

Combattimento

Combattimento Passo per Passo

1. **Determinare la sorpresa.** Il GM determina se chi è coinvolto nell'incontro di combattimento è sorpreso.
2. **Stabilire le posizioni.** Il GM decide dove sono posizionati tutti i mostri e i personaggi. Dato l'ordine di marcia o la posizione indicata all'interno della stanza o altra locazione, il GM determina dove si trovano i contendenti: quanto distanti e in che direzione.
3. **Tirare l'iniziativa.** Tutti i coinvolti nell'incontro di combattimento tirano l'iniziativa, determinando l'ordine dei turni dei combattenti.
4. **Effettuare i turni.** Ogni partecipante alla battaglia effettua un turno in ordine di iniziativa.
5. **Iniziare il prossimo round.** Quando tutte le persone coinvolte nel combattimento hanno eseguito un turno, il round termina. Ripetere il passo 4 fino a che il combattimento non avrà termine.

Ordine di Combattimento

Un tipico incontro di combattimento è uno scontro tra due fazioni: raffiche di attacchi, finte, parate, manovre e incantesimi. Il gioco organizza il caos del combattimento in un ciclo di round e turni. Un **round** rappresenta circa 6 secondi nel mondo di gioco. Durante un round, ciascun partecipante alla battaglia esegue un **turno**. L'ordine dei turni viene determinato all'inizio di un incontro di combattimento, quando tutti tirano per l'iniziativa. Una volta che tutti hanno effettuato un turno, qualora nessuna delle due fazioni risulti vincitrice, il combattimento prosegue con il round successivo.

Sorpresa

[Surprise]

Una banda di avventurieri si intrufola in un accampamento di banditi, gettandosi dagli alberi per sorprenderli. Un cubo gelatinoso scivola lungo un passaggio sotterraneo, senza che gli avventurieri lo notino finché il cubo non li avvolge. In queste situazioni, una delle fazioni in lotta ottiene la sorpresa sull'altra. Il GM determina chi possa restare sorpreso. Se nessuna delle due fazioni cerca di essere furtiva, si noteranno automaticamente a vicenda. Altrimenti, il GM compara le prove di Destrezza (Furtività) di chiunque si stia nascondendo al punteggio passivo di Saggezza (Percezione) di ciascuna creatura della fazione opposta. Qualsiasi personaggio o mostro che non riesca a notare la minaccia, resta sorpreso. Se sei sorpreso, non puoi muoverti o effettuare azioni durante il tuo primo turno di combattimento, e non puoi effettuare reazioni fino al termine del turno. Un membro di un gruppo può restare sorpreso anche se gli altri membri del gruppo non lo sono.

Iniziativa

[Initiative]

L'iniziativa determina l'ordine dei turni durante il combattimento. Quando inizia il combattimento, ogni partecipante effettua una prova di Destrezza per determinare il suo posto nell'ordine di iniziativa. Il GM effettua un tiro per un intero gruppo di creature identiche, così che ogni membro del gruppo agisca allo stesso momento.

Il GM ordina i combattenti dal totale della prova di Destrezza più alto a quello più basso. Questo è l'ordine (detto l'ordine di iniziativa) in cui agiranno durante ciascun round. L'ordine di iniziativa resta lo stesso di round in round.

In caso di parità, il GM decide l'ordine tra le creature da lui controllate, e i giocatori decidono l'ordine tra i personaggi. Il GM può decidere l'ordine se la parità è tra un mostro e un personaggio dei giocatori. Oppure, in via opzionale, il GM può far tirare un d20 per determinare l'ordine a ciascun personaggio e mostro in parità, con il risultato più alto ad agire per primo.

Il Tuo Turno

[Your Turn]

Durante il tuo turno, puoi **muoverti** di una distanza pari alla tua velocità ed **effettuare un'azione**. Sta a te decidere se prima muoverti o effettuare un'azione. La tua velocità (detta anche velocità di passeggio) è riportata sulla tua scheda del personaggio.

Le azioni più comuni che puoi effettuare sono descritte più avanti in questo capitolo nella sezione "Azioni in Combattimento". Molti privilegi di classe e capacità speciali forniscono opzioni aggiuntive per la tua azione.

Più avanti in questo capitolo, la sezione "Movimento e Posizione" ti fornisce regole per il movimento.

Durante il tuo turno puoi anche non muoverti, non effettuare azioni, o non fare proprio nulla. Se durante il tuo turno non riesci a decidere cosa fare, pensa a effettuare l'azione Schivare o Preparare, come descritto in "Azioni in Combattimento".

Azioni Bonus

[Bonus Actions]

Diversi privilegi di classe, incantesimi e capacità speciali ti permettono di effettuare un'azione aggiuntiva durante il tuo turno, detta azione bonus. Il privilegio Azione Astuta, per esempio, permette al ladro di effettuare un'azione bonus. Puoi effettuare un'azione bonus solo quando una capacità speciale, incantesimo o altro elemento del gioco indica che puoi fare qualcosa come azione bonus. Altrimenti non puoi effettuare alcuna azione bonus.

Durante il tuo turno puoi effettuare una sola azione bonus, e quindi devi scegliere quale azione bonus effettuare quando ne hai più di una tra cui scegliere. Decidi tu quando effettuare un'azione bonus durante il tuo turno, a meno che il momento non sia specificato dall'azione bonus stessa, e tieni a mente che qualsiasi cosa ti privi della capacità di effettuare azioni ti impedisce anche di effettuare un'azione bonus.

Altre Attività Durante il Tuo Turno

Il tuo turno può includere una varietà di gesti che non richiedono né una tua azione né un tuo movimento. Durante il tuo turno puoi comunicare in qualsiasi modo tu sia capace, sebbene solo tramite frasi brevi o gesti rapidi.

Durante il tuo movimento o la tua azione puoi anche interagire liberamente con un oggetto o elemento dell'ambiente. Per esempio, puoi aprire una porta durante il tuo movimento mentre avanzi verso un avversario, o potresti estrarre l'arma come parte della stessa azione che usi per attaccare.

Se vuoi interagire con un secondo oggetto, devi usare le tue azioni. Alcuni oggetti magici e altri oggetti speciali richiedono sempre un'azione per essere usati, come indicato nelle loro descrizioni.

Il GM potrebbe chiederti di usare un'azione per qualsiasi di quelle attività che richiedano particolare attenzione o presentino ostacoli insoliti. Per esempio, un GM potrebbe ragionevolmente aspettarsi che tu usi un'azione per aprire una porta chiusa o girare la manovella per abbassare un ponte levatoio.

Interagire con gli Oggetti Circostanti

[Interacting with Objects Around You]

Ecco alcuni esempi della sorta di cose che puoi fare insieme al tuo movimento e alla tua azione:

- Estrarre o rinfoderare una spada
- Aprire o chiudere una porta
- Estrarre una pozione dallo zaino
- Raccogliere un'ascia da terra
- Raccogliere un oggetto da un tavolo
- Infilarti un po' di cibo in bocca
- Rimuovere un anello dal dito
- Piantare una bandiera a terra
- Pescare qualche moneta dal tuo borsello
- Bere tutta la birra in un boccale
- Tirare una leva o premere un interruttore
- Prendere una torcia da un candeliere
- Prendere un libro da uno scaffale che puoi raggiungere
- Spegnerne una fiammella
- Indossare una maschera
- Tirare su il cappuccio del tuo mantello
- Appoggiare un orecchio alla porta
- Dare un calcio a un sasso
- Girare una chiave nella serratura
- Tastare il terreno con un'asta di 3 metri
- Passare un oggetto a un altro personaggio

Reazioni

[Reactions]

Certe capacità speciali, incantesimi e situazioni ti permettono di effettuare un'azione speciale detta reazione. Una reazione è una risposta istantanea a un innesco di qualche di qualche tipo, che può avvenire durante il tuo turno o in quello di qualcun altro. L'attacco di opportunità, descritto più avanti in questo capitolo, è il tipo più comune di reazione.

Quando effettui una reazione, non ne puoi effettuare un'altra fino all'inizio del tuo prossimo turno. Se la reazione interrompe il turno di un'altra creatura, la creatura può proseguire il proprio turno subito dopo la reazione.

Movimento e Posizione

In combattimento, i personaggi e i mostri si spostano di continuo, usando spesso il movimento e il posizionamento per prevalere.

Durante il tuo turno, puoi muoverti di una distanza pari alla tua velocità. Puoi usare quanta velocità vuoi durante il tuo turno, rispettando le seguenti regole. Ti puoi muovere saltando, arrampicandoti e nuotando. Questi modi diversi di movimento possono essere combinati con il camminare, o possono consistere del tuo intero movimento. Comunque tu ti muova, deduci la distanza di ciascuna parte della tua mossa dalla tua velocità finché non l'avrai consumata tutta o non avrai smesso di muoverti.

Spezzare il Movimento

Durante il tuo turno puoi spezzare il movimento, utilizzando parte della tua velocità prima e dopo la tua azione. Per esempio, se hai velocità 9 metri, puoi muoverti di 3 metri, effettuare la tua azione, e poi muoverti di 6 metri.

Muoversi durante gli Attacchi

Se effettui un'azione che include più di un attacco con l'arma, puoi ulteriormente spezzare il movimento, spostandoti dopo ogni attacco. Per esempio, un guerriero che effettua due attacchi con il privilegio Attacco Extra e ha velocità 7,5 metri, potrebbe muoversi 3 metri, attaccare, muoversi 4,5 metri e poi attaccare di nuovo.

Usare Velocità Differenti

Se possiedi più di una velocità, come la tua velocità di passeggio e quella di volo, durante il movimento puoi passare da una velocità all'altra. Quando effettui il cambio, sottrai la distanza già percorsa dalla tua nuova velocità. Il risultato determina di quanto tu ti possa ancora muovere. Se il risultato è 0 o meno, non puoi usare la nuova velocità durante l'attuale movimento. Per esempio, se hai velocità di passeggio 9 metri e velocità di volo 18 metri grazie al fatto che un mago ha lanciato su di te l'incantesimo *volare*, potresti volare 6 metri, poi camminare 3 metri, e poi balzare in aria per volare altri 9 metri.

Terreno Difficile

[Difficult Terrain]

È difficile che i combattimenti si svolgano in stanze spoglie o pianure indistinte. Caverne coperte di macigni, foreste piene di rampicanti, scalinate traballanti: l'ambientazione di un tipico combattimento quasi sicuramente presenta del terreno difficile. Raddoppiare il costo del movimento su terreno difficile. Questa regola si applica anche qualora più cose nello stesso spazio vengano considerate terreno difficile. Mobili bassi, macerie, sottobosco, scale ripide, neve e acquitrini sono tutti esempi di terreno difficile. Lo spazio di un'altra creatura, che sia ostile o meno, conta anch'esso come terreno difficile.

Restare Prono

[Being Prone]

I combattenti spesso si trovano stesi a terra, o perché vi sono stati buttati o perché ci si sono gettati loro. Nel gioco, sono proni, una condizione descritta nell'appendice.

Ti puoi **gettare prono** senza consumare velocità.

Rialzarsi [standing up] è uno sforzo maggiore; farlo richiede un ammontare di movimento pari a metà della tua velocità. Per esempio, se la tua velocità è 9 metri, devi spendere 4,5 metri di movimento per rialzarti. Non puoi rialzarti se non ti resta abbastanza movimento o se la tua velocità è 0.

Per muoverti da prono, devi **strisciare [crawl]** o usare la magia come il teletrasporto. Strisciare costa il doppio del movimento normale. Se devi strisciare su del terreno difficile, il costo è triplicato. Così se devi strisciare per un 1 metro di terreno difficile, ti costerà 3 metri di movimento.

Aggirare Altre Creature

[Moving Around Other Creatures]

Puoi attraversare lo spazio di una creatura non ostile. Al contrario, puoi attraversare lo spazio di una creatura ostile solo se la creatura è almeno due taglie più grande o più piccola di te. Ricordati che per te, lo spazio di un'altra creatura è considerato terreno difficile.

Che la creatura sia amica o nemica, non puoi terminare volontariamente il movimento nel suo spazio.

Se ti allontani dalla portata di una creatura ostile durante il movimento, provochi un attacco di opportunità, come spiegato più avanti in questo capitolo.

Movimento di Volo

[Flying Movement]

Le creature volanti godono di molti benefici alla mobilità, ma devono anche tenere conto dei pericoli del cadere. Se una creatura volante viene gettata prona, ha la velocità ridotta a 0, o viene altrimenti privata della sua capacità di muoversi, la creatura cade, a meno che non possieda la capacità di fluttuare o venga tenuta in aria dalla magia come l'incantesimo *volare*.

Taglia delle Creature

[Creature Size]

Ogni creatura occupa un ammontare di spazio differente. La tabella Categorie di Taglia mostra lo spazio che una creatura di una particolare taglia controlla in combattimento. A volte gli oggetti usano le stesse categorie di taglia.

Categorie di Taglia

[Size Categories]

Taglia	Spazio
Minuscola	75 x 75 cm
Piccola	1,5 x 1,5 m
Media	1,5 x 1,5 m
Grande	3 x 3 m
Enorme	4,5 x 4,5 m
Mastodontica	6 x 6 m o superiore

Spazio

[Space]

Lo spazio di una creatura è l'area in metri che essa effettivamente controlla in combattimento, non un'espressione delle sue dimensioni fisiche. Una tipica creatura Media, per esempio, non è larga 1,5 metri, ma controlla quello spazio. Se un hobgoblin Medio si erge davanti una porta larga 1,5 metri, le altre creature non potranno attraversarla a meno che l'hobgoblin non glielo permetta.

Lo spazio di una creatura riflette anche l'area di cui ha bisogno per combattere efficientemente. Per questa ragione, c'è un limite al numero di creature che possono circondarne un'altra in combattimento.

Presumendo combattenti Medi, otto creature possono stare in un raggio di 1,5 metri da un'altra.

Dato che le creature più grosse occupano più spazio, ne servono di meno per circondare una creatura. Se cinque creature Grandi accerchiano una Media o inferiore, resta poco spazio per chiunque altro. Per contro, fino a venti creature Medie possono circondarne una Mastodontica.

Entrare in uno Spazio Più Piccolo

[Squeezing into a Smaller Space]

Una creatura può stringersi in uno spazio grosso a sufficienza perché vi entri una creatura una taglia più piccola. Quindi, una creatura Grande può stringersi per attraversare un passaggio largo solo 1,5 metri. Mentre si stringe in un passaggio, la creatura raddoppia il costo del movimento, e ha svantaggio sui tiri per colpire e i tiri salvezza su Destrezza. I tiri per colpire contro la creatura ricevono vantaggio finché questa si trova nello spazio ristretto.

Azioni in Combattimento

Quando svolgi la tua azione durante il tuo turno, puoi svolgere una delle azioni presentate qui di seguito, un'azione ottenuta da un tuo privilegio di classe o capacità speciale, o un'azione da te improvvisata. Molti mostri hanno le proprie opzioni di azione descritte nelle loro statistiche.

Quando descrivi un'azione che non è descritta altrove nelle regole, il GM ti comunicherà se l'azione è possibile e in caso che tipo di tiro dovrai effettuare per determinarne successo o fallimento.

Aiutare

[Help]

Puoi fornire il tuo aiuto a un'altra creatura nello svolgimento di un compito. Quando effettui l'azione Aiutare, la creatura che aiuti ottiene vantaggio alla sua prossima prova di caratteristica effettuata per svolgere il compito in cui la stai aiutando, purché lo compia prima dell'inizio del tuo prossimo turno.

In alternativa, puoi aiutare una creatura amica ad attaccare una creatura entro 1,5 metri da te. Finti, distrai il nemico, o collabori in qualche modo col tuo alleato per rendere il suo attacco più efficace. Se il tuo alleato attacca il bersaglio prima del tuo prossimo turno, il suo primo attacco avrà vantaggio.

Attaccare

[Attack]

L'azione più comune da effettuare in combattimento è l'azione Attaccare, che sia tirare un fendente di spada, scoccare una freccia dall'arco, o tirare pugni in una rissa.

Con questa azione, effettui un attacco in mischia o a distanza. Vedi la sezione "Attaccare" per le regole degli attacchi.

Certi privilegi, come il privilegio del guerriero Attacco Extra, ti permettono di effettuare più di un attacco con questa azione.

Cercare

[Search]

Quando effettui l'azione Cercare, dedichi la tua attenzione alla ricerca di qualcosa. A seconda della natura della tua ricerca, il GM potrebbe chiederti una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Indagare).

Disimpegnarsi

[Disengage]

Se effettui l'azione Disimpegnarsi, per il resto del turno il tuo movimento non provocherà attacchi di opportunità.

Lanciare un Incantesimo

[Cast a Spell]

Gli incantatori come i maghi e i chierici, così come molti mostri, hanno accesso agli incantesimi e possono usarli con grande efficacia in combattimento. Ogni incantesimo ha un tempo di lancio, che specifica se l'incantatore deve usare un'azione, una reazione, minuti o addirittura ore per lanciare l'incantesimo. Lanciare un incantesimo non è, quindi, necessariamente un'azione. La maggior parte degli incantesimi hanno il tempo di lancio di 1 azione, quindi un incantatore spesso userà

la sua azione in combattimento per lanciare un incantesimo. Vedi "La Magia" per le regole sul lanciare incantesimi.

Nascondersi

[Hide]

Quando effettui l'azione Nascondersi, effettui una prova di Destrezza (Furtività) per provare a nasconderti, seguendo le regole per nascondersi in "Utilizzare le Caratteristiche". Se superi la prova, ottieni determinati benefici, come descritto nella sezione "Attaccanti Non Visti e Bersagli" più avanti in questo capitolo.

Preparare

[Ready]

A volte, vuoi anticipare un avversario o aspettare una specifica circostanza prima di agire. Per farlo, puoi effettuare durante il tuo turno l'azione Preparare in modo da agire più avanti tramite la tua reazione. Hai fino al tuo prossimo turno per usare l'azione preparata. Per prima cosa, decidi quale circostanza percettibile possa provocare la tua reazione. Poi, scegli l'azione che effettuerai in risposta a quell'innescò, o muoviti fino al massimo della tua velocità. Esempi includono "Se il cultista va sulla botola, tirerò la leva che la apre," e "Se il goblin si avvicina, mi allontano."

Quando si manifesta l'innescò, puoi usare la tua reazione subito dopo il termine dell'innescò o ignorarlo. Ricordati che puoi effettuare una sola reazione per round.

Quando prepari un incantesimo, lo lanci come di norma ma ne trattiene l'energia, che libererai con la tua reazione al manifestarsi dell'innescò. Per essere preparato, un incantesimo deve avere tempo di lancio 1 azione, e trattenere la magia dell'incantesimo richiede concentrazione. Se la tua concentrazione è infranta, l'incantesimo si dissipa senza produrre effetto. Per esempio, se ti stai concentrando sull'incantesimo *ragnatela* e prepari *dardo incantato*, l'incantesimo *ragnatela* termina, e se subisci danni prima di liberare il *dardo incantato* con la tua reazione, la tua concentrazione potrebbe infrangersi.

Scattare

[Dash]

Quando effettui l'azione Scattare, aumenti il tuo movimento per il turno in corso. L'incremento è uguale alla tua velocità, dopo l'applicazione di qualsiasi modificatore. Con velocità 9 metri, per esempio, se scatti durante il tuo turno potrai muoverti di 18 metri. Qualsiasi incremento o decremento della tua velocità cambia questo movimento aggiuntivo dello stesso ammontare. Se la tua velocità 9 metri è ridotta a 4,5 metri, per esempio, in questo turno potrai muoverti 9 metri scattando.

Schivare

[Dodge]

Quando effettui l'azione Schivare, ti concentri solamente sull'evitare gli attacchi. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, qualsiasi tiro per colpire effettuato contro di te ha svantaggio qualora tu possa vedere l'attaccante, ed effettuerai i tiri salvezza su Destrezza con vantaggio. Perdi questo beneficio se sei inabile (come spiegato nell'appendice) o se la tua velocità scende a 0.

Usare un Oggetto

[Use an Object]

Di norma interagisci con un oggetto mentre fai qualcos'altro, come quando estrai una spada come parte dell'attacco. Quando un oggetto richiede un'azione per essere usato, effettui l'azione Usare un Oggetto. Durante il tuo turno, quest'azione risulta utile anche se vuoi interagire con più di un oggetto.

Effettuare un Attacco

Che tu attacchi con un'arma da mischia, tiri con un'arma a distanza o effettui un tiro per colpire come parte di un incantesimo, l'attacco ha una struttura semplice.

1. **Scegli un bersaglio.** Scegli un bersaglio nella gittata del tuo attacco: una creatura, oggetto o luogo.
2. **Determina i modificatori.** Il GM determina se il bersaglio ha copertura e se tu abbia vantaggio o svantaggio contro di esso. Incantesimi, capacità speciali e altro ancora possono applicare bonus o penalità al tiro per colpire.
3. **Risolvi l'attacco.** Effettui un tiro per colpire. Se colpisci, tiri il danno, a meno che un particolare attacco non abbia regole che specificano altrimenti. Alcuni attacchi producono effetti speciali in aggiunta o al posto del danno.

Tiri per Colpire

[Attack Rolls]

Quando effettui un attacco, il tuo tiro per colpire determina se hai colpito o mancato. Per effettuare un tiro per colpire, tira un d20 e somma i modificatori appropriati. Se il totale del tiro più i modificatori è uguale o superiore alla Classe Armatura (CA) del bersaglio, l'attacco colpisce. La CA di un personaggio viene determinata alla creazione del personaggio, mentre la CA di un mostro compare nelle sue statistiche.

Modificatori al Tiro

Quando un personaggio effettua un tiro per colpire, i due modificatori più comuni al tiro sono un modificatore di caratteristica e il bonus di competenza del personaggio. Quando un mostro effettua un tiro per colpire, impiega il modificatore fornito nelle sue statistiche.

Modificatore di Caratteristica [Ability Modifier]. Il modificatore di caratteristica usato per l'attacco di un'arma da mischia è la Forza, mentre il modificatore di caratteristica usato per l'attacco di un'arma a distanza è la Destrezza. Le armi con le proprietà precisione e da lancio infrangono questa regola.

Anche alcuni incantesimi richiedono un tiro per colpire. Il modificatore di caratteristica usato per l'attacco di un incantesimo dipende dalla caratteristica da incantatore del personaggio, come spiegato in "La Magia".

Bonus di Competenza [Proficiency Bonus]. Sommi il tuo bonus di competenza ai tiri per colpire quando attacchi usando un'arma con cui hai competenza e quando attacchi con un incantesimo.

Tirare 1 o 20

A volte il fato benedice o maledice un combattente, facendo riuscire a colpire il bersaglio al novizio e facendolo mancare al veterano.

Se il risultato del dado lanciato per il tiro per colpire è 20, l'attacco colpisce quali che siano i modificatori o la CA del bersaglio. Inoltre, l'attacco è un colpo critico, come spiegato più avanti in questo capitolo.

Se il risultato del dado lanciato per il tiro per colpire è 1, l'attacco manca quali che siano i modificatori o la CA del bersaglio.

Attaccanti Non Visti e Bersagli

[Unseen Attackers and Targets]

I combattenti cercano spesso di sfuggire ai loro nemici nascondendosi, lanciando l'incantesimo *invisibilità* o celandosi tra le ombre.

Quando attacchi un bersaglio che non puoi vedere, hai svantaggio al tiro per colpire. Ciò avviene che tu stia provando a individuare la posizione del bersaglio o stia mirando a una creatura che puoi udire ma non vedere. Se il bersaglio non è nella posizione a cui hai mirato, mandi automaticamente a vuoto il colpo, ma il GM di solito si limita a dire che hai mancato, senza dirti se hai indovinato l'attuale posizione del bersaglio.

Quando una creatura non può vederti, hai vantaggio ai tiri per colpirla.

Se, quando effettui un attacco, sei nascosto (non sei visto né sentito) che l'attacco colpisca o manchi rivelerai la tua posizione.

Attacchi a Distanza

[Ranged Attacks]

Quando effettui un attacco a distanza, tiri con l'arco o la balestra, scagli un'ascia o lanci dei proiettili contro un nemico a distanza. Un mostro potrebbe addirittura lanciare delle spine dalla coda. Anche molti incantesimi richiedono un attacco a distanza.

Gittata

[Range]

Puoi effettuare gli attacchi a distanza solo contro bersagli entro una specifica gittata.

Se un attacco a distanza, come quello effettuato con un incantesimo, ha una singola gittata, non puoi attaccare un bersaglio oltre quella gittata.

Alcuni attacchi a distanza, come quelli effettuati con archi lunghi o archi corti, hanno due gittate. Il numero più basso è la gittata normale, e il numero più alto è la gittata lunga. Il tuo tiro per colpire ha svantaggio quando il tuo bersaglio è oltre la gittata normale, mentre non puoi attaccare un bersaglio oltre la gittata lunga.

Attacchi a Distanza in Combattimento

Ravvicinato

[Ranged Attacks in Close Combat]

Colpire un bersaglio con un attacco a distanza è più difficile quando ti trovi vicino a un avversario. Quando effettui un attacco a distanza con un'arma, un incantesimo o altro mezzo, hai svantaggio al tiro per colpire se ti trovi entro 1,5 metri da una creatura ostile che ti possa vedere e non sia inabile.

Attacchi in Mischia

[Melee Attacks]

Usato nel combattimento corpo a corpo, l'attacco in mischia ti permette di attaccare un nemico a portata. Un attacco in mischia di solito impiega un'arma impugnata, come una spada, un martello da guerra o un'ascia. Il tipico mostro effettua un attacco in mischia quando colpisce con gli artigli, le corna, i denti, i tentacoli o qualche altra parte del corpo. Anche alcuni incantesimi richiedono un attacco in mischia.

La maggior parte delle creature ha **portata [reach]** di 1,5 metri e quando effettua un attacco in mischia può quindi attaccare i bersagli entro 1,5 metri da sé. Certe creature (di solito quelle di taglia superiore alla Media) possiedono attacchi in mischia con una portata superiore a 1,5 metri, come indicato nella loro descrizione.

Invece di usare un'arma per effettuare un attacco con arma da mischia, puoi usare un **colpo senz'armi [unarmed strike]**: un pugno, calcio, testata o simile colpo violento (nessuno dei quali è considerato un'arma). Se colpisci, il colpo senz'armi infligge 1 + il tuo modificatore di Forza danni contundenti. Sei competente con gli attacchi senz'armi.

Attacchi di Opportunità

[Opportunity Attacks]

In un combattimento, tutti stanno allerta in caso un nemico abbassi la guardia. È difficile che tu possa oltrepassare un nemico senza metterti in pericolo; farlo, di solito, provoca attacchi di opportunità.

Puoi effettuare un attacco di opportunità quando una creatura ostile che puoi vedere esce dalla tua portata.

Per effettuare l'attacco di opportunità, usi la tua reazione per effettuare un attacco in mischia contro la creatura che l'ha provocato. L'attacco interrompe il movimento della creatura provocatrice, avvenendo prima che la creatura esca dalla tua portata.

Puoi evitare di provocare un attacco di opportunità effettuando l'azione Disimpegnarsi. Inoltre non provochi attacchi di opportunità quando ti teletrasporti o quando qualcuno o qualcosa ti sposta senza usare il tuo movimento, azione o reazione. Per esempio, non provochi un attacco di opportunità se un'esplosione ti scaraventa fuori della portata del nemico o se la gravità ti fa precipitare oltre il nemico.

Combattere con Due Armi

[Two-Weapon Fighting]

Quando effettui l'azione Attaccare e attacchi con un'arma da mischia leggera in una mano, puoi usare un'azione bonus per attaccare con un'altra arma da mischia leggera impugnata nell'altra mano. Non sommi il tuo modificatore di caratteristica al danno dell'attacco bonus, a meno che il modificatore non sia negativo. Se entrambe le armi hanno la proprietà da lancio, puoi lanciare l'arma, invece di usarla per un attacco in mischia.

Lottare

[Grappling]

Quando vuoi bloccare una creatura o lottarci a terra, puoi usare l'azione Attaccare per effettuare uno speciale attacco in mischia: lottare. Se sei in grado di attaccare più volte con l'azione Attaccare, questo attacco ne rimpiazza uno.

Il bersaglio di questo attacco non può essere più di una taglia più grosso di te, e deve essere a portata.

Utilizzando almeno una mano libera, cerchi di prendere l'avversario effettuando una prova di lottare, ovvero una prova di Forza (Atletica) contesa dalla prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) del bersaglio (starà al bersaglio scegliere quale usare). Se riesci, poni il bersaglio nella condizione afferrato (vedi l'appendice). La condizione specifica cosa le pone termine, e puoi liberare il bersaglio in qualsiasi momento, senza dover effettuare alcuna azione.

Sfuggire alla Presa [Escaping a Grapple]. Una creatura afferrata può usare la sua azione per liberarsi. Per farlo, deve riuscire una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) contesa dalla tua prova di Forza (Atletica).

Spostare una Creatura Afferrata [Moving a Grappled Creature]. Quando ti muovi, puoi trascinare o trasportare la creatura afferrata con te, ma la tua velocità è dimezzata, a meno che la creatura non sia di due o più taglie più piccola di te.

Spingere una Creatura

[Shoving a Creature]

Usando l'azione Attaccare, puoi effettuare uno speciale attacco in mischia per spingere una creatura, per gettarla prona o per allontanarla da te. Se puoi effettuare attacchi multipli con l'azione Attaccare, questo attacco ne rimpiazza uno.

Il bersaglio della tua spinta non può essere più di una taglia più grosso di te, e deve essere a portata. Effettui una prova di Forza (Atletica) contesa dalla prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) del bersaglio (starà al bersaglio scegliere quale usare). Se vinci la contesa, getti prono il bersaglio o lo spingi 1,5 metri lontano da te.

Contese in Combattimento

[Contests in Combat]

I combattimenti spesso fanno sì che tu metta la tua abilità alla prova contro quella di un avversario. Una simile sfida viene rappresentata da una contesa. Questa sezione comprende le più comuni contese che richiedono un'azione in combattimento: lottare e spingere una creatura. Il GM può usare queste contese come modelli per improvvisarne altre.

Copertura

[Cover]

Pareti, alberi, creature e altri ostacoli possono fornire copertura durante il combattimento, rendendo un bersaglio più difficile da colpire. Un bersaglio può beneficiare della copertura solo quando un attacco o altro effetto origina dall'altro lato della copertura.

Ci sono tre gradi di copertura. Se un bersaglio si trova dietro più fonti di copertura, applica solo la forma di copertura migliore. Per esempio, se un bersaglio si trova dietro una creatura che dà metà copertura e un tronco d'albero che dà tre quarti di copertura, il bersaglio ha tre quarti di copertura.

Un bersaglio con **metà copertura [half cover]** ha un bonus di +2 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza. Un bersaglio ha metà copertura se un ostacolo blocca almeno metà del suo corpo. L'ostacolo potrebbe essere un muro basso, un grosso pezzo di mobilio, un albero dal tronco stretto o una creatura, che sia amica o nemica.

Un bersaglio con **tre quarti di copertura** [**three-quarter cover**] ha un bonus di +5 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza. Un bersaglio ha tre quarti di copertura se è coperto almeno per tre quarti da un ostacolo. L'ostacolo può essere una grata, una feritoia o un albero dal tronco largo.

Un bersaglio con **copertura totale** [**total cover**] non può essere bersaglio di un attacco o incantesimo, sebbene alcuni incantesimi possano colpire comunque un simile bersaglio includendolo nella loro area di effetto. Un bersaglio ha copertura totale se è completamente nascosto da un ostacolo.

Danno e Guarigione

[Damage and Healing]

Le ferite e il rischio di morire sono compagne costanti di coloro che esplorano i mondi di gioco. L'affondo di una spada, una freccia ben piazzata, o l'esplosione provocata da una *palla di fuoco* hanno tutte il potenziale di danneggiare, se non addirittura uccidere, anche la creatura più resistente.

Punti Ferita

[Hit Points]

I punti ferita rappresentano una combinazione di resistenza fisica e mentale, di volontà di vivere e fortuna. Le creature con più punti ferita sono più difficili da uccidere. Quelle con meno punti ferita sono più fragili.

I punti ferita attuali di una creatura (chiamati solo punti ferita) possono essere un qualsiasi ammontare che va dai punti ferita massimi della creatura a 0. Questo numero cambia frequentemente man mano che la creatura subisce danni o viene curata.

Quando una creatura subisce danni, quei danni vengono sottratti dai suoi punti ferita. La perdita di punti ferita non ha effetto sulle capacità di una creatura fino a quando la creatura non scende a 0 punti ferita.

Tiri di Danno

[Damage Rolls]

Ogni arma, incantesimo o capacità di un mostro che procura danni specifica il danno che infligge. Tiri il dado o i dadi di danno, sommi i modificatori, e applichi il danno al tuo bersaglio. Armi magiche, capacità speciali e altri fattori possono conferire un bonus al danno. Quando attacchi con un'arma, sommi il tuo modificatore di caratteristica (lo stesso modificatore utilizzato per il tiro per colpire) al danno. Un **incantesimo** ti dice quali dadi tirare per il danno e se applicare dei modificatori. Se un incantesimo o altro effetto infligge danni a **più di un bersaglio** contemporaneamente, tira il danno solo una volta per tutti. Per esempio, quando un mago lancia *palla di fuoco* o un chierico lancia *colpo infuocato*, il danno dell'incantesimo viene tirato una sola volta per tutte le creature colte nell'esplosione.

Colpi Critici

[Critical Hits]

Quando ottieni un colpo critico, puoi tirare dei dadi extra per i danni dell'attacco contro il bersaglio. Tira due volte tutti i dadi di danno dell'attacco e sommal. Poi somma qualsiasi modificatore applicabile come di norma. Per rendere il gioco più rapido, puoi pure tirare tutti i dadi di danno contemporaneamente.

Per esempio, se ottieni un colpo critico con un pugnale, tira 2d4 per il danno, invece che 1d4, e poi somma qualsiasi modificatore di caratteristica applicabile. Se l'attacco coinvolge altri dadi di danno, come il privilegio Attacco Furtivo del ladro, raddoppi anche questo dado.

Tipi di Danno

[Damage Types]

Attacchi diversi, incantesimi dannosi e altri effetti nocivi infliggono tipi diversi di danno. I tipi di danno non hanno delle proprie regole, ma altre regole, come la resistenza al danno, sono basate su questi tipi.

Seguono i tipi di danno, con esempi per aiutare il GM ad assegnare il tipo di danno a un nuovo effetto.

Acido [**Acid**]. Lo spruzzo corrosivo del soffio di un drago nero e gli enzimi digerenti secreti da un protoplasma nero infliggono danno da acido.

Contudente [**Bludgeoning**]. Attacchi di forza bruta (martelli, cadute, stritolamenti e simili) infliggono danni contundenti.

Forza [**Force**]. La forza è pura energia magica concentrata in una forma dannosa. La maggior parte degli effetti che infliggono danni da forza sono incantesimi, come *dardo incantato* e *arma spirituale*.

Freddo [**Cold**]. Il gelo infernale che irradia dalla lancia di un diavolo di ghiaccio e l'esplosione di gelo del soffio di un drago bianco infliggono danno da freddo.

Fulmine [**Lightning**]. Un incantesimo *fulmine* e il soffio di un drago blu infliggono danni da fulmine.

Fuoco [**Fire**]. I draghi rossi soffiano fuoco e molti incantesimi convocano fiamme per infliggere danni da fuoco.

Necrotico [**Necrotic**]. I danni necrotici, inflitti da certi non morti e alcuni incantesimi, avvizziscono la materia e l'anima.

Psichico [**Psychic**]. Le capacità mentali, come il flagello mentale del mind flayer, infliggono danni psichici.

Perforanti [**Piercing**]. Gli attacchi penetranti e impalanti, inclusi colpi di lancia e morsi di mostri, infliggono danni perforanti.

Radiante [**Radiant**]. Il danno radiante, inflitto dall'incantesimo *colpo infuocato* del chierico o l'arma di punizione di un angelo, brucia la carne come il fuoco e sovraccarica lo spirito di potere.

Taglienti [**Slashing**]. Spade, asce e artigli di mostri infliggono danni taglienti.

Tuono [**Thunder**]. Un'esplosione sonora, come l'effetto dell'incantesimo *onda di tuono*, infligge danni da tuono.

Veleno [**Poison**]. I pungiglioni velenosi e il gas tossico del soffio di un drago verde infliggono danno da veleno.

Resistenza al Danno e Vulnerabilità

[Damage Resistance and Vulnerability]

Alcune creature e oggetti sono incredibilmente difficili o insolitamente facili da ferire con certi tipi di danno.

Se una creatura od oggetto ha **resistenza** a un tipo di danno, dimezza i danni subiti di quel tipo. Se una creatura od oggetto ha **vulnerabilità** a un tipo di danno, raddoppia i danni subiti di quel tipo.

La resistenza e la vulnerabilità vengono applicate dopo i modificatori al danno. Per esempio, una creatura ha resistenza ai danni contundenti e viene colpita da un attacco che infligge 25 danni contundenti. La creatura si trova anche all'interno di un'aura magica che riduce tutti i danni di 5. Si sottrae prima 5 ai 25 danni e poi li si dimezza, cosicché la creatura subisce 10 danni.

Più casi di resistenza o vulnerabilità che agiscono sul danno provocato dalla stessa fonte sono considerati un solo caso. Per esempio, se una creatura ha resistenza al danno da fuoco oltre che la resistenza a tutti i danni non magici, riduce il danno di un fuoco non magico della metà, non di tre quarti.

Guarigione

A meno che non comporti la morte, il danno non è permanente, e anche la morte è reversibile grazie alla magia. Il riposo può ristorare i punti ferita di una creatura (come spiegato nel capitolo "All'avventura"), e metodi magici come l'incantesimo *cura ferite* o una *pozione di guarigione* possono rimuovere il danno in un istante.

Quando una creatura riceve un qualche tipo di cura, i punti ferita recuperati vengono sommati ai suoi punti ferita attuali. I punti ferita di una creatura non possono superare i suoi punti ferita massimi, e quindi tutti i punti ferita recuperati in eccesso di quel valore vanno sprecati. Per esempio, un druido guarisce un ranger di 8 punti ferita. Se gli attuali punti ferita del ranger fossero 14 e avesse 20 punti ferita massimi, il ranger recupererebbe grazie al druido solo 6 punti ferita, e non 8.

Una creatura morta non può recuperare punti ferita fino a quando una magia come *ravvivare* non la riporti in vita.

Scendere a 0 Punti Ferita

[Dropping to 0 Hit Points]

Quando scendi a 0 punti ferita, morirai subito o cadrai privo di sensi, come spiegato nelle sezioni seguenti.

Morte Istantanea

[Instant Death]

Danni ingenti possono ucciderti all'istante. Quando il danno ti riduce a 0 punti ferita e avanzano dei punti di danno, muori se i danni restanti sono uguali o superiori ai tuoi punti ferita massimi.

Per esempio, un chierico con 12 punti ferita massimi attualmente ha 6 punti ferita. Se subisce 18 danni da un attacco, verrebbe ridotto a 0 punti ferita, e avanzerebbero 12 danni. Dato che i danni restanti sono uguali ai suoi punti ferita massimi, il chierico morirà.

Perdita di Sensi

[Falling Unconscious]

Se il danno ti riduce a 0 punti ferita ma non ti uccide, sei privo di sensi (vedi l'appendice). La perdita di sensi termina quando recupererai un qualsiasi ammontare di punti ferita.

Tiro Salvezza da Morte

[Death Saving Throws]

Ogni volta che inizi il tuo turno con 0 punti ferita, devi effettuare uno speciale tiro salvezza, detto tiro salvezza da morte, per determinare se ti avvicini alla morte o rimani appigliato alla vita. A differenza degli altri tiri salvezza, questo non è legato ad alcun punteggio di caratteristica. Adesso sei nelle mani del fato, aiutato solo da incantesimi e privilegi che migliorino la tua probabilità di riuscire il tiro salvezza.

Tira un d20. Con un punteggio di 10 o più, lo superi. Altrimenti fallisce. Il successo o il fallimento non hanno

di per sé effetto. Al tuo terzo successo sarai stabile (vedi sotto). Al terzo fallimento, morirai. Tieni traccia di entrambi finché non otterrai il terzo risultato di un tipo. Entrambi i valori vengono riportati a zero quando recuperi punti ferita o diventi stabile.

Tirare 1 o 20. Quando effettui un tiro salvezza da morte e tiri 1 sul d20, questo conta come due fallimenti. Se tiri un 20 sul d20, recuperi 1 punto ferita.

Danno a 0 Punti Ferita. Se subisci qualsiasi ammontare di danno mentre sei a 0 punti ferita, è come se avessi fallito un tiro salvezza da morte. Se il danno è provocato da un colpo critico, è come se avessi subito due fallimenti. Se il danno è uguale o superiore ai tuoi punti ferita massimi, sarai vittima di morte istantanea.

Stabilizzare una Creatura

[Stabilizing a Creature]

Il modo migliore per salvare una creatura con 0 punti ferita è di guarirla. Se non si dispone di cure, la creatura può essere perlomeno stabilizzata in modo che non muoia per il fallimento di un tiro salvezza da morte.

Puoi usare la tua azione per somministrare il primo soccorso a una creatura priva di sensi e tentare di stabilizzarla, superando una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10.

Una creatura **stabile** non effettua tiri salvezza da morte, anche se ha 0 punti ferita, ma resta priva di sensi. Se subisce qualsiasi ammontare di danno, la creatura non è più stabile e deve ricominciare a effettuare di nuovo tiri salvezza da morte. Una creatura stabile che non venga guarita recupera 1 punto ferita dopo 1d4 ore.

Mostri e Morte

La maggior parte dei GM faranno morire subito i mostri che scendono a 0 punti ferita, anziché farli cadere privi di sensi ed effettuare tiri salvezza da morte.

I grandi antagonisti e personaggi non giocanti speciali sono delle comuni eccezioni a questa indicazione; il GM potrebbe farli cadere privi di sensi e seguire le stesse regole dei personaggi giocanti.

Mettere K.O. una Creatura

[Knocking a Creature Out]

A volte un attaccante vuole solo rendere inoffensivo un avversario, invece che assestargli un colpo mortale.

Quando un attaccante riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco in mischia, l'attaccante può decidere di mettere k.o. la creatura. L'attaccante può effettuare questa scelta nell'istante in cui infligge il danno. La creatura cade priva di sensi ed è stabile.

Punti Ferita Temporanei

[Temporary Hit Points]

Alcuni incantesimi e capacità speciali conferiscono punti ferita temporanei a una creatura. I punti ferita temporanei non sono veri punti ferita; sono un cuscinetto contro i danni, una riserva di punti ferita che ti protegge dal danno.

Quando hai punti ferita temporanei e subisci danni, i punti ferita temporanei vengono persi per primi, e qualsiasi danno rimanente si applica ai tuoi normali punti ferita. Per esempio, se hai 5 punti ferita temporanei e subisci 7 danni, perderai i punti ferita temporanei e subirai 2 danni.

Dato che i punti ferita temporanei sono separati dai tuoi reali punti ferita, possono permetterti di eccedere i tuoi punti ferita massimi. Se hai già dei punti ferita temporanei e ne ricevi di nuovi, devi decidere se tenere quelli che hai o prendere i nuovi. Per esempio, se un incantesimo ti conferisce 12 punti ferita temporanei quando ne hai già 10, ne potrai avere 10 o 12, ma non 22.

Se hai 0 punti ferita, ricevere punti ferita temporanei non ti fa riprendere i sensi né ti stabilizzerà. Potranno comunque assorbire i danni che ti vengono inflitti mentre sei in quello stato, ma solo delle vere cure potranno salvarti.

A meno che un privilegio che ti conferisce punti ferita temporanei abbia una durata, essi perdurano fino a quando non sono esauriti o terminerai un riposo lungo.

Combattere in Sella

[Mounted Combat]

Un cavaliere che carica in battaglia in sella a un cavallo da guerra, un mago che lancia incantesimi dal dorso di un grifone, o un chierico che solca i cieli su di un pegaso godono tutti dei benefici di velocità e mobilità che una cavalcatura può fornire.

Una creatura consenziente che sia di almeno una taglia più grossa di te e abbia l'anatomia appropriata può servirti da cavalcatura, usando le regole seguenti.

Salire e Scendere di Sella

[Mounting and Dismounting]

Una volta durante il movimento, puoi salire o scendere da una cavalcatura che si trova a 1,5 metri da te. Farlo costa un ammontare di movimento pari a metà della tua velocità. Per esempio, se hai velocità 9 metri, devi spendere 4,5 metri di movimento per salire in sella a un cavallo. Quindi, non puoi salire in sella a meno che tu non abbia 4,5 metri di movimento restanti o qualora tu abbia velocità 0.

Se un effetto sposta la tua cavalcatura contro la sua volontà mentre ti ci trovi sopra, devi superare un tiro salvezza su Destrezza CD con 10 o cadere di sella, atterrando prono in uno spazio entro 1,5 metri. Qualora venissi gettato prono mentre sei in sella, devi effettuare lo stesso tiro salvezza per evitare di cadere.

Se la tua cavalcatura viene gettata prona, puoi usare la tua reazione per smontare da essa mentre cade e atterrare in piedi. Altrimenti, vieni disarcionato e cadi prono in uno spazio entro 1,5 metri.

Controllare una Cavalcatura

Mentre sei in sella, hai due opzioni. Puoi controllare la cavalcatura o permetterle di agire indipendentemente. Le creature intelligenti, come i draghi, agiscono indipendentemente.

Puoi controllare una cavalcatura solo se questa è stata addestrata ad accettare un cavaliere. Si presume che cavalli addomesticati, muli e simili creature abbiano ricevuto tale addestramento. L'iniziativa di una cavalcatura controllata cambia per corrispondere a quella di chi la cavalca. Si muove secondo le tue indicazioni e ha solo tre opzioni di azione:

Disimpegnarsi, Scattare e Schivare. Una cavalcatura controllata può muoversi e agire anche nel turno in cui le sali in sella.

Una cavalcatura indipendente mantiene il suo posto nell'ordine di iniziativa. Avere un cavaliere non restringe le azioni che la cavalcatura può effettuare, e questa si muove e agisce come desidera. Potrebbe fuggire dal combattimento, lanciarsi all'attacco e divorare un nemico ferito gravemente, o agire in qualche altro modo contro la tua volontà.

In entrambi i casi, se la cavalcatura provoca un attacco di opportunità mentre le sei in sella, l'attaccante può mirare a te o alla cavalcatura.

Combattere Sott'Acqua

[Underwater Combat]

Quando gli avventurieri inseguono i sahuagin fin nelle loro dimore sottomarine, allontanano gli squali da un antico relitto, o si trovano in una stanza allagata di un sotterraneo, devono combattere in un ambiente difficile. In quel caso si applicano le regole del combattere sott'acqua.

Quando effettua un **attacco in mischia con un'arma**, una creatura che non ha velocità di nuoto (che sia naturale o conferita dalla magia) ha svantaggio sul tiro per colpire a meno che l'arma non sia un pugnale, giavellotto, spada corta, lancia o tridente.

Un **attacco a distanza con un'arma** manca automaticamente il bersaglio oltre la sua gittata normale. Anche contro un bersaglio nella sua gittata normale, l'attacco ha svantaggio a meno che l'arma non sia una balestra, rete o arma che viene lanciata come un giavellotto (comprese la lancia, tridente o il dardo). Le creature e gli oggetti che sono completamente immersi in acqua hanno resistenza ai danni da fuoco.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark

clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f)

"Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax And Dave Arneson.

Combattimento 2.0 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci, Federico Lorenzo Gavioli.