

戦闘中: あなたのターン(手番)にできること

V2.0 (2022/10/14)- Layout by Fighter-KOU

- ・ 1回の「移動」
- ・ 1回の「アクション」
- ・ 1回の「ボーナス・アクション」
- ・ 1回の「ちょっとした行動/物体操作」

アクション

攻撃 (Attack)

近接/遠隔や特殊攻撃(突き飛ばし等)を行なう

呪文の発動 (Cast a Spell)

アクションで
使用できる
呪文の発動

早足 (Dash)

追加の**移動**
を行なう

離脱 (Disengage)

敵の攻撃範囲
から安全に**離脱**
する

回避 (Dodge)

次ターンまで
攻撃回避専念

援護 (Help)

仲間の攻撃や
判定を**有利**に

隠れ身 (Hide)

隠れるための
動作/判定を
行なう

搜索 (Search)

知覚/捜査判定
で何かを探す

物体の操作 (Use an Object)

複雑な作業が
必要な物体操作
を行なう

その他 (Other)

クラス等で
明記されたもの

自ターン中に
発動可能な
1レベル以上
の呪文は
1つだけ

※初級呪文には
上記の制限なし

ボーナス・アクション

呪文の発動 (Cast a Spell)

ボーナスアクション
で使用する
呪文の発動

その他 (Other)

クラス等で
明記されたもの

移動

移動 (Move)

自分の移動速度まで移動できる
(移動は**分割/組み合わせ**可)

特殊移動(登攀/水泳/這い進み): 移動力 2 倍消費
伏せ: 移動力不要 立ち上がり: 移動速度半分消費

跳躍(幅跳び)※: 【筋力】値 x 0.3m (1 ft.)
跳躍(高跳び)※: (3 + 【筋力】修正値) x 0.3m (1 ft.)
※ 10 フィートの助走がないと、距離が半分になる

待機 (Ready)

作動条件で
行なう
「アクション」
を宣言

条件発動時に
リアクション
で行動

戦闘中: あなたのターン(手番)にできること

V2.0 (2022/10/14)- Layout by Fighter-KOU

- ・ 1回の「移動」
- ・ 1回の「アクション」
- ・ 1回の「ボーナス・アクション」
- ・ 1回の「ちょっとした行動/物体操作」

ちょっとした行動/物体操作

移動やアクションと一緒にこなせる行動例

- ・ 1本の剣を抜く、あるいはしまう
- ・ 1つのドアを開ける、あるいは閉める
- ・ 背負い袋からポーションを取り出す
- ・ 1本の落ちていた斧を拾う
- ・ 机から雑貨を1つ取る
- ・ 自分の指から指輪を1つはずす
- ・ 自分の口に食べ物を詰め込む
- ・ 地面に1本の旗竿を立てる
- ・ ポーチから数枚の貨幣を取り出す
- ・ ジョッキ1杯のエールを飲み干す
- ・ 1つのレバーやスイッチを動かす
- ・ 燭台から松明を1本、引き抜く
- ・ 手の届く本棚から本を1冊取り出す
- ・ 小さな火を1つ消す
- ・ マスクを1つ被る
- ・ 外套のフードを引き出し、頭から被る
- ・ 1つのドアで聞き耳をする
- ・ 1つの小さな石を蹴る
- ・ 錠前の鍵1つをまわす
- ・ 10フィート棒で地面を軽くたたく
- ・ 他のキャラにアイテムを1つ手渡しする

戦闘中: ターン(手番)に関係なくできること

- ・ 1回の「リアクション」※

※リアクションはラウンド中、1回だけ使用可。
1回リアクションを行なうと、次の自分のターン開始時まで使用できなくなる。

リアクション

呪文の発動

(Cast a Spell)

リアクションで
使用できる
呪文の発動

自ターンで 待機していた アクション

(Ready)

作動条件を満たせば、実行できる

機会攻撃

(Opportunity Attack)

あなたの間合いから
離れる敵に近接攻撃
を行なえる

その他

(Other)

クラス等で
明記されたもの

★ その他: よくある行動

鍵開け/罨解除: 【敏捷力】判定 (盗賊道具習熟しているなら習熟ボーナス付加)

言葉を使わぬ意思疎通: 【知力】判定

街の噂の聞き込みや人捜し: 【魅力】判定

相手を突き飛ばす(アクション/近接攻撃): 〈運動〉判定 vs 相手の〈運動〉か〈軽業〉対抗判定

相手をつかむ(アクション/近接攻撃): 〈運動〉判定 vs 相手の〈運動〉か〈軽業〉対抗判定

つかみからの脱出(アクション): 〈運動〉か〈軽業〉判定 vs 相手の〈運動〉対抗判定