

シェリーのサブ能力値は耐久力？判断力？

現在、耐久力修正値は+4、判断力修正値は+3と一見中途半端だが、見方を変えれば反応を捨てているだけなので、中々バランスが取れているとも言える。元々クラス特徴を除けばサブ能力値に依存した効果が極端に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、耐久力を上げる主なメリットはHP上昇、回復力使用数増加、頑健防御値上昇、持久力上昇(笑)。

今後、判断力を上げる主なメリットは心衣ボーナス上昇、知覚&看破上昇、地下探検&自然・・・は別にどうでもいいや。

伝説級シェリー 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、Lv.1無限回の”インテンド・レイド・ベア”修得により、特技の”近接戦訓練”が不要。現状は無限回攻撃パワーの代わりに特技を追加で1つ修得しているも同然なのだが、一方で心衣系特技なんかは特技の枠を使って新たなクラス特徴を取っているようなモノでもある。つまり他のパワーの都合上、近接基礎攻撃を捨てる選択肢がシェリーには無い故に特技(及びクラス特徴もどき)と高レベル無限回パワーは常に競合する宿命にあるのだ！

無限回攻撃パワー		主な効果 及び 評価
インテンド・レイド・ベア		ヒット時シフト不可のオマケ付き近接基礎攻撃。
Dr395 3	Lv.1	万が一コレ抜くならば、”近接戦訓練”の復活必須。
フォワードシンキング・カット		増幅2で味方二人が突撃&ヒット時ダメージにパワーボーナス。
PHBⅢ 29	Lv.7	条件が厳しく使用頻度は低いが、キマった時は超気持ちええ。
エッセンス・コンドゥイット		ヒット時に見えている味方に一時的HP、増幅1で更に底力。
サイオニック 16	Lv.13	効果範囲が広いので使い易いが、特技1つ分も価値あるか？
エモーションナル・フラッド		ヒット時に押しやり&隣接中の味方に一時的HP。
サイオニック 18	Lv.17	増幅すると使い勝手が良くなるが、特技1つ分も価値あるか？
レヴェトリィ・ストライク		ヒット時にセーブが可能。増幅でセーブの質が向上。
PHBⅢ 31	Lv.13	セーブがヒット時&隣接時限定なので、やはりイマイチ。
アンヒンジング・ストライク		ヒット時に何故か味方ではなく目標がFAで近接基礎攻撃！
PHBⅢ 28	Lv.7	マーク効果とコンボも狙えるが、当然オテギヌの攻撃より劣る。
一日毎攻撃パワー		主な効果 及び 評価
インプランテッド・サジェスチョン		敵の攻撃に毎回、味方が近接基礎で反撃、セーブ終了。
PHBⅢ 25	Lv.1	強力だがセーブ終了なので結局イマイチ。使用頻度低かったし。
フェイト・エクスチェンジ		瞬間移動で味方と位置入れ替え後、W基礎攻撃、ヒット回復！
PHBⅢ 28	Lv.5	回復可能対象&距離に制限がほとんど無いのが驚異的。
コーディネイテッド・エフォート		マイナー 近爆5内の面子5人までが選択肢の中から1アクション。
サイオニック 17	Lv.15	基礎攻撃、突撃、飛行、長距離シフト、回復力消費と自由自在。
エクスターミネーション・アージ		ヒット時にセーブ終了 支配 、ミス時にセーブ終了幻惑。
PHBⅢ 31	Lv.15	対ACなのが残念だが、ヒット時の効果は絶大。
汎用パワー		主な効果 及び 評価
デタッチ・マインド		遭遇毎でマイナー遠5 の味方が自分対象。
サイオニック 17	Lv.16	目標T終了までセーブ終了効果1つを無視&そのセーブにPB。
ディスビリーヴ・デンジャー		遭遇毎で即応割込遠隔10 、味方に攻撃ヒットトリガー。
サイオニック 17	Lv.16	目標のT終了まで非物質的って、割込なのに持続時間長い！
メンタル・リジューヴェネイション		一日毎で近接爆発5 の範囲内の味方全員&自分がHP回復。
PHBⅢ 32	Lv.16	標準アクションなのが痛い、回復力不要なのでピンチに強い。

15レベルで”インプランテッド・サジェスチョン”から”コーディネイテッド・エフォート”に
 16レベルで”デタッチ・マインド”が現時点ではおススメ。
 17レベルの時点で万が一、特技の枠が運良く1つ余れば(本当に万が一)、
 ”インテンド・レイド・ベア”を”エッセンス・コンドゥイット”と入れ替え、
 特技を再訓練して”近接戦訓練”復活もアリだが、まァありえないわ(笑)。
 ちなみに19レベル一日毎にも良ヤツがコレまた何故か無い・・・。

伝説級シェリー用特技候補

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おいた。
 心衣系特技はハッキリ言って、”心衣拡大”で強化しないとイマイチ使い勝手の悪いモノが多いが、
 ”心衣拡大”で強化さえすれば本当に効果が凄まじい…。
 シェリー自身には恩恵がほとんど無いので、滅私奉公、自己犠牲の精神が無いと苦しいが(笑)。

非心衣系特技候補	効果 及び 評価
多才の極み PHBⅡ 191	見よう見まねで選んだパワーが 遭遇毎ではなく無限回 になる！ ダイレクトが無限回になるので、アイアーを封じられた時の保険として必須。
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! 頑健がそれなりに高くなるので強力だが、必須か？と訊かれたら返答に困る。
長柄武器練達 モル 24	とりあえず命中に+2のボーナス。 突撃された時に防御に+2のボーナス。 一応、必須ではないので、抜く必要があるならば有力候補かも？
セーブ強化 HoFL 253	セーブに +2の特技 ボーナス。 ”和合の心衣”との相性が抜群のハズなのに何故抜いてしまった…。
乱れぬ精神 PHBⅢ 184	幻惑&朦朧セーブに +4の特技 ボーナス。 ”無双の意志”&”和合の心衣”コンボに特化するならば実はアリか？
近接戦訓練 PHBⅡ 185	魅力で近接基礎攻撃! 未増幅無限回と違って、Lv.21以降は2Wに増える。 強力な無限回パワーが出現するレベルに達した途端、最優先物件に！
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! ”警告の心衣”を安全に維持しつつ、アイアーを狙うのに有効。
アーデント・サージ強化 PHBⅢ 185	アーデント・サージでの回復量にシェリーの 魅力修正値分 プラス。 魅力を使えるので、回復量がクレリックのヒーリング・ワード並になる。
俊足 PHB 203	移動速度に +1の特技 ボーナス！ ダイレクト&アイアーの為に必要である繊細な位置調整に役立つハズ。
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…。
ただでは転ばぬ奴 PHBⅡ?	強制移動の終着点で敵と隣接していたら毎回、 即応で近接基礎攻撃! 現在、味方の強制移動パワーが充実！ 即応が余れば、手数を増やせる。
心衣系特技候補	効果 及び 評価
心衣拡大 PHBⅢ 187	心衣の範囲が爆発5から 爆発10 に拡大。 通常のヤツだけでなく、ありとあらゆる心衣の効果の範囲も爆発10になる！
迅速の心衣 PHBⅢ 181	不意打ち&第一Rに心衣の範囲内の味方及び自分の移動力+2! 遭遇開始直後にパーティ全員が移動を円滑に行うのに必須！
和合の心衣 サイ 135	自分がST成功すると、心衣の範囲内の 味方全てST+2無印ボーナス! 自分のSTは、無双の意志だろうが何だろうが全てOK!
警告の心衣 サイ 135	自分の重傷中、心衣の範囲内の 味方全てAC以外の防御値+2ボーナス! 後ろに下がってダイレクトを連発すれば、安全に重傷のキープも可能か？
敏速生む幸運 PHBⅢ 189	心衣の範囲内で 味方がセーブに成功する度 、その味方が1マスシフト可能。 無双の意志だろうが伏せに対する踏ん張りだろうが何でもかんでもOK!
明晰なる直感 PHBⅢ 184	心衣の範囲内で 味方の看破&知覚 が、+2ではなく +判断力修正値 に！ 今後、耐久力ではなく判断力を上げ続けるならばアリか？
共闘の風 サイ 130	自分が底力使うと、心衣の範囲内の 味方1人もフリーアクションで底力! あっフリーアクションって事は気絶中&朦朧中は無理だから…意味ねえわ。

シェリーおススメプラン

	レベルUP新要素	再訓練
Lv.14	魅力+1、耐久力+1 ”敏速生む幸運” (コレで心衣打ち止め)	”無双の頑健”⇒ ”乱れぬ精神” (実験)
Lv.15	”インプラントド・サジェスチョン”⇒ ”コーディネイテッド・エフォート”	”乱れぬ精神”⇒ ”無双の頑健”? (不都合なら即復帰)
Lv.16	”デタッチ・マインド” ”無双の頑健” or ”乱れぬ精神”	
Lv.17	”インテンド・レイド・ベア”⇒ ”エッセンス・コンドウイット”? (まず無い)	”無双の頑健” or ”乱れぬ精神”⇒ ”近接戦訓練”? (勧めちゃいねえよ)