

Ogni turno...

Movimento

Puoi muoverti fino a una distanza pari alla tua velocità. Alzarsi da terra usa metà del movimento.

Interazione

Comunica liberamente, interagisci con un oggetto in maniera semplice.

Reazione

Circonstanziale, una per round.

Azione Bonus

Circonstanziale, una per round.

Azione

Scegli un'azione dalla lista.

Interazioni

Sfoderare o riporre la spada

Chiudere o aprire una porta

Raccogliere un'ascia da terra

Mettersi del cibo in bocca

Piantare uno stendardo

Bere tutta la birra in un calice

Tirare una leva o un interruttore

Prendere una torcia da un braciere

Prendere un libro da uno scaffale

Mettersi una maschera finta

Azioni

Lanciare un incantesimo

Scattare

Schivare

Disingaggiare

Aiutare

Nascondersi

Preparare un'azione

Cercare

Attaccare

Combattimento a due armi

Dipende della tua classe

Raddoppia la tua velocità di movimento

Gli attacchi contro di te hanno svantaggio. Hai vantaggio nei tiri salvezza Destrezza.

Non provochi attacchi di opportunità.

Un alleato entro 5 piedi ottiene vantaggio.

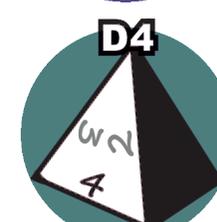
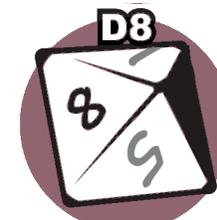
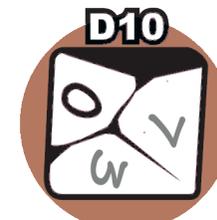
Fai un tiro abilità Furtività.

Dichiara un'intenzione e un innesco, usi la tua Reazione per eseguirla.

Fai un tiro Percezione o Investigazione.

Fai un attacco con un'arma o un Attacco Speciale.

Quando usi l'azione Attaccare, usando l'azione bonus puoi fare un attacco con un'arma leggera che tieni nella seconda mano. Non aggiungi il tuo modificatore al danno.



DUNGEONS & DRAGONS

Guida al Combattimento

www.MatthewPerkins.net
Italian translation by tommyon_

Attacchi Speciali

Afferrare

Fai un tiro Atletica contestato dall'avversario. Richiede una mano libera.

Spingere

Fai un tiro Atletica contestato dall'avversario. L'avversario viene spinto a terra o indietro di 5 piedi.