classe, raça, background, são perdidos. Quando um jogador escolhe modificar seu personagem dessa forma, todas suas memórias permanecem. Seu personagem é substituído por uma cópia de si mesmo, vindo de um mundo alternativo. Porta do Diabo é conhecido por trazer diferentes versões de personagens, criaturas e lugares para cá.

APOSENTANDO PERSONAGENS

Personagens podem ser aposentados para ganhar XP para um personagem novo. O personagem novo ganha 1/4 do XP do personagem anterior. O personagem anterior é irremediavelmente perdido e os jogadores não podem mais jogar com ele. O destino do personagem fica a cargo dos narradores. Nenhum equipamento ou vantagem do personagem é transferido. Personagens perdidos (abandonados/presos ou sozinhos em alguma aventura) não podem ser aposentados.



ROLADAS CEGAS

Certas roladas são feitas as cegas ou com um /gmroll. Geralmente essas roladas são em momentos que os personagens não tem como saber o resultado de suas ações. Mas narradores são encorajados a não utilizar essa regra a todo momento, pois jogadores gostam de rolar dados (Surpresa!!).

DEATH SAVING THROW

As roladas de death saving throw serão feitas com um /gmroll. Ou seja, só o jogador que rolou e o GM saberão o resultado. Outro player que queira saber o estado do personagem precisa fazer uma rolada de medicina dificuldade 12. O player também não pode falar para outros jogadores o resultado da sua rolada nem o seu estado atual.

ROLADAS CEGAS DE PERÍCIAS

Algumas perícias se encaixam bem no perfil de roladas cegas, outras nem tanto. O narrador deve julgar onde a rolada cegar dá um suspense extra para a situação e onde é desnecessário.

PERÍCIAS PASSÍVAS.

As perícias passivas servem para facilitar o andamento do jogo e reduzir roladadas de dados quando elas não são necessárias.

Algumas perícias se encaixam muito bem no modelo passivo. Os mestres são indicados a utilizar quando possível. Roladas de dados nem sempre ajudam o andar da aventura.

Todas as perícias podem ter uma versão passiva, por exemplo:

CONHECIMENTOS

Narradores podem simplesmente dar informações aos jogadores baseado no valor passivo de suas perícias de conhecimento. Caso os jogadores estejam ativamente tentando pesquisar algo, seja lendo um livro, seja lembrando de um conhecimento oculto, eles podem fazer uma rodada normalmente

PERÍCIAS FÍSICAS

Um valor passivo pode ser assumido para as perícias físicas como um indicativo de capacidade dos personagens para realizar uma tarefa, quando não existe uma grande desvantagem no caso de falha. O narrador pode assumir que um personagem com alto valor de Athletics consegue subir um paredão sem pedir uma rodada. Mas se ele estiver sendo perseguido por inimigos, a rodada ainda é necessária.

O mesmo se aplica para outras perícias.

PERCEPÇÃO E INSIGHT PASSIVOS

Uso de percepção passiva é assumido quando jogadores estiverem ativamente procurando algo. Então se o grupo decidir explorar uma sala, consideramos que a percepção passiva já está valendo. Se um jogador quiser fazer uma rodada de percepção porque acha que tem algo no local mas ele não achou com a percepção passiva, ele pode fazer.

Lembrando que algumas situações a percepção passiva não pode ser usada, como por exemplo, ao andar em velocidade rápida no mapa.

PROFISSÕES E USO DE FERRAMENTAS.

Quando você escolhe uma profissão, você também ganha a proficiência na ferramenta adequada a sua profissão.

Você ainda precisa comprar a ferramenta ou ganhar ela na criação do seu personagem. Você ganha metade do valor normal na rodada de craft para fazer dinheiro (está usando as ferramentas de outra pessoa) ou se estiver criando algo, o item custa 50% a mais.

LINHA DE VISÃO

Criaturas em combate estão alertas ao seu ambiente o tempo todo. É considerado que a criatura sempre está ciente da localização de todos em seu raio de visão (360 graus). Efeitos que exijam visão (como poder da medusa) tem efeito automaticamente, desde que exista linha de visão e que a criatura não tenha passado um turno inteiro evitando olhar para o alvo. Geralmente os poderes especificam que a criatura tem até o começo do seu turno para fazer isso. Caso não especifique, entra em efeito imediatamente.

STEALTH E SEARCH

Criaturas que não estão em stealth são automaticamente detectadas. Criaturas em stealth tem o seu teste contestado com a percepção passiva do personagem. Criaturas podem fazer a ação "Search" durante o combate para procurar uma criatura escondida; O mestre indicará se é perception ou investigation.

Stealth em combate é possível desde que algum efeito permita você se esconder, ex:

- 3/4 Cover e full cover
- Invisibility
- Abilidade racial
- Abilidade de classe
- Ilusões
- Outros

Rolar stealth de um mesmo lugar onde você já tenha se escondido no turno passado pode ser feito, **mas com desvantagem.**

INVISIBILIDADE

Criaturas invisíveis ainda deixam rastros de outros sentidos (A não ser que a habilidade que a fez invisível fale sobre isso, ou que outras habilidades sejam usadas para mascarar) Criaturas invisíveis não entram em stealth automaticamente - elas ainda precisam fazer uma rodada de stealth. Invisibilidade só dá direito a fazer uma rodada de stealth mesmo na frente do seu inimigo - salvo em casos que o Mestre destaque, como distrações sensoriais muito grandes (uma forte tempestade por exemplo). Como house-rule, criaturas que viraram invisíveis podem fazer uma rodada de stealth como bonus action no mesmo turno que ficaram invisíveis.

PERCEPÇÃO

Passive perception é o mínimo de DC a ser utilizado contra o Stealth. Caso um jogador tente fazer uma ação search e tire um valor menor, o que vale é a perception passiva. Fazer a rodada gasta uma ação.

HABILIDADES ESPECIAIS EM PERCEPÇÃO.

Monstros com habilidades do tipo "Keen Hearing and Smell" podem gastar uma ação para fazer um "search" usando o sentido aguçado (com a vantagem que a habilidade oferece). Em caso de sucesso contra o stealth, eles sabem a localização da criatura que estão procurando.

ATACANDO EM STEALTH

Ao atacar em stealth você denuncia sua posição. Movimentar-se da cobertura que lhe permite o stealth denuncia sua posição.

Voo

Raças ou classes que permitam voar já no nível 1 não são permitas. Voar em um mundo voltado a exploração pode acabar muito com a graça de se aventurar e encarar perigos, além de deixar muito fácil encontros de CR mais baixos, já que a maioria dos inimigos não possuem formas de ataque a distância e nós não mudamos o mundo para se enquadrar aos jogadores (adicionar arqueiros onde não existiria normalmente só para dificultar um combate, por exemplo).

Use o bom senso para determinar quais criaturas podem usar quais classes.

AJUDANTES

Enquanto o número de jogadores do projeto for baixo, usaremos a regra de ajudantes para ajudar a organizar jogos com personagens de níveis mais baixos. O objetivo dessa regra é possibilitar que jogadores que tenham somente personagens mais altos, participem de jogos com personagens mais baixos, dessa forma aumentando o número de jogadores disponíveis para jogos de níveis mais baixos.

Um ajudante é uma criatura de CR até 1/4, podendo usar o [5etools](#) para mudar o CR de uma criatura para 1/4 que ganha uma classe especial chamada "ajudante".

As regras da classe estão disponíveis [aqui](#)

QUANDO USAR UM AJUDANTE

Os ajudantes só podem ser usados quando a narração definir que eles estão disponíveis para uma aventura. Geralmente isso será quando um jogador de nível baixo chamar um jogo e ninguém mais tenha um personagem de nível próximo disponível para jogar junto.

GANHOS DE XP/RECURSOS.

Qualquer XP ganho pelo ajudante será migrado para um personagem a escolha no jogador, no final do jogo.

Recursos ganhos irão para o fundo de construção da cidade onde os ajudantes estão.

MORTE DO AJUDANTE.

Caso o ajudante morra durante a aventura, o jogador deve escolher um de seus personagens para perder 300xp por nível do ajudante. Não trate eles como descartáveis

CRIANDO UM AJUDANTE.

Um ajudante deve ter no máximo:

- 1/4 CR
- 12 hp
- AC 16

Uma criatura que tenha algo acima desses máximos pode ser usada desde que o hp/ac/cr seja reduzido para encaixar nesses máximos

Criaturas com inteligência menor do que 3 ficam com inteligência 8 automaticamente, significando que elas viram inteligentes e podem pensar normalmente. Criaturas que não falam nenhuma língua aprendem a falar comum.

O nível do ajudante será determinado pelo narrador.

Adicione a criatura as vantagens ganhas pelas classes de ajudantes (Sidekicks).

Narradores podem dizer não a um tipo de criatura específica caso achem que ela desbalanceie o jogo.

A ideia de ter ajudantes é simplesmente colaborar com uma aventura de nível mais baixo, sem precisar que personagens de nível alto acompanhem. Então escolha criaturas que sejam adequadas ao jogo e não sejam poderosas demais.

Uma vez criados, os ajudantes ficarão disponíveis para serem reutilizados em outras sessões.

TIPOS DE CRIATURAS E CLASSES DE AJUDANTE

CALENDARIO, TEMPO E CLIMA.

Dois sóis iluminam os dias em Porta do Diabo, um vermelho e um amarelo. Os moradores contam a passagem de um dia somente quando o sol amarelo aparece mais uma vez. Cada passagem de sol leva 24 horas, fazendo com que um dia efetivamente tenha 48 horas. Assim, cada semana em porta do diabo são 7 dias de 48 horas. O dia se divide em manhã, tarde e noite e "amanhã" refere-se a manhã do sol seguinte, seja vermelho ou amarelo. Mas o "próximo dia" refere-se ao próximo nascimento do sol amarelo.

Cada dia em Porta do Diabo são 2 dias em tempo real. A tabela abaixo faz a equivalência entre o calendário gregoriano e o do jogo. Para facilitar, o calendário do jogo sempre segue o calendário da vida real. Dia 13 de Julho de 2019 será dia 13 de Naraka do ano de 326

Porta do Diabo	Gregoriano	Estações
Di Yu	Março	Primavera
Hades	Abril	Primavera
Mag Mell	Mai	Primavera
Ammit	Junho	Verão
Naraka	Julho	Verão
Sheol	Agosto	Verão
Ne no Kuni	Setembro	Outono
Gehenna	Outubro	Outono
Xibala	Novembro	Outono
Helgardh	Dezembro	Inverno
Samsara	Janeiro	Inverno
Kuzimu	Fevereiro	Inverno

O clima durante as estações pode variar de dia a dia, mas sempre dentro de um padrão para o mês. Durante o verão, chuvas e tempestades são mais comuns, mas não quer dizer que irá chover o mês inteiro. Uma rodada irá determinar o clima geral para o mês e os mestres podem fazer outras rodadas para determinar o dia a dia. Regras sobre clima estão mais adiante neste livro. O clima pode gerar diferenças mecânicas, como facilitar o acesso a água ou deixar mais fácil rastrear criaturas.

Viajar pelos ermos da garganta do diabo pode ser muito perigoso até mesmo para os mais experientes aventureiros. Durante suas explorações, você pode encontrar mistérios, criaturas curiosas e poderosos artefatos. As regras para viagem seguem um pouco diferente do que o PHB determina. A velocidade de viagem é determinada por quatro fatores:

- Passo, que determina a velocidade média durante o dia.
- Terreno, que modifica a velocidade pela tabela abaixo.
- Clima, cujos efeitos podem variar bastante.
- Estradas, podem reduzir impactos de terrenos difíceis.

DISTÂNCIA VIAJADA POR..

Passo	Minuto	Hora	Day	Efeito
Rápido	400 pés	4 milhas	32 milhas	-5 para percepção passiva se usar observação
Normal	300 pés	3 milhas	24 milhas	Pode usar navegação e observação
Devagar	200 pés	2 milhas	16 milhas	Pode usar furtividade, rastrear e procurar comida

O dia de viagem - Enquanto viajando, assumimos que o dia normal permite **8 horas** de viagem efetiva, que são intermitentes com outras atividades mundanas que não impactam no jogo: levantar acampamento, abrir caminho, comer, descansar, um dia de viagem leva **12 horas**.

Marcha forçada - Algumas vezes, jogadores podem querer viajar mais do que é possível em 8 horas. Eles podem passar desse limite, mas arriscam-se ganhar níveis de exaustão para cada hora que fizerem. **Cada hora adicional** viajada depois das 8 horas iniciais, os jogadores precisam fazer um saving throw de **Constitution** no final de cada hora, com um DC de 10+horas extras viajadas. Se falhar, os personagens sofrem um level de exaustão.

ATIVIDADES DE VIAGEM

Durante a jornada, personagens podem fazer várias atividades além de andar. Um personagem só pode fazer uma atividade por vez, mas mais de um personagem pode fazer a mesma coisa, dando vantagem nos testes.

Observar: Permite usar a percepção passiva para observar possíveis perigos.

Navegar: Permite fazer testes de Wisdom (Survival) para navegar, de acordo com as regras no próximo capítulo.

Procurar comida: Permite conseguir comida e água enquanto viaja, de acordo com as regras no próximo capítulo.

Rastrear: Permite fazer testes de Wisdom (Survival) para rastrear outras criaturas ou grupo de criaturas.

Andar furtivamente: Permite aos jogadores um teste de Dexterity (Stealth) para andar sem serem vistos. Um dos jogadores pode fazer a rodada pelo grupo todo.

ATRAVESSANDO E EXPLORANDO O MAPA.

O mapa do jogo é feito de quadrados de 2,5 milhas. Para facilitar o jogo, os quadrados são explorados ou atravessados 1 de cada vez. A velocidade que leva para cada quadrados ser cruzado depende do passo de viagem e do terreno. Os jogadores tem 3 escolhas para atravessar de um quadrado até o outro.

- Atravessar o quadrado pelo caminho de menor distância
- Explorar o quadrado inteiro
- Mapear o quadrado

Simplemente **atravessar o quadrado** leva um tempo em minutos dependendo do redutor de velocidade que o terreno impõe, de acordo com a tabela abaixo. Nessa modalidade, personagens procurarão o caminho mais fácil para fazer a travessia.

Explorar o quadrado faz com que os personagens passem tempo explorando a região e descobrindo os seus segredos. Cavernas, torres abandonadas, antigas minas e templos perdidos podem ser encontrados assim. A exploração não garante o encontro de um lugar especial, nem faz com que todos os segredos do lugar sejam revelados. No geral cada exploração revela somente um dos segredos. Além disso, os personagens ganham um bônus de XP por explorar o quadrado. O cálculo de XP é feito pelo narrador, baseado na dificuldade da região.

Mapear o quadrado faz com que os narradores finalmente mostrem o quadrado no mapa e revelem o que se encontra ali. Mapear leva o mesmo tempo que explorar um quadrado, mas só pode ser feito em velocidade normal, com desvantagem na rodada ou velocidade devagar, sem nenhum redutor.

DISTÂNCIA EM MINUTOS PARA

EXPLORAR/ATRAVESSAR CADA QUADRADO

Veloc. com mod. ft	Atr. Rápido	Atr. Normal	Atr. Devagar	Exp. Rápido	Exp. Normal	Exp. Lento
60	19	25	38	27	35	54
50	22	30	46	32	42	64
40	28	38	57	40	53	81
30	37	50	76	53	71	107
15	75	100	152	107	141	215
10	112	150	228	160	212	322
7.5	150	200	304	213	283	429
6	187	250	380	267	353	537
5	224	300	456	320	424	644
1	112	1500	2280	1600	2120	3220

REGRAS GERAIS DA EXPLORAÇÃO DO MAPA.

Os jogadores devem escolher antes de atravessar o quadrado, se eles irão somente atravessar ou se irão explorar. Explorar o quadrado permite uma rodada de cartografia, se algum personagem tiver a profissão.

A rodada de cartografia tem dificuldade baseada no DC de navegação, que pode ser encontrado na tabela de dificuldades por região, na próxima página

Estradas reduzem a dificuldade do terreno em 1 por nível da estrada (mais sobre isso no capítulo sobre construções).

Quando explorando, o terreno mais difícil é usado para o cálculo do tempo. Se estiver só atravessando e os jogadores não estiverem tentando cruzar a parte difícil do terreno, conta-se o mais fácil (desde que seja possível no mapa passar só pelo terreno mais fácil. Rios, paredões e outras barreiras podem impedir a movimentação)

Os narradores podem mais tempo de viagem se acharem que o quadrado precisa de uma manobra especial para ser atravessado (um rio, uma barreira mágica, plantas crescendo mais do que o normal, etc). Neste caso os narradores são indicados a diminuir a velocidade em 1 ou 2 categorias.

CRUZANDO CORPOS DE ÁGUA.

Cruzar água com segurança leva tempo. Levar pessoas e equipamentos pode levar horas e alguns corpos de água são tão grandes que são impassáveis por métodos normais. O mestre irá determinar quanto tempo leva para cruzar um corpo de água.

Durante o **Inverno**, alguns lagos e rios podem congelar. Exposição ao frio e água frígida gera exaustão. Depois de cruzar um corpo de água gélido sem proteção jogadores precisam fazer um **saving throw de Constitution** ou sofrer **1 nível de exaustão**.

PROCURAR COMIDA E ÁGUA NOS ERMOS.

Durante suas viagens os jogadores podem querer procurar por comida. Para tal, devem viajar em passo lento por um dia inteiro. Um personagem que procura comida e passa no teste de Survival encontra **1d6+ Modificador de Wisdom** em pounds de comida e água potável. As roladadas são baseadas no tipo de região, na tabela a baixo:

DIFICULDADES POR REGIÃO

Região	Velocidade	DC de Survival	DC de Navegação
Ártico	Normal	15	10
Costa	Normal	12	13
Deserto	Normal	18	13
Floresta	1/2 velocidade	10	15
Colinas	1/2 velocidade	12	13
Grassland	Normal	10	13
Montanhas	1/3 velocidade	15	15
Picos	1/4 velocidade	18	
Pântanos	1/4 velocidade	13	15

RASTREAR

Para rastrear outra criatura por distâncias longas um personagem precisa fazer um teste de Wisdom (Survival) 1x a cada quatro horas de rastreio. A dificuldade varia por terreno, clima e criatura. Um segundo personagem proficiente em Rastrear ou com pelo menos um nível de ranger pode ajudar no teste, dando vantagem no teste original. Alguns exemplos dificuldades, mas elas ficam a cargo do mestre:

RASTREAR

Condição	DC
Superfície macia	10
Gramma ou terra	15
Pedras	20
Cada dia desde que a criatura passou	+3
Criatura deixou um rastro	-5
Grupos de mais de 5 pessoas	-5
Criatura usando stealth	+diferença entre a rolada de stealth e do tracking



NAVEGAÇÃO



xistem dois modos de navegação: direcional e baseado em características geográficas.

Navegação direcional é quando o grupo está viajando baseado em seu senso de direção, com ou sem instrumentos. **Baseada em características geográficas** é quando existem detalhes geográficos disponíveis

para direcionar a viagem, exemplo: um vulcão, um rio, uma cadeia de montanhas. O grupo decide qual método está usando no começo do dia.

NAVEGAÇÃO DIRECIONAL

A navegação direcional acontece quando o grupo não tem destino visível e depende somente do seu próprio senso de direção, de um mapa ou outra fonte de direção. Neste modo, o grupo define um navegador e escolhe uma direção para ir.

Duas vezes por dia de viagem, o navegador faz um teste de Wisdom (Survival) para garantir que o grupo está indo na direção certa. O DC é determinado pelo tipo de terreno. Um outro jogador pode ajudar na rodada, desde que tenha um nível de ranger, ou seja proficiente em um kit de cartografia ou tenha o feat Keen mind. O jogador navegador pode fazer sua rodada com vantagem, mas o jogador que estiver ajudando não pode usar seu tempo para mais nada além de ajudar.

MODIFICADORES

Situação	Modificador
Passo lento	+5
Passo apressado	-5
Pouca Luz ou nevoeiro	-5
Chuva média	-5
Nenhuma luz ou chuva pesada	-10

SE PERDENDO

Caso o grupo falhe no teste de navegação ele anda em uma direção diferente da esperada. Se o teste falhar por 5, o grupo anda um pouco fora da rota. Se falhar por mais de 5, o grupo sai bastante da rota. As novas direções são relativas a direção desejada.

O DM rola 1d12 e observa o resultado abaixo.

UM POUCO PERDIDO.

Rolada	Direção
1-6	45° para esquerda
7-12	45° para direita

BASTANTE PERDIDO

Rolada	Direção
1-2	90° para esquerda
3-5	45° para esquerda
6	Reto
8-10	45° para direita
11-12	90° direita

Por exemplo: Um grupo que ia para o norte falha por 7 em sua rodada de navegação. O DM rola 1d12 e tira um 9. O grupo agora está indo para o noroeste. Os resultados são considerando a rosa dos ventos, sendo cada 90° mudança de direção completa (norte > leste > sul > oeste).

NAVEGAÇÃO BASEADA EM CARACTERÍSTICAS GEOGRÁFICAS

Um grupo que esteja usando características geográficas não precisa de nenhuma rodada para seguir a direção, desde que possa ver pelo menos duas vezes por dia o ponto geográfico a seguir. Uma floresta densa pode ocultar a visão e obrigar rodadas de navegação caso os personagens não achem um meio de ver a referência.

VISIBILIDADE

A visibilidade padrão do horizonte é de 3 milhas, então qualquer ponto de referência precisa estar a pelo menos 3 milhas ou ter altura suficiente para ser visto quando algo obstrui a visão (exemplo: Floresta densa). Como regra geral, uma referência é visível a 3 milhas mais uma milha extra para cada 100 pés de altura da referência. A pirâmide ao norte de Fogovivo tem 400 pés e pode ser vista de 7 milhas de distância.

Em alguns casos o DM pode pedir um teste de Wisdom (Perception) para achar uma referência com visibilidade questionável. Áreas obscurecidas tem sua visão reduzida para 1 milha. Áreas de escuridão pesada não permitem navegação por referência geográfica.

CLIMA E ELEMENTOS

O impacto das estações e do clima nas viagens podem ser tão variados que enumerar todos seria impossível. Ao invés disso, enquanto alguns efeitos serão descritos abaixo, os narradores são encorajados a usar o clima como uma ferramenta narrativa para ajudar a moldar seus encontros e obstáculos.

O clima geral será rolado no fórum cada semana e o resultado ditará o clima predominante para as próximas duas semanas de tempo de jogo.

Os mestres podem fazer roladadas baseado no clima geral para determinar o que acontece em suas aventuras se quiserem ter algo diferenciado, ou usar o que for mais adequado a sua história.

ROLADAS DE CLIMA

Clima geral	Céus limpos	Precipitação Leve	Precipitação pesada
Céus limpos	1-16	17-19	20
Precipitação leve	1-9	10-17	18-20
Precipitação pesada	1-6	7-13	14-20

Não existe necessidade de alterar o clima, mas fica a cargo do narrador. É recomendado que se for fazer alguma rodada, que se faça no máximo 2x ao dia.

EFEITOS DO CLIMA

O clima tem efeitos diferenciados em cada um dos seus estágios.

CÉUS LIMPOS

- Nenhum efeito

CHUVA LEVE

- Desvantagem em roladadas de escalada e roladadas para manter o equilíbrio

NEVE LEVE

- A área se torna levemente obscurecida
- Vantagem em testes de Wisdom (Sobrevivência) para rastrear criaturas

CHUVA PESADA

- Desvantagem em roladadas de escalada e roladadas para manter o equilíbrio
- A área se torna levemente obscurecida
- Fogos se extinguem sem proteção
- Desvantagem em testes de Wisdom (Perception) que dependam de cheiro ou audição
- Desvantagem em testes de Wisdom (Sobrevivência) para rastrear criaturas
- Vantagem em testes de Wisdwom (Survival) para conseguir água.

NEVE PESADA

- A área se torna completamente obscurecida

- Vantagem em testes de Wisdom (Sobrevivência) para rastrear criaturas
- O terreno se torna difícil
- Testes de Wisdwom (Survival) para conseguir água tem sucesso automático desde que seja possível derreter a neve.

PERIGOS DO CLIMA

O clima é um perigo adicional aos aventureiros. Durante a primavera e o outono, as temperaturas tendem a ser mais amenas e os persoangems tem menos preocupações. Mas as noites de inverno e os dias de verão podem chegar a temperaturas extremas, causando danos aos persoangems que não se prepararem para tal ocasião. A temperatura fica a cargo do Mestre, mas o clima geral preparado para as duas semanas de jogo darão sempre um indicativo da temperatura esperada.

UMIDADE

Fazer um long rest enquanto molhado ou frio exige que você faça um saving throw de constituição DC 15 para completar a noite. Se estiver molhado e frio, o DC é 20 e se falhar, você não ganha os efeitos do long rest. Tendias, cavernas, proteções primitivas feitas de plantas, fogo, Bedrolls podem ajudar você a evitar os problemas do frio e da humidade.

FRIO EXTREMO

A -15° o frio se torna perigoso. Personagens expostos ao frio devem fazer um saving throw DC 10 de Constituição a cada 4 horas ou sofrer um nível de exaustão. Personagens com imunidade ou resistência ao frio passam no teste automaticamente, assim como personagens usando roupas para o frio. Frio extremo com chuva gera neve.

CALOR EXTREMO

Acima de 40° calor passa a ser um problema. Personagens expostos a muito calor e sem água para beber fazem um saving throw de Constituição a cada 4 horas ou sofrem um nível de exaustão. O DC começa em 5 e aumenta em 5 para cada teste. Personagens com armadura média ou pesada fazem o teste com desvantagem. Personagens com resistência ou imunidade ao fogo passam automaticamente no teste, assim como criaturas adaptadas aos ambientes quentes.

TEMPESTADES

Ventos fortes com chuva pesada formam tempestades. Dentro da tempestade:

- Movimento cai a metade
- A área fica obscurecida por completo
- todas criaturas falham testes de Wisdow (survival) que dependam em visão, audição ou olfato
- Criaturas pesando menos de 150lb devem fazer um saving throw de força 20 ou serem arremessadas 6d10 pés em uma direção aleatória, tomando 6d6 dados de dano de contusão ao colidir com outros objetos ou no chão

NÉVOA

- Dependendo do tipo de névoa a visão fica obscurecida
- Névoa leve deixa o terreno levemente obscurecido
- Névoa pesada deixa o terreno completamente obscurecido

ÁGUA GELADA

Uma criatura pode ficar em água gelada por um minuto por cada ponto de seu bônus de Constituição. Cada minuto a mais requer um saving throw de Constituição DC 10 ou sofrer um nível de exaustão.

TEMPESTADE DE AREIA

Personagens expostos a tempestades de areia sofrem as mesmas dificuldades de quem está em uma tempestade normal, com o adicional de que devem fazer um saving throw de Constituição DC 10 ou sofrer 1d10 de dano de corte a cada minuto.

GELO FINO

Gelo fino aguenta 3d10 x 10 pounds por cada area de 10 foot. Se o peso for maior do que isso, quem estiver em cima dele cai.

VIAGEM NO ROLL20

Antes do começo do jogo, os jogadores irão enviar o **mapa base** que eles desejam usar para o Mestre. Jogadores não vão mover seu party token no mapa do Roll20. Eles irão antes declarar o **passo de viagem** e usar a **ferramenta de régua** para medir a distância que eles querem viajar - levando terreno em consideração - e **Desenhar a rota desejada no mapa**. Se eles não tiverem certeza da rota inteira, eles podem desenhar parte e esperar o Mestre mover o token e dar novas informações. Dependendo das rolas de navegação, é possível que os personagens acabem em um lugar diferente do que eles imaginaram. Neste caso, o mestre irá fazer uma marcação visível somente para o mestre sobre a rota tomada. Depois ele irá mover o token do grupo para a posição que os jogadores desejavam, e mover um token visível somente para o Mestre com a posição real. O mestre deve levar em consideração a posição que o grupo quer ir e mover o token apropriadamente.

No final do jogo, se os jogadores quiserem preservar qualquer informação que foi adicionada no mapa do mundo, eles devem tirar um screenshot dele. O mestre irá **apagar o mapa** no final do jogo.

EQUIPAMENTOS E CLIMA

Equipamentos que ajudam a combater os efeitos da temperatura.

Bedroll mantém personagens quentes em temperaturas mais frias (mas não na neve ou humidade)

Cobertor mantém personagens quentes em temperaturas mais frias (mas não na neve ou humidade), mas recupera só 1/4 dos Hitdices

Roupas de frio mantém o personagem quente e evitam os problemas do frio extremo. Custam 5gp e pesa 8lb

Caníço Ajuda na pesca e dá vantagem em testes de Wisdom (Survival) para conseguir comida perto de corpos grandes de água

Kit de cozinha dá vantagem em testes de constituição quando comendo alimentos de origem duvidosa, desde que os utensílios sejam limpos depois

Tenda para duas pessoas médias, evita os problemas do frio extremo e da chuva/neve

CAÇANDO MONSTROS

Veja as regras no guia [aqui](#).

ESTILO DE VIDA

Jogadores devem optar por um estilo de vida para seus personagens. Estilos de vida tem vantagens e desvantagens, dependendo do estilo escolhido. O estilo vai definir quão bem o personagem vive dentro da sociedade de Porta do Diabo e a escolha de um estilo baixo de vida afeta a habilidade do aventureiro de explorar o mundo.

ESCOLHENDO O ESTILO DE VIDA.

Os jogadores precisam definir o estilo de vida na criação do personagem e manter atualizado em suas planilhas de custos qual estilo está pagando e por quanto tempo. **Pagamentos adiantados tem 10% de desconto.**

- Personagens que não fizerem nenhuma escolha automaticamente pegam o estilo de vida Sem-teto.
- Personagens que não fizerem nenhuma rodada de crafting/profissão por 1 mês ou não jogaram por 1 mês ficam considerados Inativos para efeitos de estilo de vida e não precisam pagar nada.
- Na hora do jogo, personagens que não escolheram um estilo de vida podem fazer a mudança, pagando retroativamente **desde a ultima escolha de estilo de vida ou um mês, o que for menor.**
- Os redutores são removidos automaticamente quando o estilo de vida é pago (desde que seja pago pelo menos o modesto), mas os bônus só entram na próxima semana (desde que continue pagando)

MORANDO EM UMA TAVERNA

Personagens que não tem uma casa ou guilda para morar, moram em uma das tavernas da cidade. Veja na tabela abaixo os custos, vantagens e desvantagens.

Estilo de vida	Valor por semana	Vantagem ou Desvantagem
Sem teto	0gp	1x hp negativo e desvantagem em roladadas de crafting para gold
Pobre	2gp,2sp, 4cp	1x level hp negativo
Modesto	11gp, 2sp	Você vive uma vida balanceada
Rico	39gp, 2sp	1x level hp temporário
Nobre	84 gp	1x level hp temporário e vantagem na rodada de crafting de gold

SOMENTE COMIDA

A comida define os bônus ou redutores para quem mora em uma casa própria ou guilda. Valores de comidas individuais como parte de aventuras

Comida	Valor por semana	Vantagem/Desvantagem
Pobre	8s,4c	1x level hp negativo
Modesto	4gp,2sp	Você vive uma vida balanceada
Rico	11gp,2sp	1x level hp temporário
Nobre	28 gp	1x level hp temporário e vantagem na rodada de crafting de gold

O hp negativo vem em forma de dano, para todos os efeitos, que não pode ser mitigado. Ele pode ser recuperado na manhã seguinte com qualquer magia, habilidade de cura ou gasto de Hit die após um short rest.

MORANDO FORA DA CIDADE

Druídas, Rangers e Bárbaros podem morar fora da cidade, sem pagar custo de vida e sem os redutores. Este é considerado por padrão o estilo de vida deles.

CASA

Uma casa custa 750gp e acomoda até duas pessoas. 375GP podem ser usados para construir um quarto a mais, até no máximo 2 quartos extra. Morar em uma casa juntos permite os personagens compartilhem itens e gold uns com os outros da mesma forma que a guilda.



CRAFTING E PROFISSÕES

Crafting é um sistema usado para encorajar e facilitar role-play, permitindo jogadores customizar aparência e estilo de suas armas, armaduras, pinturas, comida, etc. Craft também tem um componente mecânico, mas somente com **Materiais especiais, explicitamente designados para isso**. Com esses materiais, você poderá criar equipamentos com vantagens mecânicas.

EXPLICAÇÕES

Cada personagem tem uma profissão. **O jogador ganha proficiência na ferramenta da profissão**. No começo da semana (A partir da meia-noite de segunda-feira, GMT) você pode fazer uma rodada de profissão que representa seu tempo livre e que pode usar para trabalhar na cidade por gold (rolada de profissão) ou trabalhando para você mesmo (Vantagens da profissão). Essas rodadas não acumulam e você perde o uso delas se não a fizer.

Jogadores também podem fazer rodadas ilimitadas de profissão por motivos de role-play para criar versões customizadas dos itens do PHB, sem nenhuma diferença mecânica.

Para fazer um item você deve pagar o preço do PHB e ter sucesso automático ou rolar para ver se você consegue fazer mais barato. Uma rodada de craft é 1d20 + proficiência, caso seja proficiente com as ferramentas. Se não tiver a proficiência, não pode fazer o craft. Somente inspiração dada pelo mestre pode ser usada. Nenhum outro tipo de bônus temporário pode ser usado (Bardic inspiration, Guidance, etc). Itens podem dar bônus no craft também. Itens podem ser criados com outros materiais além do descrito no PHB, descrito na sessão "Materiais primitivos".

Esses itens e objetos criados são para propósito de Role-play, não para motivos mecânicos além dos itens definidos no PHB. As exceções estão definidas abaixo.

EXEMPLOS.

Tosher o cozinheiro quer recriar uma comida da sua terra natal para comemorar que seu grupo derrotou um dragão vermelho. Ele vai para o Mestre e avisa que quer fazer uma rodada. Ele ou paga o custo normal ou rola para ver o quão bom ele é com uma faca de cozinha.

Faça a rodada no fórum, usando a função de rolar dados dos posts e compare com a tabela abaixo para descobrir o custo do item

Resultado Efeito

Nat 1	Custo 50% maior do que o normal
2-10	Custo 15% maior do que o normal
11-15	Parabéns, você criou o item com sucesso.
16-20	Economiza 15% do gold
20+	Economiza 25% do gold

CRIANDO ITEMS ESPECIAIS

Existem formas de conseguir vantagens com o craft, isso é feito com loot especial que será determinado pelo Mestre.

Quando você sai em uma missão, você algumas vezes conseguirá explorar um local e conseguir materiais especiais que podem ser usados para criar itens, armas e armaduras especiais. O custo de produção do item é equivalente ao item base. Itens feitos dessa forma são finalizados em uma semana

EXEMPLO

Tosher o Barbaro ventura-se em um posto avançado de gnomos e encontra um minério especial que parece ser usado para energizar os poderes Tecnomágicos da construção. O mestre lhe avisa que ele descobriu um minério que pode ser usado para criar uma arma de sua escolha, mas essa arma terá um bônus de +1 e também ira dar dano mágico de eletricidade. Tosher agora pode encontrar alguém que tenha a habilidade de fazer armas e pagar o preço da arma base definido no PHB. Se ele escolher um BattleAxe, ele precisa pagar 10 gold, se escolher GreatAxe, irá pagar 30 gold.

TABELA DE PROFISSÕES

As ferramentas definem o estilo da sua profissão. Caso você queira ter uma profissão diferente da sua habilidade de ferramenta, converse com um mestre.

Profissão	Ferramentas
Artista	Suprimentos de caligrafia, ferramentas de vidraceiro, instrumentos musicais, suprimentos de pintura, ferramentas de escultura, ferramentas de crochê.
Ferreiro	Ferramentas de ferreiro
Cozinhar/fazer bebida	Kit de Alquimista, suprimentos de cervejeiro, utensílios de cozinheiro
Engenheiro/Pedreiro	Ferramentas de carpinteiro, ferramentas de pedreiro
Herbalismo/Alquimia	Kit de alquimista, kit de herbalismo, kit de venenos
Curteiro	Kit de Alquemista, ferramentas de sapateiro, Ferramentas têxteis
Misticismo	Foco arcano, Kit de Alquemia, Foco druídico, kit de Herbalismo, símbolo sagrado, kit de venenos
Escriba	Suprimentos de caligrafia, ferramentas de cartógrafo, ferramentas de navegação, suprimentos de pintura
Marcenaria	Ferramentas de carpinteiro, ferramentas de artesanato de madeira

VANTAGENS DAS PROFISSÕES.

Você pode fazer uma rodada de vantagens de profissão ao invés de fazer uma rodada para trabalhar e conseguir gold.

Nota: Vantagens expiram Segunda meia noite, GMT.

Profissão	Efeitos
Artista	Seu trabalho inspira e motiva. Você pode dar a "inspiração da musa" para um número de criaturas igual ao seu bônus de proficiência - 1. Você pode inspirar um personagem, agindo como sua musa. A criatura ganha uma "inspiração da musa". Para fazer isso, use sua ação bônus no seu turno para escolher uma criatura que não você a 60 pés de distância e que possa te escutar. A criatura ganha uma Inspiração da musa (1d4) . Uma vez até a próxima semana, a criatura pode fazer uma rodada de habilidade, ataque ou saving throw e adicionar o dado de inspiração da musa. O dado pode ser rolado depois de ver o resultado do teste, mas antes do Mestre determinar se foi um sucesso ou falha. Uma criatura só pode ter um dado de "Inspiração da musa" a cada vez.
Ferreiro	Seu conhecimento de metalurgia fortaleceu seus braços e melhorou suas armas. Você pode afiar uma arma não mágica ou três munições. A arma ganha uma carga de Afiada . Uma arma afiada ganha um bônus de dano igual a seu nível de proficiência nos três primeiros ataques feitos com essa arma. A munição perde a carga quando utilizada pela primeira vez. Uma arma não pode ter mais de uma carga de Afiada por vez. Armas que virarem mágicas depois de ter sido afiadas mantêm a carga até serem usadas.
Cozinhar/ Fazer bebida	Seu tempo na cozinha permite você produzir uma comida nutritiva, energizante e deliciosa. Você pode criar uma Comida suprema igual ao seu bônus de proficiência - 1. Comida suprema expira no fim da semana. Comida suprema – Durante um short ou long rest, você pode comer sua comida. Comer uma Comida Suprema de dá 3d4 HP temporários. Ela conta como sua ração e água pelo dia.
Engenheiro/ Pedreiro	Seu conhecimento teórico de máquinas e construções permite que você faça suas próprias invenções durante a semana. Você pode criar uma armadilha de caça melhorada. Armadilhas de caça improvisadas expiram no final da semana. Armadilha de caça melhorada (25 lbs) - Além dos efeitos normais, esta armadilha contem um slot adicional para veneno ou ácido. A criatura que falha em um saving throw de Dexterity deve sofrer ou: Veneno: Faz um saving throw de Constitution, DC 10+bonus de proficiência da ferramenta de engenheiro ou ser envenenado por um minuto. A criatura pode repetir o save no final de cada um dos seus turnos (começando no próximo) ou Ácido: Toma 1d6 de dano de ácido.
Herbalismo/Alquimia	Seu trabalho resulta em um pequena quantidade de pomada que pode ser aplicada em ferimentos menores. Você cria uma quantidade de pomadas igual ao seu bônus de proficiência, que expiram no final da semana Pomada de cura – Com uma ação você pode aplicar a pomada numa criatura, curando 1d4+1 HP
Curteiro	Sua perícia com couro e peles foi provada através de muitas horas praticando sua habilidade. Você pode melhorar armaduras que tenham couro em sua composição. A armaduras ganham cargas de Resistentes igual ao seu bônus de proficiência. Cada carga de Resistente dura um ataque feito contra quem usa a armadura (independentemente de acertar ou errar). Enquanto a armadura tiver pelo menos uma carga, ela ganha +1 de AC. Esse bônus não acumula com armaduras mágicas que deem bonus de AC.
Misticismo	Seu trabalho com as artes místicas e divinas permitiu você acordar um poder latente. Você ganha um número de Cargas do olho místico igual ao seu bônus de proficiência. Durante seu turno você pode escolher usar suas cargas do olho místico. Quando você faz uso de uma das cargas descobre duas características da seguinte lista: Vulnerabilidades a dano, resistência a dano, Imunidade a dano, Imunidade a condições, de uma criatura a 90 pés de você que você possa ver.
Escriba	Trabalhar com tomos de tinta e conhecimento lhe deram acesso a informação que muitos nunca saberão. Você ganha um número de cargas do Conhecimento do pesquisador igual ao seu bônus de proficiência +1. Você pode gastar uma carga para ganhar vantagem em um testes de Arcana, History, Nature, Religion ou qualquer teste de Intelligence que requeira conhecimento. Adicionalmente, você pode gastar uma carga na cidade antes de se aventurar para pesquisar sobre uma criatura ou best que você tenha documentação ou acesso a material de estudo. Fazendo isso você aprende uma estimativa de seu vigor (HP), defesas(AC) ou habilidades especiais (incluindo sentidos) que ela possa ter.
Marcenaria	Suas construções industriosas são de grande vantagem em suas viagens. Você pode fazer uma barricada improvisada. Barricadas improvisadas expiram ao final de uma semana. Barricada improvisada (5 lbs) - Como uma ação você pode fazer uma barricada improvisada, desde que tenha acesso a materiais. Uma caixa de 5 pés que dá half cover para criaturas imediatamente atrás dela. Se um ataque iria errar como resultado do half cover, a barricada é acertada no lugar. Ela tem 12AC e quebra quando sofre dano igual a proficiência como carpinteiro x5. Uma barricada improvisada pode ser movida um número de vezes igual a sua proficiência como carpinteiro.

ROLADAS DE PROFISSÃO

Você pode escolher fazer uma rolada de profissão em vez de pegar uma vantagem da profissão durante a semana. A rolada é de **1d20 + bônus de proficiência**. O gold adquirido dessa forma vai direto ao seu bolso. Caso você não tenha a ferramenta (mas tenha proficiência) o dinheiro adquirido é dividido pela metade.

Rolada	Effect
Nat 1	0 gold
2-10	2d4 x Bônus de proficiência
11-15	3d4 x Bônus de proficiência
16-20	3d6 x Bônus de proficiência
20+	3d8 x Bônus de proficiência

EXEMPLOS DE PROFISSÕES

Profissão	Exemplo
Artista	Caricaturista, dançarino, joalheiro, músico, pintor, orador público, cantor, especialista em vasos do século 3 com foco em desenhos de cabras, Fazedor de blusas de crochê
Ferreiro	Fazedor de machados, fazedor de espadas, fazedor de qualquer outra arma, fazedor de armaduras, fazedor de pulseiras de metal hipster que vende na praia para viver do que a natureza nos dá
Cozinheiro/Cervejeiro	Chefe gourmet, artista de sanduíche, supremacista da IPA, alcoólatra frugal
Engenheiro/Pedreiro	Construtor de casas, construtor de casas de cachorros, pedreiro, 8 capatazes,
Herbalismo/Alquimia	Fazedor de chá, fazedor de venenos, fazedor de chás envenenados
Curteiro	Fazedor de armaduras, reparador de armaduras, sapateiro, arrumador de sofás de couro
Misticismo	Leitor de palmas, bebedor de chás envenenados, convencedor de outras pessoas a beber chá envenenado
Escriba	Fazedor de mapas, designer de livro de colorir, jornalista, aluno do segundo grau
Carpinteiros	Construtor de decks, entalhador de miniatras, construtor de mini-casas

A cidade também tem crafters NPCs. Eles estão disponíveis para fazer itens que você queira, desde que você pague. Um NPC custa 14gp por semana de rolada. Com um NPC você pode fazer uma rolada com um bônus de +4.

CRIANDO ITENS MÁGICOS

[Veja o guia aqui](#)

CRIANDO ITENS NORMAIS

Vide fórum

NPC AJUDANTES

CONSTRUÇÕES

A guilda procura expandir os recantos de civilização em Porta do Diabo. Com o influxo de aventureiros sendo enviados pelos portais e a crescente população da cidade, o conselho procura locais para expandir e criar novas vilas. Existem seis tipos de construções disponíveis que caem em 3 categorias: Militares, não militares e estruturas de cidade. Estruturas de cidades devem ser construídas dentro de uma cidade ou vila e não podem ter mais de um tipo em cada cidade, salvo se o texto explicar diferente. Outras construções devem ser feitas a no máximo uma semana de um **povoado**. E **Povoados** só podem ser construídos onde é **seguro**. Locais tornam-se seguros quando jogadores eliminam todas as ameaças locais e constroem uma **Guarnição** bem equipada.

COMO CONSTRUIR

Jogadores podem contribuir seu próprio dinheiro para os fundos de construção da cidade para acelerar o processo. Eles podem também colocar dinheiro para outros projetos de seu interesse.

As contribuições serão feitas pelo fórum, na sessão da Gilda dos Aventureiros.

A guilda também observará o interesse dos personagens em certas áreas e o desenvolvimento dessas regiões será priorizado. Para isso é só fazer um comentário no fórum, na sessão "fundo de construção"

ESTRUTURAS MILITARES

Usadas para manter os locais seguros de ameaças.

GUARNIÇÕES

Estabelecer uma presença militar é essencial para que povoados possam ser criados e possam crescer.

Guarnições eliminam encontros aleatórios **cujo xp ajustado total** fique abaixo do **Limite de XP** do forte, em quase todas as áreas protegidas pela guarnição. Guarnições não irão enviar patrulhas em lugares perigosos, nem irão explorar áreas do mapa não reveladas pelos jogadores. Seu objetivo é manter lugares que os jogadores já exploraram como seguros, não substituir as aventuras. Eventos podem remover Guarnições e deixar zonas desprotegidas novamente.

Lugares seguros. Povoados e lugares de recurso só podem ser construídos onde for **seguro**. Lugares são feitos **seguros** quando aventureiros exploram o mapa, limpam o lugar desejado de perigos maiores e possuem **Guarnições** bem equipada. Quando fortes são construídos ou melhorados, os mestres irão atualizar o mapa para mostrar onde é **seguro**.

Cada **Guarnição** construída é melhorada do nível anterior, exceto os **postos avançados**, que podem ser construídos em qualquer lugar de uma semana de viagem de um **povoado**.

ÁREA PROTEGIDA

- A área protegida é definida por quantas horas de viagem em passo normal uma patrulha irá se aventurar fora das guarnições. Guarnições maiores = mais área de patrulha.

- A **Área protegida** de uma **Guarnição** é afetada por terreno da mesma forma que uma viagem normal. A tabela abaixo mostra como terreno impacta a distância coberta pelos diferentes tipos de guarnições. A Área protegida por uma guarnição será calculada por milha de cada tipo de terreno.

Tipo de guarnição	Custo	Area protegida	Limite de XP
Posto avançado	1000gp	4 hours	2000
Torre	2000gp	8 hours	5,500
Forte	3000gp	12 hours	8,500
Castelo	4000gp	16 hours	12,000
Fortaleza	5000gp	20 hours	18,000
Cidadela	6000gp	24 hours	25,500

Tipo de guarnição	Vel. Normal (3mi/hr)	Vel. 1/2 (1.5 mi/hr)	Vel. 1/3 (1 mi/hr)
Posto avançado	12 mi	6 mi	4 mi
Torre	24 mi	12 mi	6 mi
Forte	36 mi	18 mi	12 mi
Castelo	48 mi	24 mi	16 mi
Fortaleza	60 mi	30 mi	20 mi
Cidadela	72 mi	36 mi	24 mi

ESTRADAS

Estradas facilitam as viagens e conectam os **povoados**. Quando **qualquer estrutura** é terminada, se existir um **caminho contínuo** dentro de uma área protegida de construções militares que conectem o lugar a uma estrada ou a Fogovivo, uma estrada começa a ser construída **automaticamente**. A velocidade da construção depende dos recursos disponíveis da cidade, com no máximo 50% dos recursos disponíveis usados para construção de estradas em uma semana.

Level	Road Type	Terrain Reduction
1	Terra	1 nível
2	Brita	2 níveis
3	Pedra	3 níveis

Qualquer segmento de estrada completo que seja parte da rota mais rápida entre dois **povoados** cujo nível dos dois seja pelo menos 1 a mais do que a da estrada causará uma estrada ser melhorada **automaticamente**, começando com o segmento mais perto de Fogovivo. Jogadores podem pagar **50gp/Milha** para construir ou melhorar estradas dentro de zonas protegidas por estruturas militares.

Jogadores podem pagar **50gp/milha**, ajustado pela dificuldade do terreno, para dobrar a velocidade de construção, para 20% do passo de viagem.

CONSTRUÇÕES NÃO MILITARES

POVOADOS

Todas aventuras devem começar e terminar em um povoado que tenha uma estrada contínua e **segura** para Fogovivo. Uma vez que uma estrada ligue o povoado, ele pode ser incluído para jogo.

Todos os projetos de construção devem acontecer a **uma semana de viagem** a passo normal (3 milhas por hora modificado por terreno) do povoado mais próximo.

Povoados só podem ser construídos em um segmento de estrada existente e se o lugar for **seguro**. Fundar um povoado custa **10,000gp**.

Os povoados crescem sozinhos a medida que o território se torna seguro para as pessoas morarem. Os jogadores podem querer construir certas construções para providenciar efeitos e bônus.

Um povoado tem um nível igual a média das suas construções. Quanto maior o nível do povoado, mais recursos ele ganha e pode gastar.

INFRAESTRUTURA

Melhorar a infraestrutura permite o crescimento de novos povoados, forças militares maiores e outras melhorias.

Intraestrutura é um termo usado para descrever desde minas de ferro até aquedutos e pontes. Os custos e efeitos podem variar, mas geralmente eles facilitam o crescimento das cidades e da Guilda dos Aventureiros. Isso é representado por um **valor semanal em GP adicionado ao fundo de construção**. Como esses fundos são gastos fica a cargo da narração.

LUGARES DE RECURSOS

Em toda Porta do Diabo existe lugares ricos em recursos ou que permitem a extração de um tipo de material. Esses lugares podem ser desenvolvidos para adicionar passivamente recursos para o fundo de construção da Guilda. Alguns lugares irão providenciar benefícios extras e serão descritos pelos mestres quando eles forem descobertos. Lugares com recursos são pré-determinados pelos mestres e você será avisado quando encontrar um.

INFRAESTRUTURAS MARÍTIMAS

Docas e **faróis** podem ser adicionados a qualquer estrutura adjacente a um rio ou mar.

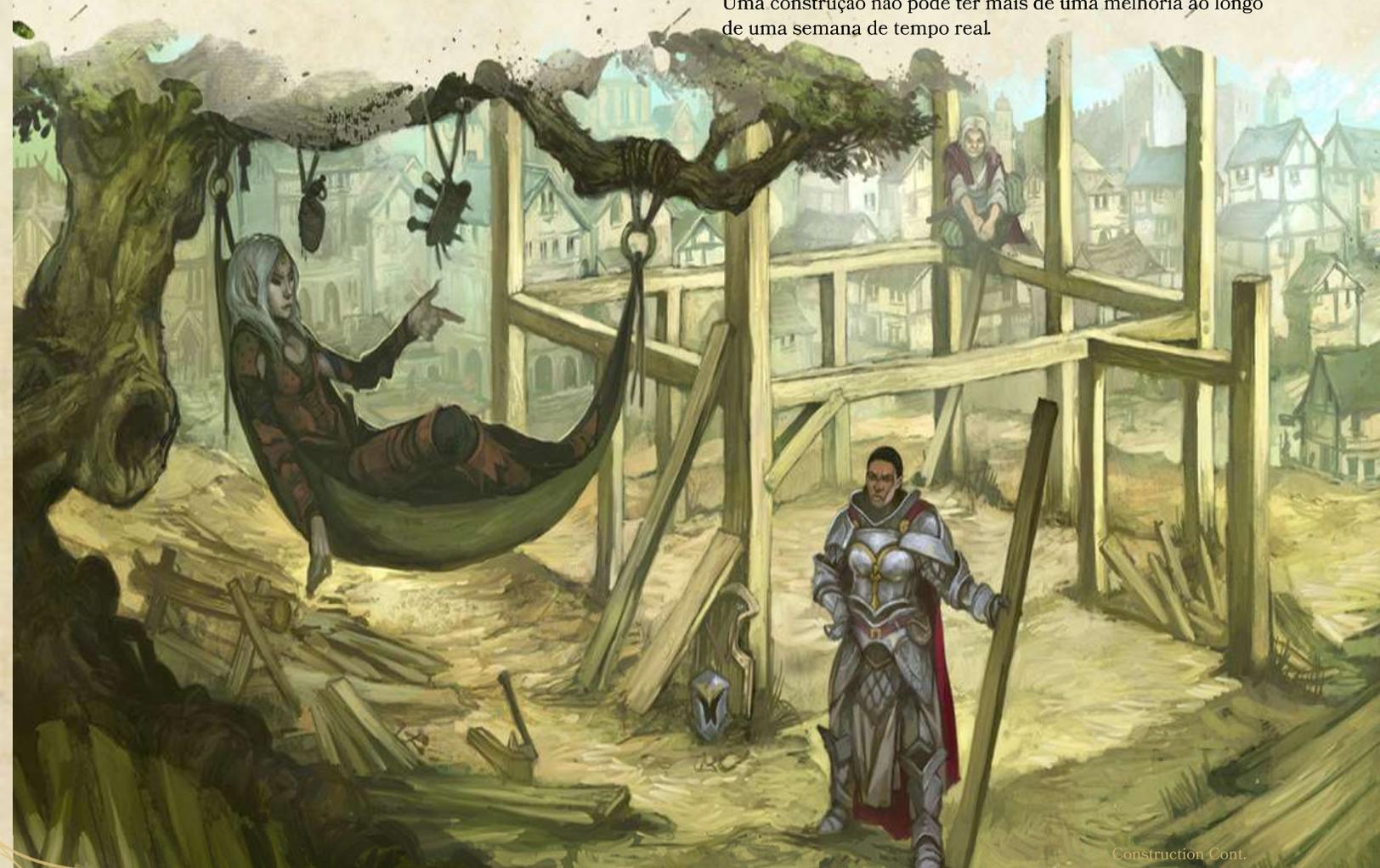
Docas conectadas por uma via aquática são tratadas como se conectadas por estradas que permitem viagem ao longo do trajeto com **passo normal em terreno simples** (3 mi/hr). Docas custam **2,000gp**

Faróis qualquer pessoa pilotando um veículo aquático a 24 milhas do farol tem vantagem nos testes relativos a navegação e pilotagem. Faróis custam **500gp**.

ESTRUTURAS DE CIDADES

CONSTRUÇÕES PÚBLICAS

Essas construções são os pilares da comunidade, e embora elas não sejam realmente públicas, toda a comunidade se beneficia da sua presença. Todas as construções de 0gp estão incluídas no custo de um povoado e Fogovivo começa com elas também. Você não pode ter mais do que uma das construções públicas. A maioria das construções tem melhorias que podem ser construídas em qualquer ordem. Uma construção não pode ter mais de uma melhoria ao longo de uma semana de tempo real.



Construction Cont.

OFICINA DO FERREIRO

Nível Custo (gp) Efeito de melhoria

0	0gp	Todos os tipos de armas, chain shirt, scale mail, ring mail & chain mail. Escudos
1	1500	Armas de prata e armaduras de montarias de metal.
2	3000	Todas armaduras de metal.
3	5000	Melhora o limite de XP das guarnições de acordo com a tabela abaixo, no raio de alcance do povoado.*
4	5000	Constrói armas e armaduras de materiais exóticos.

LIMITE DE XP DA MELHORIA DO FERREIRO

(*Bônus não cumulativos.)

Garrison Tier	XP Threshold Bonus
Posto avançado	+250
Torre	+750
Forte	+1000
Castelo	+1000
Fortaleza	+2000

CURTEIRO

Nível	Custo (gp)	Efeito de melhoria
0	0	Padded, Leather, Hide, & Spiked Armor.
1	100	Studded leather armor & armaduras de montaria de couros
2	2000	+10% para o preço de venda de partes de animais dentro do raio de alcance do povoado
3	4000	Constrói armaduras disponíveis de peles exóticas.

CASA DOS MIL DEUSES

Nível	Custo (gp)	Efeito de melhoria
0	0	Água benta por 25gp.
1	500	Um uso de inspiração divina* por 25gp. Permite aprender os básicos de uma língua por 250gp/língua (1 week). Reduz o custo de aprender línguas exóticas em 50gp.
2	1000	Permite aprender línguas exóticas por 250gp/language (1 week). Reduz o custo de aprender línguas básicas em 50gp
3	5000	Magias Remove Curse e Lesser Restoration disponíveis na cidade por 100gp. Reduz o custo de aprender qualquer língua por 50gp.

*Inspiração divina: No seu turno você pode escolher aplicar um bônus de uso único de 1d4 a uma rolada de ataque ou saving throw depois de ver o resultado. Esse efeito não acumula com bless. Um personagem não pode ter mais de uma inspiração divina por vez.

GUILDA DOS PEDREIROS

Nível	Custo (gp)	Efeito de melhoria
0	0	Estradas e postos avançados no raio de alcance do povoado.
1	500	Torres e fortes no raio de alcance do povoado.
2	1000	Castelos & Fortalezas no raio de alcance do povoado.
3	5000	Cidadelas + estradas são construídas com 15% do tempo de viagem, ao invés de 10% no raio de alcance do povoado.

OFICINA DOS BARQUEIROS

Nível	Custo (gp)	Efeito de melhoria (capacidades em tripulação/passageiros/toneladas de carga)
0	0	não é permito viagem de barco.
1	500	Botes (1/3/0).
2	1000	Barcos de quilha (1/6/0.5).
3	5000	Veleiros (20/20/100).
4	7500	Tirreme (40/150/10) + Galeão (80/0/150).

APOTECÁRIO

Nível	Custo (gp)	Efeito de melhoria
0	0	Acido + Alchemist Fire + Veneno básico.
1	1000	Potion of Healing + Oil of Slipperiness + Malice (veneno).
2	2000	Potion of Waterbreathing + Potion of Climbing + Assassin's Blood.
3	5000	Potion of Resistance + Oil of Taggit + Pale Tincture.
4	7500	Potion of Greater Healing + Truth Serum + Midnight Tears.

BIBLIOTECA ARCANA

Nível	Custo (gp)	Efeito de melhoria
0	0	Magia Identify disponível por 120gp, um uso do *poder do pesquisador por 25gp
1	1000	Vende receitas de itens mágicos comuns + permite utilizar a ação de downtime Research do Xanathar's + Mana potion
2	2000	Minor Bag of holding(150 pounds) + Efficient quiver + Sending stones + wand of magic missiles
3	5000	Receitas incomuns e conta como uma biblioteca equipada para a ação de Research (vantagem no teste) + Greater Mana Potion

- **Poder do pesquisador:** no seu turno você pode escolher aplicar um bônus de uso único de 1d4 em uma rodada de skills, depois de ver o número mas antes de saber o resultado. Esse efeito não acumula com outros poderes como guidance. Um personagem não pode se beneficiar de mais de um poder do pesquisador.

CONSTRUÇÕES VARIADAS

Nome	Custo (gp)	Descrição
Casa	750 + 375/Room	Status de bem descansado. Dá aos residentes da casa 1d4 HP temporários no começo de uma aventura. Duas pessoas podem viver na casa. Cada quarto extra custa 375gp.
Loja	1000	Permite vender itens em uma loja privada
Estábulo	3000	Permite comprar montarias básicas na cidade.
Estábulo avançados.	2000	Permite comprar montarias exóticas, adiciona 25% extra de area protegida as guarnições no alcance do raio da cidade. Requer estábulo.

ESTÁBULOS

Cidades com estábulos permitem personagens comprarem ou alugarem animais de montaria.

Algumas cidades tem estábulos com diferentes animais para comprar ou alugar. Se a cidade tiver um estábulo normal, **ela tem 15 slots para animais**. Se ela tiver um estábulo avançado, ela passa a ter **30 slots para animais**, além de poder contar com montarias exóticas.

ALIMENTANDO O SEU ANIMAL

Caso você compre um animal ou adquira um de alguma forma, precisa pagar um valor para manter o animal. O custo é de 1 gold por semana. Caso você não pague, você não pode retirar o animal do estábulo até pagar a dívida. O estábulo toma posse do seu animal se a dívida chegar em 12gp, mas você pode comprar ele de volta pelo preço da dívida + 50%.

COMPRANDO UMA MONTARIA

Para comprar um animal de montaria, verifique as que estão disponíveis no estábulo. [O link está aqui](#) para a planilha [ou aqui](#) para a página do portal de Porta do Diabo.

ALUGANDO UMA MONTARIA

Cada montaria tem um preço de aluguel. Se você quiser alugar em vez de comprar uma montaria, é necessário pagar adiantado 50% do valor total da montaria. Caso a montaria morra, é necessário pagar os outros 50%. Caso o personagem morra também, seus pertences serão vendidos para pagar o valor da montaria, antes de outras divisões (como testamentos).

ALIMENTANDO SUA MONTARIA EM VIAGEM

Durante uma viagem, sua montaria também precisa se alimentar. Veja a tabela abaixo para saber a quantidade:

Tamanho	Quantidade Comida	Quantidade Bebida
Small	1 pound	1 gallon
Medium	1 pound	1 gallon
Large	4 pounds	4 gallons
Huge	16 pounds	16 gallons

10 pounds de comida de animal custa 5cp.

GUILDAS

Para uma guilda ser reconhecida oficialmente, um jogador deve comprar uma permissão de guilda. Ela custa 150gp e permite sua guilda ser reconhecida em capacidade oficial. A guilda deve ter no mínimo 5 personagens e no máximo 8. Esse limite pode ser expandido com um Guildhall.

Ser membro de uma guilda concede vários benefícios:

- Sua guilda ganha uma sessão separada no fórum e discord.
- Você pode construir um salão da guilda com uma customização, pagando 5000gp
- Você pode compartilhar itens, equipamentos e dinheiro entre os membros da guilda. Os itens ficam depositados em um banco, assim como o dinheiro.
- Você pode dar livremente itens entre os membros da guilda.

ESTRUTURA DA GUILDA.

Fica a cargo de quem criou a guilda definir como funciona a estrutura da guilda. Ela pode ser uma associação livre de pessoas, uma ordem religiosa, uma ordem militar com patentes, uma empresa, etc.

Uma personagem deve ser o líder da guilda e um segundo personagem ser o segundo em comando. Eles ficarão encarregados do banco da guilda e de manter o bom funcionamento da guilda.

A guilda também pode impor taxas, cobrar entrada e criar suas próprias regras.

BANCO DA GUILDA.

A guilda possui um banco que permite aos personagens trocarem itens e emprestar dinheiro. O controle da guilda será feito no fórum, com uma planilha anexa a sessão do fórum dedicada a guilda. O líder da guilda ou seu segundo em comando deverá manter atualizado a planilha com todos os empréstimos e depósitos.

REGRAS DO BANCO

- Um personagem que pegue um item emprestado mantém o item por pelo menos uma semana, não sendo possível compartilhar o mesmo item com mais de um jogador na mesma semana
- O banco da guilda será controlado, no tópico da planilha de controle. Os personagens que quiserem emprestar ou depositar itens ou dinheiro **devem fazer um post indicando a ação.**
- Dinheiro pode ser depositado a qualquer momento no banco mas só pode ser retirado pelo líder ou segundo em comando.
- O dinheiro só pode ser usado em benefício da guilda ou dos membros da guilda. Ele não pode ser usado para comprar coisas para ou beneficiar não-membros.

REGRAS GERAIS DAS GUILDAS

- Um jogador não pode ter mais de um personagem membro da mesma guilda
- Um jogador que saia de uma guilda não pode entrar em outra durante um período de duas semanas em tempo real.

- Líderes e membros são proibidos de roubar o conteúdo do banco ou gastar o dinheiro ou itens abusivamente.

SALÃO DA GUILDA

Salões custam **5000gp**. A guilda pode ter agora um número de membros igual ao número de quartos que o guildhall possuem. O hall vem com 8 quartos e uma customização que somente os membros da guilda tem acesso. Quartos extras podem ser construídos por **375gp**. Eles concedem os mesmos benefícios de ter uma casa.



ADDONS PARA O GUILDHALL

Nome	Descrição
Sala de guerra	Uma sala com runas feitas de chumbo. Essa sala não pode ser espiada por meios mágicos..
Sala do perigo	Uma sala com armadilhas automáticas. Membros da guilda começam as aventuras com uma inspiração de combate que pode ser usada para fazer um saving throw de Strength, Dexterity, or Constitution com vantagem. Não acumula com inspiração dada pelo mestre.
Arcanum	Uma sala onde cópias dos spellbooks podem ser guardadas. O arcanum guarda um spellbook reserva para cada membro. Membros podem copiar magias guardadas aqui.
Jardim	Um jardim bem preparado com plantas, frutas e ervas. Jogadores tem vantagens em testes de Nature para encontrar comida e ervas úteis
Templo	Deuses abençoam aqueles que rezam regularmente. Membros da guilda começam com uma inspiração divina que pode ser usada para rerolar todos os dados que causariam uma criatura a recuperar pontos de vida de um item, magia ou habilidade e usar qualquer um dos resultados.
Teatro	Um palco com excelente acústica e cadeiras para várias pessoas. Seus poderes shakesperianos lhe provem força de personalidade, que podem ser usada antes de fazer qualquer rodada e adicionar seu modificador de carisma
Sala de meditação.	Uma sala serena para meditação silenciosa. Membros da guilda começam cada aventura com uma inspiração de serenidade que pode ser usada para ganhar uma vantagem em saving throw de Intelligence, Wisdom, ou Charisma



LOJAS



Ter uma loja permite um jogador vender itens em uma sessão separa do fórum, exclusiva para você. Ela também confere alguns benefícios.

VANTAGEMS:

- Você vende seu loot de aventura por preços melhores. Após a divisão do loot já vendido, adicione 20% ao total. Somente a sua parte pode ser vendida dessa forma.
- Permite uma segunda rodada de Craft na semana para ganhar dinheiro. Pode ser usada para fazer duas rodadas de dinheiro ou uma de craft e uma de dinheiro.
- Cada semana, tem 15%+(nível da cidade*2) de chance de um NPC comprar um item da loja. O npc terá uma quantidade de gold baseada em uma rodada de persuasion. O NPC vai gastar todo o gold disponível, com as seguintes restrições:

NPC COMPRADORES

- NPCs não compram itens de valor menor que 10 gold.
- NPCs não compram consumíveis não mágicos ou não especiais (flechas, setas, rações, etc)
- NPCs não compram mais do que 3 itens da loja de uma vez.
- NPC começa com o item mais caro dentro valor de gold que ele tem e segue para o segundo mais caro se ainda tiver dinheiro, senão para o terceiro mais caro, indo até comprar 3 itens ou acabar o dinheiro.
- Itens deixados no estoque da loja precisam ficar por pelo menos 1 mês antes de serem removidos. Preços só podem ser mudados uma vez por semana.

A rodada de persuasão para saber quanto gold o NPC terá, segue o seguinte modelo:

Rolada	Resultado
Nat 1	50 gp
2-8	5d4 * city level
9-13	5d6 * city level
14-18	5d8 *city level
19-21	5d10 * city level
22+	5d12 * city level

O nível da cidade pode ser verificado na tabela de construções da cidade. Quanto mais níveis a cidade tiver, mais dinheiro ela tem circulando.

COMPRANDO LOOT NO FINAL DA AVENTURA

Ao final de uma aventura, o jogador dono da loja pode comprar, com o seu gold, qualquer um dos itens que tenham sido vendidos como loot no final da aventura, por 50% do preço do players guide. Estes itens vão para o estoque da loja e só podem ser vendidos para outros players ou para os NPCs compradores

- Itens sem valor no players serão julgados pelos mestres.
- Cada loja deve ser uma planilha no google drive, seguindo esse [modelo](#) (pode mudar o formato mas é necessário ter no mínimo essas informações)

Jogadores pegos abusando da loja serão punidos



COMPRANDO SCROLLS MÁGICOS

Scrolls não são incomuns no mundo de Porta do Diabo. Personagens conseguem encontrar com certa facilidade, mas o nível de magias disponíveis depende de certas construções da cidade.

A tabela abaixo mostra quais construções disponibilizam quais tipos de magias:

CLASSE VS CONSTRUÇÃO NECESSÁRIA

Classes	Construção necessária
Paladin, Cleric	Casa dos Mil Deuses
Sorcerer, Wizard, Warlock, Bard, Arcane Trickster, Eldritch Knight	Biblioteca Arcana
Ranger, Druid	Apotecário

NÍVEL DA CONSTRUÇÃO E NÍVEL DE MAGIA

Construção	Magia
0	Cantrips e nível 1
1	Nível 2 e 3
2	Nível 4 e 5
3	Nível 6 e 7

CUSTOS DE SCROLLS

Nível	Custo em gold
1	60
2	150
3	400
4	800
5	1500
6	2000
7	3500
8	5000*
9	20000*

- Certas magias podem não estar disponíveis ou ter preços diferenciados dos acima. Magias de níveis 8 e 9 não são encontrados em nenhuma loja.

REGRAS PARA EQUIPAMENTOS

As regras de equipamentos não mudam muito das regras normais do PHB e outros livros. Alguns traits adicionais foram colocados abaixo para equipamentos rápidos e baratos e outros materiais podem ser adicionados mais tarde. Também é possível vender e emprestar itens entre os jogadores

EQUIPAMENTOS PRIMITIVOS

TRAIT FRÁGIL

- Armas frágeis podem quebrar quando um 1 é rolado em um ataque com a arma. Quando um ataque com a arma produz um 1 natural, a arma sofre uma rachadura e dá -2 de dano. Caso aconteça novamente, ela se quebra
- Armaduras frágeis quebram quando um 20 é rolado em um ataque contra quem usa uma armadura frágil. Quando um ataque contra alguém usando uma armadura frágil produz um 20 natural, a armadura sofre uma rachadura e perde 2 pontos de AC. Caso aconteça novamente, ela se quebra.

OSSO

Equipamentos de osso tem sempre o trait "frágil" e custam 1/5 do valor.

- Armas dão -1 de dano. Somente armas light e one handed podem ser feitas de osso.
- Armaduras tem -1 de armor class. Somente armaduras leves e médias podem ser feitas de osso.

BRONZE

Equipamentos de Bronze tem sempre o trait "frágil" e custam 1/2 do valor.

- Armas dão o mesmo dano de armas normais.
- Armaduras tem mesma proteção de armaduras normais. Somente armaduras leves e médias de metal podem ser feitas de bronze.

INTERAÇÕES ENTRE PERSONAGENS

ROLEPLAY/INTERAÇÃO

1. Personagens podem interagir no fórum livremente, mas não podem fazer em outros lugares (Whatsapp, discord, etc). Tudo que é discutido é aberto a todos. A exceção é para membros de uma guilda, que terão uma parte separada no fórum para conversar em privado.
2. Personagens não podem roubar gold/itens/recursos de outros jogadores.
3. Atacar outros personagens não é permitido de forma nenhuma - exceto com a permissão de todos envolvidos e de um narrador. Lutas onde o objetivo é só treinamento ou um duelo que não tenha consequências aos personagens são permitidos, desde todos envolvidos deem a permissão.
4. Personagens de um mesmo jogador não podem nunca interagir entre si, nem por meio de intermediários.

VENDENDO E TROCANDO ITENS E GOLD

1. Itens comuns podem ser vendidos entre jogadores desde que por no mínimo 50% do valor de mercado do item.
2. Itens mágicos podem ser vendidos entre jogadores desde que por no mínimo 100% do valor do item na tabela de preços (Sane magical item prices)
3. Itens mágicos não presentes na lista precisam ser apreciados por um narrador que irá dizer o valor de mercado do item, do qual o jogador pode vender por no mínimo 100%.
4. Gold não pode ser dado ou emprestado a outros jogadores.
5. Personagens podem trocar itens ou recursos (craft por exemplo), desde que sejam equivalentes. A equivalência será julgada por um mestre, pergunte antes de fazer uma troca. A equivalência pode ser em gold, em DC Pool, em spell slots, etc

TROCAS E EMPRÉSTIMOS DURANTE UMA AVENTURA

1. No começo de uma aventura, personagens podem comprar itens comuns para outros jogadores (rações, roupas, tendas, etc).
2. Itens do tipo poções, scrolls, etc podem ser emprestados se fizerem sentido para a aventura. Comprar um scroll de proteção ao fogo e dar para o mago aprender é um uso válido se na aventura espera-se encontrar dragões ou elementais do fogo.
3. Durante uma aventura, itens podem ser emprestados normalmente. Itens do tipo consumíveis (poções, scrolls, rações, etc) podem ser emprestados mas qualquer número não utilizado precisa ser devolvido no final da aventura. Estes itens não podem ser vendidos ou trocados para benefício do personagem que recebeu os itens. Caso os itens sejam vendidos durante uma interação, o dono original recebe qualquer gold ou recurso resultante da venda/troca.

Em qualquer troca/emprestimo fica a cargo da narração definir se o intuito é de facilitar a aventura ou se o personagem só está tentando beneficiar outro personagem, dando recursos que ele não conseguiria normalmente conseguir

LOOT DE AVENTURA E DIVISÃO DE ITENS

No começo da aventura, quem chamou a sessão deve definir como será a distribuição de loot. Exemplos de opções são:

1. Todo loot é vendido e dividido igual.
2. Todo loot abaixo de 100gp é vendido e dividido. Loot acima de 100gp fica definido por quem chamou.
3. Todo loot comum (não mágico) é dividido igual e quem chamou a sessão define a distribuição dos itens mágicos
4. Nenhum loot é dividido e quem chamou a sessão define a distribuição
5. Votação em cada item.
6. Quem ficar com itens mágicos perde direito a participar na distribuição do gold
7. Quem chamou a sessão fica com tudo mas vai pagar 100gp para cada um que acompanhar. Lembrem-se que os personagens não são amiguinhos que aventuram juntos, mas sim pessoas independentes. Um grupo mais chegado pode formar uma guilda.

Cada jogador pode definir isso quando chama a aventura. Esses são só exemplos do que pode ser feito. **Tente não ser muito egoísta, as pessoas não vão querer jogar com você se você for egoísta.**

CRÉDITOS DAS IMAGENS:

CAPA

- Antiga <https://happy-mutt.deviantart.com/art/Hell-and-Earth-336382565>
- Nova https://byzwa_dher.artstation.com/projects/Xn01n

BEM VINDO A PORTA DO DIABO

- <https://www.deviantart.com/art/Dragon-City-602393889>

GUILDA DOS AVENTUREIROS

- https://orig00.deviantart.net/0522/f/2015/166/7/d/adventurers_by_sandara-d8xgvqg.jpg

REGRAS GERAIS

- https://img00.deviantart.net/e399/i/2014/141/b/d/dungeons_and_dragons_party_by_uncannyknack-d7j710r.jpg

CALENDÁRIO TEMPO E CLIMA

- <https://chateaugrief.deviantart.com/art/American-River-692113321>

RASTREANDO

- <https://www.deviantart.com/art/tracking-the-hunter-303674844>

GUILD HALL

- https://pre00.deviantart.net/08fa/th/pre/f/2014/213/e/4/dongyue_hall_by_merl1ncz-d7sg9c1.jpg
- <https://www.deviantart.com/art/Tavern-197788993>

ESTILO DE VIDA

- https://ksr-ugc.imgix.net/assets/024/133/176/5fa4648860b7bab90bdea5b446f70c6a_original.jpg?ixlib=rb-2.1.0&crop=faces&w=1552&h=873&fit=crop&v=1550525207&auto=format&frame=1&q=92&s=c9b348655aadb8b02bb1b201ced6552a

LOJA

<https://aeyolcgsociety.org/i57t/magic-shop>

LINKS ÚTEIS PARA EDIÇÃO DESTE DOCUMENTO.

<https://www.gmbinder.com/share/-L4Yt8ZSxmhwqt-yNRT>

<https://www.gmbinder.com/images/a/SKmRN>

<https://www.gmbinder.com/images/a/OZt2m>

<https://www.gmbinder.com/images/a/SKmRN>

<https://geekquestioner.com/geekscapes> -> Muitas imagens legais

VERSÃO E COISAS A ARRUMAR

VERSÃO ATUAL. 1.3.1

VERSÕES

VERSÃO 1.0

Versão inicial. Adicionado a maioria do conteúdo necessário.
Corrigido a maioria dos erros de português.
Adicionado a maioria das imagens.
Adicionado regras e um pouco de flavor.

VERSÃO 1.2

Vários Erros de Português arrumados. Várias traduções que faltavam foram feitas. Primeira versão em PDF liberada.

VERSÃO 1.3

Mudamos para o GMBinder Adicionado regra de loja, guilda e exploração de terreno.

COISAS A ARRUMAR

GERAL

- Revisar as regras para ver se funcionam ou se são necessárias
- Adicionar flavor no texto.
- Arrumar enquadramento
- Adicionar imagens nas páginas
- Fazer um designer de livros infartar ao ver o layout atual
- Ressusitar o designer e pedir para ele arrumar
- Verificar todos os custos de gold.
- Definir se termos ficam em inglês ou em Português
- Tem como ficar justificável?

ESPECÍFICAS

- Arrumar as regras de crafting
- Melhorar as regras para aprender proficiências.
- Construções está super repetitivo, melhorar o texto
- Mover regras específicas da narração para o livro do narrador.

COISAS FALTANDO

- ?
- ??
- ???
- ????