

ローグ/ROGUE【裏社会の始末屋】

裏社会に伝わる暗殺術を使う 弓や短剣で急所を狙う、異端の戦士

▶ 画像

▶ スキル一覧

▶ 短剣(剣)スキル

▶ 弓スキル

▶ フットワークスキル

▶ その他

▶ スキル使用感

▶ 短剣(剣)スキル

▶ 弓スキル

▶ フットワークスキル

▶ その他

▶ 使用感

▶ 育成例 短剣(リアクト)

▶ 育成例 短剣(マスク)

▶ 育成例 短剣(3色短剣)

▶ 育成例 弓メイン

▶ 育成例 弓+プリンセス

▶ コメント

画像



スキル一覧

名称	最大Lv	効果	解説	必要SP
POWボーナス	10	攻撃力、物理防御力がアップ	ステータスPOWにボーナスを得る	2P
SPDボーナス	10	行動順、回避率がアップ	ステータスSPDにボーナスを得る	1P
INTボーナス	10	魔法攻撃力、魔法防御力がアップ	ステータスINTにボーナスを得る	1P

短剣(剣)スキル

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
ソードマスターリー	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	-	-												
タランテラ	10	敵単体に小ダメージ(突)+まれに麻痺	神経を的確に刺し麻痺させる攻撃スキル	ソードマスターリーLv1		2							3				
スコルピオ	10	敵単体に小ダメージ(突)+まれに毒	猛毒を塗った剣で敵を刺す攻撃スキル	ソードマスターリーLv3		2							3	~Lv7	Lv8~	-	
ヴァンパイア	10	敵単に小ダメージ(突)+回復 出血 時効果アップ	剣を刺し生気を吸いあげる攻撃スキル	ソードマスターリーLv3		2							3				
ダガーフェティシュ	10	短剣装備時、武器攻撃力が上昇	常時発動スキル	ソードマスターリーLv5	-												

ショットマスター	10	弓を用いた技術の習熟度 弓スキルの威力や習得に係る	常時発動スキル	-	-	-	~ Lv5	Lv6 ~	-	
シーカー	1	低下した弓の命中 率を回復	リラックスして集中力 を取り戻す スキル	ショットマスターLv1	1	-	Lv1	-	-	
スリープショット	10	敵単体に小ダメージ+まれに睡眠	催眠音の羽をつけた矢を放つ攻撃 スキル	ショットマスターLv3	3	4	~ Lv7	Lv8 ~	-	
パニックショット	10	敵単体に小ダメージ+まれに混乱	惑いの閃光を発する矢を放つ攻撃 スキル	ショットマスターLv3	3	4				
ヘッドショット	10	敵単体に中ダメージ+まれに即死	敵の頭部を狙って射抜く攻撃 スキル	ショットマスターLv5	4	5				
ソニックショット	5	攻撃してきた敵に大ダメージ	敵の放つ飛び道具を迎え討つ攻撃 スキル	ショットマスターLv5	4	5	-	Lv2 ~	Lv1	-
デュアルショット	5	敵単体に小ダメージ×2	2本の矢をつがい一度に放つ攻撃 スキル	ショットマスターLv8	4	5	-			

ハイディング	5	狙われ率低下 +アンブッシュ状態へ移行	相手の影に潜み奇襲のチャンスを待つ	フットワークマスタリLv8	5	6	-	Lv2 ~	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		
キラーズアトラクト	5	フィールドでエンカウント率アップ	殺気を周囲に解放し敵をひきつける	-	5	4	3	2	1								Lv1	-	
行住坐臥(ぎょうじゅうざが)	10	侍がいる場合に攻撃力ボーナスを得る	常時発動スキル	POWボーナスLv3 INTボーナスLv3													~ Lv7	Lv8 ~	-
ローグズアイ	10	戦闘後に敵の死体から小銭を発見する	常時発動スキル	INTボーナスLv5															
トリックリアクト	1	ターンの最後に再行動	奇襲攻撃やトラップが成功するとターンの最後にもう1度行動できる	SPDボーナスLv5	4												-	Lv1	-
サクリファイス	1	Ex 敵全に特ダメ+味全回復+自キャラ消滅	自らの命を犠牲に天変地異を起こす	クエスト「永久なる安息」完了後に習得可	0												-		Lv1

スキル使用感

短剣(剣)スキル

- ▶ ソードマスタリー

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ATK増加率 (%)	10	12	14	16	18	20	22	24	26	30

Lv10で剣の武器攻撃力130%。小剣・短剣どちらでも有効。
 マスタリー系全般に言えるが、武器の攻撃力が増幅されるので、攻撃力の高い武器ほど効果も高くなる。

▶ タランテラ

Lv10で約1.5倍ダメージ、麻痺効果はそこそこ通る。麻痺させても確実に動きを止められるわけではないので過信は禁物。

隠しダンジョンのボスが相手でも麻痺が戦闘中に数回決まる事はザラ、強敵が相手の場合はタランテラとヴァンパイアを使い分けると楽になる。

ちなみに麻痺は恐怖で上書き可能、恐怖は麻痺で上書き不可なので、調教重視プリンセスがいても安心して使える。突属性は弱点持ちがけっこういるので便利。

▶ スコルピオ

Lv10で約1.5倍ダメージ、毒状態を中確率で付与する（Ex使用で発動率は体感70%）。ボスにもよく入る。効果は5ターン。

毒ダメージはLv10で113の5ターン持続。最大565の毒ダメージは中盤までならダメージソースとしても優秀。ペインを重ねてキスを狙うよりも安定してダメージを与えられる。

お勤めの使い方はスコルピオ>毒入ったらヴァンパイア>切れたらスコルピオのループ。

ベノムアンプリフと組み合わせると毒を付けた後ローグが好きに動ける上、火力の底上げにもなる。

ヒーラーとの連携でラスボスすら狩ってしまう威力を秘めたスキル...かも知れない。

計算上アンプリフを13回かけてやっと3300超ダメージ、それでも納得できるなら使うとよいだろう。

▶ ヴァンパイア

Lv10で約1.5倍ダメージ、与えたダメージの50%回復。敵出血時は回復力が2倍に上昇。

Lv10なら与ダメが大きいので、出血関係無しにLIFEが全快すると考えてよい。

ローグの素早さと相まって、一撃で殺されない限りは死ななくなる。

回復役の負担を減らす事でパーティの安定にも繋がる。短剣ローグなら取得必須と言えるだろう。

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
威力	120%	122%	124%	127%	133%	136%	139%	142%	145%	150%
吸収率	15%	18%	21%	24%	28%	32%	36%	40%	44%	50%

▶ ダガーフェティッシュ

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ATK増加率 (%)	5	8	12	17	23	30	38	47	57	70

短剣装備時に限り、ソードマスタリーにボーナスを加える。Lv10ダガーフェティッシュとLv10ソードマスタリーを合わせて短剣武器攻撃力200%に。

装備が短剣ならソードマスタリーを上げるより効果があり、Lvが高くなる程効果が上がるので早めにLv10に。

なお、マスタリーアシストなのでATK表示数値は変化しない。
短剣と小剣は違うので要注意（短剣はアイテム説明欄に"短剣"と明記されている）。

▶ ソードトラップ

Lv5で喰らったダメージの約3.5倍を跳ね返す。物理攻撃にのみ反応。
カウンターダメージは自分が受けるダメージに依存する。また自分が受けるダメージを減らす効果は無い。
ソードマスタリー、ダガーフェティシュ、行住坐臥、灼熱の韻では威力が上がらない。ただしExは有効。
大ダメージを受けて戦闘不能になっても、最大LIFEを越えた分までちゃんと跳ね返してくれる。
使い勝手は工夫次第。見せよ漢気、裸カウンター。

Lv	1	2	3	4	5
反撃量	200%	225%	260%	300%	350%

▶ マスクドペイン

ダメージを与えつつマスクペイン状態を高確率で付与する。
効果の持続ターンは、敵のレベルに依存する模様。ペインカウンターは15個まで。
キャラLv14、スキルLv1で検証
ラビ・マスクナッツ（カザン周辺）に3ターン
マダーベア・ハービー（ネバンプレス周辺）に5ターン
ヤングレオ・スプリントータス（紅杭の塔周辺）に7ターン

麻痺、毒、技不能などの状態異常が通ると（同じ状態異常でも）ペインカウンターが+1されマスクペインが解ける際にカウンター数に応じたダメージを与える。
カウンター数が0だと0ダメージ。カウンター数はマスク状態を示す状態異常アイコンの数字が増えるので確認できる。
トリックリアクトを使い状態異常付与武器やプリンセスのリアクト恐怖付与だと割といける。
カウンターを増やす場合、付与率の高いサンドキックもオススメ。
範囲攻撃をしてくる相手の場合、ヒーラーのベノムインフェクタとも相性がよいかもしれない。
即死効果を与えてもカウンターが+1されるが死なない。また、スタン効果は状態異常として扱われないので注意。
マスク中にマスクドペインをすると「ペインカウンターを増やす」でなく「マスク状態を上書きする（初期化する）」効果になってしまうので注意。

マスクペイン状態が解放される時のダメージは、 $(POW + (\text{装備ATK} \times \text{装備ATK補正})) \times \text{ペインカウンターの数}$ 。

POW、ダガーフェティシュ、ソードマスタリーはダメージに影響するが、行住坐臥、灼熱の韻は影響しない。
ペインカウンター1つあたりのダメージは、最高でも342ほど。
パーティメンバーの攻撃力が高い場合、必要以上のカウンターは積み重ねなくてもよいかもしれない。

▶ トリプルキス

Lv10で5倍ダメージ、たまにクリティカルっぽい感じで、さらに1.3倍ぐらいになることがある。
マスクペインが解けるまで何度でも発動できる。

▶ 恍惚のキス

Exスキル。どうせExを使うなら、通常技(トリプルキス)を使った方が威力が高い。
MANA消費が0なので危機的な状況での保険として使えるのだが、そんな状況でペインLv5を狙っているローグが果たしているのだろうか。

弓スキル

▶ ショットマスター

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ATK増加率 (%)	10	14	18	22	26	34	38	42	46	54

Lv10で弓武器攻撃力154%。

ソードマスターより効果が高い。

弓は短剣より攻撃力が高めで、序盤の火力型育成は弓装備でかなりの効果を実感出来る。

ただしデュアルショットオンリーだと、早く命中率が落ちるのでシーカーは取っておいたほうがよい。

弓の攻撃判定毎に3%程の命中率DOWN, 最低で50%まで下がる。

最終的には最強武器とスキルを取り終えた時の攻撃力が、短剣 弓になるように調節されているようである。

▶ シーカー

弓攻撃で低下した命中率を回復させるスキル。

デュアルショットは、1回の使用で2回の攻撃判定を持つ為このスキルも必要になる可能性が生じる。

▶ スリープショット

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(%)	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75

状態異常スキルはダメージ後に付随判定がある。スリープは行動封じ、後続の火力UP。

耐性を持たない雑魚敵には3/4で睡眠になり、アローフォロアと併用するのも手。

耐性のあるシンボルエネミー相手でも、プリンセスのアンゼリカケージと組み合わせることで鬼スキルに。

▶ パニックショット

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃力(%)	120	122	124	127	133	136	139	142	145	150
混乱率(%)	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75

Lv10で1.5倍。寝かせたり即死させた方がその後の扱いは楽だろうが、耐性によってはこちらが有効な事もある。

混乱時は通常攻撃しか出来ないの、状態異常等のスキルを使ってくる敵にオススメ。

▶ ヘッドショット

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

死亡率(%)	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
--------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Lv1で1.3倍、Lv10で1.65倍と威力も充分、弓のメインウェポン候補。
 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。
 ファイターのアローフォロアを使う時に使われることが多い。

▶ ソニックショット

スキル選択時に対象を選ぶ、指定した対象からの攻撃にしか反応しない。複数のドラゴンを相手にする場合は注意。
 飛び道具による攻撃（一部の物理攻撃・ほぼ全ての魔法攻撃）を受けるとカウンターが発動。
 通常攻撃の約1.35倍（スキルLv5時）のダメージを与え、受けるダメージが0になる。
 カウンターが成功しても追加効果の状態異常は防げない。
 カウンターが成立しない時は、指定した対象に最遅行動で通常攻撃の約0.9倍（スキルLv5時）の攻撃を繰り返す。
 カウンター攻撃のダメージ倍率は他の攻撃スキルと比べると控えめなので、どちらかという和被ダメージ無効化がメインのスキルといえる。
 30mm機関砲などの連続攻撃を受けても、スキルLvに関係なく一度しか発動しない。
 このスキルにトリックリアクトは適応されない。また、カウンター攻撃にはアローフォロアが反応しない。
 どんなに素早くても必然的に攻撃が後手になるので、呪われてもヒーラーで先に治療できる、といった変わった使い方もある。
 なお、Exを使った時、反撃しなかった場合に何故かExゲージを2つ消費してしまう。反撃した場合は通常通りに1つ消費。

ソニックショットでカウンターを取れる敵スキル早見表（暫定）

あ行	か行	さ行	た行	な行	は行	ま行	や行	ら行	わ行
アイシクル アイス エッジ アイス ジャベリン 凍てつく 眠り ヴォルケイノ	火炎放射 切り裂く羽 グリード	30mm機関砲 ショック パライズ ショック ボルト ソニック ブーム	ダイヤモンド ダスト 大火球 大火輪 つらら 投げ	ナッツ ボール 20mm機関砲	パニック フレイム ファイア プレス フェザー レイン プラズマ スパーク プライド フレイム	フレイムボール フレイムボム フリーズ ブリザード ガード ボルト ウイング ボルト ストーム	マグマ ウェイブ マナ ボール マナ ストーム	落雷 冷凍 ビーム ロック キャノン	-

▶ デュアルショット

Lv1で0.6倍×2、Lv5で1.0倍×2ほど。

弓スキルの基本形。一度に二本放つため命中率低下速度も二倍、3回発動くらいからミスが目立ちはじめ、5回も使用すると2発とも外れる事もあるが、全く当たらなくなる事はない。メインで使う場合、シーカー頻度が増えることは考慮したほうがよいだろう。1本目で敵を倒してしまっても2本目は別の敵を狙ってくれる親切設計。敵の防御力によってはヘッドショットが上回ることがある。アローフォロアが1回分しか乗らないのも欠点か。

▶ フォーリングスター

Ex時限定技だが、相手の防御がよほど高くない限りExデュアルショットの合計を上回ることはいまいちなスキル。

MANA消費が0なので妥当といえば妥当なのだが、エグゾースト込みで2.55倍程度。

アローフォロア持ちのファイターがいればExして落下ターンにフォーリングスターと弓ローグの攻撃で二回Exアローフォロア出来るといった連携に活かせる。

ちなみに説明には3ターン後とあるが、その3ターンには発動ターンも含まれ、例えば1ターン目に発動した場合は3ターン目に矢が落ちてくる。

フットワークスキル

▶ フットワークマスタリ

SPD倍率上昇。能力が高くなる後半ほど効果は大きい。ヒーラーを最速で行動させたい場合などには不要。

▶ サンドキック

対象を盲目状態にすることで、対象の攻撃が味方に当たりにくくなる。

割といい確率で入るためペインとの相性もいいが、ダメージはなく効果は1ターンだけなので使いづらいかも。

敵を1体だけ残してクラフトマナや月明かりの詩で味方のMANAを回復する時に使っていれば、その間に味方が受けるダメージを減らせる。

建物の中だろうが海の上だろうがちゃんと砂を蹴ってくれる。

▶ リプレイスファースト

そのターンにおける自分の行動を犠牲にする代わりに、誰かの行動を最速発動させる。

用途としては回復やリカヴァがメインか。特に呪い状態のメイジのメイジズコンセントなどは下手をすれば3ターン無駄にするので活用できる。

フロワロシード狩りにも有効。Exを使わずともこれで十分狩れる。

メイジの全体魔やプリンセスの全体状態異常など発動の遅い味方の魔法を先行させ、無駄な被ダメージを減らす役にも。

▶ エスケイプスタンス

パーティにサムライなしや全体攻撃が出来ないザコ戦、緊急時などの逃げの選択肢を取れる事はなかなか便利。

味方の逃走率が上昇するがローグ自身は逃走をしないので、他に敵より早く行動できる味方が居ないと攻撃を受ける。ダメージ軽減効果付き。

▶ ハイディング

Lv	1	2	3	4	5
----	---	---	---	---	---

奇襲成功率(%)	40	47	54	61	70
ヘイト回避率(%)	30	35	40	45	50
スキル解除率(%)	30	30	30	30	30

ハイディング中は敵から狙われ難くなり、通常攻撃をすると一定確率で奇襲攻撃(威力はクリティカル同等)となる。単体では地味だが、トリックリアクトと組み合わせることで歪まない火力を実現できるかもしれない。攻撃を受けると30%の確率で解除される。全体攻撃に注意。

▶ サクリファイス

Exスキル。戦闘不能ではなく実際に登録抹消。ついでに装備品も消える。究極のネタ、もといロマンスキル。使用者のLv+10以下敵に対して即死の状態異常or対象の最大LIFEの70%のダメージ。蘇生効果はないので残り一人のときに使用すると当然のごとくゲームオーバー。実は消滅した場合、ナイトの騎士の憤怒の攻撃力上昇率はプリンセスの1.3倍を超える1.5倍。

その他

▶ キラーズアトラクト

レベル上げ、素材集めの為に取得しておくとも便利。エンカウント率の低い場所や、出現率の低いモンスター狙いの時は嬉しいスキル。効果はLv5では森を3~4歩歩けば出現するほど(ダンジョンだともっとかかる?)。結果的には鬼の形相が優先される。

▶ 行住坐臥(ぎょうじゅうざが)

パーティにサムライがいるとATK上昇。Lv10で140%。この数字はサムライの数には影響しないので、何人いてもLv分しか増加しない。なお、強化スキルのような扱いになっているので、フィールドでは行住坐臥なしのATK値が表示される。物理火力がトップクラスになるのでサムライがいるならぜひ取得したい。

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ATK増加率(%)	10	12	14	16	20	23	26	29	32	40

▶ ローグズアイ

Lvを上げても見つかる確率が増えるだけで、エネミー別に固定額。Lv1だと2割、Lv10で4割強の確率。取得キャラ毎に判定が行われる。カザン周辺の敵で約10G、後半のドラゴンでも400G程度。フワフロシードのみ、キャラのレベル×30G。ゲーム中盤に入るころには派手に散財してもお金が余るようになる為、必要となることはほぼ無い。回復のためにアイテムを大量に所持していて、ドロップをほとんど持ち帰れないパーティには辛うじて有用か。序盤、アイゼンへの強行突破を狙う場合早めに取得しておくとも強い装備が買いやすいかも知れない。あるいは物価の為にフロワロ踏むのが嫌なプレイヤー向けか。

▶ トリックリアクト

ハイディングからの奇襲攻撃や、ソードトラップによるカウンター成功時に再行動可能。

ソードトラップで受けたダメージをヴァンパイアでセルフ回復、などもできる。

真価を見せるのは奇襲攻撃時。奇襲攻撃成功でリアクトを発動、リアクトで奇襲攻撃が成功すると更に続けてリアクト発動。

それが5~10回続くと、もう「ずっと俺のターン！」と言わずにはられない。

こう書くと非常に強気に思えるが、

5ターンしか持続しない

準備に2ターン必要（ハイディング リアクト）

通常攻撃でしか奇襲攻撃が発生しない（逆に言えば属性付与アイテムが相性バツグン）

付属効果枠を2つ埋めてしまう為、敵の弱体効果や味方の強化効果と共有し辛い

そしてハイディングのデメリットとして、

敵からの攻撃（全体攻撃を含む）でハイディング状態が解除されてしまう可能性がある

奇襲攻撃が確実に成功する訳では無い為、爆発力はあるが安定性に欠ける

と多くのデメリットがあることを忘れてはならない。

最低3回発動してくれないと元が取れないことに注意。弓では命中率低下が著しくなる。

状態異常付属武器によるペインの累積、プリンセスリアクトとのコンボなど色々楽しめるスキル。

使用感

SPDの高いアタッカー。サムライ同行時の火力はトップクラスだが、サムライがいなくても他の前衛と遜色ない火力を誇る。

弓は瞬間火力に優れ、攻撃する毎に命中率が下がるのもあってどちらかと言えば速攻向き、逆に短剣は長期戦に向くスキルが多い。

ボス戦等ではExで代用出来るため必須と言うほどではないが、リプレイスファーストによる補助も便利。

有用なスキルが多く、特に短剣はマスターが二つも有るため有用なスキルを取り終えるのは終盤近くになる。行住坐臥を取得する場合さらに遅くなる。

そのためスキルの取得順序を良く考えないと完成しないうちは攻撃も補助もろくにできない中途半端なキャラクターになってしまう。

パーティ編成に合わせ、ローグに何を求めるかをしっかり確認し、まずはその仕事をこなせるスキルを取りにいこう。大器晩成型では有るがスキルをしっかり選べば序盤から十分活躍できる（マスク系列はMANA消費面や必要SP量の関係から序盤から取りにいくのはお勧めしない）。

短剣型の場合は、武器の入手に注意。

攻略情報等を調べて、できるだけ性能のいい短剣をゲットしていかないとダガーフェティシュの恩恵が薄くなってしまふ。

剣型の場合はヴァンパイアによるLIFE吸収、弓型は後列補正のため防御面は意外にも優秀。

▶ 他職との連携

一匹狼かと思いきや連携をかなり意識したタイプ。

メイジ・・・リプレイスファースト&全体魔法で雑魚完封

ヒーラー・・・スコルピオ&ベノムアンプリフで毒攻め、スコルピオはヒーラーの毒スキルより状態異常が入り易い

ファイター・・・アローフォロアで火力大幅アップ、バランススキルでマスクドペインを補助

サムライ・・・行住坐臥で火力大幅アップ

プリンセス・・・トリックリアクト&プリンセスリアクトでずっと俺&私のターン！！

ナイト・・・遅さをリプレイスファーストでカバー、防御スキルでハイディング状態を維持

等等、他にも組み合わせによって色々面白くなるので自分なりの使い方を探してみよう。

いずれにせよ運用方法によってスキル取得順序ががらりと変わるのでパーティメンバー含めスキル取得は計画的に。

育成例 短剣（リアクト）

雑魚敵にはヴァンパイア、5ターン程度、あるいはそれ以上かかりそうな敵にハイディングとリアクトを使い大ダメージを狙うタイプ。

ハイディング、リアクト、ヴァンパイアの取得を優先、パッシブスキルとともにバランスよく上げていくのがオススメ。完成するまでは非常に中途半端な感じになってしまうが、完成さえしてしまえば爆発力は凄いものがある。プリンセスと組むことで回復や補助、バステ付加も可能になるため非常に有用。

しかし、上記スキル考察欄にもあるようにトリックリアクトには欠点もある。完成までに必要なSPも多く晩成である。

速攻できない代わりに完成時の与ダメは大きい為、序盤は無難にヴァンパイアやパッシブスキルを取得しておくといいかも。

またmana管理の厳しい序盤ではヴァンパイアLv5止め推奨。Lv5でもフェティッシュや行住坐臥で強化したローグの一撃なら十分回復できる。

なお、弓はターン経過すると命中率が低下してしまうため、リアクト型にする場合は短剣ローグの方が良いだろう。

育成例 短剣（マスク）

雑魚敵にはヴァンパイア、5ターン程度、あるいはそれ以上かかりそうな敵にマスクドペイン トリプルキスを使い大ダメージを狙うタイプ。

マスクドペイン、トリプルキス、ヴァンパイア、タランテラかスコルピオの取得を目指す。異常付加は効果が重複しないので一方のみを取得する。

ペインに関してはパーティの状態異常付加スキル使用者の人数によって難易度が変化する。

斧ファイターのバランススキルやプリンセスのアンゼリカケージが有効。

カウンターを稼ぐ手段としてリアクトによる状態異常付与武器を使うのは必要SPや武器威力の低さの点で余り有効ではない。

完成までに必要なSPも多く晩成である。

速攻できない代わりに完成時の与ダメは大きい為、序盤は無難にヴァンパイアやパッシブスキルを取得しておくといいかも。

またmana管理の厳しい序盤ではヴァンパイアLv5止め推奨。Lv5でもフェティッシュや行住坐臥で強化したローグの一撃なら十分回復できる。

育成例 短剣（3色短剣）

スコルピオ、タランテラ、ヴァンパイアの3つをメインにしたシンプルなローグ。

序盤から中盤はスコルピオ+ヴァンパイアを使い、後半はタランテラ+ヴァンパイアをメインに戦っていく。

特長1-シンプルで堅実

ダメージを底上げするパッシブスキルと、単発攻撃スキルだけというきわめてシンプルな構成。

トリックリアクト系やマスクドペイン系と比べると、下準備等が一切いらないため、行動に無駄がない。

特長2-序盤に強い

スコルピオを最初に取りるので、レベル12から計500もの毒ダメージを与えられるようになる。

EXを使えばドラゴンやボスにもそこそこ決まるため、序盤がとても楽になる。

また、パッシブのダガーフェティッシュを早い段階でLv10にできる。

懸念されるドラゴン戦やボス戦も、さほど見劣りしない。

タランテラの麻痺はほとんどのドラゴンとボスに入る上に、麻痺の発動率もけっこう高く、体感的には侍の「絶刃打ち」よりも実用的。

準備行動なしで即出せるため、一番戦闘回数が多いドラゴン戦で非常に使える。

タランテラが入ってしまえば、あとはヴァンパイア連打なので、滅多に死なない点も良い。

ただし、序盤で役立つスコルピオのダメージも終盤になると雀の涙に、SP13ポイントがやや無駄になってしまう。このあたりを割り切れる人や、中盤以降にスキル振り直しを検討している人にお勧めできる。

スキル習得順

スコルピオLv10 ヴァンパイアLv5 ダガーフェティシュLv10 タランテラLv5

その後、ヴァンパイアとタランテラをLv5 Lv10にしてから、ソードマスタリーをLv5 Lv10にして完成（レベル53）。

パーティ内に侍がいる場合は、最初からヴァンパイア、タランテラの2色に減らし、

ダガーフェティシュ、行住坐臥、ソードマスタリーを最大にするのがお勧め（レベル60で完成）。

カルンヴェン八で一撃450以上のダメージが出るため、トリックリアクトやマスクドペインがなくても特に問題なし。

育成例 弓メイン

短剣ローグと違い速攻型のアタッカー。後列攻撃可能であるため堅い。

短剣型より一定の火力を得るまでが早い。武器の入手難度もそこそこののでアタッカーとして十分やって行ける。

斧ファイターの各スキルと相性もいい。追加効果の特に無いフォーリングスターを有効に使える。

組み合わせでもあるので、弓メインの時は斧戦士を相方にもしてみても面白い。

火力を求めるならデュアルショットやヘッドショット。

相手を妨害するサポートを目指すならスリープショットやパニックショットを集中して伸ばすと良い。

厄介な雑魚のスキルを封じたり、月明かり時の安全確保にと使い勝手が良い。消費MANAが少ないのもポイント。

シーカーは弓型のネック、かつ必須スキルだが、デュアルショットが頭一つ抜き出て命中率低下が激しい。

スキル選択の判断材料の一つに頭へ入れておこう。

育成例 弓+プリンセス

ハイディングとトリックリアクトによる連続行動に、プリンセスリアクトを組み込むコンビネーションを狙う。

ハイディングの取得条件がきつめなので上記弓メインより成長はゆっくりになる上に、序盤はプリンセスの火力が低く、あまり目立った活躍は出来ないのが難点。

ただし、中盤以降は攻撃力の高い鞭が出始めるし、状態変化付きの鞭も数多く登場するので、単純にアタックを連発するだけで、ドラゴンの戦闘力を低下させることが期待できる。

プリンセスの火力をしっかりと上げるようにすれば、火力としても十分に機能する。

火力特化したプリンセスなら、本気を出したローグの半分ぐらいまでは出せるため、トリックリアクトの火力を存分に堪能したいならうってつけ。

それなりに運頼みだったり、大して強くない相手にはオーバーキルなのが最大の弱点。

▶ 補足

どちらの型でも言えるが、リプレイスファーストはオススメ。

メイジとの連携で雑魚を蹴散らすのはもちろん、Ex無しでのシード狩り等色々と汎用性が高い。

剣ファイターのエレメントフォロアはリプレイスよりも早く発動するので、

追撃準備を追いこして魔法が先撃ちされることもない。

いずれの武器を選ぶ場合でも、パーティにサムライがいるならば、行住坐臥を是非とも取得しておこう。
LvMax時の攻撃力1.4倍というのは破格の性能だ。

攻撃力 (ATK) = POW + 武器攻撃力 (武器ATK)

各種マスタリーは上記の武器攻撃力 (武器ATK) を補正、行住坐臥は上記の攻撃力 (ATK) を補正、
要するにPOWやマスタリーで上がった攻撃力をさらに増幅させる感じになる。

コメント

- ▶ ソニックショット未発動時のダメ、通常攻撃より威力下がりませんか？ 体感0.6~0.8倍くらい (未検証) に下がるかと。 -- 名無しさん (2009-03-21 13:07:34)
- ▶ リプレイスのLVは出の速さにも関係してる気がする。DSだと後手でリプレイス5で先手ということが何度かあった。その時の相手の使用技にもよるんでなんともいえないけど -- 名無しさん (2009-03-21 21:50:19)
- ▶ エスケイプスタンスは体感でかなり逃走率上がる。半壊時やFOE編隊の各個撃破に -- 名無しさん (2009-03-21 21:53:37)
- ▶ 武器自体の攻撃力が短剣より弓の方が上のため、ダガーフェティシュにS Pふっても思ったほど差が出なかった。ステータス異常かリアクト重視なら短剣、という印象 -- 名無し (2009-03-22 14:32:30)
- ▶ ソニックショットの本来の使用用途と違う活用(?)法。ローグが呪われている、かつ、敵が飛び道具を使ってこないとき、ローグより行動の遅い他キャラに呪いを回復してもらいつつ、同ターン内にローグが呪いダメージ無しで攻撃ができる -- 名無しさん (2009-03-22 19:26:31)
- ▶ サクリファイスってフットワークじゃなくてその他のスキルじゃないのかな -- 名無しさん (2009-03-22 22:09:22)
- ▶ E xであることと、作中での表記順序を考慮してのことだと思う。でも確かに「その他」に分類した方が分かりやすい。 -- 名無し (2009-03-22 23:21:59)
- ▶ 行住、フェティシュ、マスタリをマックスにするだけでバグった強さになるな 星眼もった侍(パワ、マスタリMAX)の二倍近くはコンスタントにダメージ与える ATK表示あてにならないな -- 名無しさん (2009-03-23 04:55:22)
- ▶ デュアルショット弱くないか？ダメ目的でもヘッド>デュアルな気がする -- 名無しさん (2009-03-23 16:18:56)
- ▶ 追記；技倍率はデュアルが1.1倍程度高いがヘッドは即死付、アローフォロアとの相性良、命中安定、それともしかするとデュアルは敵防御力による軽減が大きいんじゃないか？計算式は知らんけど。 -- 名無しさん (2009-03-23 16:33:54)
- ▶ マスタリと行住、フェティシュってもしかして効果が加算じゃなくて乗算なのかな？ 突き属性なのを踏まえても武器の攻撃力の割にやけにダメージでかいんだが -- 名無しさん (2009-03-23 22:28:19)
- ▶ 乗算なら361%でことになるけどさすがにそこまではないから純粋に加算で240%じゃないかな。それでも十分すぎるほどの上昇率だが -- 名無しさん (2009-03-24 01:25:31)
- ▶ いや待て マスタリとフェティシュは武器攻撃 だが行住坐臥は攻撃 だ。つまりPOWが乗るから単純計算はできないはず -- 名無しさん (2009-03-25 01:55:04)
- ▶ 変な書き方になったが、{装備 × (マスタリ + フェチ) + POW} × 行住坐臥 みたいな。 -- 名無しさん (2009-03-25 02:01:08)
- ▶ コメ欄長いので3/20以前のコメをコメントアウト。 -- 名無しさん (2009-03-27 16:08:42)
- ▶ 行住坐臥って待の数で変わるの？ -- 名無しさん (2009-03-28 19:44:11)
- ▶ 変わらない。 -- 名無しさん (2009-03-31 09:38:43)
- ▶ スリープS (眠) アローフォロアとヘッドS Aフォロアってどっちが痛い？ -- 名無しさん (2009-04-01 06:42:32)
- ▶ 行住坐臥10、オフエンシブ5、灼熱ベルセルクなしでラビ相手に計算すると、
ヘッド : $1655 = 760 + 667 + (760 \times 0.3)$
スリープ (睡眠あり) : $1827 = 691 + (667 + (691 \times 0.3)) \times 1.3$
スリープ (睡眠なし) : $1565 = 691 + 667 + (691 \times 0.3)$
ぐらいじゃないかな。 -- 名無しさん (2009-04-01 22:07:14)
- ▶ おお、催眠付きの方が痛い(事がある)のか。参考になりましたありがとう。 -- 名無しさん (2009-04-02 21:06:08)
- ▶ スキル使用感タランテラのところに『麻痺は恐怖で~』ってあるけど、敵には状態異常の優先順位なかったような気がする

がする -- 名無しさん (2009-06-11 21:03:53)

- ▶ 優先順位は普通にある。敵が恐怖状態だと絶対に麻痺にはならないよ。 -- 名無しさん (2009-06-23 16:04:14)
- ▶ ソードトラップで最後の一体にとどめさした場合、戦闘終了時にHP1で復活するようです！ -- 名無しさん (2009-06-30 14:48:04)

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

投稿