

PUNTI ANTICIPAZIONE

I Punti Anticipazione (da ora abbreviati in PA) sono una risorsa per il DM che serve a rendere gli incontri più stimolanti e simula le capacità intellettive superiori a quelle di un genio che hanno in dotazione molti personaggi di alto livello. Essi dovrebbero essere appannaggio dei PNG, dato che i PG sono già sufficientemente potenti.

Ogni PNG comincia un incontro con un determinato ammontare di PA, che può spendere nei seguenti modi, praticamente affermando che aveva preparato contromisure in maniera retroattiva per proteggersi da effetti imprevisti.

Nota: Per "risorsa" si intende qualsiasi incantesimo, potere, talento, trappola o oggetto (preferibilmente consumabile) adatto alla situazione. Nel caso si voglia inventare una risorsa unica (come una capacità soprannaturale specifica) è necessario spendere punti doppi.

Spendendo **1 PA** può ottenere un effetto tra i seguenti

- Immunizzarsi temporaneamente a una singola risorsa dei PG
- Ottenere una resistenza sostanziale a più di una risorsa dei PG
- Ottenere una risorsa che possa interrompere un'azione dei PG senza infliggergli danno sostanziale

Spendendo **2 PA** può ottenere un effetto tra i seguenti

- Ottenere una risorsa che aumenti contemporaneamente tutte le proprie statistiche difensive e non direttamente offensive (di solito ottenendo +5 di un tipo non già presente a CA, TS e tiri per colpire)
- Ottenere una risorsa che lo liberi da una condizione debilitante esistente
- Ottenere una risorsa che possa interrompere un'azione dei PG infliggendogli danno sostanziale

Spendendo **3 PA** può ottenere un effetto tra i seguenti

- Ottenere una risorsa che raddoppi le proprie azioni per un turno
- Evocare o svelare la presenza di una creatura di GS inferiore di 3 punti o una copia di sé stessa con 3 livelli negativi
- Ricaricare una capacità già consumata o comunque non immediatamente accessibile