

戦闘中に、集中力や体力を消費して戦闘を有利にさせる技です。

スタミナ・プール

それぞれの PC は、スタミナ・プールを持っている。このプールにはスタミナ・ポイントが溜まっていて、スタミナ・ポイントを使用すると、プールからポイントが減っていく。スタミナ・ポイントは 1 ポイント以上残っているときに使用できる。スタミナ・ポイントが 0 以下になると、PC は Fatigued となる。

スタミナ・ポイント

スタミナ・ポイント = (BAB) + (Con の値) - (アーマー・チェック・ペナルティ)

スタミナ・ポイントの回復

8 時間休息しないと回復しない。また、魔法で一時的に Con の値を増やしても、スタミナ・ポイントは増えない。なお、魔法で Fatigued でない状態になっても、それ自体でスタミナ・ポイントが回復するわけではない。

スタミナ・ポイントの使用

名前	効果	ポイント
待った	自分が振ったどんなサイコロでも振りなおせる。結果を聞いた後に振りなおすことが可能。ただし、同じことに関しては、1 回しか振りなおせない	1d20
火事場の	20 面のサイコロの出目に、結果を聞いた後に 1d4 足せる。同じことに関しては、1 回しか足せない。「待った」を使って振りなおした 20 面に振り足す場合は、スタミナを 2 倍消費する。	1d6(or 2d6)
間一髪	敵の攻撃のダメージを半分にできる（切り上げ。）ダメージの値を聞いた後にフリーで発動可能。1 攻撃に対して 1 回のみ。	1d10
精神集中	メタマジックの呪文レベル上昇をスタミナで代用できる。	1 レベル分上げるごとに、1d6
心眼	攻撃 1 回分に関して、コンシールメントを無視できる	1d6
猫ダマシ	攻撃 1 回分に関して、隣接している 1 体の敵を自分にとって Frank 状態にする。	1d8

くいしばり	HP が 0 以下になる攻撃を受けたとき、その攻撃で臨死状態にならないのであれば、HP1 で踏みとどまることができる。1 戦闘で 1 回しか行えない。	1d12
全速力	Move が 1 ラウンドだけ 10ft 増える。	1d6
もう一歩	追加で 5ft ステップができる。1 ラウンドに 1 回だけ。	1d6

新規フィート

■ Extra Stamina

スタミナ・プールに Con の半分を足す。

■ Push the limits

前提条件 : Con 13, BAB+3

スタミナ・プールが 2 つに増える。1 番目のスタミナ・プールがマイナスになっても、2 番目のスタミナ・プールからポイントを充当させることができる。2 番目のスタミナ・プールにポイントが残っている限り、ポイントを使い続けることができる。1 番目のプールが空になった時点で Fatigued になるのは変わらない。2 番目のスタミナ・プールは、Fatigued 状態でも使用することができる。2 番目のスタミナ・プールが 0 以下になると、Exhausted になる。1 度 Exhausted になると、1 時間回復するか魔法的手段で回復しない限り Fatigued には戻れない。