

Obtendo Runas

Runas são itens mágicos especiais, que não podem ser fabricados por mortais. São uma dádiva dos deuses (ou de outras entidades igualmente poderosas em sua campanha) e só podem ser obtidas como tesouros ou como recompensas por serviços prestados à estas entidades.

Para gerar runas usando as tabelas de tesouro de *Tormenta20* e *A Lenda de Ghanor*, considere que uma runa é equivalente a um item mágico permanentemente menor. Assim, sempre que um item mágico destes surgir como resultado de um tesouro, há uma chance de 25% (1 em 1d4) de que o tesouro contenha uma runa no lugar do item. Fique à vontade para ajustar essa porcentagem para tornar runas mais raras ou comuns em sua campanha.

Runas de Gelo

BIGORNA DE IVALDI. Quando ataca com a arma, você pode gastar 2 PM para desferir um golpe mortal. Se acertar o ataque, você causa +2d6 pontos de dano de frio e todas as criaturas adjacentes ao alvo ficam abaladas (Vontade evita). Para cada runa adicional deste tipo na arma, cada dado de dano de frio adicional aumenta em um passo e a CD para resistir ao efeito aumenta em +2.

GUME DE SKALDI. Esta runa só pode ser infundida em armas de arremesso. Você pode gastar uma ação padrão e 5 PM para criar cópias de gelo da arma e arremessá-las em criaturas a sua escolha em alcance curto. Faça um ataque à distância e compare-o com a Defesa de cada inimigo escolhido. Então, faça uma rolagem de dano e aplique-a a cada inimigo atingido; todo o dano causado por estes ataques é de frio. Para cada runa adicional deste tipo na arma, o custo para usar este efeito é reduzido em -1 PM.

IRA DO ANCESTRAL DE GEADA. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para disparar uma rajada de gelo em uma criatura em alcance curto. Isso conta como um ataque corpo a corpo com a arma, exceto que seu alcance é curto e todo o dano causado é de frio. Para cada runa adicional deste tipo na arma, o alcance da rajada aumenta em um passo (de curto para médio e de médio para longo).

NÉVOAS DE HELHEIM. Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para congelar o chão em um raio de 9m. Criaturas na área ficam atordoadas por uma rodada e depois lentas (Fortitude reduz o efeito para lento por uma rodada). Uma criatura só pode ser atordoadas por esta habilidade uma vez por cena. Cada runa adicional deste tipo na arma aumenta o raio do efeito em +3m e a CD para resistir a ele em +2.

NÉVOA DO FIMBULWINTER. Você pode lançar *Sopro das Uivantes*. Cada runa adicional deste tipo na arma reduz o custo dessa magia em -1 PM e, se a arma tiver três runas destas, você pode usar o aprimoramento que exige 3º círculo.

PRESA INVERNAL. Você pode gastar 1 PM para fazer uma arma corpo a corpo que esteja empunhando causar +1d8 de dano de gelo até o fim da cena. Para cada runa adicional deste tipo na arma, você pode gastar +2 PM para aumentar o dano de frio em +1d8.

RUGIDO DO LEVIATÃ. Esta runa só pode ser infundida em armas de arremesso. Após ser arremessada, se estiver livre, a arma volta voando para você (pegá-la é uma reação). Sempre que pega a arma, você emite uma pequena explosão gélida que causa 2d6 pontos de dano de frio a todas as criaturas adjacentes. Para cada runa adicional deste tipo na arma, o dano da explosão aumenta em +1d6.

TOQUE DE HEL. Quando atinge uma criatura com a arma, você pode gastar 1 PM para causar +1d6 pontos de dano de frio cumulativos para cada acerto anterior na mesma criatura desde o início do combate. Esse bônus de dano volta a zero se você errar um ataque contra a criatura ou ficar uma rodada inteira sem atacá-la. Para cada runa adicional deste tipo na arma, cada dado de bônus de dano de frio aumenta em um passo.

Runas de Fogo

CHAMAS DA ANGÚSTIA. Você pode gastar 1 PM para fazer uma arma corpo a corpo que esteja empunhando causar +1d8 de dano de fogo até o fim da cena. Para cada runa adicional deste tipo na arma, você pode gastar +2 PM para aumentar o dano de fogo em +1d8.

CICLONE DO CAOS. Esta runa só pode ser infundida em uma arma corpo a corpo. Quando faz uma investida com a arma, você pode gastar 2 PM para criar um breve ciclone de chamas ao seu redor. Cada criatura adjacente ao caminho de sua investida (incluindo o alvo dela) sofre 4d6 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade). Para cada runa adicional deste tipo na arma, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano de fogo em +2d6.

DEVASTAÇÃO DE NEMEIA. Esta runa só pode ser infundida em uma arma de corpo a corpo. Quando ataca um mesmo oponente com duas armas, se uma delas tiver essa runa, você pode gastar 1 PM para formar um arco de chamas. Você recebe +2 em cada teste de ataque e em cada rolagem de dano e, se acertar ambos os ataques, causa +4d6 pontos de dano de fogo na criatura. Para cada runa adicional deste tipo na arma, o bônus em ataque e dano aumenta em +1 e o dano adicional por acertar os dois ataques aumenta em +1d6.

ERUPÇÃO DE ATLAS. Esta runa só pode ser infundida em uma arma de corpo a corpo. Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para golpear o chão com a arma, causando pequenas erupções em alcance curto. Criaturas a sua escolha na área sofrem 4d6 pontos de dano de fogo e ficam caídas (Reflexos reduz o dano à metade e evita a condição caído). Você golpeia o chão com sua arma, causando tremores e erupções flamejantes em uma área. Para cada runa adicional deste tipo na arma, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +2d6.

FEROCIDADE DAS FÚRIAS. você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para criar três discos de fogo protetores ao se redor. Cada disco fornece +2 na Defesa e redução de

fogo 5 (estes efeitos são cumulativos). Cada vez que um ataque contra você erra, um dos discos explode, causando 2d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas adjacentes. Para cada runa adicional deste tipo na arma, você cria um disco de fogo extra ao usar este efeito.

FÚRIA DE TÁRTARO. Você pode gastar 2 PM para evocar a fúria de Tártaro. Quando faz isso, você faz um ataque corpo a corpo contra um inimigo adjacente e, então, salta para qualquer espaço desocupado em alcance curto. Se terminar este salto adjacente a outro inimigo, você pode fazer um ataque corpo a corpo contra ele. Esse ataque recebe os benefícios e penalidades de uma investida. Para cada runa adicional do mesmo tipo na arma, ambos os ataques causam +1d6 pontos de dano de fogo.

RAIO DE HÉLIO. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir, você pode lançar *Explosão de Chamas* como uma ação livre, pagando seu custo normal em PM. Cada runa adicional deste tipo na arma reduz o custo dessa magia em -1 PM.

RETRIBUIÇÃO DE HADES. Esta runa só pode ser infundida em uma arma de perfuração. Quando faz um ataque com a arma, você pode gastar 2 PM. Se acertar o ataque, no início de sua próxima rodada a vítima sofre 6d6 pontos de dano de fogo e fica vulnerável por uma rodada (Fortitude reduz à metade e evita a condição vulnerável). Para cada runa adicional deste tipo na arma, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano de fogo em +2d6.

Runas de Ar

ARCO VOLTAICO. Ao acertar um ataque corpo a corpo com a arma, você pode fazer outro ataque contra um inimigo em seu alcance, pagando uma quantidade de PM igual à 1 + a quantidade de ataques já realizados no turno. Entretanto, o dano desses ataques adicionais é todo de eletricidade.

ARTILHARIA DOS ANCESTRAIS. Esta runa só pode ser infundida em armas de disparo. Você pode gastar uma ação padrão e 6 PM para efetuar um disparo para cima, criando uma chuva de raios elétricos. Cada criatura a sua escolha em alcance médio sofre 6d6 pontos de dano de eletricidade. Para cada runa adicional deste tipo na arma, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano de eletricidade em +2d6.

DEDO DA DEVASTAÇÃO. Você pode lançar *Toque Chocante*. Cada runa adicional deste tipo na arma reduz o custo dessa magia em -1 PM.

HONRA AOS CAÍDOS. Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para fazer um ataque celeste. Você salta muito alto e pousa em um espaço desocupado em alcance médio, atacando uma criatura em seu alcance ao pousar. Esse ataque recebe os benefícios e penalidades de uma investida e, se acertar, provoca uma onda de choque que se espalha em alcance curto a partir do alvo. Todas as criaturas na área (exceto você) sofrem 4d6 pontos de dano de eletricidade e ficam vulneráveis por uma rodada (Fortitude reduz o dano à metade e evita a condição vulnerável). Para cada runa adicional deste tipo na arma, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano de eletricidade em +2d6.

ÍMPETO DE MIL SOLDADOS. Esta runa só pode ser infundida em uma arma de perfuração. Uma vez por rodada, quando ataca com a arma, você pode gastar 2 PM para fazer dois ataques adicionais contra duas criaturas diferentes adjacentes ao alvo do ataque inicial. Todo o dano destes ataques adicionais é de eletricidade. Para cada runa adicional deste tipo na arma, quando usa este efeito cada um dos três ataques causa +1d6 pontos de dano de eletricidade.

OFENSIVA DOS HULDRA. Quando faz uma investida com a arma, você pode gastar 2 PM para se mover a uma velocidade sobrenatural. Seu deslocamento nesta investida é dobrado e seu alvo é considerado desprevenido contra este ataque. Para cada runa adicional deste tipo na arma, sua investida causa +2d8 pontos de dano de eletricidade.

TEMPESTADE DA ALMA DO MUNDO. Esta runa só pode ser infundida em uma arma de corpo a corpo. Você pode usar o poder Tornado de Dor com a arma, com exceção que o dano causado pelo ataque se torna de eletricidade. Se possuir este poder, o custo para usá-lo com a arma é reduzido em -1 PM. Para cada runa adicional deste tipo na arma, o dano adicional por acerto com Tornado de Dor aumenta em +1.

VENDAVAL DE VINDSVALR. Você pode gastar 1 PM para fazer com que uma arma corpo a corpo que esteja empunhando cause +1d8 de dano de eletricidade até o fim da cena. Para cada runa adicional deste tipo na arma, você pode gastar +2 PM para aumentar o dano de eletricidade em +1d8. 🗡️

RAFAEL DEI SVALDI



6 AVENTURAS
CLÁSSICAS DE ARTON,
REVISADAS E ADAPTADAS
PARA **TORMENTA20**

jamboeditora.com.br