

INDICATORE ORDINE DI ATTACCO

ODA 11

11

ODA 12

Le azioni trattenute, come gli attacchi mirati, avvengono ora.

Il combattimento spirituale avviene adesso.

Se un'azione richiede più di 12 Oda, sottrarle 12. Essa avviene all'Oda risultante del prossimo round.

ODA 1

A inizio combattimento, metti un segnalino qui.

Il round parte da qui.

Tutti gli incantesimi delle Rune sono lanciati adesso sempre che non siano potenziati da PM, in tal caso avvengono a Oda 1 + 1 per PM usato.

ODA 2

2

ODA 10

10

MODIFICATORI ALL'ORDINE DI ATTACCO

AZIONE	Oda
Potenziare capacità con una Runa o Passione	0
Potenziare capacità con un'abilità	0*
Usare un'arma	In base all'arma
Preparare un nuovo incantesimo o arma	+5
Preparare un'arma, incantesimo	+5
Ricaricare un'arma (arco, balestra, fionda, ecc.)	+5
Sorpreso da avversari entro 3 metri	+3
Rialzarsi da terra	+5
Sorpreso da avversari tra 4 e 9 metri	+1
Movimento: ogni 1 MOV (3 metri)	+1
Punti Magia/Runa utilizzati: ciascun punto oltre il primo gratuito	+1

* Se l'abilità è complessa o di tipo fisico, il Game Master può decidere che richiede ulteriori Ordini di Attacco o che l'attività non può svolgersi in combattimento.

ODA 3

3

ODA 9

9

Armi a Distanza

L'Ordine di Attacco per le armi a distanza (archi, lance, ecc.) si calcola in modo diverso da quello per le armi da mischia. Sulla scheda dell'avventuriero, consulta la voce Oda per la cadenza di fuoco:

- **1/R:** si può lanciare/sparare un colpo al round, all'Ordine di Attacco della DES.
- **R/R:** si possono scagliare quanti colpi si vuole nel limite dell'Ordine di Attacco della DES, considerando 5 Ordini di Attacco per ricaricare.

ODA 4

4

ODA 8

8

ODA 7

7

ODA 6

6

ODA 5

5