

O Estalandeiro

“Quando você entrar no Estalandeiro, não beba a noite inteira! o outro dia será uma grande viagem explorando os territórios ainda inóspitos do reino de Keronã!”

**COLEÇÃO
LOCAIS DE ERA**





COLEÇÃO LOCAIS DE ERA



O Estalandeiro

Escrito, editado e diagramado por : João Paulo Petrin Lago
"Aeon"

Imagem da capa: João Paulo Petrin lago "Aeon"

Arte Interna: Aeon , Wizard of the coast

Material criado por: João Paulo Petrin Lago "Aeon"



Série locais de Era é uma publicação de RPGBrasil.org
Todos os direitos desta edição estão reservados ao dono da obra.
A RPGBrasil.org detêm os direitos de uso sobre a mesma.

As imagens aqui apresentadas são apenas de divulgação e são propriedades de seus autores,
todos os direitos reservados.

APRESENTAÇÃO

A série Locais de ERA. Surgiu a partir do projeto zoom como uma idéia inicial da Rpg Brasil. Org de detalhar locais e personalidades deste mundo.

O antigo projeto zoom, foi se desenvolvendo nas idéias que surgiam para descrever qualquer lugar em Era.

De certa forma, este projeto nunca deixou de existir, já que foi, um ponta pé inicial para o desenvolvimento de como estabelecer melhor as características de personalidade, cultura e hábitos do continente de Era.

Surgiram assim, outros projetos que permitiram uma criação maior e mais eficiente dos materiais que ilustram o cenário.

Esta pequena série, está sendo reeditada, com o intuito de aprimorar os materiais já disponíveis que contribuem com o enriquecimento original do cenário usado para ambientar a Taverna “ O Estalandeiro”.

O CENÁRIO



A História do Reino de Keronã, é composta de batalhas sangrentas e uma política ardilosa desde o principio de seu fundamento. No início, as vastas planícies do atual reinado, era tido como uma colônia do Reino de Belthor.

Foi nesta época que Keronã, o atual regente da região, decretou independência de Belthor, criando o reino de Keronã. Belthor não aceitou tal fato e a guerra foi declarada.

Belthor era superior a Keronã, tanto em armas, quando em treinamento militar. Keronã tinha seu exército formado por mercenários e voluntários, geralmente camponeses que nunca lutaram antes, enquanto Belthor tinha exércitos com infantaria equipada e bem treinada. O massacre de Keronã seria inevitável, mas um milagre aconteceu. Nas Colinas do Grifo existia uma tribo bárbara de orcs que decidiram ajudar Keronã na guerra.

A batalha foi árdua, durando seis meses e ficou conhecida como “Regado de Sangue” devido ao número de corpos deixados sobre as planícies férteis. Keronã agora era independente e aliada aos Orcs.

Mas foi no ano de 603 que o rei Keronã faleceu e seu filho, o ambicioso Antarôn herdou o trono. .

Após um ardiloso plano de Anatrôn para dominar todo o território e eliminar os orcs. Colocando todo o reino contra os bárbaros das colinas.

A guerra contra os Orcs durou seis longos anos, milhares de soldados humanos morreram nas emboscadas e armadilhas feitas pelos orcs que conheciam muito bem a cordilheira. Mas a insistência de Antarôn era grande demais e os humanos conseguiram atingir a capital orc, Ketohanom.

O massacre foi feito, os orcs sobreviventes fugiram para a Ilha de Rhôs, onde fundaram uma grande fortaleza marítima impedindo a aproximação dos humanos.

Antarôn não se dava por vencido e com navios decidiu atacar a ilha de Rhôs, mas num desses ataques seu navio foi atingido por uma catapulta e Antarôn morreu afundando junto com sua tripulação.

Três meses após a morte do rei, Mênfis I, filho de Antarôn terminou com a guerra, mas criou uma lei declarando que qualquer orc em território Keronã será considerado inimigo e morto.

Suas Fronteiras

As fronteiras de Keronã: Keronã divide suas fronteiras com Belthor, Drow e Troll.

- Ao norte a divisa com o reino Drow é marcada pela junção do Rio Tamizo com o rio Anuviron, sendo o segundo o limite para todo o território.
- A Oeste, a divisa com Belthor é o rio Tamizo e as Colinas de Kelendar, sendo as colinas parte do território Belthorniano.
- Ao leste, a estrada que sai da capital de Drow até a floresta de Magalay é o final de seu território. A borda sul da floresta de Magalay até o rio Hûr é o limite para o reino Troll. Nesse ponto há divergências, pois a cidade de Megalus é considerada parte do reino de Keronã, mas se encontra dentro de território Troll. Alguns dizem que a divisa do reino termina quando termina a cidade de Megalus.

MANTICOR

A principal cidade de Reino de Keronã. Pode-se encontrar praticamente de tudo ali. É a cidade rota para qualquer mercador marítimo ou caravana.

Inúmeras escolas de magia escolheram essa cidade como sede.

Existe um enorme mercado num das ruas principais da cidade, ele é dividido por iguarias, tendo uma

sessão específica para armas e objetos mágicos o que faz a cidade ser muito procurada por aventureiros. Este mercado é muito visado pelas guildas que aterrorizam a cidade, por isso o número de guardas no local é extremamente elevado e os próprios comerciantes pagam guardas pessoais devidamente registrados para exercer a função de guardar suas mercadorias.

Há também uma enorme arena na cidade patrocinada por Patrícios, um ex-gladiador de Tâmatuz que se mudou para Mantikor e enriqueceu realizando torneios.

NADIUM

Cidade dos Segredos, como é chamada. A cidade é composta basicamente por humanos e anões que vivem da exploração da mina de ferro.

A maioria da população trabalha como ferreiro ou coisas relacionadas ao metal, o que transforma a cidade em ponto de atração para todo o tipo de aventureiro.

Existem ótimos ferreiros ali, muito procurados pela fabricação de suas armas de alta qualidade, toda trabalhas e pelos preços baixíssimos cobrados por essas armas, cerca de 50% menos que o valor normal.

Confira mais sobre o Reino de Keronã no site www.rpbgrasil.org

LOCALIZAÇÃO

Entre uma importante rota comercial do Reino, está o Estalandeiro.

A rota entre Nadium e Mantikor é uma das mais movimentadas dentro de Keronã. As mercadorias que chegam pelo oceano de reinos mais distantes, entram por Mantikor. O Porto do Reino de Keronã, e também uma das principais cidades.

A Taverna está próxima a grande estrada que liga tão importantes e valiosas cidades do Reino. À borda da Floresta dos lobos, e circundada por planícies férteis.

A Sede do Estalandeiro, é uma construção antiga porém bem conservada durante os anos. No passado era a principal estância das terras de um antigo tenente do exército Real. O Local é obrigatoriamente um ponto de parada para comerciantes de Mantikor e Nadium. Sua estrutura oferece, repouso, mantimentos e um mercado seguro para as caravanas que trabalham com o transporte de mercadorias.

Nos campos próximo a esta importante estalagem. Pequenos fazendeiros e camponeses encontram a oportunidade de cultivar a terra e vender suas



produções para o mercado do Estalandeiro.

É possível que um pequeno vilarejo venha a surgir com o tempo em torno do local.

A aproximados 40kilometros bosques imensos dão forma a densa Floresta dos Lobos. A antiga floresta, ocupa toda uma península litorânea da fronteira ao sul do reino já com o oceano.

Contos e mitos de Keronã, contam sobre lincatropos e outros seres de Navor, que vivem na floresta.

COMÉRCIO

O Estalandeiro é famoso entre viajantes e mercadores de Keronã. Por ter um mercado próprio que facilita comerciantes de Mantikor e de Nadium sendo que as duas cidades são polos comerciais, e muitos navios mercantes que atracam em Mantikor tem como destino final de suas mercadorias o Estalandeiro, até que chegem na mão dos consumidores.

A Sede do estalandeiro, é a principal estrutura do local, oferecendo serviços de hospedaria, taverna e comércio de suprimentos.

Mas as principais estruturas comerciais, estão na área externa do estalandeiro. Um modesto muro de pedras, delimita a área onde varias barracas e tendas são montadas para alojar as caravanas comerciais que trabalham ali.

O estalandeiro, fica cerca de 10 quilômetros a noroeste da estrada principal . 5 quilômetros antes da chegada a sede, funciona uma enorme balança, tracionada por animais, que registra as mercadorias.

A mais influente guilda comercial no local é a guilda dos comerciantes de Mantikor, conhecida como “Companhia Comercial da Prata e do Ouro”.

A guilda foi fundada a tempos em Mantikor e têm atuação respeitável em todo o reino.

A Manutenção da balança é feita pela a guilda, assim como a segurança do local. Uma Taxa comercial, para grandes mercadores, é cobrado pela guilda. Pequenos produtores e comerciantes passageiros não pagam essa taxa de entrada no local, mas ainda assim pagam impostos pertinentes aos negócios que realizam no Estalandeiro.



Dobrão utilizado pela Companhia

RUMORES E BOATOS

Atualmente a taverna foi atacada por um bando de Orcs mercenários, como essa raça foi expulsa de Keronã, os nobres de Mantikor foram avisados e casualmente encontra-se soldados da guarda, guerreiros de grandes guildas e aventureiros camuflados no estalandeiro .

Aparentemente tanto Erferesth como Chorlon não são experientes em combate, mas muitos rumores dizem que ambos possuem artefatos raros e de poder desconhecido pela maioria.

A Companhia Comercial da Prata e do Ouro, esta recrutando Aventureiros em sua sede na cidade de Mantikor.

O Mercado - O Mercado externo é um pátio aberto em frente o Estalandeiro.

Uma grande tenda sustentada por vigas de madeira funciona como abrigo para os dias do muito sol ou chuva. Mercadorias de agricultores locais como grãos, frutas e carne é encontrado ali da mesma forma que especiarias vinda de outros lugares, as especiarias e produtos comercializados abastecem a população de Nadium e Mantikor, o ponto de localização do Estalandeiro favorece o comercio de mercadores das duas cidades.

Produtos Manufaturados e utensilhos de viagem ou bem de consumo que é produzido em Nadium e na povoação próxima também é levado para os portos de Mantikor e distribuidos para o continente na mesma proporção que ferramentas e manufaturas chegam até aqui. O movimento de pessoas e caravanas mesmo que de passagem é grande nessa área externa, que é durante o dia é mais protegida pela segurança local.

Armas - O movimento de armas no Estalandeiro é grande, muitas das armas feitas em Nadium são comercializadas ali, vendidas para aventureiros e comerciantes que as levam pra Mantikor. Dificilmente Erferesth comprará armas.

Mais é possível encontrar tipos diversos de armas e armaduras assim como escudos a venda no salão principal.

Estábulo - Para Aventureiros ou Comerciantes que pretendem se alojar na hospedaria, é oferecido também serviços no estábulo, para banhar, alimentar e deixar as montarias de descanso, os comerciantes rotineiros com cargas encomendadas, casualmente usam esse serviço.

Hospedaria - A hospedaria, não é a atividade de maior lucro. Quartos simples alugado na maioria das vezes por capatazes que transportam mercadorias importantes junto com as escoltas particulares.

O preço é rasoável e existem apenas dois quartos de luxo com lareiras próprias, alugadas constantemente por aventureiros ou nobres comerciantes.

Algumas guildas de mercenários e comerciantes alugam quartos por um período longo, na procura de serviços com caravanas que passam por ali.

Salão Principal - O Salão Principal é o local onde Erferesth gerencia os serviços internos da propriedade. A hospedaria e comercialização de armas e armaduras, suplementos para viagem, vestuário e artefatos diversos.

Os serviços da Taverna que se estendem para as mesas no salão principal, alugando os camarotes, que são pequenas salas particulares onde se senta na maioria das vezes comerciantes fechando negócios.

Taverna - A taverna tem uma cozinha própria e a cada turno de serviço a renda da Taverna é entregue à Erferesth, a fama da Taverna do Estalandeiro vem dos vinhos e queijos que são servidos. Frango assado e carne de porco é encontrada facilmente, tanto no comércio do mercado, quanto na cozinha. Como refeição principal, é servido pernil ou frango assado junto com cozido de vegetais.

O ESTALANDEIRO

O Estalandeiro é uma propriedade com cerca de 50 anos e foi originalmente fundada pelo pai de Erferesth que se aposentou como Tenente do exército de Keronã.

Erferesth quando criança foi criado na cidade de Mantikor e educado na academia militar seguindo rigorosas tradições. Ao se aposentar, Erhil pai de Erferesth (seu único filho), comprou terras que pertenciam ao barão de Leonel, as terras não valiam muito por estarem afastadas dos centros urbanos.

Erhil dedicou-se a criação de porcos e plantação de trigo. Da arquitetura original da propriedade construída por Erhil continuou o que é hoje a Taverna e o Salão Principal do Estalandeiro. Quanto Erhil morreu, sua esposa teve de continuar com os negócios para a formação de Erferesth na cidade de Mantikor.

Repentinamente o negócio da família caía em crise e a formação acadêmica que garantiria um cargo de Capitão à Erferesth foi interrompida.

Quando voltou para a propriedade da família, ele e sua mãe viram a necessidade de vender algumas terras. Logo a produção de trigo deixara de existir e a falência era uma questão de tempo. Erferesth e sua mãe começavam a se desesperar.

A propriedade do falecido Erhil ficava às margens da estrada e constantemente viajantes pediam abrigo à família que nunca negava. Foi então que Erferesth enxergou a oportunidade de um novo negócio. Porque não cobrar dos moradores esse abrigo que era dado de graça e ao invés de colocá-lo para dormir no estábulo, criar algo confortável para eles.

Assim nasceu o Estalandeiro.

O moinho da propriedade foi desativado e adaptado para ser um armazém de mercadorias. Logo o negócio prosperou e o velho moinho deixou de ser um armazém e tornou-se o Alojamento dos combatentes que formam a segurança local.

Conforme o tempo passava novas reformas faziam do Estalandeiro a grande taverna e hospedaria que é hoje.

Depois de 7 anos de funcionamento, eles haviam recuperado sua estrutura e uma nova oportunidade havia surgido, logo um comerciante de Mantikor ofereceu uma sociedade à Erferesth, seu nome é Chorlon ele é um comerciante que trabalha como representante da tradicional companhia de comércio da cidade, Companhia Comercial da Prata e Ouro.

A companhia queria estender seus braços e ofereceu pagar uma parcela de toda mercadoria negociada ali.

Erferesth receberia 1/3 da movimentação do comércio a cada 10 dias.

Alguns poucos anos se passaram, desde de então a renda da família já superava e praticamente dobrava desde de a morte de Erhil. A mãe de Erferesth já estava em idade avançada, então seu filho a enviou para um templo de Corlow na cidade de Mantikor, onde receberia os cuidados necessários para sua saúde e poderia dedicar-se à tarefa de artesanato e costura.

Seu filho a visita regularmente.

Chorlon não reside na propriedade, continua a morar em Mantikor, mas regularmente visita o Estalandeiro para inspecionar sua parte do negócio.

A sociedade com Chorlon fez aumentar o número de mercadores no local e um armazém e estábulo foi construído para atender às suas necessidades.

Logo um comércio se estabelecia na frente de O Estalandeiro.

Hoje pequenos assentamentos de camponeses a procura de oportunidades pode ser visto em torno da propriedade e acredita-se que em breve uma pequena vila possa vir a se formar ali.

Erferesth é articuloso e ganancioso. Ele planeja conquistar um título de Barão, e gerenciar um pequeno condado. Perto dos 30 anos, já possui influência e contatos poderosos no reino.

Vários bardos do reino, indicará o local como melhor ponto para viajantes e aventureiros que vão à Nadium.

Mais Boatos...

O nome real do negócio de Erferesth era "O Estaleiro", mas um comerciante halfling de Comodol que sempre vendia hortaliças e grãos no mercado, pronunciava o nome errado, chamando o local de Estalandeiro.

Apesar do problema que o Halfling idoso tinha ao pronunciar o nome, Erferesth não se preocupou com isso, já que o carisma e bom humor do comerciante fizeram o nome Estalandeiro tornar-se rapidamente popular na boca de todos e assim a propriedade deixou de ser O Estaleiro para tornar-se O Estalandeiro.

Histórias de dragões na grande Magalay e de fadas sombrias no interior da Floresta dos Lobos, circundam o ambiente da Taverna frequentemente.

Erferesth

Nasceu com status na sociedade por seu pai ter pertencido ao exército de Keronã, foi educado em academias militares e mesmo não seguindo a linhagem militar de sua família, é um exímio guerreiro.

O seu negócio é próspero e lhe traz várias oportunidades, no entanto ele não tem espírito de aventureiro. Gosta de colecionar arte, livros, bebidas raras e artefatos. A atenção de Erferesth é voltada para seu negócio e para o comércio de Keronã sendo até mesmo influente nas políticas comerciais.



Wizard of the coast

Chorlon Lerepi

Fora criado entre a grande população, trabalhando como camponês. Por sua família ter origem nos campos, não teve acesso aos estudos tão pouco a treinamento militar. Desde de menino teve de ajudar os pais e irmãos na lavoura e no comércio dos produtos familiares, tornaram-no um exímio comerciante.



Wizard of the coast

Mesmo sem oportunidades grandes e acesso às classes nobres, quando adolescente, Chorlon desenvolveu habilidades sobrenaturais que assustavam sua família e companheiros locais, sendo obrigado a fugir de casa ainda novo. Chorlon recorreu a Manticor trabalhando em Tavernas, depois como mensageiro e atravessador de mercadorias, algo que ele tinha grande experiência, o que foi gradativamente aumentando suas oportunidades como comerciante e feiticeiro.

Também ousou participar de algumas aventuras e escoltas especiais de mercadorias místicas e artefatos importantes, com destaque notório o feiticeiro conquistou um cargo importante em uma guilda comercial, trabalhando agora como responsável da guilda na propriedade conhecida como "O Estalandeiro".

Chorlon é visto frequentemente com seu gato. Ghrim

Ao Mestre...

O Estalandeiro, é um Material descritivo, ambientado no cenário de ERA. A proposta do projeto é descritiva.

Com o objetivo de ser adequado para o sistema de jogo escolhido pelo mestre e jogadores.

Alguns materiais podem ser encontrados no fórum e no site da RPGBrasil.org. Aventuras adaptadas aos sistemas mais utilizados e ao sistema independente Desbravadores de ERA.

É importante para o mestre, ao utilizar o Estalandeiro como ponto inicial de uma aventura ou ponto de repouso para os personagens dos jogadores, que estabeleça a importante relação do local com o ambiente e estabeleça também o verdadeiro poder e influência dos NPCs que são citados.

A taverna, é um ótimo ponto para novos personagens, contatos, negócios com npcs e ganchos para aventuras e campanhas. A localização do local, entre duas cidades agitadas e interessante para aventureiro, faz da estalagem um retiro para os jogadores, que podem encontrar variado tipo de comércio e reabastecer os suprimentos para aventuras.

Use os personagens descritos, como verdadeiros personagens do mestre. Podendo contribuir com ganchos, conhecimentos do local e como emissores que descrevem mais sobre o mundo aos jogadores.

DICAS E IDÉIAS !

Use os rumores do local para criar ganchos e idéias base para sua aventura.

A Principal idéia de aventura ambientada no Estalandeiro. É a invasão dos Orcs em Keronã.

Um grupo de batedores, aparentemente atacaram a estalagem, viajantes, fazendas e vilarejos locais.

Os Orcs viviam em um território dentro do reino, antes de uma guerra explodir entre as raças.

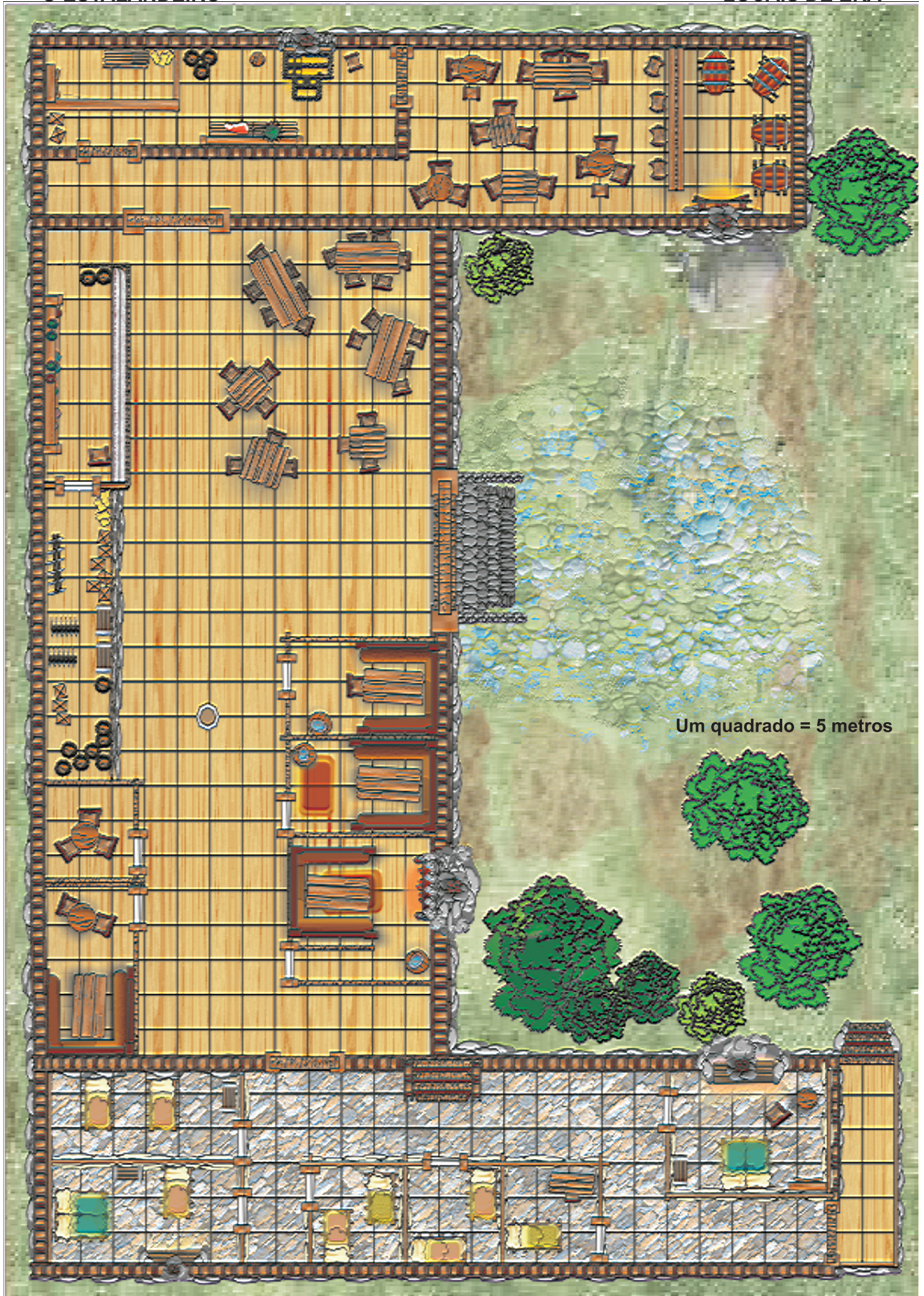
Agora, os saqueadores Orcs pretendem conquistar riqueza dentro do reino, utilizando de força e violência.

Erferesth e Chorlon, podem ser usados como narradores dos fatos que envolve a rivalidade do reino com a raça. Dando mais informações e vida ao cenário de ERA.

Chorlon, também pode ser usado como um feiticeiro NPC e contratar os personagens para trabalhos em sua guilda.

O importante é a diversão, use e adapte o estalandeiro para o seu grupo, criando mais personagens, eventos e lendas que possam desenvolver ótimas campanhas e aventuras.

Sua Imaginação é o limite!



Um quadrado = 5 metros

O Estalandeiro é um material ambientado ao cenário de ERA. Criado por João Paulo Petrin Lago "Aeon". Publicado pela RPGBrasil .Org. A RPGBrasil.Org detêm os direitos de uso sobre a Obra. Os direitos deste edição são de uso do autor. Direitos sobre arte do mapa são de uso do autor. Direitos das imagens internas são de uso do autor. As imagens aqui apresentadas são apenas de divulgação e são propriedades de seus autores, todos os direitos reservados.

