

Punti azione

I punti azione forniscono al personaggio un metodo per influenzare in maniera significativa lo svolgimento del gioco, migliorando il risultato di tiri importanti o sbloccando delle capacità speciali. Ogni personaggio dispone di un numero limitato di punti azione, e una volta speso, il punto azione è irrecuperabile.

Analisi di metagioco: Punti azione

I punti azione forniscono ai giocatori un limitato controllo sui tiri di dado sfortunati. Sebbene per l'incontro medio la cosa faccia poca differenza, potrebbe permettere ai personaggi di sopravvivere ad incontri più rischiosi e far sì che un singolo personaggio cada dinanzi ad un nemico alla sua portata a causa della cattiva sorte. Una riserva di punti azione permetterà anche ai giocatori più cauti di esporre i loro personaggi a maggiori rischi, intensificando la tensione del gioco e spalancando la porta ad azioni ancora più eroiche. Questa variante renderà anche meno probabile che l'intero gruppo di avventurieri cada vittima di un effetto potente.

I punti azione rendono anche più probabile l'impiego riuscito delle capacità più potenti di un personaggio.

Detto ciò, i punti azioni spingono spesso i personaggi ad esagerare (affidandosi ai punti azione per salvarsi la pelle), e all'inconscio incremento della difficoltà degli incontri (dato che i personaggi hanno maggiori probabilità di sopravvivere contro avversari di pari potere). Non c'è problema in tutto ciò, finché i personaggi avranno una riserva di tali punti azione da spendere – ma se questi dovessero finire, gli incontri rischiosi potrebbero divenire letali. Quando si progettano degli incontri bisognerebbe sempre tenere a mente il numero di punti azione a disposizione dei personaggi.

Per coloro preoccupati del fatto che i punti azioni aumentino il livello di potere dei personaggi senza un fattore che li bilanci, eccovi una facile soluzione. Considerare ogni punto azione come un oggetto magico a uso singolo con un'ampia gamma di possibili effetti. Tenendo a mente questa analogia, diventa facile pensare di ridurre i tesori conferiti per equilibrare la disponibilità di punti azione. Si noti che questo è solo uno strumento per coloro interessati a controllare attentamente il livello di potere dei personaggi; i punti azione non sono dei veri oggetti magici e non possono essere venduti.

Un punto azione è all'incirca equivalente ad un oggetto magico del valore di 100 mo per livello del personaggio (dato che più alto è il livello del personaggio, più potente è l'effetto).

Acquisire punti azione

Un personaggio principiante (di 1° livello) comincia il gioco con 5 punti azione. Un personaggio sopra il 1° livello comincia il gioco con un numero di punti azione pari a $5 + 1/2$ del suo attuale livello di personaggio.

Ogni volta che un personaggio avanza di livello, ottiene un numero di punti azione pari a $5 + 1/2$ del suo nuovo livello del personaggio. Alcune classi di prestigio potrebbero permettere un ritmo di crescita più rapido.

Punti azioni e partite in corso

Aggiungere i punti azione ad una campagna in corso non comporta problemi, dato che i personaggi non dovranno essere modificati in alcun modo significativo. Ogni personaggio si limiterà a ottenere un numero di punti azione pari a $5 + 1/2$ del suo livello di personaggio.

PNG e punti azione

La maggior parte dei PNG non dovrebbe possedere punti azione, dato il maggiore livello di complessità che ciò creerebbe. Nel caso di importanti antagonisti o altri personaggi significativi, gli si può assegnare il numero appropriato di punti azione da usare contro i personaggi giocanti. Una buona linea guida è di assegnare un numero di punti azione pari a 1/2 del livello del PNG.

Usare i punti azione

Si può spendere 1 punto azione o per aggiungerlo al tiro di un singolo d20, per svolgere un'azione speciale o per migliorare l'uso di un talento.

Durante un round si può spendere 1 punto azione. Se si spende un punto per usare un'azione speciale (vedi sotto), non si potrà poi spendere un altro punto azione durante lo stesso round per migliorare un tiro di dado, e viceversa.

Aggiungere a un tiro

Quando si spendere 1 punto azione per migliorare il tiro di un d20, si somma il risultato di 1d6 al risultato del d20 (che sia un tiro per colpire, tiro salvezza, prova o qualsiasi altro tiro di d20) per cercare di raggiungere il numero bersaglio. Si può dichiarare l'uso di 1 punto azione per modificare un tiro di d20 dopo che il tiro è stato effettuato, ma prima che il risultato del tiro sia svelato. Non si può usare un punto azione per alterare il risultato del tiro di un d20 quando si prende 10 o si prend

Livello del personaggio	Dadi tirari per punto azione
1°-7°	1d6
8°-14°	2d6
15°-20°	3d6

A seconda del livello del personaggio (vedi tabella), quando spende 1 punto azione un personaggio può aggiungere al tiro più di un d6. In questo caso, applicare il risultato più alto e scartare gli altri risultati.

Azioni speciali

Un personaggio può svolgere certe azioni spendendo un punto azione. Oltre alle azioni descritte di seguito, alcune classi di prestigio o talenti (vedi sotto) potrebbero permettere la spesa di punti azione per ottenere o attivare delle capacità specifiche.

Attacco extra

Durante qualsiasi round in cui un personaggio svolge un'azione di attacco completo, questi può spendere 1 punto azione per effettuare un attacco extra al suo massimo bonus di attacco base. I punti azione possono essere impiegati a questo modo sia con gli attacchi in mischia che quelli a distanza.

Attivare capacità di classe

Un personaggio può spendere 1 punto azione per ottenere un altro uso di una capacità di classe che ha un numero limitato di usi al giorno.

Emulare talento

All'inizio del turno di un personaggio, questi può spendere 1 punto azione con un'azione gratuita per ottenere il beneficio di un talento che non possiede. Deve comunque soddisfare i prerequisiti del talento. Manterrà il beneficio del talento fino all'inizio del suo prossimo turno.

Rafforzare difese

Un personaggio può spendere 1 punto azione con un'azione gratuita quando combatte sulla difensiva. Ciò gli fornirà il doppio dei normali benefici del combattere sulla difensiva per l'intero round (bonus di schivare +4 alla CA; +6 se possiede 5 o più gradi in Acrobazia).

Rafforzare incantesimo

Un personaggio può spendere 1 punto azione con un'azione gratuita per incrementare il livello effettivo dell'incantatore per un incantesimo di 2. Deve dichiarare di voler spendere o meno un punto azione in questo modo prima di lanciare l'incantesimo.

Richiamare incantesimo

Gli incantatori che preparano i loro incantesimi in anticipo possono spendere 1 punto azione per richiamare qualsiasi incantesimo appena lanciato. L'incantesimo può essere di nuovo lanciato in seguito senza alcun effetto sugli altri incantesimi preparati. Quest'uso di un punto azione è un'azione gratuita e può essere effettuato solo durante lo stesso round in cui l'incantesimo è stato lanciato. Gli incantatori spontanei come gli stregoni e i bardi possono spendere 1 punto azione per lanciare un incantesimo senza usare uno dei loro slot incantesimo giornalieri. Quest'uso di un punto azione è un'azione gratuita e può essere effettuato solo mentre l'incantesimo viene lanciato.

Stabilizzare

Ogni volta un personaggio si trovi morente, può spendere 1 punto azione per stabilizzare il suo totale attuale di punti ferita.

Migliorare talenti

L'uso di punti azione apre un'intera serie di nuovi possibili talenti. Tuttavia, è più facile per i personaggi migliorare i talenti esistenti per sfruttare i punti azione – in questo modo, i personaggi non dovranno spendere i loro preziosi slot talento solo per ottenere la capacità di usare i loro punti azione. Di seguito c'è una serie di esempi del modo in cui i punti azione possono essere impiegati con i talenti esistenti. A meno che non sia indicato altrimenti, ogni effetto può essere attivato con un'azione gratuita e dura 1 round.

Attacco Poderoso

Si può spendere 1 punto azione per raddoppiare il bonus ai tiri di danno conferito da questo talento.

Combattere alla Cieca

Si può spendere 1 punto azione per negare per un singolo attacco la probabilità di mancare.

Critico Migliorato

Si può spendere 1 punto azione per raddoppiare la portata di minaccia di critico. Dato che due raddoppiamenti diventano un triplicamento, questo beneficio aumenta la portata di minaccia da 19-20 a 18-20, da 17-20 a 15-20 o da 15-20 a 12-20, compreso l'effetto del talento Critico Migliorato. Il beneficio è cumulativo con il beneficio di Critico Migliorato, ma non con altri effetti che aumentano la portata di minaccia.

Incantesimi Focalizzati

Si può spendere 1 punto azione per raddoppiare l'aumento alla CD del tiro salvezza conferito da questo talento da +1 a +2.

Incantesimi Inarrestabili

Si può spendere 1 punto azione per raddoppiare il bonus alle prove di livello di incantatore conferito da questo talento, da +2 a +4. L'effetto dura per l'intero incontro.

Iniziativa Migliorata

Si può spendere 1 punto azione per raddoppiare il bonus alle prove di iniziativa conferito da questo talento, da +4 a +8.

Maestria in Combattimento

Si può spendere 1 punto azione per raddoppiare il bonus alla Classe Armatura conferito da questo talento.

Schivare

Si può spendere 1 punto azione per incrementare il bonus di schivata conferito da questo talento di +2. Questo effetto dura per l'intero incontro.

Talenti di Metamagia

Si può spendere 1 punto azione per sommare l'effetto di qualsiasi talento di metamagia posseduto dal personaggio ad un incantesimo che sta lanciando. L'incantesimo viene lanciato al suo normale livello (senza il modificatore di livello a causa del talento) e non necessita di ulteriore tempo per essere lanciato.

Incantesimi Intensificati aumenta automaticamente il livello effettivo dell'incantesimo al livello di incantesimo più alto che il personaggio è in grado di lanciare.