

CabanaZine

Edição #1 • Novembro 2021



Star Wars Visions

Animê de Jedi

Personagem pronto

Ailfir de Villent

STAR WARS ALPHA

Jedi, Sith e uma nova mecânica para a Força em
3D&T Alpha

May the Force be with us!

Se você já frequentava as páginas da Cabana do Elfo antes dessa revista, deve ter notado que sumimos por alguns meses.

Infelizmente, praticamente todo o conteúdo do Instagram e blog é feito pelo Marcus e por mim (nessa ordem de frequência) e acabou que 2021 veio com peso para cima da gente. Por um lado, ele está na reta final do mestrado, muito ocupado com artigos e teses. Aliás, o que ele conseguiu fazer recentemente pro blog foi dividir um artigo do próprio mestrado para compartilhar conosco, falando sobre sociologia e o RPG Paranóia (a galera dos anos 1990 deve lembrar).

Já eu, sendo bem sincero, entrei num certo grau de depressão com a página. A Cabana no final de 2019 e início de 2020 era um projeto que me empolgava muito, era minha válvula de escape pro estresse do trabalho e responsabilidades da vida adulta. Mas em algum momento eu comecei a ser engolido pelas métricas do Instagram, buscando atingir uma meta inexistente de postagens por semana, curtidas, ficando angustiada porque as pessoas não interagem nas enquetes...

Tornou-se mais uma fonte de cobrança de resultados na minha cabeça, e nesse ano de 2021 cheguei no meu limite e precisei repensar em quais metas queria atingir. Pela minha saúde mental, optei por não me preocupar mais em garantir uma atualização quinzenal no blog ou semanal no Instagram.

Mas ainda queria produzir conteúdo, então resolvi tentar algo que sempre quis e que nos últimos meses fui incentivado por outros: fazer uma revista de RPG.

Essa primeira edição vem na empolgação de assistir Star Wars Visions, quase que temática. Mas o bordão dos Jedi vem bem a calhar. Que a Força esteja com você, comigo, com a gente. Pra buscar nossa paz, pra vencer as dificuldades da vida e nos ajudar a focar no que nos faz bem.

LEANDRO YUJI “MEIO-ELFO”

Índice

Notícias da Floresta Novidades da Cabana e da LGORPG - PA	4
Resenha Star Wars Visions (animação)	5
Conselhos do Elfo Questão de tempo	6
Adaptação Star Wars Alpha	8
Personagem Pronto Ailfir de Villent (Tormenta20)	18



Cabana Elfo

PARCERIA CABANA DO ELFO E INSTITUTO BETEL

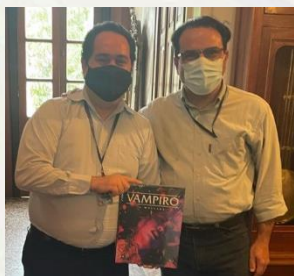
Depois de meses sem eventos, a Cabana do Elfo voltou a organizar uma sala de jogos, em parceria com o Instituto de Educação Betel (Castanhal – PA). Na ocasião, vinte e sete alunos do 6º ano do ensino fundamental foram à escola para a atividade extracurricular onde foram apresentados aos jogos de tabuleiro modernos.



Os jogos apresentados foram escolhidos pela equipe da Cabana por auxiliar no raciocínio lógico, memória e conceitos de português, matemática e química, além de estratégias de pontuação.

A parceria deve se estender futuramente para apresentar os jogos às turmas do 7º ao 9º ano do fundamental, além das turmas de ensino médio, além de incluir benefícios no aluguel de jogos para alunos e funcionários da escola.

CAINITAS DE VOLTA A BELEM



A quinta edição de **Vampiro: A Máscara** finalmente chegou ao Brasil pela Mundo Galápagos e os RPGistas do Pará não perderiam esse lançamento que talvez seja o maior do mercado nacional em 2021.

Belém sempre teve um cenário ativo de jogadores do Mundo das Trevas, com muitos iniciando o hobby em mesas de Vampiro e Lobisomem.

E no final de outubro, para não deixar os fãs entrarem em torpor, [Rodrigo Ragabash](#), do RPG Pará, iniciou as entregas das cópias do livro básico para quem comprou na lojinha dele. Você pode adquirir a sua cópia de Vampiro: A Máscara v5 e vários outros livros de RPG na [Lojinha do Raga](#).

STAR WARS VISIONS

No final de setembro o Disney+ lançou mais uma animação do universo de Star Wars ao seu catálogo. Diferente de *Clone Wars* ou *Rebels*, ambas feitas em CGI e cobrindo histórias que se passam entre os filmes da franquia, a nova Star Wars Visions veio com uma clássica animação 2D e sem preocupação com as amarras do cânone.

Star Wars e os Jedi foram inspirados em antigos filmes japoneses de samurais, e a ideia da Lucas Films aqui foi ver o que poderia sair de diferente quando você chama um (ou sete, no caso) estúdio japonês para contar histórias ambientadas no universo de Star Wars.

Com nove episódios independentes entre si, temos histórias variadas sendo contadas: do clássico guerreiro andarilho que salva a vila de stormtroopers a uma banda desafiando o clã dos Hutt, Jedi descobrindo como outras culturas se relacionam com a Força, uma linha do tempo em que os Sith parecem levar a melhor sobre a Ordem Jedi, uma homenagem a Astro Boy, além de episódios focados na relação entre mestre e padawan.

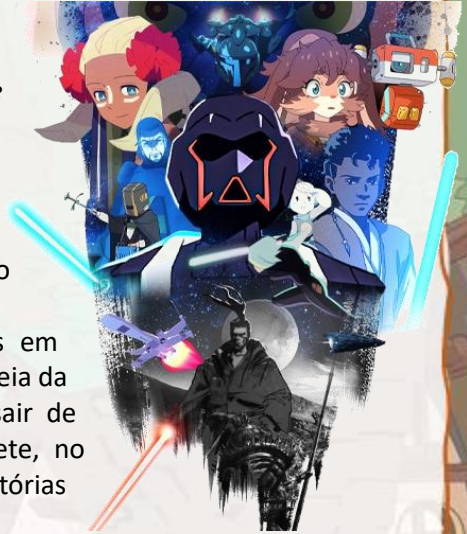
Na questão visual, temos diferentes traços, mas todos caem bem com o tipo de história que cada um episódios quer contar e as cenas de ação não deixam a desejar, como era de se esperar de um animê.

O ritmo dos episódios também me despertou a vontade de jogar aventuras com sabres de luz em um sistema rápido, como 3D&T ou Savage Worlds.

No entanto, apesar da qualidade gráfica e narrativa e das ambientações diferente do que vemos no material canônico, a série pode deixar a desejar um pouco por perder a oportunidade de mostrar algo fora do eterno conflito entre Jedi e Sith ou o Império.

Se você gosta da franquia e tem acesso ao streaming, não deixe de conferir.

Por Yuji "Meio-elfo"



QUESTÃO DE TEMPO

Você já deve ter ficado tenso assistindo um filme, série ou animação com uma cena ou situação em que o tempo era um fator de impacto e aumentava o clímax da cena. Alguém tentando desarmar uma bomba nuclear antes que o caminhão bata contra o monumento no meio da cidade, a corrida até a última nave disponível em um planeta prestes a explodir, um cofre que precisa ser aberto antes que os seguranças cheguem atirando.

Cenas assim podem nos fazer ficar nervosos enquanto estamos sentados no conforto dos nossos sofás. Quando isso acontece no videogame então... Melhor pensar bem antes de jogar se tiver algum problema cardíaco (que no meu caso, não tenho “por enquanto”, segundo o cardiologista).

Mas e na hora da nossa mesa de RPG? Como o mestre pode transmitir a tensão desses momentos ou passar o senso de urgência em meio a tantos testes e rolagens de dados?



TIC TAC

Quando queremos passar aos jogadores a necessidade de se preocuparem com o tempo dentro do mundo de jogo, existem duas escalas possíveis.

A primeira é a escala de uma cena. Talvez os personagens precisem resolver um combate o mais rápido possível, pois a torre está desmoronando e eles precisam escapar. O mais óbvio seria definir um número de rodadas antes que tudo viesse a cair sobre os heróis.

Mas é possível deixar a situação muito mais dinâmica usando elementos de fora do RPG. Uma dica que já ouvi é usar o jogo **Jenga**: para cada falha dos jogadores, eles precisavam retirar uma peça da estrutura e, no caso da torre desabar, o tempo deles para resolver a situação acabava.

Se você não tiver esse jogo em casa, pode usar a mecânica da dinamite do cardgame **Bang!** No início do seu turno ou quando falhar, o jogador saca uma carta do baralho: se for um 2 a 9 de espadas, o tempo acabou!

Para deixar os jogadores tendo mais controle da situação e não acabar tudo tão rápido por uma questão de azar, você pode permitir que o grupo gaste pontos

de experiência em 3D&T, benês em Savage Worlds e equivalentes em outros sistemas para sacar uma nova carta e ficar com o resultado da segunda.

FALTAM 2 DIAS!

A outra escala de tempo que pode ocorrer é quando os personagens precisam cumprir um objetivo não tão imediato, mas que exige foco. Talvez eles só tenham algumas horas para conseguir o antídoto antes do rei morrer pelo veneno do assassino ou restem apenas dois dias para visitar e convencer os clãs vizinhos a se aliarem para enfrentar os invasores que se aproximam pelas montanhas.

Para essa situação, coloque ao longo da aventura uma ou mais cenas ou encontros em que os personagens possam tomar diferentes decisões e para cada uma atribua uma medida de tempo. Não precisa ser nada muito exato, como “45 minutos” ou “1 hora”. Pode ser apenas uma unidade de medida que varia, por exemplo, de 1 a 3 (cenas curtas, médias e longas).

Ações que possam ser mais fáceis ou seguras para o grupo podem consumir mais tempo devido à cautela. Como mestre, você não precisa deixar claro para os jogadores qual opção gastará menos tempo dentro do mundo de jogo. De fato, você não precisa nem deixar claro que a escolha tem algum impacto.

Determine o tempo que o grupo tem até a cena final e tome nota do tempo gasto ao longo das cenas. Com base no tempo que restou (se restou), aplique uma ou mais complicações na cena final da aventura.

Se o grupo gastou muito tempo com missões secundárias ou diplomacia, podem chegar tarde demais para encontrar um artefato, que agora está nas mãos do inimigo. Se tiveram muitos imprevistos juntando ingredientes para uma poção de cura, talvez não haja tempo suficiente para produzir frascos para curar todos e os heróis terão que escolher quem salvar.

Os jogadores gradativamente aprenderão a pensar suas escolhas, balanceando entre a segurança imediata e as consequências de suas escolhas ao final da aventura.



Por Yuji “Meio-elfo”

STAR WARS



3 ALPHA
D&T

Bem no começo da Cabana do Elfo, aproveitando o *hype* do lançamento nos cinemas de *Star Wars – A Ascensão Skywalker*, resolvi fazer uma série de postagens curtas no Instagram com regras para a saga no sistema 3D&T Alpha. Alguns meses depois, no Dia Nacional do RPG, acabei mestrando uma mesa de Star Wars para crianças e no processo de preparar a aventura, notei que a mecânica para a Força não me agradava muito na prática.

Comecei a trabalhar então em uma nova mecânica, agora com influência da adaptação da **DragonSlayer #27**. E aproveitando a empolgação com *Star Wars Visions*, resolvi fazer dessa nova adaptação a matéria de capa da edição de estreia da CabanaZine.

OS HABITANTES DA GALÁXIA

Uma das características presentes em quase todo cenário espacial é a presença de dezenas de espécies alienígenas, e é claro que em Star Wars não poderia ser diferente.

Embora o universo dos filmes, quadrinhos, livros e jogos apresentem várias espécies próprias, nada impede o uso das vantagens únicas presentes no módulo básico de 3D&T Alpha. É uma galáxia vasta, com espaço para todo tipo de criatura inteligente.

Vantagens únicas básicas sugeridas: Alien, Anão, Anfíbio, Centauro, Ciborgue, Elfo, Elfo Negro, Gnomo, Goblin, Halfling, Kemono, Ogre e Troglodita.

Além destas, você pode conferir algumas raças próprias do cenário no material adicional do nosso blog, [clikando aqui](#).

KITS DE PERSONAGEM

O antigo *3D&T Turbo* já apresentava regras para kits de personagem, inspiradas no *Sistema Daemon*. Na época eram apenas um conjunto de vantagens e desvantagens que podiam ser adquiridos por um custo menor, representando um conceito de personagem.

Com a chegada do *3D&T Alpha*, os kits de personagem mudaram completamente, ficando mais parecidos com as classes de *Dungeons & Dragons*: o conceito de personagem é acompanhado por opções de habilidades que não podem ser adquiridas por outros personagens.

A primeira aparição das novas regras para kits de personagem foi na *DragonSlayer nº 27*, justamente em uma adaptação da animação *Clone Wars*.

'Kits de personagem sugeridos (Manual do Aventureiro Alpha): Assassino, Capanga, Carteador, Engenheiro de Guerra, Escravo, Espião, Franco-atirador, Guerrilheiro, Impostor, Infiltrador, Invasor de Tumbas, Mercador de Vectora, Monge, Sabotador, Senhor do Submundo e Vigarista.

Kits de personagem sugeridos (Brigada Ligeira Estelar): Agente Secreto, Caçador, Comandante, Combatente de Suporte, Contrabandista, Corsário Espacial, Guarda-costas da Nobreza, Mercenário, Nobre.

A FORÇA E OS JEDI

Há duas características que diferenciam o universo de Star Wars de todos os outros universos da cultura pop: a misteriosa energia conhecida como a Força e os guerreiros que baseiam sua vida na compreensão da mesma, os Jedi.



A série *The Mandalorian* mostrou que é possível contar boas histórias neste cenário sem depender dos icônicos guerreiros armados com sabres de luz, mas a Força sempre está lá, em todos os seres vivos.

A Força

Segundo o vidente Jedi Sabla-mandibu, a Força é um campo energético criado por todas as coisas vivas. Mas ela também está nas estrelas e galáxias, conectando tudo que existe.

Todo usuário da Força (isso é, qualquer personagem com a vantagem Sensitivo da Força) pode usar as seguintes habilidades:

- **Melhorar um teste:** para cada 2 PMs gastos, você ganha um bônus de +1 em um teste qualquer (ataque, defesa, perícia, etc.). Você deve gastar os PMs antes do mestre determinar se o teste foi bem-sucedido ou não.
- **Mover objetos:** você pode conjurar a magia *Força Mágica* pelo custo normal em PMs.

- **Sentir a Força:** você pode conjurar a magia *Detecção de Magia* pelo custo normal em PMs, mas o efeito se aplica a criaturas com a vantagem Sensitivo da Força.

- **Telepatia projetada:** com uma ação, você pode estabelecer um elo telepático com uma criatura distante e trocar emoções ou pensamentos simples como “vai”, “socorro” ou “perigo”.

Nova vantagem: Sabre de Luz (1 ponto)

O sabre de luz é a arma típica dos Jedi. Em termos de regra ele é uma arma mágica +1 que pode ser melhorada com o gasto de Pontos de Experiência normalmente. Poderes comuns incluem bônus mágico, anti-inimigo (Sith), veloz e vorpal.



Nova vantagem: Sensitivo da Força (1 ponto)

Você é sensível aos caminhos e efeitos da Força. Não é necessário ser um Jedi ou Sith para possuir esta vantagem.

Você pode escolher duas Técnicas da Força. Você pode adquirir esta vantagem diversas vezes. A cada ponto, pode escolher duas técnicas novas.

O Lado Negro

Os Jedi compreendem que o Lado Negro existe em todos os indivíduos e ensinam aos jovens padawan que eles não devem buscar pelo poder ou ceder aos sentimentos, pois a tentação já foi o caminho sem volta de muitos guerreiros para as fileiras Sith.

Já os Sith acreditam que os Jedi apenas tentam limitar seus aprendizes, impedindo que desfrutem do real potencial da Força. Outras culturas pela Galáxia também usam o que seria classificado como Lado Negro, através de bruxarias e alquimia.

Adquirindo Pontos de Corrupção. Sempre que cometer um ato maligno ou usar uma técnica do Lado Negro, o personagem faz um teste de Resistência: se falhar, recebe 1 ponto de Corrupção.

Efeitos da Corrupção. Sempre que julgar adequado, o mestre pode usar o valor atual de Corrupção de um personagem para prejudicá-lo, colocando-o

como um redutor em jogadas, ou dando-o como bônus na jogada de um adversário.

Em interações sociais, a Corrupção pode ser usada como um redutor em testes de Manipulação, devido à aura sombria que o envolve.

Benefícios da Corrupção. Você pode gastar 2 PMs para ganhar um bônus de +1 por ponto de Corrupção em um teste qualquer (ataque, defesa, perícia, etc.). Por exemplo, se você possui F2 e Corrupção 3, pode aumentar uma jogada de FA, fazendo sua Força para aquela rolagem contar como 5!

Limites da Corrupção. Se a pontuação da Corrupção exceder a pontuação da Resistência ou a graduação de Sensitivo da Força do personagem (aquela que for maior), ele estará corrompido de forma irrecuperável, se tornando um NPC.



Curando a Corrupção. Abandonar o Lado Negro será bem difícil, mas nunca impossível.

Reduzir 1 ponto de Corrupção exige o gasto de 10 PEs, representando o esforço pessoal do personagem. O mestre também pode pedir, além do gasto de PEs, que algum outro requisito seja cumprido pelo personagem – por exemplo, que passe pelo menos um mês por ponto reduzido meditando em um templo Jedi, ou que realize alguma missão de penitência para expiar os crimes cometidos.

Técnicas da Força

Alterar Percepções

Você pode criar um estímulo falso, como uma imagem ou som, para uma única pessoa e durante apenas uma rodada. Você pode conjurar a magia *Ilusão* pelo custo normal em PMs.

Ataque Subjugante

Quando você faz um ataque corpo-a-corpo, pode gastar 5 PM antes de rolar o dado. Se causar dano, o oponente fica indefeso durante um turno. Criaturas com Resistência superior à sua Força são imunes a esta técnica.

Ataru

Este estilo de luta com sabre de luz se foca em movimento. Quando luta com um sabre de luz, você calcula a Força de Ataque como $F \times 2 + 1d6$.

Cura com a Força

Você pode usar a Força para curar ferimentos em si mesmo, ou em outras pessoas através do toque. Você pode conjurar a magia *Cura Mágica* pelo custo normal em PMs (até o limite do dobro da sua pontuação em Sensitivo da Força).

Defesa com Sabre de Luz

Você consegue bloquear ataques com seu sabre de luz. Quando estiver empunhando seu sabre de luz, você pode conjurar a magia *Proteção Mágica* pelo custo normal em PMs (até o limite do dobro da sua pontuação em Sensitivo da Força).

Deflexão de Blasters

Você pode rebater disparos de blasters e projéteis similares com seu sabre de luz. Quando estiver empunhando seu sabre de luz, você pode conjurar a magia *Desvio de Disparos* pelo custo normal em PMs (até o limite da sua pontuação em Sensitivo da Força).

Djen So

Este estilo de luta com sabre de luz se foca em contra-ataque. Quando luta com um sabre de luz, você pode gastar 2 PMs para realizar um ataque logo depois de sofrer dano por um ataque corpo-a-corpo.



Empatia

Você consegue perceber o estado emocional geral de uma criatura. Ao custo de 1 PM, você pode jogar 2d em testes de Manipulação e ficar com o melhor resultado.

Garra da Força

Você pode causar dano a um oponente esmagando sua garganta e órgãos internos. Você pode conjurar a magia *Asfixia* pelo custo normal em PMs.

A cada uso desta técnica, você deve fazer um teste de Resistência para evitar receber 1 ponto de Corrupção.

Golpe da Força

Você pode usar a Força para desferir um golpe telecinético contra inimigos ao seu redor. Você pode conjurar a magia *Explosão* pelo custo normal em PMs (até o limite do dobro da sua pontuação em Sensitivo da Força).

Juyo

Este estilo de luta com sabre de luz se foca em ataques ferozes. Quando luta com um sabre de luz, você recebe um bônus de +2 na sua Força de Ataque.

Makashi

Este estilo de luta com sabre de luz se foca em golpes precisos e um trabalho de pernas bem equilibrado. Quando luta com um sabre de luz, você impõe H-1 contra o alvo em sua Força de Defesa.

Meditação de Batalha

Você pode gastar um movimento e 1 PM para receber um bônus de +2 na sua FA até o fim do combate.

Niman



Este estilo de luta com sabre de luz se foca em bloqueios. Quando luta com um sabre de luz, você recebe um bônus de +2 na sua Força de Defesa.

Relâmpago da Força

Você pode invocar o Lado Negro para disparar raios de energia contra uma vítima. Você pode conjurar a magia *Enxame de Trovões* pelo custo normal em PMs.

A cada uso desta técnica, você deve fazer um teste de Resistência para evitar receber 1 ponto de Corrupção.

Sentidos Ampliados

Você pode usar a Força para aumentar suas capacidades sensoriais. Você pode conjurar a magia *Sentidos Especiais* pelo custo normal em PMs.

Shien

Este estilo de luta com sabre de luz se foca em deflexão. Quando luta com um sabre de luz, caso tenha sucesso em uma esquiva contra um ataque à distância, você redireciona o ataque contra um alvo à sua escolha com a mesma FA original.

Shii-cho

Este estilo de luta com sabre de luz se foca em zonas de alvo em humanoides (braços, pernas e cabeça). Quando luta com um sabre de luz, você ganha um bônus de H+1.

Soresu

Este estilo de luta com sabre de luz se foca em defesa e resiliência. Quando luta com um sabre de luz, role 2d para calcular a Força de Defesa e use o melhor resultado.

Sugestão

O clássico “truque Jedi” de convencer as pessoas de mente fraca. Você pode conjurar a magia *O Canto da Sereia* pelo custo normal em PMs (até o limite do dobro da sua pontuação em Sensitivo da Força).

Vaapad

Este estilo de luta com sabre de luz se foca em golpes mortais. Quando luta com um sabre de luz e rola um 5 para determinar sua Força de Ataque, você pode gastar 1 PM para fazer este ataque ser um acerto crítico.



Novas Vantagens Regionais

O Caminho Jedi, um tomo de sabedoria escrito por antigos mestres da Ordem Jedi, explica que os jovens padawan são classificados em clãs.

Pela sua idade avançada (para os padrões Jedi), Anakin Skywalker não foi colocado em nenhum clã. Já o Conde Dooku acreditava que os clãs não deveriam existir e que a conquista do indivíduo devia estar acima do grupo.

A seguir, apresentamos seis clãs na forma de Vantagens Regionais. Se você for um cavaleiro Jedi ou padawan, recebe uma delas gratuitamente.

Clã Urso

Você é valente, nenhum inimigo é apavorante demais para ser derrotado. Você recebe R+1 para cada ponto em Sensitivo da Força contra magias e efeitos de medo.

Clã Dragão

Você é tenaz, nada pode fazê-lo recuar se não quiser. Você recebe R+1 para cada ponto em Sensitivo da Força contra magias e efeitos de encantamento.

Clã Katarn

Você é furtivo e usa a Força ao seu redor como uma capa, dando passos no silêncio. Se acertar um ataque contra um alvo surpreso, adicione sua pontuação em Sensitivo da Força ao dano.

Clã Bergruufta

Você é leal, seu coração irá levá-lo adiante quando o caminho estiver escuro. Você pode gastar 1 PM para dar suporte a um companheiro, concedendo a ele um bônus de +1 em todos os testes durante um número de rodadas igual à sua pontuação em Sensitivo da Força.

Clã Squall

Você é rápido, suas passadas o mantêm muitos passos à frente de seus inimigos. Você adiciona a sua pontuação em Sensitivo da Força na sua Iniciativa e Esquivas.

Clã Heliost

Você tem grande capacidade de discernimento e aprendeu lições com os mestre do seu Templo Jedi. Você pode rolar dois dados em teste de perícia e ficar com o melhor resultado. Esta vantagem pode ser usada um número de vezes por dia igual à sua pontuação em Sensitivo da Força.

Novos kits de personagem

Cavaleiro Jedi

Exigências: H1, R1; Mentor, Sensitivo da Força; Devoção (veja abaixo).

Função: atacante.

Cavaleiros Jedi são os embaixadores da Ordem Jedi, protegendo a República de todos os perigos. Poucos são fortes o bastante na Força e possuem a devoção necessária para seguir o Caminho Jedi, mas estes poucos são recompensados com uma poderosa aliada. Eles caminham num mundo onde várias pessoas não sentem e nem veem a Força.

Devoção (-1 ponto): manter a paz e a justiça na Galáxia. Destruir os Sith e impedir que sua opressão se alastre.

Flagelo dos Sith: contra criaturas com 1 ou mais pontos de Corrupção, você recebe F+1.

Intuição da Força: você pode usar sua pontuação em Sensitivo da Força ao realizar testes de Iniciativa.

Persuasão da Força: você pode usar sua pontuação em Sensitivo da Força ao realizar testes de Manipulação.



Lorde Sith

Exigências: H1, R1; Mentor, Sensitivo da Força; Corrupção 2.

Função: atacante.

Lorde Sith é um título dado àqueles que seguem a tradição Sith. Eles se apoiaram no Lado Negro, usando a Força para ganhar poder. O título *Darth* é dado aos recém-nomeados lorde Sith no lugar de suas antigas identidades, e é uma abreviação para *dark lord of the Sith* (Lorde Sombrio dos Sith).

Ataque Cruel: quando você rolar um acerto crítico, adicione seu valor de Corrupção ao dano.

Dissimulação da Força: você pode usar seu valor de Corrupção ao realizar testes de Manipulação.

Tentação: você pode conjurar a magia *Fúria Guerreira* pelo custo normal em PMs.



Por Yuji "Meio-elfo"



AILFIR DE VILLEN

Os pais de Ailfir morreram quando ele ainda era apenas um bebê, e ele acabou sendo criado pela avó materna, trabalhando como lenhador com um dos seus tios.

Crescendo em Villent, a segunda maior cidade de Deheon, Ailfir observava os nobres pelas ruas durante sua infância e desejou desde sempre uma vida melhor para si.

Quando alcançou a idade para tomar suas próprias decisões, ele decidiu tentar a vida como cavaleiro para quem sabe, um dia, ganhar títulos e terras pelos seus feitos.

Atualmente ele serve na ordem dos Patrulheiros da Deusa, fazendo rondas perto da fronteira com o território da Supremacia Purista.

Durante a Guerra Artoniana, ele participou de diversas batalhas e sempre estava à altura do desafio. Por meio de pura coragem e atitude esperançosa, ele superou todos os obstáculos, mostrou heroísmo quando outros não, e assim alcançou uma boa reputação entre o povo e a nobreza de sua região.

Créditos: arte de Gerry Arthur, encomendada pelo usuário Caldorian ([imagem original aqui](#)).

TORMENTA20

Humano Cavaleiro 3, Médio

ORIGEM trabalhador

DIVINDADE Valkaria

INICIATIVA +1, **PERCEPÇÃO** +4

DEFESA 16, **FORT** +7, **REF** +1, **VON** +6

PONTOS DE VIDA 42

DESLOCAMENTO 12 metros

PONTOS DE MANA 9

CORPO A CORPO espada longa +6 (1d8+3, 19).

ARMADURA DA HONRA. No início de cada cena, Ailfir recebe 8 pontos de vida temporários que duram até o final da cena.

ATLÉTICO. Ailfir recebe +2 em Atletismo e +3 metros em seu deslocamento.

BALUARTE (Livre, 1 PM). Ailfir pode gastar 1 PM para receber +2 na Defesa e nos testes de resistência até o início do seu próximo turno.

CARGA DE CAVALARIA (Livre, sem custo). Quando faz uma investida montada, Ailfir causa +2d8 pontos de dano. Além disso, pode continuar se movendo depois do ataque. Ele deve se mover em linha reta e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento.

CÓDIGO DE HONRA. Ailfir não pode atacar um oponente pelas costas (em termos de jogo, não pode se beneficiar do bônus de flanquear), caído, desprevenido ou incapaz de lutar. Se violar o código, ele perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia.

CORAGEM TOTAL. Ailfir é imune a efeitos de medo, mágicos ou não.

DUELO (Livre, 2 PM). Ailfir pode gastar 2 PM para escolher um inimigo em alcance curto e receber +1 em testes de ataque e rolagens de dano contra ele até o fim da cena. Se atacar outro inimigo, o bônus termina. Para cada 2 PM extras que ele gastar, o bônus aumenta em +1.

ESFORÇADO. Ailfir recebe um bônus de +2 em todos os testes de perícias estendidos.

GINETE. Ailfir passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano. Além disso, não sofre penalidades para atacar à distância ou lançar magias quando montado.

FOR 16, DES 10, CON 18, INT 11, SAB 17, CAR 16

PERÍCIAS Atletismo +8, Cavalgar +3, Fortitude +7, Luta +6, Vontade +6.

EQUIPAMENTOS brunea, cavalo de guerra, espada longa, escudo leve, ferramenta pesada, mochila, saco de dormir, traje de viajante.

INSERINDO AILFIR NO GRUPO

De passagem por Villent, o grupo é abordado pelos Patrulheiros da Deusa. Rumores apontam que o Rei-Basilisco despertou na Floresta dos Basiliscos e uma unidade militar da Supremacia Purista pretende se infiltrar no reino para capturá-lo e usá-lo contra Deheon.

O jovem cavaleiro Ailfir de Villent é indicado para guiar o grupo pela sua experiência em lidar com a Supremacia durante a recente Guerra Artoniana.

Por Yuji “Meio-elfo”

Cabana Elfo

Conheça nossos conteúdos



Blog Cabana do Elfo

<http://cabanadoelfo.com.br/>



Instagram da Cabana do Elfo

<https://www.instagram.com/cabanadoelfo/?hl=pt-br>



Aluguel de jogos da Cabana do Elfo

<https://cabanadoelfo.com.br/loja/>

CabanaCast (podcast)

<https://open.spotify.com/show/0xOlepY8ABHQM4mIFFCkZB?si=F613AKDpQ>

[DG7oSew8D0PAg](https://open.spotify.com/show/0xOlepY8ABHQM4mIFFCkZB?si=F613AKDpQ)

Canal da Cabana do Elfo

<https://www.youtube.com/channel/UCwIjU9QkEdHPb8CITk39fdw/>