

どーせ誰も見ていなかったと思うので、Wiki ごと飛んだのを期に、age ないで DM がヒドいと思った Feat などをメモしておく場所にしようかな。

と思ったら早々にバレたので、あまりヒドい事は書かないようにします。

ここを参考にして適当に敵を改造しようと思います。

もし PL がここを見た場合には、DM の嘆きを見て、自らの悪行を悔い改めやがれ !!

第 7 回

Divine Spell Power (Pasta)

取り方 : Feat

CL がだいたい 2-4 上がる。NPC には Rebuke Undead の使い道が無いので、損することはほぼ無し。わらわらいる Cleric にぜひ。

Divine Spell Power は処理が重いので、Divine Metamagic の方が良いと思う。それなら Tactics に 1 ラウンド目に Divine Metamagic:Maximize で Flame Strike 撃つって書いとけば終わりだから。DM が楽。

Divine Metamagic (Pasta)

取り方 : Feat. 適用したい Metamagic Feat

事実上の Sudden Metamagic。Chain や Quicken がたいへんお買い得に。

大きい人の Spiked Chain & Combat Reflex (Barl)

取り方 : Feat2 個

大変痛い。Huge なら Barl の Reach に勝てるな。

Flenzied Berserker (Barl)

取り方 : PowerAttack , Cleave, 他 Feat2 つ

これもまた大変痛い。NPC に持たせる分には何の問題も無し。ただしデータを 1 から構築しなきゃいけないさそうなのでめんどい。

敵に取らせるより、戦闘以外で Barl にダメージを入れる方法を考えましょう。トラップとか、落石とか。すると、勝手に Flenzy して仲間を殺してくれます。でも、ザックがない時にしてね。

Elusive Target (Eclipse9)

取り方 : Feat.Dodge(DEX13), Mobility, BAB+6

Dodge している相手の Power Attack を無効化。Barl 対策にぜひ。Alertness とかのゴミのような Feat を置き換えれば簡単に取れそう。

Blade Magic (玉蘭)

取り方 : Martial Adept Class、あるいは Feat。

やっぱり必殺技はずるいよね。せっかく本を持ってるし、下層のクラス持ちは適当に作り替えようかな。Racial HD が高い敵にちょっと取らせるのもアリ。

敵が使うのはありだと思んですが、ホワイトレイヴン・タクティクスとか、Mob がダメージ増幅系使って倍ダメージとかは勘弁して下さい。玉蘭もせいぜい Pounce が出るようになるだけなんで。

Warmage (Zack)

取り方 : Class

これ単体ではそんなにヒドいわけではないけど、敵の Sor (下手したら Wiz も) はこれにした方が強いし楽な気がする。要 CArc だけど、確か部室にあった。

多分、思ってるほど強くないよ。Warmage's Edge で増えるダメージはせいぜい 5,6 点だし、たぶん誤差。その代償として全ての自己強化、移動系呪文とほとんどの行動阻害系呪文 (特に Dispel) を失う訳だから。その遭遇のことだけ考えればいいのなら、呪文を厳選した Sorcerer のがずっと強いと思うよ。by 使用者

~ 第 11 回

Alter Self (Barl)

堅いことはいいことだ。Wizard 系の Buf テンプレにいれよう。Monster は最初から Natural Armor が高い事も多いので、Humanoid Wizard でないとあまり意味無し。...ん、よく見たら Undead Wizard が使うならインコに変身したりできそうな...

非実体には変身できない。って書いてあったはず。
と思ったら書いてなかった。

でもポリモーフの下位呪文なのにインコになれちゃうのはどうよ、って思ってもっとよく読んだら変身しても副種別は変わらないそうです。

よって、マミーウィザードがオルターセルフすると、なんと実体のあるレイスになれる！
魔法的な飛行能力も貰えないそうなので飛べません。レイスって足あるのかな。

Su その他は一切降ってこないの、得られるのは外皮、肉体武器、飛行、穴掘りなど。

パロウスピードを持ったクリーチャーに変身するのは面白いかも。

Ready 壁 (みんな)

大技はこれで防ぐと気分爽快!敵の 9LV 以上の Clr or Wiz がそんなことやってていいのか? という疑問もあるが。

Mass Fire Shield (Zack)

準備無しだと大変痛い。対の属性への Vulnerability を得るのが難点。

昔 (AD&D2.0) はそうだったんだけどねー。今 (3.5e) は別にデメリットないのよ、これが。

ちなみに Reach Weapon ならダメージ受けないよ。Natural Weapon は Reach あっても駄目だけど。

Darvish Dance (Raven)

強いけど、さすがに敵にこれを取らせるのはめんどいなあ。。

->Mirror of Opposition で出すとお手軽でいいね。

あと、もう Random Encounter で Ghoul 18 匹とか出てきてもつまらないので、次回からは d20 Monster を混ぜたオリジナルチャートにしようっと。

第 12 回

オリジナルルール : Defiler

Defiler は周りの生き物や土地自体からエネルギーを吸い取って Spell を唱える Arcane Caster です。Defiler が Spell を唱えると、周囲はペンペン草 1 本生えない土地になります。

Defiler が Spell を唱えた場合、CL*10ft 以内の生きている Creature は、エネルギーを吸われる苦痛のために 1Round の間 Initiative, Attack Roll, Caster Level, Skill Check に -(唱えた Spell Level) の Defiling Penalty を受けます。

オリジナルなので Athas のアレとは別物です。いや、こうでもしないとかわいそうな子が...

第 16 回

Earthquake (Pasta)

ノーセーブで 1Round 動けないっておかしくない? Destruction Domain 8th Spell だから、覚えとけよ!!

Monk's Belt (Pasta, Modern)

Monk の唯一の特権、AC に WIS を足す能力がたったの 13000GP で! わざわざ Monk の Level を上げるヤツはほんとバカだよねー。まあ汚さとしては Animated Shield クラスか。すぐにかっぱがれたので実害は無くすんだ。