

パチュリー・ノーレッジ

ステータス

	Lv1	成長率	消費SP
HP	54	6	
SP	103	30	
TP	8		
攻撃	13	2	
防御	11	2	
魔力	82	16	
精神	86	17	
敏捷	100	5	
回避	2	1	
状態異常耐性			
猛毒	0		
麻痺	0		
沈黙	0		
即死	10		
パラ低下	30		
属性相性			
熱属性	132		
冷属性	136		
風属性	138		
然属性	134		
魔属性	173		
霊属性	102		

SP回復率：8%
レベルアップ難度：128

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
----	------	----	----	----	-----	-----	----	---------	----

ロイヤルフレア	52	敵全体	熱	225%	魔 225%	精 50%	必中	15%	行動遅延・大
プリンセスウンディネ	30	敵全体	冷	100%	魔 250%	精 50%	命中 +40	25%	
ジンジャガスト	30	敵全体	風	450%	魔 100%	精 50%	命中 +80	25%	
サテライトヒマワリ	30	敵全体	然	180%	魔 180%	精 50%	命中 +50	25%	
サイレントセレナ	52	敵単体	無	200%	魔 250%	精 25%	命中 +20	40%	

備考

様々な属性の魔法を駆使する高魔力のアタッカー。
 SP、魔力、精神の成長はトップクラスだが、HP、防御、敏捷の成長は全く期待できない。
 異常耐性もパラメーター低下には滅法強いものの、他の異常に対してはまるで無防備と極端なキャラ。
 基本的に耐久面は捨てて、火力面に特化させると活躍できる。

魔法攻撃に強い相手でもセレナでゴリ押しできるため、防御面にさえ気を付ければ極めて優秀なアタッカーとなる。
 全体攻撃スペルは軒並み遅延が多めだが、他の追従を許さない魔力の高さも相まって撃ちさえすればほぼ雑魚敵を一掃できるので気にならない。
 しかも属性や特性をケースバイケースで使い分け可能、SP消費まで少ないと至れり尽くせり。
 雑魚戦では高威力高命中なジンジャガストかロイヤルフレアを主軸にし、
 熱・風の効かない相手ならばサテライトヒマワリやプリンセスウンディネを選ぶといった運用になる。
 ただし敏捷が最低レベルなので先手をとられやすい上に、TPやSP回復率も最低レベルなので長時間の探索に使うつもりならば対策や梃子入れ必須。

序盤はSPが低く回復も難しいためスペルを連発できず、耐久は紙、しかも鈍速、TPも少ないととても使い難い。
 先手を取って麻痺させるなどしてサポートしないと、運用していくのは少々厳しい。
 パーティで一番遅いことが多いので、まず先発の主探索メンバーがSPを使い果たしてから交代で攻撃、
 後列に下げた探索メンバーが回復し次第入れ替わるようにすると効率よく探索できる。

ボス戦では、魔法攻撃に対しては持ち前の高精神と属性耐性で比較的軽傷で済むことも多いが、物理攻撃に対しては全体攻撃一発で即帰還してしまうほど脆いとやはり極端。
 基本的には魔法系ボスでの壁役になったり、サイレントセレナを撃ち逃げするのが仕事となるだろう。
 しかし状態異常耐性は紙なので、麻痺や沈黙を多用される戦闘ではリボンなどで補ってあげよう。

6種類の属性のうち霊と魔以外の4種類の属性を持った魔法を使えるため、敵の属性相性を探る時にいと便利。

ステータス振りについて

火力だけなら全キャラの中でもTOPクラスなのでボーナスは迷わず魔力全振りか、
 もしくは魔力を重点的に振りつつ鈍足の敵を少し上回れる程度の敏捷を確保できるように振るのがオススメ。
 敏捷の上昇量が低く、人並にしようとする膨大なスキルポイントが必要となることや、魔力の成長

しやすさとスキルポイントの必要量の低さを鑑みて、LVUPボーナスは敏捷極にしてしまうと言う手も有る。

探索やぶっぱ入れ替えで使うならばTPも底上げしておきたい。

精神にもある程度振っておくと、魔法系のボスに対する壁として使える。

またやや異色の育て方として精神極というものもある、魔法系の相手ならば鉄壁。

HPと防御力については上昇量が絶望的に低い為に、振るだけ無駄。

SPも不自由なく伸びてくれるので、あえて振る必要は無い。

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](#)
