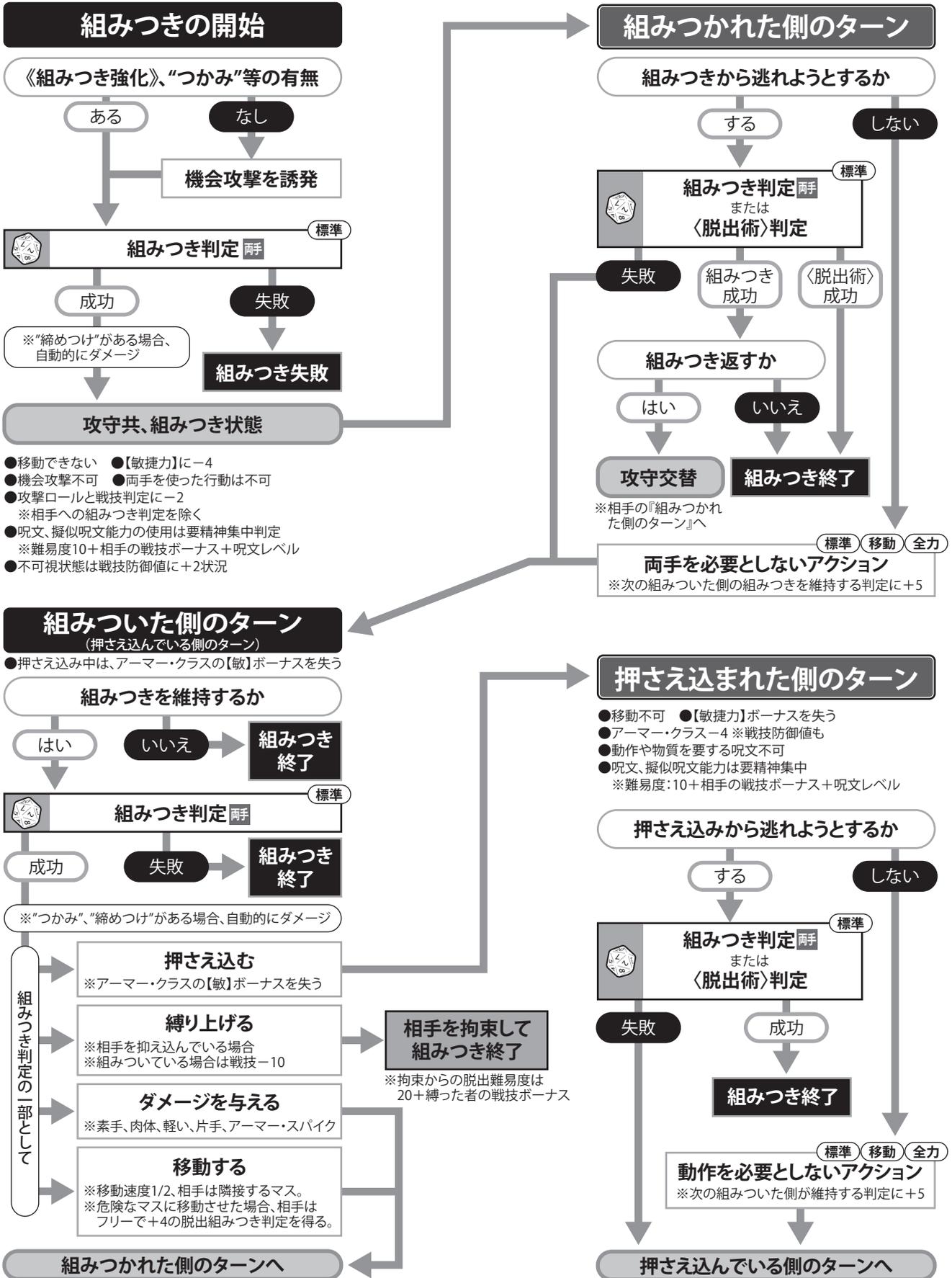


組みつきの処理

パスファインダーRPG®における、
組みつき、押さえ込みの流れ図

両手 人型生物で『両手』が開いていない場合、戦技ルールに-4のペナルティ。
※いずれの場合も、残っている移動アクション等を使用できることに注意。



- 移動できない ●【敏捷力】に-4
- 機会攻撃不可 ●両手を使った行動は不可
- 攻撃ルールと戦技判定に-2
- ※相手への組みつき判定を除く
- 呪文、擬似呪文能力の使用は要精神集中判定
- ※難易度10+相手の戦技ボーナス+呪文レベル
- 不可視状態は戦技防御値に+2状況

※相手の『組みつかれた側のターン』へ

両手を必要としないアクション
※次の組みついた側の組みつきを維持する判定に+5

- 移動不可 ●【敏捷力】ボーナスを失う
- アーマー・クラス-4 ※戦技防御値も
- 動作や物質を要する呪文不可
- 呪文、擬似呪文能力は要精神集中
- ※難易度:10+相手の戦技ボーナス+呪文レベル

動作を必要としないアクション
※次の組みついた側が維持する判定に+5