

1. Visão Geral

O Templo é o centro espiritual das cidades, oferecendo suporte divino aos aventureiros e à população. É liderado por clérigos, acólitos ou druidas, e está ligado a uma ou mais divindades. O templo fornece cura, rituais sagrados, suporte contra maldições, missões devocionais e bênçãos temporárias.

2. Serviços Oferecidos

2.1. Cura Mágica

- Cura de ferimentos leves a críticos.
- Pode remover doenças e venenos.
- Comando: `/cura`, `/remover_doenca`, `/curar_envenenamento`

2.2. Restauração e Reversão

- Remoção de maldições, efeitos mágicos negativos ou possessões.
- Reversão de petrificação, cegueira, paralisia etc.
- Comando: `/remover_maldicao <personagem>`

2.3. Ressurreição

- Pode reviver personagens mortos (com limite de tempo e requisitos).
- Ritual sagrado, caro e com chance de falha se a alma resistir.
- Comando: `/reviver <personagem>`

2.4. Bênçãos Temporárias

- Aumenta atributos, resistência ou sorte por tempo limitado.
- Pode exigir oferendas ou reputação com a divindade.
- Ex: Bênção da Coragem, Bênção de Vitalidade.
- Comando: `/bencao <tipo>`

2.5. Rituais Religiosos

- Casamentos, consagrações, funerais, conselhos espirituais.
- Efeitos de roleplay ou bônus temporários por devoção.
- Comando: `/ritual_templo <tipo>`

2.6. Consultoria Divina

- Perguntas ao oráculo, augúrios, leitura de sinais divinos.
- Pode orientar decisões em grandes arcos ou campanhas.
- Comando: `/consultar_oraculo`, `/augurio`

2.7. Missões Devocionais

- Missões dadas pela fé: ajudar necessitados, destruir profanações, recuperar relíquias.

- Aumentam reputação religiosa.
- Ex: “Purificar uma cripta”, “Salvar aldeões de um culto sombrio”

2.8. Refúgio para Necessitados

- O templo oferece abrigo, comida e proteção para personagens sem recursos.
- Refúgio temporário para pobres, feridos ou sem-teto.
- Pode ser oferecido em troca de serviços leves, orações ou missões simples.
- Ideal para jogadores sem dinheiro ou entre aventuras.

3. Reputação Religiosa

Nível	Requisitos	Benefícios
Leigo	Nenhum	Acesso limitado a bênçãos e curas básicas
Devoto	Doações e 1 missão devocional	Bênçãos mais fortes e rituais simples
Abençoado	3+ missões devocionais	Acesso à cura avançada e ressurreição com desconto
Escolhido	Alto prestígio na fé	Pode liderar cultos, ter influência política e acesso direto ao oráculo

4. Integrações e Consequências

- Jogadores de alinhamento maligno ou com histórico profano podem ser impedidos de acessar certos serviços.
- Algumas bênçãos ou rituais dependem da divindade do personagem.
- Reputação em outras facções pode influenciar a relação com o templo (ex: conflito entre igreja e torre arcana).

5. Possíveis Eventos

- Aparição de milagres
- Profanações ou ataques ao templo
- Disputas entre facções religiosas
- Cerimônias públicas com impacto no mundo

6. NPCs e Hierarquia

- Sacerdote-Chefe: autoridade máxima do templo local
- Clérigos: realizam rituais e interagem com os jogadores
- Acólitos: auxiliam nos serviços básicos
- Oráculo: figura sagrada que responde apenas a devotos escolhidos

Documento inicial do Templo Sagrado, pronto para expansão com divindades específicas, preços de serviços, bênçãos exclusivas e integração com alinhamentos e classes.