



A LIGA DOS INTRÉPIDOS E AUDAZES



O símbolo da liga

A liga é uma espécie de "clube", formado por 5 facções, que trocam favores e vantagens sob a proposta de exploração, descoberta de tesouros e missões especiais. É cobrado uma taxa de 15% sobre lucros de cada missão para custear a liga, fora o que for cobrado por cada facção. Em contrapartida, a liga possui bases próximas a grandes cidades (nunca dentro delas para evitar enfraquecer seu comércio), onde se pode encontrar provisões, alimentos e descanso por 3/4 do preço dentro das cidades.

Qualquer aventureiro pode se filiar a liga, desde que já faça parte de alguma das facções (cada facção possui os seus próprios métodos de filiação) as facções são:

STRIKERS

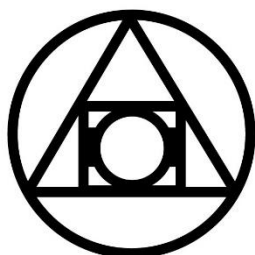


Descrição: Formada basicamente por guerreiros, gladiadores, rangers e bárbaros, a STRIKER é uma facção que lida diretamente com força bruta em seus principais aspectos. Atuam principalmente como guarda-costas de caravanas ou em missões de resgate.

Lema: acima de uma facção, somos uma legião

Afiliação: para se filiar aos STRIKERS, é necessário provar valentia em combate ao lado de algum outro membro. (Para isso você perde qualquer XP e tesouro recebido ao enfrentar o inimigo mais forte de uma sessão)

HERMÉTICOS



Descrição: formada por magos, bruxos, feiticeiros e alguns bardos, os Herméticos são uma facção formada com a intenção de localizar artefatos e segredos mágicos perdidos, estudá-los e usá-los (ou não) para a evolução da sociedade. Qualquer missão onde possa haver uma biblioteca perdida, a torre de um mago a explorar, com certeza algum Hermético estará. Secretamente eles vêm patrocinando as pesquisas de um material chamado pólvora...

Lema: se as pessoas soubessem o que realmente acontece para manter o mundo do jeito que ele é, o mundo nunca mais seria o mesmo

Afiliação: para se afiliar aos herméticos é necessário entregar em uma de suas "casas" um item mágico recém-descoberto e custear sua descoberta (em termos de regras você deve entregar a um membro da facção o último item mágico mais caro/poderoso que você tenha recebido, e custear em XP e tesouros os estudos)

A MÃO DE OVATE



contra mortos-vivos

Descrição: Druidas, rangers e até mesmo bárbaros que buscam o equilíbrio com a natureza, todos têm lugar garantido nessa facção que busca restabelecer o equilíbrio natural no meio-ambiente.

Estão envolvidos na maior parte das missões que envolvam descobrir motivos de desequilíbrios naturais e principalmente

Seu nome vem homenagear um druida elfo pacifista que viveu por 1000 anos, eles se consideram os herdeiros de Ovate, e entendem que só a paz não trará o equilíbrio que eles necessitam.

Lema: A natureza nunca esquece pois nós somos sua memória!

Afiliação: as regras de afiliação da MÃO são; deve-se de alguma maneira reestabelecer o equilíbrio natural em algum lugar. (Defender um animal selvagem, derrotar um morto-vivo ou recuperar uma área natural, e pagar em seu valor em XP e no tesouro recebido)



MÁSCARAS CINZENTAS

Descrição: formada basicamente por ladinos, magos caóticos e outros tipos que buscam levar vantagem em qualquer situação. Você precisa de um espião para trazer informações de outro reino? Contrate um Máscara Vermelha.

Acidentalmente matou a filha do rei, ou algo que precisa ser resolvido sem que ninguém saiba? Os magos da Máscara são perfeitos para isso. Quem sabe espalhar boatos sobre o

tenente da guarda que seu grupo desconfia? Ora, um bardo dos Máscaras! Enfim, qualquer coisa que precise ser feita sem que ninguém saiba eles fazem.

Seus associados sempre que contatados, estarão usando máscaras vermelhas

Lema: Somos o que você precisa, quando você menos queria...

Afiliação: a afiliação ocorre da seguinte maneira, você deve ser procurado por um Máscara Cinzenta, este irá lhe passar uma missão que você deverá cumprir sem pestanejar, missão essa que pode inclusive, ser a de assassinar uma pessoa conhecida! (Em regras de jogo o mestre determina uma quantidade de XP e de tesouros a ser "pago" para a facção, após a missão ser cumprida)

A IRMANDADE DO ESCUDO



Descrição: a irmandade segue uma filosofia, que sustenta que algumas pessoas foram "tocadas" pelas forças da ordem, sendo elas instrumentos para combater o mal em todas as suas formas. Em suas fileiras a grande maioria são clérigos, paladinos, guerreiros, monges e eventualmente rangers. Sempre que houver algum reino sendo oprimido por um mal, ataque de mortos-vivos ou licantropos, seres extra planares e coisas que vão contra os deuses da ordem. Política, caça a tesouros

e outros interesses pessoais não estão entre as prioridades da Irmandade

Lema: Onde a sombra do mal estender sua mão para atacar, com certeza haverá um escudo para proteger os indefesos!

Afiliação: não existe uma afiliação oficial, caso você sinta que pode contribuir nas fileiras da irmandade e que será capaz de seguir seus ideais, você será aceito! Mas é via de regra doar algo para uma igreja/ monastério ou quem ajude os desafortunados (em termos de regra perde-se ½ do XP e todo o tesouro do último encontro)

Seguem abaixo 2 tabelas relacionadas com as facções, a tabela IA1 se refere a bônus ou penalidades nas jogadas de reações entre as facções ou quaisquer bônus ou penalidades que o mestre queira rolar

A tabela IA2 diz respeito a facilidade das facções de obterem descontos (ou aumento de preços!) Nos comércios locais de acordo com o perfil de cada uma delas (para um striker é muito fácil barganhar ao comprar armas, porém eles não terão muito tato ao lidar com magos, clérigos e seus serviços mágicos.

TABELA IA1 - REAÇÃO DE FACÇÕES

FACÇÕES	STRIKERS	HERMÉTICOS	MÃO DE OVATE	MASCARAS CINZ	IRM. DO ESCUDO
STRIKERS	10,00%	-10,00%	0,00%	-5,00%	5,00%
HERMÉTICOS	-10,00%	10,00%	-5,00%	5,00%	0,00%
MÃO DE OVATE	0,00%	-10,00%	10,00%	0,00%	5,00%
MASCARAS CINZENTAS	0,00%	5,00%	-5,00%	10,00%	-10,00%
IRMANDADE DO ESCUDO	5,00%	-5,00%	0,00%	-10,00%	10,00%

TABELA IA2 - DESCONTOS POR FACÇÃO

FACÇÃO	T5-1	T5-2	T5-3	T5-4	T5-5
STRIKERS	0,00%	10,00%	5,00%	-5,00%	-10,00%
HERMÉTICOS	5,00%	-10,00%	-5,00%	0,00%	10,00%
MÃO DE OVATE	-10,00%	0,00%	-5,00%	5,00%	10,00%
MASCARAS CINZENTAS	5,00%	-5,00%	-10,00%	10,00%	-5,00%
IRMANDADE DO ESCUDO	-5,00%	5,00%	10,00%	0,00%	-10,00%