

*Fate/stay night:
I am the bone of my sword!*

ESPECIAL SWORDTEMBER

Parte 1

Aranha

A Quelícera é a arma característica de uma das mais famosas e temidas organizações de assassinos que atua no submundo das grandes metrópoles artonianas: a Teia. Dizem que a rede de contatos e agentes secretos da Teia abrange todas as grandes cidades do Reinado e além, com relatos de assassinatos suspeitos de sua autoria até mesmo em locais como Vectora e Ghallistryx.

Vários rumores sobre esses assassinos rondam as conversas de taverna. Dizem que é possível identificar membros da Teia por uma tatuagem mágica de uma teia de aranha octogonal em suas nuças, que só aparece quando ingerem uma substância especial. Também conta-se que encontrar uma aranha em sua cama na hora de dormir é um sinal de que você foi marcado como alvo do grupo. Nada disso foi realmente confirmado por autoridades ou aventureiros, mas é sempre melhor prevenir do que remediar...

QUELICERA (MODIFICAÇÃO). Esta modificação só pode ser aplicada em espadas curtas. A lâmina é mergulhada por dias em uma mistura secreta de venenos, tornando-se escura e porosa, sem perder seu fio ou tenacidade. Qualquer veneno aplicado na arma tem sua CD aumentada em +2. Qualquer não-membro visto carregando uma dessas armas será considerado um alvo pela Teia.

Assimétrica

Os conceitos de bênção e maldição são apenas pontos de vista diferentes das dádivas dos deuses, que muitas vezes se confundem. Esse é o caso das Valetes de Nimb, um conjunto de quatro espadas criadas pelo próprio Deus do Caos!

Dizem que as Valetes são presenteadas aos maiores fiéis do Deus do Caos. Dizem também que é impossível procurar por uma Valeta, pois nunca são encontradas: são elas que encontram seu próximo portador, geralmente interpelando seu caminho de forma aleatória. Uma valeta pode ser identificada com um teste de Religião (CD 25), e geralmente é uma espada de empunhadura preta e lâmina vermelha (ou seria o contrário?) com uma guarda de formato estranho, que lembra o símbolo de um coração, outras vezes um diamante, ou mesmo uma ponteira e, talvez, o de uma pequena árvore.

VALETE DE NIMB (ARMA MÁGICA ESPECÍFICA). Essa espada longa causa o dano de uma espada longa. Ou não! Sempre que acertar um ataque, antes de rolar o dano da arma, role 1d4. A arma causa o dano da arma rolada: 1) adaga; 2) espada longa; 3) montante; 4) machado táurico. Preço: T\$ 30.000.

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!

Espadas são parte essencial do imaginário da fantasia. Da Excalibur do Rei Arthur a Espada Justiceira dos Thundercats. Da Andúril de Aragorn a Inferno e Inverno de Vallen Allond. Todas são partes inesquecíveis de suas próprias histórias, e objetos de cobiça de muitos aventureiros em vários lugares.

Pois nesta edição, faremos uma coisa diferente, pela qual esperei um ano inteiro: participar do **Swordtember**, um evento anual que convida criadores a imaginar conceitos de espadas, inspiradas em palavras-chave.

O desafio foi criado em 2020 por **Faith Schaffer** e seu nome é um trocadilho entre as palavras "espada" (sword) e "setembro" (September). A proposta é seguir uma lista publicada pelo criador e criar uma espada por dia. Entretanto, como a *Dragão Brasil* é publicada uma vez por mês, vou presentear os jogadores logo com as trinta espadas, suas especificações em regras e uma ideia de gancho de aventura para cada uma!

A ideia aqui é explorar as possibilidades de regras em *Tormenta20* para criar itens únicos, que possam servir de material de jogo e inspiração para novas aventuras. A lista oficial de 2022 foi publicada na imagem que você pode ver [clikando aqui](#).

Já que não vamos seguir exatamente as regras do evento, traduzi os conceitos e publiquei uma enquete no grupo dos **Conselheiros da Dragão Brasil**. Nesta edição apresento as 15 palavras mais votadas. As espadas criadas aqui incluem desde novas lâminas mágicas a novos materiais e modificações, exclusivos para espadas.

Para efeitos deste artigo, são consideradas "espadas" as seguintes armas: alfange, cimitarra, espada bastarda, espada curta, espada longa, florete, katana e montante, além das novas armas apresentadas aqui.

Chifre

A maioria das espadas é feita de metal, mas muitas culturas artonianas têm o conhecimento e habilidade de criar lâminas a partir de outros materiais, como chifres de criaturas poderosas.

CHIFRE DE MONSTRO (MATERIAL ESPECIAL). Quando polido e tratado de forma adequada, o chifre de certos monstros pode ser utilizado para confeccionar armas capazes de cortes ainda mais letais. Apenas espadas podem ser feitas deste material. Extrair o chifre intacto de qualquer criatura do tipo monstro requer um teste de Sobrevivência (CD 15 + ND do monstro). Um chifre de monstro pode servir como material para uma espada do tamanho apropriado: chifres de monstros Pequenos ou menores fazem espadas leves; monstros Médios e Grandes, espadas de uma mão; e monstros Enormes ou maiores, espadas de duas mãos. Uma espada de chifre de monstro tem seu multiplicador de crítico aumentado em 1. *Preço:* +T\$ 9.000.

Coral

Os habitantes de Khubar têm poucos recursos minerais em seu arquipélago, sendo forçados a buscar alternativas para suas ferramentas e armamentos. Uma das mais tradicionais, principalmente entre os devotos de Benthos, é o “coral-de-ferro” chamado de lanajuste no idioma local.

Grandes guerreiros khubarianos se arriscam a nadar nos paredões afiados de lanajuste em busca de uma formação de boa qualidade. A técnica de extração do material é um segredo bem guardado entre os povos do arquipélago, assim como sua manufatura. Um mestre artesão leva algumas semanas para esculpir, polir e afiar a porção de coral colhida e transformá-la em uma cimitarra, conhecida como “presa de coral”.

LANAJUSTE (MATERIAL ESPECIAL). Apenas cimitarras podem ser feitas deste material. Extremamente afiada, a arma causa cortes profundos, fazendo com que uma criatura que sofra um acerto crítico da arma fique sangrando. *Preço:* +T\$ 1.800.

Corrente

Os duyshidakk são conhecidos por sua engenhosidade e ferocidade em batalha, buscando vantagem e a vitória a qualquer custo. Uma das maiores provas de sua disciplina e comprometimento é a at’mokhet: uma espada comprida e flexível, segmentada em vários pedaços afiados presos por uma corrente. Quase uma combinação de chicote e corrente com espinhos, uma at’mokhet pode facilmente ferir um usuário

por conta de seus movimentos erráticos, mas se torna um instrumento mortal nas mãos de um verdadeiro mestre.

AT’MOKHET (ARMA EXÓTICA). Esta arma pode ser usada para atacar alvos a até 4,5m de distância, e capaz de se enroscar nas mãos, pernas ou armas de seus adversários. A at’mokhet é uma arma ágil e versátil, que fornece +2 em testes para derrubar ou desarmar. Entretanto, devido ao movimento errático de sua lâmina segmentada, falhar por 5 ou mais em um teste de ataque com essa arma causa 1d4 pontos de dano de corte em seu usuário.

ARMA EXÓTICA DE UMA MÃO • T\$ 180 • DANO 1d8 • CRÍTICO 19/x3 • 4 KG • CORTE

Crânio

A necromancia é uma escola controversa, tida como uma prática maligna entre muitos povos. Muitas perguntas cercam as magias que reanimam os mortos, e os itens mágicos produzidos através dessas energias costumam ser, no mínimo, mal vistos entre os artesãos.

Um dos mais famosos artefatos necromânticos é a *Guarda Esquelética*, uma espada feita inteiramente de ossos, com uma guarda no formato de um pequeno crânio com olhos totalmente pretos, produzida por um culto da Deusa das Trevas e entregue aos seus sacerdotes mais prestigiosos.

GUARDA ESQUELÉTICA (ARMA MÁGICA ESPECÍFICA). O usuário dessa *espada curta defensora* pode gastar uma ação de padrão e 3 PM para fincar a espada no chão e fazê-la se transformar até o final da cena em um esqueleto guarda-costas que funciona como um aliado guardião mestre que não conta em seu limite de aliados. *Preço:* T\$ 60.000.

Cristal

Muitos estudiosos exploram a famosa Serra de Cristal em Wynlla buscando entender mais sobre as formações cristalinas da região, que formam uma cadeia de montanhas translúcidas.

Destes, quem teve mais sucesso em suas descobertas foi a elfa inventora Tillanar, uma renomada artesã de lâminas encantadas que fez sua morada no reino da magia com o propósito de ampliar seu conhecimento. Em seus estudos sobre o estranho material que se torna opaco quando se afasta da região, Tillanar descobriu que o cristal pode ser altamente reativo a energias mágicas, absorvendo mana diretamente aplicada sobre o material. A elfa então criou nove espadas de cristal que presenteou a seus mais valorosos companheiros

arcanos, e batizou sua criação “gwurthun”, algo como “antimagia” em élfico. Já cogitou-se que Cartalkhan, a Espada Cristalina da Rainha Imperatriz Shivara Sharpblade, fizesse parte desta mesma criação, mas a hipótese foi refutada.

GWURTHUN (ARMA MÁGICA ESPECÍFICA). Enquanto empunhada, essa *espada longa conjuradora* confere ao usuário resistência a magia +4. Além disso, sempre que seu portador passar em um teste de resistência contra um efeito mágico, a lâmina absorve 1 PM, até um máximo de 10 PM. O usuário pode usar os PM absorvidos para lançar a magia armazenada na espada sem que ela seja perdida. *Preço:* T\$ 135.000

Duplo Propósito

A Guerra Artoniana trouxe devastação e tristeza, mas também trouxe avanços militares sem precedentes, principalmente no que tange ao uso militar da magia. Grandes organizações, como a Ordem Magibélica e o Magos de Combate de Wynlla, investiram onerosos recursos em equipamentos para seus soldados arcanos, buscando desenvolver armas que ampliassem suas capacidades de luta e conjuração.

Assim nasceu a “lâmina rúnica”, um tipo de espada especial gravada com selos arcanos durante sua têmpera, criada especialmente para servir aos propósitos da magia em combate.

LÂMINA RÚNICA (MODIFICAÇÃO). Geralmente aplicada em espadas curtas por conta do preço e aproveitamento de material, esta modificação pode ser aplicada em qualquer espada. As runas na lâmina fazem a arma ser considerada um item esotérico com as mesmas propriedades de um cetro elemental ou de uma varinha arcana (escolhido na criação). Além disso, a arma é considerada tanto uma arma quanto um item esotérico.

Elemental

Lâminas encantadas com energias elementais do fogo, frio e relâmpago já foram vistas por toda Arton. No entanto, existem relatos de ferramentas e armas que servem de morada para espíritos elementais vivos, criadas através de uma tradição mágica de povos da Grande Savana, na qual os elementais são tratados como seres divinos e vivem em harmonia com as outras raças.

A mais poderosa dessas armas já foi vista em batalha nas mãos de vários guerreiros da Savana ao longo da história, o que leva os estudiosos a crer se tratar de algum tipo de relíquia sagrada, que recebeu a alcunha de Pilar Primordial.

Essa espada é habitada por não um, mas seis elementais antigos — do ar, água, fogo e terra — que, diz a lenda, se revezam para escolher seu portador a cada geração, representando as virtudes de seu elemento. Por exemplo, o portador escolhido pelo elemental da terra geralmente é plácido, sábio e teimoso, enquanto o portador escolhido na geração das chamas é impetuoso, corajoso e impaciente.

PILAR PRIMORDIAL (ARMA MÁGICA ESPECÍFICA). Esse *montante formidável* pode alternar suas características de acordo com o elemental manifestado. **Água:** se torna uma arma *congelante*; **Ar:** se torna uma arma ágil e *dançarina*; **Fogo:** se torna uma arma *flamejante*; **Terra:** se torna uma arma *defensora*. Trocar o elemental manifestado requer uma ação de movimento. Além disso, o usuário pode evocar um ou mais dos elementais da arma, como na magia *Conjurar Elemental*, mas invocando apenas um elemental de cada tipo. Enquanto um elemental estiver fora da arma, ela não pode assumir suas propriedades. *Preço:* T\$ 270.000.

Engrenagem

Desde a devastação causada pela última investida purista em Yuvalin, a Guilda dos Mineradores determinou que todos os seus membros deveriam estar aptos ao combate, caso um chamado às armas seja novamente necessário.

Valendo-se da tradição zakharoviana da forja de armas, a guilda recrutou seus melhores ferreiros e inventores para produzir um tipo de armamento fácil de usar e funcional para seus soldados. Foi assim que nasceu a Multiferramenta de Proteção Pessoal, ou MPP.

MPP (FERRAMENTA). Esse bastão de ferro denso tem um conjunto de engrenagens e mecanismos que permite reconfigurar suas várias peças entre duas funções: arma e ferramenta. Como arma, a MPP conta como uma espada curta e, como ferramenta, conta como um kit de Ofício (definido em sua fabricação). Mudar sua configuração é uma ação padrão. Uma MPP pode receber melhorias tanto de armas quanto de ferramentas. *Preço:* T\$ 150.

Folha

As muitas lendas e histórias que rondam a sumo-sacerdotisa de Allihanna e sua batalha contra o Paladino de Arton são contadas pelos quatro cantos de Arton. Apesar de suas muitas diferenças em detalhes, uma característica marcante de Lisandra era sua capacidade de transformar galhos e folhas em armas poderosas e afiadas. Essa habilidade antes rara,

herdada dos poderes das dríades, hoje é comumente encontrada em Lysianassa, a grande cidade-floresta de Galrasia.

A ordem das Oqamm, as verdadeiras jardineiras-construtoras que ergueram e cultivaram as construções da cidade, oferece serviços de criação de armas vegetais para aventureiros que buscam explorar o mundo perdido. É possível adquirir em seus templos as famosas sementes-espada, grãos cultivados pela dahllan para auxiliar o transporte de equipamentos em uma expedição longa.

SEMENTE-ESPADA (EQUIPAMENTO DE AVENTURA). Essa semente verde de formato losangular é leve e resistente, tendo de 3 a 5 cm de comprimento, e é vendida em sacos com 10 unidades que ocupam um espaço cada. Você pode gastar 1 PM e uma ação de movimento para energizar a semente e lançá-la ao chão, fazendo brotar quase instantaneamente uma espada curta ou longa, dependendo do tipo de semente. A espada fornece +1 em testes de ataque e conta como uma arma de madeira para efeitos como a magia *Armamento da Natureza*. Ela dura até o final do dia, quando murcha e resseca, sendo destruída. Os preços listados são para Lysianassa; fora da cidade-floresta, sacos de semente-espada podem alcançar preços bem mais elevados. Preço: T\$ 30 (semente de espada curta) e T\$ 50 (semente de espada longa).

Fumaça

Uma lenda famosa em Ni-Tamura é a do “Andarilho das Brumas”, um guerreiro que aparece em meio a névoa. Algumas histórias o retratam como um herói justiceiro que pune os malfeitores e os bandidos das estradas. Outras o pintam como um assassino cruel que vaga em busca de um oponente digno. Todas as histórias podem ser verdadeiras, uma vez que não retratam a pessoa, mas sim, sua espada.

KIRI (ARMA MÁGICA ESPECÍFICA). A lâmina lendária conhecida apenas como “Kiri” é uma *katana ameaçadora formidável*. Ela permite a seu usuário a gastar uma ação padrão e 6 PM para evocar uma fumaça branca densa, que tem as mesmas propriedades da magia *Névoa* com o aprimoramento de deixar a nuvem espessa. O usuário não é afetado pela magia enquanto empunhar a espada. Preço: T\$ 150.000.

Herança de Família

Apesar de séculos de estudo e prática, a magia ainda está longe de ser totalmente compreendida pelos artonianos. Alguns estudiosos dizem que encantos, feitiços e maldições podem se manifestar de formas quase infinitas, inclusive através de sentimentos poderosos o suficiente para compadecer os deuses.

Existem histórias em que esses sentimentos foram magicamente passados para objetos que carregavam grande significado para seus donos. Esse é o caso das *Espadas da Herança Heróica*.

É comum que cavaleiros em todo Reinado criem laços inseparáveis com seus irmãos de ordem e seus aprendizes. É mais comum ainda que tombem em batalha, cumprindo seu dever jurado de combater os desonestos e desonrados. Em seu suspiro final, um cavaleiro pode gravar uma promessa em sua espada, com a esperança de que um próximo portador honrado cumpra seu dever em seu lugar.

ESPADA DA HERANÇA HERÓICA (ARMA MÁGICA ESPECÍFICA). Essa *espada longa formidável* contém o último desejo de um cavaleiro ou paladino morto. Nas mãos de um personagem com Código de Honra ou Código do Herói, ela fornece visões do objetivo de seu antigo dono e forma um pacto com o novo portador. A critério do mestre, sempre que o personagem estiver cumprindo a tarefa do antigo proprietário da arma, ela se torna uma espada magnífica defensora que permite que seu portador lance a magia *Círculo da Justiça*. Preço: T\$ 210.000.

Madeira

Muitas criaturas estranhas e magníficas podem ser encontradas nas florestas mais densas de Arton, e uma das mais peculiares é a Carrasca Verde. Essa humanóide, segundo a lenda, foi criada pelas forças de uma druida vingativa, é uma guerreira ágil e habilidosa feita de vinhas e musgos, que empunha uma estranha espada de madeira cravejada de espinhos.

Perseguida por caçadores por conta dos frutos mágicos que nascem em seu corpo na época de reprodução, a Carrasca Verde costuma ser agressiva e evitar contato com outras raças humanóides.

Alguns pesquisadores descobriram recentemente que suas espadas são na verdade uma espécie nativa que a criatura cultiva com cuidado e afinco, conseguindo reproduzir algumas mudas desta planta afiada que chamaram de Lâmina de Espinhos.

LÂMINA DE ESPINHOS (ARMA MARCIAL). Esta arma, feita de material vegetal, é extremamente afiada, com vários espinhos curtos e resistentes que crescem ao longo de sua lâmina. Ela conta como uma espada longa que fornece +5 em suas rolagens de dano. Entretanto, ela requer cuidados diários, que incluem meio litro de água e pelo menos duas horas de luz do sol direta. Sem isso, ela começa a murchar, diminuindo seu bônus em rolagens de dano em -1 para cada dois dias sem cuidados. Se o bônus chegar a zero, a espada morre e apodrece. A lâmina de espinhos não pode receber modificações ou encantos. Preço: T\$ 6.000.

Neon

Cansados de depender das tochas para explorar masmorras, ruínas e cavernas, uma pequena mas bem-sucedida guilda de aventureiros embarcou na busca por uma solução, que foi encontrada quase por acaso enquanto explorava um conjunto de cavernas nas Uivantes. O grupo foi atraído por uma espécie de gêiser gasoso que emitia uma luz forte, e passou dias estudando suas propriedades para conseguir compreender seu funcionamento e coletar amostras.

Depois de muito trabalho e um esforço conjunto de seus melhores arcanistas, druidas e inventores, o anão inventor Dhuran Dothas conseguiu finalmente embutir esse gás na fabricação de uma espada, que pode ser ativado com uma pequena carga de mana do usuário!

LUMINOSA (MODIFICAÇÃO).

Uma arma com esta modificação possui uma reserva de neon que pode ser ativada para gerar uma luz forte e intensa. Você pode gastar 1 PM para fazer a arma emitir luz azulada como uma tocha até o fim da cena. Se fizer isso em combate, criaturas adjacentes quando você ativa o neon ficam ofuscadas por uma rodada.

Vidro

Comum na maioria das grandes cidades, usada para fins que vão desde simples frascos até a fabricação de janelas ornamentadas, a manufatura do vidro ainda é concentrada nos grandes centros, e a maioria dos aldeões não faz a menor ideia de como ele é criado ou moldado. Exceto uma tribo nômade do Deserto da Perdição, os Coletores de Raios.

Esse grupo enorme de andarilhos pode ser avistado de longe por conta da fumaça reluzente e azulada que suas carroças-for-



Genshin Impact:
grande Kazuha!

nalha expelem durante a noite, se erguendo pelo céu estrelado. Sua tradição carrega os segredos de rastrear as tempestades do deserto e esperar que se dissipem, coletando um vidro natural de cor ciano que é formado pelo choque dos relâmpagos mágicos com a areia, derretendo e em seguida solidificando uma porção do solo. Com esse material, são capazes de forjar armas magníficas, priorizando as tradicionais cimitarras e alfanges. Esse material é denominado “hajalbar” pelos nativos, que pode ser traduzido para o valkir como “gema ou pedra de relâmpago”.

HAJALBAR (MATERIAL ESPECIAL). Apenas espadas que causem dano de corte podem ser fabricadas com este material. Uma espada de hajalbar é considerada mágica para propósitos de redução de dano e imunidades, e causa +2 pontos de dano de essência. Preço: +T\$ 3.000.

FELIPE DELLA CORTE