

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、不意討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 |