

射命丸文

ステータス

	Lv1	成長率	消費SP
HP	96	12	
SP	102	16	
TP	14		
攻撃	68	13	
防御	36	7	
魔力	32	6	
精神	31	6	
敏捷	100	14	
回避	2	6	
状態異常耐性			
猛毒	16		
麻痺	8		
沈黙	16		
即死	8		
パラ低下	16		
属性相性			
熱属性	102		
冷属性	104		
風属性	201		
然属性	106		
魔属性	77		
霊属性	80		

SP回復率：16%

レベルアップ難度：108

加入条件：1-5Fにある文のスクラップ帳5冊を全て集め、文に会う

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
風神一扇	32	敵単体	風	200%	攻165%	防50%	命中+15	65%	
天孫降臨の道しるべ	50	敵全体	風	250%	攻115%	防50%	命中+40	60%	
猿田彦の先導	28	味方単体	-	-	-	-	敏捷+50%	75%	スペル説明では敏捷+40%と表記されている
無双風神	70	敵単体	風	250%	攻150%	防50%	命中+40 自身の敏捷+25%	70%	

備考

敏捷成長率が全キャラ中最大で、スペルも敏捷を上げたり待機時間減少効果で手数を増やせるものばかり。

攻撃力の伸びは悪くないが、攻撃スペルのダメージ面での性能があまりよろしくないのが欠点。

猿田彦の先導は味方一人の敏捷を上げるスペル。

咲夜のルナクロックと異なり単体だが、その分消費SPや遅延が少ない。

文自身の敏捷の高さも相まって必要なタイミングで連発しやすいので、かなり使いやすい。

アタッカーに使いさらなる追加攻撃を狙う、回復役に使い態勢を立て直しやすくする、入れ替え要員に使い必要な人員を欲しいタイミングで速やかに呼び出すなど、応用範囲は広い。

小回りが利く事を生かし、戦術の鍵になるキャラを集中的に強化するように使った方がいいだろう。

火力もそこそこあるが、攻撃スペルが全て風属性なので、風耐性が高い敵と戦う場合はサポートに専念しよう。

無双風神は単発でみると消費SPの割に威力が物足りなく感じるが、

このスペルの真骨頂は待機時間減少と敏捷上昇の追加効果にある。

SPを上げて連発すれば敵の行動前に何回も追撃可能となり、まさにずっと俺のターン状態になる。

全体攻撃の天孫降臨の道しるべは低反映高倍率の雑魚戦向き全体物理攻撃、敵を先行して撃破するのに便利。

同じ高速アタッカーの橙と組み合わせると、ザコ戦では相手の攻撃を見ることなく殲滅できる。

橙と比較すると、橙はどちらかと言えば自己完結型のアタッカー、文はアタックも可能な補助要員だろう。

ステータス振りについて

SP・敏捷を主に振りつつ、アタッカーとしての運用も考えるならば攻撃に振ると良い。

探索用の逃亡要員なら敏捷極の一択だが、若干もったいない気もする。

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](#)

