

Novas regras para instrumentos musicais

Imagina que louco
ser o **Slash** em Arton
(ou algo parecido)

MÚSICA PARA OS OUVIDOS

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 se forem publicadas oficialmente. Nosso principal objetivo é dividir esse conhecimento prévio com os ávidos jogadores que têm grande apreço pelas regras e suas muitas possibilidades!

Eu sei, vocês não aguentam mais a gente falando que um monte de coisa ficou de fora do *Tormenta20* básico porque o livro não podia ter duas mil páginas. Mas não é só isso. Muita coisa ficou de fora de propósito, porque nós fizemos uma escolha consciente de deixar as regras menos “granulares”, ou seja, evitar detalhezinhos que acabam se aglomerando na ficha de personagem e fazem com que o jogador precise ficar contando de grão em grão para chegar no valor final de um teste ou habilidade.

Essa escolha vem principalmente da intenção de abraçar novos jogadores que se assustavam com as toneladas de opções e regras alternativas que mais de uma década de *Tormenta RPG* empilhou na mesa de jogo. *T20* é um sopro de ar fresco que traz toda uma nova gama de possibilidades e novidades, mas que precisa ser tratado com cuidado para não se tornar inchado ao longo dos anos.

Por outro lado, temos que dosar a régua da simplificação para não deixar o sistema engessado ou “achatado” demais. Se todas as opções forem muito parecidas a ponto de fazerem pouca ou nenhuma diferença, no fundo, elas não importam!

Por isso escolhemos tratar *T20* como uma árvore: a base precisa ser sólida e concisa, para dar estrutura aos diversos ramos que vão se desdobrar à medida que o sistema cresce e amadurece.

Um dos mais frondosos desses ramos é o de equipamentos específicos.

Muito se foi conversado e muitos arquivos foram engavetados no que tange os equipamentos em *Tormenta20*. Ao mesmo tempo que não queríamos despejar um balde de regras nos jogadores, também optamos por colocar os Itens Superiores no livro básico, que servem como regra fundamental para as customizações de equipamento, com a ideia central do

sistema de itens sempre girando em torno de bônus cumulativos aplicados através de modificações que servem ao propósito do personagem.

Isso acaba nos levando a categorias de itens específicos que servem apenas para alguns tipos de personagens, como acontece com os esotéricos — para usuários de magias — que, apesar de muito queridos, ainda não receberam uma versão oficial publicada em livro!

Esse tipo de equipamento acaba tendo regras e desdobramentos tão específicos que ficaria inviável tentar encaixá-los somente nas regras de itens superiores e, portanto, merecem seu próprio espaço nos suplementos vindouros.

Nesta edição vamos falar um pouco sobre uma categoria ainda mais nichada, itens especialmente criados para a melhor classe, digo, para uma das mais amadas classes em todas as encarnações de *Tormenta*: o bardo.

De uma perspectiva mais gamística, armas e armaduras parecem ser o “básico” em termos de equipamento de personagem. Afinal, eles precisam delas para enfrentar as ameaças e perigos de uma vida de aventuras! Entretanto, quando analisamos friamente, esses itens são fundamentais apenas para as classes mais voltadas ao combate, que é apenas uma das muitas facetas do jogo.

Uma das belezas de *T20* é a enorme possibilidade de

moldar seu personagem através dos poderes modulares, e nós tomamos cuidado para que eles conseguissem cobrir as mais diferentes situações de jogo, então nada mais justo do que refletir essa filosofia nos equipamentos — se eu quero fazer um aventureiro que tem outras aptidões que não o combate, o sistema de itens precisa permitir isso.

E se, para isso acontecer, é necessário ter novas categorias de itens que servem a propósitos específicos, então quanto mais melhor! Mas, primeiro, uma palavrinha sobre itens em geral.

Nova regra: Limites de uso

Conforme introduzimos novas categorias de itens às regras de *Tormenta20*, é importante estabelecer um limite à quantidade de itens que um personagem pode utilizar simultaneamente. A regra a seguir se aplica tanto a itens mundanos quanto mágicos.

Alguns itens precisam ser empunhados para serem usados. Isso inclui armas, escudos, itens alquímicos e outros, como tochas e esotéricos. Você pode empunhar apenas um item em cada mão, ou seja, pode empunhar no máximo dois itens ao mesmo tempo (supondo que você tenha duas mãos...). Você pode empunhar ou guardar um item empunhado com uma ação de movimento ou largá-lo no chão com uma ação livre.

Itens que não são empunhados precisam ser vestidos. Você pode receber os benefícios de no máximo três itens vestidos simultaneamente, entre armaduras, vestuário e acessórios — há um limite para a quantidade de objetos com os quais um personagem consegue lidar ao mesmo tempo. Se você vestir um quarto equipamento, ele não fornecerá nenhum benefício. Você pode vestir um item com uma ação padrão e pode guardar ou largar um item vestido com uma ação de movimento. Armaduras e itens específicos podem exigir mais tempo para serem vestidos ou removidos.

Nova categoria de item: instrumento musical

Essa categoria de equipamento engloba todo e qualquer instrumento fabricado especificamente para reproduzir sons e notas musicais.

O preço base de qualquer instrumento é T\$ 50, conforme consta no livro básico. Esse valor leva em consideração instrumentos fabricados por artesãos profissionais que vivem de seu ofício.

Usando instrumentos musicais. Todos os instrumentos musicais precisam ser empunhados com as duas mãos para serem utilizados de forma correta, mas livrar uma das mãos requer apenas uma ação livre. Mesmo instrumentos relativamente grandes como bandolins e tambores podem ter uma alça ou correia que os segura pelos ombros, permitindo que eles sejam segurados com apenas uma das mãos, mas não utilizados. Sacar ou empunhar um instrumento que esteja guardado ou totalmente pendurado nos ombros por uma correia (mantendo as duas mãos livres) ainda requer uma ação de movimento, como manda a regra normal de sacar itens.

Os instrumentos musicais são divididos em três tipos: corda, percussão e sopro.

Corda. Instrumentos cordófonos produzem som por meio da vibração de cordas esticadas, seja por manipulação direta com as mãos e dedos, como em violões, ou indireta como em violinos e pianos. Quando usados por bardos, instrumentos de corda diminuem o custo de Inspiração em -1 PM.

Percussão. Esse tipo de instrumento se divide em dois subtipos, os membranófonos e os idiofonos. O primeiro produz som pela vibração de uma membrana esticada, geralmente feita de couro, que é percutida ou esfregada com as mãos, varetas ou baquetas, como tambores, pandeiros, atabaques e bumbos. O segundo produz som pela vibração do próprio material que é feito, seja percutido, sacudido ou golpeado com varetas, como xilofones, triângulos, pratos e chocalhos. Quando usado por

bardos, instrumentos de percussão aumentam o alcance de Inspiração em um passo (por exemplo, de curto para médio).

Sopro. Também chamados aerófonos, são instrumentos que produzem som através da passagem de uma coluna de ar comprimido, geralmente soprado da boca, que vibra uma série de linguetas ou tubos. Podem ser feitos de metal, como cornetas, trompas e tubas, ou de madeira como flautas e clarinetes. Quando usados por bardos, instrumentos de sopro aumentam em +1 a CD para resistir às suas habilidades de bardo.

Instrumentos e magia. Instrumentos musicais podem ser usados por bardos para canalizar suas magias da mesma forma que itens esotéricos. Um bardo empunhando um instrumento com as duas mãos considera como se uma das mãos estivesse livre para lançar magias.

Atualização de Itens Esotéricos

Na edição 168 escrevemos que o conjurador ainda precisa de uma mão livre para lançar uma magia quando empunha um item esotérico. Levando em consideração os vários meses e mesas de playtest com essa regra, resolvemos que seria mais prático e mais divertido se os esotéricos efetivamente canalizarem a magia lançada através deles, contando como “a mão livre” do conjurador.

Assim, é possível, por exemplo, empunhar uma espada e uma varinha, ou mesmo um escudo e um carrilhão consagrado, sem ter que ficar fazendo malabarismo com os itens para lançar uma magia. Isso também permite que bruxos empunhem seu foco em uma mão e um item esotérico na outra, podendo tirar mais proveito desse tipo de equipamento.

Em resumo, a regra atualizada diz:

Empunhar um item esotérico conta como ter a mão livre para o propósito de lançar magias. Você ainda precisa estar com uma das mãos livres para usar itens esotéricos vestidos, como a luva de ferro e o medalhão.

Instrumentos musicais superiores. Assim como armas e ferramentas, os instrumentos musicais podem receber modificações, algumas que funcionam para outros tipos de itens e outras exclusivas, seguindo a regra normal de itens superiores em relação a preço, custo e fabricação.

Um instrumento musical pode receber todas as modificações que itens esotéricos e ferramentas (como uma ferramenta



Esse maluco tem cara de combeiro

ligada a Atuação) são capazes de receber, exceto materiais especiais, que funcionam de maneira diferente para instrumentos, conforme listadas a seguir.

Material Especial. Para determinar o custo adicional de materiais especiais, utilize a linha de Armas na Tabela 3-8: Custo Adicional de Materiais Especiais (*Tormenta20*, p. 157).

Aço-Rubi. Criaturas afetadas por sua Inspiração recebem 25% de chance de evitar o dano extra de acerto crítico e ataques furtivos.

Adamante. Aumenta o bônus concedido por Inspiração em +1.

Madeira Tollon. Diminui o custo de habilidades de bardo em -1 PM.

Matéria Vermelha. Aumenta em +1 a CD de habilidades de bardo (exceto magias).

Mitral. A ação necessária para usar Inspiração é reduzida em um passo (de uma ação padrão para uma ação de movimento).

Novos poderes de bardo

Acorde Poderoso. Se estiver empunhando um instrumento musical, você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para emitir uma nota poderosa que afeta uma criatura em alcance curto. Faça um teste de Atuação oposto a um teste de Fortitude da criatura. Se vencer, você causa 2d6 pontos de dano de impacto à criatura, que fica surda por uma rodada. Se perder, causa metade deste dano e a criatura evita a surdez. Para cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1 d6.

Apresentação Avassaladora. Sua Inspiração afeta também os inimigos dentro do alcance. Criaturas afetadas devem fazer um teste de Vontade contra o resultado do seu teste de Atuação; alvos que falharem recebem uma penalidade em testes de perícia igual ao seu bônus de inspiração até o final da cena.

Desarranjo. Sempre que uma magia for lançada dentro de seu alcance médio, se estiver empunhando um instrumento musical, você pode gastar 3 PM e uma reação para fazer uma contramágica como se estivesse lançando Dissipar Magia, mas usa Atuação ao invés de Misticismo para o teste. Você gasta os PM mesmo se não conseguir anular a magia. Pré-requisito: capacidade de lançar magias de 2º círculo.

Harmonizar. Se estiver empunhando um instrumento musical e for alvo de um efeito mágico que permita um teste de resistência, você pode gastar 2 PM para trocar o teste de resistência por um teste de Atuação.

Ressoar. Se estiver empunhando um instrumento musical, quando lança uma magia que tenha apenas você como alvo, você pode fazer um teste de Atuação com CD 15 + PM gastos na magia. Se

passar, pode compartilhar os efeitos desta magia com aliados em alcance curto que estejam sob efeito de sua Inspiração, gastando 1 PM por aliado escolhido. Pré-requisito: 16º nível de bardo.

Os novos poderes de bardo a seguir são uma categoria especial de poderes, como as posturas de combate do cavaleiro ou os julgamentos de paladino.

Alguns poderes de bardo são Performances. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

- Usar uma performance gasta uma ação de movimento e exige um teste de Atuação (CD 15 + 5 para cada performance usada anteriormente na mesma cena) usando um instrumento musical.
- Uma performance tem o mesmo alcance de sua Inspiração e afeta todos os aliados sob efeito de sua Inspiração.

Performance: Allegro. Você e seus aliados afetados somam seu bônus de Inspiração à CD de magias, habilidades mágicas e habilidades de bardo. Esse poder se acumula com Arte Mágica. *Pré-requisito:* Arte Mágica.

Performance: Crescendo. Você e seus aliados afetados recebem 1 dado adicional em rolagens de dano com ataques e magias. *Pré-requisito:* Inspiração Marcial, 6º nível de bardo.

Performance: Fortíssimo. Você e seus aliados afetados somam o bônus de Inspiração na Defesa e recebem resistência a dano igual ao bônus de inspiração.

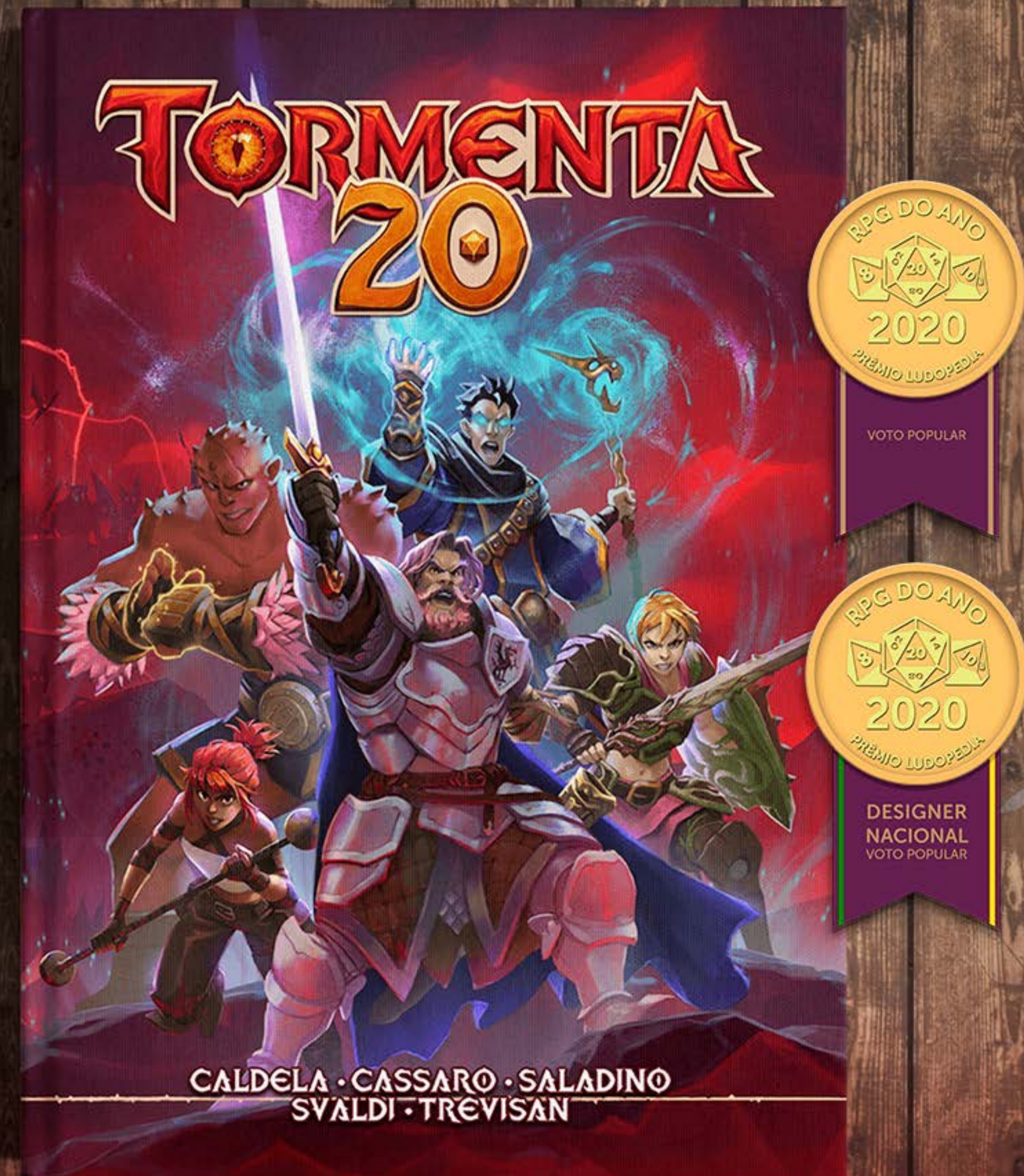
Performance: Prestíssimo. Você e aliados afetados por sua Inspiração recebem um aumento de 3m em seu deslocamento multiplicado pelo bônus de Inspiração. Por exemplo, se sua Inspiração concede um bônus de +3, alvos afetados recebem +9m de deslocamento.

Performance: Vivace. Você e aliados afetados pela Inspiração também recebem um total de PM temporários igual ao dobro do bônus concedido pela habilidade. Por exemplo, se sua inspiração tem bônus de +2, recebem 4 PM temporários. *Pré-requisito:* 4º nível de bardo.

Performance: Virtuoso. Você e seus aliados afetados recebem pontos de vida temporários igual ao bônus de inspiração x5 e se tornam imunes a efeitos de medo. 🐉

FELIPE DELLA CORTE

O MAIOR RPG DO BRASIL



Garanta o seu em versão física ou digital e crie suas próprias aventuras!

jamboeditora.com.br