

サムライ/SAMURAI【一刀絶ちの剣客】

古代剣『刀』を振るう剣士 最高の攻撃力で一刀に全てをかける

▶ [画像](#)

▶ [スキル一覧](#)

- ▶ [斬馬構え](#)
- ▶ [居合構え](#)
- ▶ [無手構え](#)
- ▶ [その他](#)
- ▶ [スキル使用感](#)
 - ▶ [斬馬構え](#)
 - ▶ [居合構え](#)
 - ▶ [無手構え](#)
 - ▶ [その他](#)
- ▶ [使用感](#)
- ▶ [育成例 無手型](#)
- ▶ [育成例 斬馬型](#)
- ▶ [育成例 斬馬特化型](#)
- ▶ [育成例 居合型](#)
- ▶ [育成例 スイッチ型](#)
- ▶ [コメント](#)

画像



スキル一覧

双つ燕	1	Ex 敵単体に4回攻撃 + 高確率で出血	燕の軌道を真似て瞬間で4度切るスキル	ミロス連邦国北西の建物の本棚の本で解放 ゼスの家の本棚で解放	0	-	-	Lv1
-----	---	----------------------	--------------------	-----------------------------------	---	---	---	-----

居合構え

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
居合スイッチ	5	速度アップ + 居合構えに移行	抜付けに構え素早く打ち出すスタイル	カタナマスターLv3	2		-								Lv2 ~	Lv1	-
先手断ち	10	ターン最速攻撃 + 敵単体の中ダメージ	前傾に立ち誰よりも先に動く攻撃スキル	居合スイッチLv1	2		3								Lv7 ~	Lv8 ~	-
吹雪	10	敵単体に氷属性ダメージ	冷気を感じるほど鋭く射貫く攻撃スキル	居合スイッチLv3	2		3										
絶刃打ち	10	敵単体の中ダメージ + まれに技不能	神経を切断し動きを封じる攻撃スキル	居合スイッチLv4	3		4										
首落	10	敵単体の中ダメージ + 高確率で即死	抜付けて敵の首をはねる攻撃スキル	居合スイッチLv5	5												
六尺首落	1	Ex 敵全体に即死または特大ダメージ	縮地して広範囲を斬り伏せる攻撃スキル	居合スイッチLv5 アイゼン王宮の本棚の本で解放 ゼスの家の本棚で解放	0	-										-	Lv1

無手構え

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
無手スイッチ	10	通常攻撃でまれに即死 + 無手構えに移行	武器を持たず己の拳で戦うスタイル (武器装備時も一時的に素手状態となる)	-	1					2					Lv2 ~	Lv1	-
明王	10	敵単体に炎属性ダメージ	炎の如く苛烈に拳を打ち出す攻撃スキル	無手スイッチLv3	2					3					~ Lv7	Lv8 ~	-
斬撃雲身	5	斬攻撃無効化 + 大ダメまたは即死	線を受け流しつつ破壊する特殊な体術	無手スイッチLv5	3			4		-					Lv2 ~	Lv1	-
壊撃雲身	5	壊攻撃無効化 + 大ダメまたは即死	面を受け流しつつ破壊する特殊な体術	無手スイッチLv5	3			4		-							
突撃雲身	5	突攻撃無効化 + 大ダメまたは即死	点を受け流しつつ破壊する特殊な体術	無手スイッチLv5	3			4		-							
阿修羅	1	Ex 敵単体に特大ダメージ + スタン	鋼の拳で6発つるべ打ちする攻撃スキル	ネバンプルス王宮の本棚の本で解放 ゼスの家の本棚で解放	0					-					-	Lv1	

その他

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	
カタナマスター	10	カタナスキルの威力や取得に関係する	カタナを用いた技術の習熟度	-	-										~	Lv8	-	
貫掛け	10	敵単体に中ダメージ	自然体から刀で斬りかかる攻撃スキル(武器装備時のみ使用可能)	カタナマスターLv1	3					4					~Lv7	Lv8	-	
鎧通し	10	敵単体に中ダメージ	自然体から拳を繰り出す攻撃スキル(素手状態でのみ使用可能)	POWボーナスLv1	2					3					~Lv7	Lv8	-	
獅子奮迅の攻め	5	ターン経過により攻撃力アップ	徐々に高揚感を高めていく強化スキル	POWボーナスLv5	5					-					Lv2	Lv1	-	
徹頭徹尾の守り	5	ターン経過により防御力アップ	徐々に集中力を高めていく強化スキル	POWボーナスLv5	5					-					~	Lv1	-	
鬼の形相	5	自分のLV以下のエンカウント率ダウン	鬼の形相でねり歩き周囲を威嚇する	POWボーナスLv1 INTボーナスLv1	5	4	3	2	1	-					Lv1	-	-	
練丹	5	自分のLIFEを中回復する	体内の気を練る事で傷を癒やす回復スキル	INTボーナスLv3	4					-					Lv2	Lv1	-	
刃下のリアクト	1	ターンの最後に再行動	大きな傷をおったピンチを機に転じターンの最後にもう1度行動できる	SPDボーナスLv5	4	-					-					-	Lv1	-

無双スイッチ	1	全構えスキルが使用可・LIFE90%~のみ	あらゆる構えを捨てさったスタイル	斬馬スイッチLv5 無手スイッチLv5 居合スイッチLv5	5	-	-	Lv1
--------	---	-----------------------	------------------	-------------------------------------	---	---	---	-----

スキル使用感

斬馬構え

高火力スキルもさることながら構え自体に攻撃力上昇効果が付いているため総合的な火力はかなり高くなる。シンプルに強いが捌め手は苦手、ある意味サムライらしいサムライ。斬、壊、雷と敵ごとに使い分けができなくもない。

▶ 斬馬スイッチ

Lv	1	2	3	4	5
ATK上昇率(%)	10	15	20	25	30

▶ 縦一文字

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ex10
攻撃力(%)	130	134	138	142	150	155	160	165	170	180	270

Lv10で攻撃力は1.8倍。貫掛け（1.65倍、構え不要）でも代用できる。斬馬スイッチの攻撃力上昇と合わせて、3ターン以上費やすシンボルエンカウントやボス戦での主力になれる。

▶ 雷轟(らいらい)

雷属性攻撃なのでカニやカメなど物理耐性の高い敵に効果的。また、雷が弱点のボスもそこそこいるので活躍の場はある。

Lv10で攻撃力は1.5倍。雷属性が弱点の場合や、アンゼリカージを使用した場合の攻撃力は最大で2.25倍（通常攻撃×1.5×1.5で2.25倍、Lv1なら1.2×1.5で1.8倍程度）。

物理主体のパーティーならLv1だけでも取っておくとそこそこ使える。

▶ 轟

Lv10で攻撃力は2.3倍程度。リスクの割には思ったほど火力は高くない。説明に「叩く」とはあるが斬属性だと思われる。

無手状態（武器攻撃力消失）にはなるが、無手構えにはならない。敵へのトドメを1ターン早めたい時などに、Exで約

345%。

▶ 逆刃打ち

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃力(%)	120	122	124	127	133	136	139	142	145	150
睡眠率(%)	25	27	29	31	33	35	37	39	41	45

Lv10で攻撃力は1.5倍。雑魚相手にはわざわざ構えても一撃で倒してしまうことが多く効果は薄い。ボス相手にはあまり効果がないものの、決まれば完全行動不能なので受ける恩恵は大きい。
逆刃のためか壊属性。弱点検証が進めば特定の敵に対して有効打になるかも...と思われたが、どうやら壊属性が弱点のドラゴンやボスはいない模様。強いて挙げればアルマノス系に有効(但し壊弱点ではなく斬耐性持ちによる相対評価)。

▶ 双つ燕

240%の斬属性ダメージ+75%の出血。
攻撃力だけならLv10のEx縦一文字(270%)、斬馬構え時のLv10のEx貫掛け(247%)より弱い。
追加効果の出血は後半の帝竜にも普通に効く為、ボス戦用と割り切るなら有用か。

居合構え

1ターンかけてスピードをあげるのは微妙か。
斬馬・無手の様な火力は無いが、行動が早くなり「絶刃打ち」で技封じを狙っていける。吹雪以外は斬属性。

▶ 居合スイッチ

Lv	1	2	3	4	5
SPD上昇率(%)	10	15	20	25	30

SPD倍率up。回避の高い敵でも攻撃を外す事が少ない。敵が動く前にアイテムを使える。

▶ 先手断ち

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ex10
攻撃力(%)	130	134	138	142	150	155	160	165	170	180	274?

威力と燃費は良いのだが、追加効果が優秀な「絶刃打ち」と「首落」がある為微妙な存在に。
MANA回復手段が乏しいパーティで、技不能にした後「首落」代わりに使う程度か。

▶ 吹雪

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ex10
攻撃力(%)	120	122	124	127	133	136	139	142	145	150	227

氷属性ダメージ。絶刃打ちと同じ威力。斬耐性の敵や氷弱点の敵など、活躍の場はある。

▶ 絶刃打ち

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ex10
攻撃力(%)	120	122	124	127	133	136	139	142	145	150	227
技不能率(%)	25	27	29	31	33	35	37	39	41	45	?

威力はそこそこだが、技不能状態にすれば敵は通常攻撃か行動不能しか出来なくなる。発動率はLv10でもそれほど高くはない。

ドラゴン相手だと耐性が高く決まり辛い為、アンゼリカケージが頼りになる。

▶ 首落

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ex10
攻撃力(%)	130	134	138	142	150	155	160	165	170	180	274?
死亡率(%)	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	?

耐性100の雑魚敵には75%で死亡効果だが、そもそも一撃で倒してしまうことが多く効果は薄い。

シンボルエネミーの場合は、LIFE最大値の10%未満まで減らさないと効果が無い。

LIFEを減らしても効かない死亡耐性0のボスモチラホラ存在する。

▶ 六尺首落

Lv	Ex1
攻撃力(%)	225
死亡率(%)	75

敵全体に2.25倍ダメージ+高確率死亡。性能で言えば双つ燕よりは恵まれているか。

対雑魚には便利。だがExを雑魚戦で消費するのは考え物である。

無手構え

素手とかネタかよと思いきや意外と強い。

特に雲身は嵌ると非常に強いが、延々待ちぼうけを食ったり、構えたまま魔法で焼き殺される事も良くある。

安定感を求めるならやはり別の構えにした方が良さだろう。

▶ 無手スイッチ

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ATK上昇率(%)	200	210	220	230	240	250	260	270	295	335

死亡率(%)	15	16	17	18	19	20	21	22	23	25
--------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

無手スイッチの効果中は、武器を装備していても素手状態となる。通常攻撃に壊属性 + 死亡効果。中盤まではカタナが手に入りづらく、無手での攻撃がサムライの最大火力になることが多い。火属性の通用する場面も多いため、最初は無手重視で育てて強力なカタナが手に入る頃に斬馬型にスキルリセットを行うのも一つの手だろう。

武器攻撃力は切捨てられるが、武器で付加したPOWは加算される。

例：POW73・無手スイッチLv10使用のキャラで、ATK100の刀装備 ATK244 ATK34(POW + 5)の小剣装備 ATK261
ちなみに、刀にPOW増幅効果のある武器はない。

▶ 明王

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ex10
攻撃力(%)	130	134	138	142	150	155	160	165	170	180	270

火属性スキル。Lv1でも取っておくとヒヨロン神水洞で大活躍したりする。雑魚相手でも常にスイッチするなら、「鎧通し」よりこちらをメインで使うのもアリ。

▶ 各種雲身

Lv	1	2	3	4	5	Ex5
攻撃力(%)	150	180	210	240	300	450
即死率(%)	25	25	25	25	25	?

待機状態になり、それぞれに対応した属性攻撃を受けるとダメージを無効化し反撃する。攻撃倍率が非常に高く、隠しダンジョンですら4桁ダメージが出る。ヴェイルやパリングと違い、雲身は一度しか発動しないため多段攻撃には注意したい。また、カウンターに成功しても状態異常の追加効果は受けてしまう。敵の攻撃を回避した場合、スキルの効果が発動しない。

無手スイッチと雲身が両方LvMAXならば、シンボルエネミーを即殺させることも珍しくない。

▶ 阿修羅

Lv	Ex1
攻撃力(%)	300
スタン率(%)	100

スキルの説明には6発と書いてあるが、ダメージは合計で1回。壊属性。

その他

▶ カタナマスタリー

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
刀攻撃力上昇率(%)	10	12	14	16	18	20	22	24	26	30

刀の攻撃力にボーナスを加える。ダメージの底上げになるので余裕があるときに取っておきたい。刀武器以外には効果が乗らない。

刀以外で攻撃力の高い武器があっても、カタナマスタリーを取得したなら刀を装備した方が攻撃力が高くなる場面が多い。

▶ 貫掛け

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ex10
攻撃力(%)	130	133	136	139	145	148	151	154	157	165	248

武器を装備していれば、構え無しで使える。構える暇が無く不完全燃焼しがちな雑魚戦で使うと無駄が無い。

1だけでも取っておくと通常攻撃ではギリギリ一撃では倒せない程度の敵を一撃で倒したり、構えを使うほどでも無いがやや硬いという感じの敵に良いダメージを出せたりと何かと便利。

▶ 鎧通し

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ex10
攻撃力(%)	130	133	136	139	145	148	151	154	157	165	247

素手状態なら構え無しで使えるスキル。壊属性。

無手スイッチと合わせれば、攻撃力が非常に高くなり使い勝手が良い。

斬馬専用スキルの轟の後にも使用可能だが、無手スイッチの効果無しでは火力不足。

普段武器を装備しているなら、雑魚戦では貫掛けを使った方が良い。

▶ 無双スイッチ

LIFEが90%を切ると構えが解除される。解除されると構え専用スキルは使えなくなる。

他の三種スイッチの上昇効果は一切受けない。

本スレより拾い上げ

他の人の解析結果や使用感から以下の事が判明？自分で試してないので自己責任で解釈をどうぞ。

敵の耐性を無視する。

状態異常耐性上昇・・・二倍？

90%を切るダメージを受けてもターン中に回復をすれば解除されない。

(1ターン中に、ダメージ受け90切る キュア等回復し全快 スイッチ切れない)

鎧通しが使えない(無手スイッチ専用スキルは可能)

▶ 獅子奮迅の攻め

Lv5で1ターンに使用時のATKの1~3%ずつATKが上昇し、30ターン目には合計で+50%される(使用時のATKが300なら30ターン目には450になる)。

持続時間は30ターン。つまり31ターン目には効果が切れている。効果を見て判るとおり長期戦専用。無理に取る必要は無いが、弱体効果打消しとしてあると便利。

▶ 徹頭徹尾の守り

Lv5で1ターンに使用時のDEFの1~2%ずつDEFが上昇し、30ターン目には合計で+30%される。
こちらもち続時間は30ターン。効果を見て判るとおり長期戦専用。無理に取る必要は無いが、弱体効果打消しとしてあると便利。

▶ 鬼の形相

Lv5時ではパーティの生存者の平均Lvが敵より高ければエンカウント率が0%になる。
エンカウント率が高く、経験値にレベル差補正がかかるセブンスドラゴンでは、レベルの低い雑魚との戦闘を一切無視できるというのは、大きなアドバンテージである。
効果が切れてもメッセージが表示されないので注意（効果がある間はメニュー画面にマークが表示される）。
ちなみにLv5での効果歩数は140歩。これを使ってもエンカウントするようなら多少レベル上げをした方が良い。
逆に言えば未開地域での適正レベルを判断する材料にもなる。

▶ 刃下のリアクト

1回の攻撃で最大LIFEの1/4を超えるダメージを受けると発動。
キュア取得プリンセスのリアクトと組み合わせることで、大ダメージを受けたときすぐに回復できる。
逆にこれを狙う場合、ダメージを減らす防御系のスキルを使ってはいけけないのでナイトとは相性が悪い。
火竜のカウンター食らう>リアクト発動>プリンセスで回復でプリンセスのマナが尽きるまでずっと俺のターンとかも可能。
発動条件が緩いので、回復手段に乏しいPTなら練丹と組み合わせるだけで生存率がグッと上がる。
現時点での最強防具を装備しているとまず発動しないので、状況に合わせて防具のランクを決めるとよい。
呪いの反射ダメージでも発動を確認(姫付なら呪い中ずっと俺のターン可能)。同じく、魅了されている最中でも発動を確認(細波の子守唄や奇跡の代行者等で対応しないと危険)。

▶ 練丹

Lv	1	2	3	4	5	Ex5
LIFE基本回復量	20	30	50	80	120	180

INTで回復量増加 (INT*0.3)

戦闘中のみの使用可能。回復量は合格ラインだが、自分にしか使えないので、回復スキル持ちのメンバーの数で取得を決めた方がいい。

刃下のリアクトと組み合わせると非常に効果的。

使用感

刃の攻撃力の高さと構え補正での高火力、鬼の形相によるエンカウント無視が売り。

良い武器を入手するまでは無手が意外に強い。強力な刀が手に入ると、斬馬の縦一文字が強力。

(最強武器入手時点での火力は全クラスの中でもトップクラス)

居合構えは、技封じの絶刃打ちが魅力。ただ、ボス戦以外ではいまひとつな印象。

防御については意見が分かれる。

例1：イメージほど悪くなく自己回復技もあるためパーティ編成の自由度が大きい。

例2：サムライ = 防御が紙というイメージがあるが、POWが高く防具もそれなりの物が装備できるため格別防御が低いという訳ではない。

例3：とは言え同じ前衛のナイト・ファイターと比べると柔らかいのは確かであり、ローグの様に弓で後衛に移る事も、LIFE吸収スキルも無いので体感ではやはり柔らかく死に易いと感じる。

何気にナイトと並んでソロ向きの職業で、刃下のリアクトと各種Buffを駆使すれば後半の帝竜相手でも十分戦える。サムライが好きな人はソロプレイに挑戦してみるのも良いかも知れない。

育成例 無手型

(貫掛けLv1) 無手スイッチLv10 明王Lv1 鬼の形相Lv5 明王Lv5(or鎧通しLv5) 雲身3種Lv1 明王Lv10(or鎧通しLv10)

後は雲身系を伸ばし、その後はPOWボーナス、全部取り終えたら刃下のリアクト 練丹と取るとよいだろう。

基本的にカタナマスターは不要。雑魚戦ではスイッチせず「貫掛け」を使っていくなら前提として必要となる。攻撃スキルは鎧通しが使いやすいが、無手スイッチを使うのなら明王一つでも困ることは少ない。姫のアンゼリカケーキを使う予定があるなら明王有利か。

雲身3種の属性はどこでも満遍なく出てくるのでどれが地雷、ということはない。

刃下のリアクトは、侍が攻撃を受けやすいパーティなら早めに取り取るのもよいかも知れない。

1ターン目にリアクト、攻撃を受けてターン追加 構える の流れが出来るなら無駄も少ない。

装備品についてはPOW付加を重視。北海航行を入手後は各地でPOW付加値の高い装備が入手出来るので大きく火力アップが出来る。

育成例 斬馬型

刃下のリアクトを取らない前提の育成。

ヒーラー、プリンセスのMANA回復スキルが無いと消費MANAの面で厳しいかもしれない。

POWボーナスLv1 カタナマスターLv1 貫掛けLv1 カタナマスターLv3 斬馬スイッチLv1、鬼の形相Lv1 (INTボーナスLv1)、縦一文字Lv1 (貫掛け特化を狙うなら不要) 斬馬スイッチ、鬼の形相を好みの順番でLv5まで カタナマスター、貫掛けor縦一文字を好みの順番でLv10

短期決戦が狙える戦闘では貫掛けで攻撃を行うので構えてから発動させるスキルは必須ではない。縦一文字と貫掛けは、Lv10で縦一文字は1.8倍で消費MANA3 (ただし構え必要)、貫掛けは1.6倍で消費MANA4と結構な差があるのでどちらか好きな方を伸ばすと良い。縦一文字を特化する場合でも、貫掛けはLv1で1.3倍程度の火力があるので、とりあえず取っておくと雑魚戦で有用。

育成例 斬馬特化型

複数の構えを取らずに、斬馬に特化した育成例 (パーティにMANA回復役がいることを前提)。
雑魚用の貫掛けLv10、ボス用の縦一文字Lv10が主力。物理耐性の高い敵用に雷轟もLv10にする。
余ったSPで、刃下のリアクトを習得する。

最序盤は、貫掛けLv1、縦一文字Lv1、斬馬スイッチLv5、鬼の形相Lv5を習得 (経過スキルは省略)。

強めの敵にはとりあえず斬馬にスイッチし、通常攻撃をメインに戦う。

その後は、貫掛けと縦一文字をLv5まで上げ、カタナマスターをLv10にする (レベル30)。

雑魚にはMANA残量に注意しつつ貫掛け、ボスには斬馬 + 縦一文字。

ヒーラーやプリンセスのMANA回復スキルの習得に合わせ、縦一文字Lv10 貫掛けLv10。

タイミングによっては雷轟を先にLv5にしてもいい。

その後、雷轟Lv10と刃下のリアクトを習得して完成 (レベル60)。

刃下のリアクトは最後に取り取るぐらいでちょうどいいと思うが、ヒーラーがプリンセスの場合は中盤ぐらいに組み込んで

でもかまわない、
逆に刃下のリアクトを切って、手堅くPOWを上げるという手もある。

育成例 居合型

雑魚には貫掛け、ボスには絶刃打ちでの技不能を狙う。

前提スキルは省略。

貫掛けLv1・鬼の形相Lv1 鬼の形相Lv5、カタナマスターLv10 貫掛けLv10 居合スイッチLv4・絶刃打ちLv10

居合スイッチLv5・首落Lv10(or先手断ちLv10)

居合スキルはLv低いうちは貫掛けと大差ないので、絶刃打ち以外は後回しにしてよい。

絶刃打ちをLv10取ったら一応の完成。技不能が決まった後の火力担当として、燃費の良い先手断ちか即死狙いの首落を伸ばしていく。

メイジが居ない・アンゼリカケージ取得PTなら吹雪の取得も考慮。

育成例 スイッチ型

序盤からのSP効率を意識し、的確にダメージを通す為の育成。

下準備

カタナマスターLv1 貫掛けLv1 カタナマスターLv3 斬馬スイッチLv5

あとはカタナマスターをLv7まで、貫掛けをLv5or7で止める。上げる順番は各自のMANA効率と相談。

その後

居合スイッチ5

逆刃打ちLv5or7(対象が限られているので眠り率を求める以外10取得する意味は薄い)

ここまでが土台となる。

この育成において逆刃打ち以外の居合スイッチ専用スキルを無理に取る必要は無い。

貫掛けはザコ戦からスイッチ後の主力まで。

逆刃打ちは斬耐性の高い敵に対して。

居合スイッチはSPDの差により当たりにくい敵へ。

以降の取得は半端なLvを伸ばしたり、

弱点を突いた火力狙い、物理耐性をかわす為の雷轟

(中途半端に止めず10推奨、貫掛けLvが中途半端なら低レベル取得も考えられるが)

居合専用スキルから1つを戦い方に応じて選ぶと良いだろう。

初めに言ったように居合専用は無理に取る必要は無いがパーティや敵に合わせて取ってみるのも悪くは無い。

しつこいようだが斬馬の攻撃上昇をカットしてまでやる必要があるかはよく考えたい。

この一文は私見。普段のExの使い方では便利さは変わるが、

六尺首落はドラゴンを溜め込んで味方の全体攻撃と合わせたり、単体なら連打できると緊急用に便利。

SP3と言うのも手頃な所で、せっかく居合スイッチがあるんだし何か取りたいという方にはお勧め。

リアクトや練丹はこの育成をベースにする場合は切ってしまうか後半に取るべき。

序盤から取ってしまうとSPのやり繰りに苦労する。

コメント

▶ 轟の倍率調べてくれた方、サーンキュ -- 名無しさん (2009-03-10 20:16:38)

カタナマスターの倍率誰がおねがいm(_ _)m -- 名無しさん (2009-03-11 23:15:48)

- ▶ マスター倍率なんて振り直しなんなりで簡単に判断できるんですから、試しに自分の手でやってみるのも面白いと思いますよ。 -- 名無しさん (2009-03-12 15:42:25)
- ▶ サムライのEX技3つ全てをゼスの家で覚えられることを確認しました -- 名無しさん (2009-03-15 20:00:58)
- ▶ 育成例2の所、POWボーナス1 貫掛け1ってなってるけどPOW必要なのって鎧通しだよな? -- 名無しさん (2009-03-19 17:01:20)
- ▶ 鎧通しは地味に轟の後にも使用可能、このスキルの「無手専用」の「無手」というのは構えではなく武器種のことっぽい。 -- 名無しさん (2009-03-20 03:00:15)
- ▶ 育成例2のPOWボーナスは、鬼の形相への布石と思われる -- 名無しさん (2009-03-20 11:07:42)
- ▶ 雲身なんだが、レベルが低いせいとかそれともそういう性能なのかは知らないが、一回発動するとそれで終わりの気がする。同じ種類の雑魚の通常攻撃で、レベル2が一匹目発動二匹目発動せずってのがあった。 -- 名無しさん (2009-03-23 19:20:19)
- ▶ 逆刃打ちはもしかしたら斬属性とは違う属性扱いかも... (多分壊属性?) アルマノスカキャスモケノスのどっちが相手だったか忘れましたが、縦一文字Lv10よりも逆刃打ちLv5の方が多くダメージ与えられたので... -- 名無しさん (2009-03-24 13:14:05)
- ▶ x4の轟後の鎧通しなんですけど斬馬スイッチのATK上昇は適用されるのかな? -- 名無しさん (2009-03-25 08:55:09)
- ▶ 轟によって無手になっても斬馬スイッチの効果が切れる訳ではないので当然適用されます -- 名無しさん (2009-03-25 15:21:54)
- ▶ 刃下のリアクトは一撃で最大LIFEの1/4食らった時発動のようだ。複数回攻撃の合計ではないことに注意 -- 名無しさん (2009-04-10 04:51:22)
- ▶ 今更かもしれないが、カタナスキルといいながら普通の剣でも使えるよね? (全てのスキルと剣を確認したわけじゃないけども) -- 名無しさん (2009-04-16 20:45:43)
- ▶ 普通の剣使う意味は? -- 名無しさん (2009-05-02 00:23:16)
- ▶ 獅子奮迅の攻めと徹頭徹尾の守りはソロで生きるよ、お試しあれ -- 名無しさん (2009-05-02 04:04:04)
- ▶ x3&2 というか、最序盤は刀自体が手に入らないし、普通に仕様でしょ。ちなみに「刀専用」って書いてるのは実は貫掛けだけだったりする -- 名無しさん (2009-05-04 03:28:59)
- ▶ 呪いの反射ダメでも刃下発動確認、姫付なら呪い中ずっと俺のターン可能。 -- 名無しさん (2009-05-06 03:05:43)
- ▶ ついでに雲身は呪い効果無視だね、無視できなかつたらソロ出来ねえw -- 名無しさん (2009-05-06 09:03:32)
- ▶ まじで? - 名無しさん 2012-02-26 11:45:38

名前:

書き込む