

"Com a imaginação de vocês, adentrem o nosso novo mundo, uma vila aos pés de um conjunto de montanhas, uma vila rica em vegetação e árvores frutíferas"

Elfend.

80 por cento elfos ou descendentes.

Resto viajantes orcs e outras raças.

## **Taverna**

Encontros festa e bebida

Ponto de partida para aventureiros iniciantes.

Movimentada

Barulhenta

## **quadro missões**

" local onde pessoas compram ajuda para uma tarefa por determinada quantia, o que geralmente um aventureiro o atende."

Há uma pessoa observando uma única missão.

## **MAPAS**

Sr Domaz Ging

Personalidade: Simpático, sempre família, médico

Informações: trabalho, criança para a casa dos avós

Srt Dominic Ging

Personalidade: calada, problemas de fala, simpática.

Edward Ging

Personalidade: atentado, não aceita não como resposta, teste persuasão para intimidade, ama docês, odeia insetos, brincadeiras.

Força: 1

Destreza: 3

Constituição: 1

Inteligência: 2

Sabedoria: 2

Carisma: 1

Informações: não sabe de nada, chama seus pais pelo nome.

**Histórico:** Cresceu até seus 3 anos trancado em um quarto escuro, onde pouco a pouco se afogava em seus próprios poderes e tentava fugir

O forçavam a usar seus poderes em escravos de outros reinos.

Poder:

Adentrar a mente e passado das pessoas

Passar pessoas para a mente das outras

Fazer pressão psicológica nas pessoas.

**\*FLORESTA DE JURAH\***

Urso grande: vida defesa:10

Ataques: garra: 1d10

Garra: 1d6

Joga seu corpo no oponente, o jogando contra o chão, teste resistência = 12. Dano: 2d6

Força: 3

Destreza: 1

Veados 2 vida: 8 defesa: 15

Ataques:

galhada, 1d8

Bote: corre, levanta = teste resistência: 12.

Dano: 2d6

Força: 2

Destreza: 3

Contém insetos de seus corpos, saindo dos olhos, bocas e ouvidos.

Frutinhas: teste natureza/Sobrevivência: 12

Dano: 1d6

Porto bello

\*Silo\*

Ervas amarelas e vermelhas.

Sintomas: tontura, alucinações, parede se movendo, sua mão conversar com vc.

Curral:

Coguvacas mortas, insetos adentro de seu corpo, comendo sua carne.

Flagelos dourados espalhados por seu corpo.

Sala= caixas: velas e fósforos, livros:  
3 livros empoeirados.

Plantio: plantações e tratores.

Casca de ovos 3m, brilho amarelo e gosma.

\*miss mello\*

Nome: Sra.Unastine

Idade: 110

Vidente

Personalidade:

Fala lento, fala baixo

Informações: Não consigo ler a aura deste garoto, é como se ele me bloqueasse.

Dark: Aura amarelada, metade roxa.

Lulyem: Aura roxa, metade vermelho e um pingo de amarelo

(Traumatizada, sangue e um pouco de bondade)

**\*Hotel\***

Atendente: gnomo, "tenha uma boa noite"

Otimista e carismática

Porta do banheiro com furinhos.

Camas enferrujadas, 2 camas.

Embaixo delas, cordas e velas.

Armário: roupas velhas, kit médico, lanterna e esqueiros.

No canto, bolachas e ração.

**\*Teste percepção\***

Ataque terrasque, quem está próximo.

=15 dano: 1d6

Situação:

Vocês encontraram três pergaminhos velhos

Vocês tem um braço apodrecido amarrado num pano

A sua missão, a criança foi sequestrada

Vocês se encontram em frente de um túnel causado por um ataquirle do tal monstro.

**\*TÚNEL\***

Visão no escuro

**\*Direita\***

Escuro

Insetos por todo o lado, besouros, baratas, gafanhotos.

Buraco no chão, com uma madeira para passar.

Teste resistência: 12.

\*sala a baixo\*

Bebês do monstro de 3 m de altura.

\_atacar\_: 1d8 dano, defesa: 10 vida: 6

\_domar\_ dado: 12

Carinhoso, fiel.

Ed: Desmaiado no canto da sala.

\*sala alto\*:

Escura

Cheiro muito forte.

Corpos carbonizados mergulhado na gosma.

\*Esquerda\*

Substância gelatinosa: •ácido

•amônia

•grudento

•inflamável

Caminho estreito: 30 cm de altura e largura.



Escuro

Buraco no chão:

\*sala\*

Média, fede amônia, gosma no chão, pouca luz.

Ovos de 3 metros no canto esquerdo, e no direito uma jaula com uma massa pulsante, cercada de raízes e cipós.

\*Raízes\*: teste esquiva/resistência: 1d8 dano.

\*Ovos\*: 3 metros, casca extremamente dura, reage a fogo.

\*Templo\*

Médio, rochas, paredes cinzentas de pólvora, também arranhões, foices atiradas ao chão velhas com o tempo, e ao centro da sala, um altar com um elmo desgastado pelo fogo e em seu interior "marfim".

Luta final

Gritos >> ataque

Vida: 150

Ataque:

**\*TERRASQUE\***

Vida: 150. Def=20

F=7 D=3 C=5

Ataque:

Calda 2d6

Mord 3d6

Som: 2d6, res:18 1d6

Gosma: resistência: 18

Fraq: fogo.

For=5

Dest: 4

**MEPHISTO AMAKIIR**

- Bruto e delicado, direto e sincero

Informações: a caminho da vila de Melora, não aceita ajuda e não oferece.