

JUNÇÃO SUPREMA DE RESPOSTAS DADAS SOBRE ORDEM PARANORMAL RPG

Compilado e Escrito por:

kcire2728 “Kcire”

redskin. “redão”

mark_hawk “Laranja”

Servidor de Discord:

[PlayRay - RPG](#)

&

[Culto da Criação](#)

Antes de darmos as respostas para diversas perguntas, uma breve explicação das terminologias e formatação deste documento e do Sistema de Ordem Paranormal RPG.

RAW. Rules as Written.

Seguir as Regras como estão escritas, muitas vezes levando ao pé da letra.

RAI. Rules as Intended.

Seguir as Regras a partir de uma interpretação delas para tornar o Sistema mais compreensível e plausível, muitas vezes determinados pelos Criadores do Sistema.

Lost Midia. Mídia Perdida.

Uma informação não mais acessível, dada a expurgação ou privatização da origem da informação. Podendo ser posta com um nome de referência através de recordações e testemunhas.

Imagens e Screenshots.

Diversas das informações e respostas foram dadas através da Revista *Dragão Brasil*, escrita pela Jambô Editora e através do Discord oficial do Cellbit, podendo ser escrita pelos Desenvolvedores *Guilherme Svaldi*, *Mestre Pedrok* e o próprio *Cellbit*.

1. O Ritual *Embaralhar* funciona contra *Percepção às Cegas*?

Não.

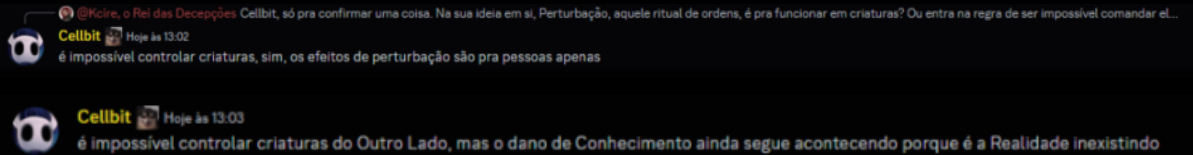


Cellbit Hoje às 13:11

"se você estiver invisível, ou o atacante fechar os olhos, você não recebe o bônus" implica que são hologramas só visuais, então percepção às cegas não é afetado, visto que a criatura não enxerga o efeito

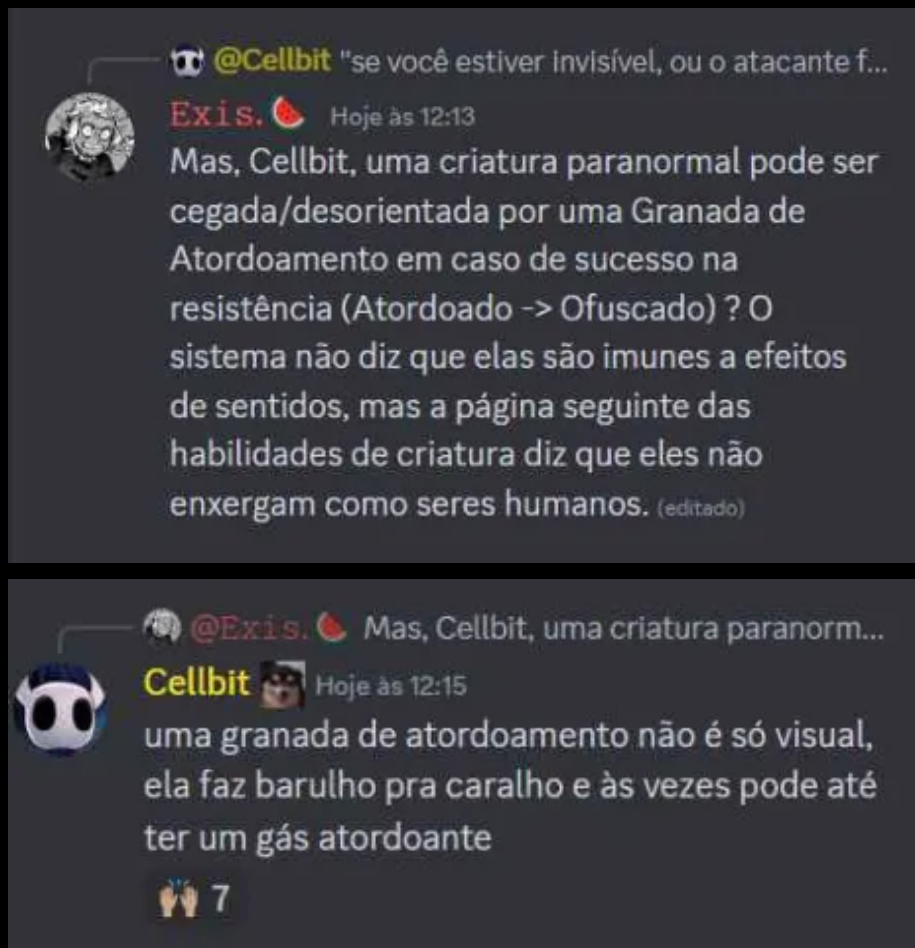
2. Ritual *Perturbação* na forma discente funciona para comandar Criaturas?

Não, pois Criaturas do Outro Lado não podem ser comandadas, mas o dano (“*Comando. Sofra*”) sim.



3. Uma Criatura paranormal pode ser cegada/desorientada por uma *Granada de Atordoamento* em caso de sucesso na resistência?

"uma granada de atordoamento não é só visual, ela faz barulho pra caralho e às vezes pode até ter um gás atordoante"



4. A condição *Insano* (que o Personagem sofre após ficar 3 rodadas *Enlouquecendo*) pode ser removida com 40% do *Médico de Campo*?

Não.

 @Cellbit vou passar esse feedback também

 Exis. 🍉 Hoje às 12:23

Uma pessoa com 0 sanidade entra em "Enlouquecendo", e isso é uma Condição (De acordo com o Livro) e no capítulo 5 em "Sanidade" diz que depois das 3 rodadas em Enlouquecendo, um personagem fica "Insano", que também é descrito como uma condição e que tem como efeito "O personagem entrar sob controle do mestre". Nenhuma dessas duas condições estão presentes no Apêndice. Aí entra a pergunta: São condições mesmo, portanto tem peso mecânico e poderiam ser removidas por Médico de Campo, ou "condição" é só um descritivo sem peso mecânico?

Se a primeira opção for verdadeira, qual a implicação de um Médico de Campo remover "Insano" de um agente enlouquecido pelo Paranormalevils?

 @Exis. 🍉 Uma pessoa com 0 sanidade entra e...

 Cellbit 🐼 Hoje às 12:26

em termos de regra, um personagem que passa 3 rodadas enlouquecendo e fica "insano" passa pro mestre e não tem volta, não é uma condição mecânica que pode ser removida, e acredito que por isso não está no apêndice de condições

 Cellbit 🐼 Hoje às 12:26

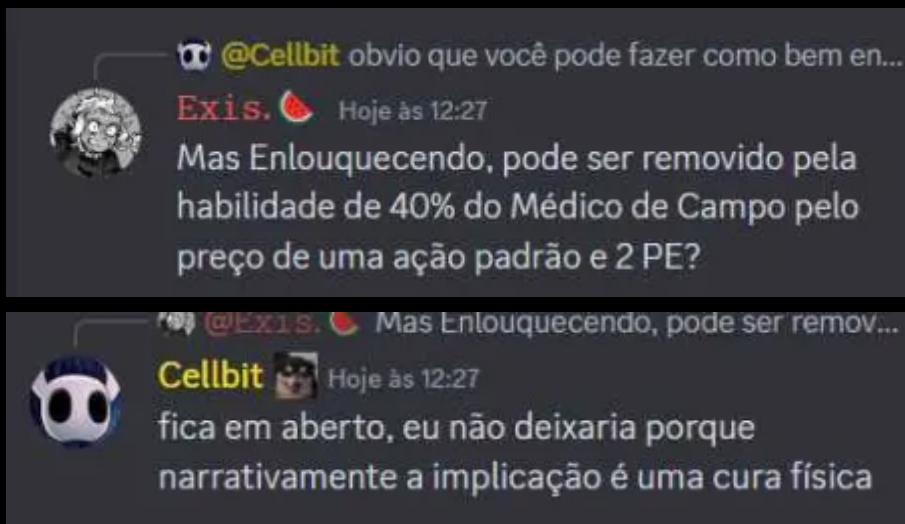
obvio que você pode fazer como bem entender na sua mesa se quiser fazer uma jornada pra tentar trazer um personagem insano de volta

 Cellbit 🐼 Hoje às 12:27

mas não faz parte das regras oficiais do livro basico

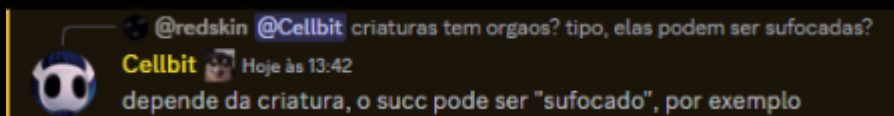
5. A condição *Enlouquecendo* pode ser removida com 40% do *Médico de Campo*?

Talvez, mas o Cellbit não deixaria. Ele diz que envolve mais condições "físicas".



6. Criaturas podem ser sufocadas?

Depende... Succ é confirmada que sim.



7. Itens Amaldiçoados Especiais podem receber modificação e maldição? Como por exemplo: *Arcabuz dos Moretti*, *Munição Jurada*, etc.?

Sim, mas tem que fazer sentido. *Arcabuz dos Moretti* só pode receber modificação de arma e não pode receber *Calibre Grosso*, já que não usa munição. *Punhos Enraivecidos* poderia também, mas o limite do permitido é o mestre que decide.

1) É possível aprimorar Munição Jurada ou o Arcabuz dos Moretti? Ou qualquer outro item amaldiçoado especial; por exemplo, Punhos Enraivecidos, que diz ser uma soqueira? Ou a Jaqueta do Veríssimo, que diz ser uma vestimenta? Inclusive, eles possuem os efeitos normais para estes itens?

1) Itens amaldiçoados especiais podem receber modificações, desde que apropriadas ao seu tipo (o Arcabuz dos Moretti, por exemplo, é uma arma). Entretanto, observe que em alguns casos, certas modificações não farão sentido (o mesmo Arcabuz não usa munição, logo modificações de munição não teriam efeito nele). O mestre tem a palavra final sobre se uma modificação pode ser aplicada a um desses itens.

8. Maldições acumulam com itens e modificações?

Sim, mas itens amaldiçoados especiais não contam como “maldição”, e sim como “item”. Ou seja, o *Arcabuz dos Moretti* não se beneficia da modificação *Alongada* e uma *Vestimenta* no ataque.

2) Bônus de modificações são cumulativos com maldições de outros itens? Por exemplo, uma vestimenta aprimorada com Atletismo iria acumular com uma Proteção Lépida? Uma Vestimenta de Reflexos acumularia com as Faixas da Vidência? Aliás, caso a resposta da primeira pergunta seja, sim, itens amaldiçoados especiais contam como maldições para tais acúmulos?

2) Sim, acumulam. Itens amaldiçoados especiais não contam como maldições para acúmulo, mas sim como itens.

9. *A Favorita*, *Mochila de Utilidades* e *Ferramenta Favorita* se aplica para um único item ou para um “tipo” de item (Se eu escolher a *Katana* como *A Favorita*, todas as Katanas receberiam o efeito)?

Resumidamente: apenas um único item.

Os escritores do livro já deram diferentes respostas sobre isto, porém a resposta final deles é que afeta apenas uma única unidade de item.

3) Já tivemos duas respostas diferentes sobre Mochila de Utilidades, A Favorita e habilidades semelhantes. Para dar um ultimato neste assunto, qual é a opção correta? a) Somente em uma unidade do item esco-

lhido em todas as habilidades / b) Todas as unidades do item escolhido em todas as habilidades / c) Em algumas habilidades é apenas uma unidade, enquanto em outras são todas.

3) Somente uma unidade do item escolhido em todas as habilidades.

10. Arma de Sangue e Armas Improvisadas podem receber modificações?

Não.

4) É possível aprimorar/amaldiçoar a Arma de Sangue vinda do poder de mesmo nome caso tenha Afinidade nele? A mesma dúvida também vale para Armas Improvisadas.

4) Não.

11. Sádica continua recebendo bônus com 0 PV?

Não. Quando chega a 0 PV, não recebe mais o bônus (isso inclui para o dano que deixou com 0 PV).

5) O bônus da maldição sádica continua a se aplicar mesmo que os PV do personagem estejam abaixo de 0?

5) Não. Não existem PVs negativos.

12. É possível conjurar *Fim Inevitável* dentro de uma *Distorção Temporal*?

Sim.

6) É possível conjurar Fim Inevitável enquanto se está dentro de uma Distorção Temporal?

6) Sim, é possível. Tome cuidado!

13. É possível conjurar *Distorção Temporal* dentro de uma *Distorção Temporal*?

Não.

10) É possível utilizar Distorção Temporal enquanto estiver dentro da Distorção Temporal?

10) Não para todas as perguntas. Você já parou o tempo, agora é hora de parar de complicar ainda mais as coisas!

14. Pode realizar um ataque em si mesmo?

Sim.

7) É possível realizar um ataque contra você mesmo?

7) Pela letra fria da regra, sim. Mas efeitos que visam abusar o sistema através de interações forçadas sempre podem (e devem) ser coibidos pelo mestre com um simples "não".

15. Pode empunhar itens novos sob efeito de *Forma Monstruosa*?

Não, mas o que já estava empunhando, se mantém empunhado.

8) Em Forma Monstruosa é possível empunhar itens após se transformar?

8) Não, mas você mantém acesso ao equipamento empunhado antes da transformação.

16. Informações adicionais dadas sobre o Ritual *Invólucro de Carne*:

Ele possui uma contagem de PE e gasta normalmente; ele é considerado uma Pessoa (a título de não sofrer efeitos de objeto, de uma Criatura ou de um animal) e não pode conjurar Ritual pelas suas INT e PRE nulas.

9) A cópia criada pelo ritual Invólucro de Carne é capaz de realizar gastos de PE? Se sim, ele utilizaria os PE do conjurador ou ele possui os próprios? Além disso, ele conta como uma pessoa para ser alvo de efeitos?

9) A cópia é uma pessoa, possui os próprios PEs e pode gastá-los. Perceba, porém, que os valores nulos em Intelecto e Presença restringem a forma como a cópia pode usar esses PEs. Não seria possível, por exemplo, usar rituais.

17. Informações adicionais dadas sobre PV temporários:

Efeitos de mesma fonte não se acumulam; no caso de pontos de vida ou esforço recebidos pela mesma fonte, o que for mais alto encerra o efeito anterior e o novo fica em vigor.

11) Normalmente efeitos iguais não acumulam, permanecendo o de maior valor. Porém, com PVs temporários temos um pequeno problema, como o efeito simplesmente não é dissipado só por ser menor e conforme eles são utilizados seu valor decai. Então, o efeito que anteriormente era menor tornar-se o maior, ele iria substituir o menor, ou isto só aconteceria quando o maior acabasse? Por exemplo, se conjuro Tela de Ruído para receber 30 PV temporários 2 vezes em uma mesma rodada e posteriormente sofre 15 de dano, eu passarei a ter 30 PV temporários ativos e 15 sendo colocados de escanteio? Ou só se tornarão 30 novamente quando perder completamente o efeito do primeiro? Ou a segunda conjuração é só dissipada?

11) Você parece estar confundindo o efeito de aplicações iguais do mesmo efeito. Caso ocorresse uma sobreposição como você citou, seria uma acumulação, na prática. Somente o efeito maior acontece. Você não ganha 15 PV de um efeito esperando o outro de 30 PV acabar; você ganha apenas 30 PV.

18. Qual é o *Vulnerável* que o Ritual *Purgatório* causa?

Vulnerável a dano (sofre o dobro de dano do tipo citado).

12) Em Purgatório, vulnerável significa sofrer -2 na defesa contra estes tipos de dano ou sofrer o dobro do dano?

12) Existem dois elementos com nomes semelhantes. Um é a condição vulnerável, que é apresentada sem nenhum condicional (ou a criatura está vulnerável, ou não) e outro é a habilidade vulnerável a [algo]. Neste caso, trata-se de "vulnerável a dano dos tipos especificados".

19. A RD de *Tela de Ruído* se aplica a todos os danos?

Sim, incluindo mental...

13) A RD recebida por Tela de Ruído se aplica apenas contra os tipos de dano indicados em sua versão de PV temporários ou a todos os tipos?

13) A RD de Tela de Ruído se aplica a qualquer tipo de dano, mas somente contra o ataque em questão. 

20.

1. É possível utilizar PV temporários para conjurar Ritual com o *Poder do Flagelo*?

Sim, porém não é a intenção dos desenvolvedores e eles interpretam como um abuso de regras. Então pode pelo *RAW* e não pode pelo *RAI*.

Saudações vossas excelência. Venho à vossa presença hoje solicitar esclarecimentos a respeito da seguinte dúvida sobre *Ordem Paranormal*: um flagelador, usando Poder do Flagelo, pode usar PV temporários para conjurar rituais?

— Cons. Reis sacrificado de novo

Saudações flageladas, conselheiro! Pela fria letra da regra, nada impede esse abuso. Trata-se, porém, de um abuso óbvio das regras, especialmente pela restrição na recuperação atrelada ao Poder do Flagelo. Esse tribunal não permitiria o uso, mas a decisão fica a critério de cada mestre.

2. Dito isso, PV do Ritual *Tela de Ruído* pode ser utilizado com o Poder do Flagelo?

Não, pois *Tela de Ruído* funciona como uma redução de dano temporária, como já dito no próprio Ritual: é uma *película* que aguenta tipos específicos de dano.

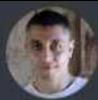
Narrativamente não faz sentido usar ela para o *Poder do Flagelo*, porque basicamente afeta seu corpo ou sua vitalidade.

Mecanicamente, uma coisa que é considerada apenas para danos específicos não poderia se aplicar a outros efeitos que não fossem o que já foram especificados.

Créditos a resposta de número 20. 2.: megadamarca (Discord)

21. É necessário utilizar Ação de Movimento para sacar o Componente Ritualístico?

Não, para conjurar um Ritual é necessário manipular componente, e foi confirmado por um dos criadores do livro que manipular componente para conjurar um Ritual faz parte da ação de conjurar o Ritual (o que é diferente de uma Ação Livre)... E para pessoas que digam que manipular item e sacar são coisas diferentes, você tem razão, porém o próprio livro exemplifica que puxar o item da mochila é considerado manipular um item. Conclusão: basta possuir um componente em seu inventário.



guilherme.svaldi Hoje às 17:48

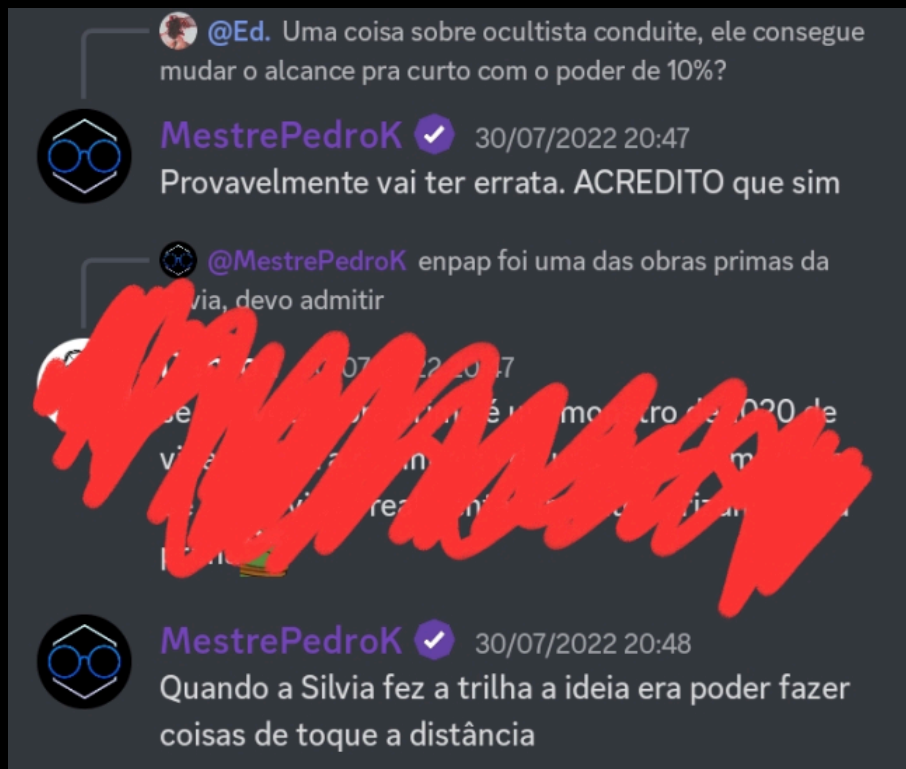
Oi pessoas, catei umas dúvidas que perguntaram aqui.

0 - É necessário gastar Ações pra Manipular Componentes?

Não, manipular os componentes é parte da ação do próprio ritual. Você só precisa ter eles com você.

22. A habilidade *Ampliar Ritual* (Trilha de Ocultista: *Conduíte*) aumenta o alcance de pessoal para toque?

Sim, porém o “alvo” não muda. Se o alvo for "você", não poderá ser conjurado em seres ou objetos.



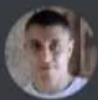
23. A Ação Especial de Defesa: Esquiva funciona contra uma Arma de Fogo ou Disparo?

Sim. Entretanto, o que ocorre narrativamente é a tentativa de escapar da mira de quem o ataca, não esquivar das balas como o filme Matrix.

queio, aplicável somente a ataques corpo-a-corpo. No caso de Reflexos, é uma defesa de esquiva, aplicável a todo tipo de ataque. Os personagens não podem se esquivar de balas, mas uma ação de Esquiva contra um tiro significa que o personagem viu o movimento antes do gatilho ser pressionado e saiu do caminho.

24. Explosiva e Automática multiplicam-se no Crítico?

Não.



guilherme.svaldi Hoje às 00:05

1) Explosiva e Automática multiplicam no Crítico?

Não. Acertos críticos multiplicam apenas os dados de dano da arma, não dados de bônus, e tanto a habilidade Automática quanto a modificação Explosiva fornecem dados extras de dano.

25. Afinidade com *Anatomia Insana* ignora *Decepar do Ceifador Espiral*?

Sim.

2) Afinidade com Anatomia Insana ignora Decepar do Ceifador Espiral?

Sim. Imunidade a um efeito ignora todas as consequências diretas daquele efeito.

26. Algumas explicações sobre acúmulo de bônus:

3) Coincidência Forçada, Ódio Incontrolável e Arma Atroz. Quais desses acumulam?

Efeitos de rituais não acumulam entre si.

Coincidência Forçada dá +2 em testes de perícia.

Ódio Incontrolável dá +2 em testes de ataque. Testes de ataque SÃO um tipo de teste de perícia, então os bônus não se acumulam. Arma Atroz afeta a arma, então acumula.

27. *Percepção às Cegas* anula *Furtividade*?

Não.



guilherme.svaldi Hoje às 19:36

Primeiro, sobre Furtividade.

Percepção às Cegas NÃO anula Furtividade. Mas, bônus em Furtividade por escuridão ou invisibilidade não se aplicam ao ser tentando ser furtivo, pois Percepção às Cegas ignora esses efeitos.

Para se aproximar furtivamente de uma criatura com Percepção às Cegas você deve lidar com essa habilidade, da mesma forma que para usar Furtividade contra uma criatura normal é preciso lidar com sua visão (ficando atrás de alguma coisa, usando o escuro, indo pelas costas dela etc.).

Isto requer conhecer bem a criatura (um teste de Ocultismo pode ajudar) e inventar uma estratégia para se aproximar que leve em conta a fonte da Percepção às Cegas. Por exemplo, se a Percepção às Cegas da criatura é baseada em uma sensibilidade à vibrações do solo, você poderia dar um jeito de não pisar no chão.

Isto requer conhecer bem a criatura (um teste de Ocultismo pode ajudar) e inventar uma estratégia para se aproximar que leve em conta a fonte da Percepção às Cegas. Por exemplo, se a Percepção às Cegas da criatura é baseada em uma sensibilidade à vibrações do solo, você poderia dar um jeito de não pisar no chão.

Pensar nessa estratégia pode ser difícil, mas faz parte da vida de um agente... 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.

Segundo, sobre ilusões visuais.

Uma ilusão visual é um efeito relacionado à visão, por isso não afeta uma criatura com Percepção às Cegas — supondo, claro, que a ilusão esteja dentro do alcance da Percepção às Cegas!

Se a criatura puder ver, dentro do alcance da Percepção às Cegas, vai tanto enxergar a ilusão normalmente, quanto perceber o que existe dentro dela. É como se ela enxergasse a "miragem", mas sabendo que se trata de uma miragem.

28. Assassinar e Golpe de Misericórdia funcionam em Criaturas?

Sim. Além disso, as Criaturas ficam *inconsciente e morrendo*, por RAW.



guilherme.svaldi Hoje às 16:04

Sei que muita gente está com essa dúvida: assassinar e golpe de misericórdia **funcionam** em criaturas.



4



29. Quando a versão verdadeira de um Ritual requer “Afinidade”, mas não cita nenhum elemento, qual é o elemento que precisa possuir afinidade?

O elemento pertencente ao Ritual.

5) Requisitos em Rituais de "Afinidade" é Afinidade com qualquer Elemento ou com o do Ritual?

Com o Elemento do ritual.

30. Bloqueio e o Ritual Tela de Ruído funcionam contra dano Mental?

Por RAW, sim; por RAI, não.

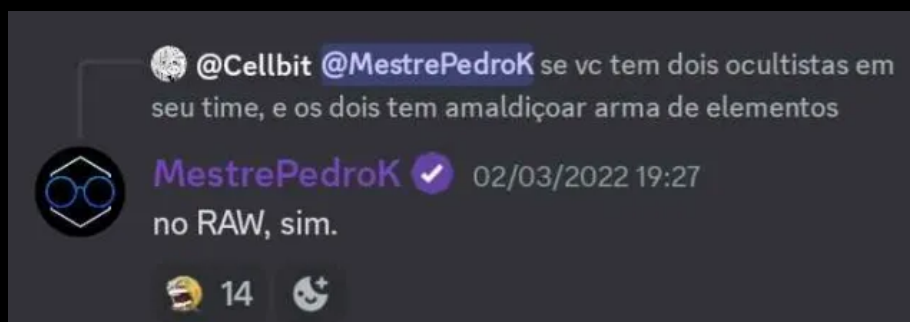
6) Bloqueio e Tela de Ruído funcionam contra Dano mental?

Pela fria letra da lei, a RD de Bloqueio funciona contra qualquer dano. Porém, Bloqueio só pode ser usada como reação a um ataque corpo a corpo, então para isso funcionar, a criatura teria que fazer um ataque corpo a corpo que causasse dano mental.

De qualquer forma, vamos pensar aqui se isso faz sentido. 🤔

31. Uma arma pode receber o efeito de dois Rituais *Amaldiçoar Arma* de elementos diferentes?

Sim.



32. Golpe Pesado funciona com uma arma de arremesso?

Não.

Caros colegas marcados pelo paranormal, venho aqui humildemente tirar algumas dúvidas. O poder de classe Golpe Pesado funciona com armas arremessadas?

— Cons. Tipo Reino

Saudações combatentes, conselheiro! Não. Mesmo que a arma seja corpo a corpo, quando é arremessada ela é considerada uma arma de ataque à distância.

33. Posso receber o bônus por Flanquear com uma arma de disparo?

Não.

Boa noite, excelentíssimos devotos de Khalmyr! Se eu estiver adjacente a um inimigo, flanqueando-o e fizer um ataque com uma arma de disparo eu recebo os bônus de flanquear?

— Cons. Dark

Saudações distantes, conselheiro! Não, flanquear vale apenas para ataques corpo a corpo.

34. Quando deixa o Personagem de ser *Mundano* e recebe uma das três classes padrões, o Personagem perde a habilidade *Empenho*?

Não.

Excelentíssimos ministros, trago uma questão perante vossas senhorias.

Em *Ordem Paranormal*, um personagem Mundano perde a habilidade Empenho, ao se tornar uma das classes padrão (Combatente, Especialista ou Ocultista)?

— Cons. Warlordthiago

Saudações paranormais, conselheiro! O personagem mantém a habilidade. Não deixe de conferir as novas opções do Sobrevivente, no suplemento *Sobrevivendo Ao Horror!*

35. O Ritual *Arma Atroz* acumula com a modificação *Certeira*?

Sim.

1) O bônus de ataque do ritual Arma Atroz acumula com bônus de itens como a modificação Certeira?

1) Sim. Conforme o texto da página 312, bônus acumulam desde que venham de fontes diferentes. As fontes são habilidades, itens, rituais e aliados.

36. Posso usar Vestimenta de Ocultismo para atacar com *Lâmina Paranormal*? Além disso, pode acumular este bônus com *Certeira*?

Sim e sim, porém a Vestimenta tem que ser aprovada pelo mestre.

2) Usando a trilha Lâmina Paranormal para atacar com Ocultismo e usando uma vestimenta aprimorada de Ocultismo eu ganho +5 no teste de ataque? Eu poderia acumular esse bônus de ataque com outros bônus de itens, como a modificação certa?

Desde já agradeço a paciência para com minhas dúvidas.

2) Lembrando que as vestimentas devem ser aprovadas pelo mestre, sim. A vestimenta aprimorada concede +5 em Ocultismo, um benefício diferente do bônus em testes de

ataque oferecido pela modificação certa. Porém, em casos similares, algumas comunidades de mestres preferem proibir esse acúmulo, para evitar abusos. A decisão final, como sempre, fica a cargo do mestre.

37. Existe uma sequência correta para a criação de Personagem?

Não. As escolhas não acontecem dentro de uma linha do tempo, são simultâneas. Esta pergunta pode não ser relacionada à *Ordem* diretamente, porém serve perfeitamente para este Sistema de todo jeito.

Nobilíssimos membros desse STR, gostaria de um esclarecimento sobre a sequência de construção de personagens. Existe sequência obrigatória para selecionar poderes?

É possível cumprir o requisito de poderes de origem com perícias fornecidas pelo primeiro nível de classe ou com aquelas fornecidas por Inteligência?

— Cons. Tiago Resemblink

Saudações ordenadas, conselheiro! A ordem de criação de personagens é apenas um guia para auxiliar o jogador. As escolhas não acontecem dentro de uma linha do tempo, são simultâneas. Dessa forma, é perfeitamente possível cumprir o requisito de poderes de origem com as perícias do primeiro nível, sejam fornecidas pela classe ou por Inteligência.

38. *Enlouquecendo* é uma condição?

Sim.

Caros colegas marcados pelo paranormal, venho aqui humildemente tirar uma dúvida. “Enlouquecendo” é uma condição? A página 111 a cita, bem como o poder Reescrever Realidade, da Magistrada. Ainda assim, não consta da seção de condições no apêndice! Afinal, é ou não é?

— Cons. Tipo Reino

Saudações superparanormalísticas, conselheiro! Sim, é uma condição.

39. O *Diabo* pode invocar outro *Diabo*?

Não. (Cellbit, *Lost Midia*)

40. Cultista Arrependido e Dedo Decepado tem que seguir os Pré-Requisitos? Dedo decepado pode pegar a Afinidade de um Poder?

Sim e sim.

3 - Cultista Arrependido e Dedo Decepado tem que seguir os Pré-Requisitos? No caso do Dedo. é possível pegar um Poder com Afinidade?
Sim e sim.

41. Um item pode possuir peso 0?

Sim.

4 - É possível um Item ter Peso 0?
Sim.

42.

1. O poder Saque Rápido permite empunhar novamente armas com ação livre?

Sim.

2. O poder paranormal Sangue de Ferro com afinidade me torna imune a doenças paranormais?

Sim.

3. Ameaças sofrem dano massivo?

Sim.

4. Amuleto Sagrado ainda pode ser apenas vestido ou precisa ser empunhado?

Precisa ser empunhado.

Caros meritíssimos, venho aqui buscar auxílio da sabedoria deste tribunal para satisfazer algumas dúvidas de Ordem Paranormal:

1) O poder geral Saque Rápido serve para reempunhar armas com uma ação livre?

2) O poder paranormal Sangue de Ferro com afinidade me deixa imune a doenças paranormais como o Vírus do Infecicídio e a criatura Melancolia?

3) Ameaças sofrem dano massivo?

4) Amuleto Sagrado ainda pode ser apenas vestido ou precisa ser empunhado?

— Cons. Tipo Reino

Saudações desconjuradas, conselheiro! Vamos às suas respostas:

1) Sim. Pense que, caso não fosse, bastaria largar a arma como ação livre e recolhê-la da forma desejada como uma ação livre.

2) Sim. Aproveite!

3) Sim.

4) Deve ser empunhado.

43. Falhar no teste de ataque contra camuflagem anula o sucesso natural por tirar 20 no dado?

Sim.

Um vinte natural em um teste de ataque é sempre um sucesso – com ênfase nesse sempre. Se um atacante falhar na rolagem de camuflagem, o ataque erra independentemente do resultado do teste de ataque. O que acontece quando o atacante obtém um vinte natural, mas falha na camuflagem?

— Cons. Robson Silveira

Saudações furtivas, conselheiro! O sucesso de um teste de ataque se refere a superar a Defesa do alvo. Um 20 natural, portanto, sempre superará a Defesa do alvo. A camuflagem, porém, é uma forma distinta de evasão. Portanto, no exemplo dado, o ataque erra.