

■ Combat Arts

Combat Arts とは、戦闘中の一連の行動を様式化したもの。例えば、Power Attack 全開で Full Attack、敵を Tumble して通り抜けた後に味方の挟撃を待って Fight Defensive に一撃、などの行動をあらかじめ「技」として覚えておき、戦闘中に行動の選択肢の一つとして使う。

■ Combat Arts の作り方

- ・行うアクションとその順番を決める。Action は戦闘中に通常行えるアクション、各クラスが与える能力等によるアクションの他、Combat Arts 専用のアクションからも選択できる。
- ・アクションにカスタマイズを加える。カスタマイズは Combat Arts そのもの（その Combat Arts を行ったキャラクター）に影響するものと、個別のアクション（一つの Attack など）に影響するものがある。
- ・Combat Arts 用のアクションやカスタマイズには AP が設定されているものがある。この AP が最終的に 0 になるようにする。

■ Combat Arts の使い方

戦闘中の行動の一つとして選択すれば良い。ただし、一つの Combat Arts 中に複数回の判定が行われる場合、いくつかのダイスロールをまとめて振っても良い。複数の Attack Roll をまとめて振ってクリティカルした場合には、一番最初の攻撃だけが Critical となる。

Combat Arts 用 Action

必要 Lv	AP	名称	効果	必要 Action	備考
1	-2	Omitt Swift	Swift Action を放棄することで 2CP	Swift	--
--	-4	Omit Move	Move Action を放棄することで 4CP	Move	--
--	-8	Omit Standard	Standard Action を放棄することで 8CP	Standard	--
--	0	Charge	Speed の二倍まで対象に向かって直線距離を移動し、その後 Melee Attack を行う。	Fullround	--

--	0	Rapid Shot	Art 中の全ての Attack に -2 することで、Fullattack に加えて、最大の BAB で一回の追加 Ranged Attack を行う	Fullround	--
--	2	Cleave/Barrage	1 体に対して Melee/Ranged Attack を行う。これが命中した場合、隣接し、かつ Reach/Range 内の別の 1 体に対しても同じ修正値で攻撃を行う。	Standard	追加攻撃も同じ Customize を受ける
6	4	Quick Step	追加の 5ft. step (1 回のみ)	-	--
--	0	Spring Attack	対象一人に Melee/Ranged Attack を行う。その前と後に、最低 5ft、合わせて Speed 以下となるように移動する。対象からは移動による AoO を受けない。	Fullround	--
--	-4	Omit Attack	Fullattack 時に Attack Action (Natural Attack を除く) を一回放棄する毎に 4 CP	Fullround	--

--	0	Whirlwind Attack	Melee Weapon の Reach 内の全 員に、最大の BAB で一回ず つ Melee Attack する。	Fullround	Customize につ いて一回の攻撃 として扱う
--	2	Greater Cleave/Barrage	Cleave と同様だ が、攻撃が命中 し、かつ条件に 合う対象が存在 する限り、それ ら全てに対して 1 回ずつ攻撃す る。	Standard	追加攻撃も同じ Customize を受 ける
--	2	HomeShot	Critical Threat を 二倍にして（他 の効果と重複す る）1 回の Melee/Ranged 攻 撃を行う	Fullround	--
--	4	Distracting Attack	1 回の Melee/Ranged Attack を一体に 対して行う。命 中した場合、対 象は自分以外か ら AoO を受け る。	Standard	--

--	0	Chase Attack	1 ラウンドの間、以下の Opportunity Action を得る： トリガ：Art 作成時に以下から選ぶ⇒その敵に Melee/Ranged Attack を行う。 A) 敵に Melee Attack が命中する B) 敵に Ranged Attack が命中する C) 敵が呪文の ST に失敗する	Standard	--
11	4	Tear Through	Speed の二倍まで直線距離を移動し、移動中に近接攻撃のリーチに入った敵に最大の BAB で 1 回の Melee Attack を行う。	Fullround	Customize について一回の攻撃として扱う
--	0	Mobile Spellcasting	Speed 分だけ移動し、その移動の任意の点で Standard Action の呪文を唱えられる	Fullround	--
--	0	Chasing Attack	-5 ペナルティかつ Move アクションで Melee/Ranged Attack を行う。	Move	--

--	0	Bounding Assault	Spring Attack と同様だが、-5 で追加攻撃を行う。攻撃の対象が異なる場合には、その双方から AoO を受けない。	Fullround	--
--	4	Fighter's Gambit	1 ラウンドの間、以下の Opportunity Action を得る：トリガ：敵が Melee Attack をする⇒その敵に Melee Attack を行う。	Standard	--
--	4	Double Attack	任意の 2 体に対して Melee/Ranged Attack を 1 回行う	Standard	Customize について一回の攻撃として扱う
16	8	Cyclone Attck	Speed まで移動し（AoO を受ける）、経路上で Reach に入った全員に 1 回ずつ Melee 攻撃する。	Fullround	Customize について一回の攻撃として扱う
--	0	Rapid Britz	Spring Attack と同様だが、-5 /-10 で追加攻撃を行う。攻撃の対象が異なる場合には、その全てから AoO を受けない。	Fullround	--

--	4	Fast Whirlwind	Melee Weapon の Reach 内の全 員に、最大の BAB で一回ず つ Melee Attack する。	Standard	Customize につ いて一回の攻撃 として扱う
----	---	----------------	--	----------	----------------------------------

■ Combat Arts Customize

- ・ Effect によるボーナス・ペナルティは Art の開始した瞬間に適用され、次の Art 使用者の
ターンが開始するまで持続する。
- ・ Effect でないボーナス・ペナルティは付与された Action にのみ効果がある。ボーナスはス
タックしない
- ・ 同じ Customize を同じアクションに二回以上適用することはできない
- ・ x の取り得る値範囲は Lv に従って以下の通り増える Lv1：± 1, Lv4：± 2, Lv8：± 3,
Lv12：± 4, Lv16：± 5, Lv20：± 6

AP	名称	効果	付与できる Action	備考
x	Careful/Careless Strike	一つの Attack Roll/CMB+x;	Melee/Ranged Attack、Combat Manuver	--
x	Power/Weak Attack	一つの Weapon Damage Roll に +2 x、ただし Melee Light Weapon は +x、Melee Two-handed Weapon は +3x	Melee/Ranged Attack	ダメージにペナル ティをつける場合、 ミニマムダメージ が 0 以下になって しまうようなペナ ルティをつけるこ とは出来ない (1d4 +2dmg なら -2 でき るが、1d4+1 では できない)。
x	Fight Defensively/Recklessly	自分の AC/AR/ST 一つに +x；異なる Stat に対してそれ ぞれ適用可	Effect	種別は Dodge ボー ナス。AC が上下 した場合、CMD も 上下する。ST は Fort/Ref/Will の全 て
x	Focused Skill	Skill 一つに +x、 x>0；異なる Skill に対してそれぞれ 適用可	Effect	--

x	Quick/Slow Move	Speed +5x ft.; これにより移動速度が一になってしまう場合、Art は発動できない	Move	--
-x	Sacrificial Art	5x ダメージを受ける x>0	Effect	--
-2x	Magical Art	xLv の Spell Slot を消費する x>0	Effect	--
6x	Focused Magic	一つの呪文の Attack と SR check に +x	Spell Casting	--
x	Knockback	攻撃が命中した場合、Attack Roll が CMD にも命中していれば、5x ft. push x>0	Melee/Ranged Attack	--
2x	Totter	攻撃が命中した場合、Attack Roll が CMD にも命中していれば、5x ft. slide x>0	Melee/Ranged Attack	--
z	Area Attack	Melee Attack 時、攻撃対象を隣接する z マスまでから選択し、その全てに攻撃する。z の最大値は Large:2、Huge:4、Garngantuan:8、Collosal:16。	Melee Attack	--
-2	Unbalance Art	Art の終了後に Prone になる	Effect	--

-2	Skillful Art	攻撃に際して、対象の 15+CR を目標とした何らかのスキルチェックを行わなければならない（スキルそのものの効果は無い）。失敗すると、攻撃は失敗する。	Melee/Ranged Attack	※特定の Skill と組み合わせた演出を行うための仕組み
-2	Gambit Art	Art の開始時に AoO を引き起こす	Effect	--
-2	Fake Attack	命中してもダメージを与えない	Melee/Ranged Attack	--