

EM BUSCA DO MAIS FORTE

Street Fighter 6
Vem aí...

**Novos e empolgantes poderes
para o Lutador de *Tormenta20*!**

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

As classes de *Tormenta20* são conceitos amplos, abrangentes. Não é possível contemplar tudo que um caçador ou nobre pode fazer apenas no livro básico. Assim, aos poucos, apresentamos novos elementos de customização, sejam poderes, magias ou equipamentos. Versões anteriores da Caverna abordaram algumas classes, concedendo novos brinquedos para seus integrantes. Os bardos ganharam novos poderes na DB 179 e os ladinos ganharam mais malandragem na DB 185. Outros artigos costumam apresentar elementos úteis para mais classes, como os poderes elementais das DB 181 e 182 ou os estilos de combate da DB 180. Arcanistas e guerreiros se beneficiam tanto desses artigos quanto os bardos e ladinos se beneficiaram de seus artigos exclusivos!

Nessa Caverna, abordaremos mais uma classe. O lutador que já conhecemos é concentrado em força bruta e resistência física, buscando inspiração no pancrácio grego e nas artes marciais mistas usadas em competições esportivas atuais. Além do esporte, a origem das artes marciais está em castas guerreiras se tornando organizadas em períodos de paz e na organização de povos sem recursos lutando com aquilo que têm ao seu alcance. Buscando inspiração nesses conceitos e nas artes marciais asiáticas e africanas, além das lendas relacionadas a elas, trazemos novas opções para seu lutador. Expandimos também opções para mahoujutsu, um estilo de luta nativo de Tamu-ra; apresentado como um poder geral em *Jornada Heroica: Coração de Rubi*, aqui imaginamos uma versão exclusiva do lutador.

Alguns desses poderes foram baseados em lendas e mitos sobre a capoeira, arte marcial brasileira de origem africana.

Quase todas essas lendas se cruzam com a história do capoeirista conhecido como Besouro. Apesar de ter nascido no final do século dezenove e vivido no século vinte, seus feitos são contados de forma tão impressionante e mítica quanto heróis do calibre de Yamato Takeru, Hércules ou Beowulf. Um filme homônimo foi produzido em 2008, um dos raros filmes brasileiros de artes marciais. Se tiver chance, assista!

Novos poderes de Lutador

CAMINHO SUAVE

Quando faz um teste de manobra de combate, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado por sua Sabedoria). Para cada PM que gastar, você recebe +2 no teste. Este bônus é dobrado contra ameaças do tipo lacaios. *PRÉ-REQUISITO: SABEDORIA 2.*

CORPO FECHADO

Você pode gastar 1 PM para somar sua Constituição como um bônus em um teste de resistência. (cumulativo com o atributo-chave da perícia)

DANÇA DE BATALHA

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para começar uma dança de batalha. Enquanto estiver dançando, você recebe +2 na Defesa, em Acrobacia e em testes de Enganação para fintar. A partir do 7º nível, e novamente a partir do 15º nível, você pode gastar +1 PM ao usar sua dança para aumentar esses bônus em +2 por PM adicional gasto. A dança

dura até o fim da cena, até você escolher interrompê-la ou até você sofrer uma condição de atordoamento ou de movimento.

PRÉ-REQUISITOS: TREINADO EM ACROBACIA E ATUAÇÃO.

ESCUDO DE PUNHOS

Você recebe um bônus na Defesa igual à quantidade de ataques desarmados que acertou no seu turno. Esse bônus dura até o começo do seu próximo turno.

MAHOIJUTSU

Você aprende a magia *Toque Chocante* ou a magia *Infligir Ferimentos*, à sua escolha (CD Sab). Quando usa o aprimoramento dessas magias que permite fazer um ataque como parte da execução da magia, você recebe +2 nesse teste de ataque, caso use um ataque desarmado. Você pode aprender este poder duas vezes, uma para cada magia. *PRÉ-REQUISITOS: SEXTO SENTIDO, TREINADO EM MISTICISMO.*

MAHOIJUTSU RÁPIDO

Quando faz um ataque relâmpago, você substitui um de seus ataques desarmados por uma conjuração das magias *Toque Chocante*, *Infligir Ferimentos*, *Toque Álgido* ou *Toque Vampírico*. A magia deve usar o aprimoramento que permite fazer um ataque como parte da execução da magia e nenhum outro. *PRÉ-REQUISITO: MAHOIJUTSU.*

MAHOIJUTSU SUPERIOR

Você aprende a magia *Toque Álgido* (DB 182) ou *Toque Vampírico*, à sua escolha (CD Sab). Quando usa o aprimoramento dessas magias que permite fazer um ataque como parte da execução da magia, seu ataque desarmado causa um dado de dano adicional do mesmo tipo. Você pode aprender este poder duas vezes, uma para cada magia. *PRÉ-REQUISITOS: MAHOIJUTSU.*

MEDITAÇÃO DE ATAQUE

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para meditar, concentrando sua mente no ataque. Seu próximo ataque desarmado feito nesta cena tem o dano aumentado em um passo e causa dano dobrado contra objetos. *PRÉ-REQUISITO: TREINADO EM MISTICISMO.*

MENTE Sã EM CORPO SãO

Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM à sua escolha (limitado pela sua Sabedoria) para se curar. Cada PM gasto recupera 1d10 PV. *PRÉ-REQUISITOS: TREINADO EM VONTADE, SAB 1.*

ONDA DE CHOQUE

Você pode gastar 3 PM e uma ação padrão para golpear o chão. Todas as criaturas em uma linha de 9m a partir de você sofrem o dano de seu ataque desarmado e ficam caídas (Reflexos CD For evita o dano e a condição). *PRÉ-REQUISITOS: 6º NÍVEL, FORÇA 4.*

PASSO LEVE

Você ganha deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento base e +10 em testes de Atletismo para saltar. Caso termine seu deslocamento em uma superfície vertical ou de ponta-cabeça, cai e sofre dano normal pela queda. *PRÉ-REQUISITOS: TREINADO EM ACROBACIA OU ATLETISMO.*

PONTOS DE PRESSÃO (PODER DE LUTADOR)

A CD de suas habilidades de lutador aumenta em +2. *PRÉ-REQUISITO: TREINADO EM CURA.*

SEGREDO DA ESSÊNCIA

Quando acerta um alvo com dois ou mais ataques desarmados no mesmo turno, você pode gastar 1 PM para causar dano de essência igual ao dano de um ataque desarmado contra esse mesmo alvo. *PRÉ-REQUISITO: SEXTO SENTIDO.*

SEXTO SENTIDO

Se você não estiver usando armadura, soma sua Sabedoria na Defesa, limitado pelo seu nível.

TERCEIRA MÃO

Quando faz um ataque corpo a corpo com uma arma simples, você pode usar o dano básico da arma ou seu dano básico desarmado, o que for maior.

TERCEIRA MÃO: ADAGA

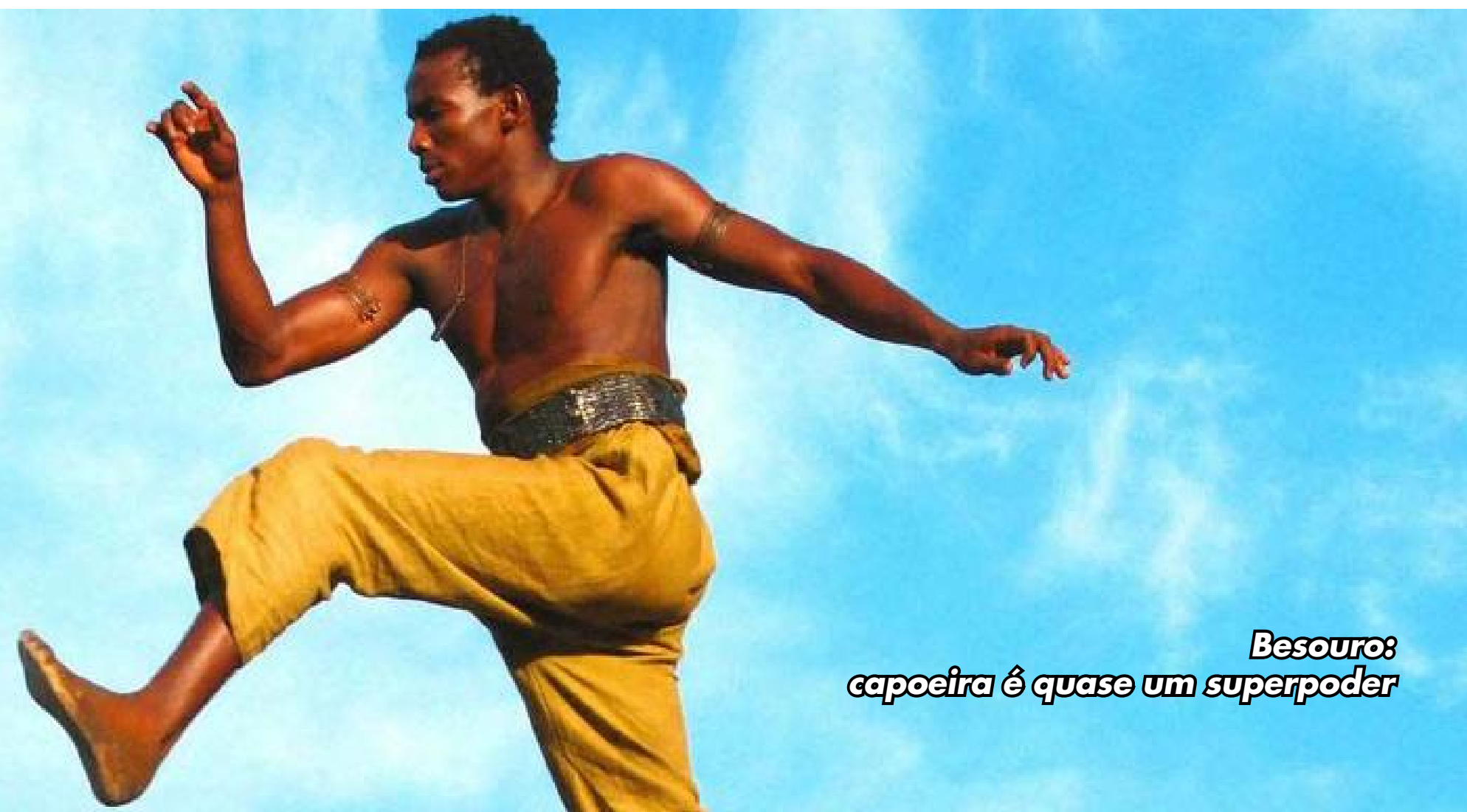
Você pode usar ataques com adagas como parte de um ataque relâmpago. *PRÉ-REQUISITO: TERCEIRA MÃO.*

TERCEIRA MÃO: BORDÃO

Você pode usar qualquer poder de lutador que permita um teste de resistência usando um bordão. Caso o faça, a CD do teste de resistência aumenta em +2. *PRÉ-REQUISITO: TERCEIRA MÃO.*

TERCEIRA MÃO: ESPADA CURTA

Você aumenta a margem de crítico de espadas curtas para 17-20. *PRÉ-REQUISITO: TERCEIRA MÃO.*



*Besouro:
capoeira é quase um superpoder*

TERCEIRA MÃO: LANÇA

Você aumenta o multiplicador de crítico de lanças para x4. *PRÉ-REQUISITO: TERCEIRA MÃO.*

TOQUE CEGANTE

Quando faz um ataque desarmado contra uma criatura, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, a criatura fica cega por uma rodada (Fortitude CD Sab nega). Esse é um efeito de metabolismo.

Novas escolas de combate

Apresentadas pela primeira vez no *Manual do Combate de Tormenta RPG* a atualizadas para *Tormenta20* na DB 180, as escolas de combate 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).

CAMINHO PACIFICADOR

Dentro da igreja de Lena, os pacificadores são conhecidos como o braço militar da igreja. São raros, incluindo entre seus membros principalmente paladinos da Deusa da Vida e mercenários arrependidos resgatados de campos de batalha. Usam seu conhecimento da guerra para trazer a paz.

Você recebe +5 em testes para fazer manobras com ataques desarmados. Além disso, não sofre penalidades no ataque quando faz um ataque desarmado sob o efeito de Combate Defensivo.

PRÉ-REQUISITOS: ATAQUE PIEDOSO, COMBATE DEFENSIVO, ESTILO DESARMADO (OU BRIGA).

CHEIRO DO MEDO

Entre os duyshidakk, o mundo que deveria ser não é um objetivo, é um modo de vida. Essa filosofia se traduz em uma escola de combate extremamente pragmática, voltada para se aproveitar de qualquer vantagem e terminar lutas o mais rápido possível.

Você aumenta em um passo o dano dos seus ataques desarmados no primeiro turno de um combate. Além disso, você recebe +5 em ataques contra oponentes vulneráveis, caídos ou sob um efeito de medo.

PRÉ-REQUISITOS: TREINADO EM INICIATIVA, ESTILO DESARMADO (OU BRIGA), PRESENÇA ATERRADORA, REFLEXOS DE COMBATE.



CORAÇÃO DA MONTANHA

Os anões de Doherimm são conhecidos por sua maestria de machados e martelos. Porém, na longa guerra contra os trolls nobres, às vezes os valorosos filhos de Khalmyr e Tenebra precisavam lutar sem suas ferramentas preferidas. O último recurso de um anão precavido, quando afastado da disciplina de sua unidade e das suas armas ancestrais, são seus punhos duros como pedra e sua força de vontade inquebrantável, nascida da teimosia dos longevos.

Você recebe +2 no dano dos seus ataques desarmados quando está com metade dos seus pontos de vida ou menos. Além disso, quando faz um ataque desarmado contra um oponente que não esteja adjacente a nenhum aliado seu, você recebe redução de dano 10 contra aquele oponente.

PRÉ-REQUISITOS: ESTILO DESARMADO (OU BRIGA), VITALIDADE, VONTADE DE FERRO.

ESCUDO DA LUZ

Os cavaleiros da luz prezam suas espadas como representantes de seu dever, especialmente quando são relíquias de Khalmyr. Depois da Guerra Artoniana, porém, muitos membros da ordem têm estudado um estilo de combate alternativo, baseado apenas no uso do escudo e das mãos nuas.

Aumente em um passo o dano do seu escudo quando fizer um ataque com escudo no mesmo turno que tiver acertado um ataque desarmado. Além disso, você pode arremessar seu escudo como se fosse uma arma de arremesso com alcance curto. Quando ataca com seu escudo dessa forma, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, após o ataque o escudo ricocheteia e volta para sua mão (pegá-lo é uma reação). *PRÉ-REQUISITOS: ATAQUE COM ESCUDO, ESTILO DE ARMA E ESCUDO, ESTILO DESARMADO (OU BRIGA).*

FOLHA NO VENTO

A tranquilidade que imperava no auge de Lenórienn levou ao desenvolvimento de uma série de artes marciais. Muitas foram inspiradas na observação dos fenômenos da natureza. A escola da Folha no Vento adota esses princípios, cruzando o ar com velocidade variável e passando despercebido por seus inimigos.

Você recebe +5 em Acrobacia. Além disso, quando usa Acrobacia com sucesso para passar por um inimigo, esse inimigo é considerado desprevenido contra seu próximo ataque desarmado.

PRÉ-REQUISITOS: TREINADO EM ACROBACIA, ACROBÁTICO, ESTILO DESARMADO (OU BRIGA), REFLEXOS DE COMBATE.

GARRA DO DRAGÃO

Muito comum em Khubar, nas Montanhas Uivantes e em Sckharshantallas, esse estilo de luta emula o poder de um dragão através do combate desarmado. Seus usuários formam garras com as mãos e conseguem, com ferocidade e pujança inigualáveis, despedaçar seus oponentes como se estivessem armados.

Você pode causar dano por corte ou perfuração em vez de impacto com seus ataques desarmados. Além disso, quando faz um ataque desarmado com Ataque Poderoso, sua margem de crítico e seu multiplicador de crítico aumentam em 1.

PRÉ-REQUISITOS: ATAQUE PODEROSO, ESTILO DESARMADO (OU BRIGA), FOCO EM ARMA (ATAQUE DESARMADO).

GLADIADOR IMPERIAL

Os combatentes da arena de Valkaria são muito diversos entre si, mas lutam para animar o público e obter glórias, acima e além da vitória no ringue. Gostam de fazer lutas longas, desferir golpes dramáticos e esquivar de objetos arremessados pela audiência.

Você pode fazer um teste de Atuação (CD 20) como uma ação de movimento para fazer uma firula e incitar um público que já esteja a seu favor. Caso tenha sucesso, seus bônus por Torcida são dobrados enquanto o público estiver ao seu favor ou até o final da cena, o que vier primeiro. Além disso, quando usa Surto Heróico, você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano com quaisquer ataques realizados durante a ação concedida pelo Surto. Finalmente, você recebe +5 na Defesa contra armas de arremesso (incluindo as improvidas, como tomates).

PRÉ-REQUISITOS: TREINADO EM ATUAÇÃO, ESQUIVA, TORCIDA, SURTO HERÓICO.

LÂMINA DA LUA

Uma das ordens mais temidas de Arton são os Garras de Tenebra, conhecidos por perseguir elfos e matá-los como oferenda à Mãe Noite. Seu estilo de luta particular envolve ataques sequenciais vindos das sombras.

Você recebe +5 em rolagens de dano contra oponentes desprevenidos. Caso você faça mais de um ataque como parte de uma ação agredir contra um alvo desprevenido, todos esses ataques considerarão o alvo desprevenido.

PRÉ-REQUISITOS: TREINADO EM FURTIVIDADE, ACUIDADE COM ARMA, ESTILO DE DUAS ARMAS (OU AMBIDESTRIA), ESQUIVA.

SIROCO ETERNO

O modo de vida de muitos dos povos do Deserto da Perdição está intrinsecamente ligado à devoção a Azgher. O Deus Sol é tão bondoso quanto severo, ensinando que seus devotos se comportem da mesma forma. Uma de suas dádivas é o milagre de envolver uma espada em chamas. Ao longo de gerações, isso foi aprimorado em uma dança rodopiante, mortífera com ou sem espada.

Você pode usar Espada Solar nos seus ataques desarmados. Quando causa dano de fogo a um alvo com um ataque corpo a corpo, você recebe +5 na Defesa contra aquele alvo até o início do seu próximo turno.

PRÉ-REQUISITOS: TREINADO EM SOBREVIVÊNCIA, ESPADA SOLAR, ESTILO DESARMADO (OU BRIGA), ESTILO DE DUAS ARMAS (OU AMBIDESTRIA).

TIGRE BRANCO DEVORA O CÉU

A nova geração de artistas marciais de Tamu-ra parece menos ligada à tradição do que seus ancestrais. Mesclar combate desarmado com a arte da espada não é novidade, mas atacar a própria espada para aumentar o impacto é visto como quase uma heresia. Essa escola já foi responsável pela destruição de algumas relíquias do Império de Jade, mas seus usuários costumam ser vitoriosos.

Quando acerta um ataque com katana, você pode gastar 1 PM para causar dano adicional igual ao seu ataque desarmado. Além disso, quando acerta dois ataques desarmados na mesma rodada, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque com katana. Caso você obtenha um resultado 1 com um ataque de katana enquanto usa essa escola, sua arma se quebra.

PRÉ-REQUISITOS: PROFICIENTE COM KATANA, ATLÉTICO, ESTILO DESARMADO, ESTILO DE UMA MÃO.

THIAGO ROSA

Garou: Mark of the Wolves
Cato está em uma constante busca pela vingança



6 AVENTURAS
CLÁSSICAS DE ARTON,
REVISADAS E ADAPTADAS
PARA **TORMENTA20**

jamboeditora.com.br