

1. GERAL

DETERMINAR SURPRESA

(Furtividade vs. Percepção, emboscada, etc)

POSIÇÕES E ROLAR INICIATIVA

Cada criatura (player incluso):
d20 + DEX

RODADA (6 seg no jogo)

Cada criatura tem um turno, em ordem de iniciativa

MAGO

SEU TURNO

GOBLIN

BARDO

Criaturas surpresas perdem o primeiro turno!
(Inimigos que estão alerta ou ativamente procurando ameaças podem não estar surpresos...)

2. TURNOS

EM QUALQUER ORDEM, VOCÊ PODE:

MOVIMENTAR

Qualquer combinação de movimentos dentro do DESLOCAMENTO MÁX.
(adicione +1,5m se rastejando e/ou em terreno difícil.)

AÇÃO

Veja '3.Ações'»

UMA ATIVIDADE

Rápida e fácil;
fazer um gesto, trocar de arma, etc.

AÇÃO BÔNUS

(Se permitida)

Máximo de 1 por turno

QUALQUER UMA
DESSAS PODE GERAR
UMA

REAÇÃO

Durante seu turno criaturas podem:

Preparar uma Ação
(Veja a ação 'Preparar')

Ataque de Oportunidade
Se a criatura for além do seu alcance

Criaturas só podem reagir uma vez entre turnos.
Criaturas surpresos não podem reagir no seu primeiro turno.

3. AÇÕES

ATACAR

a. Ataque a Distância:

Armas possuem distância normal e longa distância. Ataques de longa distância tem desvantagem. (Desvantagem também contra alvos rastejando, e/ou a menos de 1,5m de você.)

b. Ataque Corpo-a-Corpo:

Alvo deve estar dentro do 'alcance' (normalmente 1,5m)
Veja '4. Ataque!'»

CONJURAR MAGIA

Veja *pág. 201 - Livro do Jogador*

DISPARADA

Mova-se na sua velocidade máxima, além do movimento normal do turno.

DESENGAJAR

Não pode sofrer ataques de oportunidade até seu próximo turno.

DESVIAR

Até seu próximo turno, ataques contra você tem desvantagem. (Aplicável se você VÊ o atacante)

ESTABILIZAR

Teste *CD=10 em Sabedoria (Medicina) para estabilizar outra criatura. *Classe de Dificuldade

COMBATER COM DUAS ARMAS

Ataque com uma 2ª arma leve na outra mão, é uma ação bônus. (Você não adiciona o modificador de ataque, a menos que seja negativo.)

AJUDAR

Outra criatura ganha vantagem num teste de habilidade ou ataque corpo-a-corpo se você estiver entre 1,5m do alvo dela.

PREPARAR

Escolha o gatilho da ação a ser feita antes do seu próximo turno, como uma reação.
Ex.: Quando o goblin pisar no tapete eu vou puxar pra ele cair.

OUTRAS AÇÕES

ESCONDER
(pág. 192)

AGARRAR
(pág. 195)

USAR OBJETO
(pág. 193)

ENCONTRÃO
(pág. 195)

PROCURAR
(pág. 193)

ESCAPAR AGARRÃO
(pág. 195)

4. ATAQUE!

E AÍ, ACERTOU?

Tem Vantagem?

Role 2d20 , use o maior

Tem Desvantagem?

Role 2d20, use o menor

Role 1d20

1d20 = 1 ... Errou :(

1d20 = 20 ... ACERTO CRÍTICO! :D

EM NENHUM DESSES CASOS, ACERTAR O ATAQUE É:

1d20 + Modificadores de Habilidade
+ Bônus de Proficiência

RESULTADO TEM QUE SER IGUAL OU MAIOR QUE

Classe de Armadura inimiga
+ Bônus de Cobertura

BÔNUS DE COBERTURA

1/2
COBERTO

3/4
COBERTO

TOTALMENTE
COBERTO

+2

+5

INATINGÍVEL

TÁ, QUANTO DE DANO?

Role o(s) dado(s) de dano da(s) sua(s) arma(s)

DANO TOTAL DOS DADOS DE DANO
+
MODIFICADORES DE HABILIDADE

(E se for um ataque crítico você dobra o número rolado nos dados de dano!)

Inimigo resistente ao seu tipo de dano?
METADE DO DANO!

Inimigo fraco ao seu tipo de dano?
DOBRÓ DO DANO!

5. DANO

Se a quantidade de dano que você receber for:

IGUAL OU MAIOR QUE

Pontos de vida atuais
+
Pontos de vida máximos

MORTO

IGUAL OU MAIOR QUE

Pontos de vida atuais

O alvo é um jogador ou alguém especial?

MENOR QUE

Pontos de vida atuais

Subtraia o dano dos pontos de vida.

ESTÁVEL Mas inconiente Sua vida é 0.

Você recebe +1 ponto de vida depois de 1d4 horas, quando recobra a consciência.

INSTÁVEL

Você AINDA NÃO MORREU! Sua vida é 0.

Role 1d20 por turno para resistir a morte!

RESULTADO

1

+2 FALHAS

2-9

+1 FALHA

10-19

+1 SUCESSO

20

+1 DE VIDA

INCONSCIENTE

Ainda pode levar dano, que conta como +1 falha.
Receber dano a menos de 1,5m conta como +2 falhas.