

A taverna Dente do Lobo



História

Ulfur Wilk era um caçador, talvez o melhor de seu vilarejo. Conhecia as florestas como poucos na região, e sabia exatamente qual arma deveria usar para cada tipo de presa que almejasse.

Certa noite, em busca de um lobo cinzento, Ulfur foi atacado por algo muito além de suas expectativas: um gigantesco lobo, de pêlos totalmente negros, não fosse a listra avermelhada que acompanhava a coluna da fera. Para sua sorte, a criatura já estava ferida, portando algumas flechas em seu torso e um punhal em seu pescoço.

O caçador não se recorda (ao menos, é o que diz) muito bem dos fatos seguintes, mas sabe que conseguiu salvar sua vida apenas porque forçou o punhal prateado em seu caminho, matando a besta.

Depois destes fatos, Ulfur mudou, e mudou muito. Abandonara a vida de caçador, dedicando-se fervorosamente à taverna local, consumindo boa parte do estoque de bebidas e esvaziando suas economias. Sem família e outros amigos que não a bebida, o ex-caçador acabou se tornando o dono da taverna, após o misterioso desaparecimento do antigo proprietário. Rebatizando a taverna como “Dente do Lobo” (por causa do formato da adaga que salvara sua vida), Ulfur dirige o estabelecimento há dez anos, auxiliado por alguns empregados.



A Taverna

A construção é simples e rústica, feita em madeira pouco trabalhada. De fato, em temperaturas muito frias, os freqüentadores se amontoam próximos à lareira com suas bebidas e casacos.

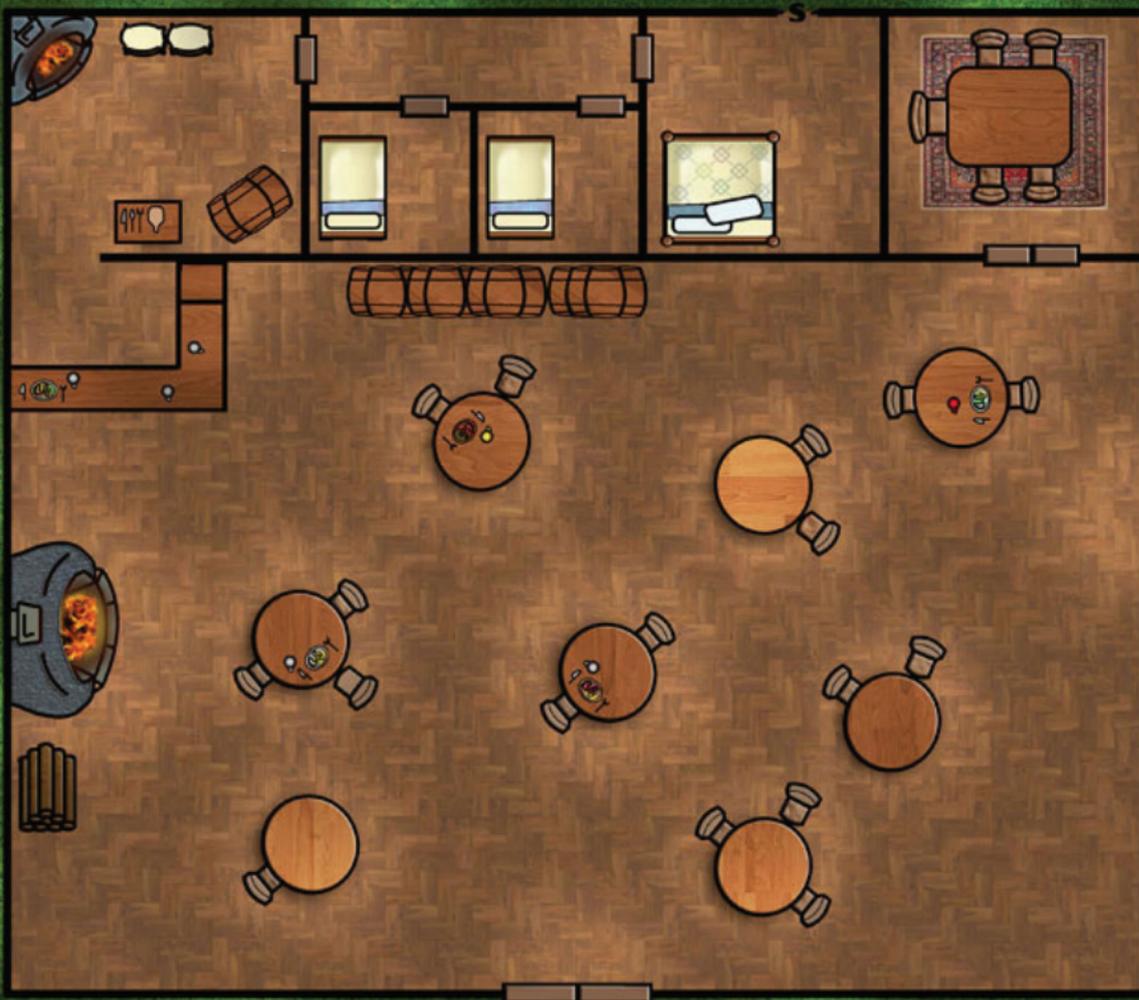
O tom lúgubre, em parte causado pela fraca iluminação, torna a taverna um local um pouco triste, com fracos sons além do estalar monótono da fogueira nos dias frios.

Algumas mesas estão espalhadas desordenadamente pelo salão, dividindo o espaço da sala com barris de cerveja que se localizam na parede oposta a porta de entrada. Não há assentos no balcão, pois Ulfur evita ao máximo a companhia ou interação com estranhos.

O antigo galpão foi transformado em dormitório, dividindo os quartos individuais através de finas paredes. Existem doze quartos, sendo que um terço deles está no mezanino, acessado através de uma escada firme de madeira.

Um corredor fora construído para ligar o galpão à taverna, de modo a evitar alguma fuga.





Taverna Dente do Lobo

Ulfur e sua equipe



Ulfur Wilk (Neutro, Homem de armas 1)
FOR 12, DES 11, CON 12, INT 10, SAB 11,
CAR 8
BA +1, DV 1 (6 pv), JP 16. ATQ 1 adaga de
prata (1d4+1)

Ulfur está no começo da casa dos 40 anos, mas aparenta muito mais. Seu rosto abatido e postura curvada lhe dão uma aparência cansada e doente.

Ele evita o contato com estranhos, e mesmo entre seus funcionários, fala apenas o necessário, em um tom baixo e rouco.

O único assunto que pode lhe interessar será algum relacionado a lobos, e mesmo assim, ele interagirá com cautela.

Toby Farnackle (Neutro)

FOR 11, DES 9, CON 10, INT 9, SAB 8, CAR 13

BA -1, DV ½ (3 pv), JP 19. ATQ 1 machado de lenha (1d6-1), 1 espada curta danificada (1d6-1)

Toby é um jovem que trabalha em tarefas diversas no Dente do Lobo. Cortar lenha, limpar o piso, comprar ingredientes, etc. Ele costuma ser prestativo, e já foi advertido por causa disso. Sua ingenuidade é notória, e muitas vezes é feito de bobo por algum cliente esperto (ou embriagado). Mesmo assim, é a pessoa que Ulfur mais confia, ainda que isso não lhe dê muitas informações sobre o passado de seu empregador. Toby mora na taverna, e não tem família conhecida.

Ostrogoff (Ordeiro, Homem de armas 4)

FOR 14, DES 10, CON 13, INT 11, SAB 10, CAR 9)

BA +4, DV 4 (27 pv), JP 15. ATQ 1 cutelo (1d6 +2)

Ostrogoff é um forasteiro de origem desconhecida. Robusto e de traços exóticos, o cozinheiro da taverna prende seu cabelo loiro e grosso num rabo de cavalo alto, no topo da cabeça. Seu bigode cor de palha cobre a boca, o que dificulta ainda mais compreender suas palavras com forte sotaque. Adora beber (e fazer bebidas), mas sabe que enquanto está de serviço, estes prazeres lhe são privados. Bonachão e de voz grave, gosta de jogos de aposta e cantar em sua língua natal, mas repetidamente é advertido e silenciado por Ulfur. Assim como Toby, Ostrogoff tem um quarto próprio.

Serviços

Como é de se esperar (pela aparência), o Dente do Lobo oferece comida e bebida simples, a preços comuns. Pães, carnes e legumes são os pedidos mais comuns, assim como cerveja e leite. Pratos podem variar entre 3 peças de cobre a 2 peças de ouro. Bebidas variam de 5 peças de cobre até 1 peça de ouro.

Com a reforma do antigo galpão, a taverna tem disponível 12 quartos individuais, ao custo de 5 peças de prata cada, e contém apenas uma cama de palha simples.

Por fim, existe uma sala que pode ser alugada para encontros e reuniões. Ela custa 5 peças de prata, mas Ulfur adverte que não fiquem mais do que um terço de dia (a menos que se renove o pagamento).

Frequentadores

O Dente do Lobo não costuma ser um local muito freqüentado, mas dificilmente estará vazio. Pessoas que buscam um local discreto de pouco movimento se encontram no local, para os mais diversos negócios. Desde o contrabandista e seu empregador, até algum ranger solitário esperando por seus contatos da cidade. A seguir, algumas sugestões de possíveis encontros e boatos:

-Djon “Três Mãos” (Caótico, Ladrão 5): contrabandista. Está à procura de uma flor negra muito rara, que pode ser facilmente encontrada nos jardins de um templo próximo.

-Ebenezar (Neutro, Clérigo 5 [druida]): homem das florestas. Um lobo raro está nas redondezas, e é um dos poucos sobreviventes de sua espécie. Ebenezar quer salvar a criatura, mas não sabe ao certo onde ela está e ainda, se conseguirá voltar ao seu círculo druídico na floresta junto com o lobo.

-Toras Punho de Pedra (Caótico, anão Homem de Armas 4): fugitivo. Escapou da prisão logo após ter sido condenado à forca, por um crime que ainda não se tem certeza do culpado. Planeja fugir até as montanhas, onde espera encontrar o lar de um primo distante, mas sabe que o caminho é perigoso.

-Philgrin / Alanta (Ordeira, elfa Maga 3): foragida. A elfa está disfarçada de homem, apresentando um jovem vendedor. Sua vila foi tomada por um grupo político oposto, e recusando-se a seguir as leis vigentes, tornou-se uma foragida. Esta prometida de casamento para o filho do chefe atual de seu povoado.

- Hamilcar Buchoforte (Caótico, halfling Clérigo 6 [cultista]): fora da lei. Este sombrio halfling é um cultista em busca de um símbolo profano, perdido em ruínas próximas. Primeiro, ele quer saber se as ruínas ainda abrigam monstros desconhecidos, e para isso, poderá enganar qualquer um com a promessa de trabalho fácil.

-Hellen Saair (Neutra, camponesa): desconsolada. O noivo de Hellen foi morto por uma criatura na floresta. A jovem camponesa só pensa em vingança, mas não tem forças para tal. Seu único consolo é o irmão que a acompanha, um garoto cego que durante a lua crescente, tem estranhas visões de criaturas noturnas.

- **Adon Hauer (Ordeiro, mercador): preocupado.** Sua carga está 2 dias atrasada. Ele não sabe o que pode estar causando esta demora, mas se não receber sua encomenda de ervas e especiarias, elas podem estragar se não forem tratadas. Boatos de ladrões em robes negros o preocupam.

- **Grunt Sanguenegro (Caótico, meio orc): atordoado.** Facilmente confundido com um homem muito feio, Grunt não faz idéia do que é a criatura fantasmagórica que destruiu seu acampamento. Aparentemente, todos morreram, e a criatura buscava um amuleto que pertencia ao líder de seu grupo.

A large, irregular red ink splatter graphic is positioned in the lower right quadrant of the page. It has a textured, fibrous appearance, resembling a bloodstain or a splash of paint. The color is a deep, vibrant red, and it has several smaller, satellite splatters extending to the left and right.

Créditos

Texto: Rafael Beltrame

Capa: Diego Madia

Mapa: Felipe Leandro PEP

Ilustrações: Diego Madia

Diagramação: Thiago Edwardo

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.