

## 十六夜咲夜

### ステータス

	Lv1	成長率	消費SP
HP	117	15	
SP	101	14	
TP	13		
攻撃	58	11	
防御	41	8	
魔力	27	5	
精神	36	7	
敏捷	100	10	
回避	2	4	
状態異常耐性			
猛毒	12		
麻痺	12		
沈黙	20		
即死	20		
パラ低下	20		
属性相性			
熱属性	110		
冷属性	110		
風属性	110		
然属性	110		
魔属性	110		
霊属性	110		

SP回復率：14%  
レベルアップ難度：104

### スペル

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

ミスディレクション	24	敵全体	無	125%	攻 150% 魔50%	防 50% 精 25%	命中+10	40%	魔力も威力に少量加算
殺人ドール	48	敵単体	無	550%	攻 100%	防 50%	命中+35	48%	通常攻撃5.5回分
ソウルスカルプチュア	68	敵全体	無	165%	攻 200% 魔50%	防 50%	必中	25%	魔力も威力に加算
ルナクロック	122	味方全体	-	-	-	-	敏捷上昇 40%	0%	行動遅延・最大
ザ・ワールド	100	自分	-	-	-	-	敏捷上昇 100%	80%	

## 備考

強力なサポートスキルと雑魚散らしに便利な無属性必中全体攻撃、高い敏捷にサブ壁もこなせる耐久力、耐性面でもほとんど穴がない瀟洒な従者。  
あえて難点を言えば強敵に対する決め手となる強力な一撃を持たないこと、バランスのよさ故に器用貧乏になりかねないことだろうか。

ルナクロックは味方全員の敏捷を上げる。  
消費SPは多いがボス戦で非常に有効なので早めに使用できるようにしておきたい。  
このゲームの戦闘システム上、基本的に素早いキャラは行動回数が多い分優位に立てるのだ。  
遅延が非常に大きいので、使った後は棒立ちのままにさせず別のキャラで後列のキャラと交代させた方がいい。  
後列にいると速度補正が下がらないのでSPの回復も速まり、ルナクロックを連発しやすくなるメリットもある。  
少し変わった使い方としてメイン壁の位置におき、ザ・ワールド ルナクロックと発動し敵の攻撃を一発耐えてから後列に下がる、という手もある  
上昇している敏捷のおかげであつという間にHP,SPともに回復する

攻撃力そのものは中の上レベルなので、メイン火力として使うのはお勧めできない。  
ミスディレクションは雑魚掃討にしか使えないだろう。  
ソウルスカルプチュアは安定した強さ。無属性なので敵を選ばず、特に必中特性は回避が高い敵に対する切り札となる。  
単体攻撃の殺人ドールは柔らかい敵には滅法強いが、固い敵にはがっかり化するので撃つ相手は選ぶこと。  
ザ・ワールドは自分の敏捷を100%アップし、遅延も少ないので即次の行動に移れる。  
SPが222以上あるならまずザ・ワールドを使って自分の敏捷を上げてからルナクロックを撃ち、入れ替えた後遅延やSPが回復し次第前に出てきて再度ルナクロックを撃つようにするといい。  
初手以降、常時咲夜の敏捷100%アップ状態を維持できるので、速いペースで復帰でき素早くPT全体を高速化できる。

## ステータス振りについて

中盤以降も雑魚戦で運用したければ攻撃と敏捷、ボス戦のルナクロック特化なら敏捷とSPに少し振ると良い。  
必中のスペルカードがありその使い勝手がいいので、ソードフィッシュ系のように敏捷や回避率が高い敵にも対処しやすい。  
影猫系などの非常に回避率が高い敵が相手でも、先手は取れずとも確実に一掃することができるだろう。

耐久力もそれなりにあるので、スキルポイントをHP、防御、精神などに振ってあげれば、ボス戦でのサブ壁交代要員としても運用できる。  
あれこれさせようとして中途半端にならないよう、的を絞って強化すれば終盤でも活躍できるだろう。

### 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](#)

---