

## 1. Visão Geral

A Guilda dos Aventureiros é a instituição central que organiza, valida e recompensa as ações dos personagens jogadores dentro do mundo. Ela atua como ponto de entrada para missões, progressão de ranking, reputação e interação com outras facções.

## 2. Funções Principais da Guilda

Função	Descrição
Mural de Missões	Lista de missões solo ou em grupo, renovadas periodicamente
Sistema de Ranks	Progressão de aventureiro conforme reputação, missões e pontuação
Histórico de Missões	Registro de missões aceitas, em andamento e concluídas
Gerenciamento de Grupo	Registro e administração de times fixos de jogadores
Reputação com Facções	Varia conforme missões realizadas e decisões tomadas
Distribuição de Recompensas	XP e ouro divididos igualmente; itens únicos sorteados entre o grupo
Penalidades e Prazos	Missões têm prazo, afetam score do jogador e reputação

## 3. Sistema de Ranks

Rank	Progressão sugerida
Ferro	Inicial
Bronze	Após 3 missões
Aço	Reputação ou conquistas extras
Prata	Acesso a missões maiores
Ouro	Missões de elite
Platina	Missões internacionais/interplanares
Ametista	Alto prestígio regional
Jade	Autoridade local e influência
Esmeralda	Acesso a artefatos e contratos secretos
Safira	Agente de elite
Rubi	Operações altamente sigilosas
Diamante	Operações mundiais

Rank	Progressão sugerida
Mithral	Lendas vivas
Adamantina	Campeões consagrados
Oricalco	Status mítico e autoridade máxima

## 4. Mural de Missões

### Funcionamento:

- `/mural` lista as missões disponíveis ao jogador.
- Se o jogador estiver em um grupo, é perguntado se deseja ver missões **solo** ou **em grupo**.
- Missões são **geradas a cada hora** por jogador (até 10 simultâneas).
- Sistema verifica a última geração e renova se necessário.

### Tipos de Missão:

- Coleta
- Subjugação
- Escolta
- Transporte
- Investigação
- Recuperação

### Variáveis de Missão:

- Duração (curta, média, longa)
- Dificuldade (fácil a mortal)
- Região ou facção contratante

## 5. Aceitação de Missão

- Só o **líder do grupo** pode aceitar uma missão em grupo.
- Aceitação feita por emoji na mensagem do mural.
- Missão aceita é registrada no histórico e contabiliza no progresso.

## 6. Conclusão de Missão

**Método escolhido:** Conclusão com Verificação de Progresso - Jogador realiza testes durante a missão. - Resultados influenciam sucesso parcial, total ou fracasso. - Recompensas ajustadas conforme desempenho. - Conclusão registra data, desempenho, e impacto na reputação e ranking.

## 7. Reputação com Facções

- Missões podem afetar a relação com facções diversas (ex: guardas locais, guildas, igreja, etc.).
- Reputação positiva desbloqueia acesso a recompensas, contratos e descontos.
- Reputação negativa pode bloquear missões, gerar emboscadas ou subir preço de serviços.

## 8. Histórico de Missões

- Cada jogador/grupo mantém um log de:
- Missões ativas
- Missões concluídas (com data e desempenho)
- Missões fracassadas ou expiradas

## 9. Distribuição de Recompensas

- Ouro e XP divididos igualmente
- Itens únicos: sorteio entre os membros presentes
- Alguns contratos oferecem **bônus individuais** ou **recompensas por reputação**

## 10. Penalidades e Prazos

- Cada missão tem um prazo máximo para conclusão (ex: 48h reais)
- Se falhar no prazo:
- Redução de reputação
- Remoção da missão
- Penalidade no ranking (dependendo da gravidade)

---

Documento inicial da Guilda dos Aventureiros, pronto para expansão com comandos, interações com o mundo e integrações com o mural e crafting.