

1 Inseguimento

Iniziare inseguimento

- **Condizioni per un inseguimento:** Necessita di una preda e almeno un inseguitore.
- **Iniziativa:** I partecipanti non già nell'ordine di iniziativa devono tirare per l'iniziativa.
- **Turni:** Ogni partecipante può effettuare un'azione e muoversi nel proprio turno.
- **Termine dell'inseguimento:** Finisce quando una delle parti abbandona l'inseguimento o la preda riesce a fuggire.
- **Distanza iniziale:** Il DM determina la distanza iniziale tra preda e inseguitori.
- **Controllo della distanza:** Il DM tiene traccia della distanza durante l'inseguimento.
- **Primo inseguitore:** L'inseguitore più vicino alla preda viene designato come primo inseguitore, che può cambiare ogni round.

Condurre inseguimento

- **Motivazione all'azione di Scatto:** I partecipanti all'inseguimento sono incentivati a usare l'azione di Scatto in ogni round.
- **Rischi di fermarsi:** Inseguitori che si fermano per attaccare o lanciare incantesimi possono perdere la preda, e viceversa.
- **Azione di Scatto:**
 - Ogni partecipante può utilizzare l'azione di Scatto fino a 3 + modificatore di Costituzione.
 - Ogni azione di Scatto aggiuntiva richiede una prova di Costituzione CD 10; in caso di fallimento, si subisce un livello di indebolimento.
 - Un partecipante abbandona l'inseguimento dopo 5 livelli di indebolimento (velocità ridotta a 0).
 - I livelli di indebolimento possono essere rimossi con un riposo breve o lungo.

Attacchi e incantesimi

- **Attacchi e incantesimi:** Possono essere effettuati attacchi e lanci di incantesimi contro le creature a portata.
- Si applicano le normali regole relative a copertura e terreno.
- **Attacchi di opportunità:**
 - Normalmente, non possono esserci attacchi di opportunità tra i partecipanti all'inseguimento, poiché si muovono nella stessa direzione.
 - Possono subire attacchi di opportunità da creature non coinvolte nell'inseguimento.
 - Esempio: Un avventuriero che insegue un furfante potrebbe subire attacchi di opportunità da parte di malviventi presenti nel vicolo.

Termine dell'inseguimento

- **Un inseguimento termina quando:**
 - Una delle parti coinvolte si ferma.
 - La preda fugge.
 - Gli inseguitori si avvicinano abbastanza da prendere la preda.
- **Prova di Furtività:**
 - La preda effettua una prova di Destrezza (Furtività) alla fine di ogni round, dopo che tutti i partecipanti hanno agito.
 - Il risultato è confrontato con i punteggi di Saggezza (Percezione) passiva degli inseguitori.
 - Se ci sono più prede, tutte devono effettuare una prova.
- **Condizioni di successo:**
 - Se il primo inseguitore tiene sempre d'occhio la preda, la prova fallisce automaticamente.
 - Se il risultato della prova di Furtività è superiore al punteggio passivo più alto degli inseguitori, la preda fugge.
 - Altrimenti, l'inseguimento continua per un altro round.
- **Vantaggio e svantaggio:**
 - La preda può ottenere vantaggio o svantaggio alla prova a seconda delle circostanze (consultare la tabella "Fattori di Fuga").
 - Se la preda ha sia vantaggio che svantaggio, non ottiene né l'uno né l'altro.

Complicazioni negli inseguimenti

- **Complicazioni negli inseguimenti:** Possono rendere l'inseguimento più frenetico e imprevedibile.
- **Tabelle di complicazioni:**
 - Consultare la tabella "Complicazioni degli Inseguimenti Urbani".
 - Consultare la tabella "Complicazioni degli Inseguimenti nelle Terre Selvagge".
- **Determinazione delle complicazioni:**
 - Ogni partecipante tira un d20 alla fine del proprio turno.
 - Se si verifica una complicazione, questa influisce sul successivo partecipante nell'ordine di iniziativa.
- **Negare la complicazione:**
 - Il partecipante che tira il dado o il successivo possono usare ispirazione per negare la complicazione.
- **Complicazioni personali:** I personaggi possono creare complicazioni personali per allontanarsi dagli inseguitori (es. usando l'incantesimo *ragmatela* in un vicolo stretto).
- **Valutazione delle complicazioni:** Il DM decide come gestire le complicazioni create dai personaggi.

D20	Complicazione
1	Un albero caduto blocca il passaggio. Occorre fare un'azione per scavalcarlo con una prova di Atletica CD 15 o trovare un percorso alternativo.
2	Un gruppo di rovi spinosi rallenta il movimento. Il terreno è difficile per 6 metri e infligge 1d4 danni da perforazione.
3	Un tronco scivoloso costringe il personaggio a effettuare una prova di Acrobazia CD 14 per non cadere prone.
4	Un branco di animali selvatici attraversa il percorso, costringendo a un tiro salvezza su Destrezza CD 13 per evitarli.
5	Una buca nascosta richiede un tiro salvezza su Destrezza CD 12 per non inciampare e cadere prone.
6	Un tratto di fango rallenta il movimento. Il terreno diventa difficile per 9 metri.
7	Radici sporgenti possono far inciampare. Prova di Acrobazia CD 12 per evitarle.
8	Un albero a metà caduta oscilla pericolosamente. Prova di Percezione CD 10 per accorgersene e evitarlo.
9	Una fitta nebbia riduce la visibilità a 3 metri per il prossimo turno.

10	Un improvviso suono nella foresta distrae i personaggi. Prova di Saggezza (Percezione) CD 10 per non perdere tempo.
----	---

- **Separazione delle creature:** Le creature inseguite possono dividersi in gruppi più piccoli per aumentare le possibilità di fuga.
- **Costringe gli inseguitori:** Questa tattica costringe gli inseguitori a decidere se dividere le loro forze o permettere a alcune prede di fuggire.
- **Gestione degli inseguimenti:**
 - Se l'inseguimento si divide in più inseguimenti, ognuno si risolve separatamente.
 - Il DM gestisce un round per ciascun inseguimento, seguendo l'ordine e tenendo conto delle distanze per ogni gruppo.