

カースメーカー

ソードマン - レンジャー - パラディン - ダークハンター - メディック - アルケミスト
バード - ブシドー - カースメーカー - ガンナー - ドクトルマグス - ペット

フォーススキル：黄幡の呪言(敵全体になんらかの状態異常付与)

- 1：毒・麻痺などの複数の状態異常重複有。
- 2：FOE相手に「戦闘不能」「石化」等の効果発動を確認。
- 3：基本成功率は高いものの、100%ではない。

前作からの変更点

消滅

- ・先制スタナー
- ・重苦の呪言
- ・殺気開放

追加

- ・博識
- ・変化の呪言
- ・病毒の呪言
- ・痺縛の呪言

変更

- ・昏睡の呪言 睡眠の呪言（名称の変更）
- ・命ず、自ら裁せよ 命ず、自ら滅せよ（名称の変更）
- ・恐れよ、我を(単体から全体に)
- ・ペイントレード(全体から単体に)

ステータス

Lv	HP	TP	STR	TEC	VIT	AGI	LUC
1	33	31	3	8	4	6	6
70	372	183	20	69	33	51	61
99	542	404	37	86	51	70	79

スキル一覧

名前	最大Lv	効果	必要スキル	消費TP (Lv1時)	備考
HPブースト	10	MaxHPにボーナス	なし	なし	
TPブースト	10	MaxTPにボーナス	なし	なし	
STRブースト	10	STRにボーナス	なし	なし	
VITブースト	10	VITにボーナス	なし	なし	
AGIブースト	10	AGIにボーナス	なし	なし	
LUCブースト	10	LUCにボーナス	なし	なし	

TECブースト	10	TECにボーナス	なし	なし	
逃走率アップ	1	逃走率アップ	なし	なし	
呪言マスター	10	呪言スキルの取得に必要なスキル	なし	なし	
博識	5	アイテム取得率アップ	TPブーストLv5 TECブーストLv5	なし	
力抜きの呪言	10	呪言を発して敵全体の攻撃力を低下させる弱体スキル	呪言マスターLv1	8	
軟身の呪言	10	呪言を発して敵全体の全耐性を低下させる弱体スキル	呪言マスターLv1	8	
足違えの呪言	10	呪言を発して敵全体の行動速度を低下させる弱体スキル	呪言マスターLv1	8	
変化の呪言	5	敵一体の相性を一定値に変化させる弱体スキル	呪言マスターLv10 博識5	25	耐性属性のみを弱点に変化
封の呪言：頭首	10	鈴音で敵1体の頭部神経を侵すスキル 中確率で頭封じ効果が発生する	呪言マスターLv3	3	
封の呪言：上肢	10	鈴音で敵1体の腕部神経を侵すスキル 中確率で腕封じ効果が発生する	呪言マスターLv3	3	
封の呪言：下肢	10	鈴音で敵1体の脚部神経を侵すスキル 中確率で脚封じ効果が発生する	呪言マスターLv3	3	
幻惑の呪言	5	敵全体に盲目。	呪言マスターLv1	6	
病毒の呪言	10	敵全体に毒。	呪言マスターLv2	6	
睡眠の呪言	5	敵全体に眠り。	呪言マスターLv3	6	
痺縛の呪言	5	敵全体に麻痺。	呪言マスターLv5	6	
罪咎の呪言	5	敵全体に呪い。	呪言マスターLv6	6	
恐れよ、我を	5	敵全体にテラー。	呪言マスターLv4	6	
命ず、自ら滅せよ	5	テラー状態の敵が敵自らを攻撃する。	恐れよ、我をLv1	10	Lv5 TP2
命ず、輩を喰らえ	5	テラー状態の敵が別の敵を攻撃する。	恐れよ、我をLv1	10	Lv5 TP2
命ず、言動能ず	5	テラー状態の敵が動けなくなる。	恐れよ、我をLv1	10	Lv5 TP2
ペイントレード	10	自分の最大HPから使用時のHPを引いた数値が大きいほどダメージの上がる攻撃スキル。対象：敵単体	呪言マスターLv7	10	
採取	5	アイテムポイントで草花採取	なし	なし	

呪言マスター(10)Lv.1 力抜きの(10)
Lv.1 軟身の(10)
Lv.1 足違え(10)

- Lv. 1 幻惑の呪言(5)
- Lv. 2 毒の呪言(10)
- Lv. 3 昏睡の呪言(5)
- Lv. 3 封の呪言頭(10)
- Lv. 3 封の呪言腕(10)
- Lv. 3 封の呪言脚(10)
- Lv. 4 恐れよ、我を(5) Lv. 1 命ず、自ら滅せよ(5)
- Lv. 1 命ず、輩を喰らえ(5)
- Lv. 1 命ず、言動能ず(5)
- Lv. 5 麻痺の呪言(5)
- Lv. 6 罪咎の呪言(5) 全体呪い
- Lv. 7 ペイントレード(5) 単体
- Lv.10 変化の呪言(5) 要 博識Lv. 5

TPブーストLv. 5 博識(5) 要 TECブーストLv. 5
採取(5)

弱体特化職。

前作同様、攻撃ダウンや睡眠が良スキル。

ペイントレードは単体化したが、倍率が大きく上がり、装備&HPブーストで最大HPを上げれば、アルケミストも真っ青の火力となる(2000over、しかも相手の耐性関係ない)

ダメージ床でHPを削ってから戦えば、開幕から対BOSS、FOE戦に凶悪なダメージを与えられる。状態異常の成功率はLUC依存。

睡眠は6層の敵にもたまにミスる程度という高成功率なので、LUCのブーストは不要。

テラーその他をメインとするなら幸運のネックレスを付けると良い。

SPに余裕があるなら博識も役立つ。

速めに出したいスキルばかりな割に、素早さはかなり低め。

レンジャーとのアザステコンボで真価を発揮する。

スキル雑感

力祓いの呪言

敵のあらゆる攻撃力を低減する。Lv10で体感3~4割攻撃力を低下させられる。

相手がボスであろうとも100%成功するので、攻撃力の高い敵を相手にするときは優先的にかけていこう。

効果は5ターン経過すると切れてしまうので適度に掛けなおすこと。

普通の雑魚敵に使っても3割前後は確実に低減するので、

睡眠などが効きづらいと感じる場合はこっちを優先して上げた方がいい。

軟身の呪言

斬 壊 突 火 氷 雷の6種類の耐性を低減する。Lv10でだいたい30%ほど耐性が低下。

アタッカーの種類を問わず活躍するため、パーティの火力上昇に大いに貢献する。

強い耐性でない属性は弱点になるため、アルケミストとの相性は特にいい。

ただし、属性無効化の敵に掛けてもダメージが通るといったことはないので注意。

他のステータス低下スキルと同じく、5ターン後には効果が切れる。

ザコ・ボスともに「火・氷・雷の3属性のうちどれか1つを弱点にもつ」敵が非常に多く、

さらに「上記3属性の全てに耐性を持つ」敵はほぼ皆無である。

従って、属性攻撃に特化したパーティーには変化よりも軟身のほうが相性がいい。

バードの幻想曲(属性耐性低下)と重ね掛けすることも可能。

そして猛戦・鬼力などの攻撃UPを組み合わせると....

封の呪言

ボスやFOEには命中率が落ちるものの、効きさえすれば相手の攻撃のほとんどを封じる事もできる。

対応する特技を封じるほか、脚は回避率0%、腕は攻撃半減、頭は命中率半減の効果がある。

また、縛りスキルでは最も命中率高い。Lv10なら雑魚はまず縛れる。

発動速度も悪くなく、他の呪言と同じように先制してかけられる。

カースメーカーは敵を弱体化した後に手が空きがちなので、頭か腕のどちらかを習得すると暇つぶしになる。

ボス戦にだけ出動する頭封10カスメ(出来ればLUC装備、LUKブースト)というのも割と有効。

睡眠の呪言

雑魚戦における超強カスキル。

Lv5になると高速・高成功率で、大半の雑魚を1ターン目から無力化できる。

速い相手には出遅れ、深層では時折失敗するものの、毎ターン使用すれば6層でもほぼ完封可能。

ドクトルの睡攻大斬(約5倍撃)との相性が良い。

また掃射などの全体攻撃スキルとも相性が良い。

普通全体攻撃スキルは発動が遅いのでレンジャーのアザースステップと併せることが多いが、

睡眠を使うことでその欠点は克服でき、しかも睡眠状態のダメージアップ付きとなる。

睡眠 鬼力化 掃射などのコンボを組むと特に効果的。

完全耐性持ちはサイミンフクロウ、サクラフクロウ、危険な花びら、超危険な花びらの4体だけ。FOE及びボスは全員耐性を持ち、最大でも1/4～1/8程度の成功率だが、絶対に効かないという事はない。

睡眠は毒と同時にかけられず、毒の方が優先度が高いのには注意。

ダークハンターのアナコンダで毒 そいつだけ睡眠で動きを止められず全滅、ということも。

病毒の呪言

雑魚戦における超強カスキルその2。

Lv10まで上げると睡眠同様に高速・高成功率となり、毒ダメージも260-320程度にまで及ぶ。

ダメージ発生がターン終了時であるため敵の攻撃こそ受けてしまうものの、

3層までなら1ターン確殺、4層5層でも2ターン確殺の威力を誇る。

ボスのレアドロップ狙いでも活躍するので、スキルに余裕があるなら覚えておいて損は無い。

完全耐性持ちは石像系3種と、毒牙のイモムシ、ロードサワロ、ワイバーンの6体だけ。

睡眠もそうだが、毒樹や機械系モンスター等の絶対効かなそうな相手にも効く。

FOE及びボスが無条件で耐性を持ち、LUC99でも最大25%程度の確率でしか効かないのも睡眠に同じ。

他のバッドステータスと同じくLv1ではなかなか入らないので、必ずLv10まで上げよう。

罪咎の呪言

LUCを強化しなくても、第6層まで高い成功率を誇る。

呪いという状態異常は微妙だが、ドクトルマグスの巫剣：呪吸大斬とのコンビが有用。

巫剣：呪吸大斬はLV1でも与えたダメージの半分をTPに変換できるので、長時間の探索には大いに役立つ。

痺縛の呪言

テラーとの比較で言えば、麻痺状態はテラーに比べて行動キャンセル率が低い(体感1/2程度)。

またテラーの場合「命ず～」につなげることができるが、麻痺はそこで終わりである。

ドクトルマグスの巫剣：麻封腕斬と併用する使い方はあり得るが、単体ではテラーのほうが有用である。

「恐れよ、我を、命ず、」は前作に比べて格段に早くなった。大抵の場合、敵の行動前に発動する。しかも、前作では対象が敵単体だったのが敵全体に変更。更に恐ろしい事に、成功率こそ低いガラスボスにも効く。

「命ず、」はLvを上げるとコストダウンしていき、LvMAXでなんと消費TP2になる。特に「命ず、自ら滅せよ」の性能は飛び抜けており、Lv3で2回、Lv5で3回自分を攻撃するようになる。他2つはおそらく性能の変化は無い。なお、「命ず、輩を喰らえ」は敵1体の場合は自分を攻撃する。余談だが「自ら～」か「輩を～」で発生するエフェクトで、その敵の攻撃属性が判る。

ペイントレード

Lv10でHP減少量×2.55倍ダメージと前回より高威力。単体になってしまったが上手く使えば強い。

参考程度にLv4でHP減少量×1.38倍だった。

生命のベルトを三つつけて瀕死の状態ならLv70の場合ボスであっても2100程のダメージを与えられる。

バードの蛮族の行進曲をかければさらに威力が増す。

ボスより後に行動する仲間が事前にネクタルを使っておけば、コースメーカーが攻撃を受けて倒されても即座に復活し

次のターンも行動できる(コースメーカーがボスより先に行動できるのが望ましい)

ちなみに、ペイントレードの最大ダメージは2544となる(998×2.55)

蛮族や軍歌を使ったとしても、最大HPは999を超えないことに注意。

今回はレベル補正によるダメージ増減が廃止された為、三龍だろうがラスボスだろうがお構いなしに固定ダメージを叩き込める。

全体回復や戦後手当でペインのダメージが減ってしまう為、回復特化メディックとあまり相性が良くない。

どちらかと言えば、転化でTP支援が出来る+蘇生はアイテム頼みなドクトルと合うかも。

また低いHPで留めていたい場合、宿に泊めることが出来ない点も注意(今回はアマリタも高い)。

いずれにしても、今回のペインカスメがおサイフに優しくないということには留意しなければならない。

ちょっと面倒だが一旦裸にする 再度HP補正装備をつけなおすという手順で常に300~350くらいの減HPは確保できる。

スキルLv10であれば雑魚や弱めのFOEを相手取るには十分すぎるダメージが出せる(800前後)。

またダメージ床に行かなくても、裸にして上層の雑魚戦に前列で出せばすぐ倒れる。

その状態からリザレクションLv1かネクタル(後者はちょっと高いが)で蘇生すれば楽。

以下一応ダメージ係数の一覧。ブーストと組み合わせて到達目標がある場合はどうぞ。

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ダメージ係数	1.20	1.23	1.29	1.38	1.50	1.65	1.83	2.04	2.28	2.55

変化の呪言

一定値以上の耐性を全て一定値まで低下させるスキル。

Lv4までは耐性を消すだけだが(全属性に関して有効度が100%未満のものを一律100%に)、

Lv5まで上げると全属性が微弱点になる(全属性に関して有効度が120%未満のものを一律120%に)。

有効対象は斬・壊・突・炎・氷・雷の6属性で、毒や核熱等の無属性ダメージには影響がない。

物理特化・炎特化など、属性が偏ってしまっているパーティや、解析アルケミストとの相性が非常に良い。

特に終盤は物理3属性に対し半減(有効度50%)ないし3/4(有効度75%)耐性を持つ敵が多いので、

そういう相手に対して使うと絶大なダメージ増加が期待できる。

無効（有効度0%）の敵には軟身の呪言が効かない、これでしか耐性を下げられないのも注目すべき点。

ただし発動速度が異様に遅く、アザステを使わない限りはまず最遅行動になる。消費TP量も膨大（Lv5で33）。

変化と軟身の効果について

変化1でも物理ほぼ無効のカボチャに普通にダメージが通るため、

軟身は敵の各属性耐性値を「**下げる**」効果（例 耐性20 10 耐性 - 20 - 30）

変化は敵の各属性耐性値を「**元の数字を無視して書き換える**」効果（例 耐性30 - 10 耐性0 - 10）

なのではないかと考えられる。

軟身は弱点を突ける敵に更にダメージをアップさせたいとき、

変化は硬い敵にもダメージを安定して与えたいときに有効、と。

どちらにしる耐性をいじるので解析との相性は抜群に良い上、

変化の場合はアルケミを1色のみ極めれば十分になる可能性がある。

同時にかけて？

26F鮮血の兵士相手に、剣の通常攻撃と雷の術式で調査

- 斬属性攻撃、雷属性攻撃、共にダメージが上がった。かける順番を変えても同様。変化と軟身をかけた順番にかかわらず、効果が高くなるほうが有効となる。
- 剣の攻撃のダメージは変化のみの場合と同じ。雷の術式は軟身のみの場合と同じだった。変化と軟身には相乗効果はない。（変化で耐性120%、さらに軟身で150%！等とはならない）
- ちなみに睡眠による斬突壊耐性ダウンとは相乗効果があり、ダメージがさらに加速する。