

魔術師の家に生まれたザックは、大学で魔法の勉強をしていたが、何かの拍子で信仰に目覚めてしまった。

ザックは神の正義を示すためにアンダーダークの邪悪な種族との戦いに志願するが、戦いの中で仲間とはぐれ、運悪くエセリアル界につながるポータルに迷い込んでしまった。

帰る手段もなく死を待つばかりだったザックの目の前に、何か強力なアウトサイダーが出現。なんでもフェイルーンとは違う世界のラッパンという地で邪悪な企みをめぐらすデーモンプリンス・オルクスを倒す正義の戦士を探しているらしい。

行けば二度と帰っては来れないと言われるも、これはトームの化身に違いないと根拠なく信じ込んだザックは二つ返事で引き受ける。

じゃあ、気が変わらないうちにアウトサイダーが言うと、ザックは気を失い、気がつくところかの村の外れに倒れていた。適当に歩き回って目についた農夫に話しかけると、まるで言葉が通じない。こりゃー、本当に別世界に来ちゃったんだなーとか思いつつ、とりあえずラッパンを目指すザック。

その後、言葉の壁や生活習慣の違いなどでさんざん苦勞しつつ、どうにか言葉も覚えてラッパンにたどりつく頃には3年も経っていたとさ。

3年間の苦勞はすべてオルクスへの憎しみに変換され、オルクスを倒すことしか頭にない。都合の悪いことは「まあ、フェイルーンとオアースでは色々と事情が違うからなあ」と言って目を背けることも覚え、見悪必殺の心構えで今日も攻撃呪文をぶっ放しているのだ。

その後

見事に Orcus を倒した Zack だったが、結局フェイルーンに帰る方法は見つからなかった。しかし、本人はあまり気にしていないようだ。なぜならば、このオアースにはまだまだ倒すべき悪がいるからだ。この世界から悪を根絶するまで Zack の戦いは終わらないのだ。

プレイヤー感想

ゲスト参加という事であまり難しいこと考えたくなくて作ったキャラです。まあ、秘術系ダメージディーラーとしてそこそこ活躍できたんじゃないでしょうか。いなくても困らないけど、いればそれなりに役に立つぐらい。

やってる本人は結構楽しかったです。何しろ頭使わないでいいし。

残念だったのは、最終的に SR が抜けずにオーブ頼りになってしまったことかな。Empower Orbの方が Polar Ray より効率良いのは泣けた。

あと、あんまり Purify Spell で仲間を巻き込めなかったのが残念だった。

Class Feature

Warmage (Complete Arcane)

■ Warmage's Edge

呪文によるダメージに Int ボーナスがのる。ウォーメージの基本にして奥義。HPダメージと明記してあるので、能力値ダメージ+4とか恐ろしいことは起きない。

■ Armored Mage

Light Armor や Light Shield をつけてても Arcane Spell Failure を無視できる。要するに Mage Armor の代わり？レベルが上がったので Medium Armor までいけるようになったが、筋力の方が足りな

い。

Holy Scourge (Complete Mage)

■ Dedicated Spellcaster

Good Spell を唱えるときは Caster Level が 1 上がる。その代わり Evil Spell が唱えられないが、最初っから唱えないって。

■ Righteous Evocation

Evil な相手に限り、Evocation Spell のダメージに SLx2 の優しさダメージを足せる。Augument Healing の逆みたいな感じ。

■ Arcane Smite

Touch Spell か Ranged Touch Spell にだけ使える Smite Evil。地味に Good Description もつくので、Dedicated Spellcaster で CL が 1 上がる。

■ Devoted Spellcaster

Evil Creature の SR を抜く時に Holy Scourge のレベルを足せる。地味だけど強い。

Feat

Not PHB

■ Education (Player's Guide to Faerun)

全ての Knowledge がクラススキルになる。あと、選択した Knowledge2 つに +2 ボーナス。Wizard には欠片もいらない Feat だが、可哀想な Sorcerer や Warmage は前提条件のために取らなければならない (こともある)

ぶっちゃけ 1Lv で Arcane Disciple 取るためだけに取った。

■ Arcane Disciple (Complete Devine)

選択したドメインの Spell をスペルリストに加える。ウォーメージはスペルリストの呪文をどれでも発動できるのでお得。数少ないマンチ成分。

実際には 10+SL の Wisdom が必要だったり、各レベル 1 日 1 回しか発動できなかったりと制限が多く、案外弱いことに後から気付いた。

でも Wand 使えるだけでも十分強いよね。

Zack は Healing と Good を習得している。Protection も取ろうかなあ……

■ Extra Edge (Complete Arcane)

Warmage's Edge の効果を増やす。1+1/4 warmage level。地味。

■ Transdimensional Spell (Complete Devine)

インコの Miss Chance を無効化する Metamagic。スロット上昇は 1。

本来は Fireball で霊体どもを焼き払うために取ったのだが、最近の連中は壁から出てこない (か Fly by Attack で戻っていく) ので、役に立たない。

くそ、今度、壁にそって Transdimensional Wall of Fire 立てといてやる。

■ Purify Spell (Book of Exalted Deeds)

Good な人は No Damage、Neutral な人は Half Damage にする Alignment 差別主義的 Metamagic。ス

ロット上昇は1。

「この呪文でダメージ受ける奴は死んで良し」と言い放つためだけに取った。

実は Evil Outsider に対してはダメージダイスが1段階大きくなったり、Good Description がつくので Dedicated Spellcaster で CL が上がったりと、地味にダメージが増えることに最近気がついた。

■ Rapid Metamagic (Complete Mage)

任意発動型の術者がメタマジック使う時に詠唱時間が伸びないようになる。ぶっちゃけ Quicken Spell 用。と思いきや、意外と便利だった。Empower を多用するスタイルだったからねー。

ちなみに Path Finder RPG ではこんなもの取らなくても Quicken だけは使える。

■ Sudden Enlarge (Complete Arcane)

ウォーメージのボーナスフィート。1日1回射程が2倍。ロット上昇なし。まあ、おまけ。たまにオーブ投げるとき使ってた。

■ Split Ray (Complete Arcane)

ウォーメージのボーナスフィート、Sudden Widen が禁止フィートだったため、代わりにもらったフィート。光線呪文が2倍飛ぶ。これと Empower を Orb に組み合わせると、約90ダメージが2本飛ぶ。8Lv。Polar Ray の立場がない。

PHB

■ Empower Spell

今更説明は不要だよね？ロット上昇2。

ウォーメージ7Lvで降ってくる Sudden Empower が遺失なので、代わりに貰った。

Warmage's Edge とかのダメージボーナスも1.5倍になるのか疑問が残るが、クリティカル処理とか見るに3.5eでは固定値は足してから倍率かけるのがデフォと解釈。

■ Quicken Spell

なんだかんだいてあるとないとでは大違い。3.5版ルールだとソーサラー系が使いこなすには Feat2 個必要だけど、任意に Quicken できるのはそれだけの価値があると感じた。

Spell

※基本的に Spell Compendium の記述を優先しています。

Not PHB

■ 0Lv

非 PHB 呪文はありません

■ 1Lv

- ・ Accuracy(CAr)

Ranged Weapon の Range を2倍にする。純粹 Arcane Caster の Zack には何の意味もない。

- ・ Fist of Stone(SpC)

Strength に +6enhance ボーナス。やっぱり Zack には役に立たない。

- ・ Hale of Stone(SpC)

STなし、SRなしの範囲攻撃というひどい呪文。キャスティングに1ラウンドかかるのでまあ良いかな。ダメージも所詮 5d4 がマックスなので、もはや誤差。

- ・ Orb of Acid/Electricity/Cold/Sound/Fire, Lesser(SpC)

STなし、SRなしの上、ダメージ量が1レベル呪文としては信じがたいほど大きいことで有名。よく禁止される。全ての Ray Shooter がこぞって習得したが、10Lv にもなって Ranged Touch+4 しかない Zack には無用の長物。Conjuration だから、Holy Scarge の能力でダメージ増えないし。むしろ敵に使われないために禁止してもらった方が良いかも。

■ 2Lv

- ・ Fire Burst(SpC)

自分中心という使いづらい範囲の代わりにダメージが同レベルの呪文に比べて高い。と言っても所詮 5d8 が最大なので、今更ねえ。

- ・ Ice Knife(SpC)

Dex ダメージが出る Ranged Not Touch 呪文。Touch でも当たらないのに当たるわけがない。一応、+2/2CL というよく分からないアタックボーナスがつく。素直に +1/CL にすればいいのに……。ちなみに Dex ダメージは Fort. Nagate なので本当にカス呪文。Magic Missile の方がマシ。

- ・ Whirling Blade(SpC)

60' のライン上の敵を、一発ずつぶん殴れる呪文。だから、純粋 Caster には無意味だって。でも、Barl が覚えて Great Axe とか投げられる嫌な事が起こるかもしれないので、禁止しておいた方が無難かも。

- ・ Luminous Swarm(CM)

Warmage の習得呪文強化で追加した呪文。SR なしで Miss Chance 20% がつく嫌らしい呪文。でも今更ねえ。腕がいっぱいある Rogue とかにかけると嫌がられることうけあい。

■ 3Lv

- ・ Ring of Blades(SpC)

隣接するマス全てに自動的に命中する武器の輪を作りだす。狭い ダンジョン 内で使うととっても迷惑。同レベルに Fire Shield があるので使う機会は少ないと思われるが、SR がないのがちょっとだけ良い。

■ 4Lv

- ・ Blast of Flame(SpC)

Cone に攻撃する。Creation なので SR が効かないが、ST はできる。Conjuration なので、Holy Scarge 能力が使えない。まあ、どうでも良い呪文の一つ。

- ・ Orb of Acid/Cold/Electricity/Fire/Force/Sound(SpC)

ST なし、SR なしダメージの上に、状態異常まで付いてくる (こっちは ST 可) ひどい呪文。でも 4 レベルで単体呪文であることを考えると、別に普通だと思う。

Warmage だと相手に合わせて選べるので便利だが、Attack ロールが必要な時点で Zack には……

■ 5Lv

- ・ Arc of Lightning(SpC)

これも Creation なので SR が効かないと言い張る厨呪文の一つ。まあ、ST はあるので良心的な方。Genov も覚えてるし、まあ問題ないよね。

- ・ Fire Burst, Greater(SpC)

ダメージダイスが 10 面という強力な呪文。が、要は自分中心 Fire Ball なので狭いダンジョン内では味方を巻き込むことうけあい。その意味で使いにくく、呪文自体はそれほどバランス悪くないと思う。

むしろ、某リプレイのように Spell Warped Sniper の能力で光線化したり、Sculpt Spell でコーンにしたりすることに問題が。禁止するならそっちの方だろう。

- ・ Fire Shield, Mass(SpC)

Zack の呪文の中で、唯一禁止される可能性があるとしたらこの呪文。でも、ここまで読んでわかったと思うけど、Warmage の呪文リストは本当に碌な呪文がないので、これぐらい許してほしい。

効果は簡単。全員 Fire Shield がかかる。Zack が使うとバックファイアが 1d6+26(相手が Evil の場合限定) とか訳わかんない数字になるので、ER があっても油断できない。Fire と Cold 選べるしね。

ところで Fire Shield かかってる奴に Cure したらやっぱりダメージ受けるのだろうか。

- ・ Prismatic Ray(SpC)

読んで字の如く、Prismatic で七色なアレを光線にしちゃった呪文。カッコいいけど、これもアタックロールが……

■ 6 ～ 9Lv

非 PHB 呪文はありません