1. Iniziativa 3d6+Des/Int

- 2. Dichiarazione Dal più veloce
- 3. Risoluzione
 Azioni
 4. Round

Successivo

- Iniziativa Critica:
- Se +8: +1 Reazione/Immediata
- Se +16: +1 Azione totale

TIRO PER COLPIRE

Mischia:

3d6 + CA + FOR + Lista + Abilità + Magia + Circostanze

Distanza:

 $\begin{array}{l} {\rm 3d6\,+\,CA\,+\,DES\,+\,Lista\,+\,Abilit\grave{a}\,+\,} \\ {\rm Magia\,+\,Circostanze} \end{array}$

Golden Rules:

- 6 = Esplode (tira ancora)
- 1 = Vale 0
- Affidarsi alla sorte: -4 per +1d6
- 3 volte 1 = Mancato automatico
- 3 volte 6 = Colpisce sempre

DANNI E CRITICI

Danno Base:

Dado Arma + FOR + Lista + Abilità + Magia

Tiro Critico:

- Ogni +8 oltre Difesa = +1 Critico
- Tira dado arma aggiuntivo (solo dado base)
- Non si cumula con esplosione danno

Esplosione del Danno:

- Valore massimo dado: Ritira e somma
- Non esplode su: Critici, dadi <=d6
- EDX: Esplode su X o più
- Non esplode ricorsivamente

Danno Minimo: Sempre almeno 1 (dopo riduzioni)

MOVIMENTO E DISTANZE

| Tipo | Costo | Distanza |
|-------------|-------|-----------|
| Normale | 1 Az. | Mov. base |
| Scatto | 1 Az. | 2x Mov. |
| Terr. Diff. | - | 1/2 Mov. |
| Diagonale | _ | 1m/quad. |

Penalità Scatto:

- -1d6 Tiro per Colpire
- -4 Difesa (fino prossimo round)
- Distratto per incantesimi

Distanze:

- Tocco: 1m (senza armi lunghe)
- Mischia: 1m (2m con armi lunghe)
- Portata: Metà Taglia occupato

AZIONI PER ROUND

Disponibili ogni round:

- 3 Azioni Normali
- 1 Azione Immediata
- 1 Azione di Reazione

Azioni Gratuite illimitate

Ordine Azioni: Qualsiasi, logicamente coerente

Interruzioni: Solo Reazioni e Immediate possono interrompere

DIFESA

10 + DES + Scudo + Armatura + Magia + Abilità + Circostanze

| Situazione | Modifica |
|----------------------|-----------|
| Sorpreso | -2 Difesa |
| Prono | -4 Difesa |
| Affaticato $(1/2/3)$ | -1/-2/-4 |
| Afferrato | -2 Difesa |
| Intralciato | -2 Difesa |
| Bloccato | -4 Difesa |
| Stordito | -4 Difesa |
| Copertura L/M/C | +2/+4/+8 |

ATTACCHI MULTIPLI

| Attacco | Penalità |
|---------|----------|
| 1 | +0 |
| 2 | -5 |
| 3 | -10 |
| 4 | -15 |

Due Armi:

- Arma secondaria = Attacco multiplo
- FOR dimezzata su secondaria
- Se non Leggera: -3 aggiuntivo
- Può usare per +1 Difesa (no attacchi)

Opzione Basso Livello:

 ${
m CA} < 6$: -4 su entrambi invece di progressione

AZIONI PRINCIPALI Az. Note Azione Un Tiro per Colpire Attacco 1 singolo Due attacchi Secondo a -5 Penalità cumulative Tre+ attacchi Movimento Fino al massimo Scatto 2x mov., penalità Mov.+att., +1d6Carica TC. -4 Dif Varia per incantesi-Incantesimo mo Prep. Difesa +1 Difesa Difesa Totale +4 Dif., terr. difficile Disingaggiare 1m senza provocare Colpo Preciso Un attacco +1d4 TC Alzarsi Prono Acrobatica DC13 (Imm.) Estrarre/Rinf. Gratis con movimen-Cercare Zaino Prend. Cintu-Bere Pozione I. Se in mano

Ad un altro

Da cavalcatura

Fare Bere

Salire/Scend.

MANOVRE SPECIALI Manovra Costo Prova

| Manovra | Costo | Prova Opposta |
|--------------|-------|------------------|
| Disarmare | 2 | CA+FOR/DES vs |
| | | CA+FOR/DES |
| Finta | 1 | CA+Ingan. vs |
| | | CA+Perc |
| Spingere | 1 | Atletica vs TS |
| | | Tempra+FOR |
| Afferrare | 2 | Atletica vs TS |
| | | Tempra+FOR |
| Far Cadere | 1 | Atletica vs TS |
| | | Tempra+FOR |
| Attraversare | 1 | Atleti/Acrob. vs |
| | | TS Rifl |

Modificatori Taglia:

- +1d6 per taglia di vantaggio
- -1d6 per taglia di svantaggio

Fallimento Critico: Subisci l'effetto tu

ARMI A DISTANZA

| Incremento | Penalità TC | |
|--------------------|-------------|-------|
| 1ř (entro gittata) | +0 | Sotto |
| 2ř (gittata Œ 2) | -6 | |
| 3ř (gittata Œ 3) | -12 | |

Minaccia: -1d6 TC per armi a distanza Contro Bersaglio in Combattimento:

- -2 TC aggiuntivo
- Copertura da altre creature
- Fallimento Critico: colpisci casualmente

Forza al Danno:

- Archi compositi: Sì
- Archi normali: No
- Balestre: No
- Armi scagliate: Sì

MODIFICATORI SITUAZIONALI

| ATTACCANTE | | |
|------------------------|----------------|--|
| Situazione | \mathbf{Mod} | |
| Fiancheggia | +2 | |
| Posizione Sopraelevata | +2 | |
| Attacco alle Spalle | +2 | |
| Invisibile | +1d6 | |
| Carica | +1d6 | |
| Avversario Indifeso | +1d6 | |
| Attacco a Tocco | +1d6 | |
| Prono | -4 | |
| Affaticato $(1/2/3)$ | -1/-2/-3 | |
| Luce Fioca | -1 | |
| Ristretto | -1d6 | |
| Spaventato | -1d6 | |
| Arma Sconosciuta | -1d6 | |
| Bersaglio Invisibile | -1d6 | |
| Arma Lunga a <2m | -4 | |
| Attacco non letale | -4 | |

| DIFENSORE | |
|----------------------|----------|
| Situazione | Mod |
| Copertura Leggera | +2 |
| Copertura Media | +4 |
| Copertura Completa | +8 |
| Sorpreso | -2 |
| Prono | -4 |
| Afferrato | -2 |
| Intralciato | -2 |
| Bloccato | -4 |
| Stordito | -4 |
| Affaticato $(1/2/3)$ | -1/-2/-3 |

CONDIZIONI COMUNI

| Condizione | Effetti |
|-------------|------------------------|
| Prono | -4 TC e Dif in mischia |
| Affaticato | -1/-2/-4 a TC e Dif |
| Distratto | Prova Magia penaliz. |
| Spaventato | -1d6 alle azioni |
| Confuso | Azioni casuali |
| Paralizzato | Indifeso, immobile |
| Svenuto | Indifeso, incapace |
| Morente | PF neg., -1 PF/round |
| Accecato | Miss chance 50% |
| Assordato | -4 Iniziativa |
| Nauseato | 1 azione max |
| Intralciato | -2 TC, Dif, Des |
| Afferrato | -2 Dif, Distratto |
| Bloccato | -4 Dif, no movimento |

VITA E MORTE

Stati di Salute:

PF > 0: Normale PF = 0: Syenuto

PF < 0: Morente (-1 PF/round) PF <= -(10+COSŒ2): Morto

Recupero da 0 PF:

- Cura magica = Cura PF
- Pronto Soccorso DC 12 = 1 PF
- Dopo 1h: TS Tempra DC 15 = 1 PF o -1 PF

Recupero da Morente:

- Pronto Soccorso DC (12+PF neg.) = 0 PF
- Difficoltà +2 per volta successiva
- Cura magica = 1 PF

Recupero Naturale:

- 8h riposo: COSxCA o COSxCM PF
- PF non letali: COS PF/ora
- PF Massimi: 1d4+COS per riposo

REGOLE RAPIDE

Armi Lunghe: Portata 2m, -4 TC sotto

2m

Armi Versatili: DES invece FOR al TC **Controcarica:** Prepara vs carica (Reazio-

ne), poi att. gratuito con -1d6

Tempo:

- 1 Round = 10 secondi
- 1 Minuto = 6 round
- 1 Turno = 10 minuti

Riattivazione: Oggetti/Abilità "1/giorno" si ricaricano all'alba

Cavalcature:

- 2 Azioni, usa la tua iniziativa
- Se colpita: Cavalcare DC 15 o disarcionato
- +2 TC da posizione sopraelevata

