

Points d'action

A chaque passage de niveau

- 1) Le personnage perd tous ses points d'action non utilisés.
- 2) Le personnage gagne le nombre de points d'action correspondant à son niveau global :

Niveau global	Réserve de points d'action	Niveau global	Réserve de points d'action
1	5	12-13	11
2-3	6	14-15	12
4-5	7	16-17	13
6-7	8	18-19	14
8-9	9	20	15
10-11	10		

Utilisation des points d'action

→ Pas plus d'une utilisation de points d'action par round.

- **Améliorer 1d20 :**

Coût en points d'action	Effet, d20 concernés
1	Ajout d'1d6 à un jet d'attaque.
1	Ajout d'1d6 à un jet de sauvegarde.
1	Ajout d'1d6 à un test de compétence.
1	Ajout d'1d6 à un test de caractéristique.
1	Ajout d'1d6 à un jet de niveau de lanceur de sort.

→ L'annonce de l'utilisation de points d'action se fait après le jet du d20, mais avant de savoir si c'est une réussite.

→ Il est impossible d'utiliser un point d'action si le joueur « fait 10 » ou « fait 20 ».

→ Selon son niveau global, le joueur prend le meilleur d6 parmi 1 à 3 d6 :

Niveau global	Dés de point d'action (d6)
1-7	1
8-14	2
15-20	3

- **Effectuer une des actions spéciales suivantes :**

Coût en points d'action	Action spéciale
2	Activer une fois supplémentaire une aptitude de classe limitée en nombre d'utilisations quotidiennes.
1	Ramener le temps d'incantation d'un influx à 1 round.
1	Se stabiliser à son total actuel de points de vie.