

オテギヌ成長予定表

Lv. 18 能力値UP 特技追加	任意の2つの能力値を+1（筋力と敏捷力で確定） 任意の特技1つGET
Lv. 19 特徴追加	機会攻撃からのダメージに対する抵抗GET
Lv. 20 一日毎パワー 特技追加	シフトしながら最大3体までの敵を順番に攻撃するケンセイ専用パワー 任意の特技1つGET

Lv. 21以降からは神話級に突入。伝説の道のように新たな神話の運命を選ばなければならない。選んだ神話の運命とは関係無しに得られるレベルUP効果は以下の通り。また強力な神話級の特技も新たに特技の選択肢に加わるが、既存の修得済み特技と入れ替えれば、Lv. 21の時点で神話級の特技を最大2つまで、Lv. 22の時点で最大4つまで理論上修得可能。つまり、18、20の時点で修得する特技は将来入れ替える前提でテキトーに選んでもOKって事に。ちなみにシナリオ完結時の予定レベルは22か23くらい。24には恐らくならない。

Lv. 21 能力値UP 特徴追加（神話） 特技追加 特技入れ替え？	全ての能力値を+1（筋力と敏捷力だけでなく全て） 選んだ神話の特徴によって内容が変わるが、大抵は能力値UP 任意の特技1つGET（ここから選択肢が増加） 既存の特技1つを入れ替え可能（2つ目の神話級特技を修得可能）
Lv. 22 汎用パワー 特技追加 特技入れ替え？	スレイヤー専用パワーを強制的に獲らされるが、大した効果では無い 任意の特技1つGET 既存の特技1つを入れ替え可能（4つ目の神話級特技を一応修得可能）
Lv. 23 特徴追加	減速状態にならなくなる
Lv. 24 能力値UP 特徴追加（神話） 特徴追加 特技追加	任意の2つの能力値を+1（筋力と敏捷力で確定） 選んだ神話の特徴によって内容が変わる 共通で重装鎧による移動速度へのペナルティを無視 任意の特技1つGET

オテギヌ神話の運命有力候補

オテギヌに有効な効果が限られるので、伝説の道ほど真剣に悩む必要は全く無い。万が一Lv. 24になってしまった場合、どちらの方が好みかって程度の問題なので気楽に選んでOK。こんな事よりも、特技の選択の方が遥かに重要で困難な選択である。

①デスティンド・サイオン（HoFK 205）

Lv. 21 追加特徴	任意の2つの能力値を+2（筋力と敏捷力で確定）
Lv. 24 追加特徴	攻撃ロール+1、セーブ+2
Lv. 26 一日毎汎用パワー	ターン開始時にHPO以下だったら自動的に回復力を消費せずにHP回復
Lv. 30 一日毎汎用パワー	攻撃をミスった時に無理矢理ヒットに変更

攻守のバランスが非常に良い。

②インドミタブル・チャンピオン（HoFL 195）

Lv. 21 追加特徴	任意の2つの能力値を+2（筋力と敏捷力で確定）
Lv. 24 追加特徴	HP20増加、頑健、反応、意志+1
Lv. 26 一日毎汎用パワー	HPO以下になったら自動的に回復力を消費せずにHP回復
Lv. 30 一日毎汎用パワー	敵の攻撃がヒットした時に無理矢理出目1に変更

防衛的な効果が非常に多い。

③ハービンジャー・オヴ・ドゥーム（PHB2 171）

Lv. 21 追加特徴	攻撃ロール時毎回、出目1だったら1回だけ再ロール オテギヌへの攻撃時、ロールが出目1でオテギヌのターン終了まで敵が朦朧
Lv. 24 追加特徴	毎遭遇1回、10マス以内のクリーチャーのHPが0以下になった時、 1回だけセーブが回復力消費が可能
Lv. 26 一日毎汎用パワー	マイナーアクションで遭遇終了まで3マス以内にいる敵は常に 味方に対して戦術的優位、瞬間移動不可、攻撃ミスる度に5ダメージ
Lv. 30 追加特徴	攻撃を全てミスる度に一時的HP15

面白いが複雑でややこしい

御手杵用特技候補

レベルUP時に入れ替え可能なので、仮に選択に失敗しても後から修正は充分可能なので、試しに取ってみる程度の軽いノリで選んでもらって無問題。 とりあえず実験すべし。

ダメージ重視特技	効果 及び 評価
武器熟練 HoFL 255	とりあえず現在の武器での ダメージ全てに+2 特技ボーナス。 Lv. 21以降は+3に増加。 シンプル故に、使い勝手だけは大変良い。
MC・バーサーカー 妖精 128	重傷時一日毎 マイナーでその遭遇中ずっと、近接基礎ダメージ +2d8! Lv. 21以降は+3d8に増加。 ついでに技能1つ追加については後述。
強打 PHB 197	近接攻撃ロール前、 命中に-2 を喰らう事を選ぶとヒット時 ダメージ+6! Lv. 21以降は+9に増加。 ON/OFF切り替えの宣言が手間…。
不意の突撃 武勇 137	戦術的優位取れた状態での 突撃 ヒットで毎回 1W の追加ダメージ! 出目1振り直し付き2d6が増えるので、ダメージはとまかくチャンスが…。
安定性重視特技	効果 及び 評価
鎧開眼スケイル PHB 202	AC+1 、鎧が重くて5に下がっていた 移動速度が6 に戻る。 5歩と6歩では相当違う。 移動困難に対して強くなる。 匍匐前進とも相性良し。
匍匐前進 PHBⅢ 184	伏せ中でもシフト 可能! アイアーでもバランシング・ステップでも何でも。 味方からシフト貰える機会は想像以上に多いので、伏せの頻度が高いなら…?
エンター・ザ・クルーシブル ダンジョン 71	一日毎 マイナーでその遭遇中ずっと、弱体化無効化&全ダメージの 抵抗10! 特技1つ分の効果としては意外と大きいかも?
冷気への適応 HoFL 253	冷気ダメージに対する抵抗10。 これで火かつ冷気ダメージも防げるので意外と効果は大きいかも?

マルチクラス・バーサーカーのオマケで貰える技能の有力候補は軽業と知覚の2つ。

軽業	高所からの落下ダメージ軽減&運が良ければ着地に成功! つかみからの脱出は運動でも軽業でも可能だが、縄抜けは軽業のみ! 皮算用だが、レベル21以降の強力な特技に軽業必須のモノが存在する。
知覚	隠れている敵&トラップの発見! 落とし穴対策や盗賊技能のサポートに有効。 オテギヌは範囲攻撃が無いので、敵の存在に気が付けると攻撃不可能…。 不意打ち対策。 そもそも機会は少ないが…。

仮にどちらを取っても別に問題は無いが、Lv.21以降の特技の選択肢に影響があるのも事実。

御手杵用神話級特技候補

Lv.21以降は以下の強力な特技からも選べる。

だからと言って当然、今後も前述の特技の中から選んで当然OK。

神話級特技候補	効果 及び 評価
無視界戦闘 PHB 208	隣接時には視認困難(当然不可視含む)の効果は無視。機会攻撃可能! 要するに 盲目対策 だが、不可視の敵への突撃だけは無理…。
高速シフト PHBⅢ 192	ありとあらゆるシフトは常に距離が1マス増える。 チョロQがしやすくなる だけでなく、その後の1マスシフトも2マスに増える。
恐るべき斧 PHB 202	ゴージでクリティカル時、出目1振り直し付きの6d6追加ダメージ! 出目19クリティカル前提ならば、かなり凶悪。 とどめの一撃でも当然有効。
槍体得 PHB 208	現在使用中の武器タイプならば、どれでも出目19でもクリティカル! とりあえず現在までは、出目19の方が20よりも多いので有効。
懲罰の斧 武勇Ⅱ 141	ゴージでクリティカル時、全ての追加ダイスの出目1、2を3とみなす。 上記2つの特技修得前提ならば、かなり凶悪?
勝利を呼ぶ攻撃 PHB 207	近接でクリティカル時、以降遭遇中、喰らった敵は命中、防御に-2! 出目19クリティカル前提ならば、かなり凶悪。
刃の嵐 武勇Ⅱ 144	自分のターンに近接攻撃をヒットさせたら次のターンまでの間、 隣接してターンを開始した敵は全て(雑魚含む)、判断修正値分確定ダメージ!
武勇による快復 武勇 149	ターン開始時に、幻惑、減速、不動、弱体化、朦朧セーブが可能! 無双の意志と違ってセーブ終了効果のみ対象。
側面機動 PHB 207	角張った壁を斜め移動可能、敵の通り抜けも可能だが、機会攻撃は喰らう。 軽業技能修得必須! 機動力が凄まじくUP!
自由な歩み PHB 207	移動時、常に移動困難無視。 軽業技能修得必須! 機動力が凄まじくUP!