

ORGANIZAÇÕES

Este *web-enhancement* apresenta descrições mais detalhadas e estatísticas de jogo das três organizações-chave da aventura *Correntes Invisíveis*, presente no suplemento **CRÔNICAS DE THEDAS**, caso você queira usá-las em outras histórias de sua campanha.

Se você jogar *Correntes Invisíveis*, pode modificar as estatísticas das facções após a aventura, para refletir como as ações dos PJs as afetaram.

OS GUARDAS SOMBRIOS

Embora sejam pouco mais do que o grupo de bandidos dominante em Halamshiral, os Guardas Sombrios obtiveram uma oportunidade lucrativa graças a Blaen. A gangue leva o lyrium contrabandeado pela Carta para eles e, depois de ficar com sua própria parte para distribuir (para uma quantidade crescente de usuários locais), passa a droga adiante em Val Royeaux por meio de viajantes de caravanas, que alegam estar visitando familiares no alienário da capital. Os membros dos Guardas Sombrios nunca tiveram tanta renda de suas operações antes, e acreditam que Shesella é a razão para este sucesso. A líder da gangue sabe que tudo se deve a Blaen, e a Carta e está sempre nervosa de que algo possa estragar essa nova prosperidade.

| OS GUARDAS SOMBRIOS | | |
|-------------------------|--------------------|--------|
| HABILIDADES (FOCOS) | | |
| PODER | 1 | |
| RIQUEZA | 2 (Lyrium) | |
| INFLUÊNCIA | 3 (Elfos) | |
| INTRIGA | 1 (Estrada Índigo) | |
| MAGIA | 0 | |
| HABILIDADES SECUNDÁRIAS | | |
| ESTRUTURA | ESTABILIDADE | ESCOPO |
| 2 | 21 | Local |

OS PURIFICADORES

Fundados por vários Templários linha dura, com o tempo os Purificadores voltaram-se mais a uma causa política que busca estabelecer seus membros em posições de liderança nos assentamentos ao norte de Val Royeaux. Eles levam em consideração o Coro e seus ensinamentos, mas sentem que a religião não é o bastante para governar e que uma mão forte deve liderar as pessoas para que elas possam adorar o Criador quando seu trabalho estiver feito. Apesar de seus métodos às vezes duros, os Purificadores mostram resultados. Por exemplo, propriedade roubada é localizada e devolvida, mas os ladrões às vezes são deixados enforcados onde foram encontrados, ou um comerciante trapaceiro pode ser forçado a pagar todo o dinheiro de volta à comunidade que estava enganando com sua balança viciada antes de ser queimado.

Os Purificadores tiveram vários desentendimentos com outros grupos e indivíduos que também buscam liderar comunidades na região, mas a Irmandade Elevada se tornou um problema genuíno. O fato de que o grupo prega o princípio de superioridade da magia como meio de melhorar a qualidade de vida e liderança hereditária irrita os Purificadores e, em especial, o líder atual do grupo, Ardal.

| OS PURIFICADORES | | |
|-------------------------|-------------------------------------|----------|
| HABILIDADES (FOCOS) | | |
| PODER | 3 (Tropas Especiais: Ex-Templários) | |
| RIQUEZA | 2 | |
| INFLUÊNCIA | 3 (Coro) | |
| INTRIGA | 1 | |
| MAGIA | -1 | |
| HABILIDADES SECUNDÁRIAS | | |
| ESTRUTURA | ESTABILIDADE | ESCOPO |
| 5 | 33 | Regional |

A IRMANDADE ELEVADA

Nem todos os membros da Irmandade Elevada têm talentos mágicos. De fato, a maioria não tem, mas eles acreditam na superioridade da magia em todas as coisas. O grupo acredita que qualquer coisa que possa ser feita pode ser feita melhor através da magia. Mais importante, eles acreditam que qualquer coisa que não possa ser feita ainda pode ser realizada através da magia. Eles acham que a magia é um dom que significa sabedoria e discernimento e que só isso é razão suficiente para deixar que magos liderem comunidades de indivíduos não mágicos.

A líder do grupo, Nemmaya, é extremamente reclusa e emite decretos a serem executados pelos magos que a servem como agentes em todo o mundo. A Irmandade Elevada tem focado seus esforços em Orlais, especialmente nas áreas ao redor de Val Royeaux, mas não fizeram (nem tentaram fazer) grandes progressos na capital. Seus objetivos radicalmente diferentes dos Purificadores colocaram os dois grupos em conflito direto em várias ocasiões, e o derramamento de sangue é comum.

| A IRMANDADE ELEVADA | | |
|-------------------------|---------------------------------|----------|
| HABILIDADES (FOCOS) | | |
| PODER | 1 | |
| RIQUEZA | 2 | |
| INFLUÊNCIA | 3 (Poder Estrangeiro: Tevinter) | |
| INTRIGA | 2 | |
| MAGIA | 3 (Magos) | |
| HABILIDADES SECUNDÁRIAS | | |
| ESTRUTURA | ESTABILIDADE | ESCOPO |
| 4 | 36 | Regional |

CRÉDITOS

TRADUÇÃO: Fabiano Silveira REVISÃO: Leonel Caldela