

## Touch Attack

touch-AC は存在しない。Touch Attack は AC を目標値とする。代わりに、Touch Attack には +4 のボーナスを得る。

呪文や Sp の Touch Attack は、Dexterity の代わりに CL+ 能力値を使用する。

Incorporeal Touch は、ghost touch や force 効果で無い armor や shield を無視する。

## Opportunity Action

Attack of opportunity を拡張したアクション。特定の条件が起こったときに、1 ラウンドに 1 回行える。さらに、BAB+6,+11,+16 で回数が 1 回増える。自分のターンでなくても行える(もちろん、自分のターンであっても行える)。

## Attack Action

一回の攻撃を示す Action で、他の Action によって 1 回以上の Attack Action を行える。Full Attack Action を取れば、複数回の Attack Action を行うことができる。

## 戦闘中に取れる行動一覧

Run, Charge, 武器を抜きながら移動, Fight Defensively は無くなった

Action Type	Action	AoO	内容
Attack Action	Melee Attack	No	近接武器で AC を目標に Attack Roll を行う。命中したら、ダメージを与える。Attack に -4 ペナルティをつけることで、ダメージを Non-lethal にできる。
--	Ranged Attack	Yes	射撃 / 投擲武器で AC を目標に Attack Roll を行う。命中したら、ダメージを与える。
--	Feint	No	CMD を目標に Bluff/CMB Check を行う。命中したら、対象は次の自分の攻撃に対して Feinted になる
--	Trip	No	CMD を目標に CMB Check を行う。命中したら、対象は Prone になる。

--	Disarm	No	CMD を目標に CMB Check を行う。命中したら、対象は武器/ <u>アイテム</u> を落とす。素手で行った場合、相手の武器を奪い取る。
--	Sunder	No	CMD を目標に CMB Check を行う。命中したら、装備品に Weapon Damage を与える。
--	Grapple	No	CMD を目標に CMB Check を行う。命中したら、対象と自分は Grappled になる。
--	Bull Rush	No	CMD を目標に CMB Check を行う。命中したら、Check の結果 feet 対象を push する。対象の移動は AoO が発生しない。
--	Dirty Trick	No	CMD を目標に CMB Check を行う。命中したら、相手を以下のコンディションのいずれかになる：dazzled , deafened , entangled , shaken , sickened。持続時間は 1round で、相手は Move Action で状態を解除できる。
Standard Action	Single Attack	vary	最大値の BAB で 1 回の Attack Action を行う。Melee/Ranged Attack を行う場合、BAB+6/+11 /+16 のそれぞれで、Weapon Damage ロールが武器のダメージダイス分ダメージが増加する。
--	Concentrate to maintain an active spell	No	--

--	Dismiss a spell	No	--
--	Ready	No	開始条件を指定して、Standard ないしは Move アクションを行う。行動が行われた場合、Init はその頭まで動く。
--	Total defense	No	AC/CMD/ST に +4 の dodge ボーナスを得る。次のターンまで、Opportunity Action が取れなくなる。
Move Action	Move	Yes	Speed まで移動する。敵が Threaten するマスを離れたら AoO を受ける
--	Reposition	Yes	CMD を目標に CMB Check を行う。命中したら、Check の結果 feet 対象を slide させる。自分も相手に合わせて動き、この動きは AoO を誘発する。
--	Crawl	Yes	( Prone の場合のみ ) 5ft. 移動する
--	Open or close a door	No	--
--	Pick up an item	No	--
--	Retrieve/store item	No	--
--	Ready/loose a shield	No	--
--	Stand up	No	Prone 状態を解除する
Swift Action	draw/sheathe/change a weapon	No	--
--	Cast quicken spell	No	--
--	Lower spell resistance	No	SR を 1 ラウンドの間消去できる

Full-Round Action	Full attack	No	BAB の許す限り Attack Action を行う。Natural Attack がある場合、それでも攻撃できる。BAB の高い順に行う。Natural Attack は BAB 分の後、順番は自由。
--	Withdraw	No	Speed の二倍まで Move するが、AoO が無い
--	Coup de grace	Yes	--
Free Action	Cease concentration on a spell	No	--
--	Drop an item	No	--
--	Drop to the floor	No	Prone になる
--	Switch two-hand/one-hand	No	--
--	Speak	No	--
--	Overrun	No	移動の一部として、敵が占めているマスに侵入したい場合に行う。CMD を目標に CMB Check を行い、命中したら対象のマスを乗り越えることができる。敵は避けることを選択することも出来る。CMD を 5 以上上回った場合、対象は Prone になる。移動による AoO は別に受ける
--	5-foot step	No	すでに何らか移動していたら出来ない
--	Use Action Point	No	--
--	Delay	No	特定のイニシアチブカウン트의先頭にイニシアチブを移動する
Varies	Cast spell	Yes	--
--	Use Art	Varies	--
--	Use feat	Varies	--

--	Use skill	Varies	--
--	Use sp/su/ex ability	Varies	--
Opportunity Action	Attack of Opportunity	No	トリガ：AoOを引き起こす行動が取られる Ranged 以外の Attack Action を最大の BAB で行う。
--	Aid Attack	No	トリガ：自分以外の味方が自分が Threaten する敵に Melee/Ranged Attack する その Attack/CMB or Damage に +2 ボーナスを与える ダイスロール後に宣言しても良い
--	Aid Defense	No	トリガ：自分以外の味方が自分が Threaten する敵に Melee/Ranged Attack される その Attack/CMB or Damage に -2 ペナルティを与える ダイスロール後に宣言しても良い
--	Counter spell	Yes	トリガ：誰かが唱えた呪文を識別する Spellcraft に成功する 同じ呪文を唱えることで呪文を打ち消す or 同じスクールの呪文を唱えることで、その呪文の CL を -Spell Level する。
--	Shield Block	No	トリガ：自分に Melee/Ranged Attack が命中する 盾を壊す代わりに、その攻撃を外れたことにする。

### 強制移動

対象を強制的に動かす効果。ダメージゾーンなどに突入したり落下する場合、Ref DC15 に成功すれば、Prone してその手前で止まることが出来る。壁や動きを止める意志があるクリーチャーがいるマスに侵入する場合、その手前で Prone して終了する。他のクリーチャーがいるマスで移動

を終えることは出来ない。push と slide がある。

push X

Forced Movement の一種で、対象を、自分から離れるように Xfeet 動かすこと。

slide X

Forced Movement の一種で、対象を制約無しに Xfeet 動かすこと

## Massive Damage

Massive Damage は無い

hp の半分は根性

hp の上半分(切り捨て)は根性で出来ている。ダメージを受けた場合、この根性部分から減らしていく。根性部分が0になったら、Bloodiedになり、以降は傷を負っていく。

戦闘終了後、5分間の休憩を取ることで、根性部分は全回復する。身体の傷は、呪文か、一晚寝るとHD点回復する。

根性ポイントは、一時的な con 上昇等により影響を受けることは無い。

## 死亡ルール

- ・ hp が 0 以下になると dying 状態となる。
- ・ dying 状態の場合、自分のターンの最初に Death Deck を引く。引いたカードは公開しない。
- ・ 現在 hp により、引く枚数が異なる。0 ~ -9 : 1 枚、-10 ~ -19 : 2 枚 ...。
- ・ 回復によって hp が 1pt 以上になったキャラクターは Dying 状態から復帰する。その際、手持ちの Death Card を全て破棄する。
- ・ Death Card に記載の Death Point が 3Point になった場合、キャラクターは死亡する。
- ・ Death Deck を引くときは、まず引かなければならない全ての枚数を引く。合計が 3pt になれば死亡。死亡しなければ、引いた順にカードの効果適用する。効果により行動が可能になった場合は、即座に行動して良い。
- ・ Standard Action で DC15 の Heal Check に成功する /Stabilize の呪文を唱えることで、対象は次のターン Death Deck をひかないことを選択できる。
- ・ 死亡の hp 限界は無い(ただし、-40hp で手番が回ってきてしまえば、結構な確率で死ぬ)

## Combat Maneuvers

Combat Maneuver Bonus

Base attack bonus + Strength modifier or Dexterity modifier + Any bonus/penalty to attack roll.

Combat Maneuver Defense

10 + Base attack bonus + Strength modifier + Dexterity modifier + Any bonus/penalty to AC(deflection, dodge, etc)

Flat-footed CMD

10 + Base attack bonus + Strength modifier + Any bonus/penalty to AC(deflection, dodge, etc)

サイズ修正は無くなった。

## Bull Rush

- ・ CMB vs CMD. 成功したら、達成値 feet 相手を push する。
- ・ 壁や、移動を阻害する意志のある他のクリーチャーにぶつかった場合、その手前のマスで prone して移動を終了する。

相手について行くオプションは無くなった。ついて行かなくても押せる。ついて行きたければ後で Move すればよい。玉突きも無くなった。

## Disarm

- CMB vs CMD. 成功したら、相手の持ち物一つ（鎧意外）を地面に落とす。
- 素手で Disarm した場合、そのものを手に持つことができる
- Disarm プロパティを持った武器でも実行可能

素手のペナルティや、達成値の差で自分が落とすことが無くなった

## Grapple

- Grapple 状態
  - 両手を使う行動はできない
  - 呪文を使うには Cast Defensive にしないとだめ
  - Dex-less
- Grapple を仕掛けた側
  - Size が 1 つ大きいサイズ以下であれば、相手を Immobilize にすることを選択できる
  - Attack Action で Grapple チェックを行い、素手ダメージを与えることが出来る。
  - Free Action で解放することが出来る。
- 仕掛けられた側
  - Attack Action で Grapple チェックを行い、勝てば逃げ出すことが出来る（Monster の場合、BAB による Full Attack で複数回チェックを行う）

## Feint

- Bluff/CMB vs CMD. 成功したら、対象は次の Feint 使用者の攻撃に対して Feinted になる。
- Bluff を使う場合でも、Full Attack の BAB の低い場合の -5,-10 等のペナルティを受ける。
- Ranged Weapon があれば、遠距離でも可能。

目標値が CMD になった。異人相手の判定ペナルティが無くなった。Ranged でも可能になった。

## Overrun

- 移動中、サイズ差が 2 以内の相手のマスが無理矢理通過するときに行う。
- CMB vs CMD. 成功したら、相手のマスを通り進める。
- 失敗したら、通過できない。移動力を 5ft. 消費する。
- 相手の CMD を 5 以上上回れば、相手は Prone になる。
- 相手は妨害しない（Overrun に自動成功となる）ことも選べる。
- Overrun に成功した相手からは、移動による AoO を受けなくなる（相手のマスへの侵入、相手の Threaten 範囲の離脱時）

Free Action になった。

## Sunder

- 近接武器を使って行う。
- CMB vs CMD. 命中したら、品物にダメージを入れる。
- 品物の hp が半分以下になったら、broken 状態に。0 以下で壊れる。

## Trip

- ・素手、ないしは trip プロパティのついた武器で行う。
- ・CMB vs CMD. 命中したら、対象は prone になる

自分が武器を落とすことは無くなった。

## Reposition

- ・Natural Reach 内の相手に対してのみ可能。
- ・CMB vs CMD. 命中したら、達成値 feet 相手を slide できる（最大自分の移動速度まで）。
- ・移動の際には、相手との位置関係を損なわないように自分も移動する（自分の移動に相手がついてくると考えればよい）。この際、対象以外から AoO を受ける。
- ・Move は、お互いに有効な Move とならなければならず、Difficult Terrain の効果も受ける。
- ・失敗したら、何も起きない。

## Dirty Trick

- ・Natural Reach 内の相手に可能
- ・CMB vs CMD. 命中したら、相手を以下のいずれかの状態異常にする：dazzled, deafened, entangled, shaken, sickened
- ・持続時間は 1 ラウンド
- ・相手は Move Action で状態異常を解除できる。