

戦闘中にできるアクション for GameDay

■各 PC は自分のイニシアチブの番(手番)に ・1 回の標準アクション ・1 回の移動アクション ・一回のマイナー・アクション を、それぞれ 1 回ずつ行うことができる。加えて、フリー・アクションは DM の許す限り何度でも行える。

■アクションは 標準 → 移動、移動 → マイナー に振り返ることができる。

■アクション・ポイントを使用することで、そのラウンドにアクションを 1 回追加することができる。

標準アクション	
攻撃	1 回の攻撃を行なう
底力	回復力を 1 回使用し、防御値にボーナスを得る(1 遭遇に 1 回)
盾の着脱	盾を 1 枚、使えるようにする／腕から外す
突撃	移動した後で 1 回の近接基礎攻撃または 1 回の突き飛ばしを行なう
ポーションを飲ませる	意識を失っているクリーチャー 1 体に 1 本のポーションを飲ませる
移動アクション	
疾走	移動速度+2 までの移動を行なう (次のターンの開始時まで敵に戦術的優位を与える)
シフト	機会攻撃を誘発することなく 1 マス移動する
立ち上がる	伏せ状態から立ち上がる
這い進み	伏せ状態の時、移動速度の半分までの移動を行なう
歩行	移動速度までの移動を行なう
マイナー・アクション	
アイテムをしまう	1 個のアイテムをしまって身につける
アイテムを拾う	君の接敵面内の何者にも占められていないマス目にある 1 個の物体を拾い上げる
クロスボウの装填	クロスボウにボルトを装填し、射撃可能にする
扉の開閉	鍵がかかっておらず、たてつけが悪くなくてもいない扉や箱を開け閉めする
武器を抜く／収める	武器を 1 本抜く／鞘に収める
伏せる	すばやく身を倒して伏せ状態になる
ポーションを飲む	ポーションを 1 本飲む
機会アクション	
機会攻撃	機会攻撃を誘発した敵 1 体に対して、1 回の近接基礎攻撃を行なう
フリー・アクション	
アクション・ポイントの使用	アクション・ポイント 1 点を使用して追加で 1 回のアクションをとる (1 遭遇 1 回、不意打ちラウンドには不可)
会話	複数の文を話す
持っている物を落とす	現在手に持っているアイテムを落とす