

霧雨魔理沙

ステータス

	Lv1	成長率	消費SP
HP	75	9	
SP	103	26	
TP	18		
攻撃	18	3	
防御	26	5	
魔力	67	13	
精神	61	12	
敏捷	100	11	
回避	2	7	
状態異常耐性			
猛毒	12		
麻痺	20		
沈黙	20		
即死	24		
パラ低下	10		
属性相性			
熱属性	89		
冷属性	95		
風属性	96		
然属性	93		
魔属性	167		
霊属性	144		

SP回復率：20%
レベルアップ難度：110

スペル

名前	消費SP	対象	属性	倍率	攻撃力	防御力	効果	使用後ゲージ量	備考
----	------	----	----	----	-----	-----	----	---------	----

マジックミサイル	16	敵単体	魔	200%	魔180%	精50%	命中-4	50%	
アースライトレイ	32	敵一列	魔	200%	魔200%	精50%	命中-16	50%	
アステロイドベルト	56	敵全体	魔	150%	魔250%	精50%	命中+80	25%	
マスタースパーク	160以上全て	敵単体	魔	100%+	魔700%	精50%	命中+25	0%	行動遅延最大 残りSP全消費 消費SPに応じてダメージが最大2倍まで増加
コンセントレーション	72	自分	-	-	-	-	魔力+40%	70%	

備考

魔法火力として必要なSP、魔力、敏捷が高い。

特に敏捷は魔法系の中ではダントツで、全体でみても橙、文、レミリアに次ぐ成長率。少し鍛えればほとんどの敵に対して先手をとれるだろう。

マジックミサイルはコストパフォーマンスのいい単体攻撃。ただし命中補正がやや低いいため素早い敵には結構外れることも。

アースライトレイは列攻撃で威力が減衰する上に、命中補正が低すぎて信用できない。

とはいえコストパフォーマンスは良いので、状況に応じて選択肢に加えていこう。

アステロイドベルトは高命中かつ魔力倍率が高めで、バランスが取れていて使い勝手がいい。

体験版時よりも威力が上がって雑魚散らし用として頼れるスペルになった。

マスタースパークは非常に高威力な上に使用時のSP量に応じて威力が変化し、余分に消費したSPの1/10の値をダメージ倍率にプラスする。(最大+100まで、つまりSP1160で上限の倍率200%)

このようにボーナス分はSP効率的に芳しく無いので、SPによる威力増加はおまけと割り切り、反映率の高い魔力を鍛えた方が威力の底上げとしては効率がいい。

全SP消費という仕様上連発しにくいいため、せっかくの高威力を生かすために是非とも魔力上昇で魔力を引き上げておきたい。

長期スパンでのダメージ効率はマスタースパークよりもマジックミサイル連打の方が勝るので、前者は瞬間火力・後者は持続火力として運用していく。

コンセントレーションは消費SPを考えると微妙な性能、魔力上昇を付与出来るキャラが他にいないならばそちらに任せた方が良い。

ボス戦では基本的にマスタースパークを撃ち逃げするのが役目。

魔力反映率700%という高係数を生かすためにも、しっかり魔力を鍛えておくこと。精神の高い敵が相手でもその魔法防御を易々と突破できるようになる。

毎回キッカリSPが枯渇するので、速やかに戦線復帰できるよう敏捷と回復率を上げておきたい。

魔法使いらしく(?)物理に対して脆いので前列には出さないようにすること。

しかし精神は高いので、魔法系の相手ならば壁役も十分こなせる。

序盤から終盤まで信頼できるアタッカーであることは間違い無いのだが、魔属性攻撃しか持たないため、小回りが効かない点には注意。

魔耐性が高い相手には残念な火力となってしまうので、そのような時は他のアタッカーと交代させよう。

ステータス振りについて

基本運用が「やられる前に殲滅or後列に下がる」なので、防御面はいつその事完全に諦めてしまって構わないだろう。

精神を強化し魔法壁としての運用も可能ではあるが、マスターパークの火力を捨ててまで壁役とするのは魅力に欠ける。

アタッカーに重要な魔力と敏捷が上がりやすいため、この二点に絞って上げて行けば基本的に問題はない。

火力底上げ目的で魔力極にするか、ボス戦での回転や速い雑魚相手の先制を重視して敏捷を主に上げるかはお好みで。

序盤からある程度SPに振っておけば早い内にマスターパークを利用可能になるが、マスパが本領発揮するのはある程度魔力が成長して魔力上昇手段も充実してからであり、その頃にはSPは飽和するため、終盤まで考えるなら振る必要はない。

Lv別ステータス表

！！ネタバレ情報になり得る為、見たい方のみクリックして下さい！！

[表示する](#)
