

行動とアクションの種類

PCもNPCもモンスターも、すべての生物は1ラウンドに1回にしか行動できない。

1ラウンドにできること

- 標準アクション + 移動アクション + フリーアクション
- 移動アクション + 移動アクション + フリーアクション
- 全ラウンドアクション + フリーアクション

これらのアクションに加えて、1ラウンドに1回、[5フィートステップ] M ができる。

※通常移動と5フィートステップを組み合わせることはできないことに注意！

各アクションに分類される行動の例

標準アクション <ul style="list-style-type: none">・攻撃する・呪文を使う・[防御専念]を行う・ポーションを飲む・味方を援護する・[武器破壊]を行う・[蹴散らし]を行うなど	移動アクション <ul style="list-style-type: none">・基本移動速度で移動するM・武器を抜く(移動しながらも可)・[伏せ状態]から立ち上がる・クロスボウを装填する・武器を鞘に収める・アイテムを取り出す・盾を準備する／はずすなど	全ラウンドアクション <ul style="list-style-type: none">・[全力攻撃]を行う・[とどめの一撃]を行う・[突撃]を行うM・疾走するM・二倍移動するM・撤退するM など	フリーアクション <ul style="list-style-type: none">・アイテムを落とす・伏せる・話す など
---	---	---	---

注意！

- ・アクションの順番は自由。
- ・フリーアクションは1ラウンド中、何度でもできる。
- ・1ラウンド中、移動は1回のみ(Mのついたものが移動)。

移動と移動力

・各キャラクターは移動力が決まっている。通常、荷物が軽ければ30フィート／R、荷物が重いor足の短い種族(ドワーフ、ノームなど)は20フィート／Rである

・ゲーム用のボードは1マスが5フィート、つまり「移動力30フィート」のPCは6マス、「移動力20フィート」のPCは4マス移動できる。上記にあるように、「2回移動アクションを行う」ことで、1ラウンドにそれぞれ倍のマス目まで移動できる事を忘れずに！

・マスを斜めに移動するときは一歩目は1マス、2歩目は2マス、3歩目は1マス・・・という具合に数える。これは攻撃や呪文の効果範囲を数えるときも同じ(例外：10フィートの長さの武器)

・移動時、敵の機会攻撃範囲内を移動すると機会攻撃される危険がある！
ただし、5フィートステップであれば機会攻撃は受けないので有効に活用しよう！

「機会攻撃」とは？

敵が隙を見せたのなら、たとえ自分の手番でなかったとしても、敵を殴ることができる！

- ・1ラウンドに1回しかできない(《迎え撃ち》を取ると、[敏]ボーナス分、回数が追加される)。
- ・近接攻撃ができる状態でなければならない(遠隔攻撃ではできない)。
- ・[立ちすくみ状態]では機会攻撃はできない。

機会攻撃を誘う“隙”

機会攻撃を受ける原因は、大きく分けて二つ。

隙A：敵の機会攻撃範囲の中で、特定の行動をとる

隙B：敵の機会攻撃範囲の中を移動する。

※機会攻撃範囲 = 近接攻撃範囲

= 敵が目の前でこんな行動を取ったら、機会攻撃のチャンス！



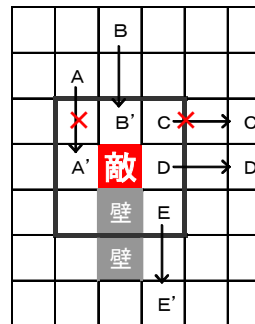
機会攻撃を受けてしまう行動

敵の機会攻撃範囲内で、以下のような行動を取ると、機会攻撃を受けてしまう。

- ・遠隔攻撃をする。
- ・クロスボウにボルトをつがえる。
- ・武器を鞘に収める
- ・[伏せ状態]から立ち上がる。
- ・アイテムを取り出す。
- ・アイテムを拾う。
- ・ポーションを飲む。
- ・巻物を読む
- ・瀕死状態の味方の容態を、安定化させる。
- ・[とどめの一撃]を行う。
- ・呪文を詠唱する(《[防御的発動]》を行うことで隙をなくすることができる)。
- ・素手で攻撃する(素手攻撃強化)を取ることで隙をなくすることができる)。
- ・[武器落とし]を行う(《武器落とし強化》を取ることで隙をなくすることができる)。
- ・[武器破壊]を行う(《武器破壊》を取ることで隙をなくすることができる)。
- ・[足払い]を行う(《足払い強化》を取ることで隙をなくすることができる)。
- ・[組みつき]を行う(《組みつき強化》を取ることで隙をなくすることができる)。

移動と機会攻撃

原則：敵の機会攻撃範囲内のマスから移動すると、機会攻撃を受けてしまう。



A：敵の機会攻撃範囲内を移動すると、機会攻撃を受ける

B：敵の機会攻撃範囲内へ入った最初の1マスは、機会攻撃を受けない。

C：敵の機会攻撃範囲内から出る場合には、機会攻撃を受ける。

D：[撤退]により敵の機会攻撃範囲内から出る場合には、機会攻撃は受けない。

E：敵との間に[遮蔽]があれば(この場合は隣の壁)、機会攻撃は受けない。

自分のPCから敵モンスターまで、視線が通っているかどうかを判定する際には、まず **自分のPCのいるマスの、四つある頂点のどれか一つ**、

敵のいるマスの、四つある頂点のどれか一つ、

を線で結ぶ。そして、その線が障害物に阻まれなければ、**視線は通っている**、と判定する。視線が通っていると、

- ・近接攻撃や射撃攻撃の対象にできる。
- ・呪文の対象にできる(対象指定型の呪文のみ)。

—視線判定の例—

- ・Aと敵の間には視線が通っている
- ・Bと敵の間には視線が通っている。
- ・Cと敵の間には視線が通っていない。

遮蔽

攻撃を判定する際、攻撃側と防御側の間に障害物がある場合、それを**遮蔽**と呼ぶ。

- ・遮蔽越しの攻撃には、攻撃ロールに－4のペナルティが与えられるが、攻撃側と防御側の間に、いくつ遮蔽があっても、このペナルティは累積しない。
- ・遮蔽を判定する際の障害物には、モンスターや味方PCも含む。
こういった生物による遮蔽をとくに**柔らかい遮蔽**と呼ぶ。通常の遮蔽同様、－4のペナルティを与える。
柔らかい遮蔽も、遮蔽と同様に命中判定にペナルティを与えるが、これも遮蔽のペナルティとは累積しない。

遮蔽が存在するかどうかを判定する際には、まず、

自分のPCのいるマスの、四つある頂点のどれか一つ、と、

敵のいるマスの、四つある頂点の**すべて**、

を線で結ぶ。この4本の線のいずれかが、障害物に阻まれていたら**遮蔽がある**、と判定する。

—遮蔽判定の例—

- ・Aのマスから敵のマスの4つの頂点に引いた直線は、障害物に遮られない。
よってAと敵の間に遮蔽はない。
- ・Bのマスの頂点から、敵のマスの4つの頂点に引いた直線の1本が、
障害物を通過する。よってBと敵の間に遮蔽が存在する。
- ・Cのマスの頂点から、敵のマスの4つの頂点に引いた直線の1本が、
味方を通過する。よってCと敵の間に**柔らかない遮蔽**が存在する。

攻撃ロールやアーマークラスへの修正

攻撃者の命中ロールへの修正

状態	近接	遠隔	備考
攻撃側が防御側を挟撃している	+2	-	
攻撃側が高い場所にいる	+1	+0	
攻撃側が伏せ状態	-4	-	*1
攻撃側が不可視状態	+2	+2	*2
攻撃側が狭いところに入り込んでいる(=圧搾状態)#	-4	-4	

防御者のアーマークラスへの修正

状態	近接	遠隔	備考
防御側が座っている／膝をついている	-2	+2	
防御側が伏せ状態	-4	+4	*2
防御側が味方と近接戦闘中	+0	+4	
防御側が遮蔽の後ろにいる	+4	+4	
防御側が攻撃側から見て、[視認困難] な状態。	—	—	*3
防御側が攻撃側から見て、[完全視認困難] な状態。	—	—	*4
防御側が立ちすくみ状態。	+0	+0	*2
防御側が朦朧状態、戦慄状態、あるいはバランスを崩している	-2	-2	*2
防御側が無防備(麻痺状態、昏睡中、縛られている、など)	-4	0	*5

*1 クロスボウ、シュリケンを除く遠隔武器は、伏せ状態では使用できない *2 防御側はアーマークラスへの【敏捷力】ボーナスを失う

*3 攻撃が命中した場合でも20%の確率で、攻撃が外れる可能性がある。 *4 攻撃が命中した場合でも50%の確率で、攻撃が外れる可能性がある。

*5 防御側は【敏捷力】0扱い(攻撃側は”とどめの一撃”可能)

挟撃

敵を味方二人で挟むと、近接攻撃ロールに+2のボーナス。

右の図では、AとA'、BとB'、CとC' がそれぞれ挟撃状態にある。

挟撃は近接攻撃でしか発生しないことに注意。

間合いの長い武器

間合いの長い武器を持つと、挟撃のチャンスも増える。

たとえば自分がロングスピアを持っていて、味方と敵を挟撃したいとき、

右図中、Aのマス目のどこでも、敵を挟撃することができる。

敵が大きい場合は.....。

敵が大きい場合も、挟撃可能なマスは増える。

右図中、二つあるAのマスのどちらでも、敵を挟撃できる。

A		C'
B	敵	B'
C		A'

			A
味方	敵		A
			A

味方	敵		A
			A

戦闘オプション

突撃	アクション	全ラウンド	攻撃 +2	AC -2
基本移動速度の2倍の距離までをまっすぐに移動。その直後に近接攻撃。 攻撃ロールへのボーナスは、その一撃のみに適用。ACへのペナルティは1ラウンド継続。				
防衛的戦闘	アクション	標準アクション	攻撃 -4	AC +2
攻撃よりも防御に重きをおいいた戦い方をする。効果は1ラウンド継続。				
防衛専念	アクション	標準アクション	攻撃 —	AC +4
攻撃せず、防御に専念。効果は1ラウンド継続。 防衛専念中は、機会攻撃範囲を失う。機会攻撃ができないので注意。				