

ELEMENTAR!

Parte 1

Os Elementos

Primordiais

em Arton e

em Tormenta20

Avatar:
A Lenda de Aang

Boas-vindas à Caverna do Saber, Bo 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, se forem publicadas oficialmente. Nosso principal objetivo é dividir esse conhecimento prévio com os jogadores que têm grande apreço pelas regras e suas muitas possibilidades!

Água, ar, fogo, terra. Os quatro “elementos primordiais” são tema recorrente na cultura humana desde a antiguidade. Somados ao quinto elemento, o “espírito”, formam a totalidade dos elementos que compõem a natureza, segundo várias mitologias e escolas filosóficas ocidentais.

Outras culturas, principalmente asiáticas, também apresentam uma divisão dos elementos naturais em cinco, mas de uma forma um pouco diferente: água, fogo, madeira, metal e terra. Essas mitologias afirmam que tudo que vemos na natureza pode ser categorizado em uma combinação desses elementos.

Existem ainda outras mitologias que utilizam a dicotomia de luz e sombra como elementos adicionais, que simbolizam os opostos: o conhecimento e o mistério, o dia e a noite, o bem e o mal.

No que tange nosso interesse, a verdade é que essa visão de mundo tem uma enorme influência na fantasia. Podemos citar centenas de livros, filmes, desenhos animados, quadrinhos e jogos que usam um sistema para categorizar os “elementos” e suas relações de alguma maneira: os tipos de monstros em *Pokémon*, as interações de jutsus em *Naruto*, os poderes dos dobradores em *Avatar*. As magias em *TormentaRPG*.

Apesar de *Tormenta20* ter optado, por vários motivos, seguir a divisão de magias em escolas ao invés de elementos, sua influência continua grande tanto nas regras de jogo quanto na concepção do cenário, indo muito além de meros descritores de dano.

Os Elementos em Arton

A divisão dos elementos no mundo de Arton, apesar de ter suas particularidades regionais, denota a maneira como os habitantes entendem do mundo e sua criação. Os

artonianos sabem que os deuses efetivamente criaram o mundo em que vivem. Isso não é apenas crença ou suposição, é uma certeza! E entender como os deuses fizeram isso é a principal forma de compreender porque os elementos primordiais são tão importantes.

Para começar, evoco uma prévia do texto de **Marcelo Cassaro** sobre os elementos e as criaturas elementais escrito para o iminente *Ameaças de Arton*:

“O Nada e o Vazio criaram os vinte deuses, isso é bem sabido. Estes, por sua vez, criaram Arton. Mas não o fizeram sem matéria-prima.

Antes de Arton, antes dos deuses, havia os elementos. Tudo no universo — sim, até os próprios deuses — é feito de elementos básicos, que são matéria e também energia. Fogo, água, terra, vento, luz, trevas e outros mais exóticos, em infindáveis combinações. Essas forças/substâncias primordiais se originam de reinos planares próprios, mundos compostos apenas por tais coisas. São os lugares mais rigorosos em toda a Criação, onde mortais desprotegidos morreriam em questão de instantes. Ainda assim, lugares onde existe vida.

O poder dos elementos é tamanho que, em seus domínios, a vida brota espontaneamente — sem nenhuma intervenção divina.”

Esse conceito de que os elementos são a matéria-energia que forma todas as coisas e, sendo assim, também pode ser usada para criar novas — desde efeitos de magias até criaturas —, é a linha guia para compreender seu papel no mundo e no jogo.

No que se trata de regras, atualmente os elementos estão catalogados da seguinte maneira:

AR. Representa todos os tipos de gases, incluindo os atmosféricos, que em conjunto formam o que chamamos de “ar”. Esse elemento tem influência na criação e movimentação dos gases e massas de ar, e suas interações físicas e químicas, como relâmpagos e trovões.

ÁGUA. O composto químico líquido que forma e nutre a vida natural de Arton. Apesar da ciência artonianana estar longe de compreender a água em nível molecular como no mundo real, a maioria dos estudiosos entende que a água está presente na chuva, rios, lagos e mares, que pode ser solidificada como gelo e neve (associada ao descritor *frio*), e gaseificada como vapor (associada ao elemento *fogo*). Também é sabido que a maioria das criaturas que precisam de água para sobreviver têm água em seu corpo, na forma

de sangue, seiva e outros fluidos, associando esse elemento fortemente ao descritor *cura*.

Fogo. Mais do que apenas a reação física ou química que gera chamas, esse elemento governa o calor e a combustão. Sendo assim, é um elemento que frequentemente se associa aos outros elementos de várias maneiras: *ar* para gerar efeitos climáticos quentes, *terra* para composição da lava e a criação de vulcões, ou, como mencionado acima, à *água* para obtenção de vapor.

Luz. Apesar da ciência artoniana ainda não compreender que a luz é um tipo de energia refletida nos objetos e é absorvida por nossos olhos, é sabido que a luz é indispensável à visão. Até mesmo camponeses incultos entendem que a luz, principalmente do sol, funciona como alimento para a maioria da vida vegetal. Esses fatores fazem com que os artonianos associem luz ao conhecimento, à revelação e à vida: dádivas dos deuses bondosos. E eles estão corretos. Em Arton, esse elemento também representa a energia do bem, carregando qualidades como bondade, altruísmo, caridade e benevolência. Por isso, é associada ao descritor *cura*.

TERRA. O elemento que governa todos os minerais (metais e rochas) e cristais, que por consequência é o responsável pela formação e manipulação do solo natural. Por isso também está fortemente associado à vida vegetal, que depende do solo para se desenvolver. Em Arton, esse elemento também governa as substâncias naturalmente ácidas, pois se entende que são ferramentas para desintegrar o solo, apesar de serem líquidas (associadas à *água*) ou mesmo gasosas (ligadas ao *ar*, elemento oposto da terra).

TREVAS. Diametralmente oposto à *luz*, esse elemento é associado ao escuro, desconhecido, misterioso e, por consequência, ao medo. Por gerar tantos sentimentos negativos, as trevas são a manifestação das energias dos deuses malignos e, por consequência, da necromancia, capaz de negar a vida, representada pela *luz*.

Todos os outros elementos em Arton são derivações e/ou combinações desses elementos primordiais, numerosos e abstratos demais para serem catalogados.

No entanto, os descritores dos elementos são um fator mecânico muito importante no que diz respeito às criaturas, principalmente quando falamos de imunidade, resistência e vulnerabilidade.

Criaturas Elementais

Como blocos fundamentais da criação de todos os seres, os elementos estão presentes em tudo que é vivo, manifes-

tando-se no calor dos mamíferos ou na constante expansão dos vegetais.

Entretanto, algumas criaturas estão intrinsecamente ligadas aos elementos primordiais, carregando sua essência mais pura, que se traduz em capacidades e qualidades mágicas.

Essas criaturas são geralmente capazes de criar e manipular os elementos como uma extensão de si, ou mesmo têm seus corpos compostos totalmente de um único elemento, desafiando as leis naturais de Arton, o que as categoriza como *monstros* ou mesmo *espíritos*.

Isso faz com que muitas dessas criaturas sejam resistentes ou mesmo totalmente imunes às manifestações do elemento que as compõem, ou mesmo vulneráveis ao elemento “oposto” ao seu, sendo *água* oposta ao *fogo*, *ar* oposto à *terra* e *luz* oposta à *treva*.

Entre as mais notórias dessas criaturas, três grupos se destacam: *elementais*, *gênios* e *dragões*. Cada um deles tem sua maneira própria de lidar com os elementos.

Elementais

Mais do que seres “feitos” de um elemento, os elementais são uma forma de vida primordial, nascidos do poder bruto dessa energia, manifestações espontâneas da força criadora do universo.

Por não terem sido criados pelos deuses do panteão, como todas as outras formas de vida de Arton, é muito complicado entender sua fisiologia ou comportamento. Apesar de se parecerem muito com outras criaturas nativas, existem divergências entre os acadêmicos sobre o fato de elementais serem ou não considerados “seres vivos”, como mostra esse trecho do *Ameaças*:

“Por serem tão estranhos e distantes, chega a ser difícil reconhecer os elementais como seres vivos. Muitos não os enxergam dessa forma: arcanistas e inventores rotineiramente

usam elementais como simples recursos, sejam servos conjurados ou ingredientes para feitiços e engenhos. Se os elementais possuem inteligência, é tão diferente da nossa que não permite qualquer compreensão ou comunicação. Se têm culturas ou sociedades próprias, impossível dizer. Se têm emoções ou são capazes de sofrer, nem os deuses sabem. Por tudo isso, embora alguns tenham empatia por essas criaturas, outros acham tolice. Pode-se molestar o fogo, magoar o vento, insultar o rio, ferir a rocha?”

Existem elementais de formas e tamanhos tão ou mais variados quanto animais ou plantas, uma vez que não seguem as “regras” naturais, o que os torna valiosos aliados capazes de executar tarefas que animais ou mesmo parceiros comuns jamais conseguiriam.

Pacto Elemental (Poder de Destino)

Você criou um vínculo mágico com uma criatura elemental primordial através de um ritual de magia. Em termos de jogo, ele é um aliado elemental de um tipo a sua escolha (veja a seguir). O elemental obedece às suas ordens e se arrisca para ajudá-lo. Você só recebe os benefícios de seu aliado elemental se puder evocá-lo. *Pré-requisito*: 6º nível de arcanista ou druida.

Elementais são um tipo especial de aliado que usam as seguintes regras:

- Para usar um aliado elemental você precisa primeiro gastar uma ação de movimento e 2 PM para evocá-lo. Para isso, você precisa de uma porção inerte do elemento relacionado para servir como meio, como por exemplo uma fogueira ou tocha para um elemental do fogo, ou uma poça d’água para um elemental da água. O elemental desaparece no final da cena.
- Em seu turno, você pode dar uma ordem para o elemental usando uma ação de movimento. As ações que cada elemental pode executar desta forma são apresentadas em sua descrição. Algumas destas ações têm um custo em PM que deve ser pago por você.

- Outros usos criativos para o aliado, como pedir que um elemental da água apague um incêndio ou que um elemental da terra erga algo pesado ficam a critério do mestre.

Água

Bolha. O elemental envolve seu corpo como uma bolha de água. Você recebe +4 na Defesa e pode respirar normalmente sob a água por uma rodada.

Empurrão Hidráulico (2 PM). O elemental dispara um jato de água pressurizado em um alvo em alcance curto. O alvo sofre 3d6 pontos de dano de impacto e fica caído (Fort CD atributo-chave de magias evita a condição).

Surfar. Você recebe deslocamento de natação 12m por uma rodada.

Ar

Barreira Eólica. Você recebe camuflagem contra ataques à distância e +2 em Reflexos por uma rodada.

Conduzir ao Solo. Ao contrário de outras ações do elemental, esta é uma reação; você pode lançar Queda Suave, mas apenas em você mesmo.

Planar (2 PM). Você recebe deslocamento de voo 12m por uma rodada.

Fogo

Aura de Calor. Até sua próxima rodada, inimigos que terminarem seus turnos adjacentes a você sofrem 2d6+2 pontos de dano de fogo.

Chicote de Chamas (2 PM). O elemental acerta uma criatura em alcance curto com um jato de chamas que causa 4d6 pontos de dano de fogo (Ref CD atributo-chave de magias reduz à metade).

Labareda Propulsora. Você recebe +10 em testes de Atletismo para correr e saltar por uma rodada.

Terra

Arremesso de Rocha (2 PM). O elemental arremessa um pedregulho contra um alvo em alcance médio, causando 5d6 pontos de dano de impacto (Ref CD atributo-chave de magias evita).

Muralha. Você recebe resistência 10 a corte, impacto e perfuração por uma rodada.

Tunelar. Você recebe deslocamento de escalada (12m) ou escavar (9m) por uma rodada.



Gênios

Diferente dos elementais, os gênios foram criados pelos deuses para servirem como escultores e artesãos dos elementos primordiais, designados para trabalhar na criação de Arton. Criaturas mais arcanas do que elementais em si, gênios não são exatamente criaturas, mas uma força de trabalho divina, como diz esse trecho do Ameaças de Arton:

“Gênios são seres nativos de Reinos dos Deuses onde a magia arcana dos elementos é poderosa. Quase todos se originam de Magika, o Reino de Wynna, embora também existam em abundância nos domínios de Azgher, Kally, Oceano, Tanna-Toh, Tenebra, Thyatis, Szzaas e outros. Alguns, ainda, visitam Arton em missões para seus patronos. Por serem criados em sua forma final, gênios não crescem ou envelhecem, nem se reproduzem: quando procriam — entre si mesmos ou com outras raças —, o resultado são os qareen.”

Por sua natureza, gênios são extremamente competentes ao trabalhar com os elementos, principalmente magias elementais, tornando-os aliados extremamente valiosos (e cobiçados) para conjuradores em geral.

Sim, Amo! (Poder de Destino)

Você criou um vínculo mágico com um gênio menor, seja porque encontrou um objeto vinculado ou por conta de um ritual arcano. Em termos de jogo, é um aliado djinn de um tipo a sua escolha (veja a seguir). Você só recebe os benefícios de seu djinn se puder evocá-lo e passar em um teste de perícia definido pelo tipo de gênio. **Pré-requisito:** treinado na perícia associada, 6º nível de personagem.

Gênios são um tipo especial de aliado que usam as seguintes regras:

- Cada gênio está vinculado a um objeto de poder, como um instrumento musical, uma lamparina de óleo ou outro objeto pequeno.
- Um gênio manifesta seu poder concedendo a habilidade de lançar magias de até 2º círculo, arcanas ou divinas, pertencentes às suas escolas de domínio. Para isso, você deve fazer um pedido ao gênio e convencê-lo de que merece ser atendido.
- Fazer um pedido exige manusear o objeto de poder com as duas mãos, uma ação padrão (ou a execução da magia desejada, o que for maior) e um teste da perícia associada contra CD 20 + o custo em PM da magia. Se você passar, lança a magia (CD atributo-chave da perícia

associada). Se falhar, você não convence o gênio e ele não irá mais atendê-lo pelo restante da cena. Cada novo desejo ao gênio no mesmo dia aumenta a CD do teste de perícia em +5.

- Quando faz um desejo, você pode usar quaisquer aprimoramentos da magia desejada, até um custo máximo igual ao seu bônus de atributo-chave da perícia associada. A CD para convencer o gênio aumenta em +1 por PM e você paga o custo em PM dos aprimoramentos.
- Para fazer um desejo, escolha uma magia arcana ou divina de até 2º círculo, pertencente a uma das escolas de domínio do gênio. Fazer isso é uma ação padrão (ou a execução da magia, o que for maior) e exige um sucesso em um teste da perícia apropriada (conforme o tipo de gênio) com CD 20 + custo em PM da magia. Quando faz um desejo, você pode usar quaisquer aprimoramentos da magia desejada, até um custo máximo igual ao seu bônus no atributo-chave da perícia associada.

Allaraz (luz)

Gênios da luz anseiam por proteger as obras dos deuses, escolhendo seus amos entre aqueles que abraçam tal devoção. São também aqueles que se regozijam com o uso da magia arcana para promover o bem.

Escolas. Abjuração e evocação (apenas efeitos de luz e cura).

Perícia associada. Nobreza. Você deve convencer o allaraz de que é uma criatura de grande valor e dignidade, que merece ser servida.

Dabbus (trevas)

Gênios das trevas são egoístas e odeiam todos os outros seres na existência, mas — como todos os gênios — estão presos à obrigação de servir seus mestres. Por isso aceitam amos que praticam o mal. Mesmo como servos, regozijam-se em espalhar maldade e destruição.

Escola. Necromancia.

Perícia associada. Intimidação. Você deve convencer o gênio de que é um grande vilão malvado, mesmo que esteja apenas fingindo.

Gizehi (fogo)

Criados assim pelos deuses, gênios do fogo também precisam servir a mestres — caso contrário seus poderes diminuem gradualmente até sumir. Então eles o fazem, mas nunca de bom grado. São seres cheios de ressentimento, ansiosos por vingança contra seus amos, sempre buscando formas de trair seus acordos. Cumprem ordens, mas nunca sem um rosnar de raiva, nunca sem uma ameaça velada.

Escolas. Adivinhação e evocação (apenas efeitos de fogo)

Perícia associada. Atletismo. Você precisa convencer o gênio de que é mais poderoso do que ele e obedecê-lo é melhor do que o contrário.

Jairuan (ar)

Gênios do ar são pacifistas por natureza, buscam solucionar desavenças com diálogo, quase nunca recorrem à violência. Quando confrontados, preferem influenciar com encantamentos ou enganar com ilusões; são mestres em fazer com que seus oponentes destruam a si mesmos, atacando aliados ou caindo em armadilhas.

Escolas. Encantamento e ilusão.

Perícia associada. Intuição. Você deve convencer o gênio de sua capacidade de observar além de mentiras e disfarces.

Kemooz (terra)

A expressão sempre austera pode levar a pensar que estes gênios são sérios, mal-humorados, mas não é o caso. Mesmo que não sorrissem tanto, kemooz têm o mesmo coração bondoso e generoso de seus irmãos. Têm imenso prazer em concluir uma obra que será desfrutada, e traga alegria a outros. São honrados, sinceros e bastante literais ao atender desejos, o que algumas vezes leva a erros de interpretação que podem ser divertidos ou trágicos.

Escola. Transmutação

Perícia associada. Fortitude. Você deve convencer o gênio de que é tão resiliente quanto a terra da qual ele extrai seu poder.

Yazzu (água)

Yazzu são bondosos e generosos como os outros gênios, mas também são aqueles que mais clamam por liberdade. Não ficam presos a um único amo por muito tempo, exceto quando se afeiçoam — ou quando forçados por seus códigos, então buscando formas de escapar. São também mais combativos, não raras vezes empunhando o tridente mágico em batalha para proteger seus mestres.

Escola. Evocação (apenas efeitos de água ou frio) e convocação.

Perícia associada. Iniciativa. Você deve provar ao gênio que é capaz de agir rapidamente quando necessário.

Dragões

Reinando supremos dentre as mais poderosas criaturas de Arton, forjados à imagem e semelhança de Kalliadranoch, os dragões são uma manifestação conjunta de magia e poder elemental. Essa herança faz com que dragões sejam capazes de replicar o poder de seu próprio criador, usando sua centelha elemental para criar efeitos fantásticos, como explicado nesse trecho do Ameaças de Arton:

“O traço mais importante de um dragão, aquilo que o torna um dragão, é sua energia elemental. Embora sejam considerados seres vivos (e como tais, possam ser curados com magias de luz), dragões são movidos por forças mágicas fundamentais do universo, as mesmas que alimentam as bolas de fogo e relâmpagos dos arcanistas. A diferença é que dragões não recebem tais energias de fontes externas; eles as produzem em seus corpos. Não é sem motivo que itens mágicos poderosos usam partes de dragões para sua fabricação.”

Diferente dos elementais e dos gênios, que são criaturas constituídas de energia elemental primordial, os dragões são capazes de gerar essa energia por si só, um poder imenso capaz de rivalizar até mesmo os próprios deuses.

Muitos dos descendentes de dragões carregam em seus corpos fagulhas deste poder incrível, o que os torna exemplares mais do que perfeitos de sua própria raça. Tais criaturas são conhecidas como “kallyanach”, também chamadas de “crias dracônicas” ou, popularmente, de “meio-dragões”.

Nova raça: Kallyanach

Ninguém sabe ao certo como ou porque um kallyanach nasce, já que os dragões costumam se achar bons demais para se deitar com qualquer outra raça. Além disso, existem



casos famosos de “meios-dragões” que nasceram de mães dracônicas! Será que chocaram de um ovo, como seus primos de sangue puro? Nunca tive oportunidade de perguntar, e talvez me falte coragem frente a uma.

Já ouvi relatos de bebês nascerem transformados pela simples proximidade do povoado com um covil de um dragão ancião de aura poderosa, ou mesmo por estar em uma região banhada com o sangue de uma dessas criaturas, que pode ser capaz de macular as águas, fauna e flora da região.

A verdade é que a maioria dos kallyanach não se parece em quase nada com a outra metade da família. Sua genética dracônica é tão predominante que torna difícil distinguir sua herança secundária, até mesmo seu gênero. Seu corpo é ágil e musculoso, sua pele recoberta de escamas brilhantes, seus olhos tem um formato de fenda e emitem um constante brilho mágico. Não é raro que também apresentem garras poderosas nas pontas dos dedos, presas pontiagudas em suas mandíbulas grossas e, em casos raros, até mesmo chifres e asas de couro!

— Thyssa Lazuli,
vice-diretora da Academia Arcana.

Habilidades de Raça

Escolha um dos elementos entre água, ar, fogo e terra. Esse será seu elemento vinculado. Em seguida, escolha quatro das características dracônicas a seguir. No 4º nível, e a cada quatro níveis subsequentes, você pode escolher uma característica de raça adicional no lugar de um poder de classe.

ARMAMENTO KALLYANACH. Você possui uma arma natural entre mordida, chifres ou cauda espinhosa (dano 1d6, crítico x2, perfuração. Uma vez por rodada, quando usa a ação atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com essa arma.

ASAS DRACÔNICAS. Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 9m. Enquanto estiver voando desta forma, você fica vulnerável.

ESCAMAS DRACÔNICAS. Sua pele é recoberta de escamas resistentes e brilhantes, que fornecem +2 na Defesa e resistência 5 contra ácido (terra), eletricidade (ar), fogo (fogo) ou frio (água).

FÍSICO PODEROSO. Sua musculatura é poderosa e rígida. Você recebe +2 em Força, Destreza ou Constituição, à sua escolha. Você pode escolher esse poder até duas vezes.

HERANÇA MÁGICA. Escolha uma magia de 1º círculo que cause dano de ácido (terra), fogo (fogo), frio (água) ou eletricidade

(ar). Você aprende e pode lançar essa magia (atributo-chave Carisma) e pode usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um bardo de seu nível. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM. 🗨

MENTE PODEROSA. Você é sagaz e ardiloso. Você recebe +2 de Inteligência, Sabedoria ou Carisma, à sua escolha. Você pode escolher esse poder até duas vezes.

SOPRO DE DRAGÃO. Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para soprar um cone de 6m que causa 1d12 pontos de dano de ácido (terra), fogo (fogo), frio (água) ou eletricidade (ar). No 4º nível, e a cada quatro níveis subsequentes, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d12.

Novas Magias

Disparo Gélido

Arcana 1 (Evocação)

EXECUÇÃO: padrão; **ALCANCE:** médio; **ALVO:** 1 criatura; **DURAÇÃO:** instantânea; **RESISTÊNCIA:** Fortitude reduz à metade.

Você dispara um dardo de neve e gelo contra o alvo, que causa 2d8+2 pontos de dano de frio.

+1 PM: aumenta o dano em +1d8+1.

+1 PM: muda a resistência para Fortitude parcial. Se passar, a criatura reduz o dano à metade; se falhar, fica lenta até o final da cena.

Jato Corrosivo

Arcana 1 (Evocação)

EXECUÇÃO: padrão; **ALCANCE:** curto; **ÁREA:** linha; **DURAÇÃO:** instantânea; **RESISTÊNCIA:** Fortitude reduz à metade.

Você dispara um jato de ácido corrosivo de suas mãos, que causa 2d6 pontos de dano de ácido às criaturas na área. Essa magia causa dano dobrado em constructos e objetos.

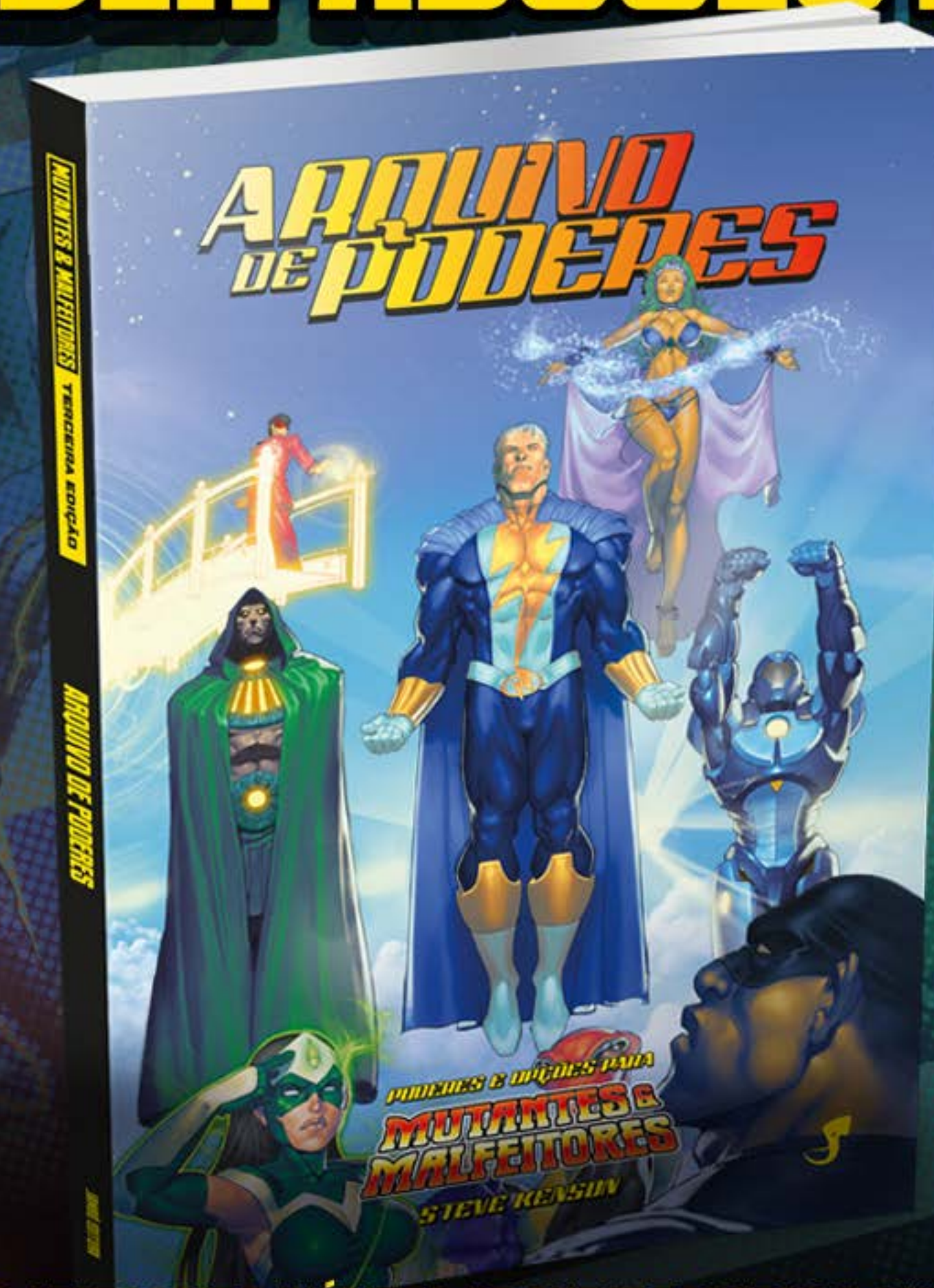
+1 PM: aumenta o dano em +1d6.

+1 PM: muda a resistência para Fortitude parcial. Se passar, a criatura reduz o dano à metade; se falhar, fica vulnerável.

Continua na próxima edição... ➡

FELIPE DELLA CORTE

PODER ABSOLUTO!



MAIS DE TRINTA CATEGORIAS INÉDITAS DE SUPERPODERES E CENTENAS DE NOVAS OPÇÕES PARA PERSONAGENS DE MUTANTES & MALFEITORES. NÃO HÁ MAIS LIMITES PARA O SEU PODER!

