

状態一覧

状態	攻撃 ロール	防御値	〈知覚〉 判定	移動	戦術的 優位	挟撃	摘 要
動けない状態				移動 不可			● 君は現在いる場所から移動することができないが、[瞬間移動]は行えるし、君を“押しやる”、“引き寄せる”、“横滑り”させることは可能である。
気絶状態		-5				不可	● 君は無防備状態となる。 ● いかなるアクションも行えない。 ● 伏せ状態になることが不可能でない限り、伏せ状態になる。
減速状態				2			● 君の移動速度の変化は君の移動モード全てに適用されるが、[瞬間移動]、“押しやる”、“引き寄せる”、“横滑り”による移動には適用されない。 ● 移動中に減速状態になった場合、既に2マス以上移動していたなら、君の移動は減速状態になった瞬間に終了する。
幻惑状態					○	不可	● 自分のターンにおいて、標準アクション、移動アクション、マイナー・アクションのうちいずれかを1つしか行うことができず（フリー・アクションは行える）、機会アクションや即応アクションは行えない。
拘束状態	-2				○		● 君は動けない状態となる。 ● 君を“押しやる”、“引き寄せる”、“横滑り”させることはできない。
支配状態							● 君は幻惑状態となる。 ● 君を支配しているクリーチャーが君のアクションを決定する。君は“無限回”以外のパワーを使用することができない。
弱体化状態							● 君の攻撃は半減ダメージを与えるが、君が与える継続的ダメージは半減しない。
石化状態			知覚 不可				● 君は石に変えられている。 ● いかなるアクションもとれない。 ● すべてのダメージに対して抵抗20を得る。 ● 周囲の環境を知覚できない。 ● 年をとらない。
聴覚喪失状態			-10				● 音を認識できない。
瀕死状態							● 君は気絶状態となる。 ● 君のヒット・ポイントは0以下である。 ● 毎ラウンド、死亡セーヴィング・スローを行う。
不意を討たれた状態					○	不可	● いかなるアクションも行えない。
伏せ状態	-2	注		半減	○ (近接)		● 君は地面に横たわっていて、立ち上がらない限りずっと伏せ状態のままである（君が飛行している場合、君は自分の飛行速度に等しいマスだけ安全に落下する。この落下によって着地しなかったら、君は普通に落下する）。 注：隣接していない敵からの遠隔攻撃のみ防御値+2
マークされた状態							● 君をマークしているクリーチャーを目標に含まない攻撃の攻撃ロールに-2のペナルティを被る
無防備状態					○		● とどめの一撃の対象となる。 注：普通、無防備状態は気絶状態によって生じる。
盲目状態			-10		○	不可	● いかなる目標にも視線が通らない（すべての目標は完全視認困難を得る）。
朦朧状態					○	不可	● いかなるアクションも行えない。

- 戦術的優位：相手に対して戦術的優位にある場合、攻撃ロールに+2ボーナスを得る。また、ローグは追加のダメージが乗る。

戦闘における行動

アクション	行動	概要	機会 攻撃
パワーの使用	様々	様々なパワーを使う	様々
基礎攻撃	標準	基礎攻撃を行う	様々
突撃	標準	移動して、+1して近接基礎攻撃	○
底力の使用	標準	回復力を消費し、底力を使う。	
盾の着脱	標準	盾の着脱を行う	
薬の投与	標準	気絶状態のクリーチャーに薬を摂取	
即応アクションの待機	標準	特定のトリガーとなる物事が発生するまで、行動を待機する	
援護	標準	味方の攻撃、防御、技能、能力値判定を助ける	
全力防御	標準	次の自分のターンの開始まで、全ての防御値に+2ボーナスを得る	
歩く	移動	自分の移動速度まで移動する	○
シフト	移動	1マス移動	×
疾走	移動	移動速度に+2して移動する。次のターンまで戦術的優位を与える	○
立ち上がる	移動	伏せ状態から立ち上がる	

- 自身のターンに取れる行動

1回の標準アクション+1回の移動アクション+1回のマイナー・アクション+フリー・アクション(何回でも)

アクション	行動	概要	機会 攻撃
武器を抜く／収める	マイナー	武器を抜く、鞘におさめる	
薬を飲む	マイナー	薬を飲む	
伏せる	マイナー	地面に伏せる	
クロス・ボウに装てん	マイナー	クロス・ボウに装填	
ドアの開閉	マイナー	鍵の掛かっていないドアや箱の開閉	
アイテムを拾う	マイナー	手の届く範囲にある物体を拾う	
アイテムを取り出す／収納	マイナー	自身のアイテムを取り出すか、収納する	
アイテムを放す	フリー	手に保持しているアイテムを離す	
アクション・ポイントの使用	フリー	アクション・ポイントを使用する（不意打ちラウンドは使用不可）	
会話	フリー	二言三言話す	
トリガーとなるアクションの直前に行動	即応・割込	トリガーとなる行動が発生する直前に待機した行動を実行	
トリガーとなるアクションの直後に行動	即応・対応	トリガーとなる行動が発生した直後に待機した行動を実行	
機会攻撃をする	機会	機会攻撃を誘発した敵に対して、近接基礎攻撃	×
イニシアチブの行動順を遅らせる	—	イニシアチブでの行動順を指定した値まで遅らせる	×