

ファイター/FIGHTER【闘争の行使者】

鍛え抜かれた身体能力と磨きぬかれた戦闘技術で戦う純粋な戦士

- ▶ [画像](#)
- ▶ [スキル一覧](#)
 - ▶ [剣マスター系](#)
 - ▶ [斧マスター系](#)
 - ▶ [その他系](#)
- ▶ [スキル使用感](#)
 - ▶ [剣マスター系](#)
 - ▶ [斧マスター系](#)
 - ▶ [その他系](#)
- ▶ [使用感](#)
- ▶ [育成例](#)
- ▶ [コメント](#)

画像



ちびキャラは装備している武器に合わせて、手に持っている武器画像も変更される

スキル一覧

名称	最大Lv	効果	解説	必要SP
----	------	----	----	------

ソードマスター	10	剣でのダメージ、スキルの習得に関係	剣を用いた技術の習熟度	-	-			~ Lv7	Lv8 ~	-
キーンエッジ	10	敵単体に中ダメージ	剣を鋭く振り敵を切り裂く攻撃スキル	ソードマスターLv1	3	4				
ブラッドブレード	10	敵単体に小ダメージ+まれに出血	敵の弱点を狙って斬りつける攻撃スキル	ソードマスターLv3	2	3				
アタックキル	10	敵単体に小ダメージ+攻撃力ダウン	敵の武器を狙って切り裂く攻撃スキル	ソードマスターLv3	3	4				
ラッシュエッジ	10	対象とその左右の敵に中ダメージ	3体の敵に一度に斬りかかる攻撃スキル	ソードマスターLv5	5	6				
ファングブレード	10	オフェンシブ時発動中+まれに麻痺	剣を回転させて敵の神経を狙う攻撃スキル	ソードマスターLv5 オフェンシブスイッチLv3	3	4				
エレメントフォロア	10	デフェンシブスイッチ状態時発動 属性ダメージ	味方の攻撃魔法と同時に斬る攻撃スキル	ソードマスターLv5 デフェンシブスイッチLv3	5	6				
グランドバスター	10	敵全体に中ダメージ	大地を駆け敵全体を一閃する攻撃スキル	ソードマスターLv8	8	9	10			
ヘキサスパイク	1	Ex 敵単体に特大ダメージ	敵を連続で6回斬る伝説の攻撃スキル	ソードマスターLv10 クエスト『吊い酒と祝い酒』完了後に習得可	0	-		-	Lv1	

斧マスター系

名称	最大Lv	効果	解説	前提	消費MN										必要SP		
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1P	2P	3P
アクスマスター	10	斧でのダメージ、スキルの習得に 関係	斧を用いた技術の習熟度	-	-												
パワークラッシュ	10	敵単体に大ダメージ	力をためて敵を斬りつける攻撃スキル	アクスマスターLv1	3					4							
バランススキル	10	敵単体に小ダメージ+状態異常率アップ	正中線を叩きバランスを崩す攻撃スキル	アクスマスターLv3	3					4							
ディフェンドキル	10	敵単体に小ダメージ+防御力ダウン	敵の防具を狙って叩き壊す攻撃スキル	アクスマスターLv3	3					4					~	Lv8	-
スタンバッシュ	10	敵単体の中ダメージ+スタン	斧の柄で敵を吹き飛ばす攻撃スキル	アクスマスターLv5	3					4					Lv7	~	-
アローフォロア	10	オフENSイブ時発動 単体大ダメージ	味方の矢と同時に斬りかかる攻撃スキル	アクスマスターLv5 オフENSイブスイッチLv3	3 (取得表記は5)					4 (取得表記は6)							
シールドアクス	10	デフェンシブ時発動、自ダメージ軽減	斧を盾のように構え攻撃を受けとめる	アクスマスターLv5 デフェンシブスイッチLv3	2					3							
パーズ	10	一定LIFE以下の敵を確実にしとめる	弱った敵を一撃で粉碎する攻撃スキル	アクスマスターLv8	5					6							

タイダルウェーブ	1	Ex 敵単体に特大ダメージ+まれに技不能	上空から突撃する伝説の攻撃スキル	アクスマスタリーLv10 クエスト『弔い酒と祝い酒』完了後に習得可	0	-	-	Lv1
----------	---	----------------------	------------------	--------------------------------------	---	---	---	-----

その他系

名称	最大Lv	効果	解説	前提	消費MN										必要SP		
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1P	2P	3P
オフェンシブスイッチ	5	攻撃力アップ+オフェンス状態に移行	攻めに集中し攻撃力を高める体術	-	5					-					Lv2 ~	Lv1	-
デフェンシブスイッチ	5	防御力アップ+デフェンス状態に移行	守りに集中し防御力を高める体術	-	5					-							
ダブルアタック	10	常時発動スキル	通常攻撃がまれに2回攻撃になるスキル	ソードマスタリーLv5 アクスマスタリーLv5	-										~ Lv7	Lv8 ~	-
ベルセルク	5	攻撃力大アップ+出血	血を吹く程全身に力をこめる体術	POWボーナスLv3	5					-					~		
ジェノサイドタスク	5	全員コマンド不能+攻撃力アップ	敵は全滅するまで攻撃を続けるスキル	POWボーナスLv3 SPDボーナスLv3	2		3			-					Lv5		-

マック シング コール	1	Ex 味方全員の MAXLIFEが アップ	戦士の雄たけび で味方を鼓舞す るスキル	クエスト 『大いな る冒険 家』クリ ア POWボー ナスLv10	0	-	-	Lv1				
キリン グリア クト	1	ターンの最後 に再行動	敵にとどめをさ した高揚感を 使ってターンの 最後にもう1度 行動できる	SPDボー ナスLv1	3	-	-	Lv1	-			
ミート イー ター	1	宿屋に泊まる まで有効な常 時発動スキル	敵の肉を食べて ステータスが 増加する	INTボー ナスLv1	-			-	Lv1			
エンド ルフィ ン	5	自分の全状態 異常を回復	脳内麻薬を操り 苦痛を消し去 るスキル	INTボー ナスLv3	5	4	3	2	1	-	~ Lv5	-

スキル使用感

剣マスタリ系

▶ キーンエッジ

前提スキル	必要SP	マスター必要SP
ソードマスタリ-Lv1	1	15

Lv1で通常攻撃の約1.3倍、Lv10で約1.65倍の威力。

SPDに補正がかかるのか通常攻撃より若干早く、命中率も高い。

主にザコ戦で扱いやすく、低燃費が売りと言える。

最大の問題はこれを取ってしまうと他のスキル...特にファンングブレードや範囲スキルが取りにくく成ることだろう。

▶ ブラッドブレード

前提スキル	必要SP	マスター必要SP
ソードマスタリ-Lv3	3	16

Lv10で通常攻撃の約1.5倍の威力。

出血の成功率は敵の耐性にもよるがそこそこ成功する。パーティ編成の関係で出血が欲しいならどうぞ。

出血は3%ダメージなのでLIFEの高いドラゴンに対しては有効ではあるが、短期決戦には向いていないので注意。

▶ アタックキル

前提スキル	必要SP	マスター必要SP
ソードマスタリーLv3	3	16

敵のATKを10ターンの間低下させる。

スキルLvを上げることによって物理攻撃力の低下割合(%)が高くなる。

ダメージ自体はLv1でもLv10でも大差ないため、物理攻撃力を下げるスキルと割り切って使うのが良い。

敵の攻撃力低下は味方の防御力上昇よりも容易にダメージを減少させることができるので、取っておいて損はないスキル。

追加効果は耐性のない敵ならLv1でも100%発動する。Exでも低下率は強化されない。

攻撃がミスすると追加効果も発動しないので、一部の回避率の高い敵に対して使う場合は注意。

▶ ラッシュエッジ

前提スキル	必要SP	マスター必要SP
ソードマスタリーLv5	5	18

対象の敵に中ダメージ(Lv10で約1.65倍)、左右の敵に小ダメージ(Lv10で約1.2倍)。

発動はグランドバスターより早いですが、通常攻撃よりは遅い。素早い敵に対しては先手を取られる場合もある。

消費MANAが各種MANA回復手段で補える程度なので、汎用性を考えるとキーンエッジを伸ばすならこちらに振ったほうがよい。

▶ ファングブレード

前提スキル	必要SP	マスター必要SP
ソードマスタリーLv5	5	22
オフェンシブスイッチLv3	4	

Lv10で通常攻撃の約1.8倍の威力。

ドラゴン戦でパーティの火力不足に悩む場合、エレメントフォロアかこれを。

その場合必然的に手数が多くなる為、マヒ率は意外に良く感じる。

「中+まれに麻痺」という表記のせいで効果が分かり難いが、正確には「中ダメージ+まれに麻痺」。

ファングブレード以外のスキルにも言えることだが状態異常付与率はExで強化される為、非常に高い確率で敵を行動不能に出来る。

▶ エレメントフォロア

前提スキル	必要SP	マスター必要SP
ソードマスタリーLv5	5	22
デフェンシブスイッチLv3	4	

発動条件は、剣を装備していること、デフェンシブスイッチ状態であること、味方が攻撃魔法（アイテム）を発動させること。

ちなみに、ただ防御するだけでは発動しないので注意。

Lv10で通常攻撃の1.65倍 + 魔法（アイテム）ダメージの30%程度の威力。属性は追撃する魔法（アイテム）に依存する。

無属性魔法でも発動可。当然だが、デフェンス状態が前提なので1ターン目からは撃てない。

ダメージはファイター自身の攻撃力とメイジの魔法の両方に依存。

コンセントEx魔法に合わせれば超強力。メイジがいるなら是非所得したいスキル。

全体攻撃の魔法（アイテム）でもヒットした敵全てに追撃を行ってくれるのでとても便利。

サムライの属性技、ヴェイル系魔法による反撃、属性付与した通常攻撃には発動しない。

「～のグラフ」などの属性攻撃アイテムだと発動する。複数人でアイテムを使えば何度も追撃してくれる。

ちなみにEx状態で使うと、追撃すべてが強化される。

また、一部の敵が使うヴェイル系・テイルパリングといった物理カウンターも無視できる。

追撃は属性ダメージだが、灼熱の韻などで元の攻撃力を底上げすれば威力は上がる。

ファイターを後衛に下げた場合、与ダメージは他のスキルと同じく半減する。

魔法がミスすると追撃は発動しない。追撃自体の命中率は非常に高い（盲目状態でも外れない。必中？）。

グラフなどの攻撃アイテムは魔法より命中率が高い（必中？）模様。

回避率の高い敵と戦う時に追撃を確実に発動させたい場合、魔法よりアイテムを使った方が確実かも知れない。

▶ グランドバスター

前提スキル	必要SP	マスター必要SP
ソードマスタリーLv8	9	22

敵全体に中ダメージ。威力はLv10で約1.65倍。MANA消費10。

一掃に使えるが発動が遅いので雑魚敵から先制を受けやすいのが難点。

どうしても先制したい場合はローグのリブレイスファーストと組み合わせよう。

威力と相談しながらレベル調節を行う事でMANA消費量を押さえたい。

武器さえ揃えていれば4レベル止めでも問題は無い場合が多い。

ラッシュエッジと比べてみて、使いやすい方を覚えるとよいだろう。

▶ ヘキサスパイク

前提スキル	必要SP	マスター必要SP
ソードマスタリーLv10	13	16

Exスキル。威力はEx込みで通常攻撃の約2.2倍といったところ。とりあえず見た目は派手。

追加効果も無く、ダメージ自体もEx状態で他のスキルを使った方が高い。

最大の利点はSP消費が少なく、キーンエッジやファンングブレードを取得していない時に簡単に高威力技を取得できる点か。

斧マスタリ系

▶ パワークラッシュ

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

攻撃力	130%	133%	136%	139%	145%	148%	151%	154%	157%	165%
-----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

威力が売りだがバースに劣る。序盤にLv1だけ取るとMANAを余らせなくて済む。

▶ バランススキル

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃力	110%	112%	114%	116%	120%	122%	124%	126%	128%	132%
耐性補正率	110%	111%	112%	113%	115%	116%	117%	118%	119%	122%

敵の耐性によって効果が大きく変わってくる。(全ての耐性が100の雑魚に対し、シンボルエネミーは10~50もの耐性がある)

他キャラのスキルとの組み合わせ次第で、効能が大きく変わってくる。

▶ ディフェンドキル

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃力	110%	112%	114%	116%	120%	122%	124%	126%	128%	132%
防御力補正率	90%	89%	88%	87%	85%	84%	83%	82%	81%	75%

DEF100に使った場合でも通常攻撃のダメージ値は25くらいしか増えない(技倍率込で100以下)。敵の防御UP消去として使った方が吉。

隠しダンジョンを物理火力職パーティーで攻略する場合、長期戦になる相手には地味に利いてくる。

▶ スタンバッシュ

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃力	125%	128%	131%	134%	140%	143%	146%	149%	152%	160%
スタン率	64%	68%	72%	76%	80%	83%	86%	90%	94%	100%

ヘイズアームを除いた全ての敵にLv10なら確実にスタンが発動するが、スタンの効果は敵の行動をターンの最後にするだけ。

ファイターが攻撃する前に敵に行動されてしまう場合も多い。

一応Exで使えば先手を取れる。ドラゴン相手に『全員』が先手を取り続ける手段として見るのが妥当な所か。

▶ アローフォロア

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃力	130%	133%	136%	139%	145%	148%	151%	154%	157%	165%
追加攻撃力	15%	16%	17%	18%	19%	20%	22%	24%	26%	30%

弓ローグとの連携が前提となるスキル。スキル取得時の消費マナ表記は誤っている。

弓による攻撃でダメージを与えた敵に、追撃を加える。

弓攻撃力が加算されるので、斧最強スキル候補（行住坐臥発動ローグの場合、コンセント魔法をも凌ぐ）。

3ターン後に攻撃するフォーリングスター+弓攻撃に合わせてExで使うとEx消費1で2回発動&スイッチ準備ターンが無駄にならない。

2回の攻撃判定を持つデュアルショットでも1回しか追撃しない。リアクト時の弓攻撃には、ファイターもリアクトしてなければ発動しない。

攻撃力の高いヘッドショットと組み合わせたい。

スリープショットにより睡眠効果を与えれば、睡眠ダメージ倍増効果を洩らす事なく狙える。アンゼリカケージを取得している場合は、一考の価値有り。

攻撃判定が飛び道具扱いらしく、フレイムイーターのヴェイル系をスルー出来る。とは言っても、後衛に下げた場合はダメージが半減してしまう。

▶ シールドアクス

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ダメージ軽減率	50%	52%	54%	56%	60%	62%	64%	66%	68%	72%
ダメージ無効成功率	35%	35%	35%	35%	35%	35%	35%	35%	35%	35%

物理・魔法どちらに対しても発動。始めに受けたダメージを無効、失敗した場合はダメージを軽減する。

デフェンシブスイッチの効果も手伝い、かなりのダメージを軽減出来るが使用ターンのみ有効。

つまりは強力なGuard。ガードでも物理属性のダメージは50%軽減できるが、魔法属性のダメージは30%しか軽減できない。

(しかし、ガードではステータス異常耐性も30%あがる)

▶ パージ

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃力	130%	134%	138%	142%	150%	155%	160%	165%	170%	180%
死亡率	15%	18%	21%	24%	27%	30%	33%	36%	39%	45%

ヘッドショット・首落より成功確率が低い。

一番の攻撃力を持っているので単純に威力を求めるならこれ。

出が遅いので、SPDを強化しても敵より先に攻撃するのは難しい。

▶ タイダルウェイブ

Exスキル。攻撃力は225%で、技不能率は75%。ダメージは、Ex状態でバランススキル・ディフェンドキル以外のスキルを使った方が高くなる。

技不能はバランススキルやプリンセスのアンゼリカケージを併用して積極的に狙っていける。

Exスキルの中でも良い方だが、ExアローフォロアとどちらにExを使うかは相手の技次第か。

その他系

▶ オフェンシブスイッチ

Lv5でATK115%。ベルセルクと重ね掛け可（ATK132%）。攻撃力ダウン効果で消されない。

ファンブレード、アローフォロアの前提。

▶ デフェンシブスイッチ

戦闘中の防御の値がLv3で1.2倍、Lv5で1.3倍。
エレメントフォロア、シールドアックスの前提。

▶ ダブルアタック

通常攻撃を選択した場合、2回攻撃になることがある。

発動率はLvMAXで2～3割ほどで、1撃目で敵を倒しても、2撃目で別の敵を狙うのでうまくすれば2体連続撃破も可能。
雑魚戦での殲滅速度上昇、ドラゴン戦でのダメージの水増しなどなかなか役に立つ。

特にめばしいスキルが無い時や、ヒーラーのマナクラフトやプリンセスの月明かりの詩に頼らないならあって損はない。

混乱などで味方を攻撃する時にも発動してしまうので注意。

▶ ベルセルク

Lv5でATK115%。オフENSイブスイッチと重ね掛け可(ATK132%)。

出血で他の状態異常を上書きできる。出血が治ると効果も解けてしまうので注意。

出血は状態異常ランクがかなり高く、予めかけておくことで混乱や誘惑といった危険な状態異常の予防にもなる。

呪いや恐怖等より優先度が高い状態異常に掛かっている場合は、スキルが発動してしまうので注意。

▶ ジェノサイドタスク

Lv5まで上げるとダメージは通常攻撃の約1.8倍～2倍になる。ただし敵が全滅するまで一切の操作が不能になるため、
状態異常や、地図を持っていないマップで壁向こうからドラゴン襲来といったイレギュラーが全滅を誘発する。

搦め手を狙わずに戦うパーティ構成であれば、雑魚戦にドラゴン戦にと十分使う価値のあるスキル。

パーティメンバーにメイジや治療専門ヒーラーが居ない状態で積極的に使うなら、ダブルアタックも併せて覚えさせたい。

ATKダウンや強化打消しを食らっても、操作不能の状態は解除されないので注意。

全滅するまで眺めるしかないという事態になりかねないので、使いどころを間違えないようにしたい。

▶ マックシングコール

Exスキル。味方全員のLIFEが1.2倍になる。使用ターンを含め、5ターン継続。

使用時にLIFEが満タンだったキャラは、残りLIFEも1.2倍まで増える。

そうでない場合最大LIFEのみ増加するので、プリンセスの咎罰鞭打との相性も悪くない。

▶ キリングリアクト

発動後3ターンのみしか効果が無いが、倒し続ければ連続攻撃が可能。

一撃で倒すなら話は別だが、パーティの攻撃力が高いと意味が薄かったりする。

上手く使うにはスキル発動タイミングを含め倒す敵も味方との連帯を考えながら緻密な計算が必要になる。

ラッシュエッジやグランドバスターで倒しながら削る方法が楽。

プリンセスのリアクトとセットで使うのもあり。普通はプリンセスの方が速い為、削り+止めのコンボ感覚が楽しめる。

▶ ミートイーター

様々な効果UPの肉が手に入るので、狙って上げたい能力を常時プラスにできる優秀な底上げスキル。
宿屋に泊まるまで常時有効で、効果があるのは最後に食べた1種類のみ。
ドラグミート系は各種ボーナスLv10程度の効果を持つため、能力を大きく底上げしてくれる。
常時効果を得ようとすると肉の予備がないと中々宿屋に泊まれないため、Exを使いにくくなるのが難点。
サブイベントを進める時などはファイターをPTから外して宿に泊まると良い。
このゲームでの異常状態は序盤から強力過ぎる上に先制で掛けられる事を考慮すると、
目に見えて効果が高いのはグラスミートと思われる。

▶ エンドルフィン

本当に治したい危険な状態異常は自分で治せないものばかりであり、それ以外ならばベルセルク上書きで代用が効く。
取らなくても問題ないと思われる。恐怖と呪いは出血で上書きできないようなので、完全な死にスキルというわけではない。
ヒーラーが居なく、前半から毒や麻痺などを治すのには便利(状態異常の回復アイテムは値段が高い)。

使用感

敵の能力低下スキルを持つ前衛職。攻防のバランスがよい。
剣ファイターはアタックキルと複数敵攻撃、高火力のエLEMENTフォロアが主力。
アタックキルはナイトのディフェンスシフトの代用に出来るほど効果が高い。
ELEMENTフォロアは攻撃アイテムでも発動、全体攻撃も可能、メイジズコンセントと合わせると大ダメージと非常に優秀。
デフェンシブスイッチのDEF上昇も130%（ディフェンスシフト10と同等）と効果的。
メイジと組まないなら単体で高威力のファンブレードを取得するといい。

斧ファイターは剣と比べて範囲攻撃が無い分単体攻撃に優れる。剣が集団戦向きで斧はボス戦向きと言える。
ディフェンドキルorベルセルクorオフエンシブスイッチ パージがてっとり早くそこそこの威力を狙える。
他の職との連携を考えると斧戦士の面白みが出てくる。
バランススキルで、マスク盗&状態異常盗、毒癒、鞭&邪声姫など色々な職の補助が出来るし、
アローフォロアを絡めた弓ローグとの連携攻撃はEX1消費で2回分叩ける等、火力を一気に底上げしてくれる。
オフエンシブスイッチ、ベルセルク、デュフェンススキルがそれぞれ干渉しない為、
枠を多めに使ったり準備に時間が掛かったりと扱い難さは有るものの
「どうすれば敵に大ダメージを与えられるか？」を考えるのが楽しい職と言えよう。

また、ベルセルクを使用することで一部状態異常を防ぐことが出来る。
クリア後ダンジョンで混乱付加を多用する敵がいるので特に便利。

育成例

▶ 剣タイプ

ソードマスターLv3 アタックキルLv1 （デフェンシブスイッチLv3&ELEMENTフォロアLv1） ソードマスターLv10 アタックキルLv10（&ELEMENTフォロアLv10）

アタックキルが非常に優秀で、全体的に敵の攻撃が物理ばかりなので最初から最後まで有効に使える。
攻撃力低下の追加効果には失敗がなく、Lv1の時点でも必ずダメージを軽減できる点も重要。

アタックキルLv1を取得した後はパーティにメイジがいるかどうかで育成方針が大きく分かれる。
メイジがいるのであればダメージソースとして重要なELEMENTフォロアを優先的に取得し、
いないのであれば攻撃力の底上げにマスターを優先してあげておこう。

ソードマスターとアタックキル（とELEMENTフォロア）をLv10Maxにした後は、特別に必須と言えるスキルはない。

余りがちになる肉を有効利用しステータスを底上げできるミートイーター、ザコ戦に有効な範囲攻撃としてラッシュエッジとグランドバスターのいずれか、SPあたりのコストパフォーマンスは悪いが、着実なダメージ上昇に繋がるPOWボーナス、他のパーティメンバーが物理職の場合、ザコ戦や格下ドラゴン戦が非常に楽になるジェノサイド、構えに1ターン必要とするがファンングブレードが優秀なオフェンス、などなど、自分の好みでとってあげればよいだろう。

▶ 斧タイプ

(パワークラッシュLv1) ディフェンドキルLv1 (アローフォロアorバランススキル) アクスマスターLv10MAX パージLv10MAX お好みで

各スキルで突出した性能のものは無い、実はイメージに反して細かな積み重ねが必要なタイプ。他職と連携しないor出来ないパーティ構成の場合は、ディフェンドキルで防御を下げた後に攻撃力倍率の高いパージでひたすら殴るだけという脳筋プレイになる。戦士は元々「倒れない」が仕事なのでこれだけでもそこそこ行けるが、これでは各専門職に劣るのは確実。斧戦士は他職との連携をしてこそ本領を発揮する。

パーティとしての連携を考える場合、物理火力パーティにするか状態異常パーティにするかという選択肢になる。

なかでも弓ロークとの相性の良さは特筆すべきものがあり、アローフォロアはダメージも高い上に、ロークの行動順直後にフォロアが入るため斧の速度の遅さを無視できる点も重要。突&壊属性なものもポイント高い。フォロア自身も物理攻撃のため灼熱の歌による補正を受けることも可能で、聖声プリンセスとの相性も良好だ。色々準備が必要な分、戦闘序盤では大したダメージにはならないが、積み重ねた末のEXアローフォロア二回攻撃は、サムライに勝るとも劣らない破壊力を生み出す。

親切な人がアローフォロアの連携ダメージの参考を出してくれたので転載。
行往坐臥10、オフェンス5、灼熱ベルセルクなしでラビ相手に計算すると、
ヘッド：1655 = 760 + 667 + (760 × 0.3)
スリープ(睡眠あり)：1827 = 691 + (667 + (691 × 0.3)) × 1.3
スリープ(睡眠なし)：1565 = 691 + 667 + (691 × 0.3)

状態異常メインのパーティに入れる場合、バランススキルでの貢献になる。これも弓ロークのパニックショット(混乱は技封じ効果もある)やスリープショット(睡眠時はダメージ約3割増)と相性がよい。調教プリンセスがずっと恐怖のターンを維持できるかもしれない、ヒーラーのベノムに対しても効果的。不足しがちな、耐久力のある前衛ポジションとなれる点も地味に重要。

コメント

- ▶ ファイターに関するコメントはこちらどうぞ -- 名無しさん (2009-03-10 03:53:25)
- ▶ ヘキサはEフォロア中心ファイターの場合でメイジが無属性魔オンリーなら無属性耐性がある敵にヘキサすれば有用。その際姫入れてるならデモケージも併用すれば被ダメも抑えられる。かなり条件限定なんで意味ないかも。 -- 名無しさん (2009-03-10 17:08:20)
- ▶ エレメントフォロアは通常攻撃よりダメージ出ないこともあるから「通常攻撃 × 1.5 + 魔法ダメージの1/4」よりもう少し魔法の比率が高い気がします -- 名無しさん (2009-03-12 17:49:48)
- ▶ 誤植:所得画面ではアローフォアの消費MNIは5だけけど、実際使う時は消費MNIは3 -- 名無しさん (2009-03-13 15:08:18)
- ▶ アローフォアLv10の消費MN4でした。パージ以上の火力を消費MN4で出せるのでかなり強スキル。 -- 名無しさん (2009-03-14 04:28:37)
- ▶ ブラッドブレードの使用感、まるで出血と攻撃力ダウンが同粋みたいな書き方だけどそういうわけじゃないよね確か -- 名無しさん (2009-03-20 18:23:52)

出血より攻撃力ダウンの方が俄然かかりやすいってだけ。勘違いのないように修正しておく -- 名無しさん

- ▶ (2009-03-20 19:41:37)
- ▶ 敵1体分の以上スペースがあってもラッシュエッジは"隣"と認識して当たってくれるんだな...便利だ -- 名無しさん (2009-03-20 23:49:17)
- ▶ タイダルウェイブの使用感がないな・・・ -- 名無しさん (2009-03-21 15:09:54)
- ▶ メイジが主砲として期待できない最終盤に向けてはエレメントF振るの損かもね -- 名無しさん (2009-03-23 09:18:36)
- ▶ アローフォロア使用感の"弓リアクトにはファイターもリアクトしてなければ発動しない。"ってどういうことでしょうか？アローフォロア発動させてればキリングリアクトでEXターン入った時にリアクト中のローグの弓に追撃するってこと？長文すまない -- 名無しさん (2009-03-24 08:03:04)
- ▶ アタックキルの攻撃力低下は重ねがけできるのか？ -- 名無しさん (2009-03-24 11:00:51)
- ▶ 能力低下系は同じ技なら何だろうと重複しない -- 名無しさん (2009-03-24 17:37:33)
- ▶ 今のPTでファイターのATKのほうがナイトのATKよりも高いんですが通常攻撃がファイターのほうが約半分になってしまいます。なぜファイターが弱いんですか？ -- ??? (2009-03-26 10:09:46)
- ▶ 君のファイターが後衛にいるからじゃないか？ -- 名無しさん (2009-03-26 10:56:52)
- ▶ 前衛でした -- の の 人 (2009-03-27 10:49:51)
- ▶ ファイターが斧で、ナイトが剣装備してない？それならば、属性の違いでダメージが変わる敵がいるけど -- 名無しさん (2009-03-27 12:05:58)
- ▶ ファイターには剣or斧マスタリー。ナイトには騎士道マスタリー（通常攻撃にも乗る）ATKが低くてもナイトが勝ってしまう理由はナイトマスタリーの方が効果が高いから。差が大き過ぎない限りナイトの方が高くなるね。 -- 名無しさん (2009-03-27 16:51:28)
- ▶ あとはマスタリーのレベル差や他の人が言われてるように斧を使ってる場合、武器の属性相性とか。 -- 名無しさん (2009-03-27 16:57:11)
- ▶ ファイターをパーティに二人入れてエレメントフォロアを使っても魔法1回に対し1度しか追撃できない。メイジを二人入れて魔法を2回撃つと1回ずつ追撃してくれる。 -- 名無しさん (2009-03-28 00:57:51)
- ▶ Eフォロアの命中率は必中に近いみたい。今のところ盲目状態でも外れたことがない。 -- 名無しさん (2009-03-28 17:50:34)
- ▶ アタックキルの効果はどうやら10ターンで切れるっぽい -- 名無しさん (2009-06-08 22:09:22)
- ▶ メイジャー一人に対しエレメントFを二人で使った場合って追撃も二回？ -- 名無しさん (2009-08-01 03:34:49)
- ▶ 試してみたら？ まぁフォロアするとしても攻撃回数はMMFのほうが多くなるけどな。 -- 名無しさん (2009-08-01 13:46:40)
- ▶ ファイター二人の方が固いからと思って。まぁ試してみる -- 名無しさん (2009-08-03 01:07:08)
- ▶ 対BOSS特化を目指し今日も今日とて忘却タイム -- 名無しさん (2009-08-29 06:45:56)
- ▶ 初心者なんですけど、キャラクターのイメージ画像で斧持っても剣を装備する事出来ますか？ -- 名無しさん (2009-12-29 12:16:27)
- ▶ できる。
剣装備したらちゃんと剣持ってくれる。
侍、ローグも同様。 -- 名無しさん (2009-12-30 01:41:19)
- ▶ ルシェ子の金斧かっこいい -- 名無しさん (2010-02-10 23:32:34)
- ▶ ディフェンドキルって何回もやれば効果が増えますか?? -- 名無しさん (2012-01-29 19:10:32)
- ▶ 能力低下系は同じ技なら何だろうと重複しない -- 名無しさん (2009-03-24 17:37:33) -- 名無しさん (2012-01-29 23:31:15)
- ▶ ルシェ子可愛いよルシェ子 -- 名無しさん (2012-03-31 23:25:41)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿