

## 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

Metterci 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

Metterci una maschera finta

## Azioni

Lanciare un incantesimo

Dipende della tua classe

### Scattare

Raddoppia la tua velocità di movimento

### Schivare

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

### Disingaggiare

Non provochi attacchi di opportunità.

### Aiutare

Un alleato entro 5 piedi ottiene vantaggio.

### Nascondersi

Fai un tiro abilità Furtività.

### Preparare un'azione

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

### Cercare

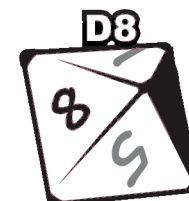
Fai un tiro Percezione o Investigazione.

### Attaccare

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

### Combattimento a due armi

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](http://www.MatthewPerkins.net)

Italian translation by tommymon\_

## 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.