

## SEQUENZA COMBATTIMENTO



### 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
Intralcio	-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



## 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

