

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。

騎乗戦闘 [No Action] < 習熟 >

馬などに乗ったまま戦闘することができます。Move Action で、乗騎をコントロールすることができます。乗騎は乗騎の Action (Full-round or Standard/Move, Swift, Reaction)を持っており、乗り手の Move Action 時に Reaction 以外の行動を行います。また、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 回ずつ攻撃することも可能です。

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できます。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できます。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、Acrobatics+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。