

八雲紫

ステータス

	Lv1	成長率	消費SP
HP	110	14	
SP	102	21	
TP	6		
攻撃	33	6	
防御	46	9	
魔力	67	13	
精神	61	12	
敏捷	100	7	
回避	2	1	
状態異常耐性			
猛毒	20	0	
麻痺	20	0	
沈黙	20	0	
即死	20	0	
パラ低下	20		
属性相性			
熱属性	87	0	
冷属性	144	0	
風属性	149	0	
然属性	143	0	
魔属性	89	0	
霊属性	181	0	

SP回復率：10%

レベルアップ難度：140

加入条件：16Fで紫を倒す

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
光と闇の網目	64	敵全体	雷	300%	魔125%	精50%	命中+80 麻痺 敏捷-15%	40%	麻痺効果35カウント
狂躁高速飛行体	64	敵一列	風	150%	魔250%	防50%	命中+30	40%	
式神「八雲藍+」	100	敵単体	無	(通常時)150% (藍後列時)200% (藍前列時)250% (橙、藍共に前列時)300%	(通常時)魔150% (橙後列時)魔200% (橙前列時)魔250% (橙、藍共に前列時)魔300%	防50%	命中+40	50%	戦闘メンバーに藍・橙がいると威力アップ
八雲紫の神隠し	244	味方全体	-	-	-	-	味方のアクティブゲージ最大に	0%	
永夜四重結界	88	味方全体	-	-	-	-	防御+50% 精神+50%	30%	

備考

全体的に高スペックなパラメータと、超強力な補助スぺルを持つキャラクター。

ただし攻撃スぺルは癖が強く、火力要員としては使いにくい。

「光と闇の網目」は麻痺+敏捷低下と足止めに最適。

魔力反映率はあまり高くないがダメージ倍率は高いので、精神が低い敵相手ならばそれなりのダメージを出せる。

「式神「八雲藍+」」は遅延少なめの無属性物理スぺルだが、ダメージ計算が特殊。

紫単体で使っても消費の割に威力が低い趣味スぺルだが、藍と橙が戦闘メンバーに入っていると威力が大幅に上昇する。

特に前列に八雲一家が揃っている場合の威力は今作最強クラス。

ただし藍はともかく、橙を前列に常駐させるのは非常に危険なので、十全な性能を発揮させるのは難しいだろう。

二人が後列にいた場合でもそれなりの性能ではあるので、一応ダメージ源に使えるかもしれない。

最大の売りである「八雲紫の神隠し」は「魔浄閃結」や「ルナクロック」、「三步必殺」などの遅延が大きい技を連続使用可能になるので、うまく使えば非常に強力。

「永夜四重結界」は霊夢の「博麗大結界」と名前が違うだけで同性能。

しかし、紫が補助を受け持つことで霊夢を全体回復に専念させることができるので、安定性をより高めることはできる。

素の耐久が高く、「永夜四重結界」によりさらに強化されるので耐久性能は高い方だが、魔耐性が低い。
絶望的に低いわけではないので、熱と魔耐性にポイントを振り、さらに装備で全体的に強化すれば、壁に次ぐ耐久を持つので非常に便利。

ステータス振りについて

敏捷を中心にSPにも少し振っておくと、「八雲紫の神隠し」での速攻だけでなく「永夜四重結界」での全体防御精神上昇や「光と闇の網目」での足止めなど様々な場面で使えるだろう。
熱属性と魔属性以外の属性耐性や異常耐性も高いので、防御や精神にも振ってサブ壁役として運用できるようにすると更に活躍の場が広がる。

「八雲紫の神隠し」のSP消費が莫大なので、戦術の中心に組み込みたいならばSP中心に振っておくと余裕を持って使える。
ただし最終的にSPは飽和してしまうので、長い目で見るとSPに極振りせず、耐久に回した方が賢明。
優秀な補助スペルを捨ててまで火力要員とするのは魅力に欠けるので、魔力に振る必要は無い。
