

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.



D12



D10



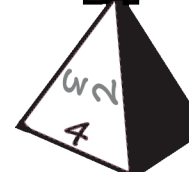
D8



D6



D4



DUNGEONS & DRAGONS

Colinha para o Combate

www.MatthewPerkins.net

Portuguese translation by Wastely & SweetDreams

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.

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.