

A cada turno...

Movimentação

Mover-se a uma distância até o valor da sua velocidade. Levantar-se custa metade de seu movimento.

Interação

Comunicar-se a vontade, interagir com um objeto de maneira simples.

Reação

Circunstancial, uma vez por turno.

Ação bônus

Circunstancial, uma vez por turno.

Ação

Escolha uma ação desta lista.

Interações

Sacar ou embainhar uma espada.

Beber toda a cerveja de uma caneca.

Abrir ou fechar uma porta.

Interagir com uma alavanca ou interruptor.

Pegar um machado caído.

Pegar uma tocha da parede.

Enfiar comida na boca.

Pegar um livro de uma estante.

Cravar uma bandeira.

Vestir uma máscara bacana.

Ações

Conjurar uma Magia

Dependendo da sua classe.

Disparada

Dobra a sua velocidade de movimento.

Esquivar

Ataques contra você possuem desvantagem. Você ganha vantagem em salvaguardas de Destreza.

Desengajar

Você não provoca ataques de oportunidade.

Ajudar

Um aliado em até 1,5m recebe vantagem.

Esconder

Fazer um teste de Furtividade.

Preparar Ação

Declarar uma intenção e um gatilho, gaste sua Reação para executar.

Procurar

Fazer um teste de Percepção ou Investigação.

Atacar

Faça um ataque com uma arma ou um ataque especial.

Luta de Duas Armas

Quando você realiza a ação de ataque, ataque com a arma leve de sua outra mão gastando uma ação bônus. Sem modificadores de dano.

DUNGEONS & DRAGONS

Colinha para o Combate

www.MatthewPerkins.net

Portuguese translation by Wastely & SweetDreams

Ataques Especiais

Agarrar

Faça um teste contestado de Atletismo. Requer uma mão livre.

Empurrar

Faça um teste contestado de Atletismo. O alvo é derrubado ou empurrado 1,5m para trás.

