

バハンガ

設定など

Core 外で使用するかもしれないもの

特技

Defiant Luck [ARG]

セーブで 1 を振った時とクリティカル食らった時に振りなおしができる。1 日 1 回。
セッション中に使う機会がない事も多いので強くはない気がする。

Inexplicable Luck [ARG]

任意の d20 ロール前にフリーアクションで結果に +8 できる。ロール後でも +4 できる。1 日 1 回。

これは強い、と思ったが Heroic Effort は遭遇毎なので、やっぱりあんまり強くないかもと思ってしまった。

いや、実際はかなり強いと思うので、使えるロールを制限するべきかも。術者レベルチェックとかに使うと事故りそうな気がする.....

Rime Spell [UM]

[Cold] description を持つ呪文のみ修正可能な Metamagic Feat。

効果は修正された呪文によって Cold damage を受けたクリーチャーを Entangle 状態にするというもの。持続時間は Spell Level らしい。Cone of Cold だと 5 round って事ね。

説明を読む限り、No ST っぽい。Entangl から抜ける DC も記述がないし、抜けれないって事？ぶっちゃけ強すぎない？

しかも、レベル上昇はたったの 1Lv。考えた奴はもう少しバランスというものを考えたほうが良い。

Spell Perfection [APG]

1 つ呪文を選んで、呪文上昇なしかつ任意に呪文修正ができるようになる。

Quicken Spell のレベル上昇を無視できるのは高 Lv キャスターにはありがたいが、Bonus Metamagic Feat がない Cleric には意外と前提条件がきつい。

予定としては Cure Light Wounds, Mass を Perfection して、Standard では Chain Lightning とか使おうと思っているのだが.....Domain Spell なので弾数がなあ。Scroll だと弱いし...やはり Craft Staff か？

呪文

割とイメージ重視で選んでみた。雷とか水とか。あと、今回のレギュレーションで輝きそうな呪

文も。

1st

Air Bubble [UC] Conjunction

頭の回りに空気の泡を作って、水中呼吸できるようになる。1min./CL。
ビジュアル的に素晴らしい。

Ant Haul [APG] Transmutation

運搬可能な重量が3倍になる。これで大量のお宝が出て悲しい思いをしなくてすむぜ。

2nd

Ant Haul, Commnal [UC] Transmutation

これでもっと大量のお宝が出て安心だ。

Instant Armor [APG] Conjunction(creation)

一時的に魔法で作った力場の鎧に換装できる。

今回のルール的にはARの種別を変更できる？と思いきや、中装鎧はチェーンメールだけで、後は重装鎧しか作れなかったりするんで、意外と汎用性がない。

とは言え、軽装鎧でもACがGOMIだと感じた時に重装鎧に換装できるのは便利な気がする。
あれ？でもこれ、自動的に作成した鎧に習熟するって書いてないな。クレリックは重装鎧だとペナルティ食らうじゃん。ガーン。

Surmount Affliction [UM] Abjuration

1r/CLと短いけど、いくつかの状態異常をサプレスする。BlindやConfuseもサプレスするので意外と有用な気がする。高Lvになってから余りのスロットで使うのが良いかも。

術者専用なのでポーションにできない。

3rd

4th

Blessing of Fervor [APG] Transmutation

毎ラウンド、複数の効果の中から選択して利益を得られる強化呪文。選択できる利益の中に命中に+2無名ボーナスがあるのが強い気がする。

Ride the Waves [UM] Transmutation(water)

水中移動速度を与えるが、水中呼吸能力は与えない、残念な呪文。
ほら、俺って Water Domain 持ちクレリックだからさ.....イメージ的にさ。

Spiritual Ally [APG] Evocation(force)

力場でできた戦士を作り出し、毎ラウンド攻撃させる。Spiritual Weapon の強化版みたいな感じ。
Full Attack や AoO もできるところが高級。

ぶっちゃけ命中もダメージもしょっぱいので普通は使えないのだが、魔法の力場ダメージなので
DRは無視すると明記されているので、今回のレギュレーションだと重装鎧対策に結構いい気がする。

5th

Fickle Winds [UM] Transmutation(air)

個人用可動式 Wind Wall を複数目標に発生させる防御呪文。弓やガスに対してほぼ無敵になれる。
しかも自分の攻撃は全く阻害しないらしい。まあ、5Lv 呪文だしな。

ところで、銃って Wind Wall に対してどうなるの？その他の遠隔武器扱いで 30% miss かな？

6th

Cold Ice Strike [UM] Evocation(cold)

長さが 30' しかない Cold 版 Lightning Bolt。

あれ？そのスペックで 6Lv って弱くね？と思ったら casting time が swift action だったでござる...
マジで？

7th

Jolting Portent [UC] Evocation(electricity)

対象は攻撃したり、呪文唱えたりする度に電撃ダメージを受けるようになる。頑健無効だが、次のラウンドは別にセーブしなければいけないようだ。Wiz 系が食らうと結構きついかも。

ところで、この呪文を Discharge する事で、クリティカルを無効化した上に相手を daze にできるんだけど、記述を読む限りノーセーブに見える。マジで？

8th

Stormbolts [APG] Evocation(electricity)

術者中心に電撃を撒き散らし、大ダメージの上、セーブ落とすと Stun というクソ呪文。

しかもご丁寧に任意のクリーチャーを対象から外せるって書いてあるから誤射もしないよ。ひどいね！

その他