



## Turni di Combattimento: Schema riassuntivo

Questo Schema ha lo scopo di chiarire i tempi e le opportunità d'azione in combattimento. In ogni turno è il Narratore che chiama direttamente un giocatore dopo l'altro.

### Inizio dell'Assalto

#### Turno 0

Personaggi e Avversari che hanno Archi e Balestre già incoccate possono **Tirare**. I loro avversari possono solo **Parare** o **Schivare**.

#### Turno 1

Solo i Personaggi che vogliono prendere l'iniziativa con **Agire per Primi** tirano il Dado, altrimenti si passa al Turno 2. In caso di successo al Tiro, i Personaggi **Attaccano**, i loro avversari possono **Parare** o **Schivare**.

Personaggi dotati di Arco o Balestra che hanno impiegato **Agire per Primi** possono **incoccare la freccia**, o iniziare a preparare la balestra.

#### Turno 2

Gli Avversari **Attaccano** i Personaggi che possono **Parare**, **Schivare** o usare una **Tecnica di Combattimento**.

Se non stanno difendendosi in un combattimento a contatto, i Personaggi dotati di Arco e Balestra che ancora devono preparare un proiettile, possono iniziare a farlo in questo Turno.

Gli **Arcieri** che hanno usato **Agire per Primi** nel Turno 1 possono **Scoccare** in questo Turno.

#### Turno 3

Tutti Personaggi **Attaccano**, inclusi quelli che lo hanno già fatto nel Turno 1. I loro avversari possono **Parare**, **Schivare** o usare una **Tecnica di Combattimento**.

Gli **Arcieri** che hanno incoccato nel Turno 2 possono scoccare una freccia.

Gli **Arcieri** che hanno scoccato nel turno 2 possono incoccare ed essere già pronti nel Turno 0 del prossimo Assalto.

I **Balestrieri** che hanno usato **Agire per Primi** nel Turno 1 possono **Tirare** in questo Turno, altrimenti saranno già pronti al Turno 0 del prossimo Assalto.

I **Balestrieri** che stanno preparando il dardo dal Turno 2, potranno **Tirare** nel Turno 0 del prossimo Assalto.

I **Balestrieri** che stanno preparando il dardo in questo Turno, potranno **Tirare** nel Turno 2 o 3 del prossimo Assalto.

### Fine dell'Assalto