



## GUIA PARA AS FACÇÕES DE FAERÛN

Nos Reinos Esquecidos, cinco facções se tornaram proeminentes. Procurando avançar em suas respectivas agendas enquanto se opõem às forças destrutivas que ameaçam o povo de Faerûn, cada facção possui suas próprias motivações, objetivos e filosofia. Enquanto algumas são mais heroicas do que outras, todas se unem em tem épocas de problemas para enfrentar as ameaças maiores.

### CRÉDITOS

**Organização de Jogo D&D:** Chris Lindsay

**Equipe Wizards da Adventurers League D&D:** Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

**Administradores da Adventurers League D&D:** Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

### CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

**Tradução e Adaptação:** Equipe Eruditos de Faerûn

**Edição:** Equipe Eruditos de Faerûn



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.



Eruditos de Faerûn

Proibida revenda. Permissão concedida para imprimir ou fotocopiar este documento apenas para uso pessoal.

## GUIA DE FACÇÕES

Facções são uma parte importante das aventuras de D&D, pertencer a uma facção algumas vezes significa ter responsabilidades, mas também contar com apoio e recompensas por serviço prestado. Se por acaso você mudar de facção ou deixar uma facção, você perde toda a sua graduação e renome com a antiga facção, devendo começar da graduação mais baixa com nenhum renome em sua nova facção.

É importante notar que para se jogar com personagens feitos com as raças do Guia de Volo para Monstros é obrigatório estar em uma facção. Se você deixar sua facção, o personagem deixa de ser jogável, a menos, é claro, que ele esteja se deslocando para outra facção aprovada para aquela raça.

## PROGRESSO DE FACÇÃO E BENEFÍCIOS

Assim que um personagem com adesão em uma das facções completa uma aventura, ele ou ela ganha renome por completar tarefas que estão alinhadas com os objetivos da facção. Isto é expresso como pontos de renome recompensados ao final de uma aventura.

### PROGRESSO DE FACÇÃO

Conforme personagens ganham renome e completam missões secretas, eles progridem nas fileiras de suas facções, garantindo-lhes maior autoridade e benefícios adicionais.

#### PROGRESSO DE FACÇÃO

Graduação	Renome	Outros Requisitos
1	0	–
2	3	–
3	10	5º nível, 1 missão secreta
4	25	11º nível, 3 missões secretas
5	50	17º nível, 10 missões secretas

## BENEFÍCIOS DE FACÇÃO

### GRADUAÇÃO 1: INICIADO

Esta é a graduação que um personagem recebe quando se junta a uma facção. Ela está disponível na criação do personagem ou a qualquer momento em que o personagem desejar se filiar.

**Participando nas Atividades da Facção.** Você pode participar de quaisquer atividades que são consideradas específicas para sua facção.

**Ganhando Renome.** Você recebe pontos de renome em sua facção e avança de graduação.

**Atribuições da Facção.** Como Iniciado, você está elegível para receber atribuições da facção durante as aventuras. Estas são missões paralelas menores encontradas em muitas aventuras da D&D Adventurers League.

**Recebendo o Emblema de Sua Facção.** Você recebe um emblema de sua facção, moldada em um item para ser usado ou carregado.

#### EMBLEMAS DE FACÇÃO

Facção	Item
Harpistas	Alfinete
Ordem da Manopla	Pendente
Enclave Esmeralda	Fivela no formato de folha
Aliança dos Lordes	Anel de sinete (símbolo da palma da mão)
Zhentarim	Moeda de ouro (símbolo estampado)

### GRADUAÇÃO 2: AGENTE

Agentes têm mostrado que estão alinhados com os objetivos da facção e podem assumir mais responsabilidades.

**Missões Secretas.** Durante certas aventuras, pode ser dada a você a oportunidade de assumir uma missão secreta em nome de sua facção. Completar estas missões pode dar a você benefícios adicionais ou permitir que você progrida a graduações maiores dentro de sua facção.

**Aprendizado com um Mentor Aventureiro.** Seu personagem pode servir como um aprendiz para um aventureiro de graduação maior dentro de sua facção. Consulte a sessão “Atividades da Relação Aprendiz-Mentor”, mais adiante, para mais detalhes.

**Treinamento de Facção.** Seu personagem pode receber a vantagem dos programas de treinamento acelerado para os kits de ferramentas frequentemente utilizados por sua facção. Este treinamento tem um menor custo do que o treinamento com ferramentas comum e necessitando de metade do tempo, mas você deve pagar 125 PO adicionais como gastos de treinamento para cada perícia.

#### TREINAMENTO DE FACÇÃO

Facção	Treinamento Disponível
Harpistas	Instrumentos Musicais, suprimentos de Caligrafia ou Kit de Disfarce
Ordem da Manopla	Ferramentas de Ferreiro, ferramentas de Coureiro, ferramentas de Pedreiro, Veículos
Enclave Esmeralda	Kit de Herbalismo, ferramentas de Entalhador, ferramentas de Cartógrafo
Aliança dos Lordes	Ferramentas de Joalheiro, ferramentas de Pedreiro, ferramentas de Navegação, suprimentos de Pintor, Kit de Jogo, Qualquer Idioma Padrão
Zhentarim	Kit de Disfarce, Kit de Falsificação, Kit de Venenos e Ferramentas de Ladrão

### GRADUAÇÃO 3: RESOLUTO

Resolutos são confiáveis membros da facção, confiados com muitos segredos e merecedores de suporte adicional durante as aventuras.

**Aquisição de Itens.** Com o gasto de recursos, você pode adquirir um item mágico de sua facção. Para adquirir o item, você deve participar de pequenas aventuras, realizar propinas, atos de caridade e fornecer provisões (estes três últimos representados pelo gasto de ouro) a serviço de sua facção.

Os itens recebidos em troca por isso aumenta sua conta de itens mágicos e não podem ser negociados. Alguns itens estão disponíveis apenas para certas facções, conforme indicado na tabela Opções de Aquisição de Item. Um

personagem pode comprar qualquer número de itens, contanto que ele pague o preço associado em moedas de ouro para cada item. Além disso, você deve estar, ao menos, no 5º nível para adquirir um item raro.

#### CUSTOS DE AQUISIÇÃO DE ITEM

Raridade	Valor
Incomum	500 PO
Raro	5.000 PO

#### OPÇÕES DE AQUISIÇÃO DE ITEM

Facção	Raridade Incomum	Raridade Rara
Todas as Facções	<i>arma +1 ou escudo +1</i>	<i>armadura +1</i>
Harpistas	<i>manto élfico</i>	<i>anel de resistência</i>
Ordem da Manopla	<i>manto de proteção</i>	<i>anel de calor</i>
Enclave Esmeralda	<i>manto da arraia</i>	<i>anel de cativar animais</i>
Aliança dos Lordes	<i>manto de carisma</i>	<i>anel de escudo mental</i>
Zhentarim	<i>sandálias de patas de aranha</i>	<i>anel de evasão</i>

### GRADUAÇÃO 4: MENTOR

Mentores são vozes de confiança dentro de suas facções. Eles são procurados como campeões das crenças da facção e mentores daqueles de baixa graduação.

**Tornando-se um Mentor.** Você pode designar Agentes ou Resolutos como seus encarregados. Consulte a sessão “Atividades da Relação Aprendiz-Mentor”, mais adiante.

**Filantropista da Facção.** Como um Mentor de sua facção, você pode escolher pagar para ou conjurar as magias *reviver os mortos*, *ressurreição* ou *ressurreição verdadeira* para um membro de sua facção após uma aventura estar completa – mesmo se vocês não estiverem se aventurando juntos. Ao fazer isso, assumindo que não está conjurando a magia em si mesmo, você deve pagar o custo total do serviço de conjuração.

### GRADUAÇÃO 5: EXEMPLAR

Exemplares estão profundamente ligados com a liderança de sua facção e possuem um grande grau de influência, guiando as decisões da facção.

Tornando-se um Exemplar da Facção. Quando você interpreta um personagem assim junto com outros membros de sua facção, você pode escolher um membro de baixa graduação de sua facção (um Agente, no mínimo) para começar o jogo com Inspiração. Ela deve ser usada até o final da sessão de jogo, ou será perdida.

## APRENDIZADO

Dois personagens na mesma facção (interpretados por diferentes jogadores) podem escolher entrar em uma relação Aprendiz-Mentor. O mentor deve ser ao menos Mentor e o aprendiz deve ser de graduação menor, mas ao menos Agente.

Um Mentor pode somente ter um aprendiz por vez. Da mesma forma, um aprendiz pode somente ter um Mentor. A relação dura até que o aprendiz morram

permanentemente, que o aprendiz atinja a mesma graduação do mentor ou que eles decidam se separar.

## ATIVIDADES ENTRE APRENDIZ E MENTOR

Cada personagem na relação ganha benefícios por ela e se tornam elegíveis a participarem de atividades específicas.

**Detalhes da Aventura.** Quando um aprendiz e um mentor se unem, eles revelam a localização de itens mágicos e missões secretas da facção que participaram um para o outro.

**Troca de Itens.** Mentor e aprendiz podem trocar itens entre si.

**Parceiros de Luta.** Ao praticarem luta juntos antes da aventura, um aprendiz e um mentor podem ganhar habilidades de combate complementares. Quando tanto um aprendiz quanto seu mentor estão participando do mesmo grupo de aventuras (eles devem estar juntos na mesma mesa de jogo), eles ganham os benefícios a seguir:

- Qualquer teste de resistência feito por um dos participantes para resistir a um efeito criado pelo outro é feito com vantagem.
- Uma vez por descanso curto, um participante pode usar a ação de Ajuda para auxiliar o outro como uma ação bônus.
- Nenhum dos participantes age como cobertura contra ataques à distância feitos pelo outro.

## ATIVIDADES DO APRENDIZ

**Idioma e Treino com Ferramentas.** O aprendiz pode aprender qualquer idioma ou perícia com ferramenta que o mentos possua (sem custo de PO).

**Palavra de Conselho.** Mentores garantem vantagem a seus aprendizes em um teste, resistência ou jogadas de ataque uma vez durante uma aventura ou capítulo. Esta atividade deve ser declarada ao Mestre antes do início da aventura.

## ATIVIDADES DO MENTOR

**Renome de Orientação.** Quando um mentor toma um novo aprendiz, ele imediatamente ganha o benefício de uma Missão Secreta bem-sucedida para sua facção. Isso só pode ser feito apenas uma vez por personagem.

**Aprendendo ao Ensinar.** Mentores ganham vantagem em um teste, resistência ou jogada de ataque uma vez por módulo ou capítulo como reflexo de suas aventuras anteriores com seu aprendiz. Esta atividade deve ser declarada ao Mestre antes do início da aventura.

**Educador da Facção.** Ao tomar um aprendiz, você se torna acessível a outros membros de sua facção que peçam pelos seus conselhos. Conforme dá conselhos, mais conhecido fica em sua facção. Isto só pode ser feito uma vez por personagem.

**Orgulho do Mentor.** Conforme seu aprendiz cresce em poder, os feitos dele refletem em você. Cada vez que seu aprendiz ganha um nível que o colocaria em uma graduação maior (5º, 11º ou 17º níveis), você ganha 1 ponto de renome.

## HARPISTAS

Os **Harpistas** são uma rede dispersa de conjuradores e espiões que advogam pela igualdade e se opõe secretamente ao abuso de poder. A organização é benevolente, esclarecida e secreta. Bardos e magos de tendência boa são comumente atraídos para os Harpistas.



### OBJETIVOS

- Juntar informações por toda Faerûn.
- Promover a justiça e a igualdade por meios secretos.
- Frustrar tiranos e líderes, governos e organizações que crescem demasiado.
- Auxiliar os fracos, pobres e oprimidos.

### CRENÇAS

- Ninguém pode ter informação demais ou conhecimento arcano demais.
- Muito poder leva à corrupção. O abuso de magia deve ser monitorado de perto.
- Ninguém deve ser impotente.

### CARACTERÍSTICAS DOS MEMBROS

Agentes Harpistas são treinados para agir sozinhos e confiar em seus próprios recursos. Quando eles se envolvem em situações críticas, eles não contam com seus companheiros Harpistas para resgatá-los. Ainda assim, Harpistas são dedicados a ajudar um ao outro em outros tempos de necessidade, e a amizade entre Harpistas é quase inquebrável. Espiões magistras e exímios infiltradores, eles fazem uso de vários disfarces e identidades secretas para criar relações, cultivar suas redes de informação e manipular outros a fazer o que é necessário. Embora a maioria dos Harpistas prefira operar nas sombras, existem exceções.

### GRADUAÇÕES

- **Vigilante** (graduação 1)
- **Harpa Sombria** (graduação 2)
- **Vela Brilhante** (graduação 3)
- **Coruja Sábia** (graduação 4)
- **Alto Harpista** (graduação 5)

## ORDEM DA MANOPLA

A **Ordem da Manopla** é composta de fiéis e vigilantes arautos da justiça que protegem os outros das depredações e dos malfetores. A organização é honrada, vigilante e zelosa. Clérigos, monges e paladinos de tendência boa (e frequentemente leais e bons) são comumente atraídos pela Ordem da Manopla.



### OBJETIVOS

- Estar armados e vigilantes contra o mal.
- Identificar ameaças malignas, tais como grupos secretos e criaturas inerentemente malignas.
- Fazer cumprir a justiça.
- Decretar a retribuição contra ações malignas – não atacar premeditadamente.

### CRENÇAS

- Fé é a maior arma contra o mal – fé no deus de alguém, no amigo de alguém e em si próprio.
- Combater o mal é uma tarefa extraordinária que requer força e coragem extraordinárias.
- Punir o mal é um ato justo. Punir um pensamento maligno não.

### CARACTERÍSTICAS DOS MEMBROS

A ordem da Manopla é um grupo dedicado e fortemente unido de indivíduos com a mesma opinião, movidos por zelo religioso ou por um apurado senso de justiça e honra. Amizade e camaradagem são importantes para os membros da ordem, e eles compartilham da confiança e laços normalmente reservado a irmãos. Assim como soldados fortemente motivados, membros da Ordem da Manopla procuram se tornar o melhor no que fazem e procuram testar sua coragem. Existem poucos, se houverem, “lobos solitários” nesta organização.

### GRADUAÇÕES

- **Cavaleiro** (graduação 1)
- **Marquês** (graduação 2)
- **Falcão Branco** (graduação 3)
- **Vindicador** (graduação 4)
- **Mão Justa** (graduação 5)

## ENCLAVE ESMERALDA

O **Enclave Esmeralda** é um grupo disperso de sobreviventes dos ermos que preservam a ordem natural das coisas enquanto eliminam ameaças não naturais. A organização é descentralizada, resiliente e reclusa. Bárbaros, druidas e patrulheiros de tendências boas ou neutras são comumente atraídos para o Enclave Esmeralda.



### OBJETIVOS

- Restaurar e preservar a ordem natural.
- Destruir tudo que não é natural.
- Manter as forças elementais do mundo restritas.
- Evitar que a civilização e os ermos se destruam mutuamente.

### CRENÇAS

- A ordem natural deve ser respeitada e preservada.
- Forças que perturbem a ordem natural devem ser destruídas.
- Civilização e ermos devem aprender a coexistir pacificamente.

### CARACTERÍSTICAS DOS MEMBROS

Membros do Enclave Esmeralda são dispersos, e geralmente operam isolados. Eles aprendem a depender apenas de si mesmos mais do que dos outros. Sobrevivência em um mundo duro também demanda uma grande fortitude e domínio de certas habilidades de luta e sobrevivência. Membros do Enclave que se dedicam a ajudar outros a sobreviver aos perigos dos ermos são mais sociais que outros que são encarregados da defesa de bosques sagrados e da preservação do equilíbrio natural.

### GRADUAÇÕES

- **Guardião da Primavera** (graduação 1)
- **Andarilho do Verão** (graduação 2)
- **Salteador do Outono** (graduação 3)
- **Perseguidor do Inverno** (graduação 4)
- **Mestre dos Ermos** (graduação 5)

## ALIANÇA DOS LORDES

A **Aliança dos Lordes** é uma coalisão ampla de poderes políticos estabelecidos preocupados com sua mútua segurança e prosperidade. A organização é agressiva, militante e política. Guerreiros e feiticeiros de tendências leais ou neutras são comumente atraídos para a Aliança dos Lordes.



### OBJETIVOS

- Garantir a segurança e prosperidade das cidades e outros assentamentos de Faerûn.
- Manter uma forte coalisão contras as forças da desordem.
- Eliminar de forma proativa as ameaças ao poder estabelecido.
- Trazer honra e glória para o líder de alguém e para o lar de alguém.

### CRENÇAS

- Se a civilização estiver em perigo, todos devem se unir contra as forças sinistras que a ameaçam.
- Lute pelo seu reino. Apenas você pode trazer honra, glória e prosperidade ao seu senhor e seu lar.
- Não espere que o inimigo venha até você. A melhor defesa é o ataque.

### CARACTERÍSTICAS DOS MEMBROS

Para procurar e destruir ameaças aos seus lares, agentes da Aliança dos Lordes devem ser altamente treinados no que fazem. Poucos podem equiparar-se em suas habilidades de campo. Eles lutam pela glória e segurança de seu povo, e pelos senhores que os regem, e o fazem com orgulho. Entretanto, a Aliança dos Lordes pode sobreviver apenas se seus membros “jogarem limpo” um com o outro, o que requer certo grau de diplomacia. Agentes que atuam por conta própria são raros na Aliança dos Lordes, mas sabe-se que deserções ocorreram.

### GRADUAÇÕES

- **Manto** (graduação 1)
- **Faca Vermelha** (graduação 2)
- **Lâmina Afiada** (graduação 3)
- **Duque de Guerra** (graduação 4)
- **Coroa Real** (graduação 5)

## ZHENTARIM

Os **Zhentarim** são uma rede secreta inescrupulosa que procura expandir sua influência e poder por toda Faerûn. A organização é ambiciosa, oportunista e meritocrática. Ladrões e bruxos de tendências neutras e/ou malignas são comumente atraídos pelos Zhentarim.



### OBJETIVOS

- Acumular riquezas.
- Procurar por oportunidades de abraçar o poder.
- Ganhar influência sobre pessoas e organizações importantes.
- Dominar Faerûn.

### CRENÇAS

- Os Zhentarim são sua família. Você cuida deles, eles cuidam de você.
- Você é o senhor de seu próprio destino. Nunca seja menos do que deseja ser.
- Tudo – e todos – tem um preço.

### CARACTERÍSTICAS DOS MEMBROS

Um membro dos Zhentarim pensam em si mesmo como um membro de uma família maior, e conta com a Rede Negra por recursos e segurança. Entretanto, aos membros é garantida autonomia o suficiente para que persigam seus próprios interesses e ganhem algum grau de poder e influência pessoais. A Rede Negra é uma meritocracia. Ela promete “o melhor do melhor”, embora, na verdade, os Zhentarim estejam mais interessados em espalhar sua própria propaganda e influência do que investir na melhoria individual de seus membros.

### GRADUAÇÕES

- **Presa** (graduação 1)
- **Lobo** (graduação 2)
- **Víbora** (graduação 3)
- **Ardragão** (graduação 4)
- **Lorde Sombrio** (graduação 5)