

伝説級タンナイズ 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。
 特技を使えばサイオンパワーも獲れるので、一応、列挙してみたが、
 やはり特技1つを使ってまでやる価値があるかは微妙(苦笑)。
 しかし、高レベルの召喚は考慮に値するかも…。

遭遇毎攻撃パワー		主な効果 及び 評価
オルタード・ラック		爆発なのに対意志単体攻撃だが、味方への確定効果が充実。
エベロン 49	Lv.3	実はヒット時のセーブへのペナルティも地味に強力。
バード・オートマソン		創造物を出して、敵のターンに自動で攻撃。
エベロン 52	Lv.13	”トウム練達”無かったら、ただのクズパワー(笑)。
ポンド・オヴ・トランスファランス		ヒット時に 味方のセーブ終了効果 を目標に移す！
Dr381 59	Lv.13	ピンチには確実に強いが、ピンチで活用できるかどうか…。
アースス・エンブレイス		味方を横滑り させた後、そこを中心に爆発1で敵のみ攻撃。
エベロン 53	Lv.17	”ただでは転ばぬ奴”のトリガーってだけでもアリ。
レイディアント・バースト		確定で 味方が回復力消費 ！ 遠隔10光輝ヒット時幻惑。
エベロン 53	Lv.17	既に封呪が3つになっている以上、ここまでは必要は…。
一日毎攻撃パワー		主な効果 及び 評価
オウビーディエント・サーヴァント		マイナー射程5の召喚 ！ 他の効果も相性よし。
エベロン 48	Lv.1	アーティフィサーの召喚中、抜群の使い勝手の良さ。
スモークパウダー・デトネーション		遠隔攻撃& 味方が近接基礎攻撃 ！
Dr403 6	Lv.5	シェリー同様、ダメージだけの一日毎は結局、評価が落ちる…。
スタティック・シェル		マイナー接触アーマー ！ 雷鳴抵抗5、近爆3の不動他色々。
Dr381 58	Lv.9	現在、あるから使っているだけで、劇的な効果は期待し辛い。
ライトニング・モーツ		純粋な 近接爆発3敵のみ 、ヒット時 幻惑セーブ終了 ！
エベロン 51	Lv.9	ピンチの時の切り返しの方が、求められている気が…。
アイスアルコンズ・アーマー		マイナー接触アーマー ！ 冷氣抵抗10、近爆3の不動他色々。
Dr381 59	Lv.15	対ACなのは舐めくさっとるが、それを除けば神。
レイディアント・フォースフィールド		マイナー接触アーマー ！ 光輝抵抗10、近爆2の確定ダメ他。
Dr381 60	Lv.19	確定光輝ダメージ&戦術的優位は恐怖の墓所向き。
サイオン一日毎攻撃パワー		主な効果 及び 評価
ドミネイト		遠隔20 でヒット時にセーブ終了 支配 、ミス時は継続精神10。
PHBⅢ 51	Lv.15	ミス時の効果がショボくて残念だが、ヒット時の効果は絶大。
サモン・マインド・ウィアーズ		マイナー射程10 の3体召喚！ 縛りは色々キツイが強力。
PHBⅢ 51	Lv.19	オウビーディエント・サーヴァントよりも強いと断言できる。
汎用パワー		主な効果 及び 評価
ヒーリング・フィギュリン		標準で出す一日毎の召喚。回復に 味方自身のアクション 必要。
エベロン 52	Lv.10	底力の残っていない気絶中の味方を起こせないのが大問題。
リキュパラティヴ・エンハンスメント		遭遇毎フリー で誰かが回復力消費時に 回復量UP ！
Dr381 59	Lv.10	余ってりや必ず使うから腐る可能性だけは皆無、ただそれだけ。
シジル・オヴ・ラック		マイナー接触シジル 、装具でもOK。セーブ効果即終了可能。
エベロン 51	Lv.10	命中もダメージも少しUPするし、意味はある(特にイーライ)。
プロテクション・フロム・エレメンツ		一日毎マイナー遠隔5 で遭遇終了まで味方に抵抗15他色々。
エベロン 53	Lv.16	ダメージ種別に酸はあっても死霊が無いのだけが残念。
サイオン汎用パワー		主な効果 及び 評価
マインド・オーヴァー・フレッシュ		遭遇毎で即応割込 、幻惑、朦朧、支配に対してセーブ。
PHBⅢ 49	Lv.10	無双の意志同様、セーブ終了効果でなくても良い(オーラもOK)。
ディメンショナル・ショートカット		一日毎近接爆発3 で20マス先まで 皆で瞬間移動 ！
サイオニック 39	Lv.10	スミスのアレとモロ被り…。
スカイ・フック		一日毎マイナー で遭遇終了まで自分だけ飛行可能。
PHBⅢ 49	Lv.10	ホバリング付きだが、高度限界2しかないのでイマイチ？
ディスピリーヴ・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・リジューヴェネーション		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 49	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。

伝説級タンナイズ用特技候補

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いる。

特技候補	主な効果 及び 評価
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。コレを抜くなんてありえな〜い！
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。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！
迅速な注入 Dragon381 62	フリーアクション で封呪使用可能！ 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。
MC・サイオン PHBⅢ 194	歴史&オマケのサイオンパワー1つ。 サイオン特技で強力なのが見つかれば、価値が大幅UP？
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。 効果が大きくても結局、最大一日一回しか使用せず…。再訓練候補？
優位による制御 PHBⅢ 184	タンナイズに戦術的優位を与えている 敵への強制移動1マス増加！ サイオン前提だが、サイオニックパワー不要の超絶変わり種。
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！ 範囲攻撃が充実してきたので、意外と効果期待できそう？
上級装具訓練 PHBⅢ 180	反響のトウム。 反応命中+1、遠隔&遠隔範囲射程+2！ 手の射程は伸びないが、召喚とテルの射程が7になるのはアリ。
拡散爆発 PHBⅢ 185	遠隔、近接問わず、 爆発攻撃時に遮蔽無視！ 元々噴射を除く範囲攻撃が大の得意だったので便利かも？
たおやかな柳の守護者 妖精 128	”ハマドライブ・アスペクト”使用で即応割込、 強制移動無効化！ 効果としては意外とアリか？
中級者パワー PHB 209	いずれかの汎用パワーをサイオンのモノと入れ替え。 強力なモノがあるのは事実だが、特技1つ分の価値は…。
上級者パワー PHB 209	いずれかの一日毎パワーをサイオンのモノと入れ替え。 19レベルの召喚だけはアリかも？
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…？
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を わずかに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・エリクサーの抵抗値に+2。 シールド・エリクサーの使用頻度が不明なのでイマイチな印象。
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…。

タンナイズおススメプラン

	レベルUP新要素	再訓練
Lv.14	知力+1、判断力+1 ”無双の反応” or ”優位による制御”	”ヒーリング・フィギュリーン”⇒ ”リキュパラティブ・エンハンスメント” (実験)
Lv.15	”スモークパウダー・デトネーション”⇒ ”アイスアルコンズ・アーマー”	”スタティック・シェル”⇒ ”ライトニング・モーツ”
Lv.16	”プロテクション・フロム・エレメンツ” ”無双の反応” or ”優位による制御”	”エネルギー増強強化”⇒ ”上級装具訓練” or ”セーブ強化”
Lv.17	”オルタード・ラック” or ”パーブド・オートマトン”⇒ ”アース・エンブレイス”	”エネルギー増強強化”⇒ ”上級装具訓練” or ”セーブ強化”
Lv.18	知力+1、判断力+1 ”上級装具訓練” or ”セーブ強化”	”エネルギー増強強化”⇒ ”上級装具訓練” or ”セーブ強化”
Lv.19A	最も使用頻度の低い奴(現時点で不明)⇒ ”レイディアント・フォースフィールド”	
Lv.19B	”オウビーディエント・サーヴァント”⇒ ”サモン・マインド・ウィアーズ”(サイオン)	”?”⇒ ”上級者パワー”