

ODE ÀS ARMAS!

**Novos
poderes,
estilos
e escolas
de combate**

Bloodborne: para quem gosta de caçar monstros com estilo!

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!

Armas. As melhores amigas de todo aventureiro, não apenas dos apoiadores da ditadura da esp... digo, das classes combatentes.

Muitos arcanistas já agradeceram a dica de levar uma adaga na bota para desamarrar suas mãos. Um bardo é capaz de fazer arte com seu florete. Clérigos expressam sua fé através da arma favorita de sua divindade patrona. Todo ladino que se preze tem uma adaga, ou quatro, escondida sob os mantos. E nem preciso falar dos inventores!

A verdade é que T20 é um sistema bastante voltado ao combate. Afinal, aventuras heroicas e épicas raramente envolvem apenas dons diplomáticos e pesquisas em bibliotecas!

Por isso o sistema de armas e combate acaba precisando de regras mais “pesadas” para que seja possível diferenciar a maneira que os personagens lutam, ao invés de seus estilos de combate ficarem apenas no campo descritivo.

Poderíamos, por exemplo, determinar que todo tipo de “espada” causasse o mesmo dano e tivesse as mesmas estatísticas de jogo. Na vida real, a diferença prática entre uma espada curta, um gládio e um sabre é muito pequena. O que não falta na internet são canais e conteúdos mostrando que filmes e videogames exageram essas diferenças para valorizar a fantasia. E é isso que queremos no RPG!

Podemos aproveitar da licença poética e estética da fantasia para valorizar essas diferenças entre armas, resultando em regras sem comprometimento com a “lógica” de como funcionam, mas sim no que representam na sensação de jogo.

Um bom exemplo é a abstração de machados terem multiplicadores de crítico superiores ao de espadas. Nós queremos passar a sensação de que um machado é uma arma mais “brutal” e “violenta” do que uma espada, que normalmente é mais associada à disciplina e ao heroísmo.

Tecnicamente, uma perfuração profunda por uma espada afiada é mais perigosa e mortal do que um corte amplo feito por um machado, mas esse *não* é o parâmetro de decisão para as estatísticas de armas.

Queremos que os jogadores visualizem que um personagem com um machado é um combatente muito mais feroz e agressivo do que um usuário de espada, que por sua vez tende a ser mais técnico em seu manejo de armas.

A partir disso, pensando em ampliar ainda mais as possibilidades de diferenciação entre as maneiras de lutar, desenvolvemos os poderes de combate e os famigerados estilos de luta.

Mais do que dados de dano

A função de um combatente é causar dano no inimigo. No entanto, em um jogo de interpretação, a maneira como seu personagem causa dano é tão importante quanto a quantidade de dano que ele causa.

Muito além da especialização numérica e da “harmonização marcial” da ficha, os poderes e principalmente estilos servem para valorizar a customização do combatente, transformando um amontoado de estatísticas em um personagem de verdade.

Pense em um personagem com os poderes Acuidade com Arma e Estilo de Duas Armas, que têm como pré-requisito Destreza 13 e 15, respectivamente. Aposto que sua mente constrói um personagem ágil, capaz de manejar duas armas com velocidade e precisão, dançando pelo campo de batalha. Muito diferente de um personagem com Estilo de Duas Mãos e Empunhadura Poderosa (Força 15 e 17), que provavelmente se desenha como um brutamontes brandindo uma arma do tamanho de um poste, em golpes amplos e poderosos, que impressionam seus oponentes pelo impacto.

Seguindo essa ideia, os poderes de combate foram pensados para emular os estilos mais comuns nas histórias de fantasia: arma e escudo, arco e flecha, arma de duas mãos etc. Eles servem para que você possa representar em jogo a maneira como seu personagem luta.

Usar os poderes para montar uma ficha eficiente é parte da diversão do jogo, mas a intenção é que a ficha seja uma representação do seu personagem em termos de regra, traduzindo-o em números.

Claro que o livro básico recebeu apenas os poderes (e estilos) mais clássicos, o que quer dizer que ainda temos muito espaço para novas ideias legais de poderes de combate.

Novos Poderes de Combate

Nossa intenção com os poderes de combate, principalmente os poderes de estilo, é tornar um personagem combatente cada vez mais “especializado” em uma maneira de lutar, seja tornando-se expert em usar uma categoria de arma (Acuidade com Arma), melhorando seus bônus de ataque ou dano (Ataque Poderoso) ou modificando a maneira como ele luta, como faz a maioria dos estilos.

Abaixo seguem alguns novos poderes de combate que preenchem nichos mais específicos e entregam as habilidades que muitos jogadores pediram além do que está no básico.

Alcance Ampliado

Ao usar armas alongadas, seu alcance natural é triplicado ao invés de duplicado. *Pré-requisito:* treinado em Luta.

Arremesso Múltiplo

Uma vez por rodada, quando faz um ataque com uma arma de arremesso, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra o mesmo alvo, arremessando outra arma do mesmo tipo. *Pré-requisito:* Estilo de Arremesso.



Ataque com Escudo

Se estiver empunhando um escudo, quando usa a ação atacar, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com o escudo. Este ataque não faz você perder seu bônus de escudo na Defesa. *Pré-requisito:* Estilo de Arma e Escudo.

Brecha na Guarda

Uma vez por rodada, quando ataca oponentes atordoados, caídos ou desprevenidos você recebe +1d6 em sua rolagem de dano. *Pré-requisito:* treinado em Percepção.

Combatente Veterano

Sua margem de ameaça com armas que saiba usar aumenta em +1. *Pré-requisito:* proficiência em armas marciais.

Contraguarda

Enquanto seu bônus do poder Combate Defensivo estiver ativo, sempre que uma criatura errar um ataque corpo a corpo contra você, pode gastar uma reação e 2 PM para fazer uma manobra desarmar contra o atacante. *Pré-requisito:* Desarmar Aprimorado.

Corte Lacerante

Quando ataca com uma arma corpo a corpo de corte, você pode gastar 1 PM. Se você acertar o ataque, causa +1d8 pontos de dano. *Pré-requisito:* treinado em Luta.

Estudar o Adversário

Sempre que erra um ataque contra uma criatura, você recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque contra o mesmo alvo. O bônus zera quando você acertar o alvo ou atacar um alvo diferente. *Pré-requisito:* treinado em Guerra.

Estocada Debilitante

Quando ataca com uma arma corpo a corpo de perfuração, você pode gastar 1 PM. Se acertar o ataque, o alvo sofre -2 nos testes de ataque e nas rolagens de dano até o início da sua próxima rodada. *Pré-requisito:* treinado em Luta.

Matador de Gigantes

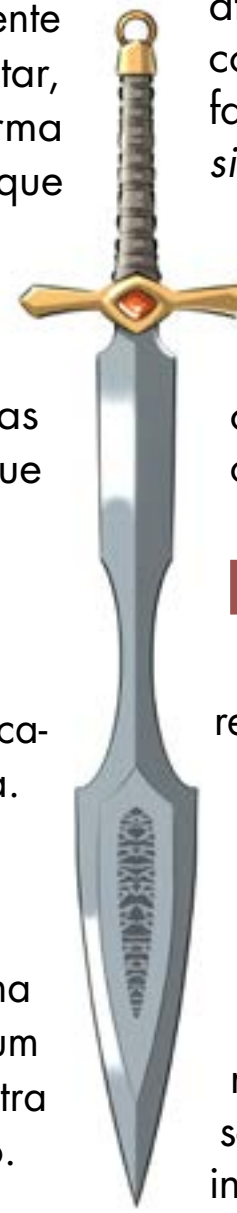
Você recebe +1d10 nas rolagens de dano contra criaturas de tamanho Grande ou maior, e estas criaturas não recebem bônus por tamanho em manobras de combate contra você.

Pancada Estonteante

Quando ataca com uma arma corpo a corpo de impacto, você pode gastar 2 PM. Se acertar o ataque, o alvo fica desprevenido até o início de seu próximo turno. *Pré-requisitos:* For 15, treinado em Luta.

Piqueiro

Se estiver empunhando uma arma alongada, uma vez por rodada, sempre que um inimigo entrar voluntariamente em seu alcance corpo a corpo, você pode gastar uma reação e 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra este oponente com esta arma. Se o oponente tiver se aproximado fazendo uma investida, seu ataque causa dois dados de dano extra do mesmo tipo.



Escolas de Combate

Apresentadas pela primeira vez no Manual do Combate de *Tormenta RPG*, as escolas podem ser encaradas como uma evolução dos estilos: representam uma maneira mais específica e até mais eficiente de lutar, mas demandam pré-requisitos mais complexos, por isso é muito difícil que o mesmo personagem conheça mais de uma escola de combate.

Em termos de regras, escolas de combate são consideradas poderes de combate. Entretanto, não é possível usar mais de uma escola ao mesmo tempo (um personagem que conheça mais de uma escola deve declarar, no início de seu turno, qual escola usará até seu próximo turno).

Arquearia de Lariandhas

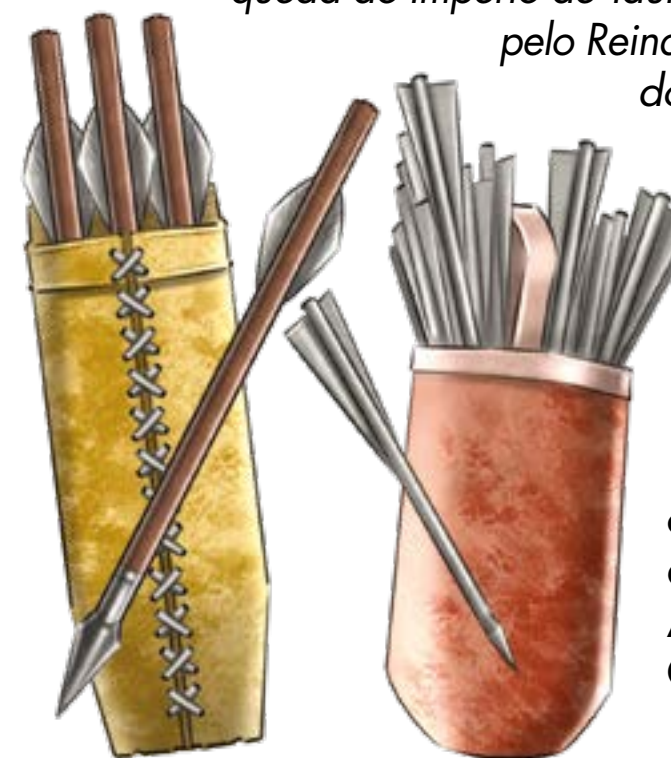
O mais famoso estilo de arquearia élfica, batizado em homenagem de um dos maiores heróis da história de Lamnor, ainda que não existam registros de que seja mesmo seu criador. Adeptos dessa escola são capazes de atingir alvos tão difíceis com suas flechas que muitos acreditam, erroneamente, que se tratam de arqueiros arcanos.

Quando usa Mira Apurada com uma arma de disparo com a qual possua Foco em Arma, além dos benefícios normais, seus ataques com essa arma ignoram bônus em Defesa por cobertura, reduzem a chance de falha por camuflagem (incluindo camuflagem total) em 20% e ignoram até 5 pontos da resistência a dano do alvo. *Pré-requisitos:* Estilo de Disparo, Foco em Arma (uma arma de disparo), Mira Apurada.

Centurião de Tauron

O estilo de combate disciplinado e eficiente dos exércitos de Tapista sempre foi temido e respeitado em toda Arton. Após a queda do Império de Tauron, muitos legionários se espalharam pelo Reinado e além, levando consigo os segredos dessa escola de luta e adotando novos pupilos que julgam fortes o suficiente para aprendê-la.

Sempre que ataca um alvo usando seu Ataque com Escudo, você pode usar Pancada Estonteante pagando 1 PM (em vez de 2 PM). Além disso, seu bônus de dano concedido por Brecha da Guarda aumenta para +2d6. *Pré-requisitos:* Ataque com Escudo, Brecha da Guarda, Pancada Estonteante.



Quebra-Montanhas

Desenvolvida pelos membros das guildas caçadoras de monstros das Sanguinárias, essa escola visa igualar o nível de poder bruto do lutador com o das enormes feras que ele enfrenta, usando armas enormes capazes de nocautear monstros gigantes.

Quando usa uma arma apropriada para uma criatura de uma categoria de tamanho maior que a sua, seu bônus de dano concedido por Matador de Gigantes muda para +2d6 para cada categoria de tamanho do alvo acima de Médio — +2d6 para um alvo Grande, +4d6 para Enorme e +6d6 para Colossal. Além disso, quando usa Ataque Pesado contra uma criatura Grande ou maior, você recebe +5 nos testes para derrubar ou empurrar. *Pré-requisitos:* Ataque Pesado, Ataque Poderoso, Empunhadura Poderosa, Matador de Gigantes.

Relâmpago de Aço

Muitos mistérios rondam a origem dessa escola. Rumores dizem que foi criada por um clã de assassinos em Ahlen, enquanto outros sussurram sobre uma sociedade secreta de esgrimistas que buscam a técnica perfeita para acabar com um duelo em um único golpe.

Uma vez por rodada, quando ataca com uma arma leve corpo a corpo que tenha sacado imediatamente antes do ataque, você pode gastar 3 PM. Se fizer isso, você dobra os bônus recebidos por Ataque Preciso (caso se apliquem) e multiplica seu bônus de Destreza no dano em caso de acerto crítico. Uma criatura atacada desta forma fica imune a este poder até o fim da cena. *Pré-requisitos:* Acuidade com Arma, Ataque Preciso, Saque Rápido.

FELIPE DELLA CORTE

