

DUNGEONS & DRAGONS

Fytor

NOME

neutro

ALINHAMENTO

Guerreiro

CLASSE

TÍTULO



tem 3 filhos que o odeiam
e 5 ex-esposas raivosas.

ATRIBUTOS

Ajustes

FOR

14

+1

Acerto e dano em
corpo-a-corpo,
abrir portas

INT

19

0

Idiomas, erudição

SAB

13

+1

Proteção contra
feitiços

DES

14

+1

Ataques à
distância, CA

CON

10

0

Pontos de vida

CAR

10

0

Moral e número de
auxiliares, reações

JOGADAS DE PROTEÇÃO

12

MORTE ou VENENO

13

VARINHAS

14

PARALISIA ou PETRIFICAÇÃO

15

SOPRO

16

FEITIÇOS, CETROS ou CAJADOS

PONTOS DE VIDA

4

MÁX

ATUAIS

D8

DADO DE VIDA

→ armadura

CA

17

→ ataque

THACO

+1

NÍVEL

1

HABILIDADES ESPECIAIS

Perícias de ladrão, feitiços, etc.

cansaço.

XP ATUAL

262

XP

PRÓX. NÍVEL

2000

XP

BÔNUS %

5

Passo. brandão

+ muralhas bem guardadas

leitos $\left\{ \begin{array}{l} + \text{tem uma família de anões que morava na} \\ \text{mata que está sumida} \\ + \text{dragão} \rightarrow \text{falar com prefeito (Eric)} \\ + \text{sem suprimentos (comerciantes não chegavam)} \end{array} \right.$

★ A GANGUE ★

Don Magnus maximus, Cornellius, Teodosi + Fytor

10 pratas = 1 ouro

1000 po - recompensa

Caçador Jorge - único sobrevivente (Ovo de ouro)
noite, perto de uma caverna ao pé da montanha
↳ 2h de caminhada

Bruxa - na mata

↳ alquimista encheu ela.

Ladrão (últimas duas semanas)

↳ pegando só o Ovo - os suprimentos (os barris
de cacem)

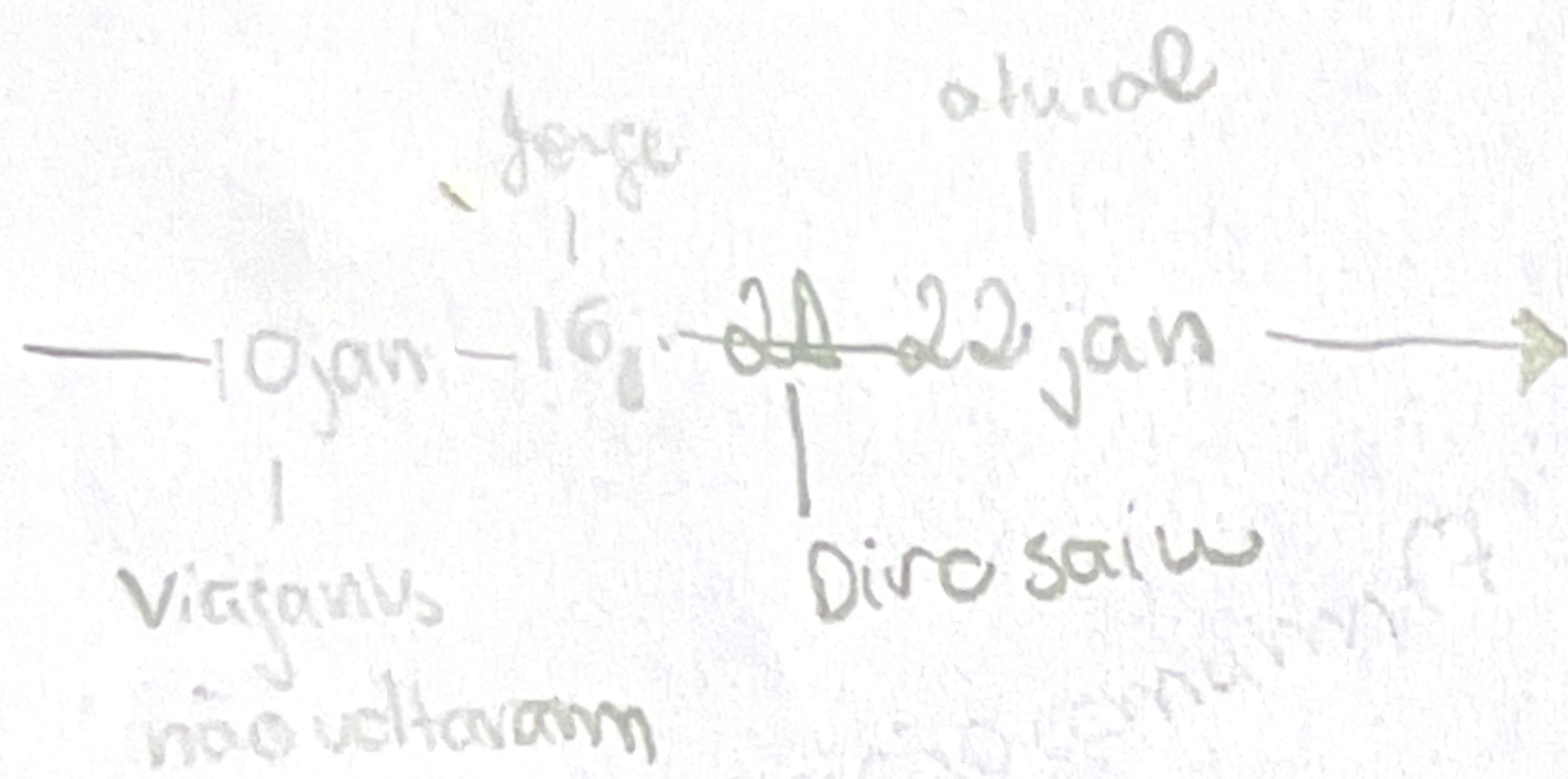
Fazendeiro - viu dragão (trem grande
vermelho com asas), espantou ele com o
cachaço e seus filhos foram atrás dele. (norte)

Don Brandão - matou um dragão com a
espada mágica.

↳ prata que trazia o poder da luz

Dragão (jorge): uícomas negras, cheiro de
podridão - nada puxou; saliva fumegante
grande pra cacete.

Bruixa (jorge) - lute: 4h de caminhada.
Transforma as pedras em arbustos.



Pote de ouro: nas ruínas das florestas, abaixo
de um arbusto aos fundos, está o pote.
↳ reluzente.

↳ 1h e tanto de caminhada (norte)
Ocupado por um grupo de um homem
que se denomina rei.

↳ violentos, asquerosos, verdes e com
armas.

Citrina da luz de fogo.

Túmulo Don Brandão.

Faytor
Nome

DUNGEONS & DRAGONS

Camado
Título

Guerrero
Classe

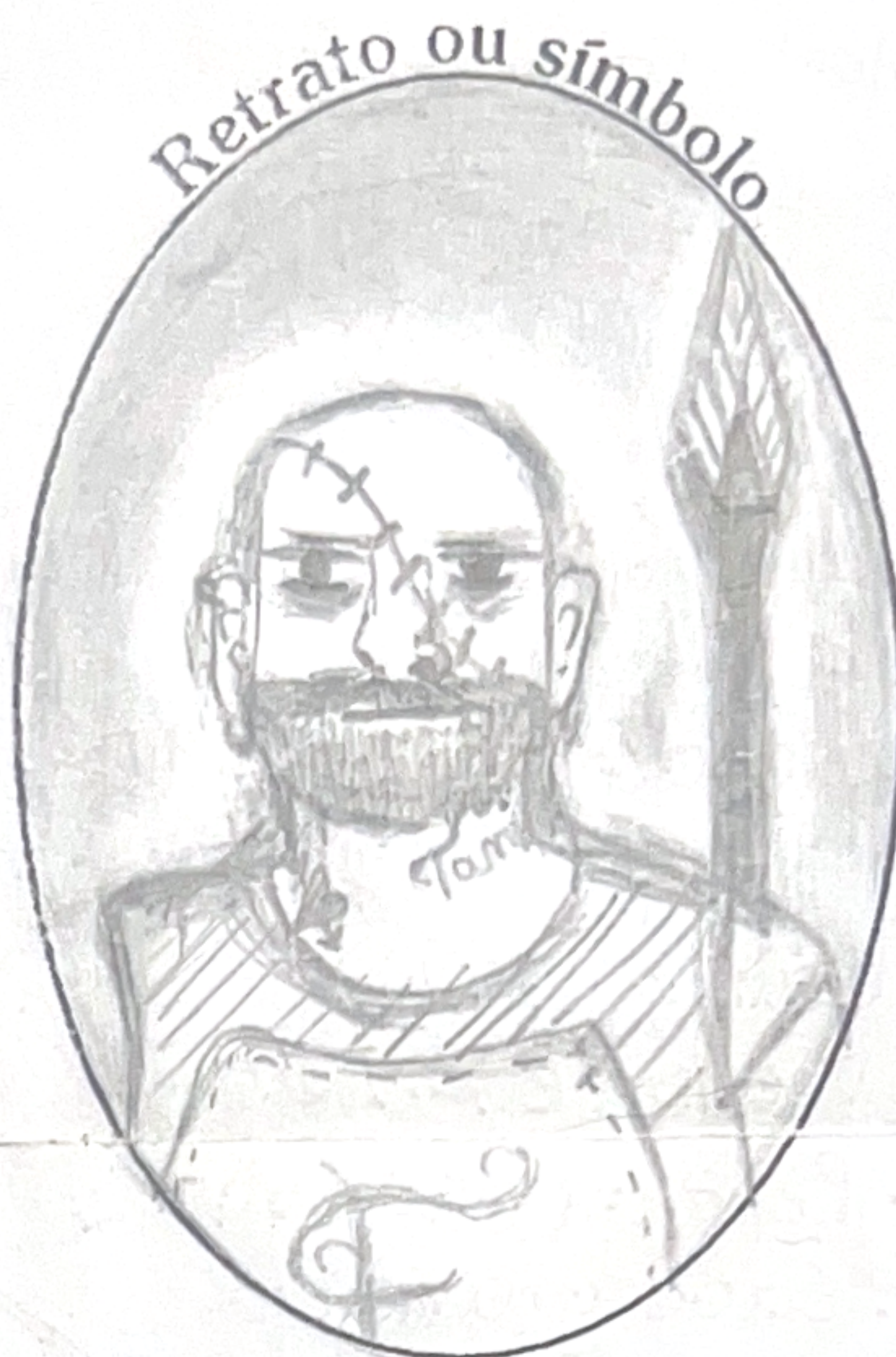
BASIC / EXPERT
Ficha de personagem

neutra
Alinhamento

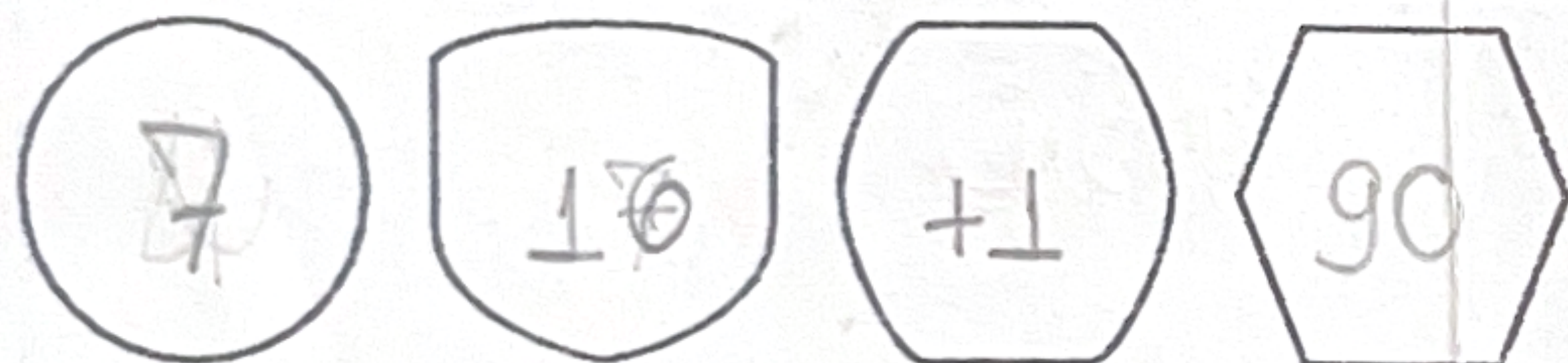
Atributos

Ajustes

FOR	13	+1	Ataques e dano em corpo-a-corpo, Abrir portas
INT	9	0	Idiomas conhecidos, Erudição
SAB	13	+1	Proteção contra Feitiços
DES	14	+1	Ataques à distância, Classe de Armadura
CON	10	0	Pontos de vida
CAR	10	0	Moral e número de auxiliares, Reações



Pontos de Vida Classe de Armadura Bônus de Ataque Movimento



Jogadas de Proteção

12	Morte ou Veneno
13	Varinhas mágicas
14	Paralisia ou Petrificação
15	Sopro de dragão
16	Feitiços, Cetros ou Cajados

Nível 3

Idiomas

Língua comum

XP ATUAL 4.628

XP PRÓX. NÍVEL 8000

XP BONUS % 5

* na mochila

Equipamentos

1. Placas (500 mo)
2. Cinto (100 mo)
3. Chá de mandrágora* (2)
4. Lampião (3 h ainda)
5. Mochila (80 mo)
6. Perdeneira*
7. Corda (14,5 m)*
8. Lona (1 m²)*
9. Pregos (10)*
10. Ração comum (5 dias)*
11. Ração de magnum (6 dias)
12. Vara (3 m)*
13. Tochas (6)*
14. Pé de cabra* *
15. Saco grande
16. Saco de dormir*
17. Espinhos*
18. 2 pesos de umto
19. Cantilex*
20. Óleo (2x)*
21. Espada mágica
(30 po) - 06 + 1

Dinheiro

45 po 1397 po
5 pp
1 cobre
levando 50 po

Habilidades Especiais

22. Essência de acônito*
23. 1 dose de veneno de aranha*
24. Rede com peso na ponta*

Outras anotações

660
760 - 18 m

Tesouros

- Pedra encantada 100 po

- Perólas: ~~88~~ (60 po cada) - eram 10

- Amuleto (bidente) / um amuleto prateado / dados de ossos coloridos.
↳ brincar no escuridão

- Coração de ouro do gigante 800 po

+ 1 roção para Tomás

— . —
Leneal está começando a fugir para uma cidade ao sul

Legumes ou máscara mortuária + carta de amor da Ingrid

→ Fomos para os jardins

→ Gigante - 5 m

↳ ficou dormindo no mínimo 2 h - mexemos nele e ele não reagiu.

Próxima sessão

→ Entrega vaso de trevo + água essência

+315

1521 de xp

Fytor

Atributos	Ajustes	Pontos de vida	Classe de Armadura	Bônus de Magia	Movimento
FOR 14	+1	4	17	+1	90
INT 9	0				
SAB 13	+1				
DES 14	+1				
CON 10	0				
CAR 10	0				

Jogadas de proteção

(12) Morte ou veneno

(13) Varinhas mágicas

(14) Paralisia ou petrificação

(15) Sopro de dragão

(16) Feitiços, curtos ou caçados

Equipamentos

- Placas (500 mo)
- Escudo (100 mo)
- Chá de mandrágora (2)
- Mochila* (80 mo)

- Lona* (2m²)

- Pregos* (10)

- Raças comuns* (2)

- Maça (D6) - 30mo

- Vara (3m)

- Tocha (6)*

- Pé de cabra*

~~Vinho Frasco de~~
~~vinho com vinho de~~
~~jaume + 0,5L~~

76 3 mo em peso

- Saco grande

- Saco de dormir*

- Espinhos*

- 2 baldes de cinza

~~Vaso de trevas*~~

- Cantile*

- Frasco* com vinho
de jaume 0,5L

- Refeição 2 dias

~~do vinho dos~~
~~jaumes~~

- Perdeneira*
- Corda* (14,5m)
- Lampião

16 po

1 cobre

** demão de presente pro porco em nome da Ingrid com uma cauda dele

Genim: gnomo pinador

↳ deu para nós uma grande produção econômica (100 po)

* porco dos alhos além das montanhas.

Grijo que habita a região das montanhas

- Bichinhos um pouco de: exatitudes como a do ego da buxa - 9 de 1m
- ↳ pegamos duas pírcas (120 po as duas)

2ª versão

23/01/47

contratar Hilda 1 po por dia + $\frac{1}{2}$ cota do tesouro
↳ lutar em combate

Vivian

Presença obscura na mata, as fadas andam
seletas e inquietas
↳ Não sabe sobre o dragão.

Besque nas matas ao oeste → seiva das árvores que
adormece qualquer coisa. Guardado pelos faunos
↳ atoma doce.

as fadas não valorizam < gestam de itens
dinheiro. sentimentais.

→ as mães visitavam ela 1 vez ao mês, mas km
1 mês que ela não sabe deles.

no lago da bruxa:

3 moedas + 1 par de braceletes + bainha de ouro
200 po 400 po

Indo para o túmulo do Don B.
↳ próximo ao rio

Depois de 40 min. → clareira - cabana com o gigante
1 colar de ouro + saco mexendo.

Túmulo

- Na parede, tem um mural de um cavaleiro desgostado

Hilda - Cornelius - Don - Tecos - Eu

1ª sala: mexicanos

João matando um dragão puto ~~em~~ enfiando a espada na boca dele.

Pedras preciosas encrustadas na parede (230 po).

2ª sala: grandonça

6 esculturas - trabalham para Rogburn

↳ com adagas e espadas - vão nos guiar

Têm zumbis no nível de baixo.

Alcovas com urnas

3ª sala: secreta

Ban no meio e prateleiras com castiçais e ⁷velas

↳ cajado e robes monásticos

(Santo Arthur engravado).

3 velas e $\frac{1}{2}$ = 1 tocha.

4ª sala: estátuas de cavaleiros

Bravura
espada e
escudo.

sabedoria
livro na mão

PIEDADE
cajado e
mãe em
ruça

dever
↳ carregando
fardo

5ª sala: "capela"

6 bancos enfileirados com estátua de Santo Arthur no fundo.

2º nível

corredor úmido, goblins mortos enquanto corriam

Hilda Don
Comelusteedon
Fytor
Goblins

6ª sala: altar com estátua no meio

10 pedras ao redor e tigelas com sementes

crânio rindo



→ Don e Hilda
esmagavam ele.

7ª sala: escultura com estátua no meio - moça com
espada na ponta dela.

8ª túmulo Brandão

espada: "todas as sombras se submetem à minha
luz."

Combate contra esqueleto de 2m



← máscara jinebre
250 po

3ª sessão

metade da manhã - perece surtada

↳ os mensageiros do preito voltaram - o senhor se recusou em enviar ~~parangaitas~~. homens e não taxar igual

• fevereiro: preparando

• março: cozeita

+ Guja - padre Gueneme

Sto Antônio: pouco renovado hoje, mas foi importante

(leitorou uma cogada que explicou os fatos para o moço - permitiu que o povoado existisse) - séculos antes do D. Brondão.

+ Ingrid

citrima da cus do yego = explosiva

+ Varik

↳ tem sido atormentado toda noite por uma yoda que deixa "macumba" para ele.

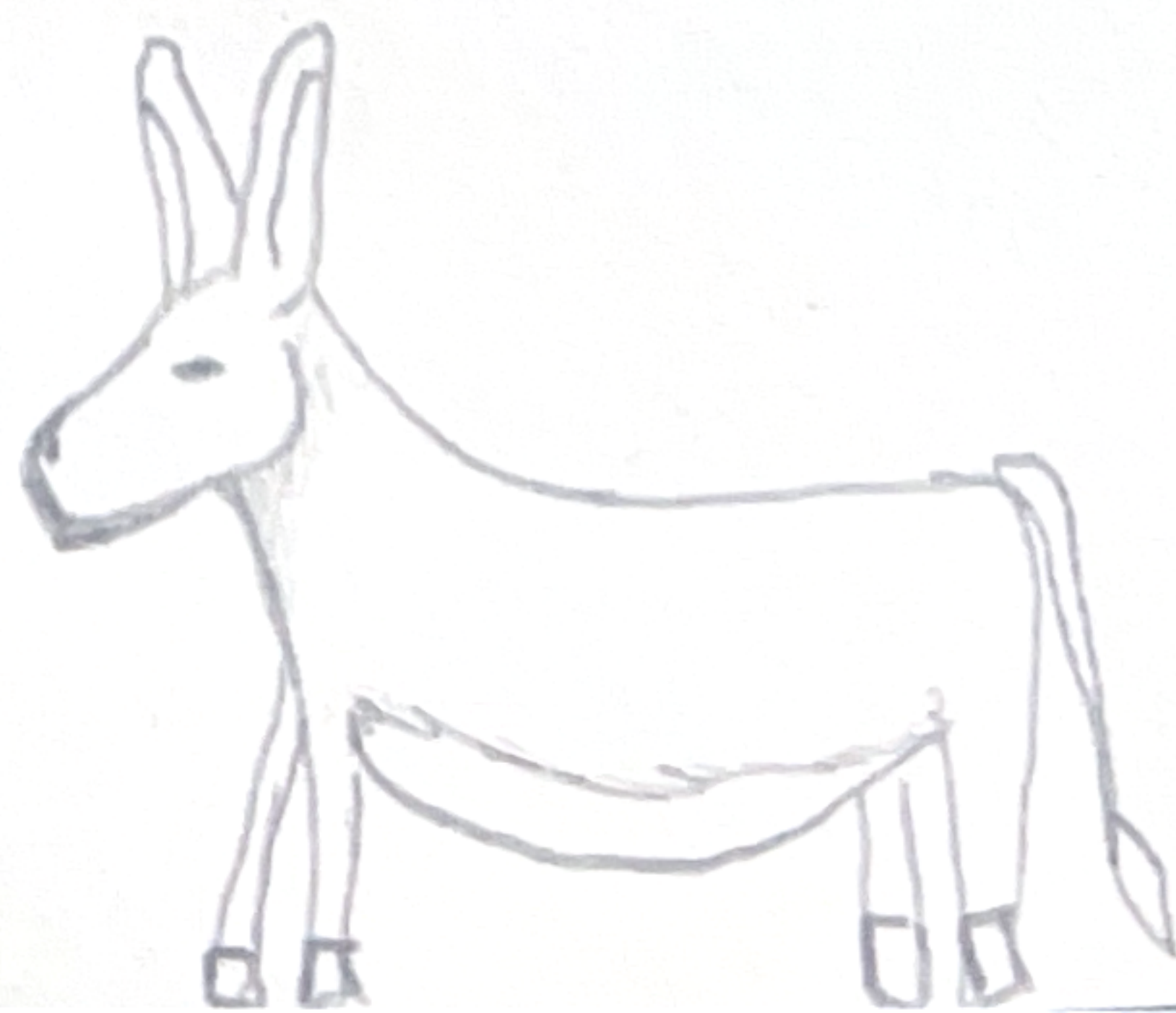
↳ Flores + talismãs.

Ingrid → Varik

+ Encontro com 5 elfos + 2 cachorros

Texeiro do Sigurd (frígido)

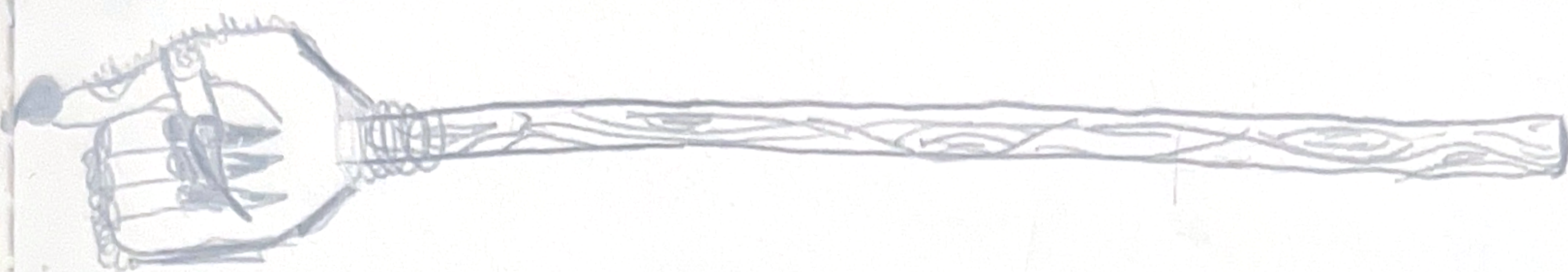
Teresa e Ameixa ♡



rio: desse, 6m de largura

→ homem - tronco (dm, 5)

↳ amarra a mão dele na ponta da vara

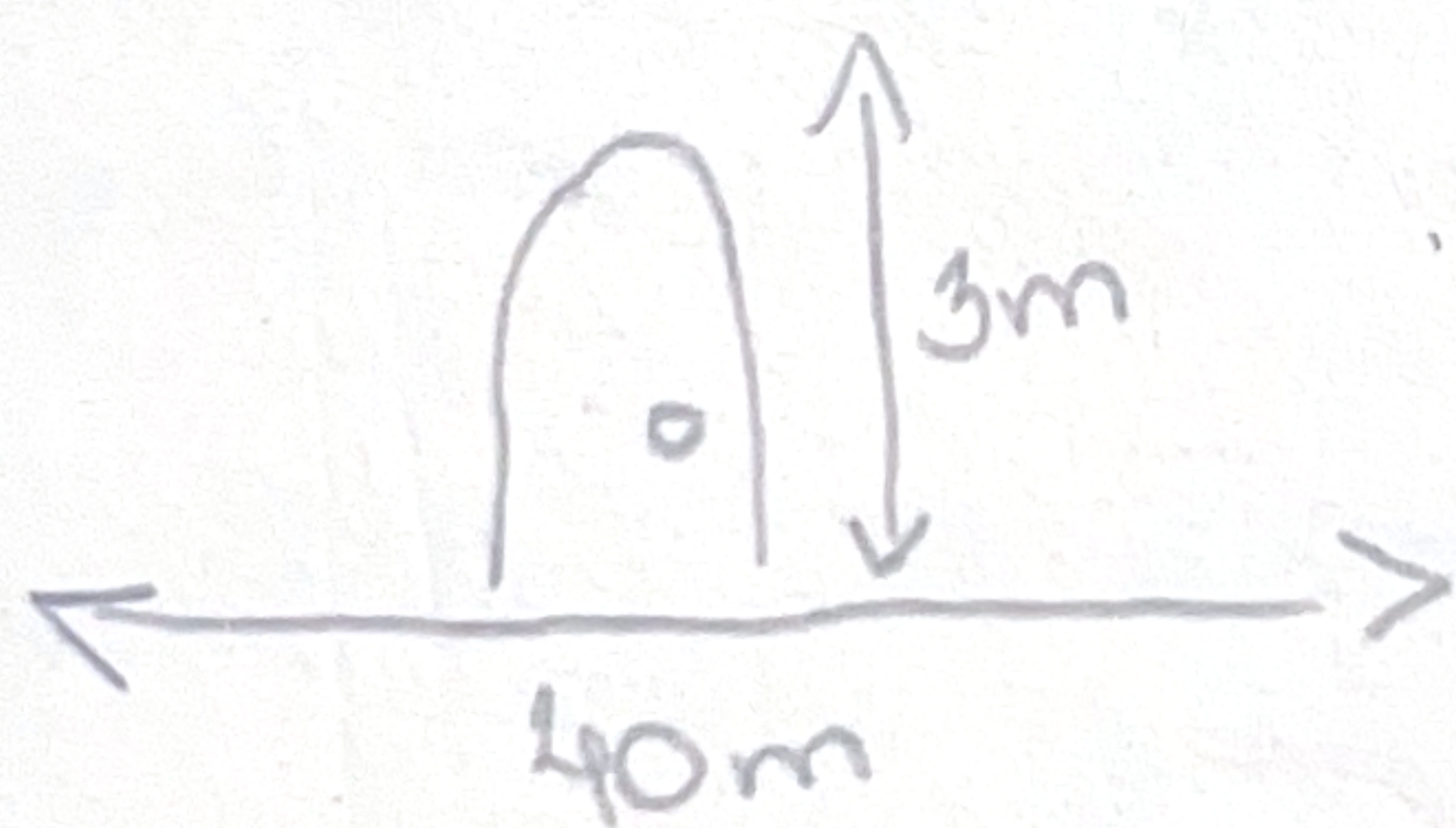


14h: chegamos no túmulo, os goblins
estão nos esperando

→ montamos uma cobertura para a carruca

→ ruínas em formato de T, com goblins dentro

↳ castelo do Regbur



Regbur = homem-javali

↳ tem um anel verde que brilha quando
ele estaca os dedos - para controlar
os goblins.

→ Nos dá uma corda que "nos permite
carregar qualquer coisa" - é mágica (6m)

Ao norte
da floresta

montanhas Brumas

4. sessão

↓
sumo de onde fica o dragão

são o limite entre os reinos unificados
e o Ermo (lugar com ruínas e fontes).

→ Thedor perseguiu um goblin na floresta
e morreu

→ Troll do rio = continua vivo, tem que
queimar o corpo dele.

• Se juntarmos a Ingrid com o Varik, ela
vai nos dar a pedra

→ quando espeta a joia,
explode violentamente.

Sto. Arthur foi necrado em uma tumba próxima
a um lago. (na floresta)

↳ nos registos da igreja, está uma dúvida
sobre a vida e a morte dele.

• vimos uma raposa que brinca na floresta

5: sessão

Árvores caídas, vegetação invadida (não necessariamente queimada)

estão com as novas arvores

Thomas - Helena - Hieda - Madhu - Rumi -
Malzarvic

→ cheiro forte de enxofre

→ o dragão passou por ali, mas eles não
o viraram

$$L_1 = 12$$

$$L_4 = \text{X}$$

$$L_5 = 4$$

$$L_2 = \text{X}$$

$$L_3 = 7$$

$$L_6 = 13$$

- Vamos tentar fazer a mesma coisa de novo
- Dragão muito provavelmente joga ácido e não joga
- * Os goblins estão esbarrando, tentando chegar a parte aberta dos túneis.
- ↳ 3 carinhões

Rogdun foi MORTO - M.M. tá com o anel

Anel = teste de resistência, encantar pedras.

↳ tem um limite diário

→ Tesouro = 1.000 po

morreu ←

→ 20 goblins mortos

5 guerreiros = Frack, Braz, Frink, Tiz, Culd

→ Arquivo de trevos de quatro folhas mais vouchers - BEM GRANDES

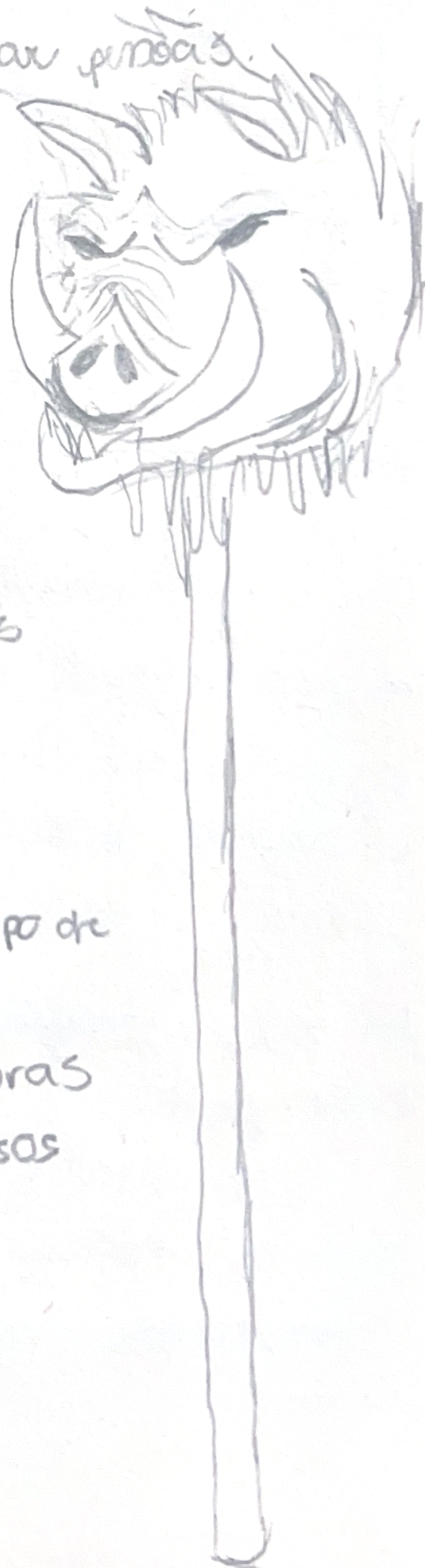
↳ Tesouro Naglin: 500 po



B: coordenar grupo de
caça

F: coordenar obras

T: coordenar nossas
aposentos



Retornamos para a tumba de D. Brandão

↳ extern:

54 D.M

H C

F. N.

→ o monstro de gosma saiu - meio ácido.

→ Os vários goblins que estavam mortos perto da

escada desapareceram.

Athanel: seu misterioso vindo de outro mundo, método de destruição do conhecimento e do xelo.

• Cubo pardo = é ajudado pelo jogo e foi matado pela maça

9: sala: piscina com camada de algas na superfície profundidade de 1,5m.

↳ gosma me puxou e está me digerindo.
↳ ressurdeada

→ Corredor 3º nível: vários animais da floresta correndo na direção da escada. No final, km e Santo Arthur com outros humanos, aparentemente expulsando estes animais.

10: sala = ângulas quebradas, com restos mortais decompostos.

↳ 12 ratos gigantes, sobram 6 → eles não querem ir para a sala sul

↳ matamos mais 3 = os restantes correm para o sul.

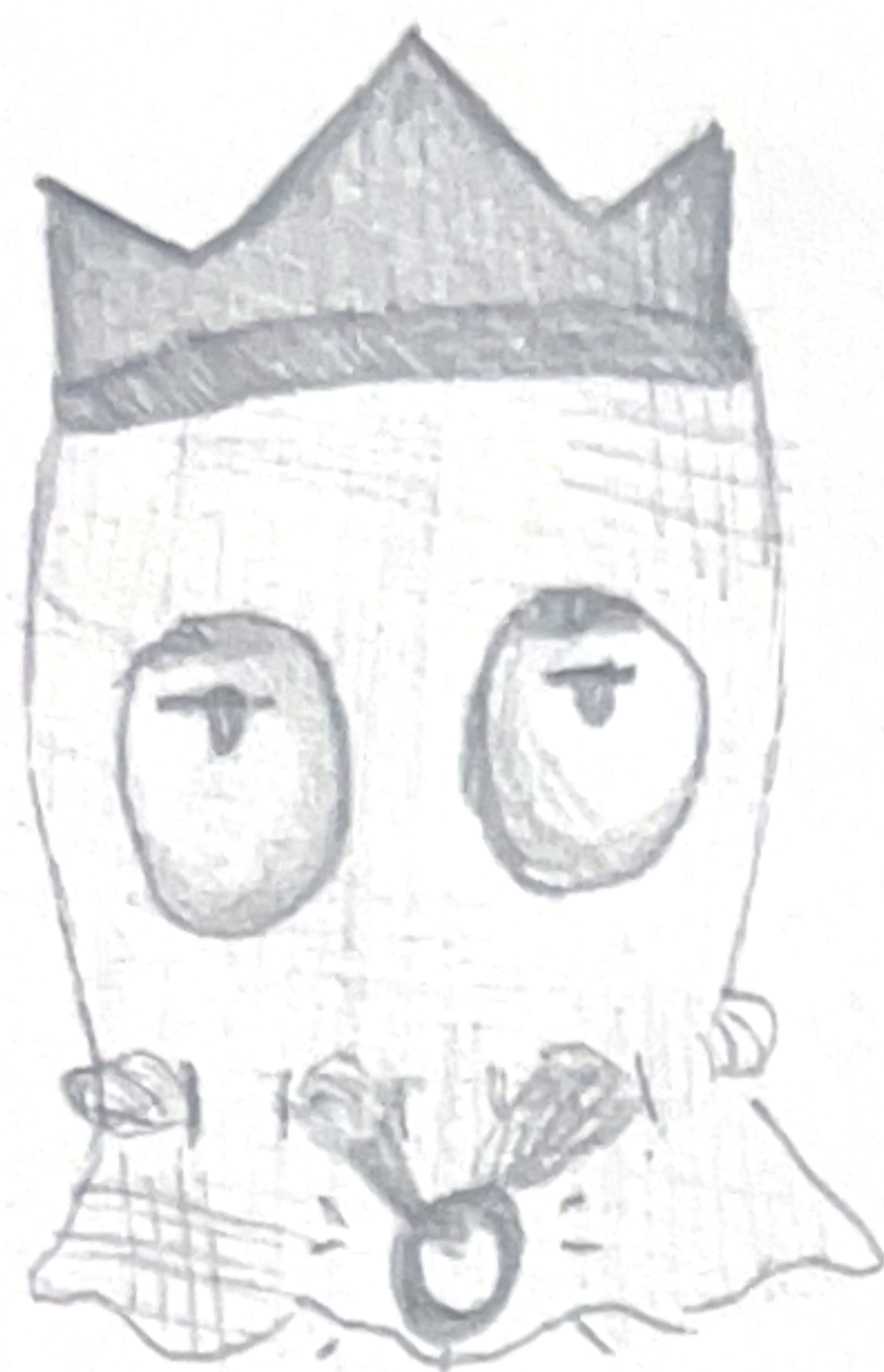
11 - sala = cheiro extremamente doce. Gânjeras
tampadas

↳ lembram flores - lavanda

↳ Parece ser um óleo perfumado - é inflamável,
mas queima rápido.

↳ colocamos duas ânforas ao lado da porta ao
sul e levamos uma com a gink.

→ Cerimônia de coroação



Os goblins querem tomar
sangue de dragão.

→ anel que brilha no escuro

→ Ingrid e Varik ficaram!

→ Ela nos entrega a pedra e diz que se ela
for exposta a chamas, ela explode.

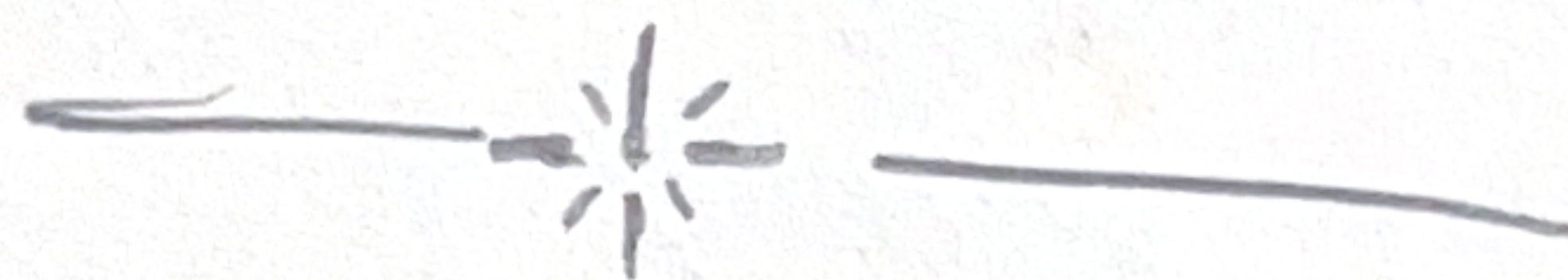
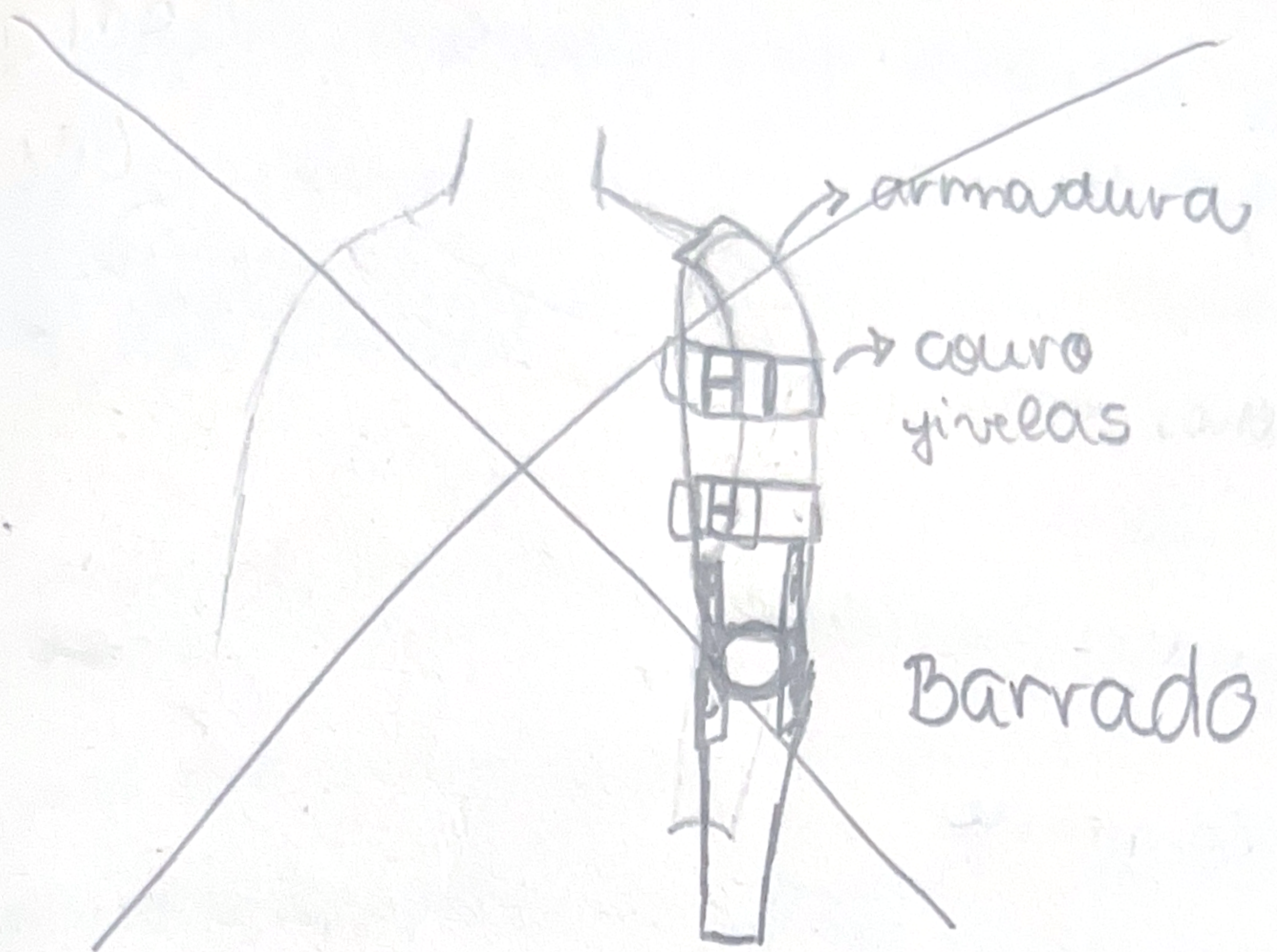
↳ CITRINA DA LUZ DE FOGO

→ com seguintes duas vacas:

→ Caator grande com um tronco de árvore =
madeira sumo do norte.

O DRAGÃO!

→ Matamos ele, mas eu perdi um braço.



9ª sessão

Espada mágica do dragão: mais curta,
a guarda é decorada com pedras preciosas
em tons de azul



G DM L C M N F H G

voltamos para
tumba de D. Brandão

*perguntar para os jovens estátua homem
nu com galhadas.

↳ perguntar também sobre o cogado do
mural

→ sala enchebta por teias de aranha

↓
aranha grande

- pilhas com esauos quebrados e metais enferrujados

- paredes = hackis de pendurao armas

→ salão grande

- 8 cadeiras de pedra viradas para o centro

- uma mesa com um vaso vazio

- apusos com pessoas fazendo atividades recreativas.

→ 9 queiroes de pedra com longas, caros
vovrosas e compridas.

↳ deitamos elase quebramos as pontas
das longas
→ gosma fantasmagórica (como se fosse
tinta deroubada em água)

→ sala com sacóyago¹ de pedra com tampa
aberta = cheiro de morte

ALFRE . . .

ma tampa

→ sala com sarcófago 2 = corpo com
bacia aberta y duas ^{de platina} moldas nas orelhas e
algo nas mãos → duas pedras lisas com
runas entalhadas

MIRD

→ insígnia de um urso (se urso).

→ sala com sarcófago 3 = tampa com
crasto entalhado (deconsando), mesa
com garrafas (3 verdes, 4 roxas e 1
amarela).

^{↳ fumaca}
• parede com murais que depictam
uma floresta

• dentro tem um esqueleto sem cabeça
empunhando um machado, ao abrir
o sarcófago se levanta e ataca.

→ sala com estantes, onde ficam pergaminhos
(arruinados pelo tempo). Lá tem uma escrivan-
inha com um livro decorado (parece ser
religioso = "As vidas dos santos") - escrito em
litúrgico.

• dentro das gavetas = moedas, pincéis e
fitas secas.

- dentro do baú têm pedras entalhadas em formatos geométricos (pedras exóticas)

→ fechamos a porta do túmulo do D. Brândão.

10ª sessão

Sto. Arthur - na época do Rei Urso (1000 anos atrás), ajudou a expulsar as fadas da floresta para tornar a região habitável.

↳ Entrada nas montanhas próximo a um lago e uma nascente. Não sabemos a causa da sua morte.

Sumar: • conde de Malva desapareceu há mais de um ano no seu castelo, na serra de Islet. Ele estaria cheio de monstros

- desertores da guerra os que estão marchando para o norte = saqueiam pequenas vilas e viajantes. Grupo Machados do prato.

- Ao leste, os guardiões ouviram um chamado para quem quiser lutar pelo continente de Erros. D. Abelardo está a caminho.

→ A Vivian pode arrumar meu braco se a gente levar a coroa de um troll.

↳ tem um corio de trolls adentrando a mata do Noroeste = noroeste seguindo as montanhas.

• Encontramos com dois gigantes que convocam tempestades nas montanhas ao este.

- dois selvagens

Túmulo Sto. Arthur

→ fica em um "paredão"

→ duas portas com estatuas do lado

↳ representam jovens com chifres muito tortos de bracos abertos.

engravadas com pedras apelhadas de pink
e uma pedra com galhadas.

"Aqui deitou-se Arthur e ergueu-se..."



① Entrada: inscrição em cima da porta

Murais apagados: Sto. Arthur sendo invocado por humanos.

② Muros apagados. representam figuras como
os jaumes da entrada carregando tigelas com
moedas (situação ritualística)

→ humano
Esqueleto com um saco de pão - sem
dominado - pau que foi danificado.

→ A porta ao leste é de pedra, entalhada
"caminho da constrição".

→ As outras portas são de madeira.

③ Entalhes gravados em metal nas paredes que
refletem a luz do lampião:

Oeste: rosto gravado de uma figura de jaume.

leste: porta

→ tem uma espécie de "filme" que cobre esses
entalhes = rizomas de fungos que brilham.

São humanoides cobertos de fungos.

④ Sala profunda com um altar no meio
saliências que parecem fungos nas paredes.
grade na parede ao leste.

→ Na volta, encontramos 8 lobisomens.