

弓とは？

Projectile Weapon のことです。

近接射撃

基本的に、近くから撃てばよく当たるようにします。

- ・ ミディアムの敵は、10ft 以内で弓を撃つと、アタックに +2 つきます。
- ・ ラージの敵は、15ft 以内で弓を撃つと、アタックに +2 つきます。
- ・ ヒュージの敵は、20ft 以内で弓を撃つと、アタックに +2 つきます。
- ・ 同様に、サイズ・カテゴリが 1 つ上がると、近接射撃のレンジも 5ft 増えます。

狙撃

自分のラウンド中、(フリー、移動も含めて)射撃以外のアクションを全く取らなかった場合、狙撃となり、アタックに +2 付きます。

鎧の影響

アーマー・チェック・ペナルティがそのままアタックにつくようにします。重い鎧を着ると、命中精度が下がります。ただし、クロスボウはこの影響を受けないことにします。

ダメージ

弓のダメージは、マニュアルに載っているサイコロの 2 倍のダメージとします。このように、弓はとても強い武器です。

攻撃回数

弓の攻撃回数は、ラウンドに 1 回だけとします。BAB の向上により攻撃回数が増えた場合は、その分ダメージダイスを増やすことにします。たとえば、6 レベル・ファイターは通常 2 回攻撃できますので、ロングボウで攻撃した場合は $1d8 \times 2 \times 2 = 4d8$ ダメージを与えることができるようになります。

フィート

- ・ Point-Blank は、近接射撃を行えるレンジを 5ft 増やすことができ、また、アタックの修正値を +2 から +3 に向上させるフィートとします。
- ・ Rapid Shot はなくなりました。ので、Many Shot もなくなります。

ヘイストの効果

- ・ Rapid reload のフィートを持ってなくても持っているようにふるまうことができる。
- ・ ヘビークロスボウの Rapid reload のフィートを持っている場合は、Haste の影響下にある場合、フリーアクションで Reload できる。
- ・ ライトクロスボウやハンドクロスボウで reload のフィートを持っている場合は、Reload しても、他に何もアクションを取らなければ狙撃ができる。