SEQUENZA COMBATTIMENTO

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:
3d6 + CA + DES + Lista + Abilità + Magia + Circostanze

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:
CA < 6: -4 su entrambi invece di progressione

AZIONI PRINCIPALI

Azione	Az.	Note
Attacco singolo	1	Un Tiro per Colpire
Due attacchi	2	Secondo a -5
Tre+ attacchi	3	Penalità cumulative
Movimento	1	Fino al massimo
Scatto	1	2x mov., penalità
Carica	2	Mov.+att., +1d6 TC, -4 Dif
Incantesimo	2*	Varia per incantesimo
Prep. Difesa	1	+1 Difesa
Difesa Totale	2	+4 Dif., terr. difficile
Disingaggiare	1	1m senza provocare
Colpo Preciso	2	Un attacco +1d4 TC
Alzarsi Prono	1	Acrobatica DC13 (Imm.)
Estrarre/Rinf.	1	Gratis con movimento
Cercare Zaino	2	-
Prend. Cintura	1	-
Bere Pozione	I.	Se in mano
Fare Bere	2	Ad un altro
Salire/Scend.	2	Da cavalcatura

MANOVRE SPECIALI

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
2ř (gittata Œ 2)	-6
3ř (gittata Œ 3)	-12

Sotto

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	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: Svenuto
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

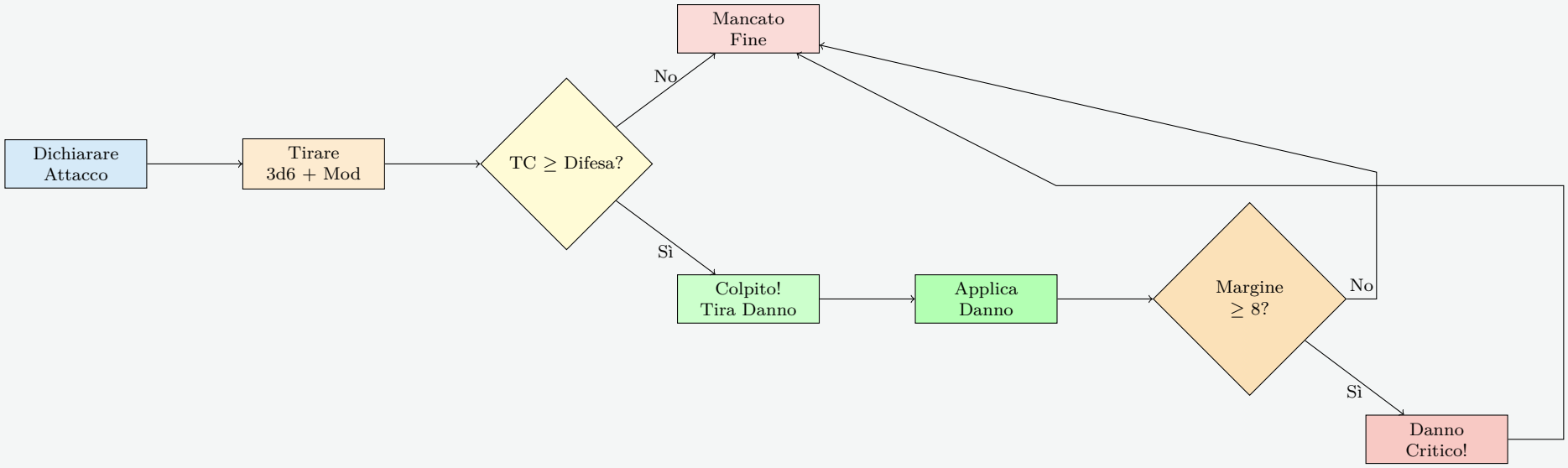
Armi Lunghe: Portata 2m, -4 TC sotto 2m
Armi Versatili: DES invece FOR al TC
Controcarica: Prepara vs carica (Reazione), poi att. gratuito con -1d6

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

FLOWCHART RISOLUZIONE ATTACCO