

Combattere in Sella

Un cavaliere che carica in battaglia in sella ad un cavallo da guerra, un mago che esegue 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

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. Ad esempio, se hai velocità 9 metri, devi spendere 4,5 metri di movimento per salire in sella ad 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 riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 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 te o la cavalcatura.

Combattere Sott'Acqua

Quando gli avventurieri inseguono i diavoli di mare fin nelle loro dimore sottomarine, allontanano gli squali da un antico relitto, o si trovano in una stanza di sotterraneo allagata, 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 di attacco a meno che l'arma non sia un pugnale, giavellotto, spada corta, lancia o tridente.

Un **attacco a gittata 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.

Combinare Effetti di Gioco

Su di uno stesso bersaglio possono interagire in contemporanea più elementi del gioco. Quando due o più elementi del gioco hanno lo stesso nome, solo uno di questi effetti – il più potente – si applicherà per il tempo in cui i due effetti si sovrappongono. Ad esempio, se un bersaglio prende fuoco a causa del tratto Forma di Fuoco di un elementale del fuoco, il danno da fuoco continuo non aumenta qualora la creatura che brucia subisse di nuovo gli effetti di questo tratto. Gli elementi del gioco includono incantesimi, privilegi di classe, doti, tratti razziali, abilità dei mostri ed oggetti magici. Vedi anche la regola "Combinare Effetti Magici" nelle *Regole Base*.

Improvvisare Danni

Un mostro o un effetto di solito specifica l'ammontare di danni che infligge. In alcuni casi, tuttavia, avrete bisogno di determinare i danni al volo. La tabella Improvvisare Danni vi fornisce suggerimenti per quando vi trovate in queste situazioni.

Improvvisare Danni

Dadi	Esempi
1d10	Bruciato da carboni ardenti, colpito da una libreria, punto da un ago avvelenato.
2d10	Colpito da un fulmine, caduto in un pozzo infuocato.
4d10	Colpito dalle macerie in un tunnel che crolla, caduto in una vasca di acido.
10d10	Stritolato da pareti di compattazione, colpito da lame rotanti, attraverso un fiume di lava.
18d10	Sommerso nella lava, colpito da una fortezza volante in caduta.
24d10	Scivolato in un vortice di fuoco del Piano Elementale del Fuoco, stritolato tra le fauci di una creatura divina o un mostro delle dimensioni di una luna.

La tabella Gravità e Livello del Danno è una guida a quanto letali siano questi valori di danno per i personaggi di livello diverso. Incrociate il livello del personaggio con i danni inflitti per determinare la gravità del danno.

Gravità e Livello del Danno

Livello del Personaggio	Disturbo	Pericoloso	Mortale
1°-4°	1d10	2d10	4d10
5°-10°	2d10	4d10	10d10
11°-16°	4d10	10d10	18d10
17°-20°	10d10	18d10	24d10

Assegnare le Aree di Effetto

Molti incantesimi e altri privilegi del gioco creano aree di effetto, come coni e sfere. Se non fate uso di miniature o altri ausili visivi, a volte può essere difficile determinare chi si trovi all'interno di un'area di effetto e chi no. Il modo più facile di gestire questa incertezza è di usare il proprio istinto ed esprimere una valutazione. Se volete invece indicazioni più precise, considerate l'uso della tabella Bersagli nelle Aree di Effetto. Per usare questa tabella, pensate a quali combattenti siano vicini tra di loro, e lasciate che la tabella vi guidi nel determinare il numero di questi combattenti che finirà nell'area di effetto. Aggiungere o sottrarre bersagli in base a quanto siano raggruppati i potenziali bersagli. Considerate il lancio di 1d3 per determinare il numero da aggiungere o sottrarre.

Bersagli nell'Area di Effetto

Area	Numero di Bersagli
Cilindro	Raggio / 5 (arrotondare per eccesso)
Cono	Dimensioni / 10 (arrotondare per eccesso)
Cubo o quadrato	Dimensioni / 5 (arrotondare per eccesso)
Linea	Lunghezza / 30 (arrotondare per eccesso)
Sfera o cerchio	Raggio / 5 (arrotondare per eccesso)

Questo approccio è mirato alla semplicità. Chi preferisce maggiori dettagli, pensi all'uso di miniature.

Gestire Masse di Combattenti

Mantenere il combattimento vivace può risultare difficile quando ci sono dozzine di personaggi coinvolti nello scontro. Quando gestite un campo di battaglia affollato, potete velocizzare il gioco rinunciando ai tiri di attacco a favore di un'approssimazione media dei colpi che un grosso numero di mostri può infliggere ad un bersaglio. Invece di effettuare un tiro di attacco, determinate il risultato minimo su un d20 che una creatura deve ottenere per colpire il bersaglio sottraendone il bonus di attacco dalla CA del bersaglio. Dovrete far continuamente riferimento a questa cifra durante la battaglia, quindi meglio che ve la segnate. Trovate il risultato minimo sul d20 necessario sulla tabella Attacchi delle Masse. La tabella mostra quante creature che hanno bisogno di quel risultato del dado o più debbano attaccare un bersaglio perché una di loro lo colpisca. Se un numero sufficiente di creature attacca il bersaglio, i loro sforzi congiunti faranno sì che una di loro colpisca.

Se le creature che attaccano infliggono ammontare di danno differenti, assumere che a colpire sia la creatura che infligge il maggior numero di danni. Se la creatura che colpisce dispone di più attacchi con lo stesso bonus di attacco, assumere che colpisca con ciascuno di questi attacchi. Se gli attacchi della creatura hanno bonus di attacco diversi, risolvere ciascun attacco separatamente.

Questo sistema di risoluzione degli attacchi ignora i colpi critici a favore della riduzione del numero dei tiri di dado. Con il diminuire del numero dei combattenti, tornare all'uso dei singoli tiri di dado per evitare situazioni in cui una fazione sia impossibilitata a colpire l'altra.

Attacchi delle Masse

Risultato d20 Necessario	Attaccanti Necessari perché Uno Colpisca
1-5	1
6-12	2
13-14	3
15-16	4
17-18	5
19	10
20	20

Gestire i Tempi delle Reazioni

Di solito i combattenti impiegano le loro reazioni per attacchi di opportunità e l'azione Preparare. Diversi incantesimi e privilegi forniscono altre opzioni di reazione, e a volte coordinare le reazioni può essere difficile da gestire. Usate questa regola generale: seguite le tempistiche specificate nella descrizione della reazione. Ad esempio, l'attacco di opportunità e l'incantesimo *scudo* sono chiari in merito al fatto che possono interrompere degli inneschi. Se una reazione non specifica alcuna tempistica, o la tempistica non è chiara, la reazione avviene al termine dell'innesco, come per l'azione Preparare.