



Errata & Dúvidas Frequentes

pelo Supremo Tribunal Regreiro

(Christiano Linzmeier, Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi,
Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rafael Dei Svaldi e Thiago Rosa)

v. 1.1 - Atualizada em 31 de março de 2022.

(Próxima atualização em 30 de junho de 2022.)

Olá mestres e jogadores! Após um ano de testes, análises e feedbacks, apresentamos o documento de Errata & Dúvidas Frequentes de *Tormenta20*, dentro de nossa promessa de fornecer suporte contínuo ao jogo.

Este documento é dividido em duas partes. A primeira traz a *errata*, correções nas regras com o intuito de deixar o jogo mais divertido e balanceado. Já a segunda traz as *dúvidas frequentes*, uma compilação de perguntas de regras. Ambas as partes são ordenadas conforme a sequência de capítulos e assuntos do livro básico. As mudanças mais recentes estão grifadas em cinza.

Por fim, texto em *itálico* representa comentários dos game designers, com o intuito de esclarecer o motivo por trás de certas decisões.

Como usar este documento

Sabemos que as erratas e respostas contidas neste documento podem impactar diretamente campanhas e aventuras em andamento, sobretudo quando modificam o funcionamento de personagens e de suas habilidades e combos. Por isso, ao aplicar o material desta *Errata & Dúvidas Frequentes*, aconselhamos que o mestre e os jogadores conversem sobre como os personagens (e a própria aventura) serão impactados. Se alguma dessas mudanças afetar negativamente um personagem, tanto em termos de conceito quanto mecanicamente, considere não adotá-la nesta campanha específica. O ideal é que mudanças profundas em regras sejam aplicadas em novas campanhas, permitindo que os jogadores possam levá-las em conta ao definir e criar seus personagens.

Parte 1: Errata

Capítulo 1: Criação de Personagens

Raças

Faro (p. 25). Substitua a segunda frase por “Contra inimigos que não possa ver, a criatura não fica **desprevenida e camuflagem** total lhe causa apenas 20% de chance de falha em alcance curto.”

Raças futuras de Tormenta20 poderão possuir faro e visão na penumbra ao mesmo tempo, e a interação destas habilidades estava um pouco complicada, por isso decidimos simplificar as coisas. Anteriormente, faro tornava camuflagem total em camuflagem e, se esta camuflagem fosse causada por escuridão, visão na penumbra a eliminava. Se fosse causada por outras coisas, como fumaça, névoa, invisibilidade etc, não. Com a mudança, faro não mais transforma camuflagem total em camuflagem, apenas diminui sua chance de falha diretamente.

Chassi (p. 27). Insira o seguinte texto após a segunda frase: “Porém, seu deslocamento não é reduzido por uso de armadura ou excesso de carga”.

Criatura Artificial e Natureza Esquelética (p. 27 e 29). Nessas duas habilidades, substitua “itens ingeríveis” por “itens da categoria alimentação”.

Sim, isso significa que agora golens e osteons podem usar poções (note que uma poção de cura causa dano a um osteon — para recuperar pontos de vida ele precisa usar uma poção de infligir ferimentos). Essa mudança foi feita por dois motivos: primeiro, a regra original penalizava muito essas duas raças. Segundo, gerava muitas dúvidas sobre o que era um item ingerível ou não. A regra atual simplifica tudo, não deixa espaço para dúvidas e torna as raças mais jogáveis, enquanto ainda mantém a ideia de que são seres não-vivos.

Lógica Gnômica (p. 28). Substitua esta habilidade pela seguinte: “Engenhosidade. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para receber um bônus igual ao seu modificador de Inteligência no teste. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque. Caso receba esta habilidade novamente, seu custo é reduzido em –1 PM”.

Em combinação com Engenhosidade, Lógica Gnômica se mostrou uma habilidade problemática, pois permite que um personagem se sobressaia em qualquer teste de perícia a um custo relativamente baixo, ofuscando os demais personagens do grupo. Em vez de alterar as regras de acúmulo de modificadores para impedir a combinação de Lógica Gnômica + Engenhosidade, optamos por alterar essa habilidade completamente.

Classes

Limites de Nível (p. 33). Na última frase do segundo parágrafo (exemplo), substitua “mais de 4 quadrados” por “mais de 8 quadrados”.

Perícias (p. 37). Substitua por “Misticismo (Int) e Vontade (Sab), mais 2 a sua escolha entre Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Guerra (Int), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Iniciativa (Des), Investigação (Int), Nobreza (Int), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

Tinta do Mago (p. 39). Substitua o pré-requisito de Conhecimento por Ofício (escriba).

Totem Espiritual (p. 42). A última frase deste poder (antes dos pré-requisitos) diz: “Você aprende e pode lançar uma magia definida pelo animal escolhido (atributo-chave Sabedoria) e pode lançá-la mesmo em fúria”. Além disso, este poder é uma habilidade mágica.

Urso (p. 42). Insira o seguinte ao fim da descrição “e pode usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um druida de seu nível teria.”

Golpe Mágico (p. 44). Na primeira frase, após “recebe 2 PM temporários”, insira “cumulativos”.

Paródia (p. 45). Na primeira frase, substitua “pagar 1 PM” por “gastar uma reação e 1 PM”. Este poder é uma habilidade mágica.

Prestidigitação (p. 45). Na primeira frase, substitua “uma magia de ilusão” por “uma magia”. Adicione “Pré-requisito: 6º nível de bardo”.

Invenção Potente (p. 46). Na primeira linha, substitua “item” por “item ou engenhoca”.

Evasão e Evasão Aprimorada (p. 47, 48, 73 e 74). Substitua “um ataque que permite um teste de Reflexos” por “um efeito que permite um teste de Reflexos”.

Aparar (p. 47). Substitua a primeira frase por “Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque corpo a corpo, você pode gastar uma reação e 1 PM para apará-lo”.

Ripostar (p. 48). Substitua “você pode gastar 1 PM” por “você pode gastar uma reação e 1 PM”.

Flagelo dos Mares (p. 48). Insira o seguinte ao final da primeira frase “e pode usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um bardo de seu nível teria”.

Mestre Caçador (p. 51). Na segunda frase, substitua “você pode gastar +5 PM” por “você pode pagar 5 PM”.

Essa errata visa apenas estabelecer que o custo em PM pertence à própria habilidade Mestre Caçador, não à habilidade Marca da Presa, para facilitar o entendimento de outra habilidade, Espreitar (que leva em conta o custo de Marca da Presa). Isso torna mais fácil entender esta habilidade.

Aspecto do Outono (p. 61). Ao fim da primeira frase, adicione “(e pode lançá-la mesmo se necromancia não for uma de suas escolas)”.

Elo Com a Natureza (p. 51). Este poder é uma habilidade mágica.

Postura de Combate: Foco de Batalha (p. 54). Na primeira frase, após “recebe 1 PM temporário”, insira “cumulativo”.

Postura de Combate: Provocação Petulante (p. 54). Substitua o texto do poder por “Enquanto essa postura estiver ativa, todos os inimigos que iniciarem seus turnos em alcance curto devem fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falharem, qualquer ação hostil que realizarem deve ter você como alvo (mas suas outras ações não têm esta restrição). Ações hostis incluem ataques e quaisquer outras ações que causem dano e/ou condições negativas.

Modificamos a errata anterior para garantir que o importante seja entendido (esta habilidade não obriga as criaturas “a atacar”, só a ter o cavaleiro “como alvo” caso queiram atacar), sem que com isso surjam outras dúvidas (como a anterior havia ocasionado).

Muralha Intransponível (p. 55). Na terceira frase, substitua “um ataque que permite um teste de Reflexos” por “um efeito que permite um teste de Reflexos”.

Golpe Pessoal (p. 65). Ao final da descrição deste poder, antes de “Pré-requisito”, inclua o seguinte: “Você não pode gastar mais pontos de mana em golpes pessoais em uma mesma rodada do que seu limite de PM para este poder”.

Na versão anterior da errata, havíamos mudado Golpe Pessoal para ser usado com uma ação padrão para evitar alguns problemas mais graves, mas com isso o golpe acabou ficando muito limitado, não sendo possível usá-lo com outras habilidades do guerreiro, como Ambidestria e Ataque Extra. Decidimos alterar a errata, corrigindo-a para que os problemas continuem sendo contornados, mas agora permitindo o uso destas habilidades.

Efeitos do Golpe Pessoal (p. 66). Após a descrição de “Atordoante”, inclua o seguinte: “Se passar no teste de Fortitude, a criatura não poderá mais ser atordoada por este Golpe Pessoal até o fim da cena”.

Durão (p. 66) Substitua a segunda frase por “Sempre que sofre dano, você pode gastar uma reação e 2 PM para reduzir esse dano à metade”.

Alquimista Iniciado (p. 68). Na segunda frase, substitua “veja a página 327” por “veja as páginas 319 e 327”.

Granadeiro (p. 69). Na segunda frase, depois de “Destreza” inclua “ou Carisma”.

Esta errata leva em conta outra apresentada mais abaixo, que altera a forma como a CD de itens mágicos (o que inclui poções) funciona.

Maestria em Perícia (p. 69). Ao fim da primeira frase, insira “(desconsiderando bônus temporários)”.

Engenhocas, Ativação (p. 71) No final do segundo parágrafo (que começa com “Quando ativa uma engenhoca”), insira o seguinte: “Se o efeito da magia simulada pela engenhoca exigir um teste de Misticismo, use Ofício (engenhoqueiro) em seu lugar”.

Especialista (p. 73). Após “bônus de inteligência”, insira “, exceto bônus temporários”.

Mão na Boca (p. 74). Na segunda frase, substitua “quando faz um ataque furtivo” por “quando acerta um ataque furtivo”.

Mãos Rápidas (p. 74) No início da primeira frase, insira “Uma vez por rodada,”.

Rolamento Defensivo (p. 74). Substitua “você pode gastar 2 PM” por “você pode gastar uma reação e 2 PM”.

Roubo de Mana (p. 74). Substitua a primeira frase por “Quando você causa dano com um ataque furtivo em uma criatura, a criatura perde 1 ponto de mana para cada 1d6 de dano de seu ataque furtivo e você recebe a mesma quantidade de PM temporários.”. Exclua a segunda frase.

Confiança nos Ringues (p. 76). Na primeira frase, substitua “oponente” por “inimigo”.

Inspirar Confiança (p. 80) Substitua a segunda frase por “Você pode gastar uma reação e 2 PM para fazer um aliado em alcance curto rolar novamente um teste recém realizado”.

Presença Aristocrática (p. 80). Na primeira frase, substitua “você pode gastar 2 PM” por “você pode gastar uma reação e 2 PM”.

Arma Sagrada (p. 82) Substitua a primeira frase por “Quando usa Golpe Divino para atacar com a arma preferida de sua divindade, o dado de dano que você rola por Golpe Divino aumenta para d12”.

Égide Sagrada (p. 84). Na terceira frase da habilidade, substitua “receber o mesmo bônus num” por “rolar novamente um”.

Este efeito da habilidade não se acumulava com o mesmo efeito de Aura Sagrada, então o modificamos. O mesmo vale para Vingador Sagrado.

Vingador Sagrado (p. 84). Substitua a última frase da habilidade por: “Nesta forma, você recebe deslocamento de voo 18m e resistência a dano 20. Além disso, o custo de seu Golpe Divino é reduzido à metade e o dado de dano fornecido por ele aumenta em um passo”.

Origens

Água no Feijão (p. 90). Substitua “Ofício (cozinheiro)” por “Ofício (culinária)”.

Quebra-galho (p. 93) Na primeira frase, substitua “custo normal” por “preço normal”.

Deuses

Lena (p. 100). Em Obrigações & Restrições, na primeira frase, substitua “habilidades que aumentem o dano letal causado por seus aliados também são proibidas” por “habilidades que concedam bônus às rolagens de dano letal de seus aliados também são proibidas”.

Marah (p. 102). Em Obrigações & Restrições, na primeira frase, substitua “habilidades que aumentem o dano causado por seus aliados também são proibidas” por “habilidades que concedam bônus às rolagens de dano de seus aliados também são proibidas”.

Megalokk (p. 102). Em Obrigações & Restrições, substitua a última frase por “Você é proibido de tentar qualquer teste de perícia baseada em Inteligência ou Carisma (exceto Adestramento e Intimidação)”.

Nimb (p. 102). Em Obrigações & Restrições, na primeira frase substitua “poderes concedidos” por “PM por descumprirem suas obrigações e restrições”.

Capítulo 2: Perícias e Poderes

Poderes

Trespasar (p. 129). Remova a segunda frase (que começa com “O ataque adicional usa...”).

Preparar Poção (p. 131). Na segunda frase, substitua “a página 327” por “as páginas 319 e 327”.

Kiai Divino (p. 133). Substitua “Você pode gastar 2 PM” por “Você pode gastar 3 PM”.

Tropas Duyshidakk (p. 134). Na terceira frase, substitua “Força 14” por “Força 12”.

Capítulo 3: Equipamento

Itens Superiores

Itens Superiores (p. 155). No final do quinto parágrafo (que inicia com “Bônus de modificações não se acumulam”) inclua o seguinte: “Exceto quando indicado o contrário em sua descrição, cada modificação só pode ser aplicada uma vez ao mesmo item”.

Harmonizada (p. 156). Ao final da segunda frase, inclua “ou ao se usar a ação atacar”. Ao fim do texto, adicione “*Pré-requisito:* outra modificação”.

Madeira Tollon (p. 157). Na penúltima frase, substitua “ao fazer um ataque” por “ao fazer um ataque ou ao se usar a ação atacar”. Na Tabela 3-8: Custo Adicional de Materiais Especiais, aumente o custo de madeira Tollon na linha Arma para “+T\$ 1.000”.

Capítulo 4: Magias

Regras de Magias

Lançado Magias (p. 160). No primeiro parágrafo, após “Magias são habilidades”, adicione “mágicas”.

Descrição das Magias

Adaga Mental (p. 170). Ao final da segunda frase do primeiro parágrafo, substitua “metade do dano e não fica pasmo” por “metade do dano, não fica pasmo e não pode mais ficar pasmo por esta magia até o final da cena”. Na primeira frase do primeiro aprimoramento, após “pronunciar palavras”, insira (o que permite lançar essa magia de armadura”).

Alarme (p. 170). Substitua o custo do último aprimoramento de “+5 PM” por “+9 PM”.

Amarras Etéreas (p. 171). Ao final das características da magia, insira “Resistência: Reflexos anula”. Na terceira frase, substitua “2 pontos” por “5 pontos”.

Animar Objetos (p. 172). Em Estatísticas de Objetos, substitua “Montaria” por “Montaria (cavalo)” em ambos o tamanho Grande e Enorme.

Anular a Luz (p. 172). Ao final da penúltima frase do efeito básico da magia, após “1d4 rodadas”, inclua “(apenas uma vez pela magia)”. Inclua “Requer 4º círculo” ao final do aprimoramento de +4 PM e “Requer 5º círculo” ao final do aprimoramento de +9 PM.

Aprisionamento (p. 172). Ao fim da última frase da magia, após “mas deve ser conjurada com o aprimoramento de 5º círculo e alvo na prisão”, adicione “(possível neste caso)”.

Arma Espiritual (p. 172). Na primeira linha, após “Você invoca a arma preferida de sua divindade”, adicione “(se tiver uma)”.

Armadura Arcana (p. 173). No final da segunda frase do primeiro aprimoramento, insira “cumulativo com o bônus fornecido pelo efeito básico desta magia e armaduras”.

Armamento da Natureza (p. 173). Na segunda frase, remova a parte “para propósitos de resistência a dano”.

Assassino Fantasmagórico (p. 173). Nas características da magia, em Resistência, substitua “Vontade parcial” por “Vontade anula”. No final do segundo parágrafo, após “Ele é incorpóreo e imune a magias”, inclua “(exceto magias que dissipam outras)”.

“Vontade anula” não significa que passar no teste de Vontade anula toda a magia, mas sim o efeito que exige o teste de Vontade (e que causa a condição abalado). O restante da magia continua funcionando.

Barragem Elemental de Vectorius (p. 174). Na descrição do efeito “Esfera elétrica”, logo após rodada, inclua o seguinte: “Se passar no teste de resistência, a criatura não pode mais ser atordoada por esta magia até o fim da cena”.

Buraco Negro (p. 174). Na penúltima linha da página, substitua “90 m” por “alcance longo”. Exclua o primeiro aprimoramento. Substitua o custo do segundo aprimoramento de “+10 PM” por “+5 PM”.

Campo Antimagia (p. 175). No início do último parágrafo, substitua “*Dissipar Magia* não dissipa um *Campo Antimagia*” por “Magias que dissipam outras magias, como *Dissipar Magia*, não dissipam um *Campo Antimagia*”. **Chuva de Meteoros (p. 175).** Substitua “Área: explosão com 9m de raio.” por “Área: quadrado com 18m de lado”. Substitua o texto da magia por “Esta magia faz com que vários meteoros caiam dos céus devastando a área de impacto. Criaturas na área sofrem 15d6 pontos de dano de impacto e 15d6 de dano de fogo (um teste de Reflexos reduz o dano total pela metade). Criaturas que falhem no teste de resistência ficam caídas e presas sob os escombros (agarradas). Uma criatura presa pode escapar gastando uma ação padrão e passando em um teste de Atletismo (CD da magia). Toda a área afetada fica coberta de escombros, sendo considerada terreno difícil, e imersa numa nuvem de poeira densa (camuflagem parcial). Esta magia só pode ser utilizada a céu aberto.”. Exclua o primeiro aprimoramento. Substitua o segundo aprimoramento por “+2 PM: aumenta o número de meteoros que atingem a área, o que aumenta o dano em +2d6 de impacto e +2d6 de fogo.”

Uma magia tão icônica merecia uma remodelação para se tornar mais poderosa. Ela estava com o brilho apagado por outras magias aprimoradas.

Comando (p. 176). Ao final da descrição do efeito “Pare”, inclua o seguinte: “Se passar no teste de resistência, o alvo não pode mais ficar pasmo por esta magia até o fim da cena”.

Concentração de Combate (p. 177). Substitua a segunda frase do efeito básico por “Quando faz um teste de ataque, você rola dois dados e usa o melhor resultado”.

Conjurar Elemental (p. 177). Na quarta frase, remova o trecho entre parênteses “(sem custo em PM)” e adicione (cuja habilidade custa apenas 2 PM para ser usada).

Conjurar Monstro (p. 177). Ao final do 4º aprimoramento (que concede percepção às cegas) inclua “(alcance curto)”.

Controlar a Gravidade (p. 178). No efeito *Aumentar*, substitua “teste de Força” por “teste de Atletismo”.

Controlar Fogo (p. 179). Ao final do segundo aprimoramento, insira (exceto Chamejar”).

Controlar Madeira (p. 179). Em retorcer, substitua “–5 em testes” por “–2 em testes”.

Crânio Voador de Vladislav (p. 180). No custo do primeiro aprimoramento, substitua “+1 PM” por “+2 PM”.

Deflagração de Mana (p. 181). Nas características da magia, após “15 m de raio;”, insira “Duração: instantânea;”.

Desespero Esmagador (p. 182). Após a primeira frase do último aprimoramento, inclua o seguinte: “Criaturas que passarem no teste de resistência não podem mais ficar pasmas por esta magia até o fim da cena”.

Despedaçar (p. 182). Na segunda frase da descrição da magia, substitua “metade e evita o atordoamento” por “metade, evita o atordoamento e não pode mais ser atordoada por esta magia até o fim da cena”.

Dissipar Magia (p. 183). Ao final do efeito básico, após “(sem teste de resistência)”, inclua: “*Dissipar Magia* não dissipa outras habilidades mágicas, apenas magias”. Na nona linha, substitua “anula” por “dissipa”.

Note que a troca da palavra “anula” por “dissipa” não tem implicações sobre o uso de Dissipar Magia como contramágica. Ao usá-la desta forma, a contramágica ocorrerá como o normal descrito em Anulando Magias (Tormenta20, p. 164)."

Dispersar as Trevas (p. 184). Ao final da penúltima frase do efeito básico da magia, após “1d4 rodadas”, inclua “(apenas uma vez pela magia)”.

Escuridão (p. 185). Ao fim do segundo aprimoramento, inclua “e as sombras bloqueiam a visão na área e através dela”.

Explosão Caleidoscópica (p. 185). Ao final do último parágrafo, inclua um novo parágrafo com o seguinte: “Criaturas que passem em seus testes de resistência não poderão mais ser atordoadas por esta magia até o fim da cena”.

Ferver Sangue (p. 185). Substitua a última frase do efeito básico da magia por “Essa magia não afeta criaturas sem sangue, como construtos ou mortos-vivos”.

Globo de Invulnerabilidade (p. 186). No início do segundo parágrafo, substitua “*Dissipar Magia*” por “Uma magia que dissipa outras magias”.

Invisibilidade (p. 187). No final do primeiro aprimoramento, substitua “1 criatura ou 1 objeto” por “1 criatura ou um objeto Grande ou menor”.

Legião (p. 188). Na última frase da descrição da magia, substitua “pasma” por “abalado”.

Leque Cromático (p. 188). Na segunda frase da descrição da magia, substitua “não ficam atordoadas” por “não ficam atordoadas e não podem mais ser atordoadas por esta magia até o fim da cena”.

Luz (p. 189). Após a primeira frase do terceiro aprimoramento, inclua “Não pode ser usado em conjunto com outros aprimoramentos”.

Mata-Dragão (p. 199). Nas características da magia, substitua “Alcance: pessoal; Área: cone de 30m” por “Alcance: médio; Área: cone”.

Metamorfose (p. 190). Após a primeira frase do segundo aprimoramento, inclua “(alcance curto)”.

Montaria Arcana (p. 191). No último aprimoramento, substitua “muda a criatura para um aliado montaria mestre” por “muda o nível do aliado para mestre”.

Oração (p. 192). Na primeira frase, substitua “Todos os seus aliados no alcance” por “Você e todos os seus aliados no alcance”. Ao fim do efeito básico, adicione “*Componente Material:* T\$ 25 por PM gastos em incensos ou outras oferendas”.

Palavra Primordial (p. 192). Ao final da descrição do efeito “Atordoar”, substitua “1d4 rodadas” por “1d4 rodadas e não pode mais ser atordoada por esta magia até o final da cena”.

Profanar (p. 194). Na segunda frase, substitua “têm o dano dobrado” por “têm seus efeitos maximizados”.

Raio Polar (p. 195). No segundo parágrafo do efeito básico, substitua “teste de Força” por “teste de Atletismo (com a mesma CD para resistir à magia)”.

Roubar a Alma (p. 196). Na segunda frase do primeiro parágrafo do efeito básico, substitua “fica pasmo por 1 rodada” por “fica abalado por 1 rodada”. Ainda neste parágrafo, substitua “O objeto escolhido deve custar T\$ 1.000 por nível da criatura. Um objeto que não seja valioso o bastante se quebrará quando a magia for lançada.” por “O objeto escolhido deve custar T\$ 1.000 por nível ou ND da criatura e não possuir uma alma presa ou se quebrará quando a magia for lançada”.

Runa de Proteção (p. 197). Substitua o texto da magia por:

Universal 2 (Abjuração)

Execução: 1 hora; **Alcance:** toque; **Alvo:** uma área de 6m de raio; **Duração:** permanente até ser descarregada. **Resistência:** varia (veja o texto).

Você escreve uma runa pessoal em uma superfície fixa, como uma parede ou o chão, que protege uma pequena área ao redor. Quando uma criatura entra na área afetada a runa explode, causando 6d6 pontos de dano em todos os alvos a até 6m. A criatura que ativa a runa não tem direito a teste de resistência; outras criaturas na área têm direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade. Quando lança a magia, você escolhe o tipo de dano, entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz ou trevas.

Você pode determinar que a runa se ative apenas em condições específicas — por exemplo,

apenas por goblins ou apenas por mortos-vivos. Você também pode criar uma palavra mágica que impeça a runa de se ativar.

Um personagem pode encontrar a runa com um teste de Investigação e desarmá-la com um teste de Ladinagem (CD da Magia).

Componente material: pó de diamante no valor de T\$ 200, com o qual o conjurador desenha a runa, que brilha por alguns instantes e depois se torna praticamente invisível.

+1 PM: aumenta o dano em +2d6.

+1 PM: muda o alvo para “você” e o alcance para “pessoal”. Ao invés do normal, escolha uma magia de 1º círculo que você conhece e pode lançar, com tempo de execução de uma ação padrão ou menor. Você escreve a runa em seu corpo e especifica uma condição de ativação como, por exemplo, “quando eu for alvo de um ataque” ou “quando for alvo de uma magia”. Quando a condição for cumprida, você pode ativar a runa e lançar a magia escolhida como uma reação. Você só pode escrever uma runa em seu corpo ao mesmo tempo.

+3PM: como o aprimoramento anterior, mas você pode escolher magias de 2º círculo. Requer 3º círculo.

Fizemos uma readequação da magia para que ela funcione com a intenção original de ser uma ferramenta de proteção e evitar ~~abusos~~ usos criativos que fugiam demais da proposta.

Santuário (p. 197). Na segunda frase do primeiro aprimoramento, substitua “criaturas do tipo escolhido” por “criaturas não inteligentes do tipo escolhido”. Na quarta frase, após “Além disso, o próprio alvo também não pode fazer ações hostis”, insira “(incluindo forçar outras criaturas a atacá-lo)”.

Forçar outras criaturas a atacá-lo já era uma ação hostil, mas decidimos dizer isso por expresse para evitar dúvidas. Além disso, efeitos que permitem isto agora deixam claro que são usados com ações (e quais), também para não haver dúvidas.

Semiplano (p. 197). No primeiro aprimoramento, substitua a segunda frase por “A cada rodada, a vítima tem direito a um teste de Investigação ou Sobrevivência (CD da magia) para escapar do labirinto, com bônus cumulativo de +2 para cada teste já realizado.”

Sopro da Salvação (p. 199). Nas características da magia, substitua “Alcance: pessoal; Área: cone de 9 m” por “Alcance: curto; Área: cone”.

Terremoto (p. 201). Ao fim do primeiro parágrafo, adicione a frase “Barreiras físicas não interrompem a área de *Terremoto*”.

Transmutar Objetos (p. 202). Substitua o segundo aprimoramento (que aumenta o preço máximo do objeto) por “+3 PM: aumenta o preço máximo do objeto criado em um fator de x10 (+3 PM por T\$ 250 de preço, +6 PM por T\$ 2.500 de preço, +9 PM por T\$ 25.000 de preço e assim por diante)”.

Velocidade (p. 202). Na descrição da magia, substitua “cena” por “sustentada”. Adicione o aprimoramento “+0 PM: muda a duração para cena e você só pode fazer uma ação de movimento adicional (ainda exceto para lançar magias e ativar engenhocas).

Áreas de Magias (diversas páginas). Nas magias a seguir, substitua “círculo”, “emanação”, “explosão” e “dispersão” por “esfera”, sempre que aquelas palavras definirem a área da magia ou

de um de seus efeitos ou aprimoramentos: *Âncora Dimensional*, *Aura Divina*, *Círculo da Restauração*, *Controlar o Clima*, *Deflagração de Mana*, *Despedaçar*, *Lágrimas de Wynna*, *Localização*, *Proteção Divina*, *Raio Polar*, *Relâmpago Flamejante de Reynard*, *Tentáculos de Trevas*, *Terremoto* e *Toque Chocante*.

Áreas do tipo círculo, emanção, explosão e dispersão não existem em Tormenta20, estas são regras de versões antigas de Tormenta. Todas estas magias têm áreas do tipo esfera.

Capítulo 5: Jogando

Combate

Atravessar um Espaço Ocupado (p. 224). Após a segunda frase, inclua o seguinte: “Um inimigo caído conta como uma categoria de tamanho menor para esse efeito”.

Capítulo 6: O Mestre

NPCs

Combatente (p. 247). Na última frase, substitua “e você pode gastar 5 PM” por “e, uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM”.

Ambientes de Aventura

Exemplo de Perseguição (p. 261). Substitua a última frase do segundo parágrafo e todo o terceiro e quarto parágrafos pelo seguinte: “Sotnas possui Atletismo +11 e deslocamento de 4 quadrados, o que impõe -2 em seus testes para corrida. Já Vallefear possui deslocamento de 6 quadrados e Atletismo +13.

Na primeira rodada, o paladino rola 10 no d20, somando 19 no teste e percorrendo 19 quadrados. Já o feiticeiro rola 11 no d20, somando 24 no teste e percorrendo 24 quadrados. No fim da primeira rodada, as distâncias dos participantes estão em 19 quadrados para Sotnas e 30 quadrados para Vallefear (24 percorridos mais 6 da distância inicial). O paladino bufa de raiva ao ver o lefou se distanciando.

Na segunda rodada, Sotnas soma 25 no teste — o paladino está dando tudo de si! Ele percorre 25 quadrados. Já Vallefear novamente soma 24 no teste, percorrendo mais 24 quadrados. No fim da segunda rodada, as distâncias estão em 44 quadrados para Sotnas e 54 quadrados para o lefou”.

Capítulo 7: Ameaças

Criaturas

Mortos-vivos (p. 270). Em Habilidades, logo após “sofre dano por magias de cura”, insira “(Vontade CD do efeito reduz à metade)”.

Golem (p. 273). Em Imunidade a Magia, substitua “é imune a magias” por “é imune a efeitos mágicos”.

Centauro (p. 276). O tacape do centauro tem multiplicador de crítico de x2, e não x3.

Esqueleto de Elite (p. 283). Em Equipamento, substitua “Espada longa brutal” por “Espada longa cruel”.

Kobolds (p. 298). Substitua “Percepção 21” por “Percepção +2”.

Sacerdote de Aharadak (p. 301). Substitua “Corrente de espinhos macabra x2” por “2 correntes de espinhos macabras”.

Evasão Aprimorada (p. 289). Substitua “um ataque que permite um teste de Reflexos” por “um efeito que permite um teste de Reflexos”.

Perigos

Sufocamento (p. 304). Substitua a última frase por “Se falhar, cai inconsciente e perde 1d6 pontos de vida por rodada até respirar novamente ou morrer”.

Capítulo 8: Recompensas

Itens Mágicos

Usando Itens Mágicos (p. 319). Substitua o segundo parágrafo (que começa com “Para itens mágicos com...”) por “Para itens mágicos com efeitos que exigem um teste de resistência, a CD é calculada como normal para habilidades ($10 + 1/2$ do nível do usuário + modificador do atributo-chave). Para todos os efeitos, o atributo-chave para usar itens mágicos é Carisma (a menos que a descrição do item indique outro atributo). Se o item simular ou permitir lançar uma magia que o usuário é capaz de lançar, ele pode usar sua própria CD e seu próprio atributo-chave ao invés disto”.

Anticriatura (p. 321). No início da segunda frase, inclua “Uma vez por rodada,”.

Congelante (p. 321). No início da segunda frase, inclua “Uma vez por rodada,”.

Conjuradora (p. 321). Na terceira frase, substitua “você pode lançar a magia guardada” por “você pode descarregar a magia guardada”. Na última frase, substitua “Uma vez que a magia é lançada” por “Uma vez que a magia é descarregada”. Ao fim do efeito, adicione “Uma arma conjuradora não pode armazenar uma magia na qual você tenha usado o poder Celebrar Ritual.”

Corrosiva (p. 321). No início da segunda frase, inclua “Uma vez por rodada,”.

Elétrica (p. 321). No início da segunda frase, inclua “Uma vez por rodada,”.

Flamejante (p. 322). No início da segunda frase, inclua “Uma vez por rodada,”.

Sanguinária (p. 322). Substitua a última frase por “uma criatura atingida duas vezes perde 2d6 pontos de vida por sangramento a cada rodada”.

Trovejante (p. 322). Após a última frase, inclua o seguinte: “Se passar, não pode mais ser atordoada por este efeito até o fim da cena”.

Veloz (p. 322). Substitua o texto deste encanto por: “Você recebe a habilidade Ataque Extra, do guerreiro. Se já a possui, ao invés disso, o custo para usá-la diminui em –1 PM”.

Tumular (p. 322). No início da segunda frase, inclua “Uma vez por rodada,”.

Venenosa (p. 322). No início da primeira frase, inclua “Uma vez por rodada,”.

Zeloso (p. 325). Após “você pode gastar 1 PM” adicione “e uma reação”.

Apêndice

Habilidades de Criaturas

Faro (p. 392). Substitua a segunda frase por “Contra inimigos que não possa ver, a criatura não fica desprevenida e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha em alcance curto.”

Incorpóreo (p. 392). Na segunda frase, substitua “magias” por “habilidades mágicas”.

Percepção às cegas (p. 392). Substitua a segunda frase, que diz “Escuridão e invisibilidade não a afetam” por “Efeitos relacionados à visão, como escuridão e invisibilidade, não a afetam”. Após esta frase, adicione ainda “Ela pode fazer testes de Percepção para observar usando estes sentidos, ao invés da visão.”

Esta errata visa facilitar o entendimento do alcance dos efeitos desta habilidade. Escuridão e invisibilidade são apenas exemplos de efeitos relacionados à visão ignorados, não os únicos.

Condições

Apavorado (p. 393). Após “e deve fugir da fonte do medo da maneira mais eficiente possível” adicione “(mas pode parar de fazê-lo assim que a perder de vista ou se afastar mais do que alcance médio)”.

Esta errata visa estabelecer um limite para a distância que criaturas apavoradas precisam percorrer para se sentirem seguras, para facilitar seu retorno à batalha após o término da condição, quando for o caso. Atualmente, percebemos que a condição tem sido considerada uma “condição de vitória” (os inimigos fogem para não voltar mais), mas essa nunca foi a intenção. Por exemplo, inimigos que pararam de sofrer com um efeito mágico de pavor perceberão o que ocorreu assim que o efeito acabar e poderão voltar à batalha se ainda for interessante.

Cego (p. 393). Após a penúltima frase, insira o seguinte: “Você é considerado cego enquanto estiver em uma área de escuridão total, a menos que algo lhe permita perceber no escuro.”

Confuso (p. 393). Na segunda frase, remova “exceto reações”.

Desprevenido (p. 393). Na última frase, substitua “ver” por “perceber”.

Envenenado (p. 393). Ao final da descrição da condição, insira “Dano recorrente de condições envenenado sempre se acumula (mesmo se as condições ou fontes que as causam forem iguais)”.

Inconsciente (p. 393). Ao final da primeira frase, insira “incluindo reações. Entretanto, uma criatura inconsciente ainda pode fazer testes que sejam naturalmente feitos quando se está inconsciente (como testes de Constituição para estabilizar sangramento ou testes de Fortitude contra doenças)”.

Pasma (p. 394). Remova a parte “exceto reações”.

Sangrando (p. 394). Substitua a última frase por “Se falhar, perde 1d6 pontos de vida e continua sangrando”.

Surpreendido (p. 394). Remova a parte “exceto reações”.

Personagens sempre podem fazer reações, exceto quando indicado em contrário na descrição do efeito (por isso algumas condições deixaram de citar isso). Assim, a única condição atual que impede reações é inconsciente.

Clarificações de Regras

Acumulando Bônus (p. 394). Insira o seguinte após o segundo parágrafo (que termina com “Simples”). “O mesmo vale para penalidades. Penalidades de fontes diferentes acumulam, penalidades de fontes iguais, não. Observe que bônus e penalidades se acumulam entre si. Assim, um personagem com um bônus de +2 em ataques fornecido por uma magia e uma penalidade de -3 em ataques causada por outra magia terá um modificador final de -1.”

Parte 2: Dúvidas Frequentes

Capítulo 1: Construção de Personagens

A ordem de escolha de raça, classe, etc (*Tormenta20*, p. 16) importa para requisitos de poderes? Exemplo: um humano guerreiro pode escolher Proficiência em armas exóticas?

Não, a ordem não importa para pré-requisitos, ela é apenas um guia para auxiliar na criação de sua ficha. Um humano pode escolher armas exóticas com Proficiência se for guerreiro, pois sua classe possui proficiência em armas marciais.

Adicionalmente, um personagem da origem taverneiro também pode escolher Proficiência em armas exóticas com seu benefício de origem se sua classe tiver proficiência em armas marciais. Mesmo que em termos de história sua origem represente seu passado, isso não interfere na criação do personagem.

Ainda em termos de história, um taverneiro guerreiro com esse poder não precisa ter aprendido a lutar com armas marciais “antes” de virar guerreiro. Ele pode, por exemplo, apenas ter conhecido muitos aventureiros estranhos que usavam armas esquisitas, e conversado com eles quando passavam por sua taverna. Quem sabe um deles costumava lhe falar dos segredos de seu uso com frequência, mas enquanto era apenas um taverneiro aquilo nunca lhe serviu para mais do que mero conhecimento teórico? E quem sabe não foram justamente estas conversas que o fizeram decidir por largar sua vida pacata para se tornar um guerreiro aventureiro? E foi então que o conhecimento teórico acabou lhe servindo muito bem, permitindo que “enquanto” se tornava um guerreiro, ele logo aprendesse a usar aquelas armas também na prática. O fato é que em regras foi sua origem que lhe deu Proficiência em armas exóticas. No entanto, você ainda é livre para contar como “exatamente” isso ocorreu em sua história.

Atributos

Qual o efeito sobre os pontos de vida por nível de mudanças no modificador de Constituição?

Mudanças no modificador de Constituição são aplicadas retroativamente; se o modificador de Constituição de um personagem de 8º nível aumentar em +1, ele receberá 8 pontos de vida adicionais. Da mesma forma, uma redução no modificador diminuirá os PV proporcionalmente (mas um personagem deve sempre ganhar pelo menos 1 PV por nível).

Existe um valor mínimo de PV por nível, caso seu modificador de Constituição seja tão baixo que resultaria em 0 ou menos pontos de vida por nível?

Sim; um personagem sempre recebe pelo menos 1 PV por nível (*Tormenta20*, p. 35). Assim, um elfo arcanista com Constituição 6 (modificador de -2) recebe +1 PV por nível, não +0.

Raças

Um personagem que receba poderes gerais, como um humano, precisa de aprovação do mestre para usar estes poderes, visto que eles são opcionais?

Não, a decisão de comprar poderes é do jogador (*Tormenta20*, p. 124).

Machados táuricos são considerados armas simples para anões mesmo sendo armas exóticas?

Sim, mesmo machados, martelos, marretas e picaretas exóticas são consideradas armas simples para um anão.

A habilidade Tradição de Heredrimm permite que um anão escolha uma arma marcial ou exótica como a arma simples de seu equipamento inicial?

Não. A habilidade apenas permite que um anão use essas armas como se fossem simples, mas elas ainda são consideradas de seu tipo original para quaisquer outros propósitos.

Uma arma precisa ter as palavras machado, martelo, marreta ou picareta no nome para que anões possam usá-las como armas simples?

Não, apenas ser uma arma de um destes tipos. Uma “machadinha” é obviamente um machado, por exemplo.

É possível fazer testes de Atletismo para corrida com outros tipos de deslocamento (escalada, escavação, natação e voo)?

Sim, mas você ainda deve cumprir os requisitos para correr (mover-se em linha reta por terreno que não seja difícil). Paredes escorregadias ou quebradiças, subsolo pedregoso, ventos fortes e águas turbulentas são exemplos de “terreno difícil” para outros tipos de deslocamento.

Criaturas com deslocamento de escalada, como goblins, precisam fazer testes de Atletismo para escalar?

Não, criaturas com deslocamentos especiais só precisam usar a ação movimentar-se para utilizá-los, da mesma forma que para usar seu deslocamento normal. No entanto, em caso de problemas especiais, como umidade, tremores de terra etc, elas podem ter que fazer testes de Atletismo para escalar da mesma forma que humanos têm que fazer testes de Acrobacia para equilíbrio ao se mover pelo chão.

Personagens de raças não humanoides (como lefous, golens, osteons e medusas) recebem alguma das habilidades de seu tipo de criatura (como visão no escuro para monstros) listadas no capítulo Ameaças?

Não. As habilidades descritas para Ameaças representam as características mais comuns de criaturas daquele tipo, mas não são necessariamente presentes em todas as criaturas. Lefous são um exemplo de monstros que não têm visão no escuro.

Minotauros podem usar ferraduras da velocidade?

Não. *Ferraduras da velocidade* e itens similares são criados para montarias e não têm efeito em criaturas de outro tipo.

É possível fazer testes de Percepção para farejar, além de para observar e ouvir, quando se tem Faro? Quais os efeitos?

Faro não melhora os demais sentidos do personagem, mas permite perceber coisas que possuam um odor característico. A critério do mestre, um personagem com faro pode fazer testes de Percepção para observar contra criaturas ou objetos que não poderiam ser percebidos por visão ou audição, mas que possuem um odor forte ou particular.

Um minotauro a 1,5 m de uma queda protegida por algo (como a amurada de um navio) ainda fica abalado devido ao seu Medo de Altura?

Tudo depende do grau de proteção oferecido. O mestre tem a palavra final sobre se uma proteção é suficiente para eliminar o medo do personagem mas, como regra geral, qualquer proteção mais baixa que a linha da cintura de um personagem não é suficiente para tranquilizá-lo.

Um único personagem pode pedir magias diferentes para um qareen na mesma rodada?

Ainda que um personagem possa pedir por várias magias, apenas seu último pedido na rodada será considerado. Regras dos poderes arcanos dos gênios, não nossas!

É possível vários personagens pedirem por magias diferentes cada um para aumentar as opções do qareen?

Sim. Entretanto, cada pedido afeta apenas um lançamento daquela magia, e pedidos de magias iguais não são cumulativos. Assim, se três personagens pedirem *Curar Ferimentos*, o custo ainda será reduzido apenas em –1 PM. Da mesma forma, se um personagem pedir *Curar Ferimentos* e o qareen puder, por alguma razão, lançar duas magias *Curar Ferimentos* em sua rodada, apenas uma delas receberá a redução de custo. Porém, se dois personagens pedirem por duas magias diferentes e o qareen puder lançar as duas na rodada, ambas receberão a redução.

Um aliado pode desejar no turno do qareen para ajudá-lo a reduzir o custo de qualquer magia?

Não, desejar é uma ação livre, e só pode ser executada no próprio turno.

Um qareen pode pedir para outros desejarem por uma magia, para que possa ter o custo dela reduzido por Desejos?

Sim, mas ele ainda terá que esperar a ação do aliado para que ele possa desejar.

Se um qareen aprende uma magia universal pela habilidade Tatuagem Mística, ele pode escolher se a magia será arcana ou divina?

Sim; ao aprender a magia, o personagem escolhe se ela será arcana ou divina (e uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada).

Se um qareen aprende uma magia universal pela habilidade Tatuagem Mística e posteriormente aprende esta mesma magia uma segunda vez, ele precisa aprender a magia como do mesmo tipo (arcana ou divina) para aplicar a redução de custo em PM?

Não; para receber a redução de custo em PM, ele só precisa aprender a magia uma segunda vez, independentemente de aprendê-la como do mesmo tipo. Por exemplo, se escolheu *Luz* como magia arcana para Tatuagem Mística, e então aprender *Luz* como magia divina ao adquirir um nível de clérigo, seu custo será reduzido (e, além disso, sempre que lançá-la ele poderá escolher se a lança como magia arcana ou divina).

Canalizar Reparos é exceção à limitação pela qual golens não podem recuperar PV através de habilidades?

Sim.

Um golem inerte para recarregar sua fonte de energia pode perceber os arredores normalmente?

Sim, ele não pode fazer nenhuma ação física ou mental, mas pode perceber seus arredores normalmente. Por isso mesmo, golens são deixados como guardiões em masmorras.

Um golem inerte pode decidir sair deste estado quando desejar?

Sim. Este é outro motivo pelo qual são deixados como guardiões em masmorras.

Um golem inerte é considerado desprevenido?

Não.

O que acontece se um golem for reduzido a 0 PV e deixado assim indefinidamente?

Como golens não sangram, se não sofrerem mais dano simplesmente ficarão inconscientes até que alguém recupere seus PV (ou os destrua de uma vez). Observe que eles não recuperam PM como se estivessem inertes neste estado.

O que acontece quando os pontos de vida de um golem chegam a -10 ou a um número negativo igual à metade de seus PV totais?

O golem é destruído: ele é “destruído” em vez de morrer (o que, na prática, tem o mesmo resultado).

Como golens interagem com efeitos de necromancia?

Por serem animados por um espírito, golens são afetados por magias de necromancia normalmente. Observe, entretanto, que golens são imunes a diversos efeitos, como fadiga e venenos, que poderiam ser causados por necromancia. Além disso, golens são destruídos, e não mortos, o que significa que não podem ser reanimados.

Dom da Imortalidade e Dom da Ressurreição têm algum efeito num golem destruído?

Sim. Embora sejam criaturas “construídas”, golens são movidos por forças vivas que podem ser ressuscitadas (e com isso reanimam o construto).

Um golem pode ficar inerte até 24 horas por dia para recuperar mais PM?

Não. Assim como outras criaturas, um golem só pode se beneficiar de um período de descanso por dia.

Os poderes Pajem, Estoico, Descanso Natural e Aura Restauradora têm efeito em golens e osteons?

Não. O princípio dos três primeiros é o mesmo de condições de descanso melhores e tanto golens quanto osteons não são afetados por elas. O efeito do último é melhorar a recuperação de PV por descanso, coisa que essas raças também não fazem.

Golens conseguem sentir cheiros (mesmo sendo incapazes de respirar)?

Sim. Apesar de não serem criaturas vivas, golens possuem e podem usar normalmente seus sentidos (audição, olfato, paladar, tato e visão).

Um golem pode lançar magias com alvo uma criatura do elemento do Espírito Elemental em si mesmo para se curar?

Certamente!

Um hynne com Força maior que Destreza pode usar seu modificador de Força em Atletismo?

Sim.

O dano de veneno adicional por Natureza Venenosa se acumula com outros bônus de dano de veneno?

Sim. Siga as regras normais para acúmulo de bônus. Por exemplo, habilidades diferentes se acumulam (logo, Natureza Venenosa e Presas Venenosas se acumulam).

Como Natureza Venenosa interage com venenos de dano recorrente, considerando que condições não se acumulam?

O dano adicional concedido por Natureza Venenosa não causa uma condição nem é recorrente. Se usar esta habilidade em conjunto com um veneno de dano recorrente, aplique todos estes efeitos como o normal (a arma causa +1d12 pontos de dano de veneno e o alvo faz o teste para não ficar envenenado; se falhar, sofre o dano recorrente normalmente).

Como venenos e armas de disparo interagem quanto a envenenar a arma ou projéteis?

Em termos de regras, você envenena a arma de disparo, não a munição, e o veneno dura até acertar um ataque.

Esta é uma simplificação para facilitar o uso do veneno. Em termos descritivos, você pode dizer que o veneno afeta um número aleatório de projéteis suficiente para tal.

O veneno da medusa pode se beneficiar do poder Veneno Persistente, do ladino?

Sim; o veneno da medusa funciona como qualquer veneno.

As serpentes da medusa são capazes de atacar ou picar um inimigo de alguma forma?

Não. Embora sejam capazes de produzir veneno, as serpentes do cabelo da medusa não conseguem desferir ataques.

Uma medusa pode fabricar venenos usando seus cabelos para fornecer a matéria-prima? Ainda é preciso fazer testes? E como ficaria o tempo de fabricação?

Não.

O veneno da medusa é instável após sair do organismo e não serve como matéria-prima.

Um inimigo pode escolher não olhar para a medusa para evitar Olhar Atordoante?

Um inimigo pode escolher lutar de olhos fechados contra a medusa, sofrendo as penalidades por estar “cego”, para não ser afetado pelo Olhar Atordoante dela. Entretanto, isso deve ser declarado no turno do inimigo, antes da medusa usar esta habilidade.

Um osteon que escolha hynne como raça para sua habilidade Memória Póstuma, mas não escolha Pequeno e Rechonchudo, sofre a redução de deslocamento?

Não. A redução de deslocamento faz parte da habilidade; um osteon hynne com outra habilidade racial é considerado rápido o suficiente para ter deslocamento padrão (e não 6 m).

Que habilidades de cura podem curar um osteon?

Qualquer uma que não seja mágica, o que é indicado por uma marcação ao fim da habilidade (como Vigor Primal de bárbaro e Melodia Curativa de bardo), além de itens alquímicos e engenhocas de cura.

Resistência a Dano reduz o quanto um osteon é curado por efeitos de trevas?

Não; um osteon recupera PV “ao invés” de sofrer dano, por isso não chega a sofrer dano para que a RD seja aplicada.

O que acontece se um osteon usar Carícia Sombria (ou habilidades similares) em si mesmo?

Em vez de sofrer dano, o osteon recupera uma quantidade de PV igual ao dano que seria causado. Outros efeitos baseados no dano, como os PV que Carícia Sombria normalmente curaria, não ocorrem, porque nenhum dano foi causado. Assim, se um osteon usar Carícia Sombria em si mesmo e rolar 8 pontos de dano de trevas, ele recuperará 8 pontos de vida (e só).

O que acontece se um osteon for reduzido a 0 PV e deixado assim indefinidamente?

Como osteon não sangram, se não sofrerem mais dano, eles apenas ficam inconscientes até que oito horas sob a luz de estrelas ou no subterrâneo se passem, quando então recuperam PV e PM por descanso em condições normais. Se não estiverem num local adequado a que isto aconteça, apenas ficam lá até que alguém venha recuperar seus PV (ou destruí-los de vez).

O que acontece quando os pontos de vida de um osteon chegam a -10 ou a um número negativo igual à metade de seus PV totais?

O osteon é “destruído” em vez de morrer (o que, na prática, tem o mesmo resultado).

Dom da Imortalidade e Dom da Ressurreição têm algum efeito em um osteon?

Dom da Imortalidade funciona normalmente em um osteon; se for destruído, ele retornará à “vida” em 3d6 dias. Já Dom da Ressurreição não funciona em mortos-vivos (incluindo osteons).

O que conta como sob a luz das estrelas para a recuperação de um osteon? Céu encoberto por nuvens impede o uso da habilidade?

“Sob a luz das estrelas” é apenas uma forma poética de se referir à noite em um espaço descoberto.

O que conta como subterrâneo para a recuperação do osteon?

Qualquer estrutura, natural ou não, com uma cobertura e que esteja a pelo menos 2 metros abaixo do nível do solo.

Um osteon pode ficar no subterrâneo até 24 horas por dia para recuperar mais PM?

Não. Assim como outras criaturas, um osteon só pode se beneficiar de um período de descanso por dia.

Um osteon pode agir livremente e recuperar PV e PM normalmente com Preço da Não Vida?

Não. O osteon se mantém consciente e alerta, mas precisa se manter inerte para permitir que as energias de Tenebra recuperem suas forças.

Osteon são afetados por cuidados prolongados da perícia Cura?

Sim, a perícia Cura funciona normalmente neles.

Mestre do Tridente funciona com armas semelhantes às listadas, como piques, lanças montadas etc?

Não. As armas que os tritões dominaram são bem específicas e adaptadas ao uso sob as águas.

Como efeitos que reverterem uma criatura à forma normal funcionam em sereias e tritões?

A forma normal de sereias e tritões é a de um humanóide com uma cauda no lugar das pernas. Se estiver em outra forma, incluindo bípede, e for forçado a retornar à sua forma normal, o personagem assume esta forma.

É possível usar Transformação Anfíbia em outras formas, como sob efeito de Metamorfose?

A menos que a nova forma especifique que o personagem perde habilidades anteriores, uma sereia ou tritão sob Transformação Anfíbia mantém suas habilidades quando assume uma nova forma. Por exemplo, uma sereia druida que use forma selvagem para se transformar em uma forma resistente (como um urso) ainda poderá respirar sob a água e terá deslocamento de natação de 12 m.

Em romances de Tormenta, fadas têm problemas especiais com a Tormenta. Sílides têm alguma penalidade quanto a isso em jogo?

Não. Sílides aprenderam a superar as fraquezas adicionais que fadas costumam ter com a Tormenta.

O que acontece se um efeito tentar diminuir sua categoria de tamanho abaixo de Minúsculo, como um sílfide afetado por Alterar Tamanho?

Minúsculo é a menor categoria de tamanho possível, mas ela engloba tanto criaturas do tamanho de um gato, como de um rato. Um sílfide afetado por Alterar Tamanho poderia ficar um pouco menor, narrativamente falando, mas todas as suas estatísticas continuariam iguais. Via de regra, ele não fica tão menor que não possa ser percebido com a mesma facilidade, nem recebe nenhum bônus ou modificação em suas características.

Um sílfide caído pode voar sem se levantar, apenas pagando 1 PM e se movendo para o alto?

Não; ele ainda precisa gastar uma ação de movimento para se levantar normalmente e ficar em posição adequada para alçar voo. Isso vale para qualquer criatura com deslocamento de voo.

Um sílfide pode pairar sobre superfícies especiais, como líquidos ou uma corda?

Não. Um sílfide só pode pairar sobre superfícies que poderiam suportar seu peso.

Em termos de jogo, a habilidade de pairar serve para ignorar terreno difícil. Para outras situações, a sílfide precisa pagar pontos de mana para voar ou é considerada como se estivesse andando.

Como funcionam efeitos de ressurreição e reanimação para espíritos nativos de Arton, tais como Dom da Ressurreição e Reanimação Impura?

Funcionam normalmente, em todos os sentidos.

Sílfides podem fazer testes de perícias sociais com animais normalmente, já que são capazes de falar com eles, apesar de sua baixa inteligência?

Sim. Entretanto, animais ainda estão limitados ao que conseguem compreender e fazer. Um animal pode ser convencido a buscar a chave de uma cela para você, mas não decifrar um enigma complexo, por exemplo.

Como as habilidades Faro e Mau Cheiro interagem?

Faro não torna uma criatura mais sensível ou menos resistente a efeitos baseados em odor.

Trogs recebem +5 em Furtividade sem armadura ou roupas pesadas. Isto quer dizer “sem armadura pesada ou roupas pesadas” ou “sem armadura nenhuma”?

Sem armadura pesada ou roupas pesadas. Armaduras leves não são problema.

Classes

Quais são as consequências de uma habilidade ser considerada mágica?

Uma habilidade mágica tem a propriedade de ser mágica, mesmo que não seja uma magia em si (da mesma forma que itens mágicos têm essa característica e não são magias). Assim como os tipos de dano e as escolas de uma magia, ser mágica ou não influencia a forma como a habilidade vai interagir com outras habilidades e regras.

Como saber quando algo é uma magia ou habilidade mágica?

Habilidades mágicas são todas aquelas que envolvem as energias mágicas do mundo e incluem tanto habilidades e poderes (identificados com o símbolo ☉) quanto magias em si. Magias são os efeitos descritos no Capítulo 3: Magia, como *Bola de Fogo* e *Curar Ferimentos*. De certa forma, podemos dizer que magias são um subgrupo de habilidades mágicas (as quais têm regras próprias e específicas para elas, vista no Capítulo 3: Magia).

Como diferenciar efeitos que afetam magias e habilidades mágicas?

Quando algo diz que afeta “habilidades mágicas”, afeta tanto habilidades mágicas quanto magias. Por exemplo, Campo Antimagia diz que qualquer habilidade mágica na área é suprimida. Assim, o campo suprime tanto a Forma Selvagem do druida, quanto a magia *Metamorfose*. Já quando algo diz que afeta “magias”, afeta apenas o subgrupo magias. Por exemplo, *Dissipar Magia* diz que encerra a duração de “magias”. Assim, não encerra a duração da Forma Selvagem do druida, apenas da magia *Metamorfose*.

Mas e a habilidade Resistência a Magia, que fala em “magia” e é citada como afetando habilidades mágicas na descrição da marcação?

Resistência a magia fornece um bônus contra “magia” (a força mágica) e não apenas contra “magias”. Este bônus se aplica a todos os testes de resistência contra habilidades mágicas (incluindo, é claro, magias).

Como funciona o dano de habilidades mágicas?

Em habilidades mágicas que causam dano direto (como Raio Arcano e Canalizar Energia), todo o dano causado pelo ataque é mágico, inclusive quaisquer dados extras. Em outros casos, como Golpe Divino, Golpe Mágico e Forma Selvagem, a habilidade ser mágica não tem influência no tipo do dano.

Na versão anterior do FAQ, consideramos que habilidades mágicas como Golpe Divino e Espada Justiceira, que apenas fornecem um pequeno bônus de dano, tornariam todo o dano mágico, mas decidimos modificar isto. O motivo é não tornar dano mágico algo tão banalmente acessível no sistema, para que RD/mágica de monstros não seja ignorada tão facilmente, e para valorizar efeitos como as magias Arma Mágica e Armamento da Natureza, que dizem expressamente que o dano da arma se torna mágico.

Todas as habilidades que não indicam a ação necessária para usá-las são usadas com ação livre?

Quando o texto de uma habilidade não descreve a ação necessária para usá-la, usa-se uma ação livre. A exceção são habilidades que modificam testes (como habilidades que concedem bônus ou permitem rolar mais de um dado para o teste) que são usadas como parte da mesma ação do teste. Em alguns casos específicos, o texto da habilidade não incluiu a ação necessária; estes casos são descritos na Parte 1: Errata.

Afinal de contas, o que é uma instância e quando usar este termo?

Na descrição de condição necessária, instância significa “ocorrência”, no sentido de “acontecer”. Se um lutador usou Golpe Relâmpago e fez dois ataques desarmados, ocorreram duas instâncias do evento “fazer um ataque desarmado”. Assim, uma habilidade que seja ativada por decorrência do evento “fazer um ataque desarmado” poderia, neste caso, ser ativada duas vezes.

Se eu tiver várias habilidades com a mesma condição necessária, posso usar todas quando a condição ocorrer?

Sim, desde que as ações necessárias para estas habilidades não sejam maiores do que livre. Por exemplo, se possuir Ataque Poderoso e Golpe Divino, que têm como condição “fazer um ataque”, você poderá usar ambos ao fazer um ataque.

Quando o evento necessário já ocorreu e eu usei a habilidade, quando posso usar a habilidade novo?

Assim que o evento ocorrer de novo, não importa quando (se no mesmo turno, ação, cena ou o que for). Por exemplo, para um hynne usar Sorte Salvadora, é necessário que ele faça um teste de perícia. Assim, sempre que fizer um teste de perícia, ele pode usar Sorte Salvadora uma vez.

Se um mago lançou duas *Bolas de Fogo* contra ele, sendo uma acelerada logo após uma normal, ele pode usar Sorte Salvadora uma vez em cada *Bola de Fogo*.

O que são habilidades de custo variável e quando isso importa?

Qualquer habilidade em que você pode escolher uma quantidade de PM para gastar e cujo efeito depende dessa escolha (como, por exemplo, o poder Ataque Especial, do guerreiro). Quando usa uma habilidade com custo variável, você não pode gastar mais PM que seu Limite de Gasto de PM (geralmente, seu nível), mas você sempre pode usar a habilidade em seu custo mínimo.

Se eu gastar meu limite de PM em uma habilidade de custo variável, quando poderei usar meu limite novamente?

O limite de PM em habilidades variáveis é aplicado a cada uso da habilidade, e não por rodada, ação ou o que for. Assim, um guerreiro com Golpe Pessoal e sob efeito da magia *Velocidade* pode desferir dois ataques com Golpe Pessoal por rodada, gastando seu limite de PM em cada Golpe Pessoal.

E se eu usar duas habilidades de custo variável diferentes na mesma hora, devo contar o Limite de Gasto de PM compartilhado ou individual?

O limite de PM é aplicado a cada habilidade e a cada uso separadamente, independentemente de você usar mais de uma habilidade ao mesmo tempo, ou mais de uma vez a mesma habilidade na mesma rodada.

Qual o limite de PM para uma magia aprendida por mais de uma fonte com limites de PM diferentes (como uma habilidade de raça e outra de classe)?

Depende de como você escolher lançar a magia. Por exemplo, um personagem com 5 níveis de bardo e 1 de clérigo que aprendeu a magia *Luz* como bardo e como clérigo pode escolher lançá-la como uma magia arcana (de bardo), tendo como limite 5 PM, ou como uma magia divina (de clérigo) tendo como limite 1 PM. Já um qareen com 3 níveis de clérigo e 4 de guerreiro que tenha aprendido *Curar Ferimentos* por sua habilidade Tatuagem Mística e também como clérigo, pode escolher lançá-la como uma habilidade de raça (podendo gastar até 7 PM) ou como uma magia de clérigo (podendo gastar até 3 PM).

Como o Limite de Gasto de PM e reduções de custo interagem?

Reduções de custo são aplicadas antes do limite de PM. Ou seja, você determina o quanto quer gastar na habilidade e aplica quaisquer reduções de custo. Se o custo resultante estiver dentro de seu limite de PM, você pode usar a habilidade. Por exemplo, um clérigo de 7º nível com Foco em Magia (*Curar Ferimentos*) pode lançar essa magia com custo 8 PM, uma vez que a redução fornecida por Foco em Magia vai baixar o custo final para 7 PM, dentro do limite do clérigo.

Efeitos que dizem que um personagem pode gastar mais PM (como +1 PM) ao usar uma habilidade (como uma magia) contam no Limite de Gasto de PM dessa habilidade?

Sim, estes poderes funcionam como poderes de aprimoramento e contam no Limite de Gasto da habilidade cujo custo modificam. (Eles não têm custo próprio para serem usados). Assim, um

clérigo de 3º nível que lance *Curar Ferimentos* e use Comunhão Vital não irá pagar 2 PM para ativar o poder, mas sim 3 PM pela magia (1 PM normal e +2 PM do “aprimoramento”).

Como lidar com habilidades que afetam testes indiretamente, como por exemplo, o aprimoramento de *Armadura Arcana* que aumenta sua Defesa contra um ataque como uma reação?

A menos que explicado em contrário em sua descrição, estas habilidades devem ser usadas antes do teste que será modificado ser feito (ou seja, antes do dado ser rolado).

Efeitos que se aplicam a um teste se mantêm caso o teste seja rolado novamente, como com o poder *Sortudo*?

Sim, pois o teste ainda é o mesmo, apenas o dado é rolado novamente.

Efeitos que se aplicam a um teste, se aplicam a todos os testes em um teste estendido?

Não, pois cada teste individual é um evento separado. Para usufruir do bônus em todos os testes dentro de um teste estendido, é preciso usar a habilidade uma vez para cada teste individual.

Como calcular uma CD baseada no total de PM gastos de uma habilidade ou efeito com custo variável?

Use o custo efetivamente pago pela habilidade para calcular a CD.

De que forma subir de nível afeta seus valores totais e atuais de PV e PM?

Quando você sobe de nível, os dois valores de PV e PM, totais e atuais, aumentam. Em outras palavras, a quantidade de dano e de pontos de mana gastos não se altera.

Há limitação de classes que um personagem pode escolher ao subir de nível? Por exemplo, um guerreiro pode virar um mago no meio de uma masmorra?

Não. Em termos de regras, qualquer personagem pode escolher qualquer classe ao subir de nível. Entretanto, sugerimos conversar com o mestre antecipadamente, sobretudo no caso de combinações mais exóticas ou que tenham reflexos diretos na campanha.

Um bruxo pode obter mais de um foco trabalhando várias semanas e pagando seus custos?

Não. O tempo e os tributos representam apenas uma parte do processo. Durante essa semana, o bruxo se conecta ao foco, estabelecendo um vínculo. Esse processo é feito enquanto o foco é construído, e não pode ser feito depois que o item está pronto.

O foco de um bruxo pode ser alvo da magia *Despedaçar* se for do tamanho que a magia pode afetar?

Sim, embora permita que o bruxo lance magias, o foco ainda é um objeto mundano e pode ser alvo de *Despedaçar* normalmente.

Se um foco com aprimoramentos e encantos for destruído e recuperado, ele mantém esses benefícios?

Sim, o foco recuperado é o mesmo item de antes (não um novo que é igual àquele).

O foco inicial de um bruxo tem custo?

Não, o foco de um bruxo é parte de seu equipamento inicial. Entretanto, se o jogador quiser usar um item com uma função específica (como uma arma ou uma ferramenta, por exemplo) como foco, deverá pagar o custo do item (ou o item deverá, de alguma forma, fazer parte de seu equipamento inicial).

O bruxo pode ter uma arma ou escudo como foco?

Sim, o bruxo pode escolher qualquer objeto que possa empunhar com uma mão para ser seu foco, mas deverá pagar o custo do item à parte (veja acima).

Se escolher uma arma ou escudo como foco, o bruxo recebe proficiência para usá-lo?

Não, ele deve obter a proficiência adequada no tipo de arma ou em escudos normalmente para usá-lo sem penalidades.

Como ficam os PV e RD de armas, escudos e outros itens usados como foco?

Independentemente de sua forma física, um foco possui os PV e RD indicados na habilidade correspondente do bruxo.

É possível adicionar modificações e encantos ao foco?

Sim, um foco pode receber modificações e encantos adequados ao seu tipo de item normalmente, mas isso não altera seus PV e RD.

Se o grimório de um mago for perdido ou destruído e o mago gastar uma semana e T\$ 100 para recuperá-lo, ele perderá as magias que já conhecia?

Não, se recuperar seu grimório desta forma o mago mantém as magias que conhecia.

Um mago fica atordadoo como um bruxo se seu grimório for destruído?

Não; o mago apenas não poderá estudar para trocar suas magias.

É possível usar o poder Contramágica Aprimorada para anular uma magia que foi lançada como contramágica?

Sim. Um personagem com o poder Contramágica Aprimorada pode fazer uma contramágica como reação por rodada. Isso pode ser usado para anular uma magia, mesmo que ela tenha sido lançada como uma contramágica.

Um personagem com o poder Escriba Arcano pode aprender magias de círculos superiores aos que ele é capaz de lançar?

Sim, mas ele só poderá lançá-las quando se tornar capaz de lançar magias daquele círculo.

As magias aprendidas com o poder Escriba Arcano (incluindo magias de círculos superiores) contam para determinar o número de magias memorizáveis?

Sim, o número de magias memorizáveis é baseado em quantas magias o mago conhece, não em quantas é capaz de lançar.

Escriba Arcano permite aprender magias divinas de grimórios de magos que possuem o poder Teurgista Místico? E como o mago pode lançar essas magias?

Escriba Arcano permite que o mago aprenda magias copiadas de um grimório, mas o personagem ainda está limitado ao tipo de magias que ele pode aprender. Para aprender magias divinas de um grimório de um mago com o poder Teurgista Místico, o personagem deve também ter alguma forma de aprender magias divinas como um mago (como, por exemplo, o próprio poder Teurgista Místico).

Ao invocar um novo familiar, é possível invocar um familiar de um tipo diferente?

Sim.

É possível fazer o ritual para invocar um novo familiar caso o familiar atual esteja perdido?

Sim. Neste caso, o familiar antigo se torna um animal normal.

Um personagem com o poder Especialista em Escola aplica o aumento na CD em magias obtidas por outras habilidades (como habilidades de raça)?

Sim, o benefício de Especialista em Escola se aplica a todas as magias da escola escolhida que o personagem puder lançar, independentemente da forma como ele as aprendeu.

Que atributo um personagem com o poder Arcano de Batalha usa para modificar o dano de magias raciais e/ou de outras classes que não arcanista?

É utilizado o atributo-chave para aquelas magias. Por exemplo, um qareen mago clérigo soma seu modificador de Carisma em sua magia de Tatuagem Mística, Inteligência em suas magias de mago e Sabedoria em suas magias de clérigo.

Alta Arcana permite usar mais aprimoramentos que o Limite de Gasto do arcanista?

Não, a redução de custo de Alta Arcana é aplicada após aprimoramentos e outras reduções de custo, o que impede que seja considerada na hora de escolhê-los (e de escolher mais deles depois que ela é aplicada). Esta é uma limitação do próprio poder e não tem relação com a regra de Limite de Gasto.

Qual o maior custo em PM que um arcanista de 20º nível, com a habilidade Alta Arcana, poderia pagar? E se ele possuir também Foco em Magia?

O maior valor será de 10 PM, que seria o custo final de uma magia com aprimoramentos que elevassem seu custo para 20 PM (que seria então reduzido a 10 PM por Alta Arcana). Se ele possuir Foco em Magia, o maior valor será de 10 PM, que seria o custo final de uma magia com aprimoramentos que elevassem seu custo para 21 PM (que seria primeiro reduzido a 20 PM por Foco em Magia e então a 10 PM por Alta Arcana).

As Heranças Rubras Aprimorada e Superior, do feiticeiro, causam perda de Carisma como os poderes da Tormenta?

Não, elas apenas contam para o número de poderes da Tormenta que o personagem possui.

O que ocorre se Linhagem Rubra for usada até o personagem ficar com 0 em um outro atributo que não Carisma?

Um personagem com Força ou Destreza 0 fica permanentemente paralisado (mesmo se for imune a paralisia). Um personagem com Constituição 0 morre, e um personagem com Inteligência ou Sabedoria 0 fica permanentemente inconsciente.

Um personagem em fúria pode sustentar magias?

Sim, sustentar uma magia não requer calma e concentração, apenas uma ação livre.

Atacar um objeto conta como um ataque para efeitos de impedir a fúria de terminar?

Sim.

É possível escolher encerrar a duração de Fúria em seu turno?

Não, você deve passar o turno sem atacar e sem ser atacado, para se acalmar.

É possível usar Fúria e Fúria Divina ao mesmo tempo?

Sim, apesar do nome e efeitos semelhantes, Fúria e Fúria Divina não são a mesma habilidade e por isso se acumulam normalmente.

O poder Destruidor permite rolar novamente dados de dano adicionais fornecidos por efeitos que dizem que a arma causa mais dano?

Não, apenas os dados de dano básico da arma (incluindo aumentos de passo) são rolados novamente.

Se o resultado de uma nova rolagem também for 1 ou 2, posso usar Destruidor para rolar novamente mais uma vez?

Não, o poder só pode ser usado uma vez quando sua Condição Necessária (causar dano) ocorre. Uma vez que role novamente os dados, você já terá usado o poder uma vez nesta ocorrência/instância do evento "causar dano".

Em armas que causam múltiplos dados de dano, a soma de todos eles tem que dar no máximo 1 ou 2 pontos para Destruidor poder ser usado?

Não. Qualquer 1 ou 2 da rolagem de dano pode ser rerolado. Por exemplo, se usar um machado táurico de adamantite (3d8) e rolar 1, 7 e 1, você pode rerolar ambos os 1.

Um bardo pode lançar magias arcanas, mas Aumentar Repertório permite aprender magias divinas. Essas magias continuam sendo divinas?

As magias divinas que um bardo aprende por Aumentar Repertório são consideradas magias arcanas.

Ao usar o poder Dança das Lâminas, qual a ordem dos efeitos?

O ataque é feito após lançar uma magia, pois para usar o poder primeiro é necessário que sua condição seja cumprida.

O que acontece se um bardo que usar o poder Fascinar não puder ser visto, como por estar invisível?

O poder Fascinar exige que o alvo possa ver o bardo. Se o bardo não puder ser visto, o poder falha automaticamente ou, se já estava em efeito, a condição é encerrada.

O bônus em rolagens de dano fornecido pelo poder Inspiração Marcial se aplica a qualquer rolagem de dano?

Sim, quando um efeito não especifica o tipo de rolagem de dano que é afetada, o bônus se aplica a qualquer rolagem de dano (como as causadas por acertar um ataque, lançar uma magia ou usar um poder como Golpe de Raspão).

Considerando que o alvo do poder Manipular “sofre o efeito da magia *Enfeitiçar*”, Manipular pode ser anulado por contramágica ou encerrado por *Dissipar Magia*?

Não. Quando uma habilidade que diz que o alvo sofre o efeito de uma magia, ela apenas usa a descrição dessa magia para representar seu efeito. A habilidade não é a magia.

É possível pagar por aprimoramentos para melhorar o efeito do poder Manipular?

Não; aprimoramentos de magias só podem ser usados quando a própria magia é lançada. Manipular não lança nenhuma magia, apenas usa a descrição de seu efeito.

Magias lançadas como efeito do poder Paródia podem receber aprimoramentos?

Sim.

O poder Paródia faz com que o personagem “aprenda” a magia copiada temporariamente?

Não; Paródia permite apenas que o personagem possa lançar a magia temporariamente, o que é diferente de aprendê-la.

Em Tormenta20, diversos efeitos permitem que um personagem lance uma magia, mas isso não significa que ela foi aprendida. Exemplos desse tipo de efeito são pergaminhos, que permitem que um personagem lance a magia ali contida, mas sem aprendê-la. Para mais sobre a diferença entre “aprender” e “poder lançar”, consulte a seção Magia, das Dúvidas Frequentes.

Paródia permite lançar magias de círculos aos quais o personagem ainda não tem acesso?

Sim; Paródia permite que o personagem possa lançar a magia. Efeitos que fazem o personagem poder lançar uma magia são o suficiente para que ele a lance, mesmo se não possuir acesso a círculo nenhum (a exemplo do que habilidades raciais fazem).

É possível usar Paródia em magias lançadas por meio de itens mágicos?

Sim; desde que o personagem possa observar alguém lançando a magia, não faz diferença se a fonte da magia é uma habilidade racial, uma habilidade de classe ou um item mágico que permite lançar aquela magia (como, por exemplo, um *anel de telecinésia*).

É possível usar Paródia em uma magia que foi anulada por uma contramágica?

Não; uma magia anulada não é lançada e a condição para que Paródia seja usada é que a magia seja lançada.

Quando lança uma magia copiada com Paródia, o personagem precisa pagar os custos dela?

Sim; ele deve pagar o custo normalmente (como qualquer personagem paga ao usar magias através de habilidades e poderes que dizem que ele pode lançá-las).

Se o custo em PM da magia copiada com Paródia for maior que o limite de PM do personagem, ele poderá lançá-la por seu custo mínimo?

Sim; magias são habilidades e sempre é possível utilizar uma habilidade por seu custo mínimo. Por exemplo, um bardo de 2º nível que copie uma magia de 2º círculo sempre poderá lançá-la por seu custo mínimo (3 PM).

Um personagem pode lançar uma magia recebida pelo poder Paródia mais de uma vez, se puder fazer ações extras?

Sim, em seu turno, o bardo pode lançar a magia mais de uma vez, se tiver PM e ações suficientes para isso.

Um personagem pode usar Paródia para lançar magias de escolas que não possui?

Sim, se passar no teste, o personagem pode lançar a magia independentemente de sua escola ou de seu círculo.

Ao usar Prestidigitação, qual a ordem dos efeitos?

A magia é lançada após a ação padrão, pois para usar o poder primeiro é necessário que sua condição seja cumprida.

A expressão “liberdade de movimentos”, vista em habilidades como as do bucaneiro ou do ladino, tem algum significado de regras?

A expressão em si é apenas descritiva, mas precede uma restrição de regras ligada a ela, que explica em que situações aquela habilidade não pode ser usada.

O aliado fornecido pelo poder Amigos no Porto conta no limite de aliados que se pode ter, mesmo ficando com o personagem por apenas uma cena?

Sim, mas você sempre pode passar aliados para outros jogadores (veja página 246) ou usar a habilidade para pedir um favor ao amigo no porto, ao invés disso.

É possível usar o poder Aparar ao ser atingido por manobras de combate?

Sim, manobras de combate são ataques e você sempre pode usar Aparar ao ser atingido por ataques, sejam eles feitos para causar dano ou para fazer algo diferente.

É possível Aparar um ataque em que o inimigo rolou um 20 natural?

Sim. Embora um 20 natural seja sempre um sucesso, isso significa apenas que ele é um sucesso contra a CD do teste (ou, no caso de um ataque, contra a Defesa). Outras habilidades e efeitos ainda podem evitar os efeitos do teste em questão.

Esgrimista pode ser usado com pistolas, que contam como “armas leves para propósitos do poder Estilo de Duas Armas e similares”?

Não. Estilo de Duas Armas permite que o personagem faça um ataque extra quando usa uma segunda arma. Esgrimista não tem nenhuma similaridade com isto.

Um ataque à distância que se beneficie do poder Grudar o Cano é feito com Luta ou Pontaria?

Pontaria; ataques à distância usam esta perícia mesmo se você estiver adjacente ao alvo.

Se um personagem se aproxima de um inimigo e faz dois ataques (usando, por exemplo, Estilo de Duas Armas), ele pode aplicar os benefícios do poder Touché a ambos?

Não, você só pode usar uma habilidade uma vez quando sua Condição Necessária (que neste caso envolve se aproximar do inimigo) ocorre. Para usar Touché novamente, você precisa se mover para se aproximar de um inimigo novamente.

Quantos ataques um personagem com os poderes Ambidestria e Estilo de Duas Armas pode fazer? E qual penalidade ele sofrerá nos testes de ataque?

Ele poderá fazer dois ataques sem penalidade.

Se um personagem usar Ambidestria ou Estilo de Duas Armas novamente na mesma rodada (por ter uma ação padrão adicional, por exemplo), a penalidade em ataques se acumula?

Não, habilidades iguais (a mesma habilidade) não se acumulam.

É possível usar Ambidestria e Bote juntos para fazer três ataques?

Não, Ambidestria e Bote têm condições diferentes para serem utilizados. Um permite dois ataques ao usar a ação atacar e o outro ao usar a ação investida.

É preciso usar Camuflagem de novo se o personagem apenas quiser continuar escondido nos próximos turnos, sem fazer nada?

Não. Se o personagem não realizar nenhuma ação (ou realizar apenas ações mentais ou que, a critério do mestre, não revelem sua posição), ele está na mesma situação em que já estava.

No caso acima, e se o personagem fizer uma nova ação furtiva, como se mover sorrateiramente, após já ter se escondido com Camuflagem?

Nesse caso o personagem precisará pagar o custo de Camuflagem novamente.

Um personagem que tenha sido surpreendido em combate pode usar Emboscar?

Não, um personagem surpreendido não age na primeira rodada do combate e Emboscar só pode ser usado durante esta rodada.

Qual o bônus máximo em testes de perícia que um personagem com Inimigo de (Criatura), Espreitar e Mestre Caçador pode receber contra uma criatura marcada?

O personagem pode gastar até 5 PM para usar Marca da Presa, recebendo +5 em testes de ataque contra a criatura marcada. Se a criatura for do tipo escolhido pelo poder Inimigo de (Criatura), esse bônus será dobrado, tornando-se +10. Os PM adicionais pagos para a habilidade Mestre Caçador não afetam o efeito de Espreitar.

Um cavaleiro pode abdicar dos benefícios de flanquear um oponente para não ferir seu código, sem precisar mudar sua posição?

Sim, o cavaleiro pode escolher não se beneficiar de sua posição flanqueando.

Um cavaleiro pode abdicar do benefício de atacar um oponente desprevenido para não ferir seu código, sem precisar mudar sua posição?

Sim.

Um cavaleiro poderia ajudar um inimigo a se levantar para não ferir seu código sem esperar que ele o faça em seu próprio turno? Que ação isso gastaria?

Sim, ajudar alguém a levantar requer uma ação de movimento, exceto se houver maiores impedimentos (como algo impedindo o personagem de se levantar normalmente).

Qual a ação necessária para usar a habilidade Baluarte?

Usar Baluarte requer uma ação livre.

Quando um personagem com o poder Escudeiro paga 1 PM para receber ajuda de seu escudeiro, por quanto tempo a ação de movimento fica disponível (por uma rodada ou pela cena)?

O escudeiro presta sua ajuda na rodada em que o poder é usado (ou seja, a ação fica disponível pela rodada).

É possível usar o poder Escudeiro mais vezes na mesma rodada para receber mais ações naquela rodada?

Não, o personagem só pode receber ajuda do escudeiro uma vez por rodada.

O bônus de recuperação fornecido pelo poder Pajem se acumula com condições de descanso confortáveis, visto que diz que você já está “sempre confortável”?

Sim. “Sempre confortável” é algo apenas descritivo; os benefícios se acumulam normalmente até a recuperação máxima.

Poderes de Postura podem ser usados por um personagem montado?

Sim, afinal lutar a cavalo tem tudo a ver com cavaleiros.

O Panteão possui uma arma preferida? Como efeitos relacionados a arma preferida (como o poder Abençoar Arma) funcionam para devotos do Panteão?

O Panteão não possui uma arma preferida, e seus devotos não se beneficiam de efeitos relacionados à arma preferida de sua divindade.

Ao usar Abençoar Arma com um clérigo de Nimb, com que arma o personagem se torna proficiente?

Em uma arma ou objeto aleatório, a escolha do mestre.

Um clérigo com Percepção Temporal empunhando uma arma sob efeito de *Arma Mágica* soma Sabedoria duas vezes no ataque?

Não, efeitos que somam o modificador do mesmo atributo na mesma característica não se acumulam.

Um uso de Canalizar Energia afeta seres vivos e mortos-vivos com cura e dano ao mesmo tempo?

Sim. Fique atento à presença de “e” ou “ou” para saber o que é simultâneo (e) ou opcional (ou).

Ao lançar uma magia que cause dano de trevas para curar um morto-vivo, é possível usar o poder Comunhão Vital para curar outra criatura?

Não, pois Comunhão Vital afeta apenas magias cujo efeito seja curar pontos de vida, como *Curar Ferimentos*.

Os limites de mortos-vivos sob comando de um personagem pelo poder Comandar Mortos-Vivos e pela magia Servo Morto-Vivo são cumulativos ou compartilhados?

Os limites são independentes e separados.

O poder Magia Sagrada/Profana afeta magias que causam dano indireto, como *Arma Mágica* ou *Conjurar Monstro*?

Não, este poder só afeta magias que causem dano direto, como *Raio Solar*.

O poder Magia Sagrada/Profana pode ser usado em conjunto com as magias *Consagrar* e *Profanar* para maximizar o dano de qualquer magia de dano?

Sim, se o dano da magia for alterado para luz ou trevas por estes poderes, será maximizado por *Consagrar* ou *Profanar*.

O poder Magia Sagrada/Profana altera todos os tipos de dano de magias que causam vários tipos de dano?

Sim, usar este poder em uma magia altera todos os tipos de dano da magia para luz ou trevas.

O poder Magia Sagrada/Profana só funciona com magias da lista de magias divinas?

Não, ele funciona com qualquer magia que seja lançada como uma magia divina (incluindo magias arcanas aprendidas com o poder Teurgista Místico).

O poder Prece de Combate pode ser usado com magias de área ou de múltiplos alvos, se elas forem lançadas em você?

Não. Este poder só pode ser usado com magias que tenham como alvo apenas você.

Prece de Combate pode ser usada para lançar magias em itens portados por você?

Sim. Prece de Combate considera lançar magias em itens que você esteja empunhando ou vestindo como lançar magias em você.

Para usar o poder Símbolo Sagrado Abençoado, é preciso empunhar literalmente o símbolo, segurando-o em uma das mãos?

Sim, é necessário empunhar o símbolo de fato, usando pelo menos uma das mãos.

Ao usar a habilidade Mão da Divindade, é possível lançar magias iguais, como a mesma magia duas ou mais vezes?

Não, você deve lançar três magias diferentes.

Um companheiro animal obtido pelo poder Companheiro Animal Aprimorado progride seus dois tipos para veterano no 7º nível e para mestre no 15º?

Não, apenas o tipo original do aliado progride.

Um companheiro animal pode receber um segundo tipo de aliado pelo poder Companheiro Animal aprimorado e mais um segundo tipo por Companheiro Animal Mágico?

Sim. Habilidades diferentes se acumulam e o companheiro animal ficará com três tipos de aliado (mas somente o tipo original progride no 7º e 15º nível do druida, como na questão anterior).

Quais os efeitos de Forma Selvagem ser uma habilidade mágica? Ela causa dano mágico?

Forma Selvagem não causa dano mágico, mas pode interagir com certos efeitos, normalmente conforme descrito neles. Por exemplo, ela pode ser suprimida por *Campo Antimagia*.

Como as diferentes versões de Forma Selvagem funcionam quanto aos animais que o druida vira?

Esta é uma questão mais descritiva do que de regras, mas de maneira geral Forma Selvagem lhe dá ferramentas para representar diferentes tipos de animais. Por exemplo, se quiser virar um urso, tigre ou rinoceronte, tanto a forma Feroz quanto a Resistente dão bônus que caracterizariam bem ambos estes animais. Já se preferir um animal mais esguio, como um leopardo, as formas Ágil e Veloz lhe servirão bem. Desta forma, escolhendo entre formas diferentes, você pode virar qualquer coisa e ter habilidades adequadas.

É possível se transformar em animais inexistentes no mundo real?

Se o animal existir em Arton, sim. Você pode se transformar em um trobo (um animal que existe em Arton, mas não no mundo real), mas não pode se transformar em um galipotóide (um animal que não existe em lugar nenhum, só na imaginação de quem escreveu esta resposta).

O que ocorre com habilidades de natureza anatômica ou fantástica, como os chifres de minotauros, o pairar de um sílfide e o deslocamento de escalada de um goblin, na Forma Selvagem?

Habilidades de natureza anatômica se mantêm. Entretanto, o mestre pode exigir que o personagem assuma uma forma que justifique manter a habilidade em questão. Um minotauro que se transforme em um rinoceronte, por exemplo, pode continuar atacando com chifres, enquanto uma sílfide que se transforme em um pássaro poderá continuar usando suas asas. Em caso de incerteza sobre se um animal justifica manter uma habilidade, o mestre tem a palavra final.

Como funciona a interação entre o tamanho do personagem e o tamanho de sua Forma Selvagem?

Forma Selvagem o transforma em um animal de tamanho indicado pela habilidade (se nada for indicado, o tamanho é Médio), independentemente do tamanho natural do personagem. Por exemplo, um goblin Pequeno usando Forma Sorrateira (seu tamanho muda para Pequeno) continua Pequeno ao se transformar. Em termos de história, isto quer dizer que quando um druida

de qualquer raça quer se transformar em um lobo, ele se transformará num lobo normal (tamanho Médio). Se quiser virar um animal menor para se esgueirar por aí, deverá virar algo como uma raposa (tamanho Pequeno) usando Forma Sorrateira.

É possível fazer ataques desarmados na Forma Selvagem? E usar habilidades como Trocação?

Não, animais atacam apenas com suas armas naturais. Isso é uma abstração para facilitar o jogo.

Quais as opções de armas naturais e os tipos de dano que elas causam?

As armas naturais existentes para animais são garras ou pinças (dano de corte), cascos, cauda, pancada ou tentáculos (dano de impacto) e chifres ou mordida (dano de perfuração). Um personagem pode escolher sua arma natural a cada transformação, mas ela deverá fazer sentido para a forma de animal escolhida, como mordida ou cauda para um crocodilo, chifres para um búfalo etc.

É possível agarrar com armas naturais?

Sim.

Um personagem sob efeito de Forma Selvagem pode se equipar com itens após se transformar?

Sim, mas apenas se o item for adequado ao animal escolhido, como usar Ferraduras da Velocidade na forma de um cavalo.

É possível usar itens com os encantos dançarina e animado em conjunto com a Forma Selvagem?

Não. Os itens são absorvidos se você os estiver usando, independentemente de “como” (empunhando, vestindo ou flutuando ao seu redor por você ter ativado os encantos).

E se eu deixar os itens com dançarina e animado de lado antes de me transformar e tentar ativá-los depois, posso usá-los?

Não. Itens com estes encantos são usados com as estatísticas que teriam se você os estivesse empunhando, mas animais não podem empunhar itens, o que impede seu uso mesmo se você os deixar de lado antes de se transformar e quiser ativá-los depois.

A magia Preparação de Batalha pode ajudar a se equipar rapidamente depois da transformação de Forma Selvagem?

Não, pois no momento não há itens adequados ao uso por animais que possam ser alvo desta magia.

Um personagem que use Forma Selvagem para se transformar em um gorila (ou outro animal semelhante) poderia usar armas e escudos?

Não. Ainda que certos animais possam manipular objetos, a natureza mágica da transformação impede que um personagem em Forma Selvagem empunhe objetos adequadamente.

Como funciona a interação de efeitos de metamorfose, como o poder Forma Selvagem e a magia *Metamorfose*?

Efeitos de metamorfose não são cumulativos, prevalecendo o mais recente. Se uma criatura estiver sob efeito de Forma Selvagem e for alvo de uma magia *Metamorfose*, ela perderá os benefícios de Forma Selvagem e ganhará os benefícios da forma adquirida pela magia.

Um druida pode lançar magias divinas, mas Segredos da Natureza permite aprender magias arcanas. Essas magias continuam sendo arcanas?

As magias arcanas que um druida aprende por Segredos da Natureza são consideradas magias divinas.

Ao usar a habilidade Ataque Especial gastando 1 PM, é possível dividir o bônus?

Sim, é possível dividir igualmente em qualquer caso.

É possível usar a habilidade Ataque Especial duas vezes num mesmo ataque, gastando seu Limite de Gasto de PM todo em ataque no primeiro uso e todo em dano no segundo?

Não, uma habilidade só pode ser usada uma vez para a cada vez que sua condição necessária ocorre. Quando faz um ataque, um personagem pode usar Ataque Especial apenas uma vez.

É possível usar o poder Ataque Reflexo se o inimigo está “desprevenido contra seu próximo ataque”, como ao sofrer a ação fintar?

Sim, um inimigo que fica desprevenido “contra seu próximo ataque” fica desprevenido contra você até que seu próximo ataque ocorra.

Um personagem pode usar Ataque Reflexo duas vezes na rodada se fintar duas vezes com o poder Fintar Aprimorado?

Sim, um inimigo desprevenido contra seu próximo ataque não está mais desprevenido contra você após sofrer qualquer ataque seu. Desta forma, caso falhe em evitar a próxima finta também, fica desprevenido contra você novamente. Assim, a condição necessária para usar Ataque Reflexo ocorre duas vezes e você pode usá-lo duas vezes (uma em cada).

É possível executar manobras de combate no ataque recebido por Ataque Reflexo?

Sim, sempre que puder fazer um ataque, você pode usá-lo para causar dano ou executar uma manobra.

Uma criatura derrubada durante seu deslocamento (como pela manobra derrubar feita por um inimigo que usou Ataque Reflexo) pode terminar de se deslocar com a mesma ação?

Sim. Entretanto, seu deslocamento será reduzido à metade pelo resto da ação — mas a perícia Acrobacia pode evitar isso também (veja *Tormenta20*, p. 115).

Ao usar o poder Bater e Correr para continuar se movendo após atacar em uma investida, é possível passar pelo quadrado ocupado pelo inimigo no caminho em linha reta?

Não, e não é necessário. Em uma investida, apenas seu deslocamento deve ser em linha reta, não seu ataque. Desta forma, quando usa Bater e Correr, você pode passar por um quadrado adjacente ao inimigo durante a investida, atacá-lo de lá ao passar e seguir em frente.

O poder Golpe de Raspão conta como um acerto para efeitos que precisam que o ataque acerte para funcionar (como o uso de venenos)?

Não. Para todos os efeitos, o ataque errou.

O dano de Golpe de Raspão conta como dano do ataque para efeitos que concedem bônus na rolagem de dano daquele ataque (como Ataque Especial)?

Não, a rolagem de dano de Golpe de Raspão é própria do poder e só efeitos que se aplicam a qualquer rolagem de dano (como Inspiração Marcial), se aplicam a ela.

É possível acumular reduções de custo com as opções para montar um Golpe Pessoal?

Não, reduções de custo nunca se acumulam em *Tormenta20*, a não ser que sua fonte diga o contrário (como o poder Foco em Magia).

Quantos dados de ataque são rolados por um personagem sob efeito da magia *Concentração de Combate* que use um Golpe Pessoal com o efeito Preciso?

Cada efeito permite rolar um dado adicional ao fazer o ataque. Assim, o personagem rola três dados (o normal e dois adicionais, um de cada efeito).

É possível usar aprimoramentos ao lançar a magia concedida pelo efeito Conjurador de um Golpe Especial?

Sim, mas os aprimoramentos devem ser escolhidos ao montar o Golpe Especial e sempre farão parte do golpe (e de seu custo).

É possível substituir o ataque feito no Golpe Pessoal por uma manobra de combate?

Sim, o poder não impede o uso de manobras.

Como funciona a manobra agarrar em um Golpe Pessoal com o efeito À Distância?

É possível agarrar com um Golpe Pessoal À Distância. Entretanto, uma vez que o alcance de seu ataque volte ao normal (geralmente, logo após usar seu Golpe Pessoal), você não será mais capaz de manter a criatura agarrada.

Como funciona a manobra agarrar em um Golpe Pessoal com o efeito Amplo?

Quando usa o efeito Amplo, você desfere um único ataque, que afeta todas as criaturas em alcance curto. Se escolher aplicar uma manobra de combate, ela afetará todas as criaturas atingidas. Você pode tentar agarrar todos os alvos, mas ainda precisará de uma mão livre para cada criatura que quiser manter agarrando.

Como o poder Kiai Divino funciona com poderes que afetam múltiplos alvos com um único ataque, como Tornado da Dor e Golpe Pessoal com o efeito Amplo?

Embora afetem várias criaturas, estes poderes ainda são um único ataque, e efeitos que se aplicam ao ataque afetarão todas as criaturas atingidas (ou seja, o dano será maximizado para todas as criaturas atingidas).

Um Golpe Pessoal com o efeito Conjurador permite escolher magias com alvo como “até X criaturas”?

Não, apenas magias com um alvo ou de área podem ser escolhidas.

O dano de uma magia lançada com um Golpe Pessoal com o efeito Conjurador pode ser maximizado por Kiai Divino?

Não. Kiai Divino afeta apenas ataques e, embora a magia seja parte do Golpe Pessoal, ela ainda é uma ação separada e não parte do dano do ataque.

É possível lançar uma magia de área ao atacar um objeto no local com um Golpe Pessoal com o efeito Conjurador?

Sim, mas você deve acertar o ataque no objeto normalmente. Para isso, veja o valor de Defesa de objetos na Tabela 5-4: Estatísticas de Objetos, na página 225 de *Tormenta20*.

Esta estratégia permite o uso de magias de área mais facilmente em troca de não causar o dano da arma no alvo.

É possível lançar uma magia de área ao atacar um ponto no chão com um Golpe Pessoal com o efeito Conjurador?

Sim. Golpear um ponto qualquer do chão é um acerto automático (mas o personagem ainda precisa gastar a ação apropriada).

É possível usar o poder Mestre em Arma para rolar novamente um mesmo ataque mais de uma vez?

Não. Mestre em Arma tem como condição necessária para ser usado fazer um teste de ataque e só se pode usar uma habilidade uma vez quando isto ocorre. Rolar novamente um teste é parte do mesmo teste, e não um teste separado.

É possível usar o poder Tornado da Dor e a habilidade Ataque Extra em conjunto?

Não, quando usa sua ação padrão, você deve escolher entre usar a ação atacar e, com ela, Ataque Extra (pois Ataque Extra tem como condição necessária usar a ação atacar) ou usar Tornado da Dor (que requer o gasto de uma ação padrão para ser utilizado).

O poder Tornado de Dor atinge qualquer inimigo no alcance da arma ou só adjacente?

Tornado da Dor atinge somente inimigos adjacentes.

O que acontece se um personagem usar Tornado da Dor com uma arma alongada?

Como armas alongadas não permitem atacar inimigos adjacentes, o personagem não conseguirá atacar ninguém neste caso.

O que acontece ao se usar Tornado de Dor com armas de maior alcance, como chicote?

O efeito de Tornado da Dor só atinge inimigos adjacentes, mesmo que a arma em si alcance além dessa distância.

Como se calcula o dano final sofrido por um personagem com a habilidade Durão e que seja alvo da magia *Escudo da Fé* com aprimoramento para dividir o dano com o conjurador?

Quando o personagem sofrer dano, este dano será inicialmente dividido por dois, sendo metade transferida para o conjurador de *Escudo da Fé* e a outra metade aplicada ao personagem. Depois disso, ele pode usar Durão para dividir essa metade novamente (neste caso, ele sofrerá, ao todo, um quarto do dano inicialmente causado).

É possível utilizar a habilidade Ataque Extra duas vezes ao atacar com Ambidestria/Estilo de Duas Armas?

Não. Ao usar Ambidestria/Estilo de Duas Armas, você realiza uma única “ação atacar”, que lhe permite fazer dois ataques. Como a condição necessária para usar Ataque Extra é usar a “ação atacar” e isso ocorreu apenas uma vez, Ataque Extra só pode ser usado uma vez.

A habilidade Engenhosidade se acumula com efeitos como o do poder Investigador?

Não, efeitos que somam o modificador ao uma característica não se acumulam, mesmo que um deles o faça por substituição.

É possível escolher poções entre os itens da habilidade Protótipo?

Não, somente itens alquímicos. Quando é possível escolher itens alquímicos ou poções, as habilidades indicam isto (por exemplo de Alquimista de Batalha).

Um inventor de 2º nível pode receber uma arma de adamantite com a habilidade Fabricar Item Superior?

Não. A habilidade Fabricar Item Superior do inventor de 2º nível fornece um item com *preço* de até T\$ 2.000. Os valores de aprimoramentos e materiais especiais apresentados na seção Itens

Superiores são os valores de *custo*; para determinar seu preço, é necessário multiplicar o custo por três.

Se um item é fabricado para ser vendido, ainda consegue-se vender por apenas 50% do preço?

Sim. 50% é o valor que comerciantes pagam pelos itens que venderão em suas lojas. Um aventureiro, mesmo um inventor, não é um comerciante de profissão (ele não terá uma loja estabelecida nem a estrutura necessária para atuar como um mercador). A vida honesta e estável de mercadores geralmente é incompatível com a rotina frenética e perigosa de um aventureiro.

Se um personagem com o poder Alquimista Iniciado perder seu livro de fórmulas, ele poderá trocar as fórmulas conhecidas ao fazer outro?

Não, as fórmulas que o personagem conhece são aquelas que ele efetivamente estudou e aprendeu. Simplesmente escrever novas fórmulas no livro não fará com que ele as aprenda.

De que forma um personagem com o poder Alquimista Iniciado cumpre os requisitos de círculos de magia para fabricar poções?

Considere que o personagem tem acesso aos círculos de magia equivalentes às poções que ele pode fabricar. Um personagem que possa fabricar poções de 2º círculo, por exemplo, cumpre o requisito de acesso a magias de 2º círculo para efeitos de poções.

É possível substituir Misticismo por Ofício (alquimia) ao usar poções cujas magias requerem que se faça testes desta perícia?

Não.

Um personagem com os poderes Armeiro e Esgrimista soma duas vezes seu bônus de Inteligência nas rolagens de dano?

Não. Se dois efeitos adicionam o mesmo modificador de atributo em uma característica, eles não se acumulam (mesmo se um foi somado por substituição).

Um personagem com o poder Autômato pode fabricar autômatos extras com uma semana de trabalho e T\$ 100?

Não. Um autômato é mais do que apenas um construto animado; ele requer tempo e manutenção, o que limita a quantidade de autômatos que um personagem pode manter. Além disso, o processo de “dar vida” ao autômato é realizado durante sua fabricação, e não seria possível deixar um autômato “pré-fabricado” para ganhar tempo caso seu autômato fosse destruído.

Um personagem com o poder Autômato Prototipado pode ativar as duas modificações para receber ambos os benefícios?

Sim, entretanto, cada ativação requer o gasto de uma ação padrão e 2 PM.

Um Autômato Prototipado pode receber a habilidade Iniciante de outros tipos de aliados, ou apenas daqueles descritos para o poder Autômato?

O Autômato Prototipado compartilha as mesmas limitações de tipos de aliados de Autômato.

Qual o gasto para consertar um autômato enguiçado?

Autômatos são semelhantes a engenhocas e não têm um custo para serem consertados (além de uma hora de trabalho).

O poder Balística permite usar o bônus de Inteligência no ataque com armas de arremesso?

Sim.

O poder Balística permite somar o bônus de Inteligência no dano de armas de arremesso com Estilo de Disparo?

Não, Balística apenas troca o atributo somado nas rolagens de dano por Estilo de Disparo, não o tipo de armas que o poder afeta (no caso, armas de disparo).

O poder Granadeiro melhora o alcance do lançador alquímico (um item de *Jornada Heroica: Coração de Rubi*)?

Não, esse item não tem utilidade para quem possui Granadeiro.

Um personagem com a habilidade Comerciante ou o poder Negociador vende itens por 55% ou 60% do preço de compra?

Ele vende por 60%.

O item mágico fornecido pela habilidade Fabricar Item Mágico de um inventor de 9º nível pode ter dois encantos?

Sim. O item mágico fornecido por esta habilidade é um item mágico menor, e estes itens podem ter até dois encantos.

É possível escolher livremente o que uma engenhoca é, como uma engenhoca de *Bola de Fogo* ser um satélite disparando do espaço por controle remoto ou uma engenhoca de *Conjurar Monstro* ser uma monstrobola de onde sai uma criatura?

Sim, uma engenhoca pode ter qualquer forma ou conceito, mas observe que ela ainda estará limitada aos benefícios e características descritos para engenhocas. E o mestre sempre tem a palavra final sobre se algo é adequado para simular uma magia ou não.

O que acontece se um personagem com o poder Engenhoqueiro tentar fabricar mais engenhocas do que seu limite?

Se fabricar mais engenhocas do que seu limite, o personagem terá que escolher uma quantidade de engenhocas excedentes para descartar. Entende-se que estas engenhocas pararam de

funcionar por falta de manutenção ou porque o personagem precisou de suas peças-chave para construir novas engenhocas.

Engenhocas representam objetos complexos e únicos em sua construção, formados por peças e componentes muito especializados. Assim, é muito difícil reaproveitar suas peças, o que em termos de jogo significa que elas não podem ser vendidas/convertidas em tábua para fabricar novas engenhocas.

Um personagem com o poder Engenhoqueiro pode trocar de engenhocas, respeitando seu limite? O que acontece com as velhas?

Sim, o personagem pode fabricar novas engenhocas e descartar as antigas (veja a dúvida anterior).

Ativar engenhocas exige algum gasto de PM, como o custo básico de uma magia?

Não, o custo para ativar uma engenhoca é limitado ao que é descrito na seção Ativação (uma mão livre, uma ação padrão e um teste de Ofício). Apenas custos especiais e de aprimoramentos precisam ser pagos ao ativar a engenhoca.

Ativar engenhocas exige o uso de palavras e concentração em situações difíceis?

Não, ativar uma engenhoca exige apenas o que é descrito em Ativação.

Toda engenhoca já possui uma dificuldade inerente em sua ativação, representada pelo teste de Ofício. Mas, a critério do mestre, Condições Desfavoráveis (Tormenta20, pág. 213) podem acarretar uma penalidade neste teste.

O aumento na CD de ativação é aplicado somente para ativar a mesma engenhoca?

Sim; o aumento na CD da ativação é considerado à parte para cada engenhoca.

Um personagem pode ter mais de uma engenhoca igual? O aumento na CD de ativação ainda é à parte para elas?

Sim; o personagem pode construir engenhocas iguais, se quiser sacrificar variedade por foco, e a CD de ativação de cada uma é considerada à parte. Em termos descritivos, a falha na ativação representa um problema que ocorreu naquela unidade, apenas.

É possível prestar ajuda em testes de Ofício para ativar engenhocas?

Não; este é um dos casos mencionado nas regras para prestar ajuda onde receber ajuda externa não traz benefícios (porque ninguém entende os trambolhos do inventor). A critério do mestre, entretanto, um personagem com o poder Engenhocas pode prestar auxílio ao teste para ativar uma engenhoca.

Ao usar aprimoramentos na ativação de uma engenhoca, é possível ignorar a regra geral de Limite de Gasto de PM (Tormenta20, página 32)?

Não; o personagem ainda é limitado por esta regra (além de por seu bônus de Inteligência).

De que forma um personagem com o poder Engenhoqueiro cumpre os requisitos de círculos de magia para fabricar engenhocas?

Para limitações diferentes das citadas em suas regras, engenhocas funcionam exatamente como uma magia. Considere que o personagem tem acesso aos círculos de magia equivalentes às engenhocas que ele pode fabricar. Um personagem que possa fabricar engenhocas de 2º círculo, por exemplo, cumpre o requisito de acesso a magias de 2º círculo para efeitos de engenhocas.

Que magias um personagem com o poder Engenhoqueiro pode escolher ao ativar uma engenhoca de *Runa de Proteção* com o aprimoramento que permite adicionar outras magias à runa?

Para limitações diferentes das citadas em suas regras, engenhocas funcionam exatamente como uma magia. O personagem pode adicionar qualquer magia que ele consiga simular com outra engenhoca.

Qualquer personagem treinado em Ofício (engenhoqueiro) pode ativar a engenhocas de outros personagens?

Para limitações diferentes das citadas em suas regras, engenhocas funcionam exatamente como uma magia. Nenhum outro personagem pode lançar as magias que um arcanista conhece e ninguém mais pode usar as engenhocas de outro personagem.

É possível destruir engenhocas, como com a magia *Despedaçar* ou a manobra quebrar?

Para limitações diferentes das citadas em suas regras, engenhocas funcionam exatamente como uma magia. Não é possível destruir as magias de um arcanista e por isso também não se pode destruir as engenhocas de um personagem.

Algumas regras relativas a engenhocas podem não parecer muito realistas, de fato. Isso faz parte da abstração necessária para tornar as regras simples e balanceadas. Por outro lado, ações (como agarrar) e situações (como estar em uma carroça em movimento) que atrapalhariam ou impediriam o lançamento de magias também afetam a ativação de engenhocas, então existem diversas formas de impedir um engenhoqueiro de acionar suas invenções.

Engenhocas se acumulam com magias?

Não. Para limitações diferentes das citadas em suas regras, engenhocas funcionam exatamente como uma magia. Da mesma forma que só se pode manter um efeito sustentado por vez, independentemente de ter sido gerado por engenhoca ou magia, também não se pode acumular efeitos de engenhocas e magias.

Assim, um personagem usando *Armadura Arcana* como engenhoca e também como magia recebe apenas +4 em Defesa, não +8. Da mesma forma, um personagem usando *Conjurar Monstro* só pode ter um monstro por vez, seja por engenhoca ou magia.

Usar uma engenhoca e a mesma magia que a engenhoca reproduz ao mesmo tempo só será útil nas mesmas situações em que usar uma magia duas vezes o seja. Por exemplo, é possível lançar

Criar Ilusão mais de uma vez para criar várias ilusões de até 4 cubos de 1,5m espalhadas por aí, independentemente de quantas vezes isso foi feito com engenhocas ou magia.

Engenhocas que simulam magias de cura causam dano a mortos-vivos?

Não. Engenhocas não são mágicas e não estão sujeitas às limitações de magias quanto a isso. Mortos-vivos só sofrem dano de cura mágica.

Resistência a magia se aplica a engenhocas?

Não; engenhocas não são mágicas e não estão sujeitas às limitações de magias quanto a isso.

Como funciona uma engenhoca que simula um efeito que dissipa magias, como o de *Dissipar Magia*?

Para todos os efeitos não determinados nas regras, o efeito de uma engenhoca que simula uma magia funciona exatamente como a magia em si. Assim, uma engenhoca de *Dissipar Magia* gera um efeito que, embora não mágico, dissipa magias.

Como funciona uma engenhoca usada como “contramágica”?

Embora para limitações diferentes das citadas em suas regras, engenhocas funcionem exatamente como uma magia, elas não são magias. Como uma magia só pode ser anulada por outra igual, uma engenhoca não pode ser usada como contramágica. A exceção são engenhocas que simulam o efeito de *Dissipar Magia* (veja dúvida anterior).

Se um personagem com o poder Ladrão Arcano roubar uma magia, ele poderá lançá-la mais de uma vez até o fim da cena?

Sim, se pagar os custos e gastar as ações necessárias, ele poderá lançá-la quantas vezes desejar.

Quantas mãos um personagem com o poder Mão na Boca ocupa para agarrar e manter o efeito de não deixar a vítima falar?

Apenas uma. O personagem agarra a vítima pela região da boca.

Um personagem caído pode usar o poder Rolamento Defensivo?

Sim.

É possível usar o poder Roubo de Mana contra duas ou mais criaturas diferentes na mesma cena e acumular os PM temporários?!

É possível usar o poder contra criaturas diferentes, mas os PM não são cumulativos. PM temporários só são cumulativos quando as fontes que os fornecem o são, mas habilidades iguais (a mesma habilidade) não são.

Uma criatura que tenha os poderes Esquiva Sobrenatural (não pode ser surpreendido) e Olhos nas Costas (não pode ser flanqueado) ainda pode sofrer Ataques Furtivos?

Sim; ele ainda pode sofrer ataques furtivos se estiver desprevenido.

Porque a progressão do dano desarmado da habilidade Briga não segue os passos de dano da Tabela 3-2: Dano de Armas?

Porque os aumentos no dano da habilidade Briga não são passos de dano, apenas benefícios específicos desta habilidade.

E como Briga interage com efeitos que aumentam o dano desarmado em passos?

Efeitos que aumentam dano desarmado em passos são aplicados sobre o dano de Briga correspondente ao nível do personagem, conforme a tabela. Assim, um lutador de 13º nível que causa 2d6 pontos de dano com seu ataque desarmado por Briga e possui uma manopla de adamante causará 3d6 pontos de dano. Ao chegar ao 17º nível, quando Briga passa a causar 2d8 pontos de dano, esse mesmo lutador causará 3d8 pontos de dano.

Um personagem com a habilidade Briga usando manoplas pode escolher entre causar dano letal ou não letal?

Sim, Briga permite causar qualquer tipo de dano (entre letal e não letal) com ataques desarmados, mesmo se estiver usando manoplas.

Atacar com uma arma improvisada possuindo o poder Arma Improvisada conta como fazer um ataque desarmado, permitindo o uso de habilidades como Golpe Relâmpago?

Sim. O poder Arma Improvisada essencialmente transforma a arma improvisada em um ataque desarmado com dano aumentado em um passo.

Se vários oponentes errarem ataques contra um personagem com o poder Confiança dos Ringuês, ele acumulará PM temporários?

Não, PM temporários só são cumulativos quando as fontes que os fornecem o são, mas habilidades iguais (a mesma habilidade) não são.

O poder Golpe Imprudente aumenta o dano de todos os ataques feitos ao usar Golpe Relâmpago?

Sim, Golpe Imprudente aumenta o dano desarmado até o início do próximo turno do personagem, afetando todos os ataques desarmados que ele fizer até seu próximo turno começar.

O poder Punhos de Adamante se aplica se o ataque tiver um objeto como alvo?

Sim, este poder se aplica a qualquer alvo.

Como o poder Trocação interage com a regra de Limite de Gasto de PM?

Trocção é um poder com custo variável (cada novo ataque aumenta em custo em relação ao custo mínimo de 1 PM). Sempre que usá-la para fazer um ataque adicional, o personagem deve respeitar seu Limite de Gasto de PM.

Assim, um lutador de 6º nível consegue usar Trocção até seis vezes para fazer até seis ataques adicionais, pagando 1, 2, 3, 4, 5 e 6 PM respectivamente, todos custos dentro de seu limite.

E como o poder Trocação interage com Golpe Relâmpago?

Golpe Relâmpago pode ser usado para fazer um ataque extra em qualquer momento durante a ação atacar, seja antes, no meio ou depois de usar Trocção. Isto permite que após errar um ataque e perder o direito de continuar a Trocção, o personagem possa fazer mais um ataque com Golpe Relâmpago e começar mais uma Trocção na mesma ação, caso acerte.

É necessário usar a ação atacar para usar Trocção?

Não, a condição para usar Trocção é acertar um ataque. É possível usar Trocção em qualquer ataque que acerte em seu próprio turno (pois usar este poder é uma ação livre).

É possível combinar o poder Voadora com outros poderes que requerem um ataque desarmado, como Cabeçada, Trocação e Rasteira?

Sim. Voadora requer que se faça uma investida, ação na qual é feito um ataque desarmado. Qualquer habilidade que tenha como condição necessária fazer um ataque desarmado, como Cabeçada pode ser usada neste momento. Entretanto, observe que ataques adicionais, como os fornecidos por Trocação, não receberão o bônus em dano de Voadora.

É possível combinar o poder Voadora com Golpe Relâmpago?

Não. A condição necessária para usar Golpe Relâmpago é usar a ação atacar e a de Voadora é usar a ação investida. Não é possível fazer as duas ações ao mesmo tempo.

É possível usar o poder Voadora com a magia *Primor Atlético* com o aprimoramento do salto?

Não. Ao usar este aprimoramento da magia *Primor Atlético*, você não faz uma investida desarmada. Você apenas salta e, se fizer um ataque na mesma rodada, “recebe os benefícios” de uma investida (+2 de ataque em troca de -2 de Defesa). A condição necessária para usar Voadora é fazer uma investida desarmada “de fato”.

Um personagem com a habilidade Autoconfiança soma sua penalidade em Destreza na Defesa, caso possua?

Sim. Autoconfiança substitui apenas o bônus de Destreza por Carisma na Defesa, não a penalidade, caso exista.

Um personagem com a habilidade Espólio pode receber uma arma de adamantite?

Não. O item fornecido por Espólio deve ter preço até T\$ 2.000 e uma arma de adamantite tem seu preço aumentado em T\$ 4.800.

Se um personagem perder o item fornecido pela habilidade Espólio, ele pode escolher/receber outro?

Não, o item é recebido apenas uma vez.

É possível dividir o valor do item fornecido por Espólio em vários itens com valor somado de até T\$ 2.000?

Não. Quando uma habilidade permite escolher mais de um item, ela explica isso (como ocorre com a habilidade Protótipo, do inventor).

Se um personagem com a habilidade Espólio escolher um item com preço menor que T\$ 2.000, ele receberá a diferença de volta?

Não. O valor de T\$ 2.000 é apenas uma referência que determina o limite máximo de preço do item.

É possível juntar as habilidades Espólio e Herança (da origem herdeiro) para receber um item de preço até T\$ 4.000?

Não, cada habilidade fornece um item à parte — o que quer dizer que juntando as habilidades é possível receber dois itens de até T\$ 2.000 cada.

Posso usar Espólio para escolher um item da coluna Riquezas da Tabela 8-3 (no valor de até T\$ 2.000)?

Não, você não pode receber os T\$ 2.000 em dinheiro (mesmo que na forma de riquezas) para gastar mais tarde.

Um personagem pode usar o poder Estrategista em si mesmo?

Não. Quando um efeito menciona apenas “aliados”, ele só afeta aliados, mas não o personagem que usa o poder. Quando um poder também afeta o usuário, ele mencionará “você”.

É possível acumular os PM temporários fornecidos pelo poder General?

Não. PM temporários só são cumulativos quando as fontes que os fornecem o são, mas habilidades iguais (a mesma habilidade) não são.

É possível usar Inspirar Glória em si mesmo?

Não. Quando um efeito menciona apenas “aliados”, ele só afeta aliados, mas não o personagem que usa o poder. Quando um poder também afeta o usuário, ele mencionará “você”.

Quantas vezes um aliado pode usar o resultado do teste de um personagem usando o poder Liderar pelo Exemplo?

Somente uma vez. Esta habilidade é um tanto incomum; ela não possui uma condição necessária para o nobre utilizá-la (ele pode ativá-la em qualquer momento em seu turno), mas sim para seus aliados fazerem-no. Por isso, pela duração da habilidade, sempre que o nobre “passar em um teste”, cada aliado pode usar aquele resultado uma vez cada (e só uma vez).

E se o personagem que está usando Liderar pelo Exemplo passar em mais testes de perícia enquanto a habilidade durar?

Cada aliado poderá usar ele mesmo cada resultado uma vez.

Se o personagem ativar Liderar pelo Exemplo mais vezes em seu turno, pagando os PM necessários, os aliados poderão usar o mesmo resultado mais vezes também?

Não. Como habilidades iguais não se acumulam, ativar este poder várias vezes no mesmo turno não teria efeito. Cada resultado ainda poderia ser usado apenas uma vez por cada aliado, não várias vezes por cada.

Devotos de Lena violam suas Obrigações & Restrições ao usar o poder Palavras Afiadas?

Não. Devotos de Lena nunca são impedidos de causar dano não letal.

Devotos de Marah violam suas Obrigações & Restrições ao usar o poder Palavras Afiadas?

Sim. Apesar do tema do poder, Palavras Afiadas causa dano, algo que devotos de Marah não podem fazer.

O poder Palavras Afiadas tem efeito em criaturas incapazes de se comunicar com o personagem?

Não; a criatura precisa entender o que está sendo dito para que Palavras Afiadas tenha efeito.

Qual a duração da condição apavorado causada por Palavras Afiadas?

Quando nada é dito em contrário, uma condição dura até o fim da cena (*Tormenta20*, p. 393).

O que acontece se uma criatura que se rendeu pelo efeito de Palavras Afiadas for atacada pelo personagem ou seus aliados?

A critério do mestre, ela pode voltar a lutar ou ficar apavorada e tentar fugir.

Como funciona o Limite de Gasto de PM de habilidades como Gritar Ordens, que são limitadas pelo nível e por outro fator, como o bônus de um atributo, ao mesmo tempo?

Nestes casos, usa-se o menor dos limites.

Se um personagem devoto de uma divindade que não tem paladinos se tornar um paladino, ele pode escolher se tornar um paladino do bem?

Sim, mas isto não fará dele um paladino da divindade da qual o personagem é devoto, nem lhe dará poderes concedidos adicionais. Alternativamente, ele pode trocar sua devoção para uma das divindades que aceita paladinos.

Um personagem com a habilidade Código do Herói pode usar a perícia Enganação para outras coisas, como a ação fingir?

Sim; ele só não pode mentir, trapacear ou roubar.

Um personagem com a habilidade Código do Herói pode se beneficiar de magias de ilusão?

Sim; ele só não pode mentir, trapacear ou roubar.

O poder Virtude Paladinesca: Compaixão muda a perícia usada para atacar ao usar a habilidade Cura pelas Mãos para causar dano em mortos-vivos?

Não; a perícia usada ainda é Luta, apenas o alcance muda.

Um personagem com o poder Aura de Cura pode escolher não se curar, como faz com aliados?

Não. Ele só pode escolher quais aliados irá curar ou não, mas sempre cura a si mesmo.

Um paladino do bem pode usar Julgamentos Divinos mesmo sem ter uma divindade?

Sim; ser devoto não é um requisito para adquirir e usar poderes de julgamento.

Em que momento uma criatura que seja alvo do poder Julgamento Divino: Autoridade deve cumprir a ordem? Quando é dada ou só no seu turno?

O alvo obedece à ordem na primeira oportunidade possível (geralmente, isso será no seu próprio turno, a menos que a ordem possa ser executada como uma reação).

O alvo de um Julgamento Divino: Autoridade pode fazer algo antes de cumprir a ordem, como atrasar sua ação?

Não. O alvo do poder deve obedecer à ordem na primeira oportunidade possível, usando sua primeira ação do tipo adequado. Em outras palavras, até obedecer à ordem as únicas ações possíveis para o alvo são reações.

É possível acumular PM temporários de vários ataques contra uma criatura marcada pelo poder Julgamento Divino: Iluminação?

Não. PM temporários só são cumulativos quando as fontes que os fornecem o são, mas habilidades iguais (a mesma habilidade) não são.

O poder Virtude Paladinesca: Caridade pode reduzir os custos de magias aprendidas com o poder Orar?

Sim. Este poder reduz o custo de habilidades e magias são habilidades.

Égide Sagrada diz que “até o fim da cena, aliados adjacentes recebem bônus na Defesa”. Isto quer dizer que após receber o bônus, eles podem se afastar (pois o bônus dura pela cena)?

Não. Quer dizer que durante aquela cena, aliados recebem o bônus se estiverem adjacentes. (Caso se afastem, perdem o bônus, mas caso retornem, o recuperam.)

Ao contrário de efeitos que têm como alvo criaturas adjacentes (ou em um determinado alcance), Égide Sagrada não tem alvos. Ela concede um bônus a todos os aliados enquanto eles estiverem adjacentes ao personagem.

Origens

Não achei todas as descrições de itens e animais fornecidos por origens! Onde elas estão?

Nem todos os itens e animais fornecidos pelas origens têm descrição. Alguns deles são apenas cosméticos e existem para ajudar a compor o personagem — afinal, que benefícios um taverneiro teria por ganhar um pano sujo? Mas, em termos de interpretação, alguns deles podem render boas cenas, como um bardo de origem acólito (como um cantor de coral) que possui um traje de sacerdote e tenta passar a imagem de bom moço (ou a perna em devotos).

É possível trocar itens fornecidos por origem por dinheiro e usar o valor na compra de outros itens do capítulo Equipamentos durante a criação do personagem?

Não. Entretanto, a critério do mestre um personagem pode vender seus itens iniciais (pelo valor padrão de 50% do preço) e usar o dinheiro para comprar outros itens iniciais.

É possível se tornar treinado na mesma perícia duas vezes (por origem e classe) para aumentar o bônus de treinamento?

Não. Um personagem ou é treinado em uma perícia, ou não é. Não há como ser treinado mais de uma vez.

Se uma origem fornece um poder de combate, é possível escolher dois poderes com este benefício?

Não. Cada benefício de origem só pode ser escolhido uma vez.

É possível adquirir o poder único de uma origem mais tarde, ou este poder só pode ser escolhido no 1º nível?

Cada poder único de origem só pode ser escolhido no momento da criação do personagem. Entretanto, a critério do mestre, um personagem pode adquirir o poder único de sua origem após o 1º nível como um poder de destino.

O poder Palpite Fundamentado pode substituir testes de perícias do tipo “somente treinada”?

Sim, desde que a perícia substituída seja baseada em Inteligência ou Sabedoria.

Se um personagem recebe uma arma exótica como parte de seu equipamento inicial (como, por exemplo, pela origem gladiador), ele recebe proficiência com ela?

Não. Receber a arma como parte do equipamento não concede proficiência automática. O personagem precisa obter a proficiência normalmente.

Se um personagem escolher o poder Herança duas vezes, ele pode receber dois itens de até T\$ 1.000 cada?

Não; o personagem recebe apenas um item, de até T\$ 2.000.

É possível escolher vários itens com preço somado de T\$ 1.000 com o poder Herança?

Não; o poder fornece apenas um item.

Se escolher um item de menos de T\$ 1.000 para o poder Herança, o personagem recebe a diferença em tibraes?

Não, o personagem recebe apenas um item, com valor de até T\$ 1.000.

— *Que revoltante, não estou acostumado a isto; você não pode me dizer tantos nãoos!*

Filinnius de Pappais, herdeiro contrariado.

Os T\$ 100 das mercadorias iniciais recebidas por um personagem com a origem mercador representam seu valor total ou preço de venda?

Este valor representa o preço de venda das mercadorias. Entretanto, a critério do mestre, o personagem pode tentar vender essas mercadorias por um valor maior usando barganha ou alguma habilidade relacionada.

Um personagem com a origem mercador pode escolher as mercadorias que receberá, optando por equipamentos, por exemplo?

Não. Estas mercadorias representam bens com valor comercial, mas sem uso prático para um aventureiro.

O poder Mochileiro também evita a redução de deslocamento por usar armadura pesada?

Não, este poder evita apenas a redução de deslocamento por carga pesada.

O poder Quebra-galho permite comprar matéria-prima para fabricar itens?

Não. Este poder permite apenas comprar itens prontos.

Um personagem com a origem estrangeiro pode escolher um item de *Império de Jade* como seu item estrangeiro?

Para efeitos deste benefício, um item ser “estrangeiro” não tem efeitos mecânicos, apenas cosméticos. Entretanto, a critério do mestre, o personagem poderia escolher itens de outras regiões de Arton, como Império de Jade ou Reinos de Moreania.

Deuses

O que significa “deus do bem” e “deus do mal”?

Deuses do bem e do mal são apenas expressões descritivas, sem efeito em regras, e dependem muito da forma como uma divindade em particular é vista pelas pessoas de um determinado grupo. Porém, quando figuram em algum efeito de jogo (como nos encantos *profano*, *sagrado*, *abençoado* e no item *caveira maldita*) deuses do bem se refere a deuses que canalizam apenas energia positiva e deuses do mal a deuses que canalizam apenas energia negativa.

Existe algum custo para um personagem não clérigo, druida ou paladino se tornar devoto?

Não, basta escolher ser devoto (e estar na lista de devotos da divindade escolhida).

O que ocorre se um devoto deixar de seguir as Crenças e Objetivos de sua divindade com frequência?

Desde que o personagem obedeça às Obrigações & Restrições de sua divindade, em termos de regras não há penalidade ou punição por ignorar as Crenças e Objetivos. Entretanto, a critério do mestre, isso poderá ter impactos dentro da história.

Embora apenas as Obrigações & Restrições tenham um “efeito em regras”, isso não significa que outros comportamentos de um devoto não tenham efeito no mundo e na história. Ser um devoto é uma escolha do personagem e, se ele constantemente deixar de seguir as Crenças e Objetivos de sua divindade, isso é um indicativo de que sua fé não é forte o suficiente para que ele continue sendo um devoto.

É possível deixar de ser devoto de uma divindade, tornar-se devoto (no caso de um personagem não devoto) ou trocar de divindade? Se sim, como fazer isso?

Sim. Entretanto, abandonar, adotar ou trocar de fé em geral representa uma grande transformação na vida de um personagem e, em um mundo com deuses tão ativos quanto Arton, nunca é algo trivial. Um personagem sempre pode escolher abandonar sua divindade, mas se tornar devoto ou trocar de divindade exige circunstâncias mais elaboradas. O mestre tem a palavra final sobre as circunstâncias em que isso pode ocorrer mas, em geral, isso deve ser parte de um evento dentro da história ou ser feito no tempo livre entre aventuras.

Um personagem devoto precisa ter seu símbolo sagrado sempre à mostra?

Não; apenas estar de posse do símbolo é suficiente.

É possível lançar magias que canalizam energia contrária à da divindade do devoto?

Sim; sua divindades determina apenas que energia você usa com poderes como Canalizar Energia e Expulsar/Comandar Mortos Vivos. Um devoto de uma deusa como Tenebra pode usar *Curar Ferimentos* sem nenhum problema ou consequência.

Como funciona o Limite de Gasto de PM para magias lançadas por poderes concedidos?

Poderes concedidos seguem as mesmas regras de limite de PM de habilidades em geral. Se o poder concedido foi obtido como uma habilidade de classe, seja como os poderes concedidos recebidos por clérigos, druidas e paladinos ou como um poder adquirido com um poder de classe, o limite de PM será o nível da classe correspondente. Se o poder foi obtido de outra forma (como o poder concedido recebido por um personagem ser devoto), o limite será o nível de personagem.

Imunidade a efeitos de encantamentos ou mentais evita que um devoto de Aharadak fique fascinado no início da cena como parte de suas Obrigações & Restrições?

A condição fascinado imposta pelas Obrigações & Restrições de Aharadak não é um efeito de encantamento, mas é um efeito mental (e é prevenida por imunidade a este tipo de efeitos). Entretanto, aceitar o preço de ser fascinado é parte das Obrigações & Restrições dos devotos de Aharadak; um personagem que se valha de sua imunidade para evitar este efeito estará descumprindo sua parte na barganha com o Deus da Tormenta.

É possível ser um golem sem rosto para driblar as Obrigações & Restrições de Azgher?

Não. Azgher sempre sabe o que é o rosto de uma criatura e se ele está coberto ou não, mesmo que ela mesma e/ou seu jogador não saiba. Nada escapa aos olhos daquele que tudo vê!

O que é uma “habilidade que aumenta dano não letal”?

Qualquer habilidade que aumente o dano não letal causado por alguém. Se um aliado recebeu o aumento, mas causou apenas dano não letal ou nem causou dano, não há problema.

Efeitos que causam “perda de PV” violam as restrições de Lena?

Sim; causar perda de pontos de vida diretamente também não é tolerado por Lena.

Um devoto de Marah pode causar dano a objetos soltos?

Sim. A restrição imposta aos devotos de Marah se refere a causar dano ou condições a criaturas apenas.

Devotos de Marah podem usar a manobra desarmar e quebrar contra seus inimigos?

Sim, estas manobras podem ser realizadas por devotos de Marah.

Esta resposta é uma correção da versão 1.0, após Marah nos esclarecer o que exatamente ela deixa ou não seus devotos fazerem...

Devotos de Marah podem lançar a magia *Despedaçar* contra armas carregadas ou portadas por seus inimigos? E outros objetos?

Destruir armas e outros objetos usados para causar violência (como ácidos ou granadas) é sempre do agrado de Marah. Objetos de proteção, como escudos, não podem ser destruídos (isto seria promover violência). Situações como romper os grilhões que prendem alguém são sempre permitidas. Em caso de dúvida sobre se destruir algo causa violência ou não, o mestre decide.

Substituir Carisma por outro atributo em um teste de perícia evita a penalidade em perícias baseadas em Carisma sofrida por devotos de Nimb?

Sim, pois a penalidade não visa perícias originalmente baseadas em Carisma e por isso precisa que Carisma seja usado de fato para ser aplicada.

Em termos descritivos, isso quer dizer que ao usar seu intelecto, ao invés de seu magnetismo pessoal, para influenciar uma interação diplomática, os aspectos negativos da loucura de um devoto de Nimb não são percebidos (e se o resultado do teste for muito alto, pode mesmo parecer que por detrás de sua loucura esconde-se alguém genial).

Devotos de Oceano podem usar lanças montadas?

Não. A restrição de armas de devotos de Oceano não fala em armas como lanças, mas sim especificamente a lança.

Devotos de Oceano podem usar armaduras de material especial?

Nenhum dos materiais especiais descritos no livro básico de *Tormenta20* conta como couro, por isso devotos de Oceano não podem usar armaduras destes materiais. Entretanto, futuros materiais podem ser compatíveis com esta Obrigação & Restrição.

Se um devoto de Sszzaas jurar a ele que vai trair alguém hoje e não trair ninguém, ele terá traído alguém e ninguém ao mesmo tempo?!?

Uma traição só atende às Obrigações & Restrições se for bem-sucedida. Se o personagem de fato conseguir enganar Sszzaas, ele terá cumprido com sua obrigação.

Como não possuem pele, golens e osteons conseguem driblar as Obrigações & Restrições de Tenebra?

Não, pois Tenebra não requer apenas que a pele do devoto não seja exposta ao sol. Ela também demanda que seus devotos não sejam tocados por Azgher (o sol), seu odiado rival.

O que exatamente é o “modo de vida duyshidakk” citado nas obrigações de Thwor?

O que define os duyshidakk é o movimento; suas cidades estão em constante reconstrução. Uma estrutura que pareça sólida pode não mais existir ou ser algo completamente diferente no dia seguinte. Quase ninguém tem residência fixa, grandes comunidades parecem labirintos caóticos.

Os duyshidakk não acreditam em dinheiro ou na propriedade; tomam o que precisam uns dos outros, dão e recebem presentes, estabelecendo hierarquia por meio da força.

Muitos duyshidakk ainda planejam invadir o Reinado para cumprir a visão do deus Thwor, “O Mundo Como Deve Ser”, essencialmente Arton tomado por caos e anarquia onde nenhum povo ou raça seja capaz de oprimir os outros.

Toques Finais

É possível recuperar mais que o triplo de seu nível em pontos de vida e/ou de mana?

O multiplicador máximo obtido por condições de descanso é o triplo de pontos de vida e mana. Entretanto, efeitos como os de alimentos ou o uso da perícia Cura para cuidados prolongados podem aumentar esse multiplicador.

Existe diferença entre efeitos que falam em “curar” ou “recuperar” pontos de vida?

Não. Ambos são a mesma coisa, tanto em regras, quanto descritivamente.

Raças pequenas não recebem mais bônus de ataque e Defesa?

Não. Raças de tamanho diferente de Médio recebem apenas os modificadores listados em *Tormenta20*, p. 107.

É possível determinar a altura de uma criatura ou objeto conforme sua categoria de tamanho?

Geralmente, a descrição de uma criatura ou objeto apresentará suas dimensões aproximadas. Como regra geral, considere que um objeto tem uma altura equivalente ao lado da área que ele ocupa. Assim, um objeto Enorme, que ocupa uma área de 4,5 m x 4,5 m, terá 4,5 m de altura.

Qual é a longevidade das raças que não têm longevidade descritas no *Tormenta20*?

Para sílfides, golens e osteons use a mesma longevidade de elfos. Estas três raças envelhecem mais lentamente, e não possuem longevidade máxima, podendo viver para sempre. Para as demais raças não listadas, use as idades iniciais e categorias de envelhecimento de humanos.

Existem modificadores de idade para personagens crianças e adolescentes?

Não. As regras básicas de *Tormenta20* assumem que todos os aventureiros serão adultos ou, pelo menos, jovens.

Jogadores interessados em personagens crianças e adolescentes podem consultar a matéria sobre esse assunto na Dragão Brasil 153.

Pontos de vida e de mana temporários de habilidades iguais (a mesma habilidade) são cumulativos?

Não, a menos que a habilidade diga especificamente que são cumulativos. Entretanto, PV e PM temporários de habilidades diferentes se acumulam.

Capítulo 2: Perícias e Poderes

Perícias

Ter um modificador de Inteligência negativo diminui o número de perícias treinadas?

Não; um personagem recebe perícias extras em número igual a seu bônus de Inteligência, mas não perde perícias por ter uma penalidade neste atributo.

Ao usar efeitos que substituem o uso de uma perícia por outra, é possível substituir perícias que requerem treino se você não é treinado?

Sim; você não precisa ser treinado na perícia que está sendo substituída. Entretanto, se um uso em particular daquela perícia exigir treinamento, você só poderá usá-lo se for treinado na perícia que está usando em substituição.

Rastrear é um uso de Sobrevivência que requer treinamento. Um personagem pode usar uma habilidade para substituir Sobrevivência por outra perícia, mas só poderá rastrear se for treinado nesta outra perícia.

É possível usar uma perícia para ações diferentes das apresentadas em sua descrição?

Sim. Os usos apresentados na descrição de cada perícia são suas ações mais comuns. Perícias podem ter outros usos, seja para resolver efeitos que peçam testes de perícias específicas, ou para resolver outras ações relacionadas ao tema da perícia. O mestre tem a palavra final sobre qual perícia é usada em cada situação, usando a Tabela 5-1: Dificuldades (*Tormenta20*, p. 212) como base para estimar a CD do teste.

É possível usar Acrobacia para escapar da condição agarrado?

Não. Acrobacia permite escapar de amarras e outras restrições semelhantes e inanimadas. Escapar da condição agarrado é mais uma questão de habilidade de combate do que de capacidade acrobática.

Se um personagem tentar levantar rapidamente usando Acrobacia e falhar no teste, ele pode se levantar normalmente com uma ação de movimento?

Sim; falhar no teste não tem consequências, exceto por perder a oportunidade de se levantar como uma ação livre naquela rodada.

Criaturas Minúsculas podem fazer testes de Acrobacia para passar por espaço apertado?

Não, criaturas Minúsculas já pertencem a menor categoria de tamanho existente e não têm como passar por espaços ainda menores.

Embora “Minúsculo” seja a menor categoria de tamanho existente, isso é uma abstração para simplificar os diferentes tamanhos em jogo. O mestre pode permitir que criaturas Minúsculas usem

Acrobacia para passar por espaços menores. Lembre-se, entretanto, que esta não é uma habilidade mágica, mas sim um treinamento em se contorcer e se mover por espaços bastante apertados. O quão menor é o espaço que uma criatura Minúscula ocupa é uma questão de bom senso.

Usar Adestramento para comandar animal deve ser feito no início do turno, como outros aliados?

Sim, o teste de Adestramento é apenas um requisito adicional para passar aliados não inteligentes. As outras regras de aliados ainda precisam ser seguidas.

Se um personagem falhar em um teste de Atletismo para corrida duas vezes, fica exausto?

Sim. Condições causadas por perícias são cumulativas, a menos que descrito o contrário (como em Intimidação para assustar).

O que ocorre se um personagem tentar saltar, usando Atletismo, além de seu deslocamento?

Independentemente do resultado do teste de Atletismo, a distância máxima que um personagem pode saltar, em cada salto, é limitada à distância máxima que ele poderia percorrer usando seu deslocamento normal.

Saltar não permite que um personagem “aumente” seu deslocamento, apenas permite que ele ignore obstáculos ou alcance lugares mais altos. Se um personagem com deslocamento 9 m fizer um salto longo como parte de uma ação de movimento para andar, mesmo que o resultado de seu teste permita que ele salte mais de 9 m, ele ainda percorrerá apenas 9 m com esse salto.

Ter um vínculo mental com uma montaria elimina a necessidade de testes de Cavalgar para conduzir se o personagem não for treinado nesta perícia?

Não. Testes para conduzir são feitos em situações adversas e ter vínculo com o animal não elimina sua necessidade.

É possível usar a perícia Diplomacia para mudar atitude contra os personagens de jogadores?

Sim. *Tormenta20* é um jogo de interpretação onde, inclusive, o uso de Diplomacia para evitar hostilidades é o foco de alguns personagens, como devotos de Marah.

Tenha em mente que perícias “sociais”, como Diplomacia e Intimidação, não permitem controlar as ações de outra criatura, apenas influenciá-las. As interações geradas por estas perícias podem se tornar desafios interessantes e gerar ótimas oportunidades de interpretação, mas não significam que os jogadores perdem o controle de seus personagens.

É permitido fazer vários testes de Furtividade para esconder-se na tentativa de obter o melhor resultado, já que este uso é uma ação livre?

Não, pois o teste para esconder-se é um teste oposto, resistido pela Percepção das criaturas capazes de notar o personagem. Uma vez feito o teste, o personagem só poderá rolar novamente se tiver uma habilidade que permita isso, como o poder Sortudo.

Mas e se o personagem tiver tempo para se esconder antes das criaturas chegarem?

Neste caso, o teste é feito na primeira oportunidade que as criaturas teriam de notar o personagem. A critério do mestre, entretanto, um personagem com tempo para se esconder pode receber um bônus representando uma condição favorável.

Se as criaturas demorarem a chegar, o personagem pode mudar de lugar e fazer outro teste de Furtividade?

Sim, mas na prática isso não fará diferença, porque o teste só será feito quando as criaturas chegarem.

No caso acima, o personagem poderia usar habilidades enquanto espera, para auxiliar o próprio teste?

Sim, ele pode usar o que quiser. Entretanto, observe que algumas coisas podem fazer com que as criaturas possam ouvir o personagem mesmo antes de chegarem (conforme o caso, sem nem precisar fazer qualquer teste). Lançar uma magia, o que requer o uso de palavras, por exemplo, pode acarretar isso.

Lançar uma magia com o poder Magia Discreta conta como uma ação chamativa para efeitos de Furtividade?

Não. Entretanto, Magia Discreta “esconde” somente o ato de lançar a magia; o efeito da magia em si continua sendo chamativo e, dependendo da magia, pode revelar a posição do personagem. O mestre tem a palavra final se o efeito de uma magia pode contar como uma ação chamativa ou não.

Fazer um ataque à distância conta como uma ação chamativa para efeitos de Furtividade?

Sim. Entretanto, o mestre pode levar em conta fatores como a distância do ataque, o tipo de arma utilizada (uma besta é muito mais discreta que um mosquete, por exemplo) e outros barulhos e distrações no ambiente.

Se um personagem que já está escondido quiser se mover furtivamente, ele ainda precisa de camuflagem ou cobertura?

Via de regra, sim. Porém, situações especiais podem eliminar essa necessidade. Por exemplo, um personagem escondido pode se aproximar furtivamente pelas costas de um guarda que passou por ele e seguiu em frente, fazendo sua ronda. O mestre sempre tem a palavra final sobre se uma situação é adequada para eliminar a necessidade ou não.

Receber um bônus em Iniciativa no meio de um combate pode alterar a ordem de iniciativa de um personagem?

Não. Assim como outros testes, uma vez que o teste de Iniciativa para agir tenha sido feito, modificadores em Iniciativa não alteram o resultado retroativamente.

É possível usar Intimidação para assustar várias criaturas com apenas um teste?

Não, este uso de Intimidação afeta apenas uma criatura.

É possível usar Intimidação para coagir várias criaturas com apenas um teste?

Não, este uso de Intimidação afeta apenas uma criatura.

É possível usar Intimidação contra um alvo que já esteja hostil?

Sim, ambos os usos de Intimidação (assustar e coagir) podem ser tentados contra uma criatura hostil.

Observe que coagir demora 1 minuto (10 rodadas), o que torna seu uso difícil em combate. Além disso, tentar influenciar uma criatura hostil é um exemplo de condição desfavorável (Tormenta20, p. 213); o que pode gerar, à critério do mestre, uma penalidade no teste de Intimidação.

A condição abalado causada por um teste de Intimidação para assustar se acumula com outros efeitos que deixem a criatura abalada?

Sim. O parêntesis na perícia que diz que a condição abalado causado por ela não é cumulativa se refere apenas a usos repetidos da própria perícia.

O que exatamente acontece quando um personagem gasta um dia inteiro fazendo um teste de perícia, como usar Investigação para obter informação?

O personagem passa todo este tempo se dedicando para executar a ação em questão, e não pode executar outras tarefas ou atividades complexas. A critério do mestre, ele ainda pode realizar ações simples, rápidas ou diretamente relacionadas à ação principal. Por exemplo, se estiver tentando obter informações e descobrir que está sendo perseguido por inimigos, o personagem pode fazer testes para se esconder, usar habilidades para despistá-los (como a magia *Invisibilidade*), conversar com a guarda local para pedir ajuda etc. Mas não pode preparar uma emboscada complexa que resulte em um combate, ou passar uma hora usando o poder Celebrar Ritual. Em caso de dúvida se algo é rápido e simples o suficiente para ser feito durante o dia, o mestre decide.

A perícia Misticismo funciona igualmente para itens arcanos e divinos?

Sim, apenas a perícia Religião está limitada a identificar apenas itens divinos.

Ao usar Misticismo para detectar magia, é possível identificar a localização da aura detectada?

Não, o personagem sente apenas a presença da aura (se ela estiver em alcance curto) e sua intensidade. Para saber a localização exata da aura, é necessário usar outros recursos, como a magia *Visão Mística*.

É possível escolher 10 em teste de Ofício para fabricar? Como lidar com isso em períodos entre aventuras?

Sim, mas não deve haver pressão para realizar a tarefa, como o normal.

Períodos entre aventuras normalmente não envolvem perigos e pressões, mas ainda é possível que esses problemas ocorram. Por exemplo, um armeiro fazendo uma armadura pode ser abordado por um cliente rico e poderoso que exige que ela seja sua e que deixa claro que se não for atendido agirá em represália, ou um alquimista fazendo suas poções pode ter seu laboratório constantemente atacado por ladrões que acreditam que ele sabe fazer ouro (o que pode envolver um combate rápido durante o período de fabricação ou ser resolvido com um perigo complexo).

É possível usar habilidades que afetam testes em um teste de Ofício para fabricar?

Sim. Se a habilidade afeta um teste, ela sempre pode ser usada para afetar um teste simples (mesmo que seu tempo de execução seja alongado).

E se a habilidade que afeta o teste tiver uma duração menor que o tempo necessário para realizar o teste?

Neste caso, o personagem deve usar a habilidade tantas vezes quanto necessário para cobrir todo o período de realização do teste.

Como habilidades que afetam testes e têm duração de uma cena afetam testes de Ofício para fabricar (ou outros testes de longa duração)?

Neste caso, o mestre determina se a ação é realizada em uma cena ou não. Se forem necessárias mais de uma cena, o personagem deve usar a habilidade uma vez a cada cena, até terminar a ação.

É possível fabricar vários itens juntos com um único teste de Ofício e considerar seu valor total para determinar o tempo de fabricação?

Não, cada item deve ser fabricado separadamente.

Qual o tempo de fabricação e valor de conserto de itens sem preço e sem uma fórmula para calculá-lo, como itens mágicos?

Considere que o preço destes itens é o triplo de seu custo. Por exemplo, fabricar um *chapéu do disfarce* demora três meses e, para consertá-lo, gasta-se T\$ 1.000.

Como funciona o tempo gasto para realizar uma cerimônia usando Religião para rito?

O mestre decide, de acordo com a cerimônia em questão ou qualquer outro detalhe a seu critério, como a religião envolvida. Uma cerimônia realizada conforme os costumes da igreja de Khalmyr pode levar horas, devido aos rigores e protocolos clericais. Já na igreja de Nimb, você nunca sabe o que esperar. A mesma cerimônia pode levar apenas alguns minutos ou então dias, até mesmo semanas, devido aos procedimentos aleatórios (ou malucos mesmo) adotados pelos clérigos.

Como funciona tentar de novo ao falhar no rito de penitência? É preciso realizar uma nova cerimônia do começo? Só sacrificar mais T\$ basta? Outra missão precisa ser cumprida?

Em caso de falha, uma nova cerimônia deve ser feita do começo. O mestre determina, novamente, se será necessário sacrificar T\$ ou cumprir uma missão sagrada. T\$ sacrificados na cerimônia falha são perdidos e missões cumpridas são desconsideradas.

Posso realizar uma cerimônia de penitência para mim mesmo?

Sim. Mas ainda assim, cabe ao mestre decidir se será necessário sacrificar T\$ ou realizar uma missão sagrada.

Um teste de Fortitude, Reflexos ou Vontade oposto por outra perícia (como Intimidação para assustar ou coagir) conta como um teste de resistência (para fins de habilidades que os afetam)?

Sim; testes destas perícias feitos para evitar ou reduzir um efeito sempre são testes de resistência.

Poderes

Que tipo de fonte de bônus é um poder geral?

Poderes gerais são habilidades, independentemente de como foram obtidos. Para efeitos dependentes de nível (como Limite de Gasto de PM), um poder geral usa o nível da classe em que foi obtido ou o nível de personagem, se foi obtido como uma habilidade racial ou de origem.

Como o poder Arma Secundária Grande interage com o poder Membros Extras?

Arma Secundária Grande permite usar *duas* armas de uma mão, independentemente da quantidade de membros adicionais do personagem.

O poder Ataque Pesado pode ser usado com armas de uma mão empunhadas com as duas mãos?

Não, a condição de uso do poder é atacar com uma arma de duas mãos. Ataque Pesado depende de uma arma realmente pesada para ser utilizado.

Bônus e penalidades em manobras (como por equipamento ou tamanho) se aplicam no teste de manobra feito com Ataque Pesado?

Sim. Bônus e penalidades pertinentes são aplicados normalmente ao teste de manobra, mesmo que ele não seja rolado.

Se o ataque feito com Ataque Pesado foi um sucesso automático (um 20 natural), a manobra também é?

Não. Ataque Pesado aplica o resultado numérico do teste de ataque como resultado numérico do teste de manobra. Eventuais resultados adicionais, como sucessos automáticos, não são aplicados.

Efeitos que aumentam o bônus de Defesa fornecido por escudo (ou por “usar um escudo”) aumentam a RD fornecida pelo poder Bloqueio com Escudo?

Sim.

Ao usar o poder Carga de Cavalaria para continuar se movendo após atacar em uma investida, é possível passar pelo quadrado ocupado pelo inimigo no caminho em linha reta?

Não, e não é necessário. Em uma investida, apenas seu deslocamento deve ser em linha reta, não seu ataque. Desta forma, quando usa Carga de Cavalaria, você pode passar por um quadrado adjacente ao inimigo durante a investida, atacá-lo de lá ao passar e seguir em frente.

É possível usar o poder Combate Defensivo apenas no último ataque ao efetuar múltiplos ataques para receber o bônus em Defesa sem sofrer a penalidade em todos os ataques?

Não. A escolha de ativar este poder é feita ao usar a ação atacar, e isso afeta todos os ataques feitos nesta ação. Entretanto, se o personagem tiver mais de uma ação atacar na rodada (por estar sob efeito da magia *Velocidade*, por exemplo) ele poderá usar Combate Defensivo na última ação atacar da rodada, para evitar a penalidade em seus primeiros ataques.

Em que momento o poder Desarmar Aprimorado deve ser ativado, antes ou depois do resultado do teste para desarmar?

Depois, pois a condição necessária para usá-lo é “desarmar” uma criatura (não é “usar a manobra desarmar”).

É possível usar o poder Disparo Rápido com armas de arremesso (se você puder sacá-las com uma ação livre)?

Sim.

É possível usar Ataque Extra junto com o poder Disparo Rápido?

Não. Ataque Extra tem como condição necessária gastar a ação atacar e Disparo Rápido tem como condição necessária gastar uma ação completa.

Uma arma aumentada tem alcance maior?

Não, o alcance do ataque é determinado pelo tamanho da criatura, não da arma (*Tormenta*20, p. 106 e 107).

Poderes de estilo de combate formam um grupo de poderes com regras especiais específicas?

Não. Poderes de estilo são poderes gerais de combate e seguem apenas as regras para habilidades, como qualquer poder. No entanto, eles são escritos de forma que muitos não sejam compatíveis entre si, pois beneficiam formas de lutar distintas.

Por exemplo, Estilo de Duas Armas e Estilo de Uma Arma requerem que você lute de duas formas impossíveis de se conciliar. Não é possível estar ao mesmo tempo com duas e com só uma arma nas mãos, logo é impossível obter os benefícios de ambos simultaneamente.

Então, é possível usar poderes de estilo ao mesmo tempo quando não forem naturalmente incompatíveis?

Sim, mas poucos são compatíveis.

É possível usar ataque desarmado com poderes de estilo (além de Estilo Desarmado)?

Estilo de Arma e Escudo é o único poder de estilo naturalmente compatível com ataques desarmados.

Um personagem com o poder Estilo de Arma e Escudo precisa empunhar/atacar com uma arma em seu turno para receber o bônus em Defesa?

Não; apenas usar um escudo já basta.

É possível usar o poder Estilo de Arremesso para sacar uma arma de ataque corpo a corpo arremessável como ação livre?

Sim.

Se um personagem usar Estilo de Arremesso para sacar uma arma de ataque corpo a corpo arremessável, ele é obrigado a arremessá-la?

Não; o personagem pode escolher o que quer fazer, da mesma forma que faria se tivesse sacado a arma com uma ação de movimento sem usar o poder.

Quantos ataques, e com quais penalidades, um personagem com os poderes Ambidestria e Estilo de Duas Armas pode fazer?

Ele pode fazer dois ataques sem penalidades pelo ataque adicional.

É possível usar o poder Estilo de Duas Armas com uma arma e um escudo?

Não, este poder só pode ser usado com duas armas convencionais (como uma espada longa e uma espada curta).

Se um personagem tiver ações adicionais e usar Estilo de Duas Armas mais de uma vez no mesmo turno, a penalidade se acumula?

Não. Habilidades iguais não se acumulam.

O poder Estilo de Duas Mãos pode ser usado com armas de uma mão empunhadas com as duas mãos?

Sim. O benefício deste poder depende de como a arma é empunhada, e não se ela é efetivamente uma arma de duas mãos.

Um personagem com o poder Estilo de Uma Mão precisa atacar em seu turno para receber o bônus em Defesa?

Não. Empunhar uma arma em uma mão e nada na outra já basta.

Um personagem pode lutar com outro estilo e mudar de arma ou estilo no fim de seu turno para receber o bônus em Defesa por Estilo de Uma Mão?

Sim, desde que tenha ações suficientes para sacar, guardar ou mudar de arma.

O poder Proficiência (armas de fogo ou armas exóticas) se aplica para todas as armas do grupo correspondente, ou apenas para uma arma?

Este poder fornece proficiência em todas as armas do grupo escolhido.

Um personagem com o poder Quebrar Aprimorado pode fazer um ataque extra ao quebrar outro tipo de item, que não uma arma?

Não. A condição necessária para fazer um ataque adicional com este poder é quebrar uma arma.

É possível fazer mais de um ataque com Trespasar, se os ataques adicionais também reduzirem os inimigos a 0 PV ou menos?

Sim; a condição necessária para usar Trespasar é fazer um ataque que reduza os PV do alvo a 0 ou menos. Você pode usá-lo toda vez que isto ocorrer em seu turno.

É possível usar Trespasar fora do próprio turno, como após usar Ataque Reflexo?

Não. Usar Trespasar requer o gasto de uma ação livre, o que só pode ser feito no próprio turno do personagem.

O poder Acrobático ignora testes de Acrobacia para fazer investida sobre gelo ou piso molhado?

Não, o poder Acrobático somente ignora a redução de deslocamento e a impossibilidade de se fazer investidas em terrenos difíceis, não outros efeitos semelhantes.

Um personagem com o poder Ao Sabor do Destino pode usar a magia *Arma Mágica* sem perder os benefícios deste poder?

Sim; a magia *Arma Mágica* faz a arma ser considerada “mágica”, mas não a transforma em um item mágico.

O poder Aparência Inofensiva se aplica contra ações hostis que não sejam ataques?

Não, o poder se aplica somente contra ataques. Ações como lançar uma magia, usar a perícia Intimidação etc, podem ser executadas sem problemas.

É possível usar Foco em Perícia em testes de resistência?

Sim. Em *Tormenta20*, Fortitude, Reflexos e Vontade são perícias. O fato de serem usadas para se fazer testes de resistência não altera este fato.

Um personagem com o poder Lobo Solitário precisa se afastar de aliados NPC também para se beneficiar deste poder?

Sim.

O poder Vontade de Ferro fornece +1 PM no nível 1?

Não. Até que o personagem alcance o 2º nível, Vontade de Ferro fornece apenas +2 em Vontade.

Aliados NPC podem ser usados para garantir o bônus do poder Torcida?

Sim, mas não concedem seus próprios benefícios enquanto estiverem torcendo.

Um personagem capaz de lançar apenas uma magia cumpre o pré-requisito geral de poderes de magia de “lançar magias”?

Sim. Se um poder de magia tiver um pré-requisito mais específico, isso estará listado em sua descrição (como no poder Escrever Pergaminho, que tem como pré-requisito a “habilidade de classe Magias”).

O poder Celebrar Ritual permite usar mais aprimoramentos que o Limite de Gasto do personagem?

Não, ele apenas dobra o limite de PM do personagem e cobra T\$. De resto, funciona exatamente como Alta Arcana.

Qual a ordem de aplicação de Magia Ilimitada e Celebrar Ritual no Limite de Gasto?

Primeiro dobra-se o limite por Celebrar Ritual, então adiciona-se o modificador de atributo-chave por Magia Ilimitada (*Tormenta20*, p. 394, Fazendo Cálculos). Por exemplo, um clérigo de 8º nível com modificador de Sabedoria +4 teria seu Limite de Gasto aumentado para 20 PM.

Como fica a redução de custo ao usar Celebrar Ritual e Alta Arcana juntos?

Ao final, o custo da magia será reduzido pela metade duas vezes. Por exemplo, um mago de 20º nível pode lançar uma magia que custaria 20 PM por apenas 5 PM (e T\$ 200).

É possível usar o poder Magia Ampliada duas vezes, pagando 4 PM, para aumentar o alcance e dobrar a área conjuntamente?

Sim; efeitos diferentes podem ser usados juntos normalmente.

É possível usar o poder Magia Ampliada duas vezes, pagando 4 PM, para aumentar o alcance duas vezes?

Sim; poderes de magia seguem as regras de aprimoramentos de magia e aprimoramentos que começam com a palavra “aumenta” se acumulam.

É possível usar o poder Magia Ampliada duas vezes, pagando 4 PM, para dobrar a área duas vezes?

Não; apenas aprimoramentos que começam com a palavra “aumenta” se acumulam.

Um personagem que possa lançar magias com atributos-chave diferentes aplica o benefício de Magia Ilimitada a todas elas?

Sim; um mago clérigo, por exemplo, soma seu modificador de Inteligência no limite de PM de suas magias de mago e o modificador de Sabedoria no limite de PM de suas magias de clérigo.

Um personagem que tenha aprendido a mesma magia por duas fontes diferentes (como raça e classe), que determinam atributos-chave diferentes, soma ambos para efeitos do poder Magia Ilimitada?

Não. Se, por exemplo, um qareen escolhe *Luz* como sua magia de Tatuagem Mística (atributo-chave Carisma) e a aprendeu novamente ao se tornar clérigo (atributo-chave Sabedoria), sempre que lançar a magia ele deve escolher se a está lançando como magia arcana ou divina. Desta forma, o atributo-chave aplicado ao seu Limite de Gasto será o adequado à sua escolha (por exemplo, Sabedoria se escolheu lançá-la como magia divina de clérigo).

O poder Afinidade com a Tormenta funciona contra lefou?

Não. Embora tenha “sangue” lefeu, um lefeu não é uma criatura da Tormenta.

Uma criatura que já esteja dentro da área do poder Aura de Medo quando ele é ativado é afetada?

Sim. Estar dentro da área quando o poder é ativado conta como “entrar na área”.

Sair da área do poder Aura de Medo encerra a condição abalado?

Não. Se falhar no teste, a criatura fica abalada até o fim da cena independentemente de para onde vá.

Voltar para a área de Aura de Medo depois de sair pode deixar um personagem que falhe nos dois testes apavorado?

Não. Habilidades iguais (a mesma habilidade) não se acumulam.

Um personagem com o poder Carícia Sombria aprende a magia *Toque Vampírico* automaticamente?

Não, o poder não concede o conhecimento da magia, ele apenas permite aprendê-la como uma magia divina (o que permite que clérigos, por exemplo, possam aprender essa magia arcana e lançá-la como uma magia divina).

Se um personagem com o poder Centelha Mágica adquirir um nível em uma classe com a habilidade Magias, ele pode trocar este poder por outro?

Não. Entretanto, a critério do mestre, isso pode ocorrer se fizer sentido na história.

A arma criada pelo poder Conjurar Arma também é mágica, como o poder?

Sim.

Se um personagem com o poder Escudo Mágico lançar várias magias na mesma rodada, os bônus em Defesa se acumulam?

Não. Habilidades iguais (a mesma habilidade) não se acumulam. Um personagem com Escudo Mágico que lance duas magias na mesma rodada recebe apenas +2 na Defesa, não +4.

Fúria Divina e Fúria são a mesma habilidade?

Não. Embora sejam muito parecidas, além de não possuírem o mesmo nome, elas têm diferenças em seus efeitos.

O poder Kiai Divino maximiza dados de dano adicionais?

Sim; Kiai Divino maximiza todos os dados de dano do ataque, não apenas os da arma.

Um personagem com o poder Liberdade Divina pode usar aprimoramentos ao lançar a magia *Libertação* com este poder?

Sim; o personagem paga 2 PM por uma versão mais limitada do efeito básico da magia, mas não está impedido de usar aprimoramentos.

Se um personagem com o poder Poder Oculto rolar o mesmo atributo duas vezes, os bônus se acumulam?

Não. Habilidades iguais (a mesma habilidade) não se acumulam. O poder permite ser usado mais vezes para que você tente obter o bônus de +4 em atributos diferentes.

Um personagem com o poder Sorte dos Loucos pode rolar novamente o mesmo teste várias vezes, pagando mais PM?

Sim; mas você perde 1d6 PM a cada tentativa falha. Este poder não possui uma condição necessária e por isso não está limitado a ser usado apenas uma vez quando ela ocorre.

Um personagem pode usar o poder Teurgista Místico para aprender *Luz* duas vezes para cumprir os requisitos de magia arcana e divina?

Não, aprender uma magia de outro tipo não muda o tipo de magias que a classe pode lançar. Se um arcanista aprende uma magia divina, ele lança esta magia como arcana. E vice-versa para um clérigo teurgista.

Um personagem multiclasse arcanista e clérigo pode usar ambos os aprimoramentos da magia *Luz*?

Sim, mas somente se ele aprender *Luz* com ambas as classes.

Um personagem com o poder Voz da Civilização pode usar aprimoramentos na magia *Compreensão*?

Não; aprimoramentos só podem ser usados ao lançar uma magia.

É possível recuperar a perda de Carisma causada por adquirir poderes da Tormenta?

Somente com efeitos como *Desejo* e *Intervenção Divina*.

Uma manopla produzida com o poder Armamento Aberrante aumenta o dano desarmado de seu usuário?

Não. A manopla criada por este poder é uma arma normal e não aplica efeitos de habilidades ao ataque desarmado do usuário (nem mesmo o efeito deste poder). Apenas manoplas superiores e mágicas aplicam seus bônus (de suas modificações e encantos) ao ataque desarmado do usuário.

É possível usar o poder Armamento Aberrante para produzir armas reduzidas, aumentadas e gigantes?

Não, só é possível produzir armas adequadas ao tamanho do personagem.

As patas criadas com o poder Membros Extras contam como armas naturais ou ataques desarmados?

Elas contam como armas naturais.

As patas criadas com Membros Extras podem ser usadas para manusear objetos ou como mãos livres para lançar magias?

Não. As patas não possuem a coordenação e motricidade necessárias para lançar magias ou executar outras tarefas igualmente complexas.

As patas de Membros Extras podem ser usadas com a manobra agarrar?

Sim, armas naturais podem ser usadas para realizar manobras e as patas são adequadas para agarrar.

Capítulo 3: Equipamento

Armas

Qual a ação necessária para mudar a empunhadura de uma arma adaptável de uma mão para duas mãos e vice-versa?

Liberar uma mão (empunhando a arma com uma mão) é uma ação livre. Voltar a empunhar a arma com as duas mãos é uma ação de movimento.

Como uma arma adaptável se relaciona com requisitos e efeitos relacionados a armas de uma ou duas mãos?

Uma arma adaptável funciona como uma arma de uma mão ou de duas mãos, conforme estiver sendo empunhada. Entretanto, ela sempre será de um tipo ou de outro, mas nunca de ambos.

Armas de combate corpo a corpo de arremesso contam como armas de ataque à distância para efeitos relacionados a essas armas?

Sim; efeitos relacionados a armas de ataque à distância funcionam normalmente quando estas armas são arremessadas.

É possível arremessar uma arma corpo a corpo que não tenha a habilidade arremessável?

Sim, mas nesse caso ela contará como uma arma improvisada (–5 na jogada de ataque) com alcance curto.

Um personagem usando uma arma de ataque a distância que exija as duas mãos, como um arco longo, pode liberar uma de suas mãos? Como?

Liberar uma mão nesta situação é uma ação livre, enquanto empunhar a arma com as duas mãos é uma ação de movimento.

É possível usar os poderes Ambidestria e Estilo de Duas Mãos ao mesmo tempo com armas duplas?

Não. Uma arma dupla pode ser empunhada como uma arma dupla, ou como uma arma de duas mãos, mas não de ambas as formas ao mesmo tempo.

Posso usar poderes de armas de duas mãos (como Ataque Pesado e Destruidor) enquanto uso uma arma dupla com Ambidestria ou Estilo de Duas Armas?

Não. Enquanto usa uma arma dupla com Ambidestria/Estilo de Duas Armas, você não é considerado usando uma arma de duas mãos (mas sim como usando duas armas).

Que ação é necessária para mudar a empunhadura de uma arma dupla de duas armas para duas mãos e vice-versa?

Mudar de duas mãos para duas armas é uma ação livre. Voltar a empunhar com duas mãos é uma ação de movimento.

Magias e efeitos que tenham como alvo uma arma ou objeto afetam ambas as pontas de uma arma dupla?

Sim. Para todos os efeitos, uma arma dupla é considerada um único objeto. A exceção são aprimoramentos e encantos, onde aprimorar a segunda ponta conta como um item separado, com 50% do custo no caso de efeitos iguais nas duas pontas.

É possível aumentar em mais de três passos o dano de uma arma?

Sim, é possível aumentar os passos de dano de uma arma até o limite de 4d12.

É possível aumentar os passos de dano de dados de dano extras?

Não, apenas o dano básico da arma pode ser aumentado por passos de dano.

Manoplas mágicas aplicam o efeito de magias ao seu ataque desarmado?

Não, manoplas mágicas aplicam apenas os efeitos de encantos ao seu ataque desarmado.

Em Tormenta20, magias que concedem bônus a armas só podem ser usadas em ataques desarmados quando mencionam isso, a exemplo de Armamento da Natureza e Controlar Fogo (somente Chamejar).

Armaduras & Escudos

É possível usar dois escudos, um como arma e o outro para Defesa?

Sim, um personagem pode empunhar dois escudos, mas só poderá se beneficiar do bônus em Defesa de um deles.

Posso colocar e tirar escudos com ações livres se possuir Saque Rápido?

Não. Saque Rápido apenas permite sacar itens mais rápido, não afeta ações gastas para colocar itens. (Sacar um item é retirá-lo de onde está guardado, colocar é “vesti-lo”).

Um escudo pode receber modificações de armas, incluindo os benefícios de materiais especiais para armas?

Não. Escudos não são adequados para se beneficiar de modificações destinadas a armas.

Outros efeitos de armaduras e escudos (além de bônus na Defesa e penalidade por armadura), como os fornecidos por modificações e encantos, se acumulam?

Não; apenas o bônus na Defesa e a penalidade por armadura de armaduras e escudos se acumulam. Demais efeitos seguem a regra geral de acúmulo de modificadores (exceto quando suas descrições dizem o contrário, a exemplo de matéria vermelha).

Usar um escudo leve conta como não usar nada naquela mão, já que ele é preso no braço e deixa a mão livre?

Não. Usar um escudo leve ainda conta como usar um item naquela mão. Ter a mão livre não significa não ter nada naquela mão, apenas que a mão está livre para ser usada para coisas como lançar magias e manusear objetos (exceto armas, no caso do escudo leve).

Compare isto com um personagem usando três anéis mágicos em uma mão. Este personagem não está “usando nada” nesta mão: está usando nada menos que três itens! Porém, está com a mão livre (para manusear qualquer objeto, mesmo armas, lançar magias etc).

Itens e Serviços

Como calcular a CD para resistir a um item alquímico, como uma bomba?

Para itens que permitem um teste de Reflexos para reduzir ou evitar seus efeitos, a CD é 10 + metade do nível do usuário + modificador de Destreza do usuário.

Por que alguns itens têm duas CDs indicadas (por exemplo, a bomba tem CD Des e CD 20)?

A CD indicada ao fim da descrição de itens é a CD do teste de Ofício para fabricá-lo.

Preciso fazer algum teste para arremessar uma bomba no ponto escolhido?

Não, somente gastar a ação padrão para arremessá-la e escolher o ponto, conforme descrito.

É possível comprar um cão de guarda aliado guardião?

Não; todos os animais em Itens e Serviços são aliados do tipo montaria.

Para ter um cão de guarda guardião, é necessário obtê-lo de outras formas (como o poder Companheiro Animal, do caçador).

É possível “comprar” um serviço de magia com aprimoramentos? Quanto custaria?

Sim. O preço para contratar alguém para lançar uma magia (nas circunstâncias descritas no serviço “Magias”, em *Tormenta20*, p. 154) é o quadrado do custo da magia em PM x T\$ 10.

Itens Superiores

Como calcular o tempo para adicionar modificações a um item já pronto?

O cálculo é o mesmo para fabricar um item novo (veja Ofício), mas considere que o “preço” do item é apenas o preço da modificação a ser adicionada. Por exemplo, adicionar a segunda modificação a um item superior com uma modificação (um aumento de T\$ 2.700 no preço do item) demora três meses.

Qual o efeito de modificações em munições?

Uma modificação afeta uma quantidade de 20 munições e fornece o mesmo benefício que forneceria se fosse aplicada à arma de disparo em si. Entretanto, bônus por modificações da arma e de suas munições não se acumulam, pois são bônus de fontes do mesmo tipo (itens).

Se uma arma com a modificação harmonizada trocar de dono, a modificação funcionará para o novo usuário?

Sim. A modificação sintoniza as energias da arma com seu usuário atual, e não com um usuário pré-determinado.

É possível alterar a habilidade para qual uma arma harmonizada foi fabricada?

Não; uma vez que a habilidade seja escolhida, ela não pode ser alterada.

Como se descobre para qual habilidade uma arma foi harmonizada?

Isso pode ser feito com um teste de Ofício apropriado (geralmente, armeiro ou alquimia) para identificar. Itens aprimorados são considerados itens raros ou exóticos, e a CD para identificar um deles é 20.

Uma manopla harmonizada pode reduzir o custo do poder Trocação?

Não. A condição de uso de Trocação é ter acertado um ataque e não fazer um ataque ou usar a ação atacar, como requerido por harmonizada.

Existe algum teste para reduzir o dano causado pelo item alquímico liberado pela modificação injeção alquímica? E para evitar ficar em chamas pelo fogo alquímico?

Não; se o ataque for um acerto, os efeitos do item alquímico (e seu dano) são causados automaticamente.

O poder Saque Rápido permite recarregar uma arma com a modificação injeção alquímica mais rapidamente?

Não. Saque Rápido não afeta esta ação.

O dano da modificação injeção alquímica conta como dados extras ou é considerado um dano separado do da arma? Como resistência a dano é aplicada nesse caso?

O dano conta como dados extras, e qualquer resistência a dano do alvo é aplicada apenas uma vez, ao total de dano causado.

É possível aplicar os poderes Agite Antes de Usar ou Alquimista de Batalha ao dano causado por uma injeção alquímica (no caso de um ácido ou fogo alquímico, por exemplo)?

Não. O efeito da modificação injeção alquímica é parte do ataque, e não conta como usar o item alquímico em questão. Ambos os poderes têm como Condição Necessária usar o item alquímico de fato.

Os valores nas Tabelas 3-6: Custo de Modificações e Tabela 3-8: Custo Adicional de Materiais Especiais são multiplicados por três para determinar o preço de um item?

Sim. Estes valores são os custos de modificações e materiais especiais e não o preço final destes.

Materiais especiais alteram os PV e a RD de um item?

Não. A menos que indicado o contrário na descrição do material, os PV e a RD do item se mantêm os mesmos.

O material original do qual o item é feito limita os materiais especiais que podem ser usados nele?

Não. Um material especial pode ser aplicado a um item de diversas formas; o item pode ser banhado no material, ter partes específicas feitas daquele material etc. A exceção é madeira Tollon, que determina em quais itens pode ser aplicada.

Um item pode receber a modificação banhado a ouro e uma modificação de material especial (banhando o item com ele)?

Sim.

Posso usar madeira Tollon em armas fora da lista mas que tenham partes de madeira?

Não, outras armas, ainda que tenham partes de madeira, não aproveitam os benefícios da madeira Tollon. Outras armas válidas para este material podem ser apresentadas em suplementos (como o cajado de batalha, descrito no *Guia de NPCs*, p. 16).

A modificação material especial diz que se acumula com outras modificações. Isso significa que a redução de custo fornecida por madeira Tollon se acumula com harmonizada?

Não; quando material especial diz que se acumula com outras modificações, isto é uma exceção à regra geral de que modificações não se acumulam (*Tormenta20*, p. 155). A regra que impede reduções de custo de se acumularem (*Tormenta20*, p. 32) é mais específica e continua se aplicando normalmente.

Em Tormenta20, reduções de custo nunca se acumulam, exceto quando a própria fonte que fornece a redução diz que sim (a exemplo de Foco em Magia).

O material especial aço rubi permite que todo o dano causado pela arma ignore resistência a dano?

Sim; todo o dano causado em um ataque com uma arma de aço rubi ignora RD.

A chance de falha imposta por armaduras e escudos de matéria vermelha aumenta a cada ataque que o inimigo realiza?

Não, o que é cumulativo é a chance de falha de uma armadura e um escudo quando ambos possuem esta modificação (10% para armadura leve e escudo e 25% para armadura pesada).

Uma armadura leve de mitral deixa de contar como armadura?

Não, ela recebe apenas os benefícios descritos no material e continua contando como uma armadura de seu tipo (leve ou pesada).

Capítulo 4: Magia

Regras de Magias

O que significa “magias de cura”?

Quaisquer magias que recuperam pontos de vida diretamente, como *Curar Ferimentos* ou *Círculo de Restauração*. Magias como *Crânio Voador de Vladislav* não são magias de cura, mesmo quando usadas em um osteon. Efeitos como *Cura Gentil* não se aplicam a elas.

Magias de cura sem teste de resistência causam dano total em mortos-vivos?

Não; mortos-vivos sempre têm direito a um teste de resistência de Vontade para reduzir o dano de magias de cura à metade, mesmo que isso não conste na descrição da magia. Esta informação foi adicionada em errata ao capítulo Ameaças.

O que significa “magias de dano”?

Quaisquer magias que causam dano diretamente a seus alvos, ou a quem estiver ou entrar em sua área, como *Toque Chocante*, *Bola de Fogo* ou *Muralha Elemental*. Magias que causam dano indiretamente (como *Arma Mágica*) ou convocam um efeito que causa dano ao ser comandado (como *Arma Espiritual* ou *Conjurar Monstro*) etc, não são magias de dano. Efeitos como *Arcano de Batalha* e *Linhagem Dracônica* não se aplicam a elas.

Se houver dúvida sobre se uma magia causa dano diretamente ou não, o mestre sempre tem a palavra final, mas abordaremos magias mais escorregadias mais à frente.

O dano de uma condição em chamas causado por um efeito mágico também é mágico?

Não; estas magias apenas fazem o alvo entrar em chamas. O fogo resultante das chamas é mundano.

O dano causado por criaturas criadas por magias de convocação ou necromancia é mágico?

A menos que indicado em contrário na descrição da magia, o dano causado por essas criaturas também é mágico.

Como funciona a interação entre efeitos que concedem bônus em rolagens de dano e magias de dano recorrente (como *Ferver Sangue*)?

Quaisquer bônus em rolagens de dano são aplicados apenas à primeira rolagem de dano da magia. Por exemplo, um arcanista com o poder Arcano de Batalha que lance *Ferver Sangue* somará seu modificador de atributo-chave no dano inicial da magia, mas não no dano causado nos turnos seguintes.

Como funciona a interação entre efeitos que concedem bônus em rolagens de dano e magias que causam mais de um tipo de dano ao mesmo tempo (como *Lança Ígnea*)?

Quaisquer bônus em rolagens de dano são aplicados uma única vez, divididos entre os tipos de dano seguindo a mesma divisão do dano original da magia. Por exemplo, um arcanista com o poder Arcano de Batalha que lance *Lança Ígnea* dividirá seu modificador de atributo-chave entre os dois tipos de dano causados pela magia ao meio.

Como resolver usos não previstos de magias que, embora sejam imprevistos, não são contrários ao que elas fazem?

De forma geral, uma magia faz aquilo que consta em sua descrição e nada mais. A magia *Bola de Fogo* cria uma explosão de chamas instantâneas, e apenas isso. Não é possível usar essa magia para criar uma área onde todas as criaturas ficam com a condição em chamas, por exemplo. Embora isso possa parecer menos realista, é uma abstração necessária para manter o equilíbrio do jogo.

Porém, às vezes um jogador encontra uma maneira de usar uma magia de forma criativa que não é coberta pelas regras, mas também não vai contra o que parece ser seu efeito. Tais casos ficam a critério do mestre e ele pode determinar se o uso é possível ou não, como será resolvido (se o conjurador terá que fazer algum teste, se uma criatura afetada terá direito a um teste de resistência etc) e quais os resultados exatos da ação. Como regra geral, o mestre pode comparar o efeito pretendido pelo jogador com efeitos de outras magias de mesmo círculo.

Qual a diferença entre aprender e poder lançar uma magia?

“Aprender uma magia” significa adicioná-la à lista de magias conhecidas do personagem. Para lançar essas magias, entretanto, o personagem ainda precisa de alguma habilidade que permita a ele lançar magias, como a habilidade Magias ou o poder Centelha Mágica.

Já “poder lançar uma magia” significa ter a capacidade de lançar a magia em questão, independentemente do personagem ter alguma outra habilidade que lhe permita lançar magias.

Você deve dar atenção a estes termos quando estiver lendo regras e poderes de magia, pois quando eles falam só de uma destas coisas, não estão falando da outra. E vice-versa. Por exemplo, Armaduras e Magia Arcana (*Tormenta20*, p. 161) só diz que você não precisa fazer testes ao usar magias LANÇADAS por poderes (como Magias das Fadas). Você ainda tem que fazer testes ao usar magias que são apenas APRENDIDAS por poderes (como Conhecimento Mágico).

Lançar magias em alvos em movimento (como lançar *Queda Suave* em alguém caindo), requer algum teste adicional?

Normalmente não, especialmente quando este for o padrão da magia. Mas no caso de magias lançadas com o auxílio da ação Preparar, a critério do mestre pode ser necessário fazer algum teste (a escolha dele). Por exemplo, se o mago preparou uma magia para lançá-la contra um alvo voador que está atacando em rasantes e fugindo para o alto na mesma rodada, o mestre pode pedir um teste que achar adequado.

Lançar uma magia sob efeito de uma condição mental exige um teste de concentração?

Não, a menos que o efeito que causa a condição diga o contrário.

Lançar uma magia enquanto se agarra alguém exige um teste de concentração?

Desde que o conjurador tenha uma mão livre, ele pode lançar uma magia enquanto agarra alguém sem necessidade de testes de concentração.

Observe que a criatura agarrada ainda pode tentar atrapalhar o conjurador, preparando sua ação para tentar se soltar do agarramento ou para atacar o conjurador durante o lançamento da magia.

Empunhar um escudo exige um teste para “lançar magia de armadura”, conforme descrito em *Tormenta20*, p.161?

Não, escudos não são armaduras e não fazem com que seja necessário fazer um teste para lançar uma magia arcana. Observe, entretanto, que se o personagem estiver usando armadura, aplicará a penalidade por armadura do escudo na CD deste teste.

Aprimoramentos com requisitos de círculos maiores aumentam o círculo e custo base de uma magia?

Não; requisitos de círculos em aprimoramentos não alteram magias, eles apenas precisam ser cumpridos. O custo base da magia ainda é o mesmo (apenas acrescido do custo do aprimoramento em si) e o círculo também.

Personagens multiclasse cumprem requisitos de círculo em aprimoramentos de magias com qualquer classe conjuradora?

Não; o requisito deve ser cumprido pela classe à qual pertence a magia que será lançada. Por exemplo, um arcanista 5, clérigo 1 só cumpre requisitos de 2º círculo de suas magias de arcanista.

É possível cumprir requisitos de círculo de aprimoramentos em “magias lançadas por poderes”?

Se a magia é lançada por um poder, e não por uma habilidade que concede acesso a círculos de magia (como a habilidade Magias), o personagem não poderá cumprir quaisquer requisitos de círculo (exceto se o poder em questão disser o contrário, como em Flagelo dos Mares).

Em magias como *Arma Mágica*, *Bênção*, *Perdição* e *Oração*, o que é limitado pelo círculo que o personagem pode lançar? O bônus total da magia ou apenas o bônus adicional concedido pelo aprimoramento?

O limite indicado no aprimoramento é para o bônus total concedido pela magia. Assim, o bônus total em ataque e dano concedido por *Arma Mágica* é limitado pelo círculo máximo ao qual o conjurador tem acesso, por exemplo. Ou seja, para fornecer um bônus de +2 com ela, o personagem precisa ter acesso ao 2º círculo de magia.

É possível combinar aprimoramentos dos tipos aumenta e muda?

Sim; mas se a magia modificada pelo aprimoramento do tipo muda não tiver mais uso para o aprimoramento do tipo aumenta, ele não terá efeito. Por exemplo, se *Soco de Arsenal* foi mudado para aumentar seu alcance natural (+1 PM), aumentar o dano da magia em +1d6 (+2 PM) não terá efeito, pois a magia mudada não mais causa dano. Além disso, Truques nunca podem ser usados com outros aprimoramentos.

É possível mover uma criatura convocada por uma magia de convocação para além do alcance da magia?

Sim; o alcance da magia determina apenas onde as criaturas podem surgir.

Um personagem pode controlar uma criatura convocada por uma magia de convocação se não puder vê-la (como em escuridão total)?

Sim, o personagem ainda poderá controlá-la, mas estará limitado ao que pode fazer nestas condições. Por exemplo, para movê-las para perto de um alvo na área de escuridão total, o personagem deve encontrá-lo com um teste de Percepção para ouvir, ou algo assim.

Como efeitos que afetam aliados e inimigos funcionam em criaturas convocadas por magias de convocação?

Elas são afetadas normalmente por estes efeitos, mas algumas podem não ter utilidade para alguns deles. Por exemplo, lançar magias que melhoram testes de ataque em uma criatura convocada por *Conjurar Monstro* não tem utilidade, pois ela causa dano automaticamente, sem fazer testes de ataque.

Em que situações uma magia de área com alcance pessoal afeta, ou não, seu conjurador?

A descrição de cada magia determina se o conjurador é afetado ou não. Para magias benéficas, de forma geral, quando a magia disser que afeta você e seus aliados na área, o conjurador é afetado. Quando disser que afeta apenas seus aliados, não.

Magias que causam dano em área também afetarão o conjurador, a menos que ele esteja fora da área (observe que em alguns casos, como na magia *Mata-dragão*, a área é um cone a partir do conjurador, logo ele pode escolher estar fora da área). Para outros casos, siga a descrição da magia.

É possível lançar magias com alcance de toque em criaturas incorpóreas?

Sim. Embora não possuam corpos físicos, criaturas incorpóreas possuem uma forma energética que é afetada normalmente por magias.

É possível lançar magias em alvos não visíveis passando em um teste de Percepção para ouvir?

Sim, mas apenas se o conjurador tiver linha de efeito até ele. Um alvo invisível percebido com um teste de Percepção para Ouvir é válido. Um alvo não visível por estar atrás de um obstáculo, não.

É possível lançar magias de dano que tenham como alvo “criatura” em objetos?

Como regra geral, não; uma magia lançada num alvo incorreto falha automaticamente. Por exemplo, se lançar *Lança Ígnea de Aleph* em um objeto, a magia falha e o projétil de magma não é disparado. Entretanto, o mestre pode permitir que certas magias sejam lançadas em alvos incorretos, dependendo das circunstâncias e da combinação de magia e alvo.

Construções e veículos contam como objetos para fins de alvo de magia?

Exceto quando indicado em contrário na descrição da magia, estruturas muito grandes e complexas não contam como um objeto para efeitos de serem alvo de uma magia. Mas pode ser possível afetar partes dessas estruturas como objetos individuais (é possível usar *Invisibilidade* para deixar a porta de um castelo invisível, mas não para deixar todo o castelo invisível). Em caso de dúvidas sobre se uma estrutura é muito grande ou complexa para contar como um objeto, o mestre decide.

Armas naturais podem ser alvo de magias que tenham armas como alvo?

Não; magias que afetam armas naturais especificam isso em sua descrição.

Magias que afetam itens comuns (não mágicos) afetam itens superiores?

Sim. Itens superiores (modificados) contam como itens comuns para efeitos de habilidades que afetam ou não itens mágicos.

Uma magia que diz afetar aliados inclui o conjurador?

Não; em *Tormenta20*, efeitos que mencionam apenas “aliados” só afetam a eles. Quando o efeito afetar o conjurador, ele dirá “você e seus aliados”.

Magias que causam dano em área afetam objetos?

De forma geral, a menos que a descrição da magia diga o contrário, objetos carregados ou em uso não sofrem dano de magias, mesmo magias de área. Já objetos soltos sofrem dano de magias de área (ou que possam ter objetos como alvo) normalmente.

Esta é uma abstração necessária para agilizar o jogo e evitar a necessidade de controlar os pontos de vida de diversos itens usados pelos personagens.

Se um conjurador falhar no teste para lançar uma magia numa área que ele não pode perceber, ele perde a ação e os PM gastos na magia?

Sim.

Para lançar uma magia de área, o personagem precisa de linha de efeito para toda a área ou apenas para o ponto central da magia?

O conjurador precisa de linha de efeito apenas para o ponto a partir do qual área tem início (a área avança até seu limite ou até ser interrompida por uma barreira capaz de bloqueá-la, a partir do ponto).

Obstáculos que fornecem apenas cobertura (não cobertura total) interrompem linha de efeito de magias?

Não; obstruções parciais não interrompem linha de efeito de magias.

Para anular uma magia lançada com aprimoramentos, um conjurador precisa lançar uma magia com o mesmo custo?

Não; o conjurador precisa apenas lançar a mesma magia ou outra capaz de anular a magia em questão (como *Luz* para anular *Escuridão*).

Ao anular uma magia, é necessário que a magia que vai ser anulada esteja dentro do alcance da magia que o personagem usará para a anulação?

Não; para anular uma magia é necessário perceber a magia e ter linha de efeito até o conjurador da outra magia. Assim, é possível usar uma magia de alcance pessoal para anular outra igual, ou uma de alcance toque para anular outra igual (a uma distância maior que toque).

Um personagem que tenha falhado no teste de Misticismo para perceber uma magia lançada com o poder Magia Discreta ainda pode tentar anulá-la?

Não; para poder tentar anular uma magia, o personagem precisa percebê-la.

É possível anular magias de um conjurador invisível?

Não, para poder tentar anular uma magia, o personagem precisa perceber seu lançamento (o que inclui poder ver seu conjurador).

Sustentar uma magia exige calma e concentração?

Não; apenas o ato de lançar a magia exige calma e concentração. Sustentar magias requer apenas o gasto de 1 PM e uma ação livre por turno.

Um personagem pode sustentar uma magia se não puder fazer ações, como por estar atordoado, fascinado ou inconsciente?

Não; para sustentar uma magia, o personagem deve ser capaz de realizar uma ação livre para isto.

Um personagem pode sustentar uma magia se só puder fazer ações mentais, como por estar paralisado?

Sim; sustentar uma magia é uma ação mental.

Se um personagem puder usar dois atributos diferentes como atributo-chave de uma magia (por ter aprendido a mesma magia como uma habilidade racial e de classe, por exemplo), qual atributo ele deve usar?

Nesse caso, o personagem pode escolher qual atributo-chave utilizar. Por exemplo, uma sereia que lança *Comando* graças a Canção dos Mares (atributo-chave Carisma) que aprenda esta magia novamente ao se tornar clériga (atributo-chave Sabedoria), para diminuir seu custo em -1 PM, pode escolher entre usar Sabedoria ou Carisma para determinar a CD desta magia.

Capítulo 5: Jogando

Testes

Um personagem pode aceitar sofrer um efeito que permite um teste de resistência, deixando de fazer o teste?

Sim, se optar por não tentar resistir ao efeito, o personagem é afetado automaticamente.

Escolher 20 em um teste é sucesso automático?

Não; um sucesso automático só é obtido com um 20 natural (um 20 obtido em uma rolagem feita de fato). Se o dado não foi rolado, ainda é preciso superar a CD para se ter sucesso.

Quando exatamente é possível, ou não, escolher 0, 10 e 20?

De forma geral, você sempre pode escolher 0, mesmo que isso resulte em uma falha no teste devido ao resultado (0 + seu modificador no teste) não ser suficiente.

Você pode escolher 10 quando não houver pressão para realizar a tarefa, mesmo que falhar (por 10 + seu modificador não ser suficiente) traga consequências ou penalidades para você.

Entretanto, você só pode escolher 20 quando não houver nem pressão para realizar a tarefa, nem consequências ou penalidades ao falhar (caso 20 + seu modificador ainda não seja suficiente).

Por exemplo, Scapandus de Fininnius, o ladino, precisa pular sobre um fosso para escapar do castelo que acaba de roubar. Ele sempre pode escolher 0 em seu teste de Atletismo (se com isso ele cair no fosso, azar o dele). Se saiu furtivamente, ele pode escolher 10 em Atletismo, pois não está sob pressão (mas se ainda assim cair, azar o dele). Porém se um cão de guarda o avistou e o está perseguindo, escolher 10 não é mais possível (pois há pressão). Finalmente, se o fosso está cheio de crocodilos, ele não pode escolher 20 (pois se cair, será seu último azar).

“Faça sua escolha, mas saiba que lidará com o futuro que surgir dela.”

— Thwor Ironfist, filósofo de Lamnor.

Testes estendidos contam como um único teste?

Não; testes estendidos são uma série de testes simples. Efeitos que só podem ser usados uma vez por teste podem ser usados uma vez em cada um dos testes de um teste estendido.

Rolar novamente um teste conta como parte do mesmo teste?

Sim. Rolar novamente um teste representa uma chance maior de passar no teste, e não uma nova tentativa da mesma ação.

Efeitos que afetam um teste afetam novas rolagens do mesmo teste?

Sim, estas novas rolagens são o mesmo teste.

Efeitos que permitem rolar novamente um teste uma única vez, como o poder Sortudo, podem ser usados na nova rolagem?

Não, pois a nova rolagem ainda é o mesmo teste.

É possível usar dois ou mais efeitos diferentes que permitem rolar novamente um mesmo teste?

Sim, mas cada efeito só pode ser usado uma única vez no mesmo teste.

O que é um resultado natural, como um 20 natural?

É o resultado da rolagem do dado em si, sem contar quaisquer modificadores (ou seja, o resultado exibido no próprio dado).

Combate

Em uma jogada de ataque, qualquer resultado dentro da margem de ameaça da arma é um sucesso automático?

Não. Sucessos automáticos só ocorrem com um 20 natural. Se rolar um 18 no dado da jogada de ataque com um florete, por exemplo, você ainda precisa superar a Defesa do alvo.

Dano mental ignora algum tipo de resistência a dano (como a fornecida por armaduras)?

Não. Resistência a dano afeta todos os tipos de dano (a menos que a fonte do dano diga o contrário).

Qual o tipo de dano de dados extras que não especificam seu tipo?

Quando o tipo de dano de dados extras não é especificado, eles causam o mesmo tipo de dano do efeito que eles estão modificando. Por exemplo, um personagem fazendo uma investida a cavalo com uma lança montada causa +2d8 pontos de dano de perfuração (o tipo de dano de sua lança).

Existe diferença entre dados extras e dados adicionais de dano para efeitos de acertos críticos (ou outros fins)?

Não. Dados extras e adicionais são a mesma coisa.

Uma criatura imune a acertos críticos é afetada por efeitos que acontecem quando o oponente faz um acerto crítico, como o encanto *trovejante* e os poderes *Sangue dos Inimigos* e *Panache*?

Não. Esses efeitos dependem de o atacante obter um acerto crítico e, mesmo que o resultado da jogada de ataque tenha indicado um acerto crítico, como ele foi negado pela imunidade do alvo, o *crítico* não aconteceu.

Se um efeito aumenta o dano de uma arma em “um dado do mesmo tipo”, este dado é um dado extra?

Sim, mesmo que seja um dado do mesmo tipo da arma, este é um dado extra. Um dado extra é qualquer dado que não seja parte do dano original da arma (considerados seus aumentos em passos ou transformações como de Briga).

O que são bônus numéricos e bônus numéricos variáveis e quando isso importa?

Um bônus numérico é um bônus em forma de numeral (como “+2” ou “+5”) e um bônus numérico variável é um bônus em forma de dado extra (como +1d6 ou +2d8). Isso importa para o encanto de arma lancinante, que multiplica os bônus numéricos de dano (como “+2” ou “+5”) em um acerto crítico, mas não bônus numéricos variáveis (como +1d6 ou +2d8).

Posso fazer ações livres durante outras ações?

Sim, ações livres são realmente rápidas e podem ser feitas a qualquer momento durante seu turno. Por exemplo, um caçador anão com Ambidestria que percebeu que seu inimigo tem resistência contra armas de corte após seu primeiro ataque de espada pode usar Saque Rápido para trocar sua outra espada por seu velho e bom martelo de guerra.

Se um personagem tiver ações extras suficientes, ele pode abrir mão delas para realizar ações completas?

Sim.

Um personagem enjoadado com ações extras suficientes pode executar uma ação completa?
Sim.

Um personagem que receba ataques extras por efeitos pode atacar oponentes diferentes?
Sim, o personagem só é obrigado a atacar o mesmo alvo se isso for determinado pelo efeito que concede o ataque extra.

Em que momento um personagem deve declarar o uso de habilidades que fornecem ataques extras ao usar a ação atacar?

Se a habilidade impõe penalidades a todos os ataques da rodada, ela deve ser anunciada antes do primeiro ataque. Caso contrário, pode ser anunciada depois.

Ao usar efeitos que concedem ataques extras, posso executar várias manobras de combate?

Sim. A ação atacar menciona que você pode substituir um ataque por uma manobra e não impõe nenhum limite de quantas vezes por ação ou em quanto tempo você pode fazer isto (nem tem uma condição necessária que precisa ocorrer para você fazer isto).

Qual a diferença entre a “ação atacar” e um ataque qualquer? E quando é importante entender isso?

Em *Tormenta20*, durante seu turno, um personagem pode executar vários tipos de ação, como “movimentar-se”, “fintar”, “preparar” etc. A ação “atacar” é uma delas.

A ação atacar é a ação mais comum com a qual se pode fazer “ataques”. Mas não a única. Outra ação com a qual se pode fazer um ataque é ação “investida”, na qual o personagem percorre o dobro de seu deslocamento e então realiza um ataque. Há ainda outras formas de se fazer um ataque, como usar o poder Ataque Reflexo, do guerreiro.

Já um ataque é simplesmente isso, um ataque contra a Defesa do inimigo, como um golpe de espada, um disparo de arco, um soco etc. Durante uma ação investida, só se pode fazer um único ataque (exceto se o personagem possuir um poder como Bote). Durante uma ação atacar, também (exceto se o personagem possuir um poder como Ambidestria, Golpe Relâmpago etc).

É importante entender isso ao utilizar habilidades que possuam uma “condição necessária” para serem usadas. Se a condição para usar a habilidade for *gastar uma ação atacar*, você só poderá usá-la se gastar uma ação padrão de seu turno para fazer a ação atacar. Já se a habilidade pedir apenas que você faça um ataque, ela pode ser usada em qualquer ataque, tanto um feito durante a ação atacar, quanto durante a ação investida ou ao utilizar o poder Ataque Reflexo.

Por exemplo, Ambidestria permite que você faça um ataque adicional usando uma segunda arma ao usar a ação atacar. Ambidestria só pode ser usada ao usar a ação atacar. Ambidestria não pode ser usada ao fazer a ação investida ou ao utilizar o poder Ataque Reflexo, do guerreiro.

A penalidade por fazer um ataque a distância contra um alvo em combate corpo a corpo com um aliado aumenta conforme o número de aliados adjacentes?

Não, a penalidade é sempre -5, independentemente do número de inimigos.

Ataques à distância contra oponentes adjacentes continuam usando Pontaria?

Sim; o que determina qual perícia é usada para atacar é o tipo de arma, não a distância em que se está (exceto quando dito o contrário).

Uma manobra de combate é um ataque ou uma ação padrão?

Ambos. A ação manobra de combate é uma ação padrão (como a ação atacar), mas sempre é possível substituir um ataque por uma manobra de combate.

Manobras de combate contam como ataques para efeitos que se aplicam a estes?

Sim.

Testes para resistir a manobras se beneficiam de efeitos que afetam ataques?

Sim.

Sempre é possível escolher com que arma evitar uma manobra?

Sim; se um lutador tentar agarrar um ladino, por exemplo, o ladino pode tentar dar-lhe uma facada nos dedos para fazê-lo desistir disto. Se um bárbaro tentar quebrar a arma principal de um caçador ambidestro, ele pode usar sua arma secundária para desviar o ataque etc.

Ao causar dano com a manobra agarrar numa criatura que já está agarrada, é possível causar acertos críticos?

Sim, você sempre pode obter acertos críticos ao realizar ataques (e manobras são ataques), se houver dano envolvido.

Um personagem agarrado e caído precisa fazer algum teste para se levantar?

A condição agarrado em si não impede que o personagem se levante, somente que se desloque.

Pode parecer irreal que uma criatura agarrada possa se levantar apenas gastando uma ação de movimento. Entretanto, a condição agarrar representa o estágio mais básico (ou inicial) de uma manobra para efetivamente imobilizar um adversário. Para impedir que um adversário caído e agarrado se levante, o atacante precisa usar uma habilidade específica, como o poder Imobilização, ou uma ação extra para preparar uma ação para impedi-lo. Pense que lutadores habilidosos na vida real conseguem agarrar, derrubar e imobilizar alguém em poucos segundos, mas eles são especializados nesse tipo de ação (em termos de regras, eles possuem habilidades que permitem fazer isso em uma rodada).

Se agarrar um alvo caído (ou derrubar um alvo que está agarrado) o atacante também fica caído?

Não. Descritivamente falando, o atacante apenas fica em uma posição adequada para manter o oponente agarrado, como curvado, com um joelho dobrado etc. Mas ele não sofre nenhuma consequência mecânica (de regras) por isso.

O que acontece se uma criatura com alcance corpo a corpo maior que o de um personagem agarra esse personagem?

Se um personagem é agarrado por uma criatura que está fora de seu alcance de ataque corpo a corpo (por exemplo, um monstro com um tentáculo de 3m de alcance), em princípio o personagem agarrado não pode atacar a criatura que está agarrando. Entretanto, ele ainda pode usar a manobra agarrar para tentar se soltar. Além disso, a critério do mestre, se a criatura que está agarrando estiver usando uma parte do próprio corpo para agarrar (como um braço comprido ou um tentáculo) a criatura agarrada poderá atacá-la, com os modificadores normais por estar agarrado.

Como funciona arrastar criaturas de tamanhos menores e maiores que o personagem? Há alguma limitação ou penalidade?

A critério do mestre, o personagem pode se deslocar normalmente (ao invés de com metade de seu deslocamento) ao arrastar uma criatura muito menor e não conseguir se mover ao tentar arrastar uma muito maior.

É possível usar Atletismo para corrida enquanto se agarra alguém para arrastar a criatura agarrada mais rapidamente?

Sim. Mas o personagem ainda se move apenas metade do seu deslocamento (o que o faz se deslocar 1,5 m para cada dois pontos do resultado do teste). Observe que o deslocamento do personagem é reduzido à metade, o que também causa uma penalidade no teste de Atletismo para correr (apenas se o valor final for menor que 9m).

Se uma criatura sob efeito de camuflagem tenta agarrar um personagem, o personagem defensor sofre chance de falha em seu teste de ataque para evitar a manobra?

Sim.

É possível desarmar um escudo?

Não; escudos não podem ser desarmados, pois são bem presos ao braço do usuário.

Escudos são projetados justamente para não serem desarmados. Entretanto, é possível tirar um escudo do caminho com a manobra quebrar.

É possível desarmar um objeto que uma criatura esteja usando (como um chapéu ou uma mochila) e não empunhando?

Apenas objetos sendo empunhados podem ser desarmados.

A critério do mestre, itens que estejam sendo usados mas possam ser removidos com um único movimento (como um chapéu sem correias) podem ser desarmados (neste caso, o oponente se defende da manobra com a arma de sua escolha, como normal). Desarmar um item preso ao corpo do adversário, como uma arma embainhada, vai exigir uma solução mais elaborada, como vencer uma série de manobras agarrar. Em alguns casos, entretanto, desarmar um item durante o combate pode ser impossível. Como regra geral, se o item não puder ser visto (como algo dentro de uma mochila) ou empunhado (como uma armadura) ele não pode ser desarmado. O mestre tem a palavra final sobre como e se é possível desarmar um item.

É possível quebrar um objeto que uma criatura esteja usando (como um chapéu ou uma mochila) e não empunhando?

Apenas objetos empunhados podem ser quebrados.

A critério do mestre, itens que estejam sendo usados mas estejam expostos (como uma poção pendurada em um cinto) podem ser quebrados (neste caso, o oponente se defende da manobra com a arma de sua escolha, como normal). Como regra geral, se o item não puder ser visto (como algo dentro de uma mochila) ou empunhado (como uma armadura) ele não pode ser quebrado. O mestre tem a palavra final sobre como e se é possível quebrar um item.

Um ataque desarmado é uma arma natural?

Não.

Existem três categorias de armamentos em Tormenta20: armas (objetos usados para desferir um ataque), armas naturais (partes do corpo de uma criatura desenvolvidas para golpear oponentes) e ataques desarmados (golpes com uma parte qualquer do corpo que não foi criada para servir como armamento). Embora algumas regras afetem duas ou até mesmo as três categorias, armas, armas naturais e ataques desarmados são três coisas diferentes.

Que habilidades de armas podem ser usadas com ataques desarmados e armas naturais?

Habilidades usadas com armas não podem ser usadas com ataques desarmados e armas naturais quando necessitarem que a arma esteja sendo empunhada (como Esgrima Mágica) ou usada com as mãos (como Ataque Preciso), ou ainda quando a habilidade necessitar que a arma seja um objeto para que tenha efeito (como Oficina de Campo, do inventor). Outras habilidades podem ser usadas normalmente.

O poder Acuidade com Arma pode ser usado com ataques desarmados e armas naturais?

Sim; este poder não requer que a arma seja empunhada, usada com as mãos ou seja um objeto. Adicionalmente, o capítulo Equipamentos lista ataques desarmados e armas naturais como armas leves para este fim.

O poder Ataque Preciso pode ser usado com ataques desarmados e armas naturais?

Não; o poder Ataque Preciso especifica que a arma precisa ser usada em uma das mãos.

O poder Estilo de Arma e Escudo pode ser usado com ataques desarmados e armas naturais?

Sim; este poder requer apenas que se use um escudo para receber seu benefício.

Os poderes Ambidestria e Estilo de Duas Armas podem ser usados com ataques desarmados e armas naturais?

Não; estes poderes são usados por personagens que usam uma arma convencional em cada mão.

Quando se pensa em Ambidestria ou Estilo de Duas Armas com ataques desarmados, muitos jogadores imaginam um lutador utilizando seus dois punhos, mas dois ataques desarmados não representam necessariamente dois punhos, mas sim dois ataques com quaisquer partes do corpo.

No caso de armas naturais, habilidades que as fornecem aos pares já permitem que o personagem ataque com ambas (como Forma Selvagem Ágil). Se os efeitos que fornecem armas naturais não permitem isto, é porque essas armas naturais não são feitas para serem usadas em pares.

O poder Estilo de Uma Arma pode ser usado com ataques desarmados e armas naturais?

Não; este poder requer que a arma esteja em uma das mãos e determina, em sua descrição, que não funciona com ataques desarmados.

Os poderes Foco em Arma e Especialização em Arma podem ser usados com ataques desarmados e armas naturais?

Sim; estes poderes não requerem que a arma seja empunhada, usada com as mãos ou seja um objeto.

É possível fintar à distância, como para fazer um ataque à distância?

Sim, fintar pode ser usada contra oponentes em alcance curto, e não especifica o tipo de ataque (corpo a corpo ou à distância) que pode ser efetuado.

É possível usar a ação fintar para deixar um alvo desprevenido contra uma magia (como, por exemplo, uma magia que exija um teste Reflexos)?

Não. A ação fintar somente deixa o alvo desprevenido contra seu próximo “ataque”. Lançar uma magia não é um ataque, é apenas uma ação hostil.

Se um personagem usa a ação preparar para realizar uma ação atacar mais tarde, ele poderá usar ações livres em conjunto com essa ação atacar?

Não. Ações livres só podem ser realizadas no turno do personagem.

Realizar uma ação preparada faz sua Iniciativa ficar imediatamente acima da qual o personagem fez a ação, mas em *Tormenta20* os inimigos agem todos na mesma iniciativa. Como fica isso?

Se o personagem realizar a ação preparada em resposta a uma ação dos inimigos, a Iniciativa dele passará a ser imediatamente acima dos inimigos.

Dano não letal conta para determinar se o personagem fica sangrando ao chegar em 0 PV?

Não. Dano não letal se soma ao dano letal apenas para determinar quando um personagem cai inconsciente. Apenas dano letal conta para determinar se o personagem fica sangrando ou não.

Qual a interação entre um ataque que causa dano não letal e efeitos que concedem bônus ao dano deste ataque?

Exceto quando indicado o contrário na descrição do efeito, bônus em rolagens de dano (sejam numéricos ou em dados) possuem as mesmas características do dano original (ataque, magia, habilidade etc.). Assim, o dano extra de um ataque furtivo em um ataque que cause dano não letal, por exemplo, também causará dano não letal.

É possível dividir seu deslocamento durante uma ação de movimento para deslocar-se, movendo-se antes e depois de outra ação (de movimento ou padrão) qualquer?

Não. Quando executa a ação movimentar-se, por exemplo, o personagem precisa completá-la antes de fazer outra ação, como a ação atacar. Apenas ações livres podem ser feitas durante outras ações (por exemplo, você pode largar uma arma no meio de seu deslocamento).

Mover-se na diagonal em terreno difícil custa o triplo ou o quádruplo do deslocamento?

O triplo do deslocamento (4,5m).

Atacar em corpo a corpo um adversário em uma diagonal adjacente requer o dobro do alcance?

Não.

Efeitos que modifiquem o deslocamento afetam outros tipos de deslocamento?

A menos que especificado o contrário na descrição do efeito, um aumento ou redução do deslocamento afeta todos os tipos de deslocamento do personagem, mesmo que temporários, como um sílfide pagando 1 PM para voar com Asas de Borboleta.

Uma criatura pode alternar entre seus tipos de deslocamento durante a ação movimentar-se?

Sim. Um goblin que percorreu 3m até uma parede ainda pode escalar mais 6m por ela (completando seus 9m de deslocamento).

Uma criatura com tipos de deslocamentos com valores diferentes pode percorrer uma distância máxima equivalente ao seu maior deslocamento com uma ação movimentar-se. Entretanto, para cada tipo de deslocamento, ela está limitada ao valor máximo daquele deslocamento. Assim, um

hynne (deslocamento 6m) sob efeito da magia voo (que concede deslocamento de voo 12m) pode usar a ação movimentar-se para percorrer até 12m, sendo que destes, no máximo 6m poderão ser caminhando.

Terreno ocupado por oponentes caídos é considerado difícil?

Uma criatura caída ocupa o espaço da mesma forma que faria se estivesse em pé, mas é considerada uma categoria de tamanho menor para fins de atravessar o espaço que ela ocupa. (veja Atravessar Espaço Ocupado, *Tormenta20*, p. 224, e sua errata).

Um personagem só pode atravessar um espaço ocupado por um oponente se este oponente estiver indefeso ou for pelo menos três categorias de tamanho maior ou menor. Um inimigo caído conta como uma categoria de tamanho menor para isso, o que significa que em alguns casos será mais fácil passar por um oponente caído, mas em outros casos, não (é mais fácil correr entre as pernas de um dragão Colossal se ele não estiver caído no chão). Se houver dúvidas sobre em qual dessas situações um caso se enquadra, o mestre decide.

Um personagem fora de uma área de escuridão, ou dentro dela mas iluminado, recebe camuflagem contra oponentes dentro da escuridão?

Não, uma criatura iluminada está visível e não recebe camuflagem mesmo que exista escuridão entre ela e o atacante (exceto se o efeito disser o contrário, como na magia *Escuridão* aprimorada).

Magias de ilusão fornecem camuflagem?

Apenas se o efeito da magia dificultar que uma criatura seja vista, caso contrário, não. Por exemplo, a magia *Criar Ilusão* pode ocultar quem está dentro ou além de sua área, fornecendo camuflagem total, mas *Disfarce Ilusório* não. Em caso de dúvida sobre se uma magia de ilusão dificulta ou não que a criatura seja vista, o mestre decide.

Criaturas fornecem cobertura?

Uma criatura fornece cobertura (*Tormenta20*, p. 225), mas apenas para uma criatura menor que ela e imediatamente atrás dela. Por exemplo, um humano pode fornecer cobertura para um goblin, mas não para um anão ou para três goblins.

Um personagem com uma arma alongada pode flanquear um adversário a 3m?

Sim; é possível flanquear com armas alongadas. Para flanquear um inimigo é necessário estar lutando contra ele em corpo a corpo, o que geralmente significa estar adjacente. Entretanto, armas alongadas (e outras, como o chicote) aumentam seu alcance corpo a corpo.

Um personagem pode usar uma arma de ataque à distância para flanquear um adversário adjacente?

Não. Flanquear alguém exige lutar em corpo a corpo contra esta criatura, e para isso é necessário usar uma arma de combate corpo a corpo.

É possível flanquear com armas naturais?

Sim.

É possível flanquear com ataques desarmados, que basicamente todo mundo tem?

Sim.

Para flanquear um oponente, é necessário que os dois atacantes estejam em lados ou quinas do quadrado do oponente diretamente opostos entre si?

Não. Para flanquear, basta que os atacantes estejam em lados opostos do oponente. Por exemplo, dois atacantes conseguirão flanquear um inimigo Médio simplesmente por não estarem adjacentes entre si se um deles estiver na quina de um inimigo.

As regras de Tormenta²⁰ tornaram mais fácil flanquear para refletir a dificuldade natural de se enfrentar mais de um oponente ao mesmo tempo. E porque a Guilda dos Ladinos nos pagou muito bem.

É possível quebrar ou destruir armas naturais?

Não. Armas naturais não são objetos, mas sim partes do corpo de uma criatura. Mesmo que você descreva que as ataca, causará apenas perda de pontos de vida da própria criatura. No caso de criaturas que possuem partes de seu corpo que podem ser atacadas individualmente para serem cortadas, destruídas, etc isto estará descrito na ficha da ameaça.

Capítulo 6: O Mestre

NPCs

Como saber se um aliado conta no limite de aliados do personagem?

A menos que seja indicado o contrário na descrição da habilidade que fornece o aliado, todos os aliados contam no limite de aliados de um personagem.

O que significa o limite de aliados de um personagem? É o número de aliados que ele pode “possuir” como um todo ou o que pode ter “beneficiando-o” ao mesmo tempo?

O limite de aliados representa quantos aliados o personagem pode coordenar ao mesmo tempo, ou seja, quantos aliados pode ter beneficiando-o simultaneamente. Um personagem de 7º nível, por exemplo, pode se beneficiar de até dois aliados ao mesmo tempo. Mas um personagem pode “possuir” qualquer número de aliados como um todo, seja através de habilidades e outros efeitos, seja porque eventos da aventura transformaram NPCs comuns em aliados (só não poderá se beneficiar de todos eles simultaneamente, se excederem seu limite).

O limite de aliados existe como forma de equilibrar o jogo, e para evitar que personagens andem acompanhados de séquito gigantesco de seguidores.

O que acontece se um personagem recebe mais aliados que seu limite?

O personagem recebe o aliado, mas não pode se beneficiar dele. Um personagem pode gastar uma ação de movimento para “trocar” um de seus aliados (como se estivesse passando um aliado para outro personagem; veja “Regras de Aliados” em *Tormenta20*, p. 246) para contornar isso parcialmente.

É possível passar aliados para criaturas convocadas (como para fazer um aliado fortão ajudar uma criatura convocada por Conjurar Monstro a causar mais dano?)

Não; aliados só podem auxiliar personagens e não podem ser passados para criaturas convocadas (ou para outros aliados).

Aliados com mais de um tipo contam como mais de um aliado para efeitos do limite?

Não, cada aliado conta como um, independentemente de ter mais de um tipo de aliado.

Como saber quais aliados sobem de nível e quais não sobem?

Apenas aliados que dizem expressamente que sobem de nível o fazem (da forma explicada neles). Nenhum outro sobe de nível. Entretanto, a critério do mestre, aliados obtidos como parte da história, podem subir de nível.

Como o bônus de dano fornecido por aliados interage com a resistência a dano dos oponentes?

Embora em termos narrativos aliados sejam criaturas separadas, em termos de regras seus bônus de dano são tratados como parte do dano do personagem jogador. Assim, a resistência a dano de um oponente é aplicada à totalidade do dano causado pelo personagem (incluindo quaisquer bônus por aliados) e não separadamente.

Por exemplo, um guerreiro com um aliado fortão que causa um total de 13 pontos de dano (somando-se seu dano ao bônus do aliado) em um inimigo com RD 5, causa 8 pontos de dano.

Como saber se o efeito de um aliado destruidor ou médico é mágico ou mundano?

Isso depende do conceito do aliado e é definido no momento em que ele é obtido. Um aliado do tipo médico que represente um clérigo, por exemplo, terá um efeito mágico. Já um aliado médico que represente um inventor ou um cirurgião de Salistick terá um efeito mundano. Em caso de dúvida sobre se o efeito de um aliado é mágico ou mundano, o mestre tem a palavra final.

Os bônus de um aliado com dois tipos de aliado se acumulam entre si?

Sim; o que não se acumula são aliados (enquanto indivíduos diferentes). Um aliado com dois tipos conta como um único aliado (é o mesmo indivíduo).

É possível usar uma arma de duas mãos enquanto se conduz uma montaria?

Exceto quando indicado o contrário na descrição da arma (como no arco longo), armas de duas mãos podem ser usadas normalmente enquanto montado.

Montarias alteram o espaço ocupado pelo personagem?

Sim. Como regra geral, considere que um personagem montado ocupa o espaço equivalente a uma categoria de tamanho maior que a sua (devido ao tamanho que criaturas adequadas para serem montadas geralmente possuem).

A critério do mestre, montarias de raças específicas podem ocupar espaços maiores. Observe que isso não altera o tamanho (ou o alcance) do personagem em si, apenas o espaço que ele ocupa.

Estar montado fornece bônus “de tamanho” em testes de manobra (e penalidade em Furtividade) ao personagem?

Não, mas a critério do mestre a montaria pode conceder bônus ou penalidades por “condições favoráveis ou desfavoráveis” em testes onde o tamanho da montaria possa ser um fator relevante (como Furtividade).

Efeitos que modifiquem o tamanho de um personagem também afetam sua montaria?

Não. Para modificar o tamanho da montaria, é necessário utilizar o efeito na própria montaria também.

Bônus de montarias e outros aliados se acumulam?

Não; montarias são aliados e seus bônus não se acumulam com os de outros aliados. Por exemplo, um caçador com um gorlogg como montaria e um aliado fortão receberá apenas +1d8 nas rolagens de dano, e não +1d8+1d6.

Montarias têm capacidade de carga própria?

Não. De forma geral, criaturas adequadas como montaria conseguem transportar apenas o personagem e seus itens (até o limite da capacidade de carga do personagem, como o normal).

A critério do mestre, certas montarias podem ser usadas para transportar carga, mas não conseguirão agir como montaria e carregar também o personagem enquanto estiverem carregadas dessa forma.

O que acontece se um personagem montar a montaria de outra criatura sem que seu dono a passe para ele?

Depende. Se pertencer a um aliado, ela aceitará o personagem, mas se comportará como um animal comum até que seu dono gaste uma ação para transferi-la a ele (se ela for uma montaria sagrada de um paladino, por exemplo, trate-a como um cavalo de batalha comum até lá).

Já se a montaria pertencer a um inimigo, ela não aceitará o personagem como seu cavaleiro. Nesse caso, trate-a como uma criatura normal (uma ameaça) de seu tipo.

Tempo Entre Aventuras

Quando um personagem escolhe a opção Treinamento (*Tormenta* 20, p. 263) para receber uma habilidade, ele pode escolher um poder que tenha como pré-requisito seu próximo nível?

Não. Embora Treinamento permita escolher um benefício do próximo nível, o personagem ainda não alcançou esse nível de fato.

Assim, um guerreiro de 5º nível que treine para receber uma habilidade não pode escolher Tornado de Dor, poder requer 6º nível de guerreiro, pois ainda não cumpre este pré-requisito.

Porém, note que isto não o impede de escolher Ataque Extra neste nível, pois esta habilidade não tem pré-requisitos (ela ser ganha no 6º nível não conta como um pré-requisito)..

É possível escolher uma magia como habilidade do próximo nível ao realizar treinamento?

Sim. Magias são habilidades e se o personagem receberia uma no próximo nível, poderá escolhê-la ao realizar treinamento.

Ao realizar treinamento, é possível escolher uma melhoria de habilidade que o personagem já possui (como aumentar o bônus de Ataque Especial ou Golpe Divino)?

Sim. Para efeitos de treinamento, uma melhoria de uma habilidade (como aumentar o bônus de Ataque Especial de +4 para +8) conta como uma habilidade que pode ser treinada.

Capítulo 7: Ameaças

Construindo Combates

Como calcular o ND de um encontro com criaturas com ND diferente?

Primeiramente, escolha o tipo de criatura de ND mais alto no encontro. O ND base do encontro será o ND dessa criatura. Se houver mais de uma do mesmo tipo, calcule seu ND conforme descrito em Vários Inimigos (*Tormenta* 20, p. 268).

Em seguida, calcule o ND de cada outro tipo de criatura, usando a mecânica de vários inimigos, como se cada grupo fosse um encontro separado. Para isso, considere que criaturas com o mesmo ND são o mesmo tipo de criatura.

Ao final, você terá dois ou mais valores de ND (um para a criatura base e outro para cada tipo de criatura diferente no encontro). Para cada grupo desses com um ND até 1 ponto abaixo do ND da criatura líder, aumente o ND do encontro em +1. Criaturas com ND 2 pontos ou mais abaixo do ND base não contam para efeitos de cálculo de ND.

Digamos, por exemplo, que você preparou um encontro envolvendo dois necromantes veteranos (ND 7 cada), liderando quatro necromantes (ND 4 cada), oito esqueletos (ND 2 cada) e uma aparição (ND 5). Uma verdadeira salada macabra! A criatura de maior ND no encontro é o necromante veterano. Como há dois deles, seu ND se torna 9 (conforme a regra de vários inimigos). Esse será o ND base do encontro. Quatro necromantes contam como um encontro de ND 8 e oito esqueletos contam como um encontro de ND 8. Assim, temos um encontro de ND 9 (base), cujo ND será aumentado em +1 para cada outro destes “encontros” de ND até 1 ponto abaixo do ND base. Mas a aparição, embora perigosa, não representa um desafio alto o suficiente para influenciar o ND do encontro. Assim, este será um encontro de $ND\ 9 + 1 + 1 = ND\ 11$.

A explicação acima é puramente matemática, e leva em conta apenas os níveis de desafio de cada criatura, sem considerar seus poderes e eventuais sinergias (ou conflitos) entre as diferentes ameaças que formam o encontro. Ela também se aplica melhor a encontros do tipo “chefe de fase com seus capangas” mais fracos, mas mais numerosos (e em quantidades adequadas para facilitar os cálculos). Para preparar um desafio mais complexo, envolvendo criaturas e habilidades significativamente diferentes, o mestre deve ter em mente a forma como essas criaturas vão trabalhar juntas (ou se suas habilidades poderão se anular mutuamente). Criaturas que trabalhem bem em conjunto (como um grupo de soldados que protegem um mago) geram combates mais difíceis, enquanto criaturas sem sinergia, ou com habilidades conflitantes, como um combatente corpo a corpo lutando junto de uma criatura cujo único ataque afeta uma área, resultam em combates mais fáceis. Use a fórmula acima como base, mas ajuste o ND final, a seu critério, conforme o grau de sinergia das criaturas em si.

Criaturas

Como determinar se uma ameaça morreu?

Ameaças seguem as regras de Ferimentos e Morte (*Tormenta*20, p. 222) normalmente.

Como funcionam os ataques múltiplos de ameaças com várias armas?

Se as armas da ameaça forem ligadas por um “ou”, a criatura deve escolher uma arma para atacar. Se forem ligadas por um “e”, ela pode atacar com todas ao usar uma ação atacar.

Desta forma, um finntroll caçador com “besta pesada +11 ou rede +11” pode atacar com apenas uma destas armas, mas um finntroll feitor com “chicote +14 e espada curta +14” pode atacar com ambas ao usar a ação atacar (sem qualquer custo ou penalidade).

Adicionalmente, algumas ameaças possuem, por exemplo, “2 espada curta +10”. Isto quer dizer que ela pode fazer dois ataques com espada curta. Isso ocorre quando a ameaça usa duas armas iguais (vide seus equipamentos) ou uma habilidade que lhe permite atacar mais de uma vez com aquela arma.

De que forma resistência a dano é aplicada à habilidade Dilacerar?

O dano de Dilacerar é considerado um evento a parte dos ataques da criatura. A resistência a dano é aplicada separadamente em cada ataque de garra e também no dano de Dilacerar.

Resistência a dano genérica e específica contra um tipo de dano é cumulativa?

Sim. Uma criatura com “resistência a corte e perfuração 10, resistência a dano 10” reduz dano de corte e perfuração em 20 pontos (e de outros tipos em 10 pontos).

Como funciona o Limite de Gasto de pontos de mana para ameaças?

Como ameaças não possuem níveis de classe, todas as suas habilidades são provenientes de outras fontes, por isso sempre usam seu nível de criatura como limite.

Perigos

A perda de atributo causada por certas doenças, como moléstia demoníaca, é revertida ao curar a doença?

Não, curar a doença não desfaz a perda de atributo.

Contrair uma doença novamente pode acarretar em mais perdas do mesmo atributo?

Sim, cada contágio é considerado um evento separado, e eventuais perdas de atributo são cumulativas.

Qual a duração de condições causadas por venenos que não determinam sua duração?

Quando uma duração não é especificada, ela dura até o fim da cena (*Tormenta20*, p. 393).

O que acontece com um personagem afetado por mais de um veneno de dano recorrente?

Os efeitos de venenos recorrentes diferentes são aplicados de forma independente e se acumulam (mesmo se os venenos forem iguais).

Assim, um personagem afetado por veneno de naja e pó de lich sofre 1d12 pontos de dano de veneno por 1d4 rodadas (devido ao veneno de naja) e 2d12 pontos de dano de veneno por 2d4 rodadas (devido ao pó de lich).

Da mesma forma, um personagem afetado por veneno de naja duas vezes (como por ter recebido várias picadas duas picadas destas cobras) sofre 2d12 por rodada (conte a duração de cada um em separado, como o normal).

Isto ocorre porque venenos de dano recorrente sofreram errata para se acumularem, ao contrário de outras condições.

Venenos são itens alquímicos?

Não; embora sejam fabricados com Ofício (alquimia), venenos são um grupo de itens à parte.

“Itens alquímicos” são itens da categoria alquimia (Tormenta20, p. 152), não quaisquer itens fabricados com Ofício (alquimia). Não apenas venenos, mas também poções são fabricadas com esta perícia e são outro grupo à parte.

É possível prestar ajuda em testes de perigos complexos?

Sim, mas o personagem deve deixar de fazer o seu próprio teste para prestar ajuda ao teste de outro personagem.

Perigos complexos contam como testes estendidos (com para o poder Esforçado)?

Sim, perigos complexos são um tipo especial de teste estendido.

Capítulo 8: Recompensas

Tesouros

Quando um inimigo é derrotado, os personagens podem ficar com seus itens (além de quaisquer tesouros que ele forneça)?

Sim; se tiverem tempo para recolher os itens, os personagens podem ficar com eles.

O tesouro é determinado para cada criatura ou pelo encontro?

Para cada criatura, determine o tesouro conforme seu tipo (nenhum, metade, padrão etc).

O que ocorre quando um monstro possui “Tesouro Metade” e o resultado do tesouro é um item indivisível como, por exemplo, uma única arma?

Aplica-se a regra de arredondamentos para baixo, normalmente. Ao invés de fornecer meio item, a ameaça não fornece nenhum item (0,5 arredondado para baixo é 0).

Itens Mágicos

Como calcular o preço de itens mágicos para fins como o de controlar a riqueza dos jogadores ou o tempo de fabricação do item?

Para estes fins, considere que o preço de um item mágico é igual ao triplo de seu custo.

Itens mágicos não possuem preço definido, pois não estão à venda, mas para certos cálculos é preciso usar um valor e este é o mais adequado.

Itens específicos e modificações se acumulam?

Não. Modificações só se acumulam com encantos. Um personagem usando um arco longo cruel formidável causa +3 pontos de dano (acumulando cruel e formidável), mas se vestir *braçadeiras do arqueiro*, continuará causando apenas +3 pontos de dano e não +5.

É possível adicionar modificações e encantos a acessórios?

Não, nenhum item específico pode receber modificações e encantos adicionais.

Como funciona o dano de uma arma mágica? Todo o dano causado com ela é mágico ou somente os bônus e dados extras fornecidos pelos encantos?

A menos que explicitamente dito o contrário na fonte do dano, todo o dano causado por ataques feitos com armas mágicas é mágico (incluindo quaisquer dados extras)..

Encantos que são ativados “ao atacar”, como *anticriatura*, *congelante*, *corrosiva*, *elétrica*, *flamejante*, *tumular* e *venenosa* são usados quando se faz um ataque qualquer ou apenas quando se usa a ação atacar?

Quando se faz um ataque qualquer, contanto que seja feito em seu turno (pois ativar a habilidade é uma ação livre, o que não pode ser feito fora dele). Desta forma, você também pode usá-los em ações como investida ou ao lançar uma magia *Toque Chocante* aprimorada (para fazer um ataque como parte da magia), não apenas durante a ação atacar.

***Anticriatura*, *congelante*, *corrosiva*, *elétrica*, *flamejante*, *tumular* e *venenosa*, podem ser usados mais vezes em ataques extras com a mesma arma? E se o personagem empunhar duas armas (por ter *Ambidestria* e/ou *estilo de Duas Armas*)?**

Estes encantos receberam errata e só podem ser usados uma vez por rodada. Se estiver empunhando apenas uma arma, o personagem só poderá usar o encanto uma vez na rodada. Se estiver empunhando duas, poderá usar cada uma delas uma vez por rodada.

O custo para acionar encantos ativados ao se fazer um ataque, como *anticriatura*, *congelante*, *corrosiva*, *elétrica*, *flamejante*, *tumular* e *venenosa*, é reduzido pelo aprimoramento *harmonizada*?

Sim.

Como uma arma *caçadora* funciona contra um inimigo que não pode ser visto?

O encanto *caçadora* não detecta automaticamente o inimigo, apenas anula a chance de falha de 50% em ataques contra ele. Ou seja, o personagem ainda precisa detectar a posição da criatura de alguma forma (como com um teste de *Percepção* para ouvir).

Como funciona o encanto *dançarina* combinado com poderes como *Ataque Preciso*, *Estilo de Duas Armas*, *Estilo de Duas Mãos* e *Estilo de Uma Arma*?

Uma arma *dançarina* que esteja flutuando não está sendo empunhada e não funciona com nenhum desses poderes ou quaisquer outros que requeiram que você empunhe a arma.

Qual a ação necessária para recuperar uma arma *dançarina* que esteja flutuando?

O dono de uma arma *dançarina* pode recuperá-la gastando uma ação de movimento (como faria para pegar qualquer objeto solto).

É possível usar uma arma *dançarina* que está flutuando para executar ou se defender de manobras de combate?

Sim; uma arma *dançarina* que esteja flutuando pode ser usada normalmente para estes fins.

Uma manopla dançarina ataca com as estatísticas do ataque desarmado do personagem?

Sim.

O bônus em Defesa de uma arma *defensora* e de um *anel da proteção* se acumulam?

Não; bônus de itens não se acumulam. Se usar ambos, o personagem receberá apenas +2 na Defesa, não +4.

Por que uma arma *defensora* é mais cara que um *anel da proteção*, se seus bônus não se acumulam?

Porque armas não contam no limite de itens mágicos que um personagem pode ter. Outros itens mágicos, sim.

Os efeitos dos encantos *drenante* e *excruciante* se acumulam, deixando o inimigo inconsciente?

Não; itens não se acumulam. Para deixar o alvo inconsciente, a progressão da condição precisa ser causada por uma fonte cumulativa com itens (como habilidades ou magias).

Uma arma *energética* converte o dano de dados extras para essência?

Sim; uma arma energética converte todo o dano do ataque em essência.

Uma arma *lancinante* multiplica dados de dano extras?

Não; a arma multiplica apenas o dano normal e quaisquer bônus numéricos. Por exemplo, um *machado de batalha flamejante lancinante* (multiplicador de crítico x3) que causa dano igual a 1d10+5, mais 1d6 de fogo, causará, em um acerto crítico, um dano igual a 3d10+15, mais 1d6 de fogo.

Uma criatura sofrendo sangramento cumulativo causado por uma arma *sanguinária* ainda precisa fazer apenas um teste para parar de sangrar?

Sim. Apesar de sangrar mais, um teste bem-sucedido ainda remove a condição sangrando e com isso a perda de PV (toda ela) cessa.

Se um osteon usar a habilidade de uma arma *tumular* para aumentar seu dano de trevas, ele recupera 1d8 PV?

Sim, o dano causado ao usuário de uma arma *tumular* é dano de trevas e funciona como uma cura para um osteon.

Como o encanto *venenosa* interage com outros venenos de dano recorrente?

Uma arma *venenosa* causa uma condição de envenenado que causa 1d12 pontos de dano de veneno por 1d6 rodadas, cumulativo com dano recorrente de outras condições de veneno. A condição envenenado sofreu errata para que isto ocorresse.

Um escudo pode receber encantos de arma?

Não; embora possam ser usados como armas, escudos não são considerados armas para efeitos de modificações e encantos.

Para fazer um escudo *animado* flutuar, preciso primeiro gastar uma ação de movimento para tirá-lo do braço?

Não, a ação de movimento gasta para ativar o escudo já inclui removê-lo do braço.

Um escudo *animado* ativado fornece outros benefícios além de bônus na Defesa, se os possuir?

Sim; a descrição do encanto *animado* considera um escudo normal, que não fornece outros benefícios, mas se ele possuí-los (como por ser feito de adamantite), os aplica normalmente.

Um escudo *animado* ativado ainda aplica sua penalidade de armadura ao usuário?

Não. Esta é uma vantagem fornecida pelo encanto do escudo.

O poder Estilo de Arma e Escudo funciona com um escudo *animado* ativado?

Sim, Estilo de Arma e Escudo só precisa que você esteja usando o escudo para fornecer seu bônus, não importando “como” o escudo é usado.

É possível usar outros poderes de estilo de combate (como Estilo de Duas Mãos) e/ou lutar com outras combinações de armas enquanto um escudo *animado* está ativado?

Sim; é possível usar outros poderes e/ou lutar com outras combinações de armas normalmente enquanto o escudo está ativado, sejam eles de estilo ou não.

Um escudo animado é uma das poucas exceções que permitem combinar estilos de combate. Um personagem com os poderes Estilo de Duas Mãos e Estilo de Arma e Escudo poderia empunhar um machado de guerra enquanto usa um escudo animado ativo. Faz parte da magia de um escudo voador mágico que protege seu usuário.

Um escudo *animado* ativado pode ser usado para atacar?

Não; enquanto está ativado, o escudo serve apenas para proteger o usuário.

Os bônus de uma armadura e de um escudo *guardiões* se acumulam?

Sim. Como regra geral, encantos não se acumulam. Entretanto, os encantos *defensor* e *guardião* não fornecem um bônus direto na Defesa. O que eles fazem é aumentar o bônus na Defesa fornecido pela própria armadura ou escudo, os quais são cumulativos entre si.

Um item *refletor* pode ser usado para refletir magias com mais de um alvo?

Sim; estas magias afetarão normalmente os outros alvos, mas o conjurador será afetado no lugar do portador do item *refletor*.

Um item *refletor* permite refletir magias de área?

Não, pois magias de área não têm alvos (o que é necessário para o item ter efeito). Elas afetam todos dentro da área diretamente, o que é diferente.

Posso ativar um item com o encanto *zeloso* para atrair o ataque de um inimigo que não pode me atacar (como por estar restrito por outro efeito, como *Santuário*)?

Não. Você deve ser um alvo válido do ataque do inimigo para poder desviar este ataque para si. Adicionalmente, se estiver sob efeito de *Santuário*, você não pode fazer ações hostis, o que lhe impede de ativar o encanto *zeloso*.

Onde estão as regras para fabricar poções e pergaminhos?

As regras para fabricar estes itens estão nas páginas 319 e 320, em Fabricando Itens Mágicos — Itens de Uso Único.

Se a magia requerer que se faça escolhas, quem as faz é quem fabrica ou quem ativa?

Quaisquer escolhas feitas no momento em que a magia é lançada são feitas por quem ativa o item que contém a magia. Por exemplo, se um personagem usar uma *poção de Aliado Animal*, ele escolherá o tipo de aliado em que a criatura se transformará.

Em uma poção de *Controlar a Gravidade*, quem ativa a poção ainda pode usar uma ação padrão para mudar o efeito enquanto a magia durar?

Sim. Para efeitos de decisões feitas ao lançar a magia, ou por sua duração, quem ativa o item que deu origem à magia é considerado o conjurador dela (para quaisquer fins necessários).

Quem ativa uma poção pode sustentar o efeito de magias que não usou sobre si mesmo, como magias de área (como *Silêncio*) ou que afetam outra criatura (como *Ferver Sangue*)?

Para todos os efeitos, quem ativa uma poção é considerado seu conjurador (para quaisquer fins necessários). Isso inclui pagar o custo de sustentar o efeito da poção.

Poções de magias com duração sustentada podem gerar alguns casos inusitados. Se um personagem beber uma poção de Transformação de Guerra, por exemplo, ele será ao mesmo tempo o ativador da poção e o alvo da magia (o que significa que ele deverá pagar o custo para sustentar a magia e ao mesmo tempo, receberá os benefícios dela). Por outro lado, se um personagem forçar uma criatura a beber uma poção de Ferver Sangue (usando a manobra agarrar, por exemplo), a criatura será afetada pela poção, mas o personagem que a forçou a beber terá sido o ativador (e deverá pagar o custo para sustentá-la).

É possível fabricar poções com magias que tenham como alvo “você”, ao invés de uma criatura?

Sim; você é uma criatura (a não ser que algo tenha dado muito errado em sua vida de aventuras, hehehe).

É possível usar poderes de aprimoramento ao fabricar poções?

Sim.

Efeitos que reduzem custo em PM (como Foco em Magia e Alta Arcana) são considerados para determinar o custo em T\$ e a CD do teste de Ofício ao fabricar poções e pergaminhos?

Sim.

Magias que especificam um tipo de objeto como alvo contam como tendo como alvo um “objeto”?

Sim, contanto que o alvo da magia seja um objeto, ele pode ser descrito de qualquer outra forma. Por exemplo, uma magia com alvo “uma arma” é uma magia com alvo um objeto.

A magia *Dissipar Magia* tem efeito sobre poções e pergaminhos?

Sim; como quaisquer itens mágicos, poções e pergaminhos afetados por *Dissipar Magia* viram itens mundanos por 1d6 rodadas.

O que acontece se uma poção for utilizada enquanto estiver sob efeito de *Dissipar Magia*?

Se uma poção “dissipada” for utilizada (seja ingerida, aplicada como óleo ou arremessada como granada) ela não terá nenhum efeito.

Qual a CD para resistir aos efeitos de poções e pergaminhos?

A regra de cálculo da CD para resistir a poções e pergaminhos sofreu errata. A CD para resistir aos efeitos destes itens é 10 + metade do nível do usuário do item + seu modificador de Carisma. Se o usuário for capaz de lançar a magia gerada pela poção ou pergaminho, poderá usar sua própria CD para esta magia.

É possível usar Misticismo para detectar magia e também para identificar item mágico em poções e pergaminhos?

Sim. Poções e pergaminhos contendo magias de 1º e 2º círculo são itens menores (aura tênue e CD 20). Aqueles contendo magias de 3º e 4º círculo são itens médios (aura moderada e CD 25) e magias de 5º círculo são itens maiores (aura poderosa e CD 30).

Falhar em ativar um pergaminho tem alguma consequência? O pergaminho é consumido?

Não, você apenas não consegue ativá-lo. O pergaminho só se desfaz em cinzas se for ativado.

Para usar um pergaminho sem necessidade de teste de Misticismo, é necessário “aprender” a magia ou apenas “ser capaz de lançá-la” é suficiente?

O personagem ser capaz de lançar aquela magia específica (como por exemplo através de uma habilidade racial ou poder) é suficiente.

O poder Magia Ilimitada conta para lançar magias por meio de pergaminhos?

Sim; Magia Ilimitada aumenta o limite de PM que podem ser gastos em uma magia, independentemente da magia ser lançada normalmente ou por um pergaminho.

Se um bardo criar um pergaminho de magia divina que aprendeu com Aumentar Repertório (e que por isso lança como magia arcana), o pergaminho contará como de que tipo?

Quando cria um pergaminho, ele será do tipo de magia que o personagem sabe lançar. Um bardo só sabe lançar magias arcanas, então não importa que tipo de magia ele aprendeu, ao criar o pergaminho (bem como ao lançar a magia), ela contará como arcana.

Qual o efeito de colocar e retirar um item que aumenta seu total de PV ou PM?

Ao colocar um destes itens, seus PV ou PM atuais e máximos aumentam conforme o valor indicado. Da mesma forma, ao retirar o item, seus valores atuais e máximos diminuem (o que pode resultar em um valor negativo de PV ou PM). Pontos de mana “negativos” causados por remover um destes itens são recuperados como PM normalmente.

Por exemplo, se um clérigo colocar um item que o deixa com 31 PM (atuais e máximos) e lançar *Curar Ferimentos*, ele ficará com 31 PM máximos e 30 atuais. Se então retirar o item, ficará com 30 PM máximos e 29 atuais. Noutro exemplo, se este clérigo estiver com 0 PM atuais quando retirar o item, ficará com -1 PM atual.

PM negativos são uma forma de contabilizar PM gastos que não deixam de existir só porque o personagem retirou o item. No entanto, um personagem com 2 PM não pode lançar uma magia que custa 3 PM (ele deve sempre ser capaz de pagar o custo para lançá-la). Também um ladino que usa Roubo de Mana em um alvo que possui apenas 1 PM irá receber apenas 1 PM (mesmo que esta habilidade deixe o alvo com PM negativos por causar mais dano).

Um personagem equipado com dois ou mais itens com o efeito “refletor” (como uma armadura ou escudo com o encanto *refletor* ou um *anel refletor*) pode refletir mais de uma magia por rodada?

Sim; cada efeito “refletor” pode ser usado uma vez por rodada.

Um personagem sem atributo-chave (por não lançar magias) pode usar algum modificador de atributo em ataques ao lançar *Arma Mágica* por meio de uma *bainha mágica*?

Sim. Para todos os efeitos, o atributo-chave de itens mágicos é Carisma (a menos que a descrição do item indique outro atributo). Veja a Parte 1: Errata para a errata em CD e atributos-chave de itens mágicos que viabilizou isto.

Um personagem usando *brincos de Marah* pode realizar outras ações hostis (que não sejam ataques) sem cancelar o efeito do item?

Sim; atacar é a única ação que cancela o efeito dos *brincos de Marah*. Apesar do item homenagear a deusa da Paz em seu nome, suas restrições não são tão severas quanto as dela.

Uma *corda da escalada* que esteja suportando peso pode se mover?

Não. Para poder se mover, a corda deve estar completamente livre.

Uma *corda da escalada* pode subir além de seu comprimento ao ser mandada fixar-se em algo muito alto?

Sim, mas ela precisa ter pontos de apoio por onde se mover. Ela pode se esticar até seu comprimento total, desde que pelo menos uma parte dela esteja apoiada em algum lugar.

Em outras palavras, uma corda da escalada não voa. Ela poderia alcançar o topo de uma árvore muito alta, escalando de galho em galho, ou se esticar até um alçapão no teto de uma sala com 10m de altura. Mas ela não conseguirá “voar” até Vectora (especialmente levando alguém pendurado nela, como visto na questão anterior).

O que acontece ao se colocar uma *mochila de carga* dentro de outra?

Quando uma *mochila de carga* é colocada dentro de outra, seus espaços interdimensionais se sobrepõem, impedindo que seus limites de peso se acumulem. Em outras palavras, os itens dentro da *mochila de carga* interna passam a contar no limite de peso da mochila de fora.

Apêndice

Habilidades de Criaturas

Cura Acelerada continua funcionando se a criatura está com 0 ou menos PV? E se ela já morreu?

Cura Acelerada continua funcionando enquanto a criatura estiver com 0 ou menos PV, mas para de funcionar se ela morrer.

Imunidade a magia se aplica a todos os efeitos mágicos ou só a magias?

Imunidade a magia se aplica a todos os efeitos mágicos.

Uma criatura imune (ou resistente) a um tipo de efeito pode aceitar ser afetada por este efeito?

Depende do tipo de imunidade. De forma geral, uma imunidade inerente à biologia da criatura (como a maioria das habilidades de raça) não pode ser “desativada”. Já imunidades recebidas por outras habilidades, podem. Por exemplo, um paladino imune a efeitos de encantamento por

possuir Virtude Paladinesca pode aceitar receber bônus de magias de encantamento. Já um qareen com resistência a fogo 10 por sua habilidade Resistência Elemental que sofreria 6 pontos de dano fogo não pode “escolher se queimar”. Em caso de dúvida, o mestre define se uma imunidade pode ser “desligada” ou não.

Como resistência a dano é aplicada a efeitos que causam vários tipos de dano?

Primeiro, aplique qualquer resistência a dano específica que afete um dos tipos de dano causado. Após isso, aplique a resistência a dano genérica ao total de dano (desconsiderando seu tipo).

Digamos, por exemplo, que um personagem com resistência a fogo 5 e resistência a dano 10 sofre 16 pontos de dano de fogo e 16 pontos de dano de trevas de um mesmo efeito. Primeiro, a resistência a fogo é aplicada, reduzindo o dano de fogo a 11. Após isso, a resistência a dano genérica é aplicada ao total de 27 pontos de dano, reduzindo o dano à 17.

Vulnerabilidade a dano se aplica antes ou depois de resistência a dano?

Antes. Se um efeito causou, por exemplo, 16 pontos de dano de frio a um personagem com vulnerabilidade a frio e resistência a dano 10, primeiro multiplica-se o dano por 1,5 (o que aumenta o dano para 24) e então subtrai-se 10 pontos (o que reduz o total de dano sofrido para 14 pontos).

É possível usar Furtividade para se aproximar de alguém com percepção às cegas?

Sim. Entretanto, observe que bônus em Furtividade por escuridão ou invisibilidade não se aplicam à criatura que está tentando ser furtiva, pois percepção às cegas ignora estes efeitos.

Para se aproximar furtivamente de alguém com Percepção às Cegas é preciso lidar com seus sentidos que lhe dão esta habilidade, da mesma forma que para fazê-lo contra uma criatura normal é preciso lidar com sua visão (se você tentar se aproximar pela frente de alguém que está olhando para você, a criatura vai simplesmente te ver, a não ser que você tenha algo como camuflagem total).

Isto requer, primeiramente, conhecer bem a criatura, algo com o qual testes de Identificar Criatura podem ajudar (veja Misticismo, Religião e Sobrevivência, no capítulo Perícias de Tormenta20). Mas em alguns casos o sentido pode ser evidente: um morcego gigante se orienta por radar.

Em seguida, você deve ser capaz de bolar uma estratégia para se aproximar usando sua criatividade, pois da mesma forma que seria visto se viesse pela frente de uma criatura normal, também uma criatura com sonar irá notá-lo se você vier nadando e agitar a água de uma área calma próxima a ela (para evitar isso, você poderia tentar seguir uma corrente de água e mascarar sua presença nela). Pensar numa estratégia assim pode ser bastante desafiador, em alguns casos, mas isto faz parte da mágica do RPG.

Em caso de dúvida sobre que sentidos uma criatura possui para ter Percepção às Cegas ou se uma estratégia é válida para lidar com estes sentidos, o mestre sempre tem a palavra final.

Se uma criatura com Percepção às Cegas receber a condição cego, como por uma magia, ela não sofre nenhum problema?

Ela não consegue enxergar, então não pode fazer testes de Percepção para observar com sua visão, mas ainda pode fazê-lo com seu sentido especial dentro do alcance da habilidade.

Ela não fica desprevenida contra inimigos dentro do alcance, mas ainda fica contra os além do alcance (pois não os percebe nem com seu sentido especial, nem com a visão).

Ela só sofre -5 em testes de perícias baseadas em Força e Destreza se fizê-los contra criaturas além do alcance (por exemplo, se fizer um teste de Furtividade para se esconder de um inimigo além do alcance).

Ela nunca fica lenta (pois perceber o ambiente à sua volta basta para se locomover normalmente).

O que acontece se uma criatura possuir visão no escuro e percepção às cegas?

Nenhum efeito relacionado à visão afetará a criatura em alcance curto (o alcance normal de percepção às cegas), ao passo que escuridão mundana não a afetará em alcance médio (o alcance normal de visão no escuro).

Imunidade a Metamorfose fornece imunidade contra o que, exatamente?

Imunidade a metamorfose torna a criatura imune a quaisquer efeitos que tentem mudar sua forma contra sua vontade, como a magia *Metamorfose*. Ela ainda pode se transformar voluntariamente.

Condições

Se receber imunidade após receber uma condição, paro de sofrer seus efeitos?

Sim; se você ficar imune à condição, seus efeitos param de afetá-lo.

Julgamento Divino: Coragem é um exemplo para este caso.

Condições progressivas podem evoluir pelo uso de habilidades que não se acumulam?

Não; os efeitos devem ser cumulativos para a progressão ocorrer. Duas magias que causam a condição amedrontado não deixarão o alvo apavorado (magias não se acumulam), mas duas habilidades diferentes sim (habilidades diferentes se acumulam).

Condições de medo e mentais podem afetar criaturas com Inteligência nula?

Não; criaturas com Inteligência nula não têm mente e por isso não podem sofrer estes efeitos.

Um personagem alquebrado pode usar habilidades por seu custo mínimo, mesmo que a condição faça o custo passar do limite de PM?

Sim; usar a habilidade por seu custo mínimo estando alquebrado ainda é usar a habilidade por seu custo mínimo.

E como funcionam habilidades de custo variável quando estou alquebrado?

Como o normal; você ainda pode gastar apenas o valor em PM que seu Limite de Gasto permite. Por exemplo, um mago de 4º nível alquebrado pode lançar uma magia de 1º círculo com aprimoramentos que junto ao aumento de custo de alquebrado a façam custar 4 PM.

Qual a diferença entre a condição cego e escuridão total?

A condição cego é uma condição de sentidos (os olhos da criatura não conseguem enxergar) enquanto escuridão total é um estado do ambiente ao seu redor. Porém, uma criatura em um ambiente de escuridão total fica cega, a menos que possua uma habilidade que lhe permita enxergar no escuro ou evitar isso de alguma outra forma (como por possuir Percepção às Cegas). A condição cego sofreu errata para deixar isto mais claro.

A descrição de desprevenido diz que o personagem está “despreparado para reagir”. Isso impede o uso de reações?

Não, este é apenas um texto descritivo. O único efeito de estar desprevenido é uma penalidade de -5 na Defesa e em Reflexos.

Um personagem desprevenido sofre penalidades para resistir a manobras de combate?

Não. Porém, a critério do mestre, estar desprevenido pode causar uma penalidade à sua escolha por Condições Desfavoráveis.

Um personagem enjoado pode fazer ações extras?

Sim; a condição enjoado só se refere às ações normais do turno e não afeta ações extras.

Clarificações de Regras

O que quer dizer “acumular” e “não acumular”? Quando esses termos são usados ou não?

Acumular significa somar, no sentido matemático (fazer um cálculo de adição). Não acumular é estar proibido de somar, tendo que ficar apenas com o maior valor.

Estes termos são usados para esclarecer quais efeitos iguais podem ser usados em conjunto, somando-se estes efeitos. Por exemplo, Foco em Arma e uma arma pungente se acumulam (os dois bônus de +2 são somados nos testes de ataque). Já um anel de proteção e uma arma defensora não se acumulam (apenas um dos bônus de +2 é somado à Defesa).

Não é correto usar estes termos quando os benefícios são diferentes. Por exemplo, dois bônus de ataque são benefícios iguais e permitem falar sobre acúmulo (é possível perguntar se os efeitos que dão esses bônus são cumulativos ou não). Já um bônus de ataque e um bônus de Defesa são benefícios diferentes e não permitem falar sobre acúmulo (é errado perguntar se os efeitos que os fornecem se acumulam ou não, porque eles jamais poderiam ser somados: +2 de ataque e +2 de Defesa nunca será +4 de nada em Tormenta20).

Também não é correto dizer que quando duas coisas não se acumulam, não é possível comprar, usar ou ter essas coisas. Por exemplo, mesmo que reduções de custo não se acumulem, ainda é possível comprar uma arma de madeira Tollon harmonizada e usá-la para um Ataque Especial. Entretanto, suas reduções de custo não serão somadas (o que torna a compra ruim).

Vale mencionar, ainda, que não é impossível que comprar e usar coisas que não se acumulam se mostre útil, isto é apenas muito, muito improvável. Por exemplo, um bardo trajando um gibão de peles (Defesa +4) sob efeito de Armadura Arcana (+4 na Defesa) não ficará com +8 na Defesa, mas se por algum motivo perder ou tiver que tirar sua armadura na mesma cena, sua Defesa não baixará, pois a magia estará lá para protegê-lo.

Por fim, é possível que partes de dois efeitos não se acumulem (não se somem), mas outras partes sejam aplicadas normalmente. Um personagem sob efeito de duas magias, uma que concede +2 em ataque e dano e outra que concede +2 em ataque e na Defesa, receberá +2 em ataque, dano e Defesa (pois apenas os bônus em ataque não se acumulam, os outros são aplicados normalmente).

Uma característica que usa um modificador de atributo naturalmente pode ter o mesmo modificador somado a ela por um efeito (como uma habilidade)?

Sim. Por exemplo, um caçador pode somar seu modificador de Sabedoria em Sobrevivência pela habilidade Explorador (mesmo que essa característica já use este modificador naturalmente).

Se apenas UM efeito (entre habilidades, magias, itens e aliados) tenta somar um modificador numa característica, ele sempre é aplicado (mesmo que a característica já use aquele modificador naturalmente, por base). Apenas se DOIS ou mais efeitos tentarem fazê-lo, eles não acumularão entre si.

Efeitos que substituem o modificador de atributo de uma característica pelo modificador de outro atributo se acumulam com efeitos que somam o modificador desse atributo na mesma característica?

Não. Por exemplo, um bucaneiro nobre não soma duas vezes seu modificador de Carisma na Defesa (*Tormenta*20, p. 395) mesmo que um dos efeitos o faça por meio de substituição. Da mesma forma, um qareen paladino sob efeito de *Arma Mágica* não soma duas vezes seu modificador de Carisma no ataque ao usar Golpe Divino (e lançar a magia usando Tatuagem Mística).

De forma geral, sempre que DOIS ou mais efeitos (entre habilidades, magias, itens e aliados) tentam somar um modificador na mesma característica (seja diretamente ou por substituição), eles não se acumulam.

Já se apenas UM efeito como estes tentar somar o modificador numa característica, ele sempre será aplicado (mesmo se a característica em si já usa aquele modificador de atributo).

Existe diferença entre um efeito que diz “soma um modificador de atributo” numa característica (seja diretamente ou por substituição) e um efeito que diz que “fornece um bônus igual a um modificador” a ela?

Não. Para todos os efeitos, ambos são a mesma coisa.

Existe diferença entre um efeito que aplica um “modificador de atributo” e outro que aplica um “bônus de atributo”?

Sim. Neste caso, “modificador” refere-se a qualquer valor de modificador, seja positivo ou negativo. Já “bônus” refere-se apenas a modificadores positivos (ao passo que “penalidade” refere-se a modificadores negativos). Assim, efeitos que aplicam um modificador, aplicam este modificador do atributo independentemente dele ser positivo ou negativo. Já efeitos que aplicam um bônus de atributo ignoram um modificador negativo (não o utilizam).

Fabricar uma arma dupla com modificações e/ou encantos em ambas as pontas requer um ou dois testes de Ofício? Como fica o tempo de fabricação?

Requer dois testes separados (conte o número de modificações e encantos em separado em cada ponta para determinar cada CD e custo), cada um com seu próprio tempo.

Por exemplo, para fazer um bordão com uma ponta precisa e outra maciça, você deve fazer dois testes de Ofício (CD 20) para fabricar, gastando uma semana e T\$ +100 em cada um (ou seja, um total de duas semanas e T\$ +200).