

プロジェクト・ヘミングウェイ パワー選択編

リビルドするに当たって、大前提として考慮に入れるべき要素は次の通り

①トウムハンドは今後も主力

まあ色々課題が多いが、リビルド後もコンボを残す事が確定した。
ルール解釈の修正で事実上、タンナイズから手を5マス以上離せなくなってしまったので注意！
手が物を掴んでいない限り、マイナー維持も手を移動させる事も最早、意味が無いと言える…。
機会攻撃を誘発するにもかかわらず、本体から5マス以内でしか手を運用不可能とくれば、
タンナイズが常に戦場の中心(でなおかつ敵に接触されない位置)にいないければ、
このコンボは全く活躍しないという事に…。条件が思っていた以上に厳しくなってしまったが、
こうなってしまった以上、今後も腹をくくって頑張ってもらわなければならないだろう。
ちなみにコレの余波で射程5の攻撃パワーの価値が相対的に上がってしまった(笑)。
コイツのせいで要らぬ手順が増えてしまい困っているのは紛れもない事実であるので、
このコンボ以外の部分ではプレイ難易度を下げることがあるので良く検討されたし。

②攻撃パワーは装具オンリー

トウムハンドのせいで武器装具練達を取るという選択肢が残念ながら皆無である以上、
即ち、対ACである事も含めて命中面で武器は装具よりも著しく劣る事が確定！という結論に。
しかもダンシング・ウェポン中の主力も実は装具の方、封印されてしまうのが武器の方で、
オマケに遭遇中、片手を空ける為に咄嗟に手放しちゃうのも基本的に武器の方である以上、
一時的に使用不可になるのはまず武器の方って、一体、何重苦やねん(苦笑)！
今後もトウムハンドをパーティの主軸に置き続ける以上、
スパッと装具(って言うか非武器ね)パワーで固めてしまった方が立ち回りが安定するハズ！
それどころかダンシング・ウェポンも諦めてしまえば最早武器すら不要、
だって筋力無い以上、どうせ機会攻撃なんてあってもなくてもほとんど一緒だし…。
これで後腐れ無く、アンシーリー・エージェントを卒業できる事に。

③錬金術を本気でやるか否か

新テーマのお陰でコストの問題は緩和されたが、遭遇中に臨機応変に作成不可である以上、
事前の準備で全てが左右されてしまう。確かに強力なモノがあるにはあるが。
まあ攻撃パワーを装具系で固めるプランと完全に両立可能なので、
パワーの選択に関しては別に錬金術をわざわざ考慮する必要は無さそう…。

④基本的に敵の脆弱性を気にする必要は無い

シェリーがアイアー増幅2を11レベルで4回以上、13レベルで5回以上使えるので、
遭遇中の半分くらいは集中攻撃の対象に全ての脆弱性7が付いていると考えて良い。
よって、アンデッドに対して光輝ダメージを与える重要性が相対的に低下してしまった。
敵の脆弱性を突く事よりも、敵にダメージを確実に与えられる効果の方が重要なので注意！
クラスを問わず、対反応攻撃で命中率を上げられると嬉しい。

⑤ダメージはこま切れが有効

継続ダメージみたいに細かく、普段とは異なるタイミングでダメージが飛ぶ効果は
アイアーの脆弱性と相性が抜群なので要チェック！

⑥敵の抵抗は要警戒

敵の抵抗を無効化するような器用なマネは当然ほとんどのクラスで不可能。
死霊ダメージはアンデッドにほぼ100パー対策されているので注意！
よほど強力でない限り、あえて死霊パワーを選ぶ必要は無さそう…。

⑦レジスティヴ・フォーミュラの替わりにシールディング・エリクサー

伝説級特技でレジスティヴ・フォーミュラを大幅に強化可能だったので有望だったが結局、
トータルではシールディング・エリクサーの方がやはり使い勝手が良さそう…。
封呪の使い道としては基本的にキュアラティブ・アドミクスチャー重視で全く問題無いが、
精神と酸を除くダメージ属性を咄嗟に対策可能なので、ピンチな時にはかなり頼りになる。
伝説級特技でフリーで使用可能になるし、使い分けを研究する余地は充分にあるハズだ。
将来的に封呪のストックが3つになるので、とりあえず最初に1つだけ消費してみるのにはアリか？
ところで、他の封呪系パワーと違いサブ能力値が全く不要のように見えるが実際には…。

おススメ タンナイズ用伝説の道候補 **アーケン・アーマラー**

出典:Dragon381 62

条件:アーティフィサー及び**シールディング・エリクサー**だけだが、実質的に判断力必須!

作成難易度:**並** プレイ難易度:**やや難?**

- ・11レベル特徴AP絡みの評価:**良好**
二重属性ダメージを一時的に凌ぐのにも使えそう?
- ・11レベル特徴もう片方の評価:**良好**
一時的に敵の急所攻撃まで防げるのは相当優秀。
- ・11レベル遭遇毎パワーの評価:**良好**
ただの遠隔である事と死霊ダメージである事が非常に残念だが、実戦に充分耐え得る仕様。
- ・12レベル汎用パワーの評価:**滅茶良好**
プレイ難易度は高そうだが、ダメージ以外にも色々対策できそう。
- ・16レベル特徴の評価:**滅茶良好**
味方だけが対象で残念…。実はマルチクラスにも影響しそう?
- ・20レベル一日毎パワーの評価:**良好**
アーマーで唯一、味方にしか付けられない!

総評:シールディング・エリクサーやるんだったら、コレで決まり? 判断力必須!

⑧判断力だけでなく耐久力もある程度上げたかったのだが

実は⑦にも影響する話だが、アーティフィサーが判断力と耐久力の両方を上げる必要が無くなった! 武器パワーを多用するならば相変わらず耐久力が必須なのだが、判断力系装具パワーの充実ぶり(特に無限回)及び判断力必須の伝説の道出現につき、シールディング・エリクサー&装具パワーでやるならば、サブは判断力一本で充分である。耐久力は完全に犠牲になるが、回復量や意志防御値、知覚、攻撃的な判断力系効果を重視したい。印形や無限回の対反応近接5装具パワーといった耐久力系パワーも魅力的だったが諦めよう。無双の頑健が不可能になる点だけは口惜しいが、仕方がない…。

Lv.11時点での能力値割り振り候補

	A	B	C	D
筋力	11	11	12	11
耐久力	13	12	14	14
敏捷力	13	13	9	9
知力	21	22	21	22
判断力	21	20	21	20
魅力	9	9	11	11

- A 装具オンリー&錬金術アイテム自分で使用 バランス型…と言いつつ実はそれ程でもない(哀)
- B 装具オンリー&錬金術アイテム自分で使用 攻撃特化型…と思いきやバランスが悪くない(驚)
- C 装具オンリー&錬金術アイテム自分で使用を断念 バランス型…と言いつつ(以下略)
- D 装具オンリー&錬金術アイテム自分で使用を断念 攻撃特化型…と思いきや(以下略)

耐久力(頑健)完全捨てと割り切ってしまう

早抜きの為だけに敏捷力を上げて判断力を犠牲にしない能力値割り振りが実現!
知判21タンドムではなく、知力を22にしても全然大丈夫っぽいのは朗報か?

プロジェクト・ヘミングウェイ トウムハンド分析編

タンナイズの独自事情として、トウムハンドが原因で全く予想以上に色々と制限が多い。最早、トウムハンドを考慮せずして各種パワーの選択を決定する事が許されない程だ…。そこで、まずトウムハンドを徹底的に分析する必要がある。まずくだいようだが、大前提として

メイジ・ハンド(以下手)をタンナイズから6マス以上離して維持する事が不可能

という事がある。この重大かつ致命的な事実から導き出される確定事項は以下の通り。

- ①**基本パターンは 移動→手を出す→攻撃 しかありえない**
手を遠く離れた所へ移動させたまま維持し続ける事が不可能である以上、トウムハンドを狙い続ける限り、タンナイズ本体も移動し続ける必要があると考えるべき。
- ②**トウムハンドと長距離射撃の両立は事実上不可能**
基本的に集中攻撃の対象から4~6マスくらいの位置をウロウロする事になるので、射程が10以上あるパワー(の射程を)を活かした立ち回りとトウムハンドは全く両立せず。
- ③**射程が5しかないパワーの価値が相対的にUP**
トウムハンド中の使用を想定するだけならば、射程は5もあれば充分と言える。誤解なきよう断っておくが、射程10以上のパワーが不要と言いたい訳ではない。
- ④**マイナーアクション以上に移動アクションの価値が大幅上昇**
本体の立ち位置調整がそのままトウムハンドの有効性に直結する為、移動の価値が高い。結果論として、エルヴン・バトル・アーマーの効果(セーブの方ね)が実は非常に大きい。
- ⑤**手をマイナーで維持する価値がほとんど無い**
手が物を掴んでもいない限り、マイナーで維持する必要性が本当に薄くなってしまった。手の稼働後に敵に隣接されてしまった時、本体の立ち位置を変えたく無ければ、手をマイナー維持&手の移動で機会攻撃を誘発せずに手の位置だけ変える事が可能。まあマイナー維持をする事が今後皆無とまでは言うまいが、レアケースにはなるだろう…。
- ⑥**リスクはあるが敵だけでなく味方も5マス以内にキープしないと色々と不便**
常にスウィフト・メンダーの射程(5)内に味方をキープし続けなければいざという時に、同一ターン中にメンダーとトウムハンドが両立しない…。味方と隣接し続ける必要は全く無いが、あまり味方からも離れられないのは辛い。前衛(の一部の面子)と一緒に範囲攻撃に巻き込まれるのは必要経費か？
- ⑦**自分から敵に近付く必要は常にあるが決して敵に自ら隣接するな**
毎ターン、手を出すだけで機会攻撃を誘発しかねないが、裏を返せば他の遠隔パワーの機会攻撃誘発リスクが相対的に低下しているとも言える。トウムハンドを狙い続ける限り、機会攻撃を警戒し続ける宿命にある以上、汎用を含む各種遠隔パワーは機会攻撃のリスクを考慮せずに取得しても良さそうだ。正直な話、敵から逃げられないならば対処を味方に丸投げするのがベスト。パーティ内で優先的にケアされるべきなのは、オテギヌよりもタンナイズのような気が…。
- ⑧**万が一、移動アクションが余れば、ここぞとばかりに遭遇毎マイナーアクションを使え**
手の再使用だけでトウムハンドが維持できるターンには、移動をマイナーに替えて先読み気味にエルヴン・バトル・アーマーや木の姿といった遭遇毎を使いたい。まあ次のターンまで効果が持続するとはいえ、9割方無駄撃ちになるだろうがw。どうせ遭遇毎なので、無駄を恐れずドンドン無駄撃ちして自己満足に浸って頂きたい。特に木の姿は、敵から攻撃されるリスクが高くなった以上、結構期待できそう？

以上の事を踏まえて、実際にトウムハンドを運用する為の行動パターンを考察したい。

パターンA 集中攻撃したい目標への接近が楽々 (歩いて目標の6マス以内に入れる)

最も理想的なパターン。とりあえず **移動→手を出す→攻撃** を繰り返すだけで良いが、一応、パターンAは更に細かく分類する事が可能。

パターンA-1 既に味方が集中攻撃したい目標にへばり付いている(超絶理想的)

ほぼ全ての攻撃パワーが使用条件を満たしているので、何でも可能。しかし、選択肢が下手に多いと逆効果なので、もっと行動をパターン化する必要があるそう？ 実際には目標が伏せている事も多いパターンなので、範囲攻撃を狙うのがベストだ。

パターンA-2 集中攻撃したい目標に隣接する味方がおらず、完全にフリー

目標が強力な強制移動移動パワーでも持っていない限り、このパターンは大概、目標のHPが未だに満タンである事を意味している。この場合、まず敵が伏せている事は無いので、遭遇毎の遠隔パワーの絶好の使い時か？遭遇毎には敵にトドメを刺すと都合の悪いパワーも散見されるし。

パターンB 集中攻撃したい目標の6マス以内へ接近するの無理

おそらくマイナーが余るので、遭遇毎マイナーアクションを使うチャンス。近付けない理由は、単に遠過ぎ、移動困難、減速、不動、拘束等、色々と考えられるが、当然、パターンBも更に細かく分類する事が可能。

パターンB-1 既に味方が集中攻撃したい目標に隣接中

味方が自力で戦術的優位を得ているケースもしばしば故に、焦る必要はあまり無い？とりあえずサンダリング・アーマーは狙えそうなので、攻撃手段にも困らなさそうだし。次のターンにはちゃんとトウムハンドを狙えるように行動をするのが理想的だ。

パターンB-2 集中攻撃したい目標に隣接する味方がおらず、完全にフリー

この場合も敵が伏せている事は無さそうなので、遭遇毎の遠隔パワー狙いか？当然、次のターンにはちゃんとトウムハンドを狙えるような行動をしたい。

パターンB-3 実は疾走すれば集中攻撃したい目標に手が届いてしまう場合

この場合、疾走→マイナーで召喚→召喚が攻撃 ならば攻撃ロールにペナルティ無し。召喚抜きの場合、疾走してまでトウムハンドを狙うべきかは結構ビミョー……。敵が異様に硬い、あるいは非物質的(タンナイズではかすり傷程度)の場合は有効か？

パターンB-4 状態異常のせいであって、正常ならば充分狙えた場合

召喚の出番である。マイナーで召喚→マイナー(元は移動)で移動 で届くはず。手と違って、本体から6マス以上離れても維持が可能な点が素晴らしい……。

パターンC タンナイズが敵に纏わり付かれてピンチ(機会攻撃を誘発)

シフトで回避して、そのまま普通にトウムハンドを狙えるならばいいのだが、そう都合の良い事ばかりでは無いので、やはり何らかの対処が必要。

パターンC-1 タンナイズに隣接中の敵が1体のみ

機会攻撃を一発もらっただけで済むならば、もう喰らってしまうのもアリか？シールドリング・エリクサーでも自分に付けておけば、意外と妥協できそう……。とりあえずサンダリング・アーマーを自分に使ってしまったら、茶を濁しちゃうのも当然アリ。ヒットすれば押しやれるので、そのままトウムハンドへ移行可能なのも魅力的。

パターンC-2 タンナイズが敵に囲まれている

どう考えても機会攻撃を何発も喰らってしまうのは御免である以上、近接爆発の一日毎、ライトニング・モーツをぶっ放して茶を濁すのがベストである。そもそもライトニング・モーツはコレ以外に使い道が無さそう……。ヒットすれば幻惑するので、この場合もそのままトウムハンドへ移行可能である。

各パターン相性表	サンダ	ショック	チル	遠隔10	召喚	モーツ	Dragon鎧
パターンA-1	◎	○	◎	△	△	△	◎
パターンA-2	×	○	×	◎	△	△	×
パターンB-1	◎	×	×	△	×	×	×
パターンB-2	×	×	×	◎	×	×	×
パターンB-3	△	△	△	×	◎	×	△
パターンB-4	△	×	×	△	◎	×	×
パターンC-1	◎	○	△	△	△	○	△
パターンC-2	△	△	×	×	×	◎	○

プロジェクト・ヘミングウェイ 個別パワー分析編

ここからは、トウムハンド分析編の内容を踏まえた上で個別パワーを掘り下げたい。

イセリアル・チル VS スタティック・ショック

サンダリング・アーマーの相棒をどちらにするかは大きな悩みどころ・・・。

	イセリアル・チル	スタティック・ショック
攻撃タイプ	味方中心遠隔爆発1・5マス	近接5
対抗防御値	反応	反応
ダメージ属性	冷氣	電撃
要求サブ能力値	判断力！	耐久力・・・
ヒット効果	高火力！	防御的だが数値が・・・
使用条件	厳しい・・・	緩い！
機会攻撃を誘発？	誘発する・・・	誘発せず！
大群	好物！	苦手・・・
盲目	ある程度克服	苦手・・・
伏せ	無問題	好物

スタティック・ショックの方が著しく劣っているという事実は存在しないが、パターンA-1での使用を想定するならば、いずれの欠点もあまり目立たなくなるだけでなくサブが判断力でしかも高火力という点でイセリアル・チルの方が魅力的に思える。チルよりもスタティック・ショックの方が活躍しそうな局面では、別にコレでなくとも一日毎や遭遇毎、サンダリング・アーマーで間に合ってしまう点が・・・。パターンAが崩れると結局、スタティック・ショックも無力化されがちなのも減点要素である。火力的に遭遇毎に対して劣っていない、伏せへのペナルティが無いといった点から基本的にパターンA-1時に狙うのは無限回で固定した方が、プレイが楽になりそうである。チルとサンダの使い分けを対頑健か対反応かだけを基準に判断するのが理想的か？

遭遇毎は多少尖っていても全然OK

パターンA-1での主力が無限回と割り切ってしまうえば、かなり自由に選択可能である。パターンA-2で活用可能なので、ただの遠隔10でも全く問題ない。サブが判断力系を中心に(特に高火力なモノ)選ぶのが理想的か？

アイス・シャード・トラップス (Dragon403 5)

トウム練達との相性が抜群ではあるのだが、元々の効果はかなりビミョー・・・。攻撃が全く確定していないのも大きな減点要素である。

スパイク・ワイアー (エベロン47)

パターンA-2の申し子みたいな存在。当たればアイアー増幅2並みの高火力。

オルタード・ラック (エベロン49)

味方を巻き込む必要がある為、パターンA-1あるいはパターンB-1で使用すべきか？

ゲイルフォース・インフュージョン (エベロン50)

サブが耐久力という唯一の遭遇毎装具パワーだが、スタティック・ショックと違って耐久力が低くても大して効果が落ちないので検討余地はある。ただ使用条件が厳しく、パターンA-1あるいはパターンB-1で運用するしかなさそう・・・。

一日毎はもっと尖っているモノ推奨

パターンAでは無限回、遭遇毎が活躍するハズである以上、一日毎パワーはパターンAが崩れた時に活躍する物が望ましい。やはりコチラもサブが判断力系を中心に(特に高火力なモノ)選ぶのが理想的か？

オウビーディエント・サーヴァント (エベロン48)

最強召喚、早くも降臨w。パターンBで活躍しそうなので、使えそうな時には迷わず投入。

スモークパウダー・デトネーション (Dragon403 6)

まさかの味方殴らせパワーがアーティフィサーに降臨。

ただ使用条件が厳しく、パターンA-1あるいはパターンB-1で運用するしかなさそう…。

ライトニング・モーツ (エベロン51)

パターンCでの切り札。チャンスには迷わず投入すべし。

各種Dragon系アーマー (Dragon381)

英雄級にはタンナイズが自分自身に付けたくなる物は一切ない…。

抵抗以外の効果が、前衛に付けなくては意味がないモノがあまりにも多い。

一部には確定ダメージ等、輝く要素も散見されるが、制御役が他にいるのでそれ程でも…？

遭遇中にどうやって、前衛に接触しに行くかも大きな課題であるので、

自分自身に付ける為でない以上、わざわざコレらを取得する価値があるかは疑問。

Lv.15のヤツ位の超絶性能になると、大分色々と話が変わって来るのだが…。

マルチクラス・ウィザード

遭遇毎で得る候補は、もうマジック・ミサイル以外に考えられない。

Dragon追加汎用パワー

シャドウ・フィギュリーン (Dragon403 6)

実質的に射程10の手。遭遇毎だったら相当ヤバかった…。

スウィフト・メンダーと枠が被っているので悩む必要も無かったのだが。

アーケン・アンカー (Dragon381 57)

即応で強制移動を阻止。スウィフト・メンダーと枠が被っていなかったら一考の余地が…。

エナジー・コンヴァージョン (Dragon381 58)

ヒーリング・リザーブと比べて圧倒的な使い勝手の良さを誇る。

遭遇毎の即応なのでチャンスは多いと考えられる。

ただ、単純なダメージ軽減ではなく抵抗を付けるタイプなので、ややクセは強いのか？

トウムハンド用 おススメ 各種パワー一覧

パワータイプ	各パワー名	対抗防御値	各パターンとの相性		
			A	B	C
Lv.1無限回	サンダリング・アーマー	頑健	1のみ	1のみ	○
	イセリアル・チル	反応	1のみ	×	×
Lv.1遭遇毎	スパイク・ワイアー	頑健	2がメイン	2がメイン	×
Lv.1一日毎	オウビーディエント・サーヴァント	AC	△	3、4	×
Lv.2汎用	スウィフト・メンダー	×	○	△	×
Lv.3遭遇毎	オルタード・ラック	意志	○	○	×
Lv.5一日毎	スモークパウダー・デトネーション	反応	1のみ	1のみ	×
Lv.6汎用	エナジー・コンヴァージョン	×	◎	◎	×
Lv.7遭遇毎	ゲイルフォース・インフュージョン	反応	1のみ	1のみ	×
Lv.9一日毎	ライトニング・モーツ	反応	△	×	◎
Lv.10汎用	ヒーリング・フィギュリーン	×	○	○	×
MC・ウィザード	マジック・ミサイル	必中	トドメ専用		×

コレでプレイ難易度は結構下げられるのでは無かろうか？

とりあえずパターンA-1では、無限回を連発する方向って事で。

独断と偏見によるタンナイズ用攻撃パワー採点表

各10項目を5点満点で評価 独断と偏見でオマケを上乗せ	サブ能力値	射程	対抗防御値	攻撃対象	機会攻撃	伏せ対策	確定効果	敵にトドメ	トゥム練達	前衛と相性	オマケ+ α	合計
サンダリング・アーマー	不要	近爆10	頑健	敵単体	SAFE	OK	良好	OK	普通	良好	盲目&大群対策	41
エベロン 47 Lv.1無限回	5	4	2	3	5	4	3	5	3	4	3	
スタティック・ショック	耐久力	近接5	反応	敵単体	SAFE	大好物	効果無	OK	普通	良好	使用条件が緩い	36
エベロン 47 Lv.1無限回	1	3	4	3	5	5	0	5	3	4	3	
イセリアル・チル	判断力	遠爆・5	反応	敵単体	OUT	OK	効果無	OK	普通	抜群	盲目&大群対策	38
Dragon381 56 Lv.1無限回	5	3	4	3	3	4	0	5	3	5	3	
スパイク・ワイアー	判断力	遠隔10	頑健	敵単体	OUT	OUT	効果無	OUT	普通	普通	かなり攻撃的	30
エベロン 47 Lv.1遭遇毎	5	4	2	3	3	0	0	2	3	3	5	
ドレイン・スピード	不要	遠隔10	AC	敵単体	OUT	OUT	効果無	OK	普通	良好	死霊ダメージ	27
Dragon381 56 Lv.1遭遇毎	5	4	0	3	3	0	0	5	3	4	0	
オウビーディエント・サーヴァント	判断力	遠隔5	AC+ α	敵単体	OUT	大好物	抜群	OK	抜群	抜群	かなり攻撃的	45
エベロン 48 Lv.1一日毎	5	3	1	3	3	5	5	5	5	5	5	
フレイムバースト・アーマー	不要	近爆1	必中	敵全て	SAFE	大好物	抜群	OK	普通	抜群	自分に付け辛い	44
Dragon381 56 Lv.1一日毎	5	1	5	5	5	5	5	5	3	5	0	
オルタード・ラック	判断力	遠爆・10	意志	敵単体	OUT	OK	抜群	OK	普通	抜群	盲目&大群対策	43
エベロン 49 Lv.3遭遇毎	5	4	3	3	3	4	5	5	3	5	3	
ヒプノティック・ディストラクション	判断力	遠隔10	意志	敵単体	OUT	OUT	効果無	OUT	普通	良好	攻撃Rにペナルティ	30
Dragon381 57 Lv.3遭遇毎	5	4	3	3	3	0	0	2	3	4	3	
スモークパウダー・デトネーション	判断力	遠隔10	反応	敵単体	OUT	OUT	良好	OUT	普通	抜群	奇跡の味方殴らせ	37
Dragon403 6 Lv.5一日毎	5	4	4	3	3	0	3	2	3	5	5	
サンダークラブ・アーマー	不要	近爆2	AC	敵単体	SAFE	OK	抜群	OK	普通	抜群	自分に付け辛い	37
Dragon381 58 Lv.5一日毎	5	2	0	3	5	4	5	5	3	5	0	
ゲイルフォース・インフュージョン	耐久力	遠爆・10	反応	敵全て	OUT	OK	良好	OK	普通	抜群	爆2は広い	42
エベロン 50 Lv.7遭遇毎	1	4	4	5	3	4	3	5	3	5	5	
ルーニック・レジスタンス	判断力	遠爆・10	反応	敵全て	OUT	OK	良好	OK	普通	良好	爆1は狭い	40
エベロン 50 Lv.7遭遇毎	5	4	4	5	3	4	3	5	3	4	0	
スフィア・オヴ・リアリティ	不要	遠隔10	意志	敵単体	OUT	OUT	効果無	OK	普通	無し	効果は面白いが	28
Dragon381 58 Lv.7遭遇毎	5	4	3	3	3	0	0	5	3	0	2	
ライトニング・モーツ	不要	近爆3	反応	敵全て	SAFE	OK	良好	OUT	普通	普通	かなり攻防一体	41
エベロン 51 Lv.9一日毎	5	2	4	5	5	4	3	2	3	3	5	
スタティック・シェル	不要	近爆2	頑健	敵全て	SAFE	OK	効果無	OK	普通	抜群	自分に付け辛い	36
Dragon381 58 Lv.9一日毎	5	2	2	5	5	4	0	5	3	5	0	

アーティフィサー(非武器)攻撃パワー分類表

①	②
③	④

- ①タイプ ②対抗防御値
- ③出典
- ④効果分類等

	味方or自分に接触してパワーUPさせるタイプ
	ロングレンジ攻撃時でも機会攻撃の誘発無し&伏せに対してもペナルティ全く無し
	使用時は常に機会攻撃を誘発し、更にロングレンジ攻撃時には伏せに対してペナルティ
	使用時は常に機会攻撃を誘発するが、伏せに対してのペナルティ全く無し
	召喚or創造キーワード付き (意外と少ない)

		判断力				サブ能力値不要				耐久力			
Lv.1 無限回	遠爆1・5 Dragon381	反応 攻撃的				近爆10 エベロン	頑健 防御的					近接5 エベロン	反応 防御的
Lv.1 遭遇毎	遠隔10 エベロン	頑健 攻撃的		遠隔5 Dragon403	頑健 震2つ設置	遠隔10 エベロン	反応 防御的	遠隔10 Dragon381	AC?	防御的			
Lv.1 一日毎	召喚5 エベロン	AC+2 攻撃的	アーマー Dragon381	確定 攻撃的	遠隔10 エベロン	確定 壁状5	遠隔10 エベロン	反応 防御的				シジル エベロン	色々 攻撃的
Lv.3 遭遇毎	遠隔10 Dragon381	意志 防御的	遠爆2・10 エベロン	意志 防御的		遠爆1・10 エベロン	頑健 対象複数						
Lv.5 一日毎	召喚5 出すの標準	AC+2 Dragon381	アーマー Dragon381	AC? 攻撃的		遠隔10 Dragon403	反応 攻撃的				シジル エベロン	色々 武器のみ	
Lv.7 遭遇毎	遠爆1・10 エベロン	反応 対象複数				遠隔10 Dragon381	意志 攻撃的				遠爆2・10 エベロン	反応 対象複数	
Lv.9 一日毎			アーマー Dragon381	頑健 対象複数	召喚5 出すの標準	AC+2	近爆3 エベロン	反応 対象複数			シジル エベロン	色々 防御的	
Lv.13 遭遇毎	遠隔10 攻撃は敵のTに	反応			近爆2 攻撃は敵のTに	反応	遠隔10 Dragon381	頑健 防御的					
Lv.15 一日毎			アーマー Dragon381	AC? 攻撃的	召喚5 出すの標準	AC+2	噴射5 エベロン	反応 対象複数			シジル エベロン	色々 攻撃的	
Lv.17 遭遇毎	遠爆1・10 エベロン	頑健 対象複数			噴射3 味方巻き込み!	反応	噴射5 Dragon381	意志 対象複数	遠隔10 エベロン	頑健 防御的			
Lv.19 一日毎	召喚5 出すの標準	AC+2 Dragon381	アーマー Dragon381	確定 攻撃的		遠爆2・10 エベロン	反応 対象複数				シジル エベロン	色々 攻撃的	
Lv.23 遭遇毎	遠爆1・10 エベロン	反応 対象複数			遠隔10 Dragon381	意志 攻撃的	遠爆2・10 エベロン	頑&反 対象複数					
Lv.25 一日毎			アーマー Dragon381	AC? 攻撃的	召喚5 出すの標準	AC+2	遠隔10 エベロン	反応 攻撃的			シジル エベロン	色々 防御的	
Lv.27 遭遇毎	遠爆3・20 エベロン	頑健 対象複数	遠爆1・10 味方巻き込み!	反応	遠隔10 Dragon381	頑健 防御的	遠隔10 Dragon403	反応	近爆2 攻撃は敵のTに	頑健	このレベルだけ左から 4つまで判断力が必要 かつ全て頑健不要		
Lv.29 一日毎	召喚5 久々マイナーで出現	色々	アーマー Dragon381	反応 対象複数	遠爆1・10 エベロン	意志 対象複数	印形	色々					

アーティフィサー汎用パワー分類表

①	②
③	

- ①タイプ
- ②出典
- ③その他特記事項

	味方or自分に接触してパワーUPさせるタイプ
	非接触タイプだが、機会攻撃の誘発無し
	使用時は常に機会攻撃を誘発
	召喚or創造キーワード付き（意外と少ない）

	判断力		サブ能力値不要				耐久力	
Lv.2 遭遇毎			遠隔5	エベロン	遠隔10	Dragon381		
			自分or味方がST		即応で強制移動阻止			
Lv.2 一日毎	遠隔10	エベロン	遠隔10	Dragon403	遠隔5	エベロン	近爆5	エベロン
	出すの標準		射程10の手の代用品		自分or味方に一時HP		自分or味方のAC+	
Lv.6 遭遇毎	遠隔10	Dragon381	自分のみ エベロン					
	即応でダメージ軽減		フリーで技能判定に+					
Lv.6 一日毎	遠隔10	エベロン	遠隔20		エベロン		近爆5	エベロン
	フリーで回復量増大		出すの標準				自分or味方に再生	
Lv.10 遭遇毎			近爆10	Dragon381	近爆3	エベロン		
			フリーで回復量増大		味方全員横滑り			
Lv.10 一日毎	召喚5	エベロン	遠隔5		エベロン		シジル	エベロン
	出すの標準		味方のAC、反応+				武器&装具OK	
Lv.16 遭遇毎			遠隔10	Dragon381	近爆5	エベロン		
			次Tまで強制移動拒否		自分&味方のAC+			
Lv.16 一日毎	物体のみ	エベロン	遠隔5	エベロン	武器のみ	エベロン		
	STや技能判定に+		味方に抵抗		出目18クリティカル			
Lv.22 遭遇毎	近爆5	エベロン	遠隔10		Dragon381			
	自分&味方強制移動		味方機会攻撃2度振り					
Lv.22 一日毎			召喚5	エベロン	回復	エベロン	回復	エベロン
			出すの標準		状態異常も終了		HP満タン	

アーティフィサーの汎用パワーには回復力消費をトリガーとして回復量を増大させる類のモノが散見されるが、正直な感想、回復量をUPさせるだけしか能が無いようでは、あまり効果は期待できなさそうである…。

グラスターが回復力を消費する度にテレパシーの範囲内の味方を回復させるコンボが何故あれ程までに強力だったかと言えば、ゲームシステムの性格上、一気に大量のHPを回復させるよりも細かく何度も回復させた方がオトクな局面が、ピンチな時程多いからである。そういう意味では、Lv.10の御奉仕人形はピンチ対策として最低限の性能を有していると言える。

よって、遭遇毎で細かく一時的HPをバラまいたり、ダメージを軽減させたりする類（即応である事が望ましい）の方が、一日毎の回復量を増大させるだけのパワーよりも使い易いと考えられる。

タンナイズ リビルド用特技候補

Lv.11になる時も追加の特技を1つ獲得するので、この時点で合計7つの特技を持つ事になる。リビルドの際、絶対に抜く事ができない特技を1軍として選抜しておいた。

特技候補 1軍	効果 及び 評価
MC・ウィザード	魔法学 技能カブリ残念…。 トウムの習熟 &オマケ+αGET！ オマケは遭遇毎のマジック・ミサイルが安定か？
早抜き PHB 200	錬金術アイテムを自分自身で使用するのに必須！ この特技を抜きで錬金術アイテムを使いこなすのは不可能…。
トウム練達 HoFL 252	とりあえず装具の攻撃&ダメージに+2のボーナス。 トウムハンドの要、其の一。
フェイの初級呪文 妖精 130	メイジ・ハンドを使うのに必須！ トウムハンドの要、其の二。
無双の意志 HoFL 256	意志に+3特技ボーナス。 T開始時、幻惑、朦朧セーブ可能。 幻惑するだけでもトウムハンドが崩れるので、やはり必要。

区別しやすいように既存の特技は全てピンク色で表示しているが、必須特技だけで5つも枠を使ってしまったので、残りたった2つの枠を以下の2軍から選ぶ事に。

特技候補 2軍	効果 及び 評価
迅速な注入 Dragon381 62	フリーアクションでヒーリング・インフュージョン使用可能！ 幻惑対策だけでなく、トウムハンドと回復の両立も可能な万能っぷり。
驚異の治癒力 エベロン 89	回復パワーのHP回復量に+4！ 必須ではないが、回復力を消費しないタイプも対象なのは大きい。
無双の反応 HoFL 256	反応に+3特技ボーナス。第1ラウンド中は戦術的優位確定！ 第一Rに範囲攻撃をブチ込むならば、かなり有効なのだが…。
迷宮の強化魔術師 Dragon381 62	エンチャント・マジック・アイテムとトランスファー・エンチャントメントの儀式を わずか1分で執行可能！ 小休憩中にでも楽々…。
S・エリクサー強化 Dragon381 61	シールドディング・エリクサーの抵抗値に+2。 シールドディング・エリクサーの使用頻度が不明なのでイマイちな印象。
エネルギー増強強化 Dragon381 61	エネルギー増強のボーナスが+2から+4へ。 効果は確かに大きいですが、コスパ的にはどうよ…？
セーブ強化 HoFL 253	セーブに+2の特技ボーナス。 強力である事に全く疑問は無いのだが、獲る余裕があるのか…？
直感回避 PHB 205	敵に戦術的優位取られても命中に+2取られる事だけは無し。 急所攻撃みたいな追加効果の類は全く防げず…。
中級者パワー PHB 209	Lv.16汎用パワーを マスレジスタンス に入れ替え可能 伝説の道の特徴にはアーティフィサーパワーの縛りが無いから…
上級装具訓練 PHBⅢ 180	イマイチ、アーティフィサーに向いているモノが…。 移動強制付きの上級トウムがあれば意味があったのだが。