

# PF2E 行動速查表

## 攻擊動作

打擊[A]	[攻擊]	以武器或非武裝進行攻擊。
逃脫[A]	[攻擊]	在被擒抱、被束縛、或禁足狀態下嘗試逃脫。 使用非武裝攻擊調整值、運動或特技。
破拆[A]	[攻擊]	<b>運動</b> —強行打開一扇門、窗或容器。
擒拿[A]	[攻擊]	<b>運動 VS 強韌</b> —用一隻空手抓住住敵人
推撞[A]	[攻擊]	<b>運動 VS 強韌</b> —將一個敵人推離你 5 尺 ( 大成功 10 尺 )
摔絆[A]	[攻擊]	<b>運動 VS 反射</b> —將一個敵人擊倒在地 ( 大成功額外 1d6 傷害 )
卸武[A]	[攻擊]	<b>運動 VS 反射 ( 受訓 )</b> —把敵人手裡的物品擊落。 該敵人的回合開始前，對該敵人的同一件手持物品繼續卸武有 + 2 環境， 該敵人使用這件物品發動攻擊時—2 環境。 ( 大成功掉落原地 )

## 移動動作

行走[A]	[移動]	你移動至多等於速度的距離。
快步[A]	[移動]	移動 5 尺且不觸發反應動作。
跳躍[A]	[移動]	原地水平跳躍 10 尺遠 ( 如果速度 15 尺 + )，或水平跳躍最多 15 尺遠 ( 如果速度 30 尺 + ) 若垂直跳躍，垂直跳起至多 3 尺同時水平跳躍 5 尺。
趴下[A]	[移動]	主動倒地。 ( 對遠程攻擊獲得掩蔽，但措手不及 )
爬行[A]	[移動]	倒地狀態下移動 5 尺。
站立[A]	[移動]	倒地狀態下站起來。
騎乘[A]	[移動]	騎上體型比你更大的動物盟友。
抓住邊緣[R]	[操作]	<b>反射 VS 攀爬 DC</b> —抓住某物以避免墜落。
著陸[R]	[移動]	<b>特技 DC15</b> —緩衝墜落。
保持平衡[A]	[移動]	<b>特技</b> —移動穿過狹窄表面或不穩地面 ( 大成功可全速 )
翻滾[A]	[移動]	<b>特技 VS 反射</b> —穿過敵人佔據的空間
空中機動[A]	[移動]	<b>特技 ( 受訓 )</b> —在飛行中實現高難度機動動作
攀爬[A]	[移動]	<b>運動</b> —向上方、下方移動或翻過陡坡 ( 你每有 20 尺速度可以攀爬 5 尺，大成功 5 + 5 ) 沒有攀爬速度措手不及。
跳高[AA]	[移動]	<b>運動 DC30</b> —行走 10 + 尺，然後垂直跳躍 5 尺 ( 大成功 8 尺，或垂直 5 尺 + 水平 10 尺 )
跳遠[AA]	[移動]	<b>運動 VS 距離</b> —行走 10 + 尺，然後跳躍你希望移動的距離
游泳[A]	[移動]	<b>運動</b> —平靜水體中自動成功， 水流湍急時需要檢定 ( 你每有 20 尺速度可以游泳 5 尺，大成功 5 + 5 )

## 魔法動作

施法[A]—[AAA]	可變	施展一個你已準備或你法術庫中的法術。 材料成分帶有[操作]特徵，語言成分帶有[專注]特徵
解消[A]	[專注]	結束法術或物品的效果
維持[A]	[專注]	延長法術或物品的效果，直到你的下個回合結束。
認知法術[R]	多根源（專長）	辨識視線中被施放的法術。

## 防禦動作

轉移目光[A]		對[視覺]效果有 +2 環境加值。
舉起盾牌[A]		在 AC 上得到環境加值（大多數盾牌 +2） 獲得掩蔽 AC +2 環境； 或者如果你有掩蔽的話，改為高等掩蔽 AC +4 環境，
尋找掩蔽[A]		對抗區域效果的反射豁免 +4 環境，躲藏、潛行和其它避開偵查的隱秘檢定 +4 環境。

## 對抗和戰術

延遲[F]		在你的回合開始時選擇延遲；推遲你的回合
準備[AA] + [R]	[專注]	根據設定的觸發條件，花費反應動作，實現採取單動作 / 自由動作（保留當前 MAP）
虛招[A]		欺騙 VS 察覺（受訓）——讓敵人對你的攻擊措手不及。
當頭棒喝[A]	[專注]	交涉 VS 意志（專長，APG）——目標察覺和意志豁免受到—2（大成功—3）狀態減值，1 分鐘。
挫敗士氣[A]	[專注]	威嚇 VS 意志——動搖敵人的士氣（目標免疫 10 分鐘） 目標陷入驚懼 1（大成功驚懼 2）， 導致所有檢定和 DC 承受—1（—2）減值。

## 斗篷和匕首

指出位置[A]	[操作]	向你的盟友指出地點或生物
分神[A]	可變	欺騙 VS 察覺——使用欺騙，臨時獲得藏匿狀態（可以開始潛行） 選擇擺出姿勢或是玩出花招，獲得[操作]特徵。 如果你使用話術，獲得[聽覺]和[語言]特徵。
說謊[整輪 +]	[專注]	欺騙 VS 察覺（秘密）——用謊言愚弄某人
察言觀色[A]	[專注]	察覺 VS 欺騙（秘密）——發現異常行為和真實意圖。
搜索[A]	[專注]	察覺（秘密）——查探一個 30 尺錐形或 10 尺爆發區域，尋找生物或物品的線索，
躲藏[A]		隱秘 VS 察覺（秘密）——利用掩蔽或隱蔽，進入藏匿狀態。
潛行[A]	[移動]	隱秘 VS 察覺（秘密）——在無踪狀態下移動（通常不能超過半速）

隱藏物件[A]	[操作]	隱秘 VS 察覺 ( 秘密 ) —藏起一件負載為 L 的物品。
手上功夫[A]	[操作]	隱秘 VS 察覺 ( 秘密 ) —將微小的物品藏在手心。
盜竊[A]	[操作]	隱秘 VS 察覺 ( 秘密 ) —從生物身上偷走一件負載為忽略不計的物品。

## 物品交互

啟動[A + ]或[R]	可變	通過啟動一個物品來喚起它的效果，交互動作有[操作]特徵。 想像和命令有[專注]特徵。
巧取魔法物品[A]	[操作]	多根源 ( 專長 ) —用取巧的方法暫時激活魔法物品
綁定物品[A + ]	[操作]	綁定物品後，你即能在滿足需求條件下獲得其常駐能力的好處。 每天不能綁定超過 10 件物品。
交互[A]	[操作]	抓住物品、打開門，拿出物品或類似的動作
放開[F]	[操作]	鬆開你抓住的物品，不會觸發反應動作。
解除裝置[AA + ]	[操作]	賊活 ( 受訓 ) —解除陷阱或其他複雜裝置，某些裝置需要有盜賊工具。
開鎖[AA + ]	[操作]	賊活 ( 受訓 ) —在沒鑰匙的情況下開鎖。需要手持或裝備盜賊工具。

## 醫療行動

急救[AA]	[操作]	醫療—對瀕死或流血的生物進行急救。 DC=5 + 恢復檢定 DC ( 通常為 15 + 瀕死值 ) ；或流血 DC
治療中毒[A]	[操作]	醫療 ( 受訓 ) —目標下次對抗毒素的豁免有 + 2 環境 ( 大成功 + 4 )
治療傷害[10m]	[操作]	醫療 ( 受訓 ) —治療受傷的活物。（目標 1 小時內免疫）， <b>DC15</b> ：治療 2d8 ( 大成功 4d8 並解除受傷狀態 ) ； <b>專家 DC 20</b> 額外回 10 · <b>大師 DC 30</b> 額外回 20 · <b>傳奇 DC 40</b> 額外回 30
治療疾病[8h]	[操作]	醫療 ( 受訓 ) —目標下次對抗疾病的豁免有 + 2 環境 ( 大成功 + 4 )
戰地醫療[A]	[操作]	醫療 ( 專長 ) —在戰鬥中快速治療 ( 目標 24 小時內免疫 ) 。 DC 同治療傷害，但不能解除受傷。

## 其他動作

協助[A] + [R]		<b>DC 20</b> 賦予目標檢定 + 1 環境 ( 大成功 + 2 · 大師大成功 + 3 · 傳奇大成功 + 4 )
回憶知識[A]	[專注]	( 秘密 ) —回想起關於對象的知識。
提出請求[A]	[專注]	交涉—請求態度為友善或樂於幫助的生物提供幫助。
指揮動物[A]	[專注]	自然—對動物下命令。
演出[A]	[專注]	表演—進行一次表演 ( 唱歌、跳舞、逗樂 )

## 常用探索期行動

跟隨專家	[專注]	在探索期跟隨一名具有專家熟練度並且願意提供幫助的盟友。 你可以在相關的技能檢定上加上熟練獲得環境加值（專家 + 2，大師 + 3，傳奇 + 4）。
再聚能[10m]	[專注]	恢復你的第一個聚能點。 （需求為自上次回復聚能點後，你至少花費了 1 聚能點）
修理[10m]		手藝 VS 物品 DC—修理物品。 物品恢復 5 + 5 每熟練度的 HP（大成功 10 + 10 每熟練度）

## 社交探索期行動

脅迫[1m +]	[專注]	威嚇 VS 意志—脅迫目標生物服從你
收集信息[2h +]		交涉（秘密）—仔細調查區域，了解一些信息
建立印象[1m +]	[專注]	交涉 VS 意志—改變生物對你的態度

## 旅行探索期行動

強行軍	[移動]	以雙倍速度趕路。你能夠強行軍的分鐘數等同於你的體質調整值 x10 （最低 10 分鐘）
擠入空間	[移動]	特技—擠入非常狹窄的空間。速度每分鐘 5 尺（大成功每分鐘 10 尺）

## 半速旅行探索期行動

避人耳目		隱秘（秘密）—潛行
掩蓋行踪	[專注]	生存—掩蓋你的踪跡。
防衛		在戰鬥的第一輪開始前舉起盾牌
調查	[專注]	（秘密）—對可見的線索回憶知識
復唱法術	[專注]	持續啟動物品、反復施法或長時間維持法術
偵查	[專注]	全隊先攻 + 1
搜尋	[專注]	察覺（秘密）—持續搜索（seek），如果速度不超過 300 尺每分鐘能確保徹底搜查區域；速度不超過 150 尺每分鐘能在移入對象範圍之前檢查。
偵測魔法	[專注]	反復施放偵測魔法。如果速度不超過 300 尺每分鐘確保不遺漏靈光；速度不超過 150 尺每分鐘能移入魔法靈光範圍前發現
追蹤	[專注]	跟隨踪跡。

## 其他探索期行動

附著護符[10m]		將護符、咒心附著到物品上。需要有修理工具。
呼喚夥伴[1m]		切換另一隻動物夥伴。
解譯文書[1m +]	[專注]	社群 ( 秘密 ) — 破譯複雜或深奧的文字。
辨識煉金術[10m]	[專注]	手藝 ( 秘密 ) — 辨識煉金物品
辨識魔法[10m]	[專注]	多根源 ( 秘密 ) — 辨識魔法靈光或物品
喬裝[10m]	[專注]	欺騙 ( 秘密 ) — 創造偽裝
辨別方向[1m]	[專注]	生存 ( 秘密 ) — 在荒野中找到方向
借閱奧術法術	[專注]	嘗試用別人的法術書或捲軸準備法術
學習法術 [1m 每環]		從捲軸和法術書中學習法術

## 休整期行動

製作[每日]	[操作]	手藝—利用材料製造物品
賺取收入[每日]		利用技能賺錢
求生[8h +]		社群 / 生存—滿足自己的溫飽和住所需求。 大成功可以滿足多一個人的需求，或自己過舒適生活。
長期休息[24h]		恢復 2×等級×體質調整 ( 最少 1 點 ) 的 HP
重訓[一周]		重訓 1 個專長或技能。改變職業特能可能需要 1 個月。

## 滲透模式休整期行動

閒言碎語	交涉 ( 秘密 ) — 找出關於目標的八卦
獲取聯絡人	交涉 / 社群 / 學識—尋找一個靠譜的線人
賄賂聯絡人	欺騙 / 交涉 ( 秘密 ) — 嘗試收買線人
偵查地點	察覺 / 社群 / 隱秘 ( 秘密 ) — 花時間去現場踩點
偽造文件	社群 ( 秘密 ) — 準備一份令人信服的偽造文件
獲取偽裝	手藝 / 欺騙 / 表演 / 社群—購買或製作偽裝

## 擊倒和瀕死

當 PC HP 歸 0 時	<ul style="list-style-type: none"><li>立刻將自己的先攻位置移動到使你 HP 歸 0 的生物或效果之前。</li><li>獲得狀態瀕死 1 ( dying 1 ) 。</li></ul> 若擊倒你的效果來自攻擊者的攻擊大成功或你自己的大失敗，改為獲得瀕死 2。若你有受傷狀態，你獲得的瀕死狀態值加上你的受傷狀態值。
復甦檢定	在自己每個回合開始，進行一次 DC 為 10 + 目前瀕死值的純骰檢定來確定自己的情況如何變化。

瀕死 Dying	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 當其累計到 4 時，你會死亡。</li> <li>● 若你因復甦檢定成功而失去瀕死狀態但依然為 0HP，你保持失去意識。當你的 HP 為 1 或更多時，你自動失去瀕死狀態並甦醒。</li> <li>● 任何時候若你失去瀕死狀態，你獲得受傷 1 狀態，或已有的受傷狀態值增加 1。</li> </ul>
失去意識 Unconscious	你的 AC、察覺、反射豁免獲得 -4 狀態減值，同時你獲得目盲狀態和措手不及狀態。

## 英雄點

英雄復甦 Heroic Recovery	<p>你可以在自己回合開始時或瀕死值增長時消耗全部所剩的英雄點。</p> <p>你完全失去瀕死狀態且 HP 穩定為 0。以這種方式失去瀕死狀態，你不會獲得受傷狀態，也不會增加受傷值，但若你已經有受傷狀態，則你不會失去受傷狀態，也不會減少受傷值</p>
重骰一次檢定	消耗 1 點英雄點。你必須使用第二次結果，一次檢定無法多次使用英雄點。

V1.1

製作: SAD

參考: [PF2e 行動速查表 \(goddessfantasy.net\)](https://goddessfantasy.net/) @纖雲弄巧@原子能青蛙