

Glossario

Iniziativa:
Quando inizia un combattimento tutti i partecipanti tirano un d20 e sommano il proprio modificatore a destrezza: quel numero rimane fisso durante quello specifico combattimento e detta l'ordine dei turni.

Vantaggio e svantaggio:
Quando si tira un d20 con vantaggio si tirano due e si prende il più alto, al contrario con svantaggio il più basso. Se si ha almeno un'incidenza di vantaggio o svantaggio non si ha nessuno dei due.

Competenza:
Il tuo personaggio può essere o meno competente in determinate aspetti come usare armi (semplici o marziali) o abilità (persuasione, atletica): sommi il tuo bonus di competenza ai d20 delle azioni con cui sei competente.

Tiro d'attacco:
Alcune azioni come colpire un nemico con proiettili o armi richiedono di tirare un d20 e sommare il bonus di attacco (bonus competenza se applicato + modificatore abilità). Se il tiro supera la CA del bersaglio, l'attacco ha successo e ne seguono gli effetti (danni etc).

Tiro salvezza:
Alcuni effetti possono imporre un personaggio a superare un tiro salvezza: questo deve tirare un d20 e sommare bonus competenza (se applicato) e modificatore abilità. I bonus sono già segnati nella sezione "tiri salvezza".

Tiri abilità:
Quando i personaggi eseguono varie azioni che richiedono una certa abilità tirano un d20 e sommano il modificatore di abilità e il bonus competenza (se applicato). La lista abilità ha già segnati i bonus del personaggio pertinenti diversi temi.

Agire nel turno

Durante il tuo turno, puoi eseguire diversi tipi di azioni. Non sempre avrai la scelta di poter eseguire alcune azioni.

- **Azione (propriamente detta)**
- **Azione bonus**
- **Movimento**
- **Reazione**

- Varie e eventuali semplici interazioni con oggetti o altre persone.

Azione
Richiede l'attenzione quasi totale.

- **Attaccare con un'arma impugnata:** esegue un tiro d'attacco contro una creatura a portata. Alcuni personaggi possono attaccare più volte quando eseguono questa azione. Al posto di un tiro d'attacco si può **Spingere o afferrare:** si forza una prova di atletica contro atletica o acrobazia del bersaglio – con successo questo viene sbattuto a terra, 5 piedi più lontano o bloccato con una mano.
- **Lanciare una magia:** molte magie sono impegnative e richiedono un'azione.
- **Scattare:** raddoppia la propria velocità di movimento per il turno.
- **Disingaggiare:** Il personaggio non causa **attacchi di opportunità** (vedi dopo) quando si muove.
- **Difendere:** Il personaggio pone **svantaggio** a tutti gli attacchi che riceve, e ha **vantaggio** in tiri salvezza su destrezza.
- **Aiutare:** Puoi donare **vantaggio** a un alleato che esegue una prova, oppure distrarre un nemico così che la prossima creatura che lo attacca ha **vantaggio**.
- **Interagire, cercare, nascondersi:** interagire con l'ambiente a volte può richiedere un'azione a causa dello sforzo o dell'attenzione richiesto. Chiedi al DM se ci sono opportunità del genere.
- **Aspettare:** Dichiarando una condizione di attivazione, il personaggio ritarda un'azione che eseguirà come **Reazione**.

Un combattimento è suddiviso in round, dove ciascun personaggio può prendere un turno in cui eseguire le sue azioni.

Un round dura circa 6 secondi, in cui tutte le azioni avvengono in modo frenetico e quasi contemporaneo, scandito dai turni.

Al di fuori dei turni di combattimento, i giocatori agiscono in ordine libero arbitrato e regolato dal DM.

Azione Bonus
Magie, abilità, situazioni o effetti speciali possono concedere al personaggio di prendere una singola "azione bonus". Suddetta azione può essere eseguita una sola volta per turno.
Alcune magie possono essere usate come azione bonus – quando ciò succede il personaggio non può lanciare incantesimi come **azione** che non siano cantrip (trucchetti).
Se si impugna due armi leggere, come **azione bonus** si può **attaccare** con l'arma secondaria.

Movimento
Il personaggio può muoversi prima, dopo o in mezzo alle varie azioni che esegue nel turno come preferisce. Il movimento può venire ostruito da terreno difficile e altri ostacoli naturali e non. Il movimento può essere inferiore quando si tratta di eseguire salti in lungo o in alto.

- Reazione**
Alcune situazioni, abilità o magie possono concedere l'uso di una reazione. Inoltre, un personaggio può:
- **Attacco di opportunità:** intercettando un movimento incauto a distanza di corpo a corpo il personaggio può **attaccarlo** una singola volta con un'arma che impugna.
 - **Azione ritardata:** Il personaggio esegue l'azione che ha preparato usando **Aspettare**.

Riposare
I personaggi possono eseguire un riposo breve nell'arco di un'ora. Possono usare i dadi vita per recuperare punti salute e possono recuperare usi di abilità che si rinnovano ogni riposo breve.

Un riposo lungo richiede 8 ore di riposo, ma può variare. Al termine i personaggi recuperano tutti i punti salute, gli slot magia e metà dei dadi vita massimi.

Lanciare Magie
Le magie spesso richiedono slot magia per essere lanciati – questi sono di vari livelli e una magia può essere lanciata solo usando uno "slot" di livello pari o superiore.
Le magie richiedono una componente somatica, materiale e/o verbale per essere eseguite. Una componente verbale può avvisare creature vicine della tua presenza, una componente somatica richiede una mano libera e una componente materiale richiede una mano che può manipolare "reagenti" o focus magici, e eventualmente può essere la stessa usata per la componente somatica.
Le magie denominate "cantrip" (trucchetti) non richiedono slot, così come effetti speciali che ti consentono l'uso di magie senza usare slot.
Per lanciare un incantesimo questo deve essere "preparato". Ciascun incantatore ha il suo metodo di preparazione e apprendimento per gli incantesimi.

Alcune magie possono richiedere concentrazione – un incantatore può avere una sola magia attiva alla volta con concentrazione e eventuali danni o distrazioni gliela possono fare perdere se fallisce un tiro salvezza costituzione.

Alcune magie possono essere lanciate come rituali – se un incantatore può lanciare rituali la magia può essere lanciata senza spendere slot, ma impiegando 10 minuti extra di tempo.