

## 伝説級RJ 新パワー&入れ替えパワー候補

区別しやすいように既存のパワーは全てピンク色で表示しておいた。  
 現在、変身パワーを3つまで減らしたが正直な感想、まだ多過ぎる…。  
 最終的に”バトル・アスペクト”か一日毎変身パワーの、どちらか1つに絞るべき…  
 っていうか、ハッキリ言って”エレヴェイテッド・ハーモニー”1本に絞るべき(無くすのもアリ?)。  
 各パワーの使い所でイチイチ、変身の上書きを心配しているようではプレイ上、話にならない。  
 クローク・オヴ・トランスロケーションを引退させないならば(14レベルで+3にする?)、  
 今後も瞬間移動パワーを充実させる方向になるかと思われるが、  
 そうなると結局、”バトル・アスペクト”の価値が相対的に落ちる(今となっては3マスは短い)。  
 よって、遭遇毎相当の瞬間移動パワーが充実してから”バトル・アスペクト”を抜くのが理想的。

無限回攻撃パワー		主な効果 及び 評価
コンダクティヴ・ディフェンス		対反応で理論上、RJの最大ダメージパワー(笑)。
サイオニック 61	Lv.1	影響は全く無いが、実は近接武器ではなく近接1だった(驚)!
ロードストーン・ルアー		対意志で近接2、増幅したら近接5! ヒット時に移動制限付き。
サイオニック 63	Lv.3	インテレクト・スナップ加入後も全く色あせない超絶効果。
ミスト・ウェポン		対反応でなおかつ、増幅時には非物質的無効化!
PHBⅢ 82	Lv.3	決して弱くはないが、上の2つと比較すると著しく色あせる…。
オープン・ザ・ウェイ		間合い3の無限回瞬間移動パワー、増幅4で確定瞬間移動5!
サイオニック 69	Lv.17	対ACなのが残念だが、それ以外は欠点らしい欠点が無い。
ブルータル・バラージ		3回攻撃、ヒット時は固定ダメージ。増幅時は4回攻撃。
PHBⅢ 85	Lv.13	”断頭”でもないコンダクティヴ・ディフェンス程も減らない?
一日毎攻撃パワー		主な効果 及び 評価
アクセラレイティング・ストライク		突撃の代用品以上の価値アリ。不意打ちラウンド用?
サイオニック 62	Lv.1	変身が付いてないだけで非常に使い易い…。
A0・エレヴェイテッド・ハーモニー		回復力消費確定! 変身増幅1で一時的HP。
PHBⅢ 81	Lv.1	最早、変身が邪魔? いっその他の変身パワー、リストラする?
A0・ディスエンボディメント		ヒット時、命中&セーブにペナルティ! 変身増幅1でシフト。
PHBⅢ 85	Lv.9	最早、変身が邪魔? 伝説の道AP効果と非常に相性が良い。
ベイルフル・テレポート		ヒット時、伝説の道AP効果と一緒&セーブ終了幻惑。
サイオニック 66	Lv.9	変身が付いてないだけで使い易い?
ストレンクス・オヴ・マイ・エネミー		ヒット時にセーブ終了弱体化。
サイオニック 66	Lv.9	変身が付いてないだけで使い易い?
プレコグニティヴ・アイ		構え。ヒット時、上書きされないマーク! マーク中、恩恵色々。
サイオニック 68	Lv.15	変身じゃない! 全てのLv.19一日毎よりも使い易い疑惑が…。
マインド・ブレード		対意志でヒット時、セーブ終了気絶!
PHBⅢ 88	Lv.15	味方のトドメの一撃込みで、ダメージと時間稼ぎの一石二鳥。
A0・スクウェイマス・ホラー		近接爆発1、押しやり! 変身増幅2で目標が機会攻撃誘発?
サイオニック 70	Lv.19	ダメージと時間稼ぎの一石二鳥を狙えるかも? 夢はある。
汎用パワー		主な効果 及び 評価
エナジー・トランスフォーメーション		ダメージ喰らった時にフリーで半減ダメージ&発光現象(笑)。
サイオニック 64	Lv.6	一日毎だが、即応じゃないので自分のT中に使用可能。
バトル・アスペクト		マイナー一日毎で全抵抗5&移動アクションで3マス瞬間移動。
PHBⅢ 86	Lv.10	他の変身パワーと併用し辛い。変身じゃなく構えだったらなあ…。
アクション・トランス		遭遇毎構え。AP未使用中は移動&セーブに+1PB。
Dr414 4	Lv.6	変身が付いてないだけで非常に使い易い…。
サブジェクティヴ・グラヴィティ		一日毎構え。天井や壁を歩けるし、静止も可能。
サイオニック 66	Lv.10	変身じゃないだけでも使い易いのか?
ホーン・ウェポン		一日毎マイナー接触で武器1つが暴虐1に。
サイオニック 66	Lv.10	リュカオンのグレイヴしか付ける価値無し。
サドン・ラッシュ		遭遇毎でマーク先の隣に瞬間移動する移動アクション!
PHBⅢ 88	Lv.16	距離に制限が無いので、裏回りでも何でも可能。
シールド・オヴ・ジ・アイアン・マインド		一日毎マイナーで意志&セーブ+4PBの区域!
PHBⅢ 88	Lv.16	RJ中心に爆5の範囲なので、かなり使い易いはず。
レゾリュート・リカヴァリィ		一日毎マイナーで一時的HP&セーブ終了効果強制終了。
サイオニック 68	Lv.16	一見強力だが、無双失敗のセーブ終了幻惑に使うくらいか?

## RJのサブ能力値は敏捷力？判断力？

現在、判断力修正値は+4、敏捷力修正値は+2と中途半端だが、元々クラス特徴を除けばサブ能力値に依存したパワーが高レベルには少ないクラスだったので、この能力値割り振りが原因で、パワー選択に困る事は今後も無さそうである。

今後、敏捷力を上げるメリットは

伝説の道16レベル特徴距離増加、反応防御値上昇、軽業上昇、イニシアチヴ上昇。

今後、判断力を上げるメリットは

一日毎増幅ダメージ上昇、地下探検、知覚&看破上昇、意志防御値上昇。

## 伝説級RJ用特技候補

区別しやすくように既存の特技は全てピンク色で表示しておいた。

特技候補	効果 及び 評価
防御的BD サイ 134	バトルマインズ・ダイヤモンド増幅時、全防御値に+2PB。 RJのアイデンティティ其の壱。コレを抜くなんてありえな〜い！
大剣機会攻撃 PHB 203	機会攻撃時に未増幅無限回を使用可能。 RJのアイデンティティ其の弐。コレを抜くなんてありえな〜い！
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。 難易度の高い遭遇での生命線。コレを抜くなんてありえな〜い！
無双の頑健 HoFL 256	頑健に+3特技ボーナス。継続ダメージに対する抵抗6GET！ RJは意外と抵抗効果が薄いので、相対的にパフォーマンスが良い。
BD拡大 PHBⅢ 189	爆発3から5へ拡大！ 移動速度UPに近い効果が得られるし、かなりパフォーマンス高し。
重刀剣練達 HoFL 252	とりあえず命中に+2のボーナス。機会攻撃時に防御に+2のボーナス。 もっと気軽に機会攻撃を誘発しても良い位か？
早抜き PHB 200	早抜きはオマケ、実質的にイニシアチヴ強化の代用品(笑)。 遭遇開始時に手ブラでスタート可能なのは重盾持ちにはありがたし。
追撃のブラート・ステップ サイ 132	ブラート・ステップ時に瞬間移動！ 移動距離には制限無し。 将来的には伝説の道の特徴とモロ被り。16レベルで抜くか否か？
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！ RJ唯一の(防御の)穴、反応をコレでフォローすると、凄い事に？
引き回す苦痛 サイ 134	幻惑あるいは朦朧にした時PP1消費で1マス横滑り！ 実質無限回押しやりの代用品を取るか否か…。13レベル中に要様子見。
俊足 PHB 203	移動速度に+1の特技ボーナス！ 移動速度6はRJの憧れ…。スケイル開眼意味無いのでねえ。
ドワーフの回復力 PHB 205	1日の回復力回数を2回、回復力値を耐久力修正値だけ増やす。 回復力回数が足りないと実感してからでも遅くは無いかと。
乱れぬ精神 PHBⅢ 184	幻惑&朦朧セーブに+4の特技ボーナス。 継続ダメ、減速、不動は結局対策済みななので、コッチで充分という考えも。
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…？
時を得た快復 PHBⅡ 188	底力、防御専念の際、1回のST。 1回のマイナーでST可能ってのは遭遇毎ならばアリか？
壁を背に PHB 202	壁に隣接中は命中R、ダメージR、ACに+1無印B。 チェックが面倒臭いが、実は意外と実用的？ 狭い地形向き。
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。 防御効果が既にやたらと多いので、ここまでする必要は感じられない。

## RJおススメプラン

	レベルUP新要素	再訓練
Lv.14	耐久力+1、敏捷力+1 "無双の反応" or "引き回す苦痛"	"ディスエンボディメント"⇒ "バイルフル・テレポート" (実験)
Lv.15	最も使用頻度の低い奴(現時点で不明)⇒ "プレコグニティヴ・アイ" or "マインド・ブレード"	"エナジー・トランスフォーメーション"⇒ "アクション・トランス"? (まず無い)
Lv.16	"サドン・ラッシュ" "無双の反応" or "引き回す苦痛"	"追撃のブラート・ステップ"⇒ "乱れぬ精神" or "ドワーフの回復力"
Lv.17	"コンダクティヴ・ディフェンス"⇒ "オープン・ザ・ウェイ" (実験)	"バトル・アスペクト"⇒ "サブジェクティヴ・グラヴィティ" (実験)