

## オテギヌ向き伝説の道候補

伝説の道の特徴	ケンセイ(PHB)		ドレッド・リーパー(武勇)	
Lv. 11 能力値UP	共通で全ての能力値が+1			
Lv. 11 アクションポイント	評価 星3つ	攻撃、技能、能力値判定の出目を確認後、 APを使って再ロール可能	評価 星2つ	APを使って攻撃後、オテギヌに隣接中の敵全て 確定筋力修正値ダメージ(雑魚含む)
	アイアーや技能遭遇でも可能なのは偉い。		アイアーの脆弱性とも相性絶妙。	
Lv. 11 追加特徴	評価 星3つ	ゴージで攻撃する限り、常に命中+1 他の武器への浮気も一応可能	評価 星皆無	オテギヌがマーク中(無理)の敵への機会攻撃時、 その敵が運良く重傷になったら伏せさせるだけ
Lv. 11 遭遇毎パワー	評価 星0.5	命中が更に+2されるけど対ACの残念な攻撃 ダメージも2Wだけで普通過ぎ	評価 星2つ	間合い+1の対AC攻撃で2Wダメージ ヒット時に一応、即応で近接基礎攻撃可能
	反応がACよりも高い敵に対して突撃不可能な時のみ有効？		ゴージの間合いUPは凄いが、オマケの即応は所詮オマケ。	
Lv. 12 汎用パワー	評価 星1つ	一日毎の即応対応、ダメージがトリガー その時点のオテギヌのレベル分だけダメージ軽減	評価 星2つ	遭遇毎のマイナー近接爆発2 範囲内敵全てをオテギヌが遭遇終了までマーク
	何らかの理由で敵を攻撃する必要がないならば、有効？		敵に隣接せずマークした後、突撃で逃げる事が一応可能。	
Lv. 13 遭遇毎パワー	共通でパワー・ストライク追加 (3つ目)			
Lv. 14 能力値UP	共通で2つの能力値が+1 (筋力と敏捷力で確定)			
Lv. 15 ダメージUP	共通で武器ダメージへのボーナスが3増加			
Lv. 16 追加特徴	評価 星3つ	ゴージで攻撃する限り、常にダメージ+4 しかし今後、他の武器への浮気が一切不可能	評価 星5つ	近基ヒット後は毎回、モンクのフラリーみたいに 隣接中の敵1体に確定筋力修正値ダメージ
	ダメージUPの代償にトライデント・オヴ・スピードの引退確定		アイアーとの相性絶大。雑魚掃除にも使えて万能。	
Lv. 16 汎用パワー	共通で任意の汎用パワーを獲得			
Lv. 17 ダメージUP	共通でパワー・ストライクの追加ダメージが2WにUP			
Lv. 17 構え追加	共通でもう1つ構えを追加 (構えを合計4つ持てる)			
Lv. 18 能力値UP	共通で2つの能力値が+1 (筋力と敏捷力で確定)			
Lv. 19 追加特徴	共通で機会攻撃からのダメージに対する抵抗をGET			
Lv. 20 一日毎パワー	評価 星2つ	シフトしながら最大3体までの敵を順番に攻撃 ヒット時は伏せ&不動だが、集中攻撃に使いにくい	評価 星3つ	近爆1のミス半減付3W&継続10ダメ 待望の範囲攻撃で大群対策まで可能に
感想	武器攻撃の命中とダメージが単純に上がるだけでも強力…。各効果のバランスが良く、Lv. 15までは圧倒的に使い易い。パワーUPの代償は比較的軽いので大した問題ではないが、やはりLv. 16以降の要素はドレッド・リーパーに劣る。		最終的には超凄いが、ケンセイと比べてバランスが悪い。Lv. 11の特徴さえもうちょっとマシだったら良かったが。しかし、Lv. 16の特徴だけは史上最強！アイアーとの相性良さだけでも全ての評価を覆すスペック。	

目下一番、楽なのはケンセイと思われるが、16レベルの段階で圧倒的に最強なのは疑いの余地無くドレッド・リーパー！

アイアーで殴らせてもらって脆弱性を敵に付けた直後、即座に脆弱性付き確定ダメージが飛ぶので凶悪過ぎる…。

またモンクのフラリーと似てはいるが全く違って、1ラウンド中に何度でも、なおかつ自分のターンで無くても簡単に発動するので本当に使い勝手が良い。一方でケンセイのAPはアイアーで殴らせてもらった時でも再ロール可能なので、こちらも使い勝手は良いのだが。

目先しばらくケンセイを楽しんでから、16レベルになるタイミングでドレッド・リーパーにリビルドするか否かを検討といったところか…。

## 御手杵用特技候補

今後、Lv.14からLv.20までの間に新たに取得可能な特技は4つ。  
 ダメージを重視するか、立ち回りの安定性を重視するかは、かなり一長一短…。  
 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。  
 あまり深刻に考えずに**取りたいモノを5つ、順位を付けて**選ばれたし。

ダメージ重視特技	効果 及び 評価
MC・バーサーカー 妖精 128	<b>重傷時一日毎</b> マイナーでその遭遇中ずっと、近接基礎ダメージ <b>+2d8!</b> ついでに技能1つGET! 軽業と知覚、どちらを取るべきかは後述。
<b>断頭の一撃</b> PHBⅢ 182	伏せ中の目標にゴージがヒット時(遠隔含む)、毎回 <b>ダメージ+5!</b> 伏せ中イコール手負いと言えるので、追い込み用と割り切れれば凶悪。
<b>強打</b> PHB 197	近接攻撃ロール前、 <b>命中に-2</b> を喰らう事を選ぶとヒット時 <b>ダメージ+6!</b> 条件は緩い部類なので使い易いが、ON/OFF切り替えの宣言が手間…。
<b>武器熟練</b> HoFL 255	とりあえず現在の武器での <b>ダメージ全てに+2</b> 特技ボーナス。 特殊な条件が全く無いのでシンプル故に、使い勝手だけは大変良い。
<b>不意の突撃</b> 武勇 137	戦術的優位取れた状態での <b>突撃</b> ヒットで毎回 <b>1W</b> の追加ダメージ! 出目1振り直し付き2d6が増えるので、ダメージはかなりのモノでも機会が…。

安定性重視特技	効果 及び 評価
<b>セーブ強化</b> HoFL 253	セーブに+2の特技ボーナス。既に+1あるので、 <b>常時+3!</b> 汎用パワー中は出目2以上で成功となるのは驚異的…。
<b>匍匐前進</b> PHBⅢ 184	<b>伏せ中でもシフト</b> 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…。
<b>鎧開眼スケイル</b> PHB 202	<b>AC+1</b> 、鎧が重くて5に下がっていた <b>移動速度が6</b> 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。匍匐前進とも相性よし。
<b>無視界戦闘の戦士</b> HoFK 275	近接攻撃時に視認困難(当然不可視含む)に対するペナルティを無視。 要するに盲目対策だが、不可視の敵への突撃や機会攻撃は当然無理…。
エンター・ザ・クルーシブル ダンジョン 71	<b>一日毎</b> 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 <b>抵抗10!</b> 汎用パワーの枠でも修得可能なので、別に無理してまで特技で取る必要も…。
<b>冷氣への適応</b> HoFL 253	冷氣ダメージに対する抵抗10。目先だけは効果が期待できる。 仮に修得しても将来的に入れ替え必至だが、それまでは意味がありそう?

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ないと攻撃不可能…。 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。

一応、ダメージと安定性の一石二鳥を狙える特技とは言えるかもしれない…。

## 御手杵用Lv.16汎用パワー候補 (選ぶのは1つだけ)

汎用パワー	効果 及び 評価
エンター・ザ・クルーシブル ダンジョン 71	<b>一日毎</b> 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 <b>抵抗10!</b> 特技の枠でも修得可能だが、他に良い汎用パワーが無いならばアリ。
<b>ファイターズ・グリット</b> 武勇Ⅱ 38	<b>遭遇毎</b> マイナーで次ターン終了まで不動、減速、幻惑、弱体化 <b>無視!</b> セーブ終了効果であろうが無かろうが無視するので、実は凄い。
ドントレス・エンデュランス HoFL 167	<b>遭遇毎</b> でセーブ失敗時、1度だけ <b>再ロール!</b> 無双や汎用パワーでも対象。 ターン開始時に行うセーブの成功率が格段にUPするのは魅力的。
<b>タングル・アップ</b> 武勇Ⅱ 40	<b>遭遇毎</b> で機会攻撃時、ヒットの有無問わず <b>伏せ</b> &マーク(セーブ終了) 確定で伏せは有効だが、そもそも機会攻撃の頻度が…。
<b>アイアン・ウォリアー</b> PHB 140	<b>一日毎</b> マイナーで自分だけ回復力消費(2d6多く回復)&任意の <b>セーブ1回</b> 遭遇毎だったら最強候補だったが、一日毎なのでただの保険か?

近接基礎攻撃ダメージロール修正値予定表								
Lv.14 共通	変身前構え無し	変身後構え無し		バトルラス		デュエリスツ・アソールト		
	強打抜き	強打込み	強打抜き	強打込み	強打抜き	強打込み	強打抜き	強打込み
通常	17	23	19	25	22	28	25	31
武器熟練	19	25	21	27	24	30	27	33
断頭一撃	22	28	24	30	27	33	30	36
Lv.15 共通	変身前構え無し	変身後構え無し		バトルラス		デュエリスツ・アソールト		
	強打抜き	強打込み	強打抜き	強打込み	強打抜き	強打込み	強打抜き	強打込み
通常	20	26	22	28	25	31	28	34
武器熟練	22	28	24	30	27	33	30	36
断頭一撃	25	31	27	33	30	36	33	39
Lv.16 ケンセイ	変身前構え無し	変身後構え無し		バトルラス		デュエリスツ・アソールト		
	強打抜き	強打込み	強打抜き	強打込み	強打抜き	強打込み	強打抜き	強打込み
通常	24	30	26	32	29	35	32	38
武器熟練	26	32	28	34	31	37	34	40
断頭一撃	29	35	31	37	34	40	37	43
Lv.16 D・リーパー	変身前構え無し	変身後構え無し		バトルラス		デュエリスツ・アソールト		
	強打抜き	強打込み	強打抜き	強打込み	強打抜き	強打込み	強打抜き	強打込み
通常	20+6	26+6	22+6	28+6	25+6	31+6	28+6	34+6
武器熟練	22+6	28+6	24+6	30+6	27+6	33+6	30+6	36+6
断頭一撃	25+6	31+6	27+6	33+6	30+6	36+6	33+6	39+6

### 御手杵用Lv.17追加構え候補（選ぶのは1つだけ）

追加構え候補	効果 及び 評価
ポイズド・アソールト HoFL 147	遠近問わず基礎攻撃の命中+1パワーボーナス 味方のパワーボーナスが被るのと数値のショボさだけが難点。
モバイル・ブレード HoFL 147	遠近問わず基礎攻撃ヒット時、敏捷力修正値分移動可能 シフトではないので、機会攻撃は誘発・・・。

### オマケ企画 御手杵用神話級特技候補（まだ選ぶ必要無し）

Lv.21までやるのかは不明だが、流石にここまで来れば強力なモノが目白押し！

神話級特技候補	効果 及び 評価
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！ とりあえず現在は、出目19の方が20よりも多いので有効。
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。
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！
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・・・。
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。
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。 突撃後の1マスシフトまでもが2マスに増えるので恐ろしい。
武勇体得 武勇 149	普通の用途でAP使用時、ついでにパワーストライカー回分回復！ 1遭遇中に最大4発打てるようになるのはアリ。
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。 <b>軽業技能修得必須！</b> 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。 <b>軽業技能修得必須！</b> 機動力が凄まじくUP！