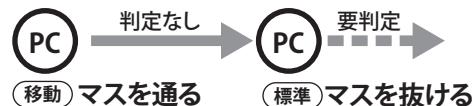
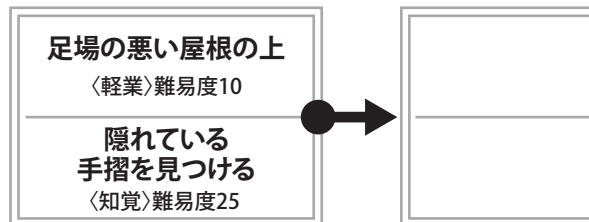


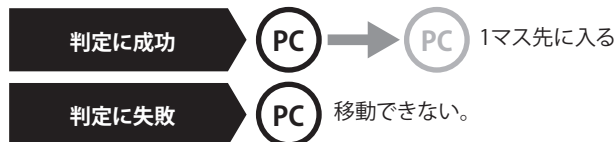
追撃の処理 パスファインダーRPG®における、追撃の図解

※下記内容は『Game Mastery Guide』および『Pathfinder Society Scenario #4-01 Rise of the Goblin Guild』の追撃に関する補記を参考にした。
 ※基本速度は30フィートを前提としている。

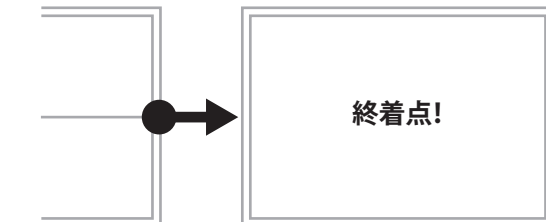
基本的な追撃



抜くようとしているマスどちらかの障害の判定を行う。
 ●移動速度30フィートを超える10フィート毎に+2
 ●移動速度30フィートを下回る10フィート毎に-2

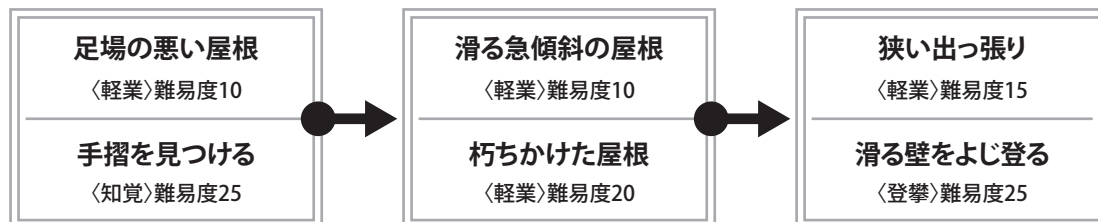


追撃の失敗

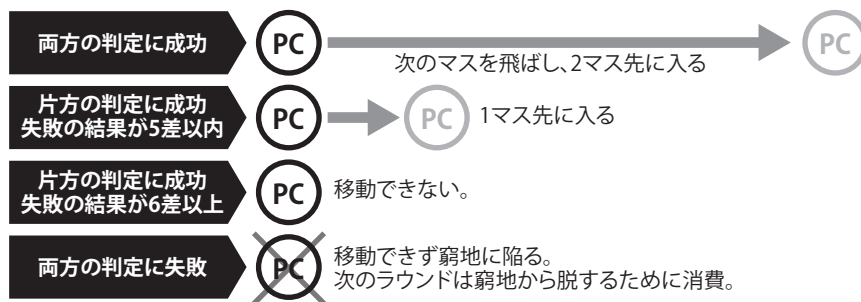


逃がれている側が、終着点に辿り着くと追撃失敗。

3枚目のマス(2マス先)を狙う

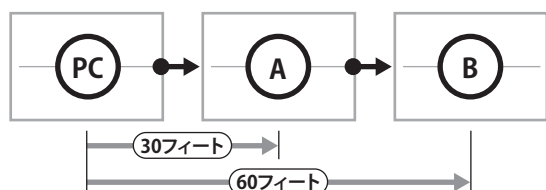


全ラウンド 現在のマスの両方の障害の判定を行う。



遠隔攻撃・呪文

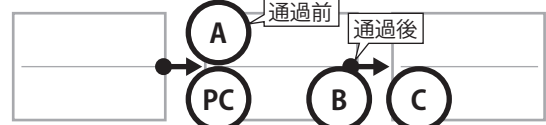
マスからマスの距離は30フィートとして扱う。



※マスを通過しているかどうかは考慮しない。

近接攻撃

同一のマスにいるクリーチャーは近接攻撃が可能



- 同一マスにいるためAとBには近接攻撃が可能。
- Cは隣のマスであるため、攻撃できない。

※マスの通過と間合いは考慮しない。