

Iniziativa

In caso di parità si agisce in ordine di bonus di iniziativa più alto

Eventuale round di sorpresa

Chi non è sorpreso, in ordine di iniziativa fa UNA azione

TIPOLOGIA DI AZIONI

- Scegli l'ordine in cui farle
- Puoi sostituire un'azione standard con una di movimento o minore
- Puoi sostituire un'azione di movimento con una minore

AZIONI DI MOVIMENTO

Ti sposti della tua velocità.
E' possibile muoversi in diagonale.

Camminare

Correre

+2 quad. velocità ma -5 TxC
Concedi vantaggio in combattimento

Scattare

Muoversi di un quad.
Non dà attacco di opportunità

Rialzarsi da prono

Non dà attacco di opportunità

Strisciare

Ti muovi da prono a 1/2 velocità

Sfuggire

Acrobazia vs Rif. o Atletica vs. Tem.
Si libera e scatta di un quad.

Fiancheggiare

Se c'è un alleato adiacente e sul lato o angolo opposto del nemico, hai Vantaggio in Combattimento (vedi)

Attacco di opportunità

Se un nemico esce da un quad. adiacente a qu.no, questi potrà effettuare un **ATTACCO BASE** contro quel nemico come interruzione.
Oppure, il nemico usa un potere ad area o a distanza.

FINE TURNO

TIRO SALVEZZA vs. effetti continuati: con 10+ l'effetto termina

Preparare un'azione

- Scegli un'azione da preparare
- Scegli la condizione di attivazione
- Quando si verificano le condizioni il PG agisce come reazione immediata
- Cambia l'ordine di iniz.

Punto azione (azione gratuita)

Max 1 volta x incontro, ne guadagni 1 ogni 2 incontri. Torna a 1 con un riposo esteso.
FAI 1 AZIONE IN PIU' IN QUEL TURNO

AZIONI STANDARD

In caso di parità si agisce in ordine di bonus di iniziativa più alto

ATTACCARE

TxC vs. CA, Riflessi, Tempra o Volontà

Vantaggio in combattimento: +2 TxC

Alcuni poteri e abilità richiedono vantaggio in combattimento come

Copertura od occultamento: -2 TxC

Scegli un angolo, se la retta tra quell'angolo e ogni altro angolo del bersaglio passa per un ostacolo c'è.
Oppure, ci sono condizioni di luce o ambientali che riducono la visibilità
Gli alleati danno copertura.

Copertura superiore Occultamento totale

-5 TxC

Scegli un angolo, se 3 rette passano per un ostacolo (i.e. solo una non incontra ostacoli) è copertura superiore.
Oppure non vedi il bersaglio

Afferrare

Forza contro Riflessi. Se colpisce il bersaglio è immobilizzato.

Caricare

Movimento di almeno 2 quad e che arriva nella casella più vicina. Att. Base +1 TxC

Difesa totale

+2 a tutte le difese fino a inizio turno succ.

Recuperare energie

Usa un impulso curativo
+2 a tutte le difese fino a inizio turno succ.
SI USA SOLO 1 VOLTA PER INCONTRO

Ritardare

- Non agisci al tuo turno di iniziativa
- Scegli quando agire, dopo che un qu.si altro combattente ha agito
- Quello è il tuo nuovo ordine di iniz.

INIZIO TURNO

- Il PG subisce danni continuati
- Eventualmente rigenera
- Eventualmente applica altri effetti

AZIONI MINORI

- Aprire o chiudere una porta
- Bere una pozione
- Buttersi a terra prono
- Caricare una balestra
- Estrarre o rinfoderare un'arma
- Raccogliere un oggetto
- Recuperare o riporre un oggetto
- Mantenere un potere che lo richieda

Azioni gratuite

Se ne possono fare quante si vuole
- lasciar cadere oggetti
- parlare

Azioni immediate

Legate a poteri e abilità, si verificano quando avviene un dato evento che le attiva.

Reazione immediata: avviene subito dopo l'azione che l'attiva
Interruzione immediata: avviene subito prima dell'azione che l'attiva

Tipi di attacco

- **Attacco in mischia**
- **Attacco a distanza** (-2 se in lunga gittata)
- **Propagazione ravvicinata**
Area a te adiacente con lato pari al numero quad. indicati nel potere.
- **Emanazione ravvicinata**
Area attorno a te in tutte le direzioni per un numero di quad. indicato
- **Emanazione a distanza**
Area attorno a un quad. in raggio, che si propaga in tutte le direzioni per un numero di quad. indicato dal potere
- **Muro**
Un certo numero di quad. contigui per almeno un lato e non più di 2 entro gittata partendo dal quad. di origine

RIPOSO BREVE: 5 minuti

Rec. poteri a incontro, usi impulsi curativi

RIPOSO ESTESO: 6 ore

Sano, recuperi ogni potere, tutti gli impulsi curativi, l'uso degli ogg. magici e 1 pt. az.

MARCHIATO

- ◆ Il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire per qualsiasi attacco che non abbia come bersaglio la creatura che lo ha marchiato.

ACCECATO

- ◆ Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- ◆ Il personaggio non può vedere nessun bersaglio (i suoi bersagli beneficiano di occultamento totale).
- ◆ Il personaggio subisce una penalità di -10 alle prove di Percezione.
- ◆ Il personaggio non può attaccare ai fianchi i nemici.

ASSORDATO

- ◆ Il personaggio non è in grado di sentire nulla.
- ◆ Il personaggio subisce una penalità di -10 alle prove di Percezione.

SORPRESO

- ◆ Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- ◆ Il personaggio non può eseguire azioni, tranne le azioni gratuite.
- ◆ Il personaggio non può attaccare ai fianchi i nemici.

INDEBOLITO

- ◆ Gli attacchi del personaggio infliggono danni dimezzati. I danni continuati che il personaggio potrebbe infliggere non sono influenzati.

- ◆ Il personaggio non può attaccare ai fianchi i nemici.

STORDITO

- ◆ Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- ◆ Il personaggio non può eseguire azioni.

- ◆ Il personaggio è indifeso.
- ◆ Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le difese.
- ◆ Il personaggio non può eseguire azioni.
- ◆ Il personaggio cade a terra prono, se possibile.
- ◆ Il personaggio non può attaccare ai fianchi i nemici.

INDIFESO

- ◆ Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- ◆ Il personaggio può essere il bersaglio di un colpo di grazia.

Nota: In genere un personaggio è indifeso in quanto svenuto.

RALLENTATO

- ◆ La velocità del personaggio diventa 2. Questa velocità si applica a tutte le sue modalità di movimento, ma non al teletrasporto o ai tentativi di tirarlo, spingerlo o farlo scorrere. Il personaggio non può portare la sua velocità al di sopra di 2 e la sua velocità non aumenta se era inferiore a 2. Se è rimasto rallentato mentre si muoveva, smette di muoversi qualora si sia già mosso di 2 o più quadretti.

IMMOBILIZZATO

- ◆ Il personaggio non può muoversi dal suo spazio, ma può teletrasportarsi e può essere costretto a spostarsi se viene spinto, tirato o fatto scorrere.

TRATTENUTO

- ◆ Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- ◆ Il personaggio è immobilizzato.
- ◆ Il personaggio non può essere costretto a spostarsi nemmeno se tirato, spinto o fatto scorrere.
- ◆ Il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.

PRONO

- ◆ Il personaggio concede vantaggio in combattimento ai nemici che effettuano attacchi in mischia contro di lui.
- ◆ Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro gli attacchi a distanza dai nemici non adiacenti.
- ◆ Il personaggio giace a terra. (Se volava, scende senza pericoli di una distanza pari alla sua velocità di volo. Se non tocca terra, cade.)
- ◆ Il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.

poteri a volontà.

PIETRIFICATO

- ◆ Il personaggio è stato trasformato in pietra.
- ◆ Il personaggio non può eseguire azioni.
- ◆ Il personaggio ottiene resistenza 20 a tutti i danni.

◆ Il personaggio non riceve...

MORENTE

- ◆ Il personaggio è svenuto.
- ◆ Il personaggio è a 0 punti ferita o a un ammontare negativo di punti ferita.
- ◆ Il personaggio effettua un tiro salvezza contro la morte ad ogni round.