

Genji de *Overwatch 2*:
Meça duas vezes,
corte uma só.

ESPECIAL SWORDTEMBER

Parte 2

Boas-vindas à Caverna do Saber, o templo do conhecimento onde teorizamos sobre o futuro de *Tormenta20*. Essa coluna vai apresentar material de jogo em fase de teste, que está sendo trabalhado pela equipe de game design e pode (ou não) ser inserido em futuros suplementos da franquia. Todas as regras mostradas aqui são opcionais e podem apresentar mudanças caso publicadas oficialmente. Nosso principal objetivo é dividir esse conhecimento prévio com os ávidos jogadores que têm grande apreço pelas regras e suas muitas possibilidades!

Como novidade, eu, **Thiago Rosa**, estou assumindo o manto que já foi de **Guilherme Dei Svaldi** e **Felipe Della Corte**, que agora vai cuidar de assuntos mais, digamos, sobrenaturais! É uma grande responsabilidade, mas é também uma chance de ajudar um pouco os jogadores depois de tanto tempo dando armas para os mestres de *Tormenta*!

Na última edição, mergulhamos de cabeça no mundo das espadas. Nesse especial de *swordtember*, exploramos novos itens mágicos, armas, materiais especiais e modificações. Desta vez continuamos no tema e apresentamos uma variedade ainda mais ampla de elementos para espadachim nenhum colocar defeito!

Mas antes, um lembrete rápido: para efeitos deste artigo, são consideradas “espadas” as seguintes armas: alfange, cimitarra, espada bastarda, espada curta, espada longa, florete, katana e montante, além das novas armas apresentadas aqui.

Bruxa

Na antiga Lenórienn, existiam várias tradições de combate que misturavam espada e magia. Hoje, a grande maioria dessas tradições se encontra extinta. Ainda existem, porém, espadas encantadas para aprimorar a esgrima arcana.

LÂMINA-BRUXA (ENCANTAMENTO DE ARMA). Esse encantamento pode ser aplicado apenas a espadas. Quando conjura qualquer magia com alcance de toque, o usuário pode gastar +2 PM para somar o dano da espada ao efeito causado.

Cobra

Mesmo em um ambiente inóspito como as Montanhas Sanguinárias, habitantes notáveis acabam imortalizados em lendas. Foi o que aconteceu com Serpe, uma hynne adotada pelas medusas. A menina se mostrou tão ousada e perigosa quanto o povo que a adotou. Só lhe faltavam presas, mas isso foi resolvido com uma espada.

PEQUENA COBRA (ARMA MÁGICA ESPECÍFICA). O portador desta *espada curta formidável venenosa* pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para transformá-la em uma cobra venenosa até o fim da cena. Essa cobra conta como um parceiro assassino veterano. *Preço:* T\$ 75.000.

Coroa

Muitos guerreiros tentaram unir as tribos sob um único estandarte, com o único sucesso real guardando um gosto amargo para os povos púrpuras e todo o restante de Arton. Mas antes de Artorius houve Mustaraf, o Belo, um governante inteligente e sedutor. Embora não tenha chegado a controlar todo o território, tinha o maior exército local além de ser conhecido por sua beleza e espada mágica.

Mustaraf nunca portou uma coroa; o símbolo de sua autoridade era a montante de lâmina preta que empunhava contra seus inimigos. Após sua morte, nenhum de seus doze filhos conseguiu empunhá-la e as conquistas do Belo se perderam rapidamente. Ainda hoje, em algum lugar dos Ermos Púrpuras, a lâmina negra da *glória de Mustaraf* aguarda um portador digno para realizar o sonho de seu portador original e unificar os Ermos.

GLÓRIA DE MUSTARAF (ARTEFATO). Essa *montante de adamante maciça cruel atroz formidável magnífica veloz* concede +2 em Força e Carisma. A espada tem vários requisitos para seu portador: deve ter nascido nos Ermos Púrpuras, deve ter Força e Carisma 5 ou mais, os poderes Comandar e Fúria (ou Fúria Divina) e deve ser honrado (código dos heróis, código de honra ou devoto de Azgher, Khalmyr ou Lin-Wu). Caso não cumpra os requisitos, não é possível sequer erguer a *Glória de Mustaraf* do chão.

Comestível

Os kliren são um povo curioso, com ideias às vezes pouco práticas. Uma delas, conhecida como uma curiosidade entre inventores mais sérios, é o gorádio. Esse material, criado a partir de reações químicas do gorad tradicional, é duro como aço mas tão delicioso quanto uma xícara de gorad quente.

Assassinos podem apreciar a possibilidade de comer uma arma para se livrar de provas!

GORÁDIO (MATERIAL ESPECIAL). Uma arma feita de gorádio pode ser comida como uma ação de movimento, concedendo os benefícios de uma porção de gorad quente. Uma arma de gorádio tem metade dos pontos de vida normais e é vulnerável a fogo. Somente armas leves podem receber essa modificação. *Preço:* +T\$ 250.

Concha

Embora a cultura das sereias seja conhecida pelo uso do tridente, uma nova arma tem conquistado espaço entre os guerreiros desse povo submarino.

ATIGILI (ARMA EXÓTICA). O atigili é uma concha afiada que pode ser empunhada de forma ofensiva ou defensiva, apontando a borda ou a parte chata para o oponente. Em sua forma defensiva, não pode ser usada para realizar ataques mas concede um bônus de +1 na Defesa, cumulativo com armaduras e escudos. Trocar de empunhadura é uma ação de movimento, ou uma ação livre se o usuário tiver o poder Saque Rápido.

ARMA EXÓTICA DE UMA MÃO • T\$ 150 • DANO 1d8 • CRÍTICO 19/x2 • 3KG • CORTE

Estampada

A última moda entre os aventureiros de Moreania é exibir um padrão completamente abstrato e individual em suas próprias armas e escudos. Ninguém sabe exatamente de onde veio essa ideia, mas já apareceram aqueles que encontraram utilidades para essas estampas, confundindo os oponentes!

ESTAMPADA (MELHORIA PARA ARMAS E ESCUDOS). Somente armas de duas mãos e escudos podem receber essa melhoria, devido à superfície necessária. Uma arma estampada concede um bônus de +2 em testes de Enganação para fingir. Em Moreania, uma arma estampada concede +2 em testes baseados em Carisma com outros aventureiros.

Floral

Pouco depois da Guerra Artoniana, o reino de Ahlen conheceu o Cavaleiro das Rosas. A guarda de seu florete tinha o

formato das pétalas de uma rosa e, mantendo o rosto oculto por uma máscara, ele aterrorizou os membros da nobreza que mantinham contatos puristas e sempre desaparecia em uma nuvem de pétalas de rosas quando estava prestes a ser capturado.

Através de esperteza e traquinagens quase juvenis, o Cavaleiro expôs vários desses nobres, exibindo seus crimes ao público enquanto os humilhava e ridicularizava. Não demorou para ser preso e executado, mas dizem que seu espírito fugiu para dentro do florete e ainda anseia por justiça e algumas risadas.

FLORETE FLORAL (ARMA MÁGICA ESPECÍFICA). Esse *florete certo formidável* concede +4 em testes de Enganação e Ladinagem. Seu usuário pode lançar as magias *Névoa*, se manifestando na forma de uma nuvem de pétalas de rosas, e *Salto Dimensional*. *Preço:* T\$120.000.

Lanterna

Alguns devotos de Azgher desejam desbravar o subterrâneo para enfrentar as crias de Tenebra que infestam as cavernas profundas de Arton. Porém, nesse ambiente apertado e escuro, é muito difícil manejar múltiplos itens. Fundindo fonte de iluminação e cimitarra em um só, os clérigos do Deus Sol criaram a *Talho de Azgher*.

TALHO DE AZGHER (ARMA MÁGICA ESPECÍFICA). Essa *cimitarra formidável* emite luz como uma tocha. Seu usuário pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para fortalecer a luz até o fim da cena. Isso aumenta seu raio para 30m e faz com que ela seja considerada luz solar. *Preço:* T\$25.000.

Líquida

O Pântano dos Vermes é um ambiente extremamente hostil, um laboratório a céu aberto do Dragão Rei Mzzylein. Além dos zumbis que dão nome ao local, existem vários tesouros encantados que o dragão forjou para seus servos. Um dos mais poderosos, embora pouco conhecido, é a espada Yasidi.

YASIDI (ARMA MÁGICA ESPECÍFICA). Essa *espada longa corrosiva energética formidável* é apenas um cabo sem ornamentos que emite um feixe de ácido. Caso seja capaz de lançar magias arcanas, o usuário pode substituir seus testes de ataque com Yasidi por testes de Reflexos (CD Des ou For) do oponente. *Preço:* T\$170.000.

Tecida

A família Roth, de Svalas, tem uma longa tradição de aliança com as aranhas gigantes da Floresta dos Olhos. Alguns de seus membros com inclinação mais marcial criaram o fio-de-aço, um material resistente e afiado criado a partir do tecido de teia de aranha.

FIO-DE-AÇO (MATERIAL ESPECIAL). Uma arma feita de fio-de-aço concede um bônus de +2 para realizar manobras e em testes de Atletismo para escalar. Fio-de-aço é feito e consertado com Ofícios (artesão) em vez de Ofícios (armeiro). Somente armas leves podem ser feitas com esse material. *Preço:* +T\$ 300.

Veias

Entre os duyshidakk, há aqueles que nascem para ser guerreiros. Considerados amaldiçoados pelos seus pares, por serem confinados a um destino exclusivo e resistirem à mudança, esses raros filhos de Thwor têm “veias de espadas”.

VEIA DE ESPADAS (COSTUME GOBLIN). Sempre que sofre qualquer danode corte ou perfuração, você pode gastar 1 PM para criar uma espada com a qual seja proficiente. A espada dura até o final da cena, depois se dissolvendo em uma poça de sangue. Você recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano com essas espadas. Substitui *Engenhoso*. As regras completas de costumes podem ser encontradas na **DB 173**.

Vela

A Noite das Velas era uma brincadeira tradicional na Academia Arcana. Os alunos desligam as luzes, escondem o rosto com mantos e correm pela Academia com velas acesas. A brincadeira é apagar a vela dos amigos; quando uma vela é apagada, o estudante paga uma prenda.

Essa brincadeira sumiu da Academia depois do Massacre da Vela, quando um aluno encantou uma espada para servir como vela e matou vários dos seus colegas antes de ser preso. A magia que ele usou, porém, ainda é conhecida por alguns alunos, que trocam notas escondidas dos professores.

VELA (APRIMORAMENTO PARA ARMA MÁGICA). **Truque:** troca o alvo para 1 espada empunhada. Em vez do normal, a arma funciona como uma tocha até o final da cena.

THIAGO ROSA