

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	注						注：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		直線移動して、+1して近接基礎攻撃	注1	
底力の使用		回復力を消費し、底力を使う。	×	
盾の着脱		盾の着脱を行う	×	
薬の投与		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		特定のトリガーとなる物事が発生するまで、1つのアクションを待機する	×	
援護		味方の攻撃、防御、能力値判定に+2	×	
全力防御		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			1マス移動	×
疾走	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		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)
- 援護について
近接攻撃の可能な目標1体を選択し、AC10に対して近接基礎攻撃。成功した場合、ダメージを与える代わりに選択した味方1体に対して、くだんの目標に対する次の一回の攻撃ロール、くだんの目標の次の攻撃に対する防御値のいずれか1つに+2のボーナスを与える。

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		薬を飲む	×
伏せる		地面に伏せる	×
クロス・ボウに装てん		クロス・ボウに装填	×
ドアの開閉		鍵の掛かっていないドアや箱の開閉	×
アイテムを拾う		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		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		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		二言三言話す	×
トリガーとなるアクションの直前に行動		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	様々
トリガーとなるアクションの直後に行動	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	様々	
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	×

注1: 突撃に伴う移動に対して発生する。