

# DM1 – Extra: Personagens de "A Fortaleza da Neve Prateada"

*“Eu sei o que você está pensando, estranho. Seu olhar longínquo pelo horizonte diz muita coisa. Você deve ter coragem de sobra para se arriscar por uma trilha pelas Estepes Congeladas em busca de tesouros antigos, mas parece ser tolo o suficiente de acreditar que há uma fortuna aguardando nos picos gelados de Frostzähne sem nada reclamando sua posse.” - Gahr, dono da estalagem Abrigo Nevado.*

Prepare-se para desbravar terras geladas e impiedosas com este conjunto de personagens prontos para jogar! Todos são de 2º nível e as fichas estão completas para uma partida de uma única tarde ou com ganchos oportunos para aprofundar na vida perigosa pelas “Estepes Congeladas”, o mini cenário do módulo de Aventura Total, DM1 - "A Fortaleza da Neve Prateada".

Neste material você encontra seis personagens prontos para enfrentar os perigos das Montanhas Frostzähne e do verme branco em busca de ouro e glória. Os personagens aqui foram pensados especificamente para a aventura, mas também servem para qualquer jogo de Old Dragon 2, e até mesmo para as edições básicas do RPG mais clássico de todos os tempos.

## Estepes Congeladas

As terras que se estendem ao redor das imponentes Montanhas Frostzähne são vastas e impiedosas. A paisagem é uma mistura de planícies abertas cobertas de neve e terrenos traiçoeiros que testam a bravura de qualquer viajante. É uma terra onde histórias são sussurradas ao redor de fogueiras, contando lendas sobre reinos perdidos e feras ancestrais.

As terras que se estendem ao redor das imponentes Montanhas Frostzähne são vastas e impiedosas. A paisagem é uma mistura de planícies abertas cobertas de neve e terrenos traiçoeiros que testam a bravura de qualquer viajante. É uma terra onde histórias são sussurradas ao redor de fogueiras, contando lendas sobre reinos perdidos e feras ancestrais. Esta é uma região de ventos cortantes e neve persistente, lar de resilientes povos nômades.

Os rumores locais dão conta de um verme branco se apoderando dos picos gelados, por onde existiu uma fortificação anã. Por acaso, um mapa caiu nas mãos em suas mãos, mostrando o caminho para até a entrada das ruínas.

**Fichas no ODOonline para cópia e edição:**

<https://olddragon.com.br/campanhas/a74152e8-7a7d-4d9a-b271-9534070f5b17>

**Fichas no Canva para cópia e edição:**

<https://canva.link/extradm1>

**Artes:** Carlos Castilho

**Conteúdo:** Janary Damacena

**Layout:** Flávio Wagashi



# ◆ GERTRUD FALKESTAMM ◆

HUMANA NEUTRA ◆ BÁRBARA DE 2º NÍVEL

Como uma autêntica filha da Tribo do Falcão, Gertrud possui a agilidade e a visão aguda, sendo capaz de rastrear uma presa mesmo sob uma nevasca cegante. Ela deixou o convívio de seu povo para percorrer as encostas dos Dentes de Gelo como uma sentinela solitária, caçando as feras que se atrevem a descer das ruínas para atormentar os fracos.

## ATRIBUTOS

Role menor ou igual no d20

**FOR** 18 +3  
**DES** 14 +1  
**CON** 14 +1  
**INT** 11 +0  
**SAB** 12 +0  
**CAR** 12 +0

## COMBATE

Role maior ou igual a CA

### 1x AZAGAIA

BAC +5 | Dano 1d4+4

### 1x AZAGAIA

BAD +3 | Dano 1d4+4

### 1x ESPADA LONGA

BAC +5 | Dano 1d8+3

### 1x ESPADA CURTA

BAC +5 | Dano 1D6+3

## XP

### EXPERIÊNCIA

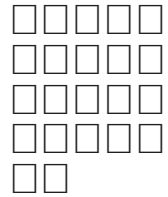
Próximo Nível 4.000 XP



## PV

**PONTO DE VIDA**  
**Total** 22

Ferimentos



## CA

### CLASSE ARMADURA

Valor Base 10  
Armad. Couro Batido 3  
Destreza 1  
Escudo 1

**Total** 15

## JP

### JOGADA PROTEÇÃO

Role menor ou igual no d20

**JPD** 7  
**JPC** 8  
**JPS** 5

## EQUIPAMENTOS

- ◆ Mochila \_\_\_\_\_
- ◆ Escudo \_\_\_\_\_
- ◆ Pederneira \_\_\_\_\_
- ◆ Tochas ✕✕ \_\_\_\_\_
- ◆ Rações ✕✕✕ \_\_\_\_\_

## HABILIDADES

Raça e Classe

- ◆ **Maestria em Arma:** Bônus de +1 no dano com Azagaias.
- ◆ **Aparar:** Após receber um ataque físico que o atinja e antes dessa jogada de dano, pode escolher sacrificar seu escudo ou uma arma para absorver o dano.
- ◆ **Vigor Bárbaro:** A cada nível, o Bárbaro recebe um Bônus de +2 nos seus pontos de vida adicionais à tabela de Guerreiro e um bônus de +2 na sua JPC.

# ◆ ANDRÈS BÄRESTAMM ◆

HUMANO NEUTRO ◆ BÁRBARO DE 2º NÍVEL

Nascido sob o signo do Urso, Andrès carrega no corpo as cicatrizes de quem sobreviveu a invernos rigorosos demais. Exilado de sua tribo após uma disputa de liderança, ele vaga pelas planícies como um mercenário de honra rústica, sempre empunhando um machado. Para ele, a vida nas estepes é um teste contínuo de resiliência e resistência.

## ATRIBUTOS

Role menor ou igual no d20

**FOR** 17 +3  
**DES** 14 +1  
**CON** 13 +1  
**INT** 13 +1  
**SAB** 13 +1  
**CAR** 12 +0

## COMBATE

Role maior ou igual a CA

1x MACHADO DE BATALHA

BAC +5 | Dano 2d6+4

1x MACHADO

BAD +3 | Dano 1d8+3

## XP

EXPERIÊNCIA

Próximo Nível 5.000

XP

## EQUIPAMENTOS

- ◆ Mochila \_\_\_\_\_
- ◆ Coberta de Inverno \_\_\_\_\_
- ◆ Odre com cerveja \_\_\_\_\_
- ◆ Tochas ✕✕ \_\_\_\_\_
- ◆ Rações ✕✕✕ \_\_\_\_\_

## HABILIDADES

Raça e Classe

- ◆ **Maestria em Arma:** Bônus de +1 no dano com Machado de batalha.
- ◆ **Vigor Bárbaro:** A cada nível, o Bárbaro recebe um Bônus de +2 nos seus pontos de vida adicionais à tabela de Guerreiro e um bônus de +2 na sua JPC.
- ◆ **Aparar:** Após receber um ataque físico que o atinja e antes dessa jogada de dano, pode escolher sacrificar seu escudo ou uma arma para absorver o dano.

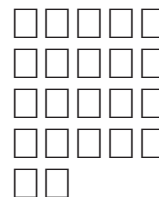


## PV

PONTO DE VIDA

**Total** 22

Ferimentos



## CA

CLASSE ARMADURA

Valor Base 10

Capa de Urso 3

Destreza 1

**Total** 14

## JP

JOGADA PROTEÇÃO

Role menor ou igual no d20

**JPD** 6

**JPC** 9

**JPS** 6

# ◆ DOROTHEA DASMIN ◆

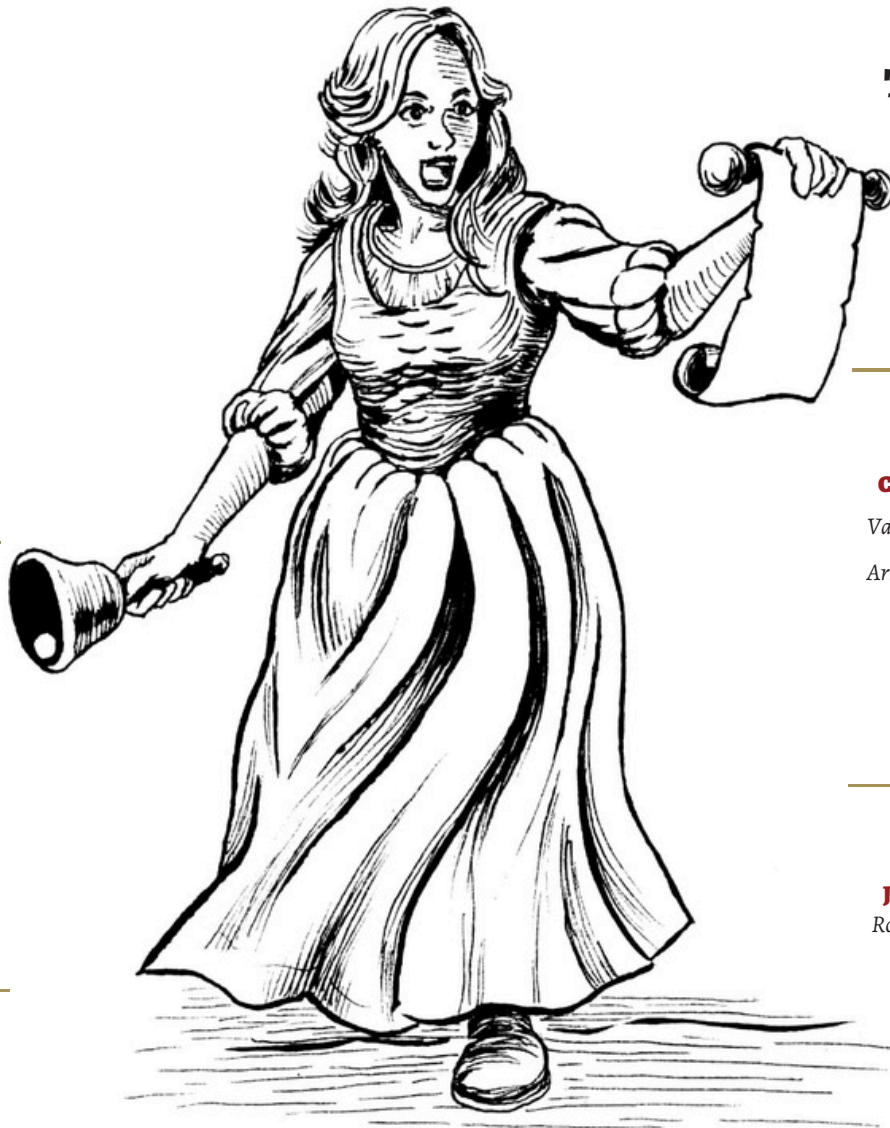
HUMANA ORDEIRA ◆ CLÉRIGA DE 2º NÍVEL

Devota da luz e do calor, Dorothea vê sua existência como uma chama obstinada que se recusa a apagar sob o manto de neve das estepes. Ela caminha como uma figura de esperança, usando suas preces como arma e a fé como escudo contra o hálito gélido das criaturas selvagens, com a missão de que ninguém seja consumido pelo inverno eterno.

## ATRIBUTOS

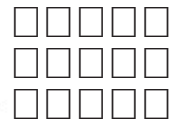
Role menor ou igual no d20

**FOR** 13 +1  
**DES** 12 +0  
**CON** 14 +1  
**INT** 11 +0  
**SAB** 16 +2  
**CAR** 16 +2



**PV**  
**PONTO DE VIDA**  
**Total** 15

Ferimentos



**CA**  
**CLASSE ARMADURA**

Valor Base 10

Armad. Couro 3

**Total** 13

**JP**  
**JOGADA PROTEÇÃO**  
Role menor ou igual no d20

**JPD** 5

**JPC** 6

**JPS** 8

## COMBATE

Role maior ou igual a CA

**1x MAÇA**

BAC +2 | Dano 1d8+1

**1x PORRETE**

BAC +2 | Dano 1d4+1

## XP

**EXPERIÊNCIA**

Próximo Nível 4.000 XP

## EQUIPAMENTOS

- ◆ Mochila
- ◆ Símbolo Divino
- ◆ Saco de Dormir
- ◆ Rações ×××

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## HABILIDADES

Raça e Classe

◆ **Cura Milagrosa:** Clérigos podem trocar uma magia previamente memorizada por uma magia de Curar Ferimentos de 1º círculo.

◆ **Afastar Mortos-Vivos:** é capaz de invocar o nome e o poder de sua divindade brandindo seu símbolo sagrado, fazendo os mortos-vivos a até 18 metros e que não passem em um teste de moral no final da rodada, se contorcerem e tentarem a todo custo fugir do Clérigo.

# ◆ CONRAD CLÉVERICH ◆

HUMANO CAÓTICO ◆ LADRÃO DE 2º NÍVEL

Enquanto outros temem a névoa da Floresta Nebelwald, Conrad a chama de lar; foi entre os caminhos da floresta que ele aprendeu que a invisibilidade é a melhor armadura contra as criaturas da infestam a região. Um sobrevivente urbano que se adaptou ao ambiente selvagem, ele se tornou um mestre em cruzar o terreno traiçoeiro sem deixar rastros.

## ATRIBUTOS

Role menor ou igual no d20

**FOR** 13 +1  
**DES** 16 +2  
**CON** 14 +1  
**INT** 10 +0  
**SAB** 9 +0  
**CAR** 13 +1

## COMBATE

Role maior ou igual a CA

### 1x ADAGA

BAC +2 | Dano 1d4+1

### 1x ADAGA

BAD +3 | Dano 1d4+1

### 1x FUNDA

BAC +3 | Dano 1d4+1

### 1x CAJADO

BAD +2 | Dano 1d4+1

## XP

### EXPERIÊNCIA

Próximo Nível 2.000 XP



## PV

PONTO DE VIDA

**Total** 10

Ferimentos

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>				

## CA

CLASSE ARMADURA

Valor Base 10

Armada. Couro 2

Destreza 2

**Total** 14

## JP

JOGADA PROTEÇÃO

Role menor ou igual no d20

**JPD** 8

**JPC** 6

**JPS** 5

## EQUIPAMENTOS

- ◆ Mochila \_\_\_\_\_
- ◆ Corda 20 metros \_\_\_\_\_
- ◆ Ferramentas de Ladrão \_\_\_\_\_
- ◆ Tochas ✕✕ \_\_\_\_\_
- ◆ Rações ✕✕✕ \_\_\_\_\_

## HABILIDADES

Raça e Classe

- ◆ **Ataque Furtivo:** Atacar após ter se aproximado do inimigo furtivamente, é um ataque +2, causando dano x2.
- ◆ **Ouvir ruídos,** 1-3 em 1d6.
- ◆ **Armadilhas,** 1-3 em 1d6.
- ◆ **Arrombar,** 1-3 em 1d6.
- ◆ **Escalar,** 1-3 em 1d6.
- ◆ **Furtividade,** 1-3 em 1d6.
- ◆ **Punga,** 1-2 em 1d6.
- ◆ **Ouvir Ruídos:** Consegue ouvir ruídos como uma conversa do outro lado de uma porta ou sons de monstros se aproximando. Chance de 1-2 em 1d6

# ◆ AURIN, O SÉRIO ◆

HUMANO NEUTRO ◆ MAGO DE 2º NÍVEL

Um estudioso que trocou o conforto das bibliotecas pelo vento cortante de Rauforst, fascinado pela ideia de que o gelo eterno guarda magias ancestrais aprisionadas no tempo. Ele vive como um eremita acadêmico, acreditando que o rigor das temperaturas negativas é o filtro necessário para purificar a mente e alcançar os segredos mais profundos do cosmos.

## ATRIBUTOS

Role menor ou igual no d20

**FOR** 9 +0  
**DES** 15 +2  
**CON** 14 +1  
**INT** 16 +2  
**SAB** 10 +0  
**CAR** 9 +0

## COMBATE

Role maior ou igual a CA

### 1x ADAGA

BAC +2 | Dano 1d4+1

### 1x ADAGA

BAD +3 | Dano 1d4+1

### 1x CAJADO

BAD +2 | Dano 1d4+1

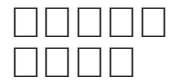
## XP

### EXPERIÊNCIA

Próximo Nível 3.000 XP

**PV**  
**PONTO DE VIDA**  
**Total** 9

Ferimentos



## CA

**CLASSE ARMADURA**

Valor Base 10

Destreza 2

**Total** 12

## JP

**JOGADA PROTEÇÃO**

Role menor ou igual no d20

**JPD** 7

**JPC** 6

**JPS** 6



## EQUIPAMENTOS

- ◆ Mochila \_\_\_\_\_
- ◆ Grimório \_\_\_\_\_
- ◆ Tinta e papel \_\_\_\_\_
- ◆ Poção Cura [1d8] \_\_\_\_\_
- ◆ Rações □□□ \_\_\_\_\_

## HABILIDADES

Raça e Classe

- ◆ **Ler Magias:** 2x ao dia decifrar e ler inscrições mágicas em qualquer lugar.
- ◆ **Detectar Magias:** 2x ao dia perceber em lugares, pessoas ou coisas em uma área de até 9m + 3m por nível, a presença de magia.

### ◆ Magias:

- Ler Idiomas
- Mísseis Mágicos
- Sono

# ◆ INGRA, A FEITICEIRA ◆

HUMANA NEUTRO ◆ MAGA DE 2º NÍVEL

Diferente dos estudiosos acadêmicos, Ingra aprendeu sua magia com as bruxas das estepes, ouvindo os sussurros dos ventos que sopram das cavernas mais profundas. Ela possui uma conexão quase selvagem com o ambiente, e seus feitiços muitas vezes manifestam-se com efeitos de neve.

## ATRIBUTOS

Role menor ou igual no d20

**FOR** 8 -1  
**DES** 13 +1  
**CON** 14 +1  
**INT** 16 +2  
**SAB** 16 +2  
**CAR** 8 -1

## COMBATE

Role maior ou igual a CA

### 1x ESPADA CURTA

BAC +0 | Dano 1d6-1

### 1x ADAGA

BAD +2 | Dano 1d4-1

### 1x CAJADO

BAD +0 | Dano 1d4-1

## XP

### EXPERIÊNCIA

Próximo Nível 5.000 XP



## PV

### PONTO DE VIDA

**Total** 9

Ferimentos



## CA

### CLASSE ARMADURA

Valor Base 10

Destreza 1

**Total** 11

## JP

### JOGADA PROTEÇÃO

Role menor ou igual no d20

**JPD** 6

**JPC** 6

**JPS** 8

## EQUIPAMENTOS

- ◆ Mochila \_\_\_\_\_
- ◆ Pena, Papel e Tinta \_\_\_\_\_
- ◆ Grimório \_\_\_\_\_
- ◆ Tochas ✕✕ \_\_\_\_\_
- ◆ Rações ✕✕✕ \_\_\_\_\_

## HABILIDADES

Raça e Classe

- ◆ **Ler Magias:** 2x ao dia decifrar e ler inscrições mágicas em qualquer lugar.
- ◆ **Detectar Magias:** 2x ao dia perceber em lugares, pessoas ou coisas em uma área de até 9m + 3m por nível, a presença de magia.

### ◆ Magias:

- Enfeitiçar Pessoas
- Escuridão
- Luz
- Ventriloquismo