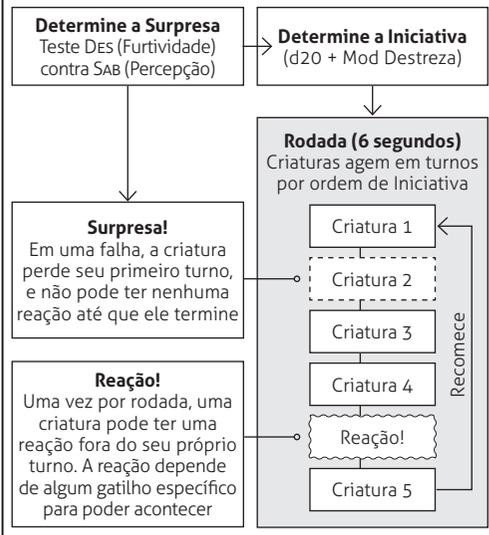


Estrutura Básica do Combate p. 189



O que posso fazer em um turno?



Movimento

p. 190; p. 182

Custo de deslocamento: Salto (com impulso de 3 m):

Escalar	2 m/m	Em distância: 0,3 m por ponto de FOR; parado: ½
Nadar	2 m/m	
Levantar-se	Metade	Em altura: 1 m + [0,3 m por cada Mod FOR]; parado: ½.
Terreno difícil	2 m/m	Estender os braços alcança mais 1,5 vezes a sua altura.
Espremer-se	2 m/m	

Ações em Combate p. 192



Efeitos Ambientais

p. 183

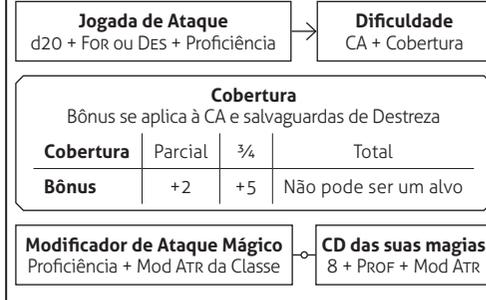
Queda: 1d6 pontos de dano contundente a cada 3 metros.
Asfixia: Criatura prende o fôlego por [1 + Mod CON] minutos. Sem ar, pode sobreviver por até [Mod CON] rodadas.
Meia-luz (área parcialmente obscurecida): desvantagem em testes de SAB (Percepção) dependentes da visão.
Escuridão (área totalmente obscurecida): criaturas ficam com a condição *Cego* enquanto estiverem na área.

Ataque Corpo a Corpo p. 195



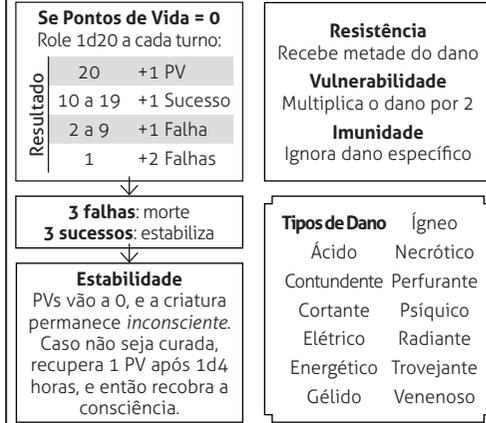
Atacando

1 no d20: Falha automática.
20 no d20: Crítico. 2× dados de dano.



Dano

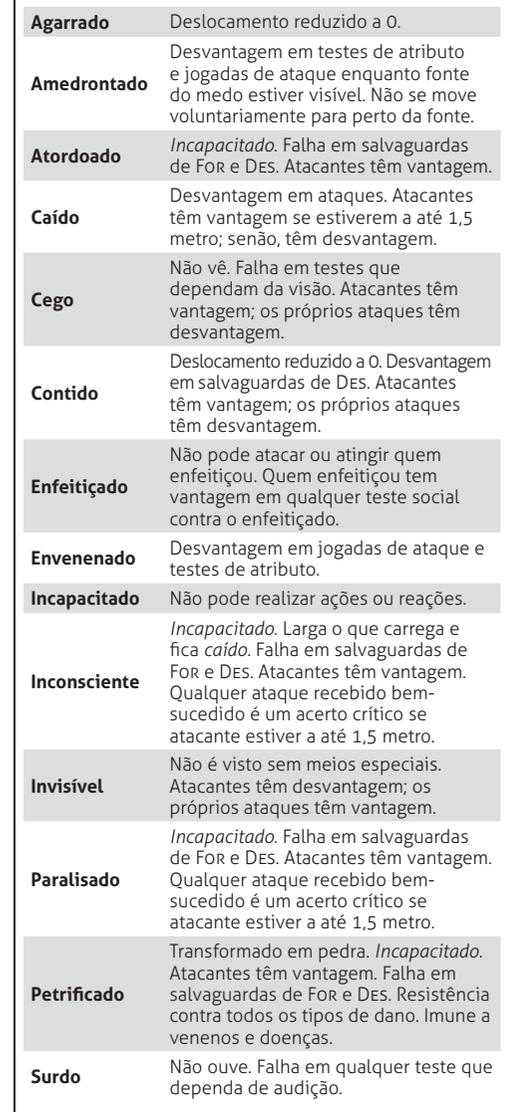
p. 196



Referências de números de página remetem à primeira impressão em português do *Player's Handbook* — Livro do Jogador (Agosto/2019). Inclui correções da Errata Oficial 1.1.

Resumo de Ações de Combate Se, v. 1.3. Baseado no original de David Seddon. Encontros Aleatórios | Agosto de 2021 | encontrosaleatorios.com.br

Condições p. 290



Exaustão

p. 291

É necessário um descanso longo para curar um nível de exaustão. Os efeitos de cada nível são cumulativos.

- **Nível 1** Desvantagem em testes de atributo.
- **Nível 2** Deslocamento reduzido pela metade.
- **Nível 3** Desvantagem em salvaguardas e ataques.
- **Nível 4** Máximo de PV reduzido pela metade.
- **Nível 5** Deslocamento reduzido a 0.
- **Nível 6** Morte.