



NOMES ALEATÓRIOS

1D20	HUMANOS		1D10	ANÕES		1D10	ELFOS	
1	Alysia Aldor	11	Jeanne Jarad	1	Artrudda Arduramm	1	Allora Avoldar	
2	Avelin Aran	12	Kiara Holdred	2	Burgala Bartarinn	2	Auruel Ellandor	
3	Braya Beren	13	Kathelyn Khellus	3	Dorotha Doragramm	3	Calaena Felarin	
4	Catryn Cyriac	14	Linette Pelim	4	Durdala Dastoroc	4	Eloen Glorandal	
5	Darna Darik	15	Lora Nalan	5	Gardrina Gardrumm	5	Faunalyn Farandhil	
6	Elenya Dravor	16	Malin Radan	6	Ragardda Guldaramm	6	Kethryllia Kirrion	
7	Emeria Drystan	17	Merewyn Thedon	7	Thratilga Hortroc	7	Laurena Lurienthel	
8	Glenda Eldred	18	Rianna Thulin	8	Thorkala Kradug	8	Merethy Myrthallar	
9	Gylđa Ghart	19	Tedwyn Varn	9	Thundrila Khovarinn	9	Thassalya Thassarion	
10	Isolda Gryffen	20	Tila Warin	10	Urdresia Thardaramm	10	Yathanallia Zharian	

1D10	GOBLINS	1D10	LEFOU*	1D10	QAREEN	1D10	DAHLLAN / MINOTAUROS
1	Ashi Ark	1	Alma Afiada(o)	1	Aliyah Ahad	1	Aster Asterius
2	Floba Barg	2	Eco Cadavérica(o)	2	Batuhla Barakat	2	Azalia Aulus
3	Grin Buduc	3	Estrela da Perdição	3	Hanifa Dawud	3	Celandine Caelus
4	Iga Crag	4	Fulgor do Ocaso	4	Jahira Hossam	4	Dhala Glabus
5	Mikhi Krig	5	Furacão Eterna(o)	5	Lalya Jaffah	5	Galya Jartus
6	Prixa Rasg	6	Sol Herege	6	Mhyla Kirud	6	Lhyria Kargan
7	Pylđa Tabo	7	Tempestade Imortal	7	Nirad Nizur	7	Lura Orgun
8	Shug Ulerc	8	Tremor Maldita(o)	8	Safirah Sulid	8	Tulipa Tiberius
9	Sizz Vrix	9	Uivo Rubra(o)	9	Sahla Tariq	9	Tyka Tyraxus
10	Vruga Vrug	10	Zênite Serrilhada(o)	10	Zakiya Wassim	10	Violeta Vobius

1D8	HYNNE	1D8	SEREIA/TRITÃO	1D8	SÍLFIDES	1D8	TROG
1	Arabella Arno	1	Alda Alon	1	Cêu Cecil	1	Arxsa Atszo
2	Ghyta Flippo	2	Darya Dalax	2	Bedra Burble	2	Bakzha Bhaz
3	Joly Glepin	3	Layna Kairus	3	Flama Flax	3	Chask Crosk
4	Lili Guido	4	Meri Malik	4	Gerânia Ginko	4	Darsza Drurg
5	Lobelia Haldo	5	Murgen Nereus	5	Liri Novus	5	Jacha Glulg
6	Malva Meric	6	Nerissa Octopion	6	Luriel Olmo	6	Shuruh Orzok
7	Prinna Pippo	7	Onna Orin	7	Marly Pingo	7	Thuji Qrxu
8	Nyra Saruc	8	Sedna Tempestus	8	Pétala Rolyñ	8	Urla Trusuz

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

TORMENTA20

COMBATE

No seu turno, você pode fazer:

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

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

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

ALGUMAS AÇÕES

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

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

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

MODIFICADORES DE COMBATE

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

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

também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha. Se isso o jogar além de um parapeito ou precipício, ele pode fazer um teste de Reflexos (CD 20) para se agarrar numa beirada.

• **Desarmar.** Você derruba um item que a criatura esteja segurando. O item cai no mesmo lugar em que o alvo está (a menos que o alvo esteja voando, sobre uma arma de ataque à distância, deve usar Luta) por 5 pontos ou mais, derruba o item com tanta força que também o empurra um quadrado em uma direção a sua escolha.

• **Empurrar.** Você empurra a criatura 1,5m. Para cada 5 pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo mais 1,5m. Você pode gastar uma ação de movimento para avançar junto com a criatura (até o limite do seu deslocamento).

• **Quebrar.** Você atinge um item que a criatura esteja segurando. Veja “Quebrando Objetos”, em Tormenta20, página 225.

ATROPELAR. Você usa uma ação padrão durante um movimento para avançar pelo espaço ocupado por uma criatura (normalmente, você não pode fazer uma ação padrão durante um movimento; isto é uma exceção). A criatura pode lhe dar passagem ou resistir. Se der passagem, você avança pelo espaço dela; nenhum teste é necessário. Se resistir, faça um teste de manobra oposto; se você vencer, deixa a criatura caída e continua seu avanço. Se o alvo vencer, continua de pé e detém seu avanço. Atropelar é uma ação livre se tentada durante uma investida.

EXEMPLOS DE DIFICULDADES

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

RECUPERANDO PV E PM

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

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

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

CONFORTÁVEL. Recuperação igual ao dobro do nível.

LUXUOSA. Recuperação igual ao triplo do nível.

Certas habilidades e itens recuperam PV e PM. Você não pode ultrapassar seus PV e PM máximos.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

CÁLCULO DE EXPERIÊNCIA: ND x 1.000 = XP

Um desafio vencido rende a XP total pelo ND, como acima. Um desafio que não é vencido, mas que também não derrota os heróis (um empate), rende metade da XP total. Um desafio que derrota os heróis rende um quarto da XP total.

CONDIÇÕES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DESPREVENIDO. –5 na Defesa e em Reflexos.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

FATIGADO. Fraco e vulnerável. Se ficar fatigado novamente, fica exausto. *Condição de fadiga.*

FRACO. –2 em testes baseados em Força, Destreza e Constituição. Se ficar fraco novamente, fica debilitado.

FRUSTRADO. –2 em testes baseados em Inteligência, Sabedoria e Carisma. Se ficar frustrado novamente, fica esmorecido. *Condição mental.*

IMÓVEL. Todas as formas de deslocamento são reduzidas a 0m. *Condição de paralisia.*

INCONSCIENTE. Fica indefeso e não pode fazer ações. Balançar uma criatura para acordá-la gasta uma ação padrão.

INDEFESO. Desprevenido, mas –10 na Defesa, falha automaticamente em testes de Reflexos e pode sofrer golpes de misericórdia.

LENTO. Todas as formas de deslocamento são reduzidas à metade (arredonde para baixo para o primeiro incremento de 1,5m) e não pode correr ou fazer investidas. *Condição de paralisia.*

OFUSCADO. –2 em testes de ataque e de Percepção. *Condição de sentidos.*

PARALISADO. Imóvel, indefeso e só pode realizar ações puramente mentais. *Condição de paralisia.*

PASMO. Não pode fazer ações, exceto reações. *Condição mental.*

PETRIFICADO. Inconsciente e recebe resistência a dano 8.

SANGRANDO. No início de seus turnos, deve fazer um teste de Constituição (CD 15). Se passar, estabiliza e remove essa condição. Se falhar, sofre 1d6 pontos de dano e continua sangrando.

SURDO. Não pode fazer testes de Percepção para ouvir e sofre –5 em testes de Iniciativa. Considerado em condição ruim para lançar magias. *Condição de sentidos.*

SURPREENDIDO. Desprevenido e não pode fazer ações, exceto reações.

VULNERÁVEL. –2 na Defesa.

PERIGOS

ÁCIDO: 1d6 pontos de dano por rodada de exposição. Imersão total causa 10d6 pontos de dano por rodada e o dano persiste por uma rodada adicional.

ARMADILHAS: veja *Tormenta20*, páginas 302 e 303.

CALOR E FRIO: um personagem em clima muito quente (acima de 50º C) ou muito frio (abaixo de –10º C) deve passar em um teste de Fortitude a cada hora (CD 15 +1 por teste anterior) ou sofre 1d6 pontos de dano. Em situações de calor extremo (acima de 60º C) ou frio extremo (abaixo de –20º C) o teste deve ser feito a cada minuto.

DOENÇAS: veja *Tormenta20*, página 303.

FOGO: um personagem diretamente exposto a chamas deve fazer um teste de Reflexos (CD 15). Se falhar, fica em chamas, sofrendo 1d6 pontos de dano no início de seus turnos. O personagem pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas. Fogo provocado por efeitos instantâneos, como nas magias *Explosão de Chamas* e *Bola de Fogo*, não dura o suficiente para incendiar alguém.

FOME E SEDE: um personagem pode resistir um dia inteiro sem água ou comida, sem maiores problemas. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por dia (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar, fica fraco. Se falhar novamente, fica debilitado. A terceira falha deixa o personagem inconsciente. Por fim, a quarta falha é letal. Condições causadas por fome e sede só podem ser curadas por comida e bebida.

FUMAÇA: um personagem imerso em fumaça densa deve fazer um teste de Fortitude no início de cada um de seus turnos (CD 10 +1 por teste anterior). Se falhar, perde o turno engasgando-se e tossindo, sem conseguir realizar nenhuma ação. Falhar em dois testes seguidos causa 1d6 pontos de dano (que ignora qualquer resistência). Criaturas que não precisam respirar são imunes a esses efeitos. Fumaça também obscurece a visão, fornecendo camuflagem às criaturas em seu interior. Fumaça provocada por efeitos como a magia *Névoa* normalmente não causa dano.

LAVA: lava, magma e outros materiais incandescentes (como metal derretido) causam 2d6 pontos de dano de fogo por rodada de exposição direta. Imersão total causa 20d6 pontos de dano por rodada, e o dano persiste por uma rodada adicional.

QUEDA: uma queda causa 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m, até um máximo de 40d6 para uma queda de 60m ou mais. Em caso de queda na água, reduza o dano em 6m (ou seja, –4d6). Um objeto pesado (pedra, baú, barril...) que caia sobre uma criatura também causa 1d6 pontos de dano para cada 1,5m da queda. Dobre o dano para um objeto muito pesado (rocha, altar, carroça...).

SONO: um personagem pode ficar uma noite sem dormir sem problemas — embora não recupere PV e PM. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por dia sem dormir (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar, fica fatigado, fica exausto. Se já estiver exausto, cai inconsciente e não pode ser acordado até que durma pelo menos oito horas.

SUFOCAMENTO: um personagem pode prender a respiração por um número de rodadas igual a 1 + seu modificador de Constituição. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar, cai inconsciente e sofre 1d6 ponto de dano por rodada até respirar novamente ou morrer.

VENENOS: veja *Tormenta20*, página 305.

TESOURO POR NÍVEL DE DESAFIO

ND	D%	DINHEIRO	D%	ITENS	ND	D%	DINHEIRO	D%	ITENS
1/4	01-35	—	01-55	—		61-90	1d4+1 riquezas menores	76-95	Superior (2 modificações)
	36-75	1d6x10 TC	51-75	Diverso		91-100	1 riqueza média	96-100	Superior (4 modificações)
	76-100	1d4x100 TC	76-100	Arma/armadura		9	01-15	—	01-50
1/3	01-30	—	01-50	—	16-85		4d6x100 T\$	51-95	1d4+1 poções
	31-75	1d6x100 TC	51-70	Diverso	86-100		1d3 riquezas médias	96-100	Item mágico (menor)
	76-100	2d4x10 T\$	71-100	Arma/armadura	10		01-15	—	01-50
1/2	01-25	—	01-45	—		16-85	4d10x10 TO	51-95	Superior (2 modificações)
	26-75	2d6x100 TC	46-70	Diverso		86-100	1d3+1 riquezas médias	96-100	Superior (5 modificações)
	76-100	2d8x10 T\$	71-100	Arma/armadura		11	01-15	—	01-50
1	01-20	—	01-40	—	16-85		2d4x1.000 T\$	51-85	1d4+1 poções
	21-70	3d8x10 T\$	41-65	Diverso	86-100		2d6x100 TO	86-100	Item mágico (menor)
	71-95	4d12x10 T\$	66-90	Arma/armadura	12		01-10	—	01-50
2	96-100	1 riqueza menor	91-100	1 poção		11-80	2d6x1.000 T\$	51-95	Superior (3 modificações)
	01-15	—	01-30	—		81-100	1d4+1 riquezas médias	96-100	Superior (6 modificações)
	16-65	3d10x10 T\$	31-70	Arma/armadura		13	01-10	—	01-45
	66-95	2d4x100 T\$	71-95	1 poção	11-80		4d4x1.000 T\$	46-95	1d6+1 poções
	96-100	1 riqueza menor	96-100	Superior (1 modificação)	81-100		4d6x100 TO	96-100	Item mágico (médio)
	3	01-10	—	01-25	—		14	01-10	—
11-60		1d4x100 T\$	26-60	Arma/armadura	11-80	3d6x1.000 T\$		46-85	Superior (4 modificações)
61-90		1d8x10 TO	61-90	1 poção	81-100	1 riqueza maior		86-100	Superior (6 modificações)
91-100		1d3 riquezas menores	91-100	Superior (1 modificação)	15	01-10		—	01-45
4	01-10	—	01-25	—		11-80	2d10x1.000 T\$	46-85	1d6+1 poções
	11-60	1d6x100 T\$	26-75	1 poção		81-100	1d4x1.000 TO	86-100	Item mágico (médio)
	61-90	1d12x100 T\$	76-95	Superior (1 modificação)		16	01-05	—	01-45
	91-100	1d3 riquezas menores	96-100	Superior (2 modificações)	06-75		3d8x1.000 T\$	46-80	Superior (5 modificações)
5	01-10	—	01-25	—	76-100		1d3 riquezas maiores	81-100	Item mágico (médio)
	11-60	1d8x100 T\$	26-70	1d3 poções	17		01-05	—	01-45
	61-90	3d4x10 TO	71-90	Superior (1 modificação)		06-75	4d6x1.000 T\$	46-95	Superior (5 modificações)
	91-100	1d3+1 riquezas menores	91-100	Superior (2 modificações)		76-100	2d4x1.000 TO	96-100	Item mágico (maior)
6	01-10	—	01-25	—		18	01-05	—	01-45
	11-60	2d6x100 T\$	26-75	1d3 poções	06-75		4d10x1.000 T\$	46-90	Superior (6 modificações)
	61-90	2d10x100 T\$	76-95	Superior (1 modificação)	76-100		1d3+1 riquezas maiores	91-100	Item mágico (maior)
	91-100	1d3+1 riquezas menores	96-100	Superior (3 modificações)	19		01-05	—	01-45
7	01-10	—	01-25	—		06-75	4d12x1.000 T\$	46-85	Item mágico (médio)
	11-60	2d8x100 T\$	26-70	1d3 poções		76-100	1d12x1.000 TO	86-100	Item mágico (maior)
	61-90	2d12x10 TO	71-90	Superior (2 modificações)		20	01-05	—	01-45
	91-100	1d4+1 riquezas menores	91-100	Superior (3 modificações)	06-75		2d4x1.000 TO	46-80	Item mágico (médio)
8	01-10	—	01-25	—	76-100		1d4+1 riquezas maiores	81-100	Item mágico (maior)
	11-60	2d10x100 T\$	26-75	1d3 poções					