

ELEMENTAR!

Parte 2

**Novos
poderes e
itens elementais
em *Tormenta20***

Ledd: foco no mago da direita!

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!

Na edição passada, falamos um pouco sobre a visão dos autores sobre os Elementos Primordiais, seu papel no mundo de jogo e sua influência nas criaturas que o habitam. Mas Arton já existe há mais de 7 bilhões de anos e, mesmo as raças mais "novas" da criação, como os moreau, já estão por aí há mais de dois milênios.

Presentes desde antes da criação, as energias elementais sempre exerceram uma enorme importância em todas as criaturas e culturas artonianas, sendo muitas vezes elementos centrais de muitos povos e crenças.

Ao longo da história, os seres inteligentes criados pelos deuses aprofundaram e multiplicaram suas relações com os elementos, evocando, moldando e modificando sua essência, e a maneira mais clássica de qualquer indivíduo aprender e desenvolver esse controle das energias elementais é através da magia.

Enquanto a magia divina é comparável ao dom que os deuses têm de manipular os elementos, a magia arcana é mais ligada à criação e manipulação das energias elementais primordiais, enxergando-as mais como ferramentas do que como aspectos naturais do universo.

Muitos arcanistas e druidas buscam aumentar sua conexão e controle dos elementos primordiais para fortalecer seus feitiços e ampliar seus efeitos.

Poderes Relacionados a Magia Elemental

Diferente dos especialistas em escolas, conjuradores elementais buscam tirar o máximo proveito de um elemento primordial, ou combinar dois ou mais elementos para criar efeitos únicos.

A seguir são apresentados novos poderes de magia, que representam o uso dos elementos primordiais como parte da conjuração de magias.

Carga Elemental: Combustão de Mana

Uma vez por rodada, quando lança uma magia que causa dano de fogo, seu mana começa a aquecer e você recebe uma carga elemental de combustão, até um limite máximo de cargas elementais igual ao maior círculo de magia que pode lançar. Para cada carga de combustão acumulada, suas magias que causam dano de fogo causam um dado adicional do mesmo tipo, até um máximo de dados adicionais igual à quantidade de dados de dano original da magia (incluindo aprimoramentos). Você perde todas as cargas de combustão acumuladas se passar uma rodada inteira sem ganhar uma carga de combustão. *Pré-requisitos:* três magias que causam dano de fogo, 6º nível de personagem.

Carga Elemental: Corrosão Concentrada

Uma vez por rodada, quando lança uma magia que causa dano de ácido, seu mana se torna mais concentrado e você recebe uma carga elemental de corrosão, até um limite máximo de cargas elementais igual ao maior círculo de magia que você pode lançar. A CD para resistir às suas magias que causam dano de ácido aumenta em +1 para cada carga de corrosão acumulada. Você perde todas as cargas de corrosão acumuladas se passar uma rodada inteira sem ganhar uma carga de corrosão. *Pré-requisitos:* três magias que causam dano de ácido, 6º nível de personagem.

Carga Elemental: Dínamo Mágico

Uma vez por rodada, quando lança uma magia que causa dano elétrico, você recebe uma carga elemental de energia, até um limite máximo de cargas elementais igual ao maior círculo de magia que você pode lançar. Para cada carga de energia acumulada, o custo total dos aprimoramentos de suas magias que causam dano elétrico é reduzido em -1 PM. Você perde todas as cargas de energia acumuladas se passar uma rodada inteira sem ganhar uma carga de energia. *Pré-requisitos:* três magias que causam dano elétrico, 6º nível de personagem.

Carga Elemental: Véu do Inverno

Uma vez por rodada, quando lança uma magia que causa dano de frio, seu mana começa a esfriar e você recebe uma carga elemental de geada, até um limite máximo de cargas

elementais igual ao maior círculo de magia que você pode lançar. Quando você lança uma magia que causa dano de frio, pequenos cristais de gelo se formam sobre seu corpo, fornecendo 5 PV temporários por carga de geada. Você perde todas as cargas de geada acumuladas se passar uma rodada inteira sem ganhar uma carga de geada. *Pré-requisitos:* três magias que causam dano de frio, 6º nível de personagem.

Confluência Elemental

Suas cargas elementais interagem entre si, criando um vínculo de poder elemental. Cargas diferentes passam a contar como cargas de um mesmo elemento para efeitos de bônus. Por exemplo, se tiver uma carga de combustão, uma carga de energia e uma carga de geada, sua próxima magia que cause dano elétrico, de fogo ou de frio causará três dados adicionais de dano, terá o custo total de seus aprimoramentos reduzido em -3 PM e concederá 15 PV temporários. Você ainda só pode ter um número total de cargas elementais ativas igual ao círculo máximo de magia que pode lançar. *Pré-requisitos:* dois poderes de carga elemental, 9º nível de personagem.

Explosão Fulgente

Suas magias que causam dano de fogo recebem um novo aprimoramento.

+1 PM: além do normal, as chamas mágicas emitem um brilho intenso. Um alvo que falha no teste de resistência fica cego por uma rodada.

Frio Penetrante

Suas magias que causam dano de frio recebem um novo aprimoramento.

+1 PM: além do normal, a magia cobre os alvos com cristais de gelo. Um alvo que falha no teste de resistência fica enredado por uma rodada.

Gênese Elemental

Escolha um tipo de dano entre ácido, eletricidade, frio e fogo. Suas magias que causam dano do tipo escolhido recebem um novo aprimoramento.

+3 PM: além do efeito normal, a magia também cria um grupo de 1d4 (+1 por círculo) elementais Pequenos em espaços desocupados adjacentes ao alvo ou dentro da área de efeito da magia, que permanecem até o fim da cena ou até serem reduzidos a 0 PV. Você pode usar uma ação de

movimento para fazer os elementais se moverem (deslocamento voo 9m) ou uma ação padrão para fazê-los causar 1d6 pontos de dano do tipo da magia a criaturas adjacentes. Os elementais têm 1 PV, não têm valor de Defesa ou testes de resistência, falham automaticamente em qualquer teste oposto e são imunes a atordoamento, dano do seu elemento, dano não letal, doença, encantamento, fadiga, ilusão, paralisia, sono e veneno. Usos criativos para elementais criados fora de combate ficam a critério do mestre.

Raios e Trovões

Suas magias que causam dano elétrico recebem um novo aprimoramento.

+1 PM: além do normal, a magia irrompe em um trovão retumbante. Um alvo que falha no teste de resistência fica caído.

Vapores Tóxicos

Suas magias que causam dano de ácido recebem um novo aprimoramento.

+1 PM: além do normal, a magia exala gases nocivos. Um alvo que falha no teste de resistência fica enjoado por uma rodada.

Novas Magias Elementais

Açoite Flamejante

Arcana 1 (convocação)

EXECUÇÃO: padrão; **ALCANCE:** pessoal; **EFEITO:** chicote de chamas criado em sua mão; **DURAÇÃO:** sustentada; **RESISTÊNCIA:** Reflexos especial.

Uma língua de fogo puro, semelhante a um chicote, surge em sua mão. Você pode usar uma ação padrão para açoitar uma criatura em alcance curto. Quando faz isso, você pode escolher causar 2d6 pontos de dano de fogo ou, se o alvo for Médio ou menor, agarrá-lo. Passar no teste de resistência reduz o dano à metade ou evita o agarramento, conforme apropriado. Uma criatura agarrada sofre o dano do chicote automaticamente no início de cada um de seus turnos, e pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo (CD igual a da magia). Se passar, se solta.

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

Bênção da Dragoa Rainha

Universal 4 (Transmutação)

EXECUÇÃO: completa; **ALCANCE:** pessoal; **ALVO:** você; **DURAÇÃO:** sustentada.

Sua pele se torna branca como a neve e você manifesta um par de asas e uma coroa feitas de gelo cristalino que flutuam rentes ao seu corpo. Você recebe deslocamento de voo 18m, imunidade a fogo e frio e resistência a dano não mágico 15. Suas magias que causam dano de frio têm seu dano maximizado, mas você fica impedido de lançar magias que causam dano de fogo.

Detonação Congelante

Arcana 1 (Evocação)

EXECUÇÃO: padrão; **ALCANCE:** pessoal; **ÁREA:** esfera de 6m; **DURAÇÃO:** instantânea; **RESISTÊNCIA:** Fortitude parcial.

Você emite uma onda de frio extremo que cobre a área de gelo. Criaturas na área sofrem 2d6 pontos de dano de frio e ficam enredadas e imóveis por 1d4 rodadas. Passar no teste de resistência reduz o dano pela metade e deixa a criatura enredada por uma rodada. Uma criatura voadora que fica imóvel começa a cair no início do seu turno.

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

+2 PM: muda a duração para sustentada. Ao invés do normal, você emite uma aura de frio constante em alcance curto. Uma criatura que entre na área ou inicie seu turno dentro dela sofre 2d6 pontos de dano de frio e fica enredada e imóvel por uma rodada. Passar no teste de resistência reduz o dano pela metade, evita a condição imóvel e faz com que a criatura não possa mais ficar imóvel por esta magia nesta cena. Requer 2º círculo.

Geiser Cáustico

Arcana 1 (evocação)

EXECUÇÃO: ação padrão; **ALCANCE:** médio; **ÁREA:** cilindro com 3m de diâmetro e 3m de altura; **DURAÇÃO:** instantânea; **RESISTÊNCIA:** Reflexos reduz à metade.

O solo explode em ácido corrosivo, causando 2d6 pontos de dano de ácido em todas as criaturas e objetos livres na área.

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

+2 PM: Além do normal, o solo continua borbulhando em ácido venenoso até o final da cena, tornando-se terreno difícil. Qualquer criatura que entre na área ou comece o turno dentro dela sofre 2d6 pontos de dano de ácido (sem direito a teste de resistência).



Sim. Essa imagem. De novo. Juro que um dia a gente para!

Jovens Titãs:
Trovão e Relâmpago
fizeram um *grande*
temporal quando
trabalharam juntos



Hálito Peçonhento

Universal 3 (evocação)

EXECUÇÃO: ação padrão; **ALCANCE:** pessoal; **ÁREA:** cone de 9m; **DURAÇÃO:** instantânea; **RESISTÊNCIA:** Fortitude parcial.

Você sopra uma fumaça densa esverdeada de toxinas corrosivas que queima a pele e os olhos dos alvos. Criaturas na área sofrem 4d8 pontos de dano de ácido mais 4d8 pontos de dano de veneno e ficam cegas por 1d4+1 rodadas. Passar num teste de Fortitude reduz o dano pela metade e evita a cegueira.

+2 PM: aumenta o dano de ácido em +1d8 e o dano de veneno em +1d8.

Impacto Fulminante

Arcana 3 (evocação)

EXECUÇÃO: ação padrão; **ALCANCE:** curto; **ALVO:** uma criatura; **DURAÇÃO:** sustentada; **RESISTÊNCIA:** Fortitude parcial.

Você evoca um poderoso relâmpago dos céus que acerta o alvo com um clarão estrondoso. O alvo sofre 4d6 pontos de dano elétrico mais 4d6 pontos de dano de impacto e fica caído e atordoado por uma rodada. Se passar no teste de resistência, o alvo sofre metade do dano, evita as condições e não pode mais ser atordoado por essa magia até o fim da cena.

+2 PM: aumenta o dano de eletricidade em +1d6 e o dano de impacto em +1d6.

+4 PM: muda o alvo para “criaturas escolhidas”. Requer 4º Círculo.

Nuvem Tempestuosa

Arcana 1 (convocação)

EXECUÇÃO: ação padrão; **ALCANCE:** curto; **EFEITO:** nuvem com 3m de diâmetro; **DURAÇÃO:** sustentada; **RESISTÊNCIA:** Fortitude reduz à metade.

Você cria uma nuvem espessa carregada com eletricidade que causa 2d8 pontos de dano elétrico a qualquer criatura no mesmo espaço. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer a nuvem voar 6m em qualquer direção. Uma criatura só pode sofrer dano da nuvem uma vez por rodada. A nuvem é imune a dano e conta como uma criatura Pequena para qualquer efeito de vento.

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

+2 PM: a nuvem também retumba com trovões. Além do normal, uma criatura que falhar no teste de Fortitude fica atordoada por 1 rodada. Se passar no teste, não pode mais ser atordoada por essa magia até o final da cena.

Pântano Vitriólico

Arcana 4 (transmutação)

EXECUÇÃO: ação padrão; **ALCANCE:** médio; **ÁREA:** círculo de 15m de raio; **DURAÇÃO:** cena; **RESISTÊNCIA:** Reflexos reduz à metade.

Você transforma o solo da área em um lodo viscoso ácido e pegajoso. Criaturas na área quando a magia é lançada sofrem 5d8 pontos de dano de ácido e ficam enredadas; passar no teste de resistência reduz o dano pela metade e evita a condição. Uma vítima presa pode usar uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo (CD igual à da magia). Se passar, se liberta. Uma criatura sofre esse efeito novamente quando termina seu turno dentro da área afetada.

O espaço ocupado pelo pântano é considerado terreno difícil e deslocar-se dentro da área causa 1d8 pontos de dano de ácido para cada 1,5m percorridos.

+2 PM: aumenta o dano inicial e o dano do deslocamento em +1d8.

+5 PM: além do normal, o pântano exala gases com efeitos alucinógenos. Criaturas que falham no teste de Fortitude ficam confusas por uma rodada.

Raio de Plasma

Arcana 4 (Evocação)

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

Você dispara uma rajada luminosa superaquecida que causa 10d8 pontos de dano de fogo em todas as criaturas e objetos livres na área. O raio é capaz de derreter qualquer barreira física, seja de madeira, pedra ou metal, atingindo mesmo alvos fora de sua linha de visão.

+2 PM: aumenta o dano em +2d8.

+2 PM: muda o alcance para pessoal, a área para “Efeito: espada de plasma”, a duração para sustentada e a resistência para “Reflexos reduz à metade”. Ao invés do normal, você condensa a rajada na forma de uma espada de plasma que emite luz (alcance curto) e calor intensos. Você pode usar uma ação padrão para atingir um alvo adjacente com a espada, que causa 10d8 pontos de dano de fogo e ignora a resistência a dano de objetos. Sua mão que “empunha” a espada é considerada ocupada.

Toque Álgido

Arcana 3 (Evocação)

EXECUÇÃO: padrão; **ALCANCE:** toque; **ALVO:** 1 criatura; **DURAÇÃO:** instantânea; **RESISTÊNCIA:** Fortitude parcial.

Sua mão emite uma energia congelante que causa 6d8 pontos de dano de frio e recobre o alvo com uma camada de gelo, deixando-o paralisado por 1d4 rodadas. O alvo pode refazer o teste de Fortitude no final de seus turnos para quebrar o gelo e se livrar da condição. Passar no teste de resistência reduz o dano pela metade e deixa o alvo enredado por uma rodada.

+1 PM: como parte da execução da magia, você pode fazer um ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e da magia.

+2 PM: aumenta o dano em +2d8.


Velocidade do Relâmpago

Arcana 4 (transmutação)

EXECUÇÃO: ação padrão; **ALCANCE:** pessoal; **ALVO:** você; **DURAÇÃO:** sustentada; **RESISTÊNCIA:** Reflexos reduz à metade.

Seus olhos passam a emanar luz branca e minúsculos raios de eletricidade. Enquanto esta magia durar, você pode usar uma ação de movimento para se teletransportar até 12m em linha reta para qualquer direção, deixando um “rastros” de eletricidade no caminho. Criaturas que você atravessar sofrem 6d8 pontos de dano de eletricidade.

+2 PM: aumenta o dano em +2d8.

+5 PM: muda o deslocamento do teletransporte para 15m e você pode fazer curvas durante o movimento. Entretanto, você não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço em cada ação de movimento. 

FELIPE DELLA CORTE