



Taverna Escama Vermelha



Comunidade do Old Dragon

Autor

Comunidade do Old Dragon

Arte da capa

Dan Ramos

Arte Internas

Dan Ramos

Diagramação

Bruno Sakai

Novembro/2014

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

Taverna Escama Vermelha

Suplemento

Introdução

O que esperar deste suplemento?

A “Taverna Escama Vermelha” é mais um projeto de criação coletiva feito pelos jogadores de Old Dragon e organizada pelo blog Moostache. Utilizando a imagem da taverna feita para o Grid de Combate oficial do Old Dragon, preenchemos vários espaços de forma a dar mais cor e vida aos frequentadores do local.

Além disso, temos uma tabela de boatos e, como não poderia deixar de ser, preços variados para os serviços da casa!

Puxe uma cadeira, conte suas moedas e cuide sua algibeira. O primeiro caneco é por conta da casa.

Rafael Beltrame



Índice

| | |
|--------------------------------|----|
| A Taverna Escama Vermelha..... | 4 |
| Cardápio..... | 6 |
| Boatos..... | 7 |
| Jogos..... | 9 |
| Frequentadores da Taverna..... | 10 |

A Taverna Escama Vermelha

Situada no coração do centro comercial da Antiga Draconnia, a Escama Vermelha é um ponto de referência para todo viajante. Além do ambiente agradável, com um jardim próprio na entrada, ela conta com bom atendimento e comida que varia entre o bom e o excelente. Além de Barker Pilsen, o dono, o local conta com a ajuda de sua filha Belmira e da bela Atinnah, uma jovem musicista que alegra o ambiente.

Não se tem bem certeza da origem da taverna, mas acredita-se (pelo menos, é o que os bêbados contam) que o avô de Barker fundou o local após se aposentar da vida de aventureiro. Alguns dizem que ele era um clérigo fervoroso, outros que fora um paladino dedicado a exterminar demônios. De qualquer forma,

Barker não gosta de falar de seu passado ou de sua família, e sabe-se apenas que ele herdou o estabelecimento de seu pai, o antigo dono e taverneiro.

O local é bem movimento de dia, mas a noite, é comum acontecerem eventos que fazem com que a movimentação aumente. Como a taverna não oferece quartos para pernoitar, apenas comida, as atividades não se preocupam em conter os gritos de participação dos clientes. Jogos de dados, competições de bebida e até mesmo charadas são as atividades mais comuns, porém a mais esperada é o “Desafio dos Bardos”.

Neste desafio, os bardos (ou músicos de forma geral) são convidados a competirem cantando juntos, um de cada vez, mas acrescentando improperios e lo-



5

3

4

1

2

15

16

17

14

7

8

6

9

12

10

11

13

18

Taverna Escama Vermelha

rotas sobre o adversário. Tudo deve ser rimado, e a música não pode perder o ritmo. Aquele que não conseguir responder, se atrapalhar na música ou não conseguir rimar, é vaiado pelo público (e ocasionalmente, é acertado por tomates e ovos). O vencedor recebe um prêmio em moedas de ouro, e tem seu nome pendurado em uma pequena placa acima do balcão principal, como um troféu. Cada mês que ele consegue permanecer no topo, lhe garante uma marca na placa.

Geralmente, os bardos que tiveram vitória têm várias convocações dos nobres para trabalha-

rem em festivais, aniversários ou eventos do gênero, e por isso a competição é acirrada. “As moedas dos nobres são mais gordas”, explica o dito popular.

Cardápio

Os itens são bem servidos, em porções comuns. Quando o cliente é conhecido pelo taverneiro como um aventureiro de renome, ele tente a caprichar na quantidade servida. As “Refeições” não incluem bebidas em seu preço, com exceção do café da manhã.

| Bebida | Preço |
|------------------------|-------|
| Cerveja Comum / 500ml | 5 PC |
| Cerveja Escura / 500ml | 8 PP |
| Vinho Comum / 350ml | 1 PP |
| Vinho de Qualidade | 5 PP |
| Rum / 100ml | 1 PO |
| Hidromel / 500ml | 1 PO |
| Leite / 350ml | 3 PC |
| Suco /350ml | 2 PC |

Por mais 1 PC, algumas bebidas podem ser adoçadas com mel.

| Refeições | Preço |
|--|-------|
| Refeições Comuns: podem ser o desjejum, almoço ou jantar. Batata, pão, legumes e um tipo de carne. | 2 PP |
| Refeições de Luxo: mesmo esquema das outras, mas temperos diferentes podem ser usados, como pimentas ou outros condimentos, ou frutas e carnes mais raras. | 8 PP |

Boatos

O que seria de uma taverna sem seus boatos? Cabe ao Mestre decidir o que é verdadeiro ou não, assim como alterar de acordo com sua vontade. Estes boatos podem vir de dentro da taverna, ou de algum lugar aleatório da cidade.

1. Barker ainda escreve seus contos macabros, que são muito bons. Porém rumores dizem que ele usa os pesadelos de seus clientes para escrever os mesmos. O que ninguém sabe é como ele tem conhecimento do pesadelo dos seus clientes.

2. A famosa cerveja escura da Taverna é muito saborosa, mas não é a autêntica cerveja escura, que é tão apreciada pelos anões. Dizem ser esse o motivo pelo qual anões quase nunca frequentam a Taverna.

3. Gregor “Butch” não revela sua terra de origem, porque, na verdade, é um exilado de um reino distante. Ele foi um nobre que perdeu suas terras e suas posses, devido ao seu repugnante gosto por carne humana fresca.

4. Na casa do aposentado Oscar encontra-se um buraco

portátil infinito. Incontáveis itens e tesouros, mágicos ou não, encontram-se guardados dentro desta relíquia.

5. O “Maravilhoso Ouso” em posse de Oscar é um item que foi furtado de uma bruxa muito poderosa. A cada vez que ele é usado, a bruxa consegue se aproximar mais e mais de sua localização. Em algum momento a bruxa encontrará seu baralho e se vingará de seu portador.

6. Luccio não foi expulso de sua comunidade, ele é o batedor de um antigo culto élfico, que idolatra a aranha atroz primordial Orumcek. Este culto prega que todos os povos livres sejam utilizados como casulos para as crias de Orumcek.

7. Tyron na verdade é um dos líderes da guilda de ladrões. Dizem que suas conexões garantem para ele uma autoridade efetiva na cidade que excede até a do prefeito.

8. Arthur Machen é um humano, mas veio de outro plano de existência. Só que ele não sabe que o todo o seu povo foi extinto há mais de 1800 anos. Seu conhecimento sobre o oculto é profundo e extenso, porém

Taverna Escama Vermelha

ele não vai dividir essa sabedoria facilmente.

9. A tribo cigana de Alzira nunca mais foi vista pelos arredores da Draconnia, pois dizem que ela matou toda a tribo devido a um pacto de sangue que teria feito com um Barbazú que seria seu amante.

10. O espião doppleganger já está sob o controle de Orumcek, graças a influência do Sombrio.

11. Leon na verdade é Leony, uma elfa. Foi expulsa de sua cidade por se identificar como transgênero, coisa que seus conterrâneos não aceitam de forma nenhuma.

12. O velho Ron tem conhecimento da maioria dos podres dos nobres da cidade, motivo pelo qual é bastante versado em assuntos de política. Dizem que ele exige dinheiro através de extorsão dos nobres com os piores podres.

13. Belmira não é filha legítima de Barker, mas ele a acolheu por simpatizar com a garota.

14. As drogas que Belmira e outros cidadãos consomem, são fornecidas por um grupo de elfos que periodicamente visitam Dra-

connia.

15. Debaixo do grande tapete da Taverna encontra-se um alçapão que dá acesso à adega especial de Barker. Ele só serve essas bebidas em ocasiões muito especiais.

16. A cada 15 dias, dois sujeitos entram na Taverna, pedem uma bebida cada um, ficam horas sentados, analisando o ambiente, e vão embora sem tocar em seus drinks.

17. A Taverna foi construída em cima do antigo local de adoração de uma divindade goblin. A cada 200 dias, é possível invocar essa divindade menor, que se chama Gunazr, através de um ritual bastante específico, que se parece muito com um campeonato de quem bebe mais.

18. O ferreiro da cidade não coloca o pé na Taverna por nada. Diz que sente o fantasma de sua falecida esposa rondando o prédio.

19. A guilda dos ladrões já fez diversas ofertas para adquirir a Taverna, porém Barker recusou todas elas. Dizem que não será estranho se ele amanhecer morto qualquer dia.

20. Os gatos do taverneiro, Kotu

e Keti são muito espertos. Dizem que depois que a Taverna fecha, os dois se transformam em dois Aasimares que tem uma missão a cumprir em Draconnia.

Jogos

Além das possíveis atividades já descritas, e de jogos comuns de cartas, dados, queda de braço, etc, dois tipos de jogos de dados são bem populares na Escama Vermelha.

Galo de Cobre

Um dos jogos mais populares é o “Galo de Cobre”. Não se sabe o por que do nome, mas aposta-se apenas moedas de cobre. É um jogo de dados, onde se tem como objetivo atingir um valor específico. O jogador escolhe um número de 1-6, e joga 3d6: cada acerto equivale a o valor apostado, multiplicado. Assim, se acertar 1 numero, recebe o mesmo valor que apostou; dois números, o dobro, e três, o triplo.

Pôquer de dados anão

Tradicionalmente, este jogo é jogado em uma caixa de madeira de aproximadamente 20cm de lado. Existe uma área no meio

da caixa onde os dados são lançados. São 5 dados para cada um dos dois participantes. 5 dados brancos e 5 dados marrons. O primeiro participante faz uma aposta e joga seus 5 dados, em seguida o segundo participante também joga os dados, igualando a aposta do primeiro jogador. Então o primeiro jogador decide se vai jogar algum dos seus dados novamente. E o segundo faz o mesmo. Nesse momento define-se quem foi o vencedor da rodada. Pode-se disputar um melhor de 3, 5 ou 7 rodadas, mas o normal é melhor de 3. A cada nova rodada, uma nova aposta é feita, devendo ser igualada ou aumentada, assim como no pôquer tradicional. O objetivo, como no pôquer, é conseguir pares, trios, quadruplas ou até uma quíntupla de valores iguais nos dados, ou então uma sequência. Uma sequência só conta quando é de 4 ou 5 números seguidos.

Taverna Escama Vermelha

Os frequentadores da Taverna



1

Nome: Barker Pilsen

Ocupação: Taverneiro, Cervejeiro

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Humano, Ordeiro

Histórico e Peculiaridades: Herdou o negócio de seu pai, apesar do seu sonho em ser escritor de contos macabros. Sempre que pode, escuta as histórias fantásticas dos viajantes, chegando a oferecer um caneco de cerveja para histórias realmente interessantes.

Aparência: De altura mediana, usa um bigode curto e grosso, porém bem aparado. Suas roupas costumam estar manchadas dos serviços na taverna, mas ele não se importa muito. Apesar de não ser particularmente forte, seus braços são bem desenvolvidos, devido ao trabalho como cervejeiro.

Motivo: Principalmente, ganhar dinheiro, mas gosta de poder conhecer pessoas diferentes e seus causos.

O que oferece: Serviço bom e um preço razoável. A comida é mediana, mas a bebida (em especial a cerveja escura) é bem saborosa.



2

Nome: Gregor "Butch" McGregor

Ocupação: Açougueiro

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Humano, Neutro

Histórico e Peculiaridades: Gregor tornou-se açougueiro por ser a única coisa que sua família fazia, portanto a única que ele aprendeu a fazer. Nunca revela seu lugar de origem, provavelmente por não conhecê-lo de fato, e tem um cacoete de dobrar seu nariz para a esquerda sempre que vê ou escuta sobre elfos.

Aparência: Sempre com um avental repleto de sangue seco, diversas moscas ao seu redor e uma farta barba ruiva-acobreada contrastando com sua cabeça calva com ralos pelos da mesma cor. Sua altura é um pouco abaixo da média normal, e seu nariz é levemente virado para a esquerda dado seu cacoete.

Motivo: Não se aposentará até que tenha produzido sua obra-prima: o pernil de dragão vermelho!

O que oferece: Rações de viagem extremamente saborosas e dificilmente perecíveis na forma de chouriço, charque ou mesmo cortes frescos de carne a um preço elevado. Também abate animais e pequenas criaturas capturadas.



3

Nome: Oscar, o Aposentado.

Ocupação: Outrora aventureiro, hoje apenas um senhor de meia-idade aposentado de suas andanças. Vive da venda dos tesouros guardados e da compra e revenda dos espólios de aventureiros errantes.

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Humano, Guerreiro 7, Ordeiro

Histórico e Peculiaridades: Um bravo aventureiro destemido, sempre com uma boa ideia e um segundo plano para (quase) tudo. Viveu diversos desafios, conheceu criaturas incríveis e deixou amigos por todos os lados. Suas aventuras renderam frutos, hoje usados para atrair olhares em uma mesa de taverna. Cada um com história e um preço.

Aparência: Oscar mede apenas a sombra que outrora seria um homem forte, seus braços ainda grossos se esforçam para esconder a pança que a aposentadoria lhe presenteou com o tempo. Seu vozeirão e risada resoa no recinto como trovões em dias de tempestade, sua barba agora grisalha.

Motivo: Antigo companheiro do taverneiro, que além de apreciar sua companhia pode contar com o amigo em caso de confusão. Seus itens também trazem boas histórias e olhares para a taverna.

O que oferece: Espadas, escudos e armaduras, informações e histórias são mais comuns. Já fez muitos aventureiros curiosos felizes e ao mesmo tempo pobres com certo baralho em seu bolso, chamado “MaravilhoOuso”.



4

Nome: Luccio, o Sombrio

Ocupação: Mercenário

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Elfo, Homem de Armas 4, Ordeiro

Histórico e Peculiaridades: Mercenário por vocação, este elfo tenta se fazer de sombrio. Sempre próximo aos cantos mais escuros da taberna, ele se aproxima de um desconhecido e... o bombardeia com perguntas! Expulso de sua comunidade, Luccio tenta encontrar seu lugar no mundo, oscilando entre a felicidade e a depressão.

Aparência: Luccio se esconde sob pesadas capas negras como a noite, muitas vezes com uma sinistra sombra sobre seus olhos. Ele fala baixo, observa muito e sempre se senta no canto mais escuro da taberna... Até a terceira caneca de cerveja!

Motivo: Luccio sempre foi inquisitivo e curioso, e viu na Taverna Escama Vermelha uma oportunidade de conhecer novas pessoas, conseguir dinheiro e se afastar de seu sombrio passado.

O que oferece: Luccio é um mercenário competente e bastante leal, além de possuir muitos contatos em várias cidades.

Taverna Escama Vermelha



5

Nome: Dorywal, Espadachim Extraordinário

Ocupação: Espadachim de aluguel, atravessador de itens roubados (móvel) e gaiato profissional

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Humano, Guerreiro 15, Caótico

Histórico e Peculiaridades: Passou a infância nas ruas, mas cresceu e aprendeu “suas artes” num circo, onde se apresentava como acrobata e “mágico das escapadas”. Como bico, assaltava casas e casteletes com parte da trupe. Ao fim da adolescência, resolveu se tornar um freelancer e vender suas habilidades pelo melhor preço.

Aparência: Baixo (1,52m), olhos e cabelos negros, nem feio, nem bonito. Também não possui nenhuma marca ou característica distintiva. É discreto e quieto, exceto quando seus dotes de combate precisam ser ‘demonstrados’. Neste caso, xinga, berra, se exhibe para intimidar seus oponentes, usando a verve circense a seu favor.

Motivo: Dinheiro, dinheiro e mais dinheiro. Aceita riquezas genéricas também. Seu pudor diminui à medida da quantidade de ouro oferecido.

O que oferece: Ele é basicamente uma espada de aluguel mas faz serviços para clientes com problemas de relacionamento interpessoal. Eventualmente visita-os para ‘aliviar’ o peso de suas carteiras após o trabalho realizado.



6

Nome: Tyron , Olho Morto.

Ocupação: Onzeneiro

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Humano, Ladrão 2, Caótico

Histórico e Peculiaridades: Filho de burguês falido, percebeu desde cedo onde investiria suas habilidades, não teria o mesmo futuro do seu genitor e teria todas as suas moedas arrancadas, então tomou a decisão dali em diante, ele é que arrancaria as moedas de todos. Normalmente anda com dois guarda costas

Aparência: Baixa estatura e de porte físico magro; anda sempre bem aseado e barbeado; usa trajes de boa qualidade. Embora a visão seja boa, possui um olho deformado devido a uma doença na infância.

Motivo: A atividade de agiota fornece um bom padrão de vida, muito dinheiro e impõe respeito e medo aos medíocres.

O que oferece: Prática da usura, empréstimo de dinheiro a juros de 11%, intermediação com a guilda de ladrões local.



7

Nome: Arthur Machen

Ocupação: Bardo, Espião, Professor de Música.

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Humano, Assassino 5, Caótico

Histórico e Peculiaridades: Chegou à cidade há alguns anos e supostamente vive dos seus sofríveis talentos artísticos. Na verdade, é o espião de um povo antigo, místico e cruel que visa destruir a civilização. Curiosamente, ele é apaixonado pela dona do orfanato onde trabalha como professor, mas não tem coragem de se confessar.

Aparência: O povo dele tem a pele e o cabelo claros como a neve, que ele esconde por meio de maquiagem pesada. Ele tenta tirar a atenção do seu rosto com roupas vibrantes e gestos teatrais. É magro e meio baixo. Há uma adaga de ferro negro escondida na sua bota.

Motivo: Ronda as tavernas e escolas para manipular a cidade e espalhar os ideais do seu povo. Se preocupa com o bem-estar da comunidade, e combate ameaças antes que elas surjam.

O que oferece: Ele vende bijuterias e sua música. Costuma direcionar aventureiros para neutralizar ameaças antes que elas se manifestem e para longe das suas próprias atividades. Tem diversas informações sobre o oculto.



8

Nome: Eliamyr Laerkalles

Ocupação: Mestre Arqueiro, Caçador

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Elfo, Ranger 14, Ordeiro

Histórico e Peculiaridades: Eliamyr serviu como batedor por um bom tempo e, ao dominar o Arco, tornando-se Mestre Arqueiro, passou a ensinar suas habilidades e seu ofício. Entretanto, a alma de caçador continua falando alto e às vezes ele se embrenha nas florestas sempre que algo estranho ameaça a cidade.

Aparência: Eliamyr é um elfo esguio de 1,70m, de tez clara e olhos azuis muito claros, contrastando com os cabelos negros e curtos. Ele é educado e fala pouco, e frequentemente está na Taverna.

Motivo: É o que ele de melhor sabe fazer e tem a convicção que um exército ou guarda de respeito deve ter bons arqueiros em suas fileiras.

O que oferece: Oferece os melhores arcos élficos da região (que ele mesmo faz), conhecimento sobre a região ou dinheiro (caso precise dos serviços dos personagens), o que for melhor para o grupo.

Taverna Escama Vermelha



9

Nome: Alzira Palav

Ocupação: Artista de rua, cartomante, ladina

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Humana, Ladra 2, Neutra

Histórico e Peculiaridades: Alzira nasceu numa tribo de ciganos, aprendeu seus “ofícios” com seus familiares, porém sempre gostou da vida nas cidades, e por isso abandonou a vida errante dos seus pares, e se estabeleceu como artista e cartomante. Eventualmente usa seus talentos ladinos para adquirir mais conforto.

Aparência: Com longos cabelos negros ondulados, e olhos verdes penetrantes, a beleza de Alzira é ímpar. De estatura mediana, sempre faz longos e excêntricos movimentos durante suas performances.

Motivo: Alzira ama sua cidade, adora sua profissão, e aparentemente não tem vergonha de continuar morando em um pequeno quarto, vivendo do pouco que ganha. Uma mulher de vida simples.

O que oferece: Oferece diversão em performances de dança com malabares. Lê a sorte dos que a procuram para isso. Cobra preços justos, mas não se sabe o quão acuradas são suas previsões.



10

Nome: “O Espião”, Rose, Will, John, Garth, Lilian, etc

Ocupação: Espião

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Doppelganger, Ladrão 12, Neutro

Histórico e Peculiaridades: Este espião trabalha para um empregador desconhecido até mesmo por ele. Contudo, o chama de “Sombrio”. Apesar de poder se transformar em várias formas, tem a mania de segurar bebidas com a mão esquerda, sempre.

Aparência: O que ele quiser, sejam ricos ou pobres, humanos ou de outras raças.

Motivo: É a forma mais fácil que encontrou de ganhar dinheiro, e o tempo mostrou que ele tinha um dom para enganar as pessoas e se fazer passar por outros.

O que oferece: Apenas o “Sombrio” sabe sua identidade, e ele trabalha apenas para este empregador. O motivo de estar a 2 meses no mesmo lugar ainda é um mistério para si próprio.



11

Nome: Leon “Bons Negócios”

Ocupação: “Agente”

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Elfo, Ordeiro

Histórico e Peculiaridades: Leon (abreviação de “Antherileon”) é um elfo de costumes bem humanos, sempre amistoso e aberto a negociações. Expulso de sua cidade natal por motivos que prefere não falar, busca agenciar grupos de aventureiros que estão a procura de dinheiro. Tem um caderno cheio de contatos (com uma lista “precisa/oferece”).

Aparência: Cabelos lisos escuros, roupas de boa qualidade mas sem muita ostentação. Gosta de usar correntes finas de prata, de vários tamanhos.

Motivo: Expulso de sua comunidade por motivos não revelados, Leon gosta de ser útil (e obviamente, ganhar uma porcentagem das moedas com isso).

O que oferece: Emprego e/ou empregados. Seu valor varia muito, mas costuma cobrar 1d4 PP para informações, 1d6 PO para começar um negócio (além de uma % do lucro, adiantado).



12

Nome: Aydan Cityakus

Ocupação: Patrulheiro da região

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Humano, Ranger 5, Ordeiro

Histórico e Peculiaridades: Aydan nasceu nas distantes terras de Kariadh, até seus 15 anos trabalhava na fazenda de seus pais, até que decidiu que queria algo mais para sua vida.

Aparência: 1,78 de altura, vestes pesadas, com roupas de manga comprida de cor marrom e manto com capuz verde escuro, botas e luvas de couro. Aparente ter em torno dos 30 anos e possui uma cicatriz em forma de garra em seu pescoço quando visível.

Motivo: Quando jovem não foi aceito nos patrulheiros de sua terra natal. No entanto, quando chegou à Antiga Draconnia, um velho patrulheiro da cidade reconheceu suas habilidades e virtudes treinando-o.

O que oferece: Oferece seus serviços como guia da região, cobra em torno de 10 a 50 moedas dependendo do perigo que correrá! Se a causa for nobre, ele pode fazer de graça.

Taverna Escama Vermelha



13

Nome: Guth Bill Beoir, Billy, Bill

Ocupação: Bardo/Menestrel

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Halfling, Ladrão 4, Caótico

Histórico e Peculiaridades: Nascido nas terras dos Halflings Bill era filho do dono de um belo restaurante. Sua família inteira era conhecida pela cozinha e bebida e eram honrados por isso. Bill tinha um ótimo talento para musica, o que fez com que se tornasse um bardo.

Aparência: Pequenino e franzino, sempre veste roupas largas e tem um chapéu colorido que pode facilmente esconder se precisar. Sua cor preferida geralmente é o vermelho.

Motivo: Aventuras, historias, novas comidas e gostos. Aprender novas receitas principalmente. E claro um bom dinheiro.

O que oferece: Serviço de musico/bardo, conhecimento sobre suas viagens e lugares. E algumas das habilidades de ladino. Não se aventurará como um ladrão, e sim como um musico e artista.



14

Nome: Aeron, o “velho Ron”

Ocupação: Mestre de Armas

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Humano, Homem de Armas 6, Neutro

Histórico e Peculiaridades: Aeron teve nascimento simples, filho de um fazendeiro das redondezas, mas por conta de seu físico avantajado acabou sendo recrutado para a guarda da cidade. Depois de ter ganhado experiência se tornou um mercenário e logo tornou-se famoso. Atualmente ele ensina filhos de nobres a lutar.

Aparência: De altura mediana, é robusto e usa uma barba já salpicada de branco. Suas roupas não são nem muito simples, nem muito requintadas. É com certa frequência que quando vê algo curioso começa a coçar a barba.

Motivo: Sua única forma de continuar se sustentando, mesmo que faça pelo dinheiro, no fundo ele até gosta de instruir os mais novos.

O que oferece: Aeron sabe de muita coisa sobre guerras e um pouco de política de Draconnia, mas seu forte é instruir homens na esgrima, mesmo tendo idade avançada ainda luta muito bem.



15

Nome: Atinnah

Ocupação: Música

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Humana, Barda 2, Ordeira

Histórico e Peculiaridades: Filha de um antigo taverneiro em outra cidade, Atinnah cresceu dentro de uma taverna e logo desenvolveu suas habilidades musicais sempre ao lado de seu alaúde, seu bem mais precioso.

Aparência: Cabelos castanhos avermelhados (quase ruiva), altura mediana, corpo esbelto e belas curvas, grandes olhos verdes e pele clara. Sempre em lindos vestidos longos que realçam sua beleza.

Motivo: Sua vida sempre foi dentro de uma taverna e não tem por que querer outra.

O que oferece: Trabalha pelo salário pago pelo taverneiro e aceita de bom grado as gorjetas dadas pelos frequentadores.



16

Nome: Belmira Pilsen

Ocupação: Garçonete da taverna

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Humana, Ordeira

Histórico e Peculiaridades: Filha do taverneiro, passa seu tempo ajudando-o a cuidar da taverna. Adora passear a cavalo por campos e montanhas altas. Ao fim de todos os dias, com a harpa que ganhou de sua avó, toca músicas épicas e recita poesias para os clientes da taverna. Às vezes Se droga escondida.

Aparência: É uma jovem mulher, com uma cara cheia de rugas e marcas de idade. Tem os olhos vermelhos devido as drogas. Tem grandes peitos caídos, pernas grossas e pés tortos e cabelos loiros compridos. Usa um avental, um vestido, até a canela, verde e botas sujas de barro.

Motivo: Apenas quer ajudar seu pai, afinal não se tem muito trabalho para uma adolescente na cidade.

O que oferece: Recebe algumas moedas de seu pai, e às vezes recebe drogas como gorjeta para alimentar seu vício.

Taverna Escama Vermelha



17

Nome: Willherm o Baixo

Ocupação: Musico, Poeta, Aventureiro

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Humano, Bardo 5, Neutro

Histórico e Peculiaridades: Filho de comerciantes, fugiu de casa seguindo uma trupe de artistas na adolescência. Após aprender as artes da poesia, do lute, dos contos e do roubo, acabou se misturando com um grupo de aventureiros. Devido a uma enfermidade recente, passou os últimos dois anos distante de aventuras.

Aparência: Abaixo da média de altura e magro, mantém sua aparência bem cuidada usando trajes de qualidade razoável. É uma pessoa de língua solta, sorriso fácil e não costuma recusar uma boa bebida, seja ela qual for e com quem for.

Motivo: Conhecer novas histórias, aventurar-se e conseguir dinheiro para pagar boa comida, bebida e mulheres.

O que oferece: Histórias, cantorias e musica por algumas moedas, escreve cartas e entrega mensagens e se confiar em um grupo de aventureiros, até mesmo poderia retornar a sua vida de aventuras.



18

Nome: Lyffar Marache, O Guaxinim.

Ocupação: Mercenário, contrabandista

Raça, Classe, Nível, Alinhamento: Halfling, Ladrão 6, Neutro.

Histórico e Peculiaridades: Mercenário experiente e, famoso contrabandista. Poucos já ouviram falar sobre Lyffar, mas muitos sabem que o Guaxinim pode conseguir quase tudo por algum peso em ouro.

Aparência: Tão baixo quanto qualquer outro Halfling. Lyffar usa roupas pesadas em tons marrom-acinzentado, o capuz esta sempre sobre sua cabeça, para ocultar sua identidade. Suas conversas são sempre diretas e curtas.

Motivo: Dinheiro e fama, mas também tem o gosto pela aventura.

O que oferece: Contrabando em geral, ervas, armas, informações... Algumas vezes aceita trabalhos que envolvem invasões, roubos mais elaborados e assassinatos.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia