

騎乗 [No Action]

馬などに乗って移動することができます。通常は、チェックは必要ありません。馬が驚いて暴れるなど、特別操作が難しいときに判定を行います。基本 DC は 15 です。なお、Ride に習熟が無い場合、戦闘中に馬を操ることはできません(馬は NPC として GM がコントロールします)。

騎乗戦闘 [Vary] < 習熟 >

馬などに乗ったまま戦闘することができます。

- ・ 乗り手は Free Action で、乗騎をコントロールすることができます(戦闘の Free Action を参照)。乗騎は即座に行動します。
- ・ 乗り手の Full-round Action で特別な Charge を行い、乗騎が Speed の 2 倍まで移動した後、乗り手と乗騎が 1 回ずつ攻撃 (Melee or Ranged) することも可能です。この場合、Free Action で命令を出すことはできません。攻撃対象は、乗り手と乗騎でそれぞれ違っていても構いません。
- ・ 乗り手は自分よりも低い位置からの Bull Rush に対して AC に +5 のボーナスを得ます。ただし、Bull Rush によって強制移動させられた場合、落馬して Prone になります。
- ・ 騎乗戦闘は、訓練された騎馬でのみ実行出来ます。

騎馬訓練 [1 週間] < 習熟 >

馬等を訓練して、騎馬戦等が出来るようにします。DC は 20 です。馬以外を訓練する場合には期間や DC が上がります (GM 判断)

緊急回避 [Reaction] < 習熟 >

乗騎が Melee/Ranged Weapon Attack されたときに使います。Ride Check を行い、相手の Attack Roll の達成値以上を出せば、乗騎は攻撃を回避することが出来ます。緊急回避を行った場合、乗り手の AC は次の自分のターンまで -5 されます。

曲乗り [Move の一部] < 習熟 >

敵からの Attack of Opportunity を避けながら移動することが出来ます。移動を開始するとき、スキルチェックを行います。この達成値点まで、その移動中の AoO ダメージを軽減します。例えば、Ride+5 のキャラクターが出目 10 だったとして、一人目の敵の AoO で 9 ダメージを受けるというときには 0 ダメージ、二人目の敵からも 9 ダメージというとき、 $9 - (15 - 9)$ で 3 ダメージを受け、三人目以降の敵からは通常通りダメージを受けます。曲乗りで移動するときには、追加の 5ft. の移動コストがかかります。この移動コストを無視して動くことも可能ですが、その場合、達成値が -10 されます。