

Profecias, reinos,

novas raças

e origens em

Tormenta20!

GOD OF WAR: RAGNARÖK

Por Glauco Lessa e Felipe Della Corte



Esta matéria é sobre um infame deus da guerra... e não estamos falando de ninguém de Arton! *God of War Ragnarök* foi lançado agora, no fim de 2022, e já é um sucesso entre a crítica e os fãs. As aventuras de Kratos e Atreus pelos Nove Reinos não são parecidas com uma campanha de RPG por acaso — aqui você vê como trazer o clima (frio!) do jogo para sua mesa!

Depois de cinco anos sem dar novidades sobre a franquia, a desenvolvedora Santa Monica Studios lançou *God of War* em 2018. Conhecido como *God of War 4* entre os fãs, o jogo marcou uma nova fase para a franquia e para Kratos. Agora, não só Kratos estava em uma outra região do mundo, como tinha recomeçado a vida e tido um novo filho. A jogabilidade saiu do bom e velho *hack 'n slash* para o gênero de ação e aventura. Passamos a ver Kratos através de uma câmera por cima do ombro (famosíssima em *Resident Evil 4*, por exemplo), como em outros jogos mais recentes — e mergulhamos em um lado mais introspectivo, cansado e silencioso do espartano.

Com o sucesso desse novo recomeço (que não foi um reboot, como muitos chegaram a cogitar), o surgimento de uma continuação não seria nada surpreendente. E aqui está. *God of War Ragnarök* segue os passos de seu jogo predecessor, com melhorias na jogabilidade, novos aliados e vilões e reviravoltas ainda mais acachapantes.

Arton também é um mundo com muita intriga divina. Além de opções de regras para *Tormenta20*, vamos mergulhar na mitologia de *God of War* e entender como os deuses podem deixar sua mesa de RPG mais emocionante!

Começando pelo fim

Talvez mais famosa que as próprias divindades nórdicas seja a história que conta o seu fim. O *Ragnarök* é mais do que um mito — é uma profecia conhecida pelos próprios deuses, incapazes de mudar o próprio destino. Traduzido frequentemente como “destino final dos deuses” ou “crepúsculo dos deuses”, o evento começa com um longo inverno conhecido como *Fimbulvetr* (no jogo, *Fimbulwinter*), que logo dá sucessão a uma série de confrontos mortais entre os deuses, levando todos à morte. Um incêndio colossal

Aviso: a matéria pode conter spoilers tanto do jogo atual quanto da versão de 2018!

Estejam todos cientes!

dá lugar a um dilúvio, em que o mar afoga toda a terra. No fim, há um novo começo: um casal de humanos, Líf e Lífthrasir sobrevivem e repovoam Midgard.

Na franquia *God of War*, o *Ragnarök* começa no fim do jogo de 2018 e se estende durante os acontecimentos do jogo deste ano. A característica mais marcante logo de cara são as mudanças climáticas do *Fimbulwinter* de cada um dos Nove Reinos. Kratos vê a si e seu filho envolvidos nessa profecia, e se você se lembra bem do jogo anterior, sabe porque!

Profecias em jogo

RPG é um jogo de narrativa compartilhada. Por isso, é muito difícil contar histórias sobre profecias — afinal, os jogadores têm poder para mudar o rumo da história. Ou o mestre teria que forçar a mão para a trama “voltar para os trilhos” (o que pode ser bem frustrante), ou os jogadores precisariam ter a possibilidade de alterar a profecia.

Um truque eficiente para envolver uma profecia na sua mesa é inseri-la retroativamente. Os personagens dos jogadores não precisam saber que são personagens de uma profecia: depois de cinco ou seis sessões, podem descobrir que tudo o que fizeram e passaram até aquele momento já estava previsto. Os próximos passos da profecia são vagos ou misteriosos, conhecidos apenas pelos deuses (que estão atentos aos personagens) ou pelos vilões (que estão tirando proveito disso). Dessa forma, qualquer atitude dos personagens está inescapavelmente dentro da profecia, sem tolher ninguém da liberdade e da agência dentro do jogo.

Outra maneira de lidar com isso é oferecer algum recurso que permita que os personagens driblem a profecia. Uma espada mágica que corta o fio do destino, um despertar mágico que concede o verdadeiro livre-arbítrio aos heróis... Seus jogadores se sentirão muito poderosos, mesmo que efetivamente só estejam jogando e agindo com seus personagens normalmente.

A opção menos popular é a de “voltar aos trilhos”, mencionada anteriormente. Muitas aventuras já seguem essa regra, mas colocar isso como parte da trama (em vez de ser apenas um acordo implícito da mesa) pode ser frustrante para os jogadores. No entanto, talvez eles gostem dessa premissa, aceitando o desafio de tentar interpretar seus personagens dentro dessas limitações, abraçando seus destinos trágicos ou até, quem sabe, encontrando os meios para superá-los com as próprias mãos.

Escatologia e sadismo

Nem todas as profecias falam do fim do mundo, mas as mais famosas, sim. Mitos escatológicos (que têm a ver com o fim dos tempos, e não com as nojeiras que você está pensando!) existem em várias culturas da humanidade e são um prato cheio para uma semente de campanha na sua mesa.

Uma coisa a se ter em mente é: a partir do momento em que uma profecia sobre o fim do mundo surgir na trama da sua campanha, tudo terá que girar em torno disso. Tramas importantes envolvendo NPCs ou até o passado dos personagens inevitavelmente cairão para um segundo plano, a não ser que sejam conectadas ao fim de tudo. Essa conexão pode ser direta, como algum NPC importante e querido envolvido na profecia, ou de forma indireta — afinal, sem um mundo para viver, do que adianta buscar vingança contra aquele vilão cruel?

Histórias envolvendo o fim do mundo são mais recomendadas para campanhas em altíssimo nível. Isso se dá por duas razões principais: poder e apego ao mundo. Obviamente, é pouco provável que personagens de nível 1 tenham condições de impedir uma profecia dessas, a não ser que a campanha os leve até o nível 20 para alcançar esse objetivo. Por outro lado, o

fim do mundo só costuma ter peso para os jogadores se eles se importarem com o mundo em primeiro lugar, e isso só vem com o tempo.

Por isso, o mais indicado é viver muitas aventuras com os heróis. Deixe que se envolvam com os NPCs, amem e odeiem outros personagens, encontrem um reino ou dois para chamar de lar, e aí sim, revele a terrível profecia que destruirá tudo isso. Agora, eles não só têm poder para evitar a tragédia, mas se importam *de verdade* com ela.

Uma campanha desse tipo também dá maior liberdade criativa para a mesa. Está liberado chutar o balde! Itens mágicos capazes de matar deuses? Combates épicos que inundam continentes e destroem a lua? Não há limite! Seu grupo sempre quis confrontar Mestre Arsenal para uma guerra sem fim? Dois amantes do grupo querem duelar com Valkaria para ter o direito de casar? Nesse tipo de história, os personagens têm todas as condições para desafiar não só o destino como também os próprios deuses!

Olha os deuses, mano!

Outro ponto muito popular do *Ragnarök* é o confronto intenso e até as últimas consequências entre deuses, os seres mais poderosos do mundo. Em outras mitologias (e até cenários de RPG), deuses não costumam se enfrentar de forma direta, já que têm muito a perder — recorrem a esquemas, intrigas e mortais poderosos: os heróis!

Arton é um bom exemplo disso. Das tramoias de Sszzaas à punição de Kallyadranoch, das profecias de Thyatis ao desaparecimento de Oceano... são muitos os



Thor, o melhor guerreiro de Asgard

Svartalfheim, tudo que a luz toca é bonito

casos em que deuses ganham ou perdem poder por razões misteriosas, indiretas ou distantes dos mortais. Entretanto, Arton também tem situações em que os deuses partem para um confronto aberto e direto, como a ascensão de Aharadak e a morte de Tauron e as derrotas de Glórienn e Ragnar pelas mãos de Thwor.

Se você já está criando uma profecia sobre o fim do mundo na sua campanha e seus jogadores são poderosos o suficiente para impedi-la, considere envolver os deuses de forma direta, como convocar os personagens para lutar ao lado dos heróis contra deuses inimigos, e quem sabe algum personagem jogador não se torne um deus?

Os Nove Reinos

God of War: Ragnarök faz questão de nos apresentar o mundo que Kratos e Atreus vivem, bem como as pessoas que o habitam. Os dois jogos envolvem jornadas por vários dos reinos que compõem o mundo nórdico do jogo. Cada Reino possui características bem particulares e podem ser grande fonte de inspiração para sua mesa.

Todos os Reinos existem interconectados pela Yggdrasil, a Árvore do Mundo. A árvore existe desde sempre, fora do espaço e do tempo, representando o caminho a ser cruzado para viajar de um Reino a outro.

Alfheim, o Reino dos Elfos

Não fosse palco de uma longa guerra entre elfos luminosos e elfos negros, este Reino possuiria ares tranquilos com suas florestas densas e volumosas. O motivo para o conflito é a Luz de Alfheim, dis-

putada pelos dois grupos de maneira ferrenha. Os céus do Reino sempre estão azuis quando os luminosos estão sob controle da Luz, mas logo o firmamento é tingido de vermelho quando os elfos negros tomam controle.

Apesar de elfos negros serem vistos como cruéis e malignos por natureza quando comparados aos elfos luminosos, as coisas não são assim tão simples. Há mais tons de cinza nesse conflito do que qualquer analogia fácil entre luz e trevas.

Nova Raça: Elfo de Alfheim

Duas raças ancestrais que dividem uma mesma origem, os elfos luminosos (Ljósálfar) são seres pálidos de pele quase translúcida e olhos brilhantes, enquanto os elfos negros (Dökkálfar) têm a pele variando em tons de grafite e características insetóides

Habilidades de Raça

DESTREZA +2, **INTELIGÊNCIA** +1 (Ljósálfar); **FORÇA** +2, **CARISMA** +1 (Dökkálfar).

ARMAMENTO DAS SOMBRAS (DÖKKALFAR) Você pode gastar 1 PM para cobrir sua arma com energia das trevas. Sua próxima rolagem de dano com a arma nesta cena causa +1d6 pontos de dano de trevas.

ARMAS LUMINOSAS (LJÓSÁLFAR) Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para criar uma arma que saiba usar feita de luz sólida. A arma dura até o fim da cena ou até você soltá-la, é considerada mágica e fornece +1 em testes de ataque.

FILHO DA LUZ (LJÓSÁLFAR) Você recebe +2 em Percepção, visão no escuro e imunidade às condições cego e ofuscado.

SER DAS SOMBRAS (DÖKKALFAR) Você recebe visão no escuro, deslocamento de escalada 9m e redução de trevas 10.

Voo Enquanto a maioria dos elfos escuros têm asas insetóides, os elfos luminosos conseguem voar usando a bênção da Luz. Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m.

Asgard, o Reino dos Aesir

Asgard é mais que um reino — é uma verdadeira fortaleza onde habitam os deuses Aesir, seus súditos e os mais valorosos guerreiros de todos os tempos. Forasteiros não sabem exatamente como é o lugar, já que Odin não permite o acesso a Asgard vindo de outros Reinos.

Os sortudos que conseguiram pisar neste Reino sem alertar Odin conhecem a paisagem paradisíaca e idílica, com planícies praticamente inabitadas do lado de fora das grandes Muralhas de Asgard. Dos muros para dentro, o acesso é ainda mais restrito e vigiado por Heimdall, o Vigilante dos Aesir.

Nova Origem: Súdito dos Aesir

Você vive nos domínios dos Aesir, os grandes deuses, sempre disponível para cumprir suas ordens e caprichos sem hesitar. Essa proximidade com o divino faz com que sua saúde e boa sorte sejam quase inabaláveis, assim como sua fé.



Brok e Sindri, mais que amigos, irmãos



Týr, o deus da guerra que faz Kratos parecer um garoto

ITENS Um acessório com a runa de um dos Aesir, que concede +1 em Fortitude, Reflexos ou Vontade (escolhido na criação de personagem).

BENEFÍCIOS Conhecimento, Diplomacia, Religião (perícias); Sortudo, Súplica aos Aesir (poderes).

SÚPLICA AOS AESIR

Quando faz um teste de perícia (exceto testes de ataque ou resistência), você pode gastar 1 PM para fazer uma rápida oração aos deuses e receber um bônus de +2 nesse teste. A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar esse bônus em +1.

Helheim, o Reino dos Mortos

Este Reino congelante é a pós-vida para a maioria das pessoas — aquelas que tiveram uma morte honrada em campo de batalha. Vítimas de assassinato, doença ou velhice vêm parar aqui. É dito que o frio é tão castigador que é capaz de congelar almas. Criaturas cruéis torturam os mortos, que são obrigados a reviverem seus maiores arrependimentos em vida.

Nova Origem: Retornado de Helheim

De alguma forma você retornou do reino dos mortos, seja por conta de um encantamento poderoso ou mero capricho dos Aesir. Seu corpo retornou de forma saudável, mas sua mente retém as memórias do inferno gelado.

ITENS Um acessório ou arma simples ligada ao motivo de sua primeira morte. Enquanto você estiver empunhando ou vestindo o item, seus pontos de mana máximos aumentam em +1.

BENEFÍCIOS Intimidação, Sobrevivência, Vontade (perícias); Mente Calejada, Presença Aterradora (poderes).

MENTE CALEJADA

Acostumado aos horrores que presenciou em Helheim, você recebe +5 em testes de resistência contra efeitos de medo e é imune à condição apavorado. Efeitos que o deixariam apavorado, deixam abalado ao invés disso.

Midgard, o Reino dos Humanos

O nome deste Reino significa, literalmente, “terra do meio” e não poderia ser mais certo. Considerado um lugar no meio do caminho entre todos os outros reinos, Midgard é a terra dos humanos e dos animais.

Apesar da baixa temperatura, possui terras cultiváveis, rios e mares fecundos. Os habitantes não têm contato direto com os deuses, oferecendo apenas sua devoção e fidelidade. Apesar disso, ao longo dos acontecimentos de *God of War* é possível ver que os deuses estão mais presentes em Midgard do que se esperaria.

Nova Origem: Nativo de Midgard

Você cresceu ao lado de grandes heróis e guerreiros, sendo preparado para o Ragnarök desde sua infância.

ITENS Uma arma simples ou marcial que saiba usar, um escudo leve (se souber usar escudos).

BENEFÍCIOS Atletismo, Luta, Pontaria, Sobrevivência (perícias); Em busca do Valhalla, Proficiência, um poder de combate a sua escolha (poderes).

EM BUSCA DO VALHALLA

Você vive apenas por uma morte gloriosa em combate, para que as valquírias reconheçam seu valor e carreguem sua alma imortal até os salões dos grandes guerreiros. Sempre que estiver lutando contra ameaças de ND maior que o seu nível, você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano, mas sofre uma penalidade de -2 na Defesa e em testes de resistência.

Jötunheim, o Reino dos Gigantes de Gelo

Lar das montanhas mais altas de todos os Nove Reinos, este Reino não possui mais nativos, todos mortos em uma campanha genocida feita por Thor e seu Mjölnir.

Nem todos os Jötnar (Jötunn no singular, outro nome para os gigantes de gelo) eram *realmente* grandes em tamanho. Muitos tinham o tamanho de um humano comum, outros possuíam cabeças de animais ou até eram animais por completo, como a própria Serpente do Mundo, Jörmungandr.

Muspelheim, o Reino dos Gigantes de Fogo

Um dos Reinos mais primordiais da mitologia nórdica, este lugar é tomado de lava e fumaça vulcânica, completamente inabitável. Já foi habitada por gigantes, mas isso foi há muito tempo.

Não se sabe o paradeiro de seu rei, Sutr — alguns supõem que esteja dormindo apenas esperando o Ragnarök. É um dos reinos mais avessos à vida humana, então aventureiros devem estar bem preparados se quiserem desbravá-lo.

Nova Raça: Jotunn

As poderosas e ancestrais raças de gigantes nativas de Jötunheim e Muspelheim, antigamente abundante em Midgard, mas praticamente dizimada pelos Aesir por conta de seu medo e inveja. Apesar de sua alcunha, os jotnar variam muito e estatura, apresentando desde corpos enormes como montanhas até o tamanho de humanos comuns.

Habilidades de Raça

JOTUNN DE FOGO

FORÇA +2, **DESTREZA** +1, **SABEDORIA** -1

JOTUNN DE GELO

FORÇA +2, **INTELIGÊNCIA** +1, **CARISMA** -1

JOTUNN DE ROCHA

CONSTITUIÇÃO +2, **FORÇA** +1, **INTELIGÊNCIA** -1



Angrboda, uma das últimas dos Gigantes

Escolha três poderes da lista a seguir.

GIGANTE Seu tamanho é Grande e você recebe 3 espaços de inventário por ponto de Força, ao invés de 2.

MANIPULAÇÃO ELEMENTAL Você aprende e pode lançar *Explosão de chamas* (fogo), *Névoa* (gelo) ou *Transmutar objetos* (rocha) (atributo-chave Força). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

PERCEPÇÃO PARACRONAL Você tem visões sobre o futuro, vislumbrando eventos que não aconteceram ainda. Você aprende e pode lançar *Augúrio*, mas o tempo de execução da magia aumenta para 1 minuto.

RESISTÊNCIA SUPERIOR Sua pele é um couro grosso feito de matéria elemental. Você recebe +2 na Defesa e redução 10 contra fogo (fogo), frio (gelo) ou ácido (rocha)

Niflheim, o Reino da Névoa

Provavelmente o menor dos Reinos, e ainda assim, um lugar traiçoeiro e perigoso. Uma vez lar de anões, agora este é um verdadeiro labirinto tomado por uma névoa espessa — a arquitetura anã é apenas um rastro do que já existiu antes.

A névoa foi uma maldição lançada por Odin e drena lentamente a energia vital de qualquer um que ouse explorar o Reino. Não bastasse isso, Niflheim está cheio de monstros.

Nova Origem: Sobrevivente da Névoa.

De alguma maneira você sobreviveu à maldição que destruiu seu reino e conseguiu sair do labirinto de monstros, mas essa experiência o marcou para sempre.

ITENS Lampião, mochila de aventureiro e capa pesada.

BENEFÍCIOS Atletismo, Furtividade e Sobrevivência (perícias); Atlético, Rastejador de Masmorras (poderes).

RASTEJADOR DE MASMORRAS

Você sabe se esgueirar em silêncio através dos ambientes mais hostis para não atrair atenção indesejada. Você não sofre penalidade de -5 em Furtividade para se esconder depois de se mover e sua penalidade de armadura não se aplica em testes de Furtividade.

Svartalfheim, o Reino dos Anões

Um Reino próspero, tranquilo, mas ao mesmo tempo apreensivo e temeroso da benevolência de seu patrono, Odin. Os anões são gênios da manufatura e da arquitetura, e trabalham para o Pai-de-Todos em troca de proteção. Não possuem permissão para falar com ninguém que não seja Aesir ou de Asgard.

As terras de Svartalfheim são mais férteis, o clima também é mais ameno e agradável. A genialidade anã também oferece mais comodidades, como maquinário e sistemas de fornecimento de água. As riquezas naturais são exploradas pelos artesãos anões e por Asgard — seu aço é tão superior que é conhecido como “aço de Svartalfheim” em outros Reinos.

Nova Raça: Anão de Svartalfheim

Os mais astutos e talentosos artesãos, alquimistas e cientistas dos Nove Reinos, responsáveis por construir e aperfeiçoar as armas que os deuses irão brandir no dia do Ragnarok.

Kratos, em busca da aposentadoria

Habilidades de Raça

INTELIGÊNCIA +2, **CONSTITUIÇÃO** +1, **CARISMA** -1

CAMINHAR ENTRE OS REINOS Você usa as fendas entre os reinos para se mover sem ser detectado. Você aprende e pode lançar a magia *Salto Dimensional* (atributo-chave Inteligência), mas só pode lançá-la sobre si mesmo. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

PACIFISTA Violência é sempre o último recurso para um anão. Você recebe +5 em Diplomacia e Furtividade e sempre fica abalado durante o primeiro turno de um combate.

TECELÃO DO IMPROVÁVEL Você é capaz de usar materiais “impossíveis” como o canto dos pássaros, o aroma do orvalho ou o choro de uma criança, como matéria-prima para fabricar itens. Para você, o custo de fabricação de qualquer item mundano é um quinto do preço, ao invés de um terço.

Vanaheim, o Reino dos Vanir

Este reino tomado de selvas, criaturas perigosas e umidade já foi o lar dos deuses Vanir, inimigos derrotados dos Aesir. Poucas pessoas, além dos próprios Vanir, puderam pisar em Vanaheim nos últimos tempos, já que Odin também bloqueou a passagem para o Reino.

Atreus, em busca da experiência completa

Em meio às ruínas erguidas aos deuses Vanir, os últimos poucos membros de uma resistência tramam planos para enfrentar os Aesir novamente, enquanto impedem que os deuses asgardianos invadam e tomem Vanaheim de forma definitiva.

Nova Raça: Vanir

Considerados divinos como os Aesir, os Vanir são uma raça escassa e desconfiada desde sua quase aniquilação e vivem escondidos dos Aesir, tramando sua vingança. Sua afinidade com as energias mágicas e com a magia antiga é um grande poder e uma grande maldição.

Habilidades de Raça


SABEDORIA +2, **CARISMA** +1, **CONSTITUIÇÃO** -1

AFINIDADE MÁGICA Você aprende e pode lançar três magias de 1º círculo, arcanas ou divinas, a sua escolha (atributo-chave Carisma). As magias são consideradas divinas para todos os efeitos e você pode aplicar aprimoramentos nessas magias como se fosse um Druida de mesmo nível que seu nível de personagem. Caso aprenda novamente essas magias, seu custo diminui em -1 PM.

BÊNÇÃO DA MAGIA ANCESTRAL Você pode lançar qualquer magia que conheça sobre outra criatura inteligente com que possa se comunicar. Ao invés de ser alvo dos efeitos normais da magia, essa criatura recebe a capacidade de lançar esta magia uma única vez até o fim da cena, com os mesmos efeitos mas sem custo em PM.

ELUSIVO Você passou a vida escondendo sua origem e poderes para evadir seus perseguidores. Você recebe +2 em Enganação e Intuição.

E vem mais!

Acompanhe na **Dicas de Mestre** do mês que vem (DB 187) regras completas para uso de runas em *Tormenta20*, *A Lenda de Ruff Ghanor* e *Ordem Paranormal*. 

GLAUCO LESSA
FELIPE DELLA CORTE