

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

AZIONI IN COMBATTIMENTO

IL ROUND DI COMBATTIMENTO

Ogni round rappresenta 6 secondi nel mondo di gioco. Al tavolo, un round è l'occasione per ciascun personaggio coinvolto in una situazione di battaglia di compiere un'azione.

L'attività di ogni round prende il via dal personaggio che ha ottenuto il risultato di iniziativa più alto e poi procede, in ordine, fino a quello più basso. A ogni round di una battaglia si ripete lo stesso ordine di iniziativa. Al proprio turno, nell'ordine di iniziativa, un personaggio può compiere tutte le azioni a sua disposizione in quel round (per le eccezioni, vedi "Attacchi di opportunità" e "Azioni speciali di iniziativa").

Nella maggior parte dei casi, l'inizio o la fine di un round è del tutto irrilevante. Un round può valere una frazione del tempo di gioco, che inizia con l'azione del primo personaggio e finisce con quella dell'ultimo ad agire, ma in generale indica un periodo che intercorre a partire da un round fino allo stesso risultato di iniziativa (conteggio di iniziativa) del round successivo. Gli effetti che durano un certo numero di round terminano prima dello stesso numero di iniziativa in cui sono cominciati.

TIPI DI AZIONE

Il tipo di azione in sostanza indica quanto tempo occorre per compiere un'azione e quali sono i movimenti possibili (entro il limite di 6 secondi del round di battaglia). Esistono quattro possibili tipi di azione: azioni standard, azioni di movimento, azioni di round completo e azioni gratuite.

In un round qualsiasi, il personaggio può compiere un'azione standard e un'azione di movimento, oppure può compiere un'azione di round completo. Si possono inoltre compiere una o più azioni gratuite. Il personaggio può sempre sostituire un'azione standard con un'azione di movimento.

Il personaggio, in alcuni casi, come in un round di sorpresa, può compiere soltanto un'azione di movimento o un'azione standard.

Azione standard: Un'azione standard permette al personaggio di fare qualcosa, di solito effettuare un attacco o lanciare un incantesimo. Vedi la Tabella: "Azioni in combattimento", per le altre azioni standard.

Azione di movimento: Un'azione di movimento permette al personaggio di muoversi alla propria velocità o di compiere un'azione che richiede una pari quantità di tempo. Vedi la Tabella: "Azioni in combattimento".

Il personaggio può compiere un'azione di movimento in sostituzione di un'azione standard. Se il personaggio non percorre alcuna distanza in un round (di solito perché ha scambiato il suo movimento con una o più azioni equivalenti, come alzarsi da terra) può fare solo un passo di 1,5 metri prima, dopo o durante la sua azione.

Azione di round completo: Un'azione di round completo richiede la completa attenzione del personaggio per un intero round. L'unico movimento che si può fare durante un'azione di round completo è un passo di 1,5 metri prima, dopo o durante l'azione. Il personaggio può inoltre compiere azioni gratuite (vedi sotto).

Alcune azioni di round completo non permettono al personaggio di fare un passo di 1,5 metri.

Alcune azioni di round completo sono effettuabili come azioni standard, ma soltanto nelle situazioni in cui il personaggio non può compiere altro che un'azione standard nel corso del suo round. Le descrizioni delle azioni specifiche, nel seguito, indicano quali azioni ammettono questa opzione.

Azione gratuita: Le azioni gratuite si effettuano in poco tempo e con uno sforzo limitato. Il personaggio può fare una o più azioni gratuite mentre compie un'altra azione normalmente. Ci sono tuttavia dei limiti sensati a ciò che il personaggio può altrimenti fare senza impedimenti.

Not an Action: Some activities are so minor that they are not even considered free actions. They literally don't take any time at all to do and are considered an inherent part of doing something else.

Non un'azione: Alcuni gesti sono così trascurabili da non contare neppure come azioni gratuite. A tutti gli effetti, sono istantanei e parte integrante di qualche altra attività.

Attività limitata: Il personaggio, in alcune situazioni, non può usare l'intero round per compiere tutte le sue azioni. In questi casi, il personaggio può compiere soltanto un'azione standard o soltanto un'azione di movimento (più le eventuali azioni gratuite). Il personaggio non può compiere un'azione di round completo (anche se può iniziare o portare a termine un'azione di round completo mediante un'azione standard; vedi sotto).

Tabella: Azioni in combattimento

Azione standard

Attacco (in mischia)	No
Attacco (a distanza)	Sì
Attacco (senz'armi)	Sì
Abbassare la resistenza agli incantesimi	No
Accendere una torcia con un tizzone ardente	Sì
Aiutare un altro	Forse ²
Attivare un oggetto magico diverso da una pozione o un olio	No
Bere una pozione o applicare un olio	Sì
Concentrarsi per tenere attivo un incantesimo	No
Difesa totale	No
Estrarre un'arma occultata (vedi Rapidità di Mano)	No
Fintare	No
Interrompere un incantesimo	No
Lanciare un incantesimo (tempo di lancio 1 azione standard)	Sì
Leggere una pergamena	Sì
Liberarsi da una lotta	No
Oltrepassare	No
Preparare (attiva un'azione standard)	No
Scacciare o intimorire non morti	No
Spezzare un oggetto (attacco)	Forse ³
Spezzare un'arma (attacco)	Sì
Spingere	No
Stabilizzare un amico morente (vedi Guarire)	Sì
Usare un'abilità che richiede 1 azione	Generalmente
Usare una capacità magica	Sì
Usare una capacità soprannaturale	No
Usare una capacità straordinaria	No

Azione di movimento

Muoversi	Sì
Alzarsi in piedi da prono	Sì
Aprire o chiudere una porta	No
Caricare una balestra a mano o una balestra leggera	Sì
Controllare una cavalcatura spaventata	Sì
Dirigere o cambiare direzione a un incantesimo attivo	No
Estrarre un'arma ⁴	No
Montare o smontare da cavallo	No
Preparare o lasciar cadere uno scudo ⁴	No
Raccogliere un oggetto	Sì
Recuperare un oggetto custodito	Sì
Rinfoderare un'arma	Sì
Spingere un oggetto pesante	Sì

Azione di round completo

Attacco completo	No
Accendere una torcia	Sì
Agganciare o sganciare un'arma al guanto d'arme con sicura	Sì
Caricare una balestra pesante o una balestra a ripetizione	Sì
Caricare ⁵	No
Correre	Sì
Dare il colpo di grazia	Sì
Liberarsi da una rete	Sì
Prepararsi a lanciare un'arma a spargimento	Sì
Ritirarsi ⁵	No
Spegnere le fiamme	No
Usare un incantesimo a contatto su un massimo di sei alleati	Sì
Usare un'abilità che richiede 1 round	Generalmente

Azione gratuita	Attacco di opportunità¹
Cadere a terra (prono)	No
Interrompere la concentrazione su un incantesimo	No
Lanciare un incantesimo rapido	No
Lasciar cadere un oggetto	No
Parlare	No
Preparare le componenti materiali per lanciare un incantesimo ⁶	No

Non un'azione	Attacco di opportunità¹
Passo di 1,5 metri	No
Ritardare	No

Azioni varie	Attacco di opportunità¹
Disarmare ⁷	Sì
Lottare ⁷	Sì
Sbilanciare un avversario ⁷	No
Usare un talento ⁸	Variabile

1 A prescindere dal tipo di azione, se il personaggio esce da un quadretto minacciato provoca un attacco di opportunità. Questa colonna indica un'azione che di per sé, non il movimento, provoca un attacco di opportunità.

2 Se il personaggio aiuta qualcun altro a compiere un'azione che normalmente provocherebbe un attacco di opportunità, l'atto di aiutare un altro in quanto tale, provoca a sua volta un attacco di opportunità.

3 Se l'oggetto è impugnato, trasportato o indossato dalla creatura, sì. Altrimenti, no.

4 Se il personaggio ha un bonus di attacco base pari o superiore a +1, può fare una di queste azioni insieme a un movimento normale. Se il personaggio possiede il talento Combattere con Due Armi, può estrarre due armi leggere o due armi a una mano nello stesso tempo che normalmente occorrerebbe per estrarne una sola.

5 Può essere effettuata come azione standard, se il personaggio effettua una sola azione in un round.

6 A meno che la componente non sia un oggetto voluminoso o poco maneggevole.

7 Queste forme di attacco equivalgono a un attacco in mischia, non a un'azione. Come azioni di attacco, si possono usare soltanto una volta in un'azione di attacco o di carica, una o più volte in un'azione di attacco completo o persino usare come un attacco di opportunità.

8 La descrizione di un talento definisce i suoi effetti.

AZIONI STANDARD

Attacco

Portare un attacco è un'azione standard.

Attacchi in mischia: Con un'arma da mischia normale, il personaggio può colpire qualsiasi nemico nel raggio di 1,5 metri. (Gli avversari nel raggio di 1,5 metri si considerano adiacenti al personaggio). Alcune armi da mischia hanno una portata, come indicato nelle loro descrizioni. Una tipica arma con portata permette di colpire avversari fino a 3 metri di distanza, ma il personaggio non può colpire avversari adiacenti (quelli nel raggio di 1,5 metri).

Attacchi senz'armi: Colpire per infliggere danni con pugni, calci e testate è come attaccare con un'arma da mischia, con le seguenti eccezioni:

Attacchi di opportunità: Attaccare senz'armi provoca un attacco di opportunità da parte di chi viene attaccato, purché quest'ultimo sia armato. L'attacco di opportunità viene effettuato prima del proprio attacco. Un personaggio che attacca senz'armi non incorre negli attacchi di opportunità né di altri avversari né di un avversario disarmato.

Un personaggio disarmato non può effettuare attacchi di opportunità (ma vedi "Attacchi senz'armi "armati" ", sotto).

Attacchi senz'armi "armati": A volte l'attacco senz'armi di un personaggio o di una creatura ha la stessa efficacia di un attacco armato. Un monaco, un personaggio con il talento Colpo Senz'Armi Migliorato, un incantatore che sprigiona un incantesimo a contatto e una creatura dotata di armi naturali è come se fossero tutti quanti armati.

Si noti che essere armati conta tanto in attacco quanto in difesa (il personaggio può effettuare attacchi di opportunità).

Danni da colpi senz'armi: Un colpo senz'armi assestato da un personaggio di taglia Media infligge 1d3 danni (più il modificatore di Forza, come di norma). Un colpo senz'armi di un personaggio di taglia Piccola infligge 1d2 danni, mentre un colpo senz'armi di un personaggio di taglia Grande infligge 1d4 danni. Tutti i danni inflitti dai colpi senz'armi sono danni non letali. I colpi senz'armi si considerano come armi leggere (ai fini delle penalità per gli attacchi con due armi e così via).

Infliggere danni normali: Il personaggio può dichiarare che il suo colpo senz'armi infliggerà danni normali prima di effettuare il tiro per colpire, ma questi subisce una penalità di -4 al tiro per colpire perché deve mirare un punto molto vulnerabile per infliggere danni letali. Se il personaggio possiede il talento Colpo Senz'Armi Migliorato, può infliggere danni letali con un colpo senz'armi senza però subire alcuna penalità al tiro per colpire.

Attacchi a distanza: Con un'arma a distanza, il personaggio può tirare o lanciare contro qualsiasi bersaglio che si trovi entro la gittata massima dell'arma a distanza e lungo la linea di visuale. La gittata massima di un'arma da lancio è di cinque incrementi di gittata. Quella delle armi da tiro, è di dieci incrementi di gittata. Alcune armi a distanza hanno una gittata massima inferiore, come specificato nelle loro descrizioni.

Tiri per colpire: Un tiro per colpire rappresenta il proprio tentativo di colpire l'avversario.

Il tiro per colpire è 1d20 + il bonus di attacco con l'arma che si ha in pugno. Se il risultato è pari o superiore alla CA del bersaglio, il personaggio colpisce e infligge danni.

Mancare e colpire in automatico: Un 1 naturale (sul d20 esce un 1) al tiro per colpire è sempre un colpo mancato. Un 20 naturale (sul d20 esce un 20) è sempre un colpo messo a segno. Un 20 naturale costituisce inoltre una minaccia, un possibile colpo critico.

Tiri dei danni: Se il tiro per colpire totale è pari o superiore alla CA del bersaglio, l'attacco è andato a segno e chi attacca infligge danni. Questi deve tirare il danno appropriato per la sua arma. I danni si sottraggono dai punti ferita attuali del bersaglio.

Attacchi multipli: Un personaggio che può effettuare più di un attacco per round, deve usare l'azione di attacco completo (vedi "Azioni di round completo") allo scopo di ottenere più di un attacco.

Tirare o lanciare in mischia: Il personaggio che tira o lancia con un'arma a distanza contro un bersaglio impegnato in mischia con un alleato, subisce una penalità di -4 al tiro per colpire. I personaggi si considerano impegnati in mischia se sono nemici tra loro e se si minacciano l'un l'altro. (Un personaggio privo di sensi o altrimenti immobilizzato non si considera impegnato in mischia a meno che non sia effettivamente attaccato).

Se il bersaglio del personaggio (o la parte del bersaglio a cui si sta mirando, nel caso di un grande bersaglio) si trova a più di 3 metri di distanza dall'alleato più vicino, chi tira o lancia può evitare la penalità di -4, anche se la creatura a cui sta mirando è impegnata in mischia con un alleato.

Tiro Preciso: Se il personaggio possiede il talento Tiro Preciso, non subisce questa penalità.

Combattere sulla difensiva come azione standard: Il personaggio può scegliere di combattere sulla difensiva quando porta un attacco. In questo modo, egli subisce una penalità di -4 a tutti gli attacchi in un round e ottiene un bonus di schivare +2 alla CA nel medesimo round.

Colpi critici: Quando il personaggio effettua un tiro per colpire e ottiene un 20 naturale (sul d20 esce un 20), colpisce a prescindere dalla CA del bersaglio e mette a segno una minaccia. Il colpo potrebbe essere un colpo critico (o "critico"). Per scoprire se si tratta di un colpo critico, il personaggio effettua subito un tiro per il critico, ossia un altro tiro per colpire con tutti gli stessi modificatori del tiro per colpire appena effettuato. Se anche il tiro per il critico va a segno contro la CA del bersaglio, allora il colpo originale è un colpo critico. (Il tiro per il critico deve soltanto colpire per segnare un critico; non è necessario ottenere un altro 20). Se il tiro per il critico non va a segno, allora il proprio colpo è solo un colpo normale.

Un colpo critico significa che il personaggio tira il danno più di una volta, con gli stessi bonus, e somma tutti i risultati. A meno che non sia indicato diversamente, l'intervallo di minaccia di un colpo critico sul tiro per colpire è 20, e il moltiplicatore è x2.

Eccezione: I danni extra in aggiunta ai normali danni non vanno mai moltiplicati.

Intervallo di minaccia aumentato: A volte il proprio intervallo di minaccia è superiore a 20. Cioè, si può segnare una minaccia con un numero inferiore a 20. In questi casi, un tiro minore di 20 non è un colpo automatico. Qualsiasi tiro per colpire che non va a segno, non è una minaccia.

Moltiplicatore del critico aumentato: Alcune armi infliggono più del doppio dei danni in caso di colpo critico.

Incantesimi e colpi critici: Un incantesimo che richiede un tiro per colpire può segnare un colpo critico. Un attacco di incantesimo che non richiede tiro per colpire non può segnare un colpo critico.

Lanciare un incantesimo

La maggior parte degli incantesimi richiede un tempo di lancio di 1 azione standard. Un personaggio può lanciare questo tipo di incantesimo, prima o dopo aver effettuato un'azione di movimento.

Nota: Un personaggio conserva il suo bonus di Destrezza alla CA mentre lancia un incantesimo.

Componenti dell'incantesimo: Per lanciare un incantesimo con una componente verbale (V), il personaggio deve parlare con voce forte. Se questi è imbavagliato o nell'area di un incantesimo *silenzio*, non può lanciare questo tipo di incantesimo. Un incantatore assordato ha una probabilità del 20% di sprecare qualsiasi incantesimo che tenti di lanciare, se quell'incantesimo ha una componente verbale.

Per lanciare un incantesimo con una componente somatica (S), l'incantatore deve avere almeno una mano libera. Egli non può lanciare un incantesimo di questo tipo mentre è legato, in lotta o con entrambe le mani piene o occupate.

Per lanciare un incantesimo con una componente materiale (M), focus (F) o focus divina (FD), il personaggio deve avere a disposizione i materiali adatti, come descritto nell'incantesimo. A meno che questi materiali non siano complessi la preparazione di tali materiali è un'azione gratuita. Per componenti materiali e focus i cui costi non sono elencati, si presume che il personaggio li abbia con sé nella sua borsa per componenti degli incantesimi.

Alcuni incantesimi hanno una componente in punti esperienza (PE) e implicano un costo in PE per il personaggio. Nessun incantesimo può ripristinare i PE spesi. In questo modo il personaggio non può spendere tanti PE da perdere un livello, quindi non può lanciare un incantesimo se non ha abbastanza PE da sacrificare. Tuttavia, dopo aver guadagnato abbastanza PE per raggiungere un nuovo livello, il personaggio può spendere immediatamente i PE così ottenuti per lanciare l'incantesimo invece di conservarli per raggiungere il livello successivo. I PE vengono spesi al momento del lancio dell'incantesimo, a prescindere dalla riuscita dello stesso.

Concentrazione: Il personaggio deve essere concentrato per lanciare un incantesimo. Se il personaggio non riesce a concentrarsi, non può lanciare un incantesimo. Se il personaggio inizia a lanciare un incantesimo, ma qualcosa interferisce con la sua concentrazione, questi deve superare una prova di Concentrazione o perdere l'incantesimo. La CD della prova dipende dalla causa che disturba la concentrazione (vedi l'abilità Concentrazione). Se la prova fallisce, l'incantesimo fa fiasco senza alcun effetto. Se il personaggio prepara gli incantesimi, l'incantesimo scompare dalla preparazione. Se il personaggio lancia a volontà, l'incantesimo, anche se non è stato lanciato con successo, conta sul totale giornaliero di incantesimi.

Concentrarsi per tenere attivo un incantesimo: Il personaggio deve rimanere concentrato per tenere attivi alcuni incantesimi. Concentrarsi per tenere attivo un incantesimo è un'azione standard che non provoca alcun attacco di opportunità. Qualsiasi cosa che spezzi la concentrazione di chi lancia un incantesimo, può, allo stesso modo, spezzare la concentrazione per tenerlo attivo. Se la concentrazione viene interrotta, l'incantesimo si spezza.

Tempo di lancio: La maggior parte degli incantesimi ha un tempo di lancio di 1 azione standard. Un incantesimo lanciato in questo modo ha effetto istantaneo.

Attacchi di opportunità: In generale, un personaggio che lancia un incantesimo, incorre negli attacchi di opportunità di tutti gli avversari che lo minacciano. Se l'incantatore subisce danni da un attacco di opportunità, deve superare una prova di Concentrazione (CD 10 + danni subiti + livello dell'incantesimo) o perdere l'incantesimo. Gli incantesimi che si lanciano con un'azione gratuita, non provocano alcun attacco di opportunità.

Incantare sulla difensiva: Lanciare un incantesimo sulla difensiva non provoca alcun attacco di opportunità. Ad ogni modo, occorre una prova di Concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo) per riuscire nell'intento. Un fallimento significa che il personaggio ha perso l'incantesimo.

Incantesimi a contatto in combattimento: Molti incantesimi hanno un raggio di azione a “contatto”. Il personaggio, per usare questi incantesimi, deve lanciare l’incantesimo e poi toccare il soggetto, nello stesso round o in qualunque momento successivo. Il personaggio, nello stesso round in cui lancia l’incantesimo, può anche toccare (o tentare di toccare) il bersaglio. L’incantatore si può muovere prima di lanciare l’incantesimo, dopo aver toccato il bersaglio o in qualsiasi istante tra il lancio e il contatto. Può toccare un alleato in automatico o usare l’incantesimo su se stesso, ma per toccare un avversario, deve mettere a segno un tiro per colpire.

Attacchi di contatto: Toccare un avversario con un incantesimo a contatto equivale a un attacco armato e quindi non provoca attacchi di opportunità. Ciò nonostante, il lancio di un incantesimo in sé provoca un attacco di opportunità. Gli attacchi di contatto sono di due tipi: attacchi di contatto in mischia e attacchi di contatto a distanza. Il personaggio può mettere a segno colpi critici con entrambi i tipi di attacco. La CA di un avversario contro un attacco di contatto non comprende alcun bonus di armatura, bonus di scudo o bonus di armatura naturale. Il modificatore di taglia, il modificatore di Destrezza e il bonus di deviazione (se presenti) valgono tutti normalmente.

Conservare la carica: Se il personaggio non scarica l’incantesimo nel round in cui lo lancia, può accumulare la scarica dell’incantesimo (conservare la carica) per un tempo indeterminato. Il personaggio può continuare a effettuare attacchi di contatto un round dopo l’altro. Egli può toccare un alleato come azione standard o fino a sei alleati come azione di round completo. Se si tocca qualcosa o qualcuno mentre si conserva la carica, anche non intenzionalmente, l’incantesimo viene scaricato. Se si lancia un altro incantesimo, l’incantesimo a contatto si spezza. In alternativa, il personaggio può portare un normale attacco senz’armi (o un attacco con un’arma naturale), mentre conserva la carica. In questo caso, l’incantatore non si considera armato e provoca attacchi di opportunità come normale per l’attacco. (Se l’attacco senz’armi o l’attacco con un’arma naturale non provoca normalmente attacchi di opportunità, non lo provoca neppure questo attacco). Se l’attacco ha successo, il personaggio infligge danni normali per l’attacco senz’armi o l’arma naturale e l’incantesimo viene scaricato. Se l’attacco non va a segno, il personaggio conserva ancora la carica.

Interrompere un incantesimo: Interrompere un incantesimo attivo è un’azione standard che non provoca alcun attacco di opportunità.

Attivare un oggetto magico

Molti oggetti magici non hanno bisogno di essere attivati. Tuttavia, certi oggetti magici in particolare pozioni, pergamene, bacchette, verghe e bastoni, devono essere attivati. Attivare un oggetto magico è un’azione standard (a meno che la descrizione dell’oggetto non indichi altrimenti).

Oggetti a completamento di incantesimo: Attivare un oggetto a completamento di incantesimo equivale a lanciare un incantesimo. Questa azione richiede concentrazione e provoca attacchi di opportunità. Se viene interrotta la concentrazione, il personaggio perde l’incantesimo; può inoltre tentare di attivare l’oggetto sulla difensiva, come un incantesimo.

Oggetti ad attivazione di incantesimo, con parola di comando o attivati ad uso: Attivare uno qualsiasi di questi tipi di oggetti non richiede concentrazione né provoca attacchi di opportunità.

Difesa totale

Un personaggio può difendersi con un’azione standard. Questi ottiene un bonus di schivare +4 alla CA per 1 round. La CA del personaggio aumenta all’inizio di questa azione. Il personaggio non può combinare una difesa totale né con l’azione di combattere sulla difensiva né con i benefici derivanti dal talento Maestria in Combattimento (poiché in entrambi i casi il personaggio dovrebbe dichiarare un attacco o un attacco completo). Il personaggio non può compiere attacchi di opportunità mentre usa l’azione di difesa totale.

Usare una capacità speciale

Usare una capacità speciale è di solito un’azione standard, ma quale che sia il suo tipo, ossia un’azione standard, un’azione di round completo o non un’azione è definito dalla capacità in sé.

Capacità magiche: Usare una capacità magica funziona come lanciare un incantesimo, ossia richiede concentrazione e provoca attacchi di opportunità. Le capacità magiche si possono bloccare. Se la concentrazione viene interrotta, il tentativo di usare la capacità fallisce, ma conta come se essa fosse stata usata. Il tempo di lancio di una capacità magica è di 1 azione standard, a meno che la descrizione della capacità magica non indichi altrimenti.

Usare una capacità magica sulla difensiva: Il personaggio può tentare di usare una capacità magica sulla difensiva, proprio come con un incantesimo. Se la prova di Concentrazione (CD 15 + livello dell’incantesimo) fallisce, il personaggio non può usare la capacità, ma il tentativo conta come se l’avesse usata.

Capacità soprannaturali: Usare una capacità soprannaturale di solito è un’azione standard (a meno che la descrizione della capacità non indichi altrimenti). Il suo uso non può essere interrotto, non richiede concentrazione e non provoca attacchi di opportunità.

Capacità straordinarie: Usare una capacità straordinaria di solito non è un’azione perché la maggior parte delle capacità straordinarie si verifica in automatico, per reazione. Quelle capacità straordinarie che sono azioni di solito sono azioni standard che non possono essere interrotte, non richiedono concentrazione e non provocano attacchi di opportunità.

Iniziare/Completare un'azione di round completo

L'azione standard "iniziare un'azione di round completo" permette al personaggio di iniziare un'azione di round completo e finirlo il round successivo con un'altra azione standard. Il personaggio non può utilizzare questa azione per iniziare o completare un attacco completo, una carica, correre o ritirarsi.

AZIONI DI MOVIMENTO

A differenza di alcune abilità relative al movimento, la maggior parte delle azioni di movimento non richiede alcuna prova.

Movimento

La più semplice delle azioni di movimento è muoversi alla propria velocità. Se il personaggio effettua questo tipo di azione durante il suo turno, non può altresì fare un passo di 1,5 metri.

Molti tipi speciali di movimento rientrano in questa categoria, compresi scalare (fino a un quarto della propria velocità) e nuotare (fino a un quarto della propria velocità).

Scalare accelerato: Il personaggio può scalare alla metà della sua velocità come azione di movimento, con una penalità di -5 alla prova di Scalare.

Andar carponi: Il personaggio può avanzare carponi di 1,5 metri come azione di movimento. Un personaggio che va carponi, durante la sua avanzata a terra, incorre negli attacchi di opportunità di tutti gli avversari che lo minacciano.

Alzarsi in piedi

Alzarsi in piedi da una posizione prona richiede un'azione di movimento e provoca attacchi di opportunità.

Dirigere o cambiare direzione a un incantesimo

Alcuni incantesimi, dopo averli lanciati, permettono al personaggio di dirigere i loro effetti contro nuovi bersagli o aree. Cambiare direzione a un incantesimo equivale a un'azione di movimento, ma non provoca attacchi di opportunità né richiede concentrazione.

Estrarre o rinfoderare un'arma

Un personaggio, con un'azione di movimento, può estrarre un'arma da usare in battaglia o rinfoderarla per avere una mano libera. Questa azione vale anche per altri mezzi di attacco, tenuti a portata di mano, come le bacchette. Se l'arma o i mezzi di attacco del personaggio sono contenuti in uno zaino o sono altrimenti difficili da prendere, questa azione va considerata alla stregua di un'azione per recuperare un oggetto custodito.

Se il personaggio ha un bonus di attacco base pari o superiore a +1, può estrarre un'arma come azione gratuita, abbinata a un'azione di movimento. Se il personaggio possiede il talento Combattere con Due Armi, questi può estrarre due armi leggere o due armi a una mano nello stesso tempo che normalmente occorrerebbe per estrarne una sola.

Estrarre le munizioni da usare con un'arma a distanza (come frecce, proiettili per fionda, quadrelli o shuriken) è un'azione gratuita.

Maneggiare un oggetto

Nella maggior parte dei casi, muoversi e maneggiare un oggetto è un'azione di movimento.

Questa categoria comprende recuperare o mettere via un oggetto custodito, raccogliere un oggetto, spingere un oggetto pesante e aprire una porta. Altri esempi di questo tipo di azione, insieme agli eventuali attacchi di opportunità provocati, sono elencati nella Tabella: "Azioni in combattimento".

Montare/Smontare da una cavalcatura

Montare o smontare da una cavalcatura richiede un'azione di movimento.

Montare o smontare veloce: Il personaggio può montare o smontare da una cavalcatura come azione gratuita con una prova di Cavalcare con CD 20 (la penalità di armatura alla prova, se presente, si applica a questa prova). Se il personaggio fallisce la prova, montare o smontare viene invece considerata come azione di movimento. (Non si può tentare di montare o smontare velocemente se non si è già in grado di montare o smontare da una cavalcatura in quel round).

Preparare o lasciar cadere uno scudo

Allacciare uno scudo all'avambraccio per ottenere il bonus di scudo alla propria CA o lasciarlo cadere per avere una mano libera a disposizione, corrisponde a un'azione di movimento. Se il personaggio ha un bonus di attacco base pari o superiore a +1, può imbracciare o slegare uno scudo come azione gratuita, abbinata a un'azione di movimento.

Lasciar cadere uno scudo trasportato (ma non allacciato) equivale a un'azione gratuita.

AZIONI DI ROUND COMPLETO

Un'azione di round completo richiede un round intero per essere ultimata. Quindi, non la si può combinare con un'azione standard o un'azione di movimento, tuttavia, se il personaggio non percorre alcuna distanza, questi può fare un passo di 1,5 metri.

Attacco completo

Se un personaggio possiede più di un attacco per round, perché il suo bonus di attacco base è sufficientemente alto, combatte con due armi, usa un'arma doppia o per qualche altro motivo speciale, deve usare l'azione di attacco completo per ottenere i suoi attacchi aggiuntivi. Il personaggio non è tenuto a dichiarare in anticipo quali bersagli attaccherà. Questi può attendere l'esito dei primi attacchi prima di decidere come portare gli ultimi.

Il personaggio, nel corso di un attacco completo, può soltanto fare un passo di 1,5 metri. Può fare il passo prima, dopo o tra un attacco e l'altro.

Se il personaggio possiede attacchi multipli derivanti dal suo bonus di attacco base, è obbligato a compiere gli attacchi in ordine, dal bonus più alto a quello più basso. Se egli impugna due armi, può portare il primo attacco con l'una o con l'altra arma. Se impugna un'arma doppia, può portare il primo attacco con l'una o con l'altra estremità.

Scegliere tra un'azione di attacco e una di attacco completo: Il personaggio, dopo aver portato il suo primo attacco, può scegliere di compiere un'azione di movimento invece di portare i suoi attacchi rimanenti, in base all'esito del primo attacco. Se il personaggio ha già fatto un passo di 1,5 metri, non può usare la sua azione di movimento per coprire alcuna distanza, ma potrebbe lo stesso usare un altro tipo di azione di movimento.

Combattere sulla difensiva come azione di round completo: Il personaggio può scegliere di combattere sulla difensiva quando compie l'azione di attacco completo. Se lo fa, subisce una penalità di -4 a tutti gli attacchi in un round e ottiene un bonus di schivare +2 alla CA in quello stesso round.

Incalzare: Gli attacchi extra derivanti dai talenti Incalzare o Incalzare Potenziato vanno portati nello stesso istante in cui si possono effettuare. Questa è un'eccezione alla regola generale sul numero massimo di attacchi che si possono portare al di fuori di un'azione di round completo.

Lanciare un incantesimo

Un incantesimo che si lancia in 1 round è un'azione di round completo. L'incantesimo ha effetto poco prima dell'inizio del turno del personaggio nel round successivo a quello in cui il personaggio lo ha lanciato. Il personaggio agisce normalmente dopo aver completato l'incantesimo.

Un incantesimo che si lancia in 1 minuto ha effetto immediatamente prima del proprio turno 1 minuto più tardi (e per ciascuno di quei 10 round, il personaggio sta lanciando un incantesimo come azione di round completo). Queste azioni devono essere consecutive e ininterrotte, pena il fallimento automatico dell'incantesimo.

Quando il personaggio inizia un incantesimo che richiede 1 o più round di lancio, deve invocare, gesticolare e concentrarsi a partire dal suo turno nel round di lancio e continuare fino a poco prima dell'inizio del suo turno nel round successivo (come minimo). Se questi perde la concentrazione dopo aver iniziato il lancio dell'incantesimo, e prima del suo completamento, l'incantesimo va in fumo.

Il personaggio provoca attacchi di opportunità soltanto all'inizio del lancio di un incantesimo, anche se poi impiega almeno un round intero per completarlo. Nel corso del lancio di un incantesimo, il personaggio non minaccia alcun quadretto intorno a sé.

Questa azione è altrimenti identica a quella di "Lanciare un incantesimo", descritta nel paragrafo "Azioni standard".

Lanciare un incantesimo metamagico: Bardi e stregoni impiegano un tempo più lungo del normale per lanciare una versione metamagica di un incantesimo (ossia, un incantesimo potenziato da un talento di metamagia). Se il normale tempo di lancio dell'incantesimo è 1 azione standard, il tempo di lancio di una versione metamagica dello stesso incantesimo per bardi e stregoni diventa di un'azione di round completo. Si noti che questo non è lo stesso caso di un incantesimo con un tempo di lancio di 1 round: l'incantesimo ha effetto nello stesso round in cui il personaggio inizia a lanciarlo e questi non deve continuare l'invocazione, i gesti e la concentrazione fino al suo turno successivo. Nel caso di incantesimi con tempo di lancio più lungo, occorre un'azione di round completo extra per lanciare la versione metamagica degli stessi.

I chierici impiegano un tempo più lungo del normale per lanciare spontaneamente una versione metamagica di qualsiasi incantesimo *curare* o *infliggere*. Il lancio spontaneo della versione metamagica di un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione standard è un'azione di round completo, mentre quelli con tempo di lancio più lungo si possono lanciare con un'azione di round completo extra.

Avanzare di 1,5 metri in terreno impervio

A volte, il movimento del personaggio è così ostacolato da non permettere neppure un passo di 1,5 metri (1 quadretto). In questi casi, il personaggio deve usare un'azione di round completo per muoversi di 1,5 metri (1 quadretto) in qualsiasi direzione, anche in diagonale. Anche se questo sembra in tutto e per tutto un passo di 1,5 metri, non lo è, e quindi provoca i normali attacchi di opportunità.

Correre

Il personaggio può correre come azione di round completo (se lo fa, non ottiene però un passo di 1,5 metri). Un personaggio, quando corre, è quattro volte più veloce del normale in linea retta (o tre volte più veloce, se indossa un'armatura pesante). Il personaggio perde il bonus di Destrezza alla CA, a meno che non possieda il talento Correre.

Un personaggio può correre per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione, e poi deve effettuare una prova di Costituzione con CD 10 per continuare la corsa. La prova va ripetuta ogni round in cui questi continua a correre e la CD di questa prova aumenta di 1 per ogni prova che il personaggio ha già effettuato. Quando egli fallisce la prova, non può più correre. Un personaggio che ha corso fino allo stremo deve riposarsi per 1 minuto (10 round) prima di tornare a correre. Durante il periodo di riposo, egli non può muoversi più in fretta di una normale azione di movimento.

Il personaggio non può correre attraverso un terreno impervio o se non può vedere in che direzione sta andando.

Una corsa rappresenta una velocità di circa 18 chilometri all'ora per un umano senza ingombro.

Ritirarsi

Arretrare da uno scontro in mischia è un'azione di round completo. Quando un personaggio si ritira, può muoversi fino al doppio della sua velocità. Il quadretto di partenza non si considera minacciato da qualsiasi nemico egli sia in grado di vedere, perciò i nemici visibili non ottengono attacchi di opportunità contro il personaggio quando esce da quel quadretto. (I nemici invisibili peraltro ottengono ancora i loro attacchi di opportunità e il personaggio non si può ritirare se è accecato). Non è possibile fare un passo di 1,5 metri nello stesso round in cui ci si ritira.

Se, nel corso della ritirata, il personaggio esce da un quadretto minacciato (diverso da quello di partenza), i nemici ottengono gli attacchi di opportunità, come di norma.

Il personaggio non può ritirarsi con una forma di movimento di cui non è riportata la velocità.

Si noti che a dispetto del nome di questa azione, il personaggio non deve affatto rinunciare allo scontro.

Ritirata limitata: Se il personaggio può compiere soltanto un'azione standard per round, può ritirarsi come azione standard. In questo caso, il personaggio si muove fino alla sua massima velocità (invece che fino al doppio della sua velocità).

Usare una capacità speciale

Usare una capacità speciale è di solito un'azione standard, ma potrebbe anche essere necessaria un'azione di round completo, come definito dalla capacità in sé.

AZIONI GRATUITE

Le azioni gratuite sono di per sé istantanee, anche ci può essere un al numero massimo di azioni gratuite effettuabili a ogni round.

Tuttavia, è poco probabile che un'azione gratuita provochi un attacco di opportunità. Alcune azioni gratuite tra le più comuni sono descritte di seguito.

Cadere a terra (prono)

Cadere a terra in posizione prona nel proprio spazio è un'azione gratuita.

Interrompere la concentrazione su un incantesimo

Il personaggio può smettere di concentrarsi su un incantesimo con un'azione gratuita.

Lanciare un incantesimo rapido

Il personaggio può lanciare un incantesimo rapido (vedi il talento Incantesimi Rapidi), o qualsiasi incantesimo con tempo di lancio di un'azione gratuita, con un'azione gratuita. Si può lanciare soltanto un incantesimo di questo tipo al round, ed esso non conta sul normale limite di un incantesimo al round. Lanciare un incantesimo con tempo di lancio di un'azione gratuita non provoca alcun attacco di opportunità.

Lasciar cadere un oggetto

Lasciar cadere un oggetto nel proprio spazio o in un quadretto adiacente è un'azione gratuita.

Parlare

In generale, parlare è un'azione gratuita che il personaggio può compiere anche se non è il suo turno. Pronunciare più di qualche frase è di solito oltre il limite di un'azione gratuita.

AZIONI VARIE

Fare un passo di 1,5 metri

Un personaggio può fare un passo di 1,5 metri in qualsiasi round in cui non compia alcun altro tipo di movimento. Un passo di 1,5 metri non provoca mai un attacco di opportunità. Un personaggio non può fare più di un passo di 1,5 metri al round, e non può fare un passo di 1,5 metri se effettua un altro movimento nello stesso round.

Un personaggio può compiere un passo di 1,5 metri prima, dopo o durante la sua azione nel round.

Un personaggio può fare un passo di 1,5 metri soltanto se non si trova in un terreno impervio o nell'oscurità. Qualsiasi creatura con una velocità di 1,5 metri o inferiore non può fare un passo di 1,5 metri, poiché una creatura così lenta, anche solo per muoversi di 1,5 metri, dovrebbe usare un'azione di movimento.

Il personaggio non può fare un passo di 1,5 metri con una forma di movimento di cui non è riportata la velocità.

Usare un'abilità

L'uso delle abilità è per lo più un'azione standard, ma alcune potrebbero essere azioni di movimento, azioni di round completo, azioni gratuite o cose di tutt'altro genere.

Le rispettive descrizioni delle abilità riportano il tipo di azioni richiesto per usare queste abilità.

Usare un talento

Alcuni talenti consentono al personaggio di compiere azioni speciali in battaglia. Altri talenti, che non sono azioni di per sé, conferiscono un bonus per fare qualcosa che si può già fare. Alcuni talenti non sono concepiti per essere usati in battaglia. Le rispettive descrizioni dei talenti riportano tutto ciò che occorre sapere su di essi.