



## NOMES ALEATÓRIOS

ID20	HUMANOS		ID10	ANÕES		ID10	ELFOS	
1	Alysia	Aldor	11	Jeanne	Jarad	1	Artrudda	Arduramm
2	Avelin	Aran	12	Kiara	Holdred	2	Burgala	Bartarinn
3	Braya	Beren	13	Kathelyn	Khellus	3	Dorotha	Doragramm
4	Catryn	Cyriac	14	Linette	Pelim	4	Elaena	Felarin
5	Darna	Darik	15	Lora	Nalan	5	Gardrina	Gardrumm
6	Elenya	Dravor	16	Malin	Radan	6	Ragardda	Guldaramm
7	Emeria	Drystan	17	Merewyn	Thedon	7	Thratilga	Hortroc
8	Glenda	Eldred	18	Rianna	Thulin	8	Thorkala	Kradug
9	Gylde	Ghart	19	Tedwyn	Varn	9	Thundrila	Khovarinn
10	Isolda	Gryffen	20	Tila	Warin	10	Urdresia	Thardaramm

ID10	GOBLINS		ID10	LEFOU*		ID10	QAREEN		ID10	DAHLLAN / MINOTAUROS	
1	Ashi	Ark	1	Alma	Afia(o)	1	Aliyah	Ahad	1	Aster	Asterius
2	Floba	Barg	2	Eco	Cadavérica(o)	2	Batuhla	Barakat	2	Azalia	Aulus
3	Grin	Buduc	3	Estrela	da Perdição	3	Hanifa	Dawud	3	Celandine	Caelus
4	Iga	Crag	4	Fulgur	do Ocaso	4	Jahira	Hossam	4	Dhala	Glabus
5	Mikhi	Krig	5	Furacão	Eterna(o)	5	Lalya	Jaffah	5	Galya	Jartus
6	Prixa	Rasg	6	Sol	Herege	6	Mhyla	Kirud	6	Lhyria	Korgan
7	Pylde	Tabo	7	Tempestade	Imortal	7	Nirad	Nizur	7	Lura	Orgun
8	Shug	Ulerc	8	Tremor	Maldita(o)	8	Safirah	Sulid	8	Tulipa	Tiberius
9	Sizz	Vrix	9	Uivo	Rubra(o)	9	Sahla	Tariq	9	Tyka	Tyraxus
10	Vruga	Vrug	10	Zênite	Serrilhada(o)	10	Zakiya	Wassim	10	Violeta	Vobius

ID8	HYNNE		ID8	SEREIA/TRITÃO		ID8	SÍLFIDES		ID8	TROG	
1	Arabella	Arno	1	Alda	Alon	1	Céu	Cecil	1	Arsxa	Atszo
2	Ghyla	Flippo	2	Darya	Dalax	2	Bedra	Burble	2	Bakzha	Bhaz
3	Joly	Glepin	3	Layna	Kairus	3	Flama	Flax	3	Chask	Crosk
4	Lili	Guido	4	Meri	Malik	4	Gerânia	Ginko	4	Darsza	Drurg
5	Lobelia	Haldo	5	Murgen	Nereus	5	Liri	Novus	5	Jacha	Glulg
6	Malva	Meric	6	Nerissa	Octopain	6	Lurley	Olmo	6	Shuruh	Orzok
7	Prinna	Pippo	7	Onna	Orin	7	Marly	Pingo	7	Thuji	Qrxux
8	Nyra	Saruc	8	Sedna	Tempestus	8	Pétala	Rolyin	8	Urla	Truusz

\*Para gerar epítetos lefou, role duas vezes, uma para o substantivo (a primeira palavra) e outra para o adjetivo (a segunda palavra).

# TORMENTA 20

## COMBATE

No seu turno, você pode fazer:

- **UMA AÇÃO PADRÃO E UMA AÇÃO DE MOVIMENTO;**
- **OU DUAS AÇÕES DE MOVIMENTO;**
- **OU UMA AÇÃO COMPLETA.**

Você também pode fazer qualquer quantidade de ações livres e reações.

Ações Padrão	Ataque, Manobra de Combate, Fintar, Lançar uma Magia, Preparar
Ações de Movimento	Levantar-se, Movimentar-se, Manipular Item, Sacar ou Guardar Arma
Ações Completas	Corrida, Golpe de Misericórdia, Investida, Lançar uma Magia
Ações Livres	Atrasar, Falar, Jogar-se no Chão, Largar um Item

## ALGUMAS AÇÕES

**MANOBRA DE COMBATE.** Um ataque corpo a corpo para fazer algo diferente de causar dano. Faça um teste de manobra (um teste de ataque corpo a corpo) oposto com a criatura (mesmo que ela esteja usando uma arma de ataque à distância, deve usar Luta). Em caso de empate, o personagem com o maior bônus vence.

• **Agarrar.** Você usa uma mão para segurar uma criatura (por seu braço, sua roupa etc.). Ela fica desprevenida e imóvel, sofre -2 em testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto. Enquanto agarra uma criatura, você fica com uma mão ocupada e move-se à metade do deslocamento (mas arrastando a criatura que estiver agarrando). Você pode soltá-la com uma ação livre. Você pode atacar uma criatura agarrada com sua mão livre. Se preferir, pode substituir um ataque por um teste de manobra contra a criatura; se vencer, causa dano de impacto igual a um ataque desarmado (isso significa que você está esmagando ou sufocando o inimigo). Você só pode agarrar com um ataque desarmado. Um ataque à distância contra um alvo envolvido nesta manobra tem 50% de chance de mirar no alvo errado!

• **Derrubar.** Você deixa o alvo caído. Se você vencer o teste oposto por 5 pontos ou mais, derruba o oponente com tanta força que

## MODIFICADORES DE COMBATE

O ATACANTE ESTÁ...	MODIFICADOR NO ATAQUE
Caído	-5
Cego	50% de chance de falha
Em posição elevada	+2
Flanqueando o alvo	+2 (apenas para corpo a corpo)
Invisível	+5 (não se aplica a alvos cegos)
Ofuscado	-2

O ALVO ESTÁ...	MODIFICADOR NA DEFESA
Caído	-5 contra ataques corpo a corpo, +5 contra ataques à distância
Cego	-5
Desprevenido	-5
Sob camuflagem	20% de chance de falha
Sob camuflagem total	50% de chance de falha
Sob cobertura	+5
Sob cobertura total	O alvo não pode ser atacado

## EXEMPLOS DE DIFICULDADES

TAREFA	CD	EXEMPLO
Muito fácil	0	Notar alguém completamente visível (Percepção)
Fácil	5	Subir uma encosta íngreme (Atletismo)
Média	10	Ouvir um guarda se aproximando (Percepção)
Difícil	15	Estancar um sangramento (Cura)
Desafiadora	20	Nadar contra uma correnteza (Atletismo)
Formidável	25	Sabotar uma armadilha complexa (Ladinagem)
Heroica	30	Decifrar um pergaminho antigo em um idioma morto (Conhecimento)
Quase Impossível	40	Rastrear um druída à noite, em terreno duro, após 5 dias (Sobrevivência)

## RECUPERANDO PV E PM

Com uma noite de descanso (oito horas de sono), você recupera PV e PM de acordo com seu nível e condições de descanso.

**RUI.** Recuperação igual à metade do nível. Dormir ao relento, sem um saco de dormir e um acampamento, constitui condição ruim (veja Sobrevivência, na página 123).

**NORMAL.** Recuperação igual ao nível. Dormir em uma estalagem comum constitui condição normal (veja Hospedagem, na página 153).

**CONFORTÁVEL.** Recuperação igual ao dobro do nível.

**LUXUOSA.** Recuperação igual ao triplo do nível.

## CONDIÇÕES

**ABALADO.** -2 em testes de perícia. Se ficar abalado novamente, fica apavorado. *Condição de medo.*

**AGARRADO.** Desprevenido e imóvel. -2 em testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Ataques à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar têm 50% de chance de acertar o alvo errado. *Condição de paralisia.*

**ALQUEBRADO.** +1 no custo em PM de habilidades. *Condição mental.*

**APAVORADO.** -5 em testes de perícia, deve fugir da fonte do medo. Se não puder, poderá agir, mas não poderá se aproximar voluntariamente da fonte do medo. *Condição de medo.*

**ATORDOADO.** Desprevenido, não pode fazer ações. *Condição mental.*

**CAÍDO.** -5 em ataques corpo a corpo, deslocamento 1,5m, -5 de Defesa contra ataques corpo a corpo, +5 de Defesa contra ataques à distância.

**CEGO.** Desprevenido e lento, -5 em testes baseados em Força ou Destreza, não pode fazer testes de Percepção para observar. Alvos de seus ataques recebem camuflagem total. *Condição de sentidos.*

**CONFUSO.** Comporta-se de modo aleatório. Role 1d6 no início de seus turnos: 1) Movimento-se em uma direção escolhida por uma rolagem de 1d8; 2-3) Não pode fazer ações, exceto reações, e fica balbuciando incoerentemente; 4-5) Ataca a criatura mais próxima, ou a si mesmo se estiver sozinho (nesse caso, apenas role o dano); 6) A condição termina e pode agir normalmente. *Condição mental.*

**DEBILITADO.** -5 em testes baseados em Força, Destreza e Constituição. Se ficar debilitado novamente, fica inconsciente.

**DESPREVENIDO.** -5 na Defesa e em Reflexos.

**DOENTE.** Sob efeito de uma doença. Veja *Tormenta20*, página 303.

**EM CHAMAS.** Pegando fogo. No início de seus turnos, sofre 1d6 pontos de dano de fogo. Pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas.

**ENJOADO.** Só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada. Pode fazer investida como ação padrão, mas avança no máximo seu deslocamento (não o dobro).

**ENREDADO.** Lento, vulnerável e -2 em testes de ataque. *Condição de paralisia.*

**ENVENENADO.** Sob efeito de um veneno. Veja *Tormenta20*, página 305.

**ESMORECIDO.** -5 em testes baseados em Inteligência, Sabedoria e Carisma. *Condição mental.*

**EXAUSTO.** Debilitado, lento e vulnerável. Se ficar exausto novamente, fica inconsciente. *Condição de fadiga.*

**FASCINADO.** Com a atenção presa em algo. -5 em Percepção e não pode fazer ações, exceto observar aquilo que o fascinou. Qualquer

ação hostil anula esta condição. Balançar uma criatura fascinada para tirá-la desse estado gasta uma ação padrão. *Condição mental.*

## CONDIÇÕES

**ABALADO.** -2 em testes de perícia. Se ficar abalado novamente, fica apavorado. *Condição de medo.*

**AGARRADO.** Desprevenido e imóvel. -2 em testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Ataques à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar têm 50% de chance de acertar o alvo errado. *Condição de paralisia.*

**ALQUEBRADO.** +1 no custo em PM de habilidades. *Condição mental.*

**APAVORADO.** -5 em testes de perícia, deve fugir da fonte do medo. Se não puder, poderá agir, mas não poderá se aproximar voluntariamente da fonte do medo. *Condição de medo.*

**ATORDOADO.** Desprevenido, não pode fazer ações. *Condição mental.*

**CAÍDO.** -5 em ataques corpo a corpo, deslocamento 1,5m, -5 de Defesa contra ataques corpo a corpo, +5 de Defesa contra ataques à distância.

**CEGO.** Desprevenido e lento, -5 em testes baseados em Força ou Destreza, não pode fazer testes de Percepção para observar. Alvos de seus ataques recebem camuflagem total. *Condição de sentidos.*

**CONFUSO.** Comporta-se de modo aleatório. Role 1d6 no início de seus turnos: 1) Movimento-se em uma direção escolhida por uma rolagem de 1d8; 2-3) Não pode fazer ações, exceto reações, e fica balbuciando incoerentemente; 4-5) Ataca a criatura mais próxima, ou a si mesmo se estiver sozinho (nesse caso, apenas role o dano); 6) A condição termina e pode agir normalmente. *Condição mental.*

**DEBILITADO.** -5 em testes baseados em Força, Destreza e Constituição. Se ficar debilitado novamente, fica inconsciente.

**DESPREVENIDO.** -5 na Defesa e em Reflexos.

**DOENTE.** Sob efeito de uma doença. Veja *Tormenta20*, página 303.

**EM CHAMAS.** Pegando fogo. No início de seus turnos, sofre 1d6 pontos de dano de fogo. Pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas.

**ENJOADO.** Só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada. Pode fazer investida como ação padrão, mas avança no máximo seu deslocamento (não o dobro).

**ENREDADO.** Lento, vulnerável e -2 em testes de ataque. *Condição de paralisia.*

**ENVENENADO.** Sob efeito de um veneno. Veja *Tormenta20*, página 305.

**ESMORECIDO.** -5 em testes baseados em Inteligência, Sabedoria e Carisma. *Condição mental.*

**EXAUSTO.** Debilitado, lento e vulnerável. Se ficar exausto novamente, fica inconsciente. *Condição de fadiga.*

**FASCINADO.** Com a atenção presa em algo. -5 em Percepção e não pode fazer ações, exceto observar aquilo que o fascinou. Qualquer

ação hostil anula esta condição. Balançar uma criatura fascinada para tirá-la desse estado gasta uma ação padrão. *Condição mental.*

## CONDIÇÕES

**ABALADO.** -2 em testes de perícia. Se ficar abalado novamente, fica apavorado. *Condição de medo.*

**AGARRADO.** Desprevenido e imóvel. -2 em testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Ataques à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar têm 50% de chance de acertar o alvo errado. *Condição de paralisia.*

**ALQUEBRADO.** +1 no custo em PM de habilidades. *Condição mental.*

**APAVORADO.** -5 em testes de perícia, deve fugir da fonte do medo. Se não puder, poderá agir, mas não poderá se aproximar voluntariamente da fonte do medo. *Condição de medo.*

**ATORDOADO.** Desprevenido, não pode fazer ações. *Condição mental.*

**CAÍDO.** -5 em ataques corpo a corpo, deslocamento 1,5m, -5 de Defesa contra ataques corpo a corpo, +5 de Defesa contra ataques à distância.

**CEGO.** Desprevenido e lento, -5 em testes baseados em Força ou Destreza, não pode fazer testes de Percepção para observar. Alvos de seus ataques recebem camuflagem total. *Condição de sentidos.*

**CONFUSO.** Comporta-se de modo aleatório. Role 1d6 no início de seus turnos: 1) Movimento-se em uma direção escolhida por uma rolagem de 1d8; 2-3) Não pode fazer ações, exceto reações, e fica balbuciando incoerentemente; 4-5) Ataca a criatura mais próxima, ou a si mesmo se estiver sozinho (nesse caso, apenas role o dano); 6) A condição termina e pode agir normalmente. *Condição mental.*

**DEBILITADO.** -5 em testes baseados em Força, Destreza e Constituição. Se ficar debilitado novamente, fica inconsciente.

**DESPREVENIDO.** -5 na Defesa e em Reflexos.

**DOENTE.** Sob efeito de uma doença. Veja *Tormenta20*, página 303.

**EM CHAMAS.** Pegando fogo. No início de seus turnos, sofre 1d6 pontos de dano de fogo. Pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas.

**ENJOADO.** Só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada. Pode fazer investida como ação padrão, mas avança no máximo seu deslocamento (não o dobro).

**ENREDADO.** Lento, vulnerável e -2 em testes de ataque. *Condição de paralisia.*

**ENVENENADO.** Sob efeito de um veneno. Veja *Tormenta20*, página 305.

**ESMORECIDO.** -5 em testes baseados em Inteligência, Sabedoria e Carisma. *Condição mental.*

**EXAUSTO.** Debilitado, lento e vulnerável. Se ficar exausto novamente, fica inconsciente. *Condição de fadiga.*

**FASCINADO.** Com a atenção presa em algo. -5 em Percepção e não pode fazer ações, exceto observar aquilo que o fascinou. Qualquer

ação hostil anula esta condição. Balançar uma criatura fascinada para tirá-la desse estado gasta uma ação padrão. *Condição mental.*

## CONDIÇÕES

**ABALADO.** -2 em testes de perícia. Se ficar abalado novamente, fica apavorado. *Condição de medo.*

**AGARRADO.** Desprevenido e imóvel. -2 em testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Ataques à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar têm 50% de chance de acertar o alvo errado. *Condição de paralisia.*

**ALQUEBRADO.** +1 no custo em PM de habilidades. *Condição mental.*

**APAVORADO.** -5 em testes de perícia, deve fugir da fonte do medo. Se não puder, poderá agir, mas não poderá se aproximar voluntariamente da fonte do medo. *Condição de medo.*

**ATORDOADO.** Desprevenido, não pode fazer ações. *Condição mental.*

**CAÍDO.** -5 em ataques corpo a corpo, deslocamento 1,5m, -5 de Defesa contra ataques corpo a corpo, +5 de Defesa contra ataques à distância.

**CEGO.** Desprevenido e lento, -5 em testes baseados em Força ou Destreza, não pode fazer testes de Percepção para observar. Alvos de seus ataques recebem camuflagem total. *Condição de sentidos.*

**CONFUSO.** Comporta-se de modo aleatório. Role 1d6 no início de seus turnos: 1) Movimento-se em uma direção escolhida por uma rolagem de 1d8; 2-3) Não pode fazer ações, exceto reações, e fica balbuciando incoerentemente; 4-5) Ataca a criatura mais próxima, ou a si mesmo se estiver sozinho (nesse caso, apenas role o dano); 6) A condição termina e pode agir normalmente. *Condição mental.*

**DEBILITADO.** -5 em testes baseados em Força, Destreza e Constituição. Se ficar debilitado novamente, fica inconsciente.

**DESPREVENIDO.** -5 na Defesa e em Reflexos.

**DOENTE.** Sob efeito de uma doença. Veja *Tormenta20*, página 303.

**EM CHAMAS.** Pegando fogo. No início de seus turnos, sofre 1d6 pontos de dano de fogo. Pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas.

**ENJOADO.** Só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada. Pode fazer investida como ação padrão, mas avança no máximo seu deslocamento (não o dobro).

**ENREDADO.** Lento, vulnerável e -2 em testes de ataque. *Condição de paralisia.*

**ENVENENADO.** Sob efeito de um veneno. Veja *Tormenta20*, página 305.

**ESMORECIDO.** -5 em testes baseados em Inteligência, Sabedoria e Carisma. *Condição mental.*

**EXAUSTO.** Debilitado, lento e vulnerável. Se ficar exausto novamente, fica inconsciente. *Condição de fadiga.*

**FASCINADO.** Com a atenção presa em algo. -5 em Percepção e não pode fazer ações, exceto observar aquilo que o fascinou. Qualquer

ação hostil anula esta condição. Balançar uma criatura fascinada para tirá-la desse estado gasta uma ação padrão. *Condição mental.*

## CONDIÇÕES

**ABALADO.** -2 em testes de perícia. Se ficar abalado novamente, fica apavorado. *Condição de medo.*

**AGARRADO.** Desprevenido e imóvel. -2 em testes de ataque e só pode atacar com armas leves. Ataques à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar têm 50% de chance de acertar o alvo errado. *Condição de paralisia.*

**ALQUEBRADO.** +1 no custo em PM de habilidades. *Condição mental.*

**APAVORADO.** -5 em testes de perícia, deve fugir da fonte do medo. Se não puder, poderá agir, mas não poderá se aproximar voluntariamente da fonte do medo. *Condição de medo.*

**ATORDOADO.** Desprevenido, não pode fazer ações. *Condição mental.*

**CAÍDO.** -5