

Appendice MdG-A: Condizioni

[Appendix PH-A: Conditions]

Le condizioni alterano le capacità di una creatura in diversi modi e possono sorgere come risultato di un incantesimo, un privilegio di classe, l'attacco di un mostro o altro effetto. La maggior parte delle condizioni, come accecato, sono impedimenti, mentre certe altre, come invisibile, possono essere vantaggiose.

Una condizione perdura finché non viene contrastata (la condizione prono viene contrastata dal rialzarsi, per esempio) o per una durata specificata dall'effetto che ha imposto la condizione.

Se più effetti impongono la stessa condizione su di una creatura, ogni istanza della condizione ha la propria durata, ma gli effetti della condizione non peggiorano. Una creatura o possiede una condizione o non la possiede.

Le seguenti definizioni specificano cosa accade ad una creatura mentre è soggetta ad una condizione.

Accecato

[Blinded]

- Una creatura accecata non può vedere e fallisce automaticamente tutte le prove di caratteristica che richiedano l'uso della vista.
- I tiri per colpire contro la creatura hanno vantaggio, mentre i tiri per colpire della creatura hanno svantaggio.

Affascinato

[Charmed]

- Una creatura affascinata non può attaccare o prendere a bersaglio chi l'ha affascinata con capacità speciali o effetti magici dannosi.
- L'affascinatore ha vantaggio su qualsiasi prova di caratteristica per interagire socialmente con la creatura.

Afferrato

[Grappled]

- La velocità di una creatura afferrata diventa 0, e non può beneficiare da alcun bonus alla sua velocità.
- La condizione termina se colui che ha iniziato l'attacco di lottare è inabile (vedi quella condizione).
- La condizione termina anche se un effetto allontana la creatura afferrata dalla portata di colui che ha iniziato l'attacco o l'effetto di lottare, come quando una creatura viene scagliata via dall'incantesimo *onda di tuono*.

Assordato

[Deafened]

- Una creatura assordata non può udire e fallisce automaticamente tutte le prove di caratteristica basate sull'udito.

Avvelenato

[Poisoned]

- Una creatura avvelenata ha svantaggio sui tiri per colpire e sulle prove di caratteristica.

Inabile

[Incapacitated]

- Una creatura inabile non può effettuare azioni o reazioni.

Intralcio

[Restrained]

- La velocità di una creatura intralciata diventa 0, e non può beneficiare da alcun bonus alla sua velocità.

- I tiri per colpire contro la creatura hanno vantaggio, e i tiri per colpire della creatura hanno svantaggio.
- La creatura ha svantaggio sui tiri salvezza su Destrezza.

Invisibile

[Invisible]

- Una creatura invisibile è impossibile da vedere senza l'aiuto della magia o di un senso speciale. Al fine di nascondersi, la creatura è oscurata pesantemente. La posizione della creatura può essere individuata da qualsiasi rumore prodotto da essa o dalle impronte.
- I tiri per colpire contro la creatura hanno svantaggio, mentre i tiri per colpire della creatura hanno vantaggio.

Paralizzato

[Paralyzed]

- Una creatura paralizzata è inabile (vedi quella condizione) e non può muoversi né parlare.
- La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza.
- I tiri per colpire contro la creatura hanno vantaggio.
- Qualsiasi attacco che colpisca la creatura è automaticamente un colpo critico, se l'attaccante si trova entro 1,5 metri da essa.

Pietrificato

[Petrified]

- Una creatura pietrificata è trasformata, insieme a qualsiasi oggetto non magico che indossa o trasporta, in una sostanza solida inanimata (di solito pietra). Il suo peso aumenta di dieci volte tanto e smette di invecchiare.
- La creatura è inabile (vedi quella condizione), non può muoversi o parlare, ed è inconsapevole di cosa accada nei dintorni.
- I tiri per colpire contro la creatura hanno vantaggio.
- La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza.
- La creatura è resistente a tutti i danni.
- La creatura è immune ai veleni e le malattie, sebbene i veleni e le malattie già presenti nel suo sistema vengano sospesi, non neutralizzati.

Privo di sensi

[Unconscious]

- Una creatura svenuta è inabile (vedi la condizione), non può muoversi o parlare, ed è inconsapevole di cosa accada nei dintorni.
- La creatura lascia cadere qualsiasi cosa impugnata e cade prona.
- La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza.
- I tiri per colpire contro la creatura hanno vantaggio.
- Qualsiasi attacco che colpisca la creatura è automaticamente un colpo critico se l'attaccante si trova entro 1,5 metri da essa.

Prono

[Prone]

- L'unica opzione di movimento per una creatura prona è di strisciare, a meno che non si rialzi e ponga termine alla sua condizione.
- La creatura ha svantaggio sui tiri per colpire.
- Un tiro per colpire contro la creatura ha vantaggio, se l'attaccante si trova entro 1,5 metri dalla creatura. Altrimenti, il tiro per colpire ha svantaggio.

Spaventato

[Frightened]

- Una creatura spaventata ha svantaggio sulle prove di caratteristica e i tiri per colpire mentre la fonte della sua paura è nella linea di visuale.
- La creatura non può avvicinarsi volontariamente alla fonte della sua paura.

Stordito

[Stunned]

- Una creatura stordita è inabile (vedi la condizione), non può muoversi e può parlare a fatica.
- La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza.
- I tiri per colpire contro la creatura hanno vantaggio.

Sfinimento

[Exhaustion]

Alcune capacità speciali e ambienti pericolosi, come la fame e gli effetti a lungo termine delle temperature gelide o torride, possono portare ad una condizione speciale detta sfinimento. Lo sfinimento viene misurato in sei livelli. Un effetto può imporre ad una creatura uno o più livelli di sfinimento, come specificato nella descrizione dell'effetto.

Livello	Effetto
1	Svantaggio sulle prove di caratteristica
2	Velocità dimezzata
3	Svantaggio sui tiri per colpire e sui tiri salvezza
4	Punti ferita massimi dimezzati
5	Velocità ridotta a 0
6	Morte

Se una creatura già sfinita subisce un altro effetto che provoca sfinimento, il suo livello attuale di sfinimento aumenta dell'ammontare specificato nella descrizione dell'effetto.

Una creatura subisce l'effetto del suo attuale livello di sfinimento oltre che quelli di tutti i livelli inferiori. Ad esempio, una creatura che soffre sfinimento di livello 2 ha la velocità dimezzata e svantaggio alle prove di caratteristica.

Un effetto che rimuove lo sfinimento riduce il suo livello come specificato nella descrizione dell'effetto, e gli effetti dello sfinimento hanno termine se il livello di sfinimento della creatura viene ridotto sotto l'1.

Terminare un riposo lungo riduce il livello di sfinimento di una creatura di 1, purché quella creatura abbia potuto mangiare e bere.

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.

Condizioni 2.0 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci, Nicola Ricottone.