

## 1. Visão Geral

A taverna é o principal ponto de encontro social para aventureiros, viajantes, moradores locais e informantes. Serve como espaço de descanso, obtenção de rumores, contratação de serviços informais e, ocasionalmente, eventos únicos.

---

## 2. Funções e Serviços

### 2.1. Refeição e Bebida

- Oferece comidas típicas, cervejas locais, bebidas exóticas.
- Pode recuperar pequenas quantidades de PV ou melhorar o humor (roleplay).
- Comando: `/refeicao`, `/beber`, `/menu`

### 2.2. Aluguel de Quarto

- Quartos simples ou luxuosos para descanso entre aventuras.
- Pode oferecer recuperação de PV, remoção de níveis de exaustão, ou bônus temporários.
- Comando: `/alugar_quarto <simples|luxo>`

### 2.3. Jogos e Apostas

- Dados, cartas, tabuleiros ou competições entre jogadores.
- Possibilidade de ganhar ou perder ouro.
- Comando: `/jogar_dados`, `/aposta`, `/competir`

### 2.4. Rumores e Informações

- Jogadores podem gastar moedas ou usar Carisma para obter rumores.
- Rumores podem levar a segredos, ganchos de missão ou alertas locais.
- Comando: `/ouvir_rumores`, `/coletar_informacoes`

### 2.5. Contratação de NPCs

- Mercenários, guias, bardos ou trabalhadores podem ser contratados.
- Custos variam por tipo e duração.
- Comando: `/contratar_npc <tipo>`

### 2.6. Eventos Aleatórios

- Brigas, apresentações musicais, visitas de nobres, pregadores ou mensageiros.
  - Eventos podem afetar todos os presentes ou criar ganchos de aventura.
  - Pode ocorrer automaticamente ou via comando `/evento_taverna`
-

### 3. Reputação e Benefícios

- Frequentadores constantes podem ganhar favores do dono da taverna.
  - Jogadores com boa reputação recebem desconto ou acesso exclusivo a informações.
  - Brigas ou comportamentos problemáticos podem causar banimento temporário.
- 

### 4. Expansões Futuras

- Sistema de criação de bebida própria (microcervejaria)
  - Torneios de jogos regulares com prêmios
  - Sistema de música e performance para bardos (ganhar gorjetas)
- 

Documento inicial da Taverna da Cidade, pronto para expansão com cardápio, eventos únicos, interações com NPCs e sistemas de jogos mais detalhados.