

# Toque da Noite

“O sofrimento do presente será o prazer do amanhã”

-Trecxer, o deus obscuro.

## Introdução:

**A** guilda conhecida como “Toque da noite” existe a mais de 2200 anos; Alguns dizem que ela foi fundada junta ao ultimo aparecimento de Trecxer, já outros acreditam que ela passou a existir junto aos interesses de seus criadores, mas a verdade continua restrita aos próprios.

Toque da Noite sempre buscou estabelecer sua ordem e alcançar seus objetivos a qualquer custo, porem, sempre mantendo sua discricão e silencio, utilizando de ladinos e feitiços para que está meta fosse possível. Apesar de existirem muitos boatos sobre a guilda, ela sempre conseguiu se manter longe do conhecimento publico, são poucos que sabem algo verídico a respeito da guilda.

Muitos dos objetivos dados aos membros da guilda são muita vezes de difícil compreensão, com o resultado realmente obscuro, porem está é outra característica do Toque da Noite, eles sempre planejam muito a frente do presente, os membros da alta patente passam vários dias, ou até semanas planejando apenas um passo de um operação, perfeição e discricão são características de muita enfase para guilda.

## Admissão de novos membros:

**O** contato com o publico é abominável para guilda Toque da Noite, por isso a grande maioria são admitidos através de parentes, recebendo treinamento desde jovem, geralmente na beira da adolescência e pré-adolescência.

Os outros casos em que membros são admitidos é através de muita observação, planejamento, e julgamento se o possível membro trara beneficios para guilda.

A guilda se limita muito a Halflings e Elfos, porem, apesar de raro, outras raças são aceitas na guilda. Existe um caso em que uma elfa e um orc haviam trabalhado juntos para completar uma missão de politica, forja, obtenção de informações e assassinato, tiveram um sucesso impecável.

O contato da guilda com um possível membro sempre é muito bem planejado antes.

## Benefícios para o Personagem:

**UM** membro é aderido sempre visando maior beneficio da guilda do que o mesmo em questão, porem o membro poderá contar com recursos poderosos e de difícil contato; Armas especiais, informações confidenciais, parceiros de espionagem, artes do combate raros, arte do

arcanismo, possíveis descontos em estalagens(caso a mesma tenha contato com a guilda), e talvez um dos mais valiosos, possíveis contatos na politica.

Todos esses recursos estarão disponíveis para os membros, e os acessos a eles muda com a patente do membro.

A guilda ajuda os seus membros com esses e mais recursos, porem eles tem que recompensar a guilda, e geralmente este preço é bem caro.

### Características dos membros:

**A** grande parte dos membros acaba se deixando levar pelo estilo de vida imposto pela guilda; Geralmente usam roupas pretas ou escuras, por causa de seus hábitos noturnos e furtivos; Raramente são os que mais falam, geralmente passam mais tempo observando e analisando, procurando também chamar pouca atenção; É muito incomum encontrar o mesmo membro em um mesmo local 2 ou mais vezes, isso acontece mais frequentemente nas cedas do toque da noite ou na residencia do mesmo; Você sentira ao longo do tempo que eles guardam muitos segredos, mas será rara a situação que será revelado quais estes segredos.

Todas essas características influenciam os membros, porem, como uma guilda que envolve muito o contato com outras pessoas, tais características não deixam os membros passarem por “estranhos” ou “diferentes”, eles aprendem muito bem a usar seu carisma a seu favor.

Preconceitos de qualquer tipo são proibidos entre os membros, para assim eles transformarem suas diferenças em vantagens.

### Classes e Raças:

**PARA** cumprir seus objetivos o Toque da Noite conta com habilidades furtivas e poderosas, logo não são todas as habilidades que são vistas com bons olhos para a guilda. As classes se restringem apenas há ladinos, ladrões arcanos, derivações próximas desses dois últimos, e feiticeiros. Apesar de mago ter uma função muito parecida com a de um feiticeiro, eles não são uteis para guilda, pois o tempo em que gasta com estudos poderia ser melhor utilizado para elaboração de estratégias e planos.

A guilda é elaborada por pelo menos 98% de Halflings e Elfos, porem, mesmo sendo pouquíssimas exceções a guilda aceita qualquer tipo de raça, até mesmo goblins ou ogros.

### Conhecimento sobre a Guilda:

Toque da Noite se baseou no Trecxer, o deus obscuro(Neutro).

#### Sobre Trecxer:

Este deus é protetor dos segredos mais obscuros que existem em quaisquer dimensões e os seus respectivos guardiões.

Ele é irmão de Vecna, o deus dos segredos. Os dois acabaram se separando pois tinham interesses muito parecidos, porem, Vecna seguia uma linha de maldade, a qual Trecxer temia que cruzasse seu cominho, e optou por uma opção amena ao invés de um confronto com seu irmão, tornado-se assim protetor dos segredos extremos da terra e dos guardiões dos tais, e deixando que os segredos mais ordinários ficassem sobre os olhos de seu irmão.



TRECXER

**A** guilda conta com três líderes supremos:

Um Halfling chamado de Güinvik Passos-Mudo, mestre na arte da furtividade, conseguindo realizar proezas que são difíceis de se acreditar, como roubar a coroa de um grande rei no meio de um discurso, sem se quer ter sido visto;



Uma Elfa chamada de Benetriz Saurin, a qual conseguiu mesclar o poder do arcanismo junto com as artes de ladinos, sendo uma das fundadoras da conhecida classe “ladrão arcano”;



E por fim, um Meio-Dragão conhecido como Klutus Fogo-Negro, um poderoso feiticeiro, que conseguiu fazer um gigantes império virar cinzas através apenas de controles mentais.



Ele também conta com um Dragão negro como familiar, que passa a maioria do tempo em um pequeno plano paralelo, pronto para servir seu mestre.

O Meio-Dragão Klutus está desaparecido há 7 anos. Seu desaparecimento ocorreu em uma grande reunião, em uma noite de lua vermelha. O estranho do seu desaparecimento é que por mais que todos que estavam na reunião (incluindo Güinvik e Benetriz) tentem se lembrar de seu sumiço, ninguém consegue ter a mais breve recordação do que ocorreu no momento que ele desapareceu, todos afirmam que em um momento ele estava na sala, sentado em uma grande cadeira ao lado dos outros dois líderes, e no momento seguinte ele haveria de ter sumido.

### **Toque da Noite na campanha:**



aventura a guilda sempre se comportara de forma discreta e será de difícil contato para aqueles que não tem experiência com a tal. Os membros entram em contato entre eles ou com a guilda de formas quase imperceptíveis. Para provar que uma pessoa faz parte da guilda é utilizado um artifício que não envolva um material visual, sonoros, conjunto de palavras padrão (senha ou códigos por exemplo), algo que é realmente de difícil percepção; O artifício será definido pelo mestre na aventura.

As instalações principais do Toque da Noite são sedes bem grandes, porém ao mesmo tempo muito discretas, elas também estão dentro ou próximo há uma cidade elfica. Já as instalações de menor porte podem se encontrar em florestas (não muito a fundo) próximas de cidades, ou também podem se encontrar dentro de cidades, podendo ser ao fechar de um estabelecimento ou uma casa em uma região com pouco movimento.

Os jogadores que forem membros da guilda irão receber tarefas e missões com alguma frequência, costumando ser um desafio significativo ou avançado, porém sempre algo que seja muito compatível com o personagem e seu grupo. O jogador membro irá receber uma recompensa da guilda, a qual pode ser em diversas formas. Caso o jogador esteja interessado em uma missão, mesmo que não for requisitado, será bem improvável que irá conseguir algo, pelo fato da guilda ter a característica de ser muito calculista.

Todos os membros da guilda respeitam e obedecem seus superiores sem muito questionamento, uma ordem dada é somente questionada quando o membro tem certeza que não irá conseguir cumprir a mesma.

Os três líderes do Toque da Noite são considerados ídolos para todos os membros (sem exceções), somente eles estando abaixo de Trexer; Esses três líderes tem contato com Trexer através de um artefato obtido de uma profecia antiga, e este mesmo artefato faz com que os líderes não morram por velhice ou envelheçam. Entrar em contato com um dos três líderes é uma enorme honra para qualquer membro, exceto pelo conselho, que tem um contato mais constante com os líderes.

### **Dados essenciais para campanha:**



membros são divididos em 5 níveis e 5 subníveis.

5°-Passos quietos. (Patente inferior)	38%
4°-Noturnos.	27%
3°-Desconhecidos.	20%
2°-Penumbras.	11%
1°-Sombras. (Mais graduados)	4%

Dentro de cada patente existem 5 subníveis, sendo 5º grau o menos valorizado e o 1º grau o mais valorizado.

A cede principal da guilda costuma alocar de 1000 a 3000 membros residentes, e de 400 a 1000 membros viajantes.

As bases costumam alocar de 500 a 1500 membros residentes, e de 200 a 500 membros viajantes.

Os postos costumam alocar de 150 a 700 membros residentes, e de 50 a 125 membros viajantes.

Os acampamentos costumam alocar de 80 a 200 membros residentes, e de 30 a 60 membros viajantes.

As pequenas sub-cedes nas cidades costumam alocar de 10 a 25 membros residentes, e de 5 a 15 membros viajantes.

O numero de classes se dividem nos seguintes números:

Ladino:	38%
Ladrão arcano:	31%
Feiticeiro:	21%
Derivados de ladinos/ladrões arcano:	7%
Outros:	3%

Lembrando que isso se baseia na classe principal dos membros.

A guilda tem a tendencia Neutra e com a maioria dos membros neutros.

Apesar de todos os membros respeitarem Trexer, são poucos que tem o habito de rezar ou prestar dízimos a ele.