

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

AZIONI SPECIALI DI INIZIATIVA

I metodi qui presentati permettono al personaggio di cambiare il suo ordine d'azione in battaglia, avendo modificato il suo ordine di iniziativa.

PREPARARE

L'azione di preparare consente al personaggio di svolgere un'azione dopo la fine del suo turno, ma prima dell'inizio di quello successivo. Preparare è un'azione standard. Non provoca alcun attacco di opportunità (anche se potrebbe farlo l'azione preparata).

Preparare un'azione: Il personaggio può preparare soltanto azioni standard, azioni di movimento o azioni gratuite. Per preparare un'azione, il personaggio deve dichiarare l'azione che andrà a compiere e le condizioni in cui la compierà. A partire da quel momento, in qualsiasi istante prima della sua azione successiva, il personaggio può compiere l'azione preparata in risposta a quelle condizioni. L'azione preparata avviene prima di quella che la innesca. Se l'azione preparata fa parte delle attività di un altro personaggio, allora si interrompe quel personaggio. Nell'ipotesi che questi possa proseguire, egli, al termine dell'azione preparata, tornerà a fare ciò che stava facendo prima di essere interrotto.

Il risultato di iniziativa del personaggio cambia. Il risultato di iniziativa per la durata dell'incontro è il conteggio a cui è stata compiuta l'azione preparata, e si agisce subito prima del personaggio che ha innescato l'azione preparata.

Il personaggio può fare un passo di 1,5 metri come parte della sua azione preparata, ma soltanto se nello stesso round non copre altra distanza.

Conseguenze sull'iniziativa del preparare: Il risultato di iniziativa diventa il conteggio a cui è stata compiuta l'azione preparata. Se si arriva all'azione successiva senza aver compiuto l'azione preparata, non si è obbligati a compierla (anche se si può preparare ancora la stessa azione). Se si compie l'azione preparata nel round successivo, prima che arrivi il turno regolare, l'iniziativa sale al nuovo valore nell'ordine di combattimento, ma non si ottiene alcuna azione normale in quel round.

Distarre incantatori: Il personaggio può preparare un attacco contro un incantatore con l'attivazione "se inizia a lanciare un incantesimo". Se il personaggio infligge danni all'incantatore, quest'ultimo può perdere l'incantesimo che tentava di lanciare (secondo il risultato della sua prova di Concentrazione).

Preparare un controincantesimo: Il personaggio può preparare un controincantesimo contro un incantatore (a volte con l'attivazione "se inizia a lanciare un incantesimo"). In questo caso, quando l'incantatore inizia un incantesimo, il personaggio può identificarlo con una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo). Se il personaggio lo identifica e può lanciare lo stesso incantesimo (ossia, il personaggio può lanciare l'incantesimo perché lo ha già preparato, se prepara gli incantesimi), questi può lanciare l'incantesimo come controincantesimo e spezzare in automatico l'incantesimo dell'altro incantatore. Il controincantesimo funziona persino se un incantesimo è divino e l'altro arcano.

Un incantatore può usare *dissolvi magie* per lanciare un controincantesimo contro un altro incantatore, ma non sempre funziona.

Preparare un'arma contro una carica: Il personaggio può preparare certe armi perforanti e posizionarle per ricevere cariche. Un'arma preparata di questo tipo infligge danni raddoppiati, se con essa si colpisce un avversario in carica.

RITARDARE

Un personaggio che sceglie di ritardare, non compie alcuna azione e poi agisce normalmente al conteggio di iniziativa in cui decide di farlo. Un personaggio che ritarda, di proposito riduce il suo risultato di iniziativa per l'intera durata della battaglia. Quando il suo nuovo (e più basso) conteggio di iniziativa si ripete più avanti nello stesso round, egli può agire normalmente. Il personaggio può dichiarare il suo nuovo risultato di iniziativa o temporeggiare e agire poi nel round, fissando a quel punto il suo nuovo conteggio di iniziativa.

Il personaggio non può recuperare in alcun modo il tempo perso per decidere il da farsi. In ogni caso, non si può interrompere l'azione di qualcun altro (come invece accade con un'azione preparata).

Conseguenze sull'iniziativa del ritardare: Il risultato di iniziativa diventa il conteggio in cui il personaggio decide di agire in ritardo. Se arriva il turno successivo del personaggio e questi non ha ancora compiuto un'azione, questi non è costretto a ritardare l'azione (sebbene possa ritardare di nuovo).

Se il personaggio posticipa l'azione al round successivo, prima del suo turno normale, il suo conteggio di iniziativa sale a quel nuovo valore nell'ordine di battaglia, e perde la sua azione normale per quel round.