**OS LIGHTBRINGERS**

Os Lightbringers são uma guilda expansiva de caçadores de mortos-vivos que prontamente distribui assinaturas para qualquer um que queira acabar com os mortos-vivos. Os Lightbringers não têm sede central. Geralmente os templos de boa tendência nas grandes cidades reservam salas de reuniões para aqueles que assinam a carta da guilda. Os templos de Pelor são mais conhecidos por hospedar Lightbringers – crentes e não crentes. Para mais sobre guildas, veja a página 223 do Dungeon Master’s Guide II.

Símbolo: O símbolo dos Lightbringers é um disco estilizado de meio sol e meia lua.

Credo: “Não sofra vida falsa.”

OS LUZES DO MUNDO

Os Lightbringers fornecem uma oportunidade pronta para

aventura. Os mortos-vivos atormentam todos os cantos sem luz do mundo,

e membros da guilda PC sempre podem encontrar rumores de tais monstros para caçar. (Ter uma cota anual também fornece uma

incentivo contínuo.) Alternativamente, a guilda pode alugar

membros para missões específicas para exterminar mortos-vivos. Um computador

pode até ser o “backup” solicitado por outro membro

para enfrentar um desafio grande demais para enfrentar sozinho.

Estrutura: Os Lightbringers não são estritamente organizados

e não têm escritórios centrais. Em vez disso, eles existem como numerosos

grupos itinerantes. Cada capítulo individual tem sua “sede”

no templo oferecendo a carta de sócios, consistindo de

alojamentos básicos. O templo afiliado também pode fornecer cura e outros serviços de conjuração, conforme detalhado no

benefícios de adesão.

Liderança: A natureza difusa da organização significa

que não existe uma liderança central. Um indivíduo ou grupo que

assinou a carta de sócios tem autoridade total

para gerir as suas próprias responsabilidades. Os membros individuais são

respondem apenas a si mesmos, embora se reportem ao

capítulo local sobre o progresso em direção às suas metas anuais.

Alguns Lightbringers, buscando uma figura de autoridade, rastrearam

a família élfica original que iniciou a guilda. O

organização concede o título honorário de “Luz Condutora” a

Merquo Lightbringer, o bisavô do filho mais velho de Auro

irmão. Este título é puramente um sinal de respeito. Merquo é um

membro ativo da guilda, e certamente inspira os outros,

embora ele nunca se atrevesse a dar ordens.

REQUISITOS DE ENTRADA DE LIGHTBRINGERS

Como uma guilda, a organização Lightbringers exige que um membro em potencial tenha pelo menos 4 graduações em uma habilidade associada. A guilda aceita todas as classes, então não existe um requisito de nível mínimo. Taxas de inscrição e anuais são exigidas, e a guilda impõe serviço mínimo.

Classes Associadas: Qualquer.

Habilidades Associadas: Concentração, Coletar Informações, Curar, Conhecimento (história), Conhecimento (local), Conhecimento (religião).

um pagamento único de 100 po, doado ao templo afiliado que abriga o capítulo local dos Lightbring-ers. As cotas anuais também são de 100 po, mas o custo real da associação é o compromisso de destruir um número mínimo de mortos-vivos a cada ano. Cada membro define seu próprio limite e responde apenas ao capítulo local.

BENEFÍCIOS DOS LIGHTBRINGERS

Todas as guildas fornecem serviços básicos a seus membros, incluindo alimentação e hospedagem, um subsídio de 10% sobre o custo de suprimentos básicos e serviços relacionados à guilda, empréstimos de emergência e outras ajudas. Os membros da guilda ganham um contato dentro da organização que pode ajudar em tarefas específicas. Para saber mais sobre os benefícios da guilda, veja Benefícios da Guilda na página 225 do Dungeon Master’s Guide II. Além disso, a guilda Lightbringers fornece os seguintes benefícios aos membros.

• Um membro da guilda ganha acesso a habilidades de classe alternativas associadas à guilda (veja abaixo). Ao se juntar aos Portadores da Luz, um personagem pode optar por aplicar retroativamente as habilidades alternativas do Portador da Luz aos níveis de classe que ele já ganhou. A guilda não exige que o membro tenha habilidades alternativas; ele apenas oferece a opção.

• Um membro da guilda tem garantido uma conjuração gratuita de restauração por semana em um templo afiliado, desde que a condição que requer o feitiço seja causada por mortos-vivos.

• Os Lightbringers respeitam uns aos outros. Um membro da guilda recebe um bônus de circunstância de +2 em testes de Diplomacia ou Coletar Informações feitos enquanto conversa com um companheiro Lightbringer.

• Um membro da guilda que acha um enclave morto-vivo muito difícil de lidar sozinho pode viajar para o templo afiliado mais próximo e fazer uma petição os Lightbringers para ajuda. Tal solicitação requer um teste de Diplomacia CD 20, com uma penalidade cumulativa de –2 para cada pedido anterior de ajuda que o membro tenha feito. Em um teste bem sucedido, o membro ganha a ajuda de um membro da guilda cujo nível é igual ao do peticionário – 2 (mínimo 1º); determinar a classe aleatoriamente.

• Cada membro da guilda ganha um contato útil (veja o exemplo abaixo).

• Os membros da guilda qualificam-se para o talento Membro Ativo da Guilda descrito na barra lateral e qualificam-se para o benefício associado. A guilda não exige que o membro faça o feito; apenas oferece a opção. Favorecido em benefício da guilda: A guilda subsidia ainda mais a compra de um membro de equipamentos úteis no combate a mortos-vivos, incluindo estacas, água benta, chamas alquímicas, estacas alquímicas, repelente alquímico de vampiros, armas prateadas e assim por diante. Este subsídio reduz o custo normal de suprimentos em mais 5% (máximo de 1.000 po/ano).

Amostra de Contato: Ashlyn, paladino de 5º nível. Como um contato dentro da guilda, Ashlyn geralmente é útil. Apenas uma vez, ela acompanhará o membro em uma aventura cujo objetivo principal é caçar mortos-vivos.

NOVO TALENTO: FAVORED IN GUILD

Você é um membro ativo e valioso de sua guilda.

Pré-requisitos: Ser membro de uma guilda (incluindo 2 graduações em duas das habilidades associadas da guilda e pelo menos 1 graduação em outras duas das habilidades associadas da guilda).

Benefício: Como um membro ativo e necessário de sua guilda, selecione uma das habilidades associadas à sua guilda. Enquanto você permanecer como membro da guilda, você ganha +2 de bônus de competência em todos os testes feitos com essa perícia. Um membro ativo da guilda dos Lightbringers também ganha um benefício adicional, conforme observado na descrição da organização Lightbringers.

Normal: Para receber benefícios de uma guilda, você deve pagar taxas anuais. Você não ganha nenhum benefício adicional de guilda.

LIGHTBRINGER ROGUE

Enquanto a maioria dos ladinos são solitários desde o primeiro dia, o ladino lightbringer decidiu se juntar a outros que compartilham seu desgosto e rancor fundamentais em relação aos mortos-vivos. O ladino portador da luz teve um trabalho extra para pesquisar tomos e tumbas empoeiradas para aprender sobre os hábitos dos mortos-vivos, fisiologia dos mortos-vivos e, mais importante, as fraquezas dos mortos-vivos. O ladino portador da luz deseja levar todos os mortos-vivos ao penúltimo fim.

Penetrating StrikeCriaturas imunes à redução de ataque furtivo são uma ruína para ladinos em todos os lugares. Particularmente em tumbas antigas onde os mortos-vivos são comuns, os ladinos devem confiar em sua inteligência para sobreviver. Você gastou um tempo significativo estudando este problema e aprendeu maneiras de ferir até mesmo esses oponentes resistentes.

Nível: 3º. Substitui: Se você selecionar esta característica de classe, você não ganha senso de armadilha.

Benefício: Sempre que você flanquear uma criatura que é imune a dano de ataque furtivo, você ainda ganha metade de seus dados de ataque furtivo como dano bônus. Observe que esse benefício não se estende a criaturas que ignoram seu dano de ataque furtivo porque você não pode flanqueá-las. Além disso, você ainda não pode ganhar dano de ataque furtivo contra tais inimigos se eles estiverem de pé flutuante. Você deve flanquear uma criatura que seja imune a dano de ataque furtivo para usar esta habilidade

**Guia do mestre**

Quando um personagem se junta a uma guilda,

ele deve pagar uma taxa de entrada única. Como regra geral, um

a taxa de entrada da guilda é de 25 po.

Além disso, espera-se que os membros da guilda paguem uma

mensalidade igual a 5 po por nível de personagem. Fique à vontade

ajustar esses valores para se adequar ao estilo de jogo se o seu

campanha não segue o modelo de riqueza esperado do PC

detalhado no Guia do Mestre.

BENEFÍCIOS DA GUILDA

Uma vez que um personagem se juntou a uma guilda, ele pode imediatamente

aproveite os benefícios. Novos membros da guilda recebem geral

benefícios, conforme indicado na seção a seguir, que são

indistinguível de uma guilda para outra. Um ativo

membro da guilda (aquele que tomou o Favorito na Guilda

façanha) desfruta de todos esses benefícios gerais mais um

benefício específi co para o tipo de guilda (veja a seção Favorita em Guilda

façanha, página 227, para detalhes).

• Todas as guildhouses incluem quartéis e cozinhas, de modo que

cada membro pode ter comida garantida e um lugar seguro

para dormir enquanto ela está nas proximidades. Em guildas menores, ela

pode precisar cozinhar para si mesma, mas a comida é fornecida.

• Ser membro de uma guilda significa uma maior probabilidade de um

resposta positiva aos pedidos. A atitude inicial de um

companheiro membro da guilda está sempre um passo mais perto de ser útil

do que sua atitude inicial normal (consulte o Livro do Jogador

página 72).

• Os membros da guilda ajudam os seus. Um personagem ganha +2

bônus de circunstância em Diplomacia ou Coleta de Informações

verificações feitas enquanto conversava com um membro da guilda.

• A guilda subsidia o custo de mercadorias, suprimentos e

serviços relacionados à guilda, reduzindo o preço para um membro

em 10%.

• Qualquer membro que caia em momentos de desespero pode chamar

sua guilda para ajuda. Para fazer tal pedido, ela deve fazer

um teste de Diplomacia com uma penalidade cumulativa de -2 para cada

pedido de ajuda anterior que ela fez para aquela guilda.

Se a ajuda é dada, na maioria das vezes vem na forma de um

empréstimo monetário por um período de um mês (ver Tabela 6–12:

Empréstimos de Guilda para valores e CDs de Diplomacia). Se o

membro não devolver o dinheiro a tempo, ela é normalmente expulsa da guilda e o empréstimo é absolvido.

Certas guildas (especialmente guildas criminosas) têm

penalidades para aqueles que não pagarem os empréstimos da guilda. Tal

guildas podem até contratar assassinos para fazer exemplos de

aqueles que não pagam.

Tabela 6–12: Empréstimos da Guilda

Valor do Empréstimo Desejado Diplomacia DC

Até a mensalidade do associado 15

Até a mensalidade do associado × 10 20

Até a mensalidade do associado × 100 25

• Cada membro ganha um contato específico para sua guilda (veja

Tabela 5–1: Contatos, página 154, para exemplos de contatos).

Avanço: Na maioria das guildas, existem três níveis de

Filiação. Um membro leigo da guilda é uma pessoa que pagou

suas dívidas e qualificado para a guilda com as habilidades corretas,

mas faz pouco mais do que praticar os membros da guilda

Habilidades. Um personagem que quer assumir um papel mais importante

na direção de uma guilda deve escolher o talento Favorecido na Guilda.

Pegar este talento indica que a guilda tomou conhecimento do

habilidade do personagem, e os membros leigos da guilda procuram por ela

orientação e aconselhamento. Reuniões para as políticas da guilda e o

como são geralmente abertos apenas para membros ativos.

Finalmente, todas as guildas têm pelo menos um mestre de guilda. Guildas que

ter várias guildhouses em vários locais ter uma

mestre de guilda por casa, e um deles é um grande mestre

que supervisiona toda a guilda. Tornar-se um mestre de guilda é

algo que apenas os membros mais dedicados podem aspirar.

Qualificar-se e obter o talento Guildmaster é uma maneira de

torne-se um mestre de guilda, mas a posição também pode ser concedida

ou herdado.

Missões: Embora a maioria das guildas não envie seus membros

em missões perigosas, todas as guildas valorizam os membros que

fortes habilidades de aventura (desde que um membro da guilda não

deixar a aventura atrapalhar seus deveres para a guilda).

Mais frequentemente do que gostariam, as guildas se encontram em

necessidade de trabalho mais adequado para aventureiros. Talvez um controle remoto

guildhouse caiu sob o controle de um bando de kobolds.

Talvez uma comissão de alto perfil exija a reunião de

componentes raros em uma selva perigosa. Ou talvez alguém

vem causando problemas na guilda ultimamente, e os mestres da guilda

precisa de alguém para investigar o assunto. Nesses casos, as guildas

muito preferem recorrer aos seus próprios para soluções. Envolvendo

forasteiros correm o risco de permitir que os segredos da guilda caiam em

mãos erradas, então se um de seus membros é conhecido por ser um aventureiro, as chances são boas de que o personagem será

contactado quando tal missão surge.