

レイミ

- レイミ
 - Lv255時のステータス BEAT.S&BEAT.B共にLv20でのBEAT.Nの状態
 - フィールドスキル
 - 必殺技
 - 通常技
 - バトルスキル
- スキル詳細
 - フィールドスキル
 - 料理
 - 植物知識
 - 採集
 - 必殺技
 - 茨音(いばらね)
 - 鳴神(なるかみ)
 - 紅時雨(べにしぐれ)
 - 乱桜(みだれざくら)
 - 満月(みつつき)
 - 弦月(ゆみはり)
 - 天翔(あまがけ)
 - 荒燕(あらつばめ)
 - バトルスキル
- 情報提供

Lv255時のステータス BEAT.S&BEAT.B共にLv20でのBEAT.Nの状態

HP	66701
MP	2841
ATK	2049
INT	1099
DEF	2032
HIT	1551
GRD	1405

フィールドスキル

スキル	効果	Max S.Lv	使用条件
料理		10	IC
植物知識		10	なし
採集		10	採集ポイント

必殺技

名称	メモ	威力	MP	S. Lv	CP	習得
茨音	高めた闘気を込めた矢を放つと、矢は貫通しながら直進する。	ATK × 210%~	8~	10	2	初期
鳴神	上空に矢を発射すると、周囲に無数の雷を振らせる。スキルLvに応じて雷の数が増える。	ATK × 247%~	12~	10	3	Lv.14?
紅時雨	闘気を込めた矢を放つと、無数の矢が連射される。スキルLvで本数が増える。	ATK × 256%~	14~	10	3	Lv.25
乱桜	跳び蹴りで間合いをつめ、連続蹴りを繰り返し、最後に大きく蹴り飛ばす。	ATK × 300%~	16~	10	3	Lv.35
満月	闘気を込めた矢が刺さると、敵を無数の矢が取り囲み、一斉に襲いかかる。	ATK × 250%~	16~	10	4	Lv.46
弦月	闘気の翼を持つ矢を放ち、接触した敵を切り裂く。	ATK × 300%~	18~	10	3	Lv.59
天翔	上空から闘気を帯びた矢を放ち、着弾すると闘気が炸裂して広範囲にダメージ。	ATK × 280%~	18~	10	4	Lv.72
荒燕	闘気を込めた矢が無数に放たれ、それぞれが敵を追尾して襲い掛かる。	ATK × 300%~	20~	10	5	封印宝箱： パージ神殿

通常技

射程距離	効果
密着	サマーソルト浮かせ。レイミの通常技の中では発生が最も速く、ここから対空攻撃に繋げることができる
近距離	敵をロックバックさせる矢を放つ。隙が大きく威力も低いので使う機会は少ない
遠距離	ゆるい山なりの軌道で3回まで攻撃。敵は仰け反るので妨害には使えるが攻撃速度は遅めなので敵がラッシュモードの時は注意が必要
対空攻撃	一度に三連射撃
ジャンプ攻撃	ターゲットに一矢。降下中には放てず、矢を放った時点で垂直に落下する

バトルスキル

名称	メモ	Max S. Lv	CP	消費 MP	習得方法	タイプ
精神集中	30秒間HITとクリティカル発生率が上昇する。	10	-	6		アクション

スキル詳細

フィールドスキル

料理

植物知識

採集

必殺技

- 矢を放つ必殺技は通常攻撃をキャンセルして発動すると、弓を番える動作が省略され格段に発生が早くなる
- 遠くから撃つことを心がけないと、通常技を絡めても遅い。とくに乱戦だと潰されやすく、キャンセルの意味もなくなる
- ビートSのサイトアウト中タメを覚えれば、隙がなくなり、さらにランクが上がるとほぼ無敵。荒燕を覚える頃には鬼神と化す。

茨音（いばらね）

	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8	Lv9	Lv10
消費MP	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12
威力(ATK)	210%	213%	216%	292%	296%	300%	380%	385%	390%	474%
対象	敵単体～									
NextSP	9	14	16	18	19	20	23	23	28	-
メモ	真後ろの敵にも当たるほど、見た目より遥かに広い攻撃判定を持つ貫通多段技。一人の敵に対して最大3HITする									

鳴神（なるかみ）

	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8	Lv9	Lv10
消費MP	12	12	13	13	14	14	15	16	17	18
威力(ATK)	247%	249%	250%	252%	254%	255%	257%	259%	260%	262%
回数										
対象	自分中心・小範囲									
NextSP	21	21	21	21	21	22	22	24	27	-
メモ	乱戦の中にサイトアウトで飛び込んで初めて真価を発揮する。だが無理に使うほど強くはない。飛び込んだときの保険として									

紅時雨（べにしぐれ）

	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8	Lv9	Lv10
消費MP	14	15	16	17	17	18	19	19	20	21
威力 (ATK)	256%	261%	265%	321%	326%	332%	390%	397%	403%	464%
回数										
対象	敵単体～									
NextSP	19	21	26	26	26	27	29	31	35	-
メモ	最大10発の高火力多段技なので、クリティカル、バーサーク、精神集中のお供に。地味に敵を追尾する機能を持つ									

乱桜（みだれざくら）

	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8	Lv9	Lv10
消費MP	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
威力 (ATK)	300%	315%	330%	345%	360%	375%	390%	405%	420%	435%
対象	敵単体～									
NextSP	23	23	24	25	26	29	29	30	41	-
メモ	レイミの技で唯一のまともな接近技だが、最後のサマーソルトで敵を大きく吹っ飛ばすので他の接近技には繋がらない。殆ど脚観賞用と言っても良い。アーツあり									

満月（みつつき）

	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8	Lv9	Lv10
消費MP	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
威力 (ATK)	250%	255%	292%	298%	338%	345%	388%	396%	442%	490%
対象	敵単体～									
NextSP	24	26	31	32	33	36	38	41	49	-
メモ	初段の矢が命中すると、細かい矢が予想外なほど大量に現れて敵に降り注ぐ。攻撃範囲は意外と広く、対象の周りにはいる敵にもヒットする。かなりの時間敵をその場に釘付けに出来るため、レイミはここからリンクコンボを狙っていくと繋げやすい。また他のキャラとのリンクコンボと絡みやすい利点もある									

弦月（ゆみはり）

	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8	Lv9	Lv10
--	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------

消費MP	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
威力 (ATK)	300%	303%	306%	343%	346%	350%	397%	401%	405%	467%
回数										
対象	敵単体～									
NextSP										-
メモ	茨音の上位互換。茨音と似たような性能だが表示より威力が高く、ダウンしている敵にもヒットする 矢を放つ必殺技だが、他の技と比べても発生が早く、キャンセル版でも動作短縮はない									

天翔 (あまがけ)

	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8	Lv9	Lv10
消費MP	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
威力 (ATK)	280%	285%	291%	296%	302%	308%	313%	319%	324%	336%
回数										
対象	敵範囲									
NextSP			23	33	40	49	60	69	73	-
メモ	最大射程、威力、連続HIT数、消費MP、当てやすさなど...ほぼ全ての面において満月の完全"劣化"版になってしまっている									

荒燕 (あらつばめ)

	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8	Lv9	Lv10
消費MP	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
威力 (ATK)	300%	330%	360%	372%	403%	416%	448%	462%	495%	510%
回数										
対象	敵全体									
NextSP	20	21	32	42	49	60	69	82	95	-
メモ	数発ずつの矢が敵全員を襲う超高性能の技。ダウン中の敵には上で数秒間待機している 打ち上げ属性があるため他キャラが空振りしてしまう。ラッシュリンクコンボでそれを防げる									

バトルスキル

情報提供

- 序盤からPTにいるためにレギュラーとして扱いやすい上にクリティカル、精神集中、バーサークという有益なスキルのお陰で火力に関してはTopクラスだが必殺技は全体的に発動前の『タメ』が大きく隙が出来やすいために前衛のフォローが必須。上手く特徴を生かして運用しよう。 -- 名無しさん (2009-03-08 22:30:01)
- 必殺技は単発で使うとタメが非常に長いが、通常攻撃やリンクコンボから繋げて出すとタメがほぼなくなります。それにレイミは異常な攻撃判定で複数の敵を手軽に足止めする「茨音」、ヒットバックがない多段技であるがゆえに複数敵のその場拘束が出来る「満月」、そしてやはり説明不要の「荒燕」など、敵の動きを止める使い勝手の良い必殺技に恵まれています。どちらかといえば前衛のフォローをしてあげられる側のポジションであって、前衛のフォローが必須という事は決してありません。 -- 名無しさん (2009-03-10 07:48:57)
- 荒燕とラッシュゲージ増加装備あれば、荒燕 ラッシュコンボの繰り返しで、ガブリエからイセリア、アシュレイまで、「ずっとわたしのターン」で楽勝。 -- 名無しさん (2009-03-12 20:51:13)
- 茨音と弦月はほぼ同じ攻撃判定範囲。MPブーストを覚えるまでは茨音Lv1推奨。バーサーク併用でそれまでは茨音×3で大抵片が付く。 -- 名無しさん (2009-03-15 06:08:47)
- 弦月はキャンセルしなくても高速発動、茨音より高威力、ダウン復帰中にも当たる、茨音の完全上位技だと思うが -- 名無しさん (2009-03-15 14:09:17)
- ほぼラッシュコンボ時に限るが、弦月は全ヒットするとレイミ全技中威力最高。次点が微差で荒燕。最終的には荒燕+弦月×4でいいな -- 名無しさん (2009-03-15 15:25:38)
- 最終的にはラッシュコンボしないと微妙なキャラです ^^ -- 名無しさん (2009-03-15 22:36:32)
- 普通に強いだろ -- 名無しさん (2009-03-16 07:29:47)
- 鳴神の評価がここまで低いのはなんでだ？ 中型以上の敵に(できればラッシュ時、自分の背後が壁だとなおよし)密着から連発すれば洒落にならんくらいの破壊力。 -- 名無しさん (2009-03-18 16:36:01)
- 威力が低いし、雷属性強制付加、しかも遅いしラッシュ時ならもっと強い技出した方がマシ -- 名無しさん (2009-03-19 08:47:02)
- 最大ダメージのアーツ狙うときに一番適した技って何だろうか？ -- 名無しさん (2009-03-19 23:07:46)
- リスキー自爆ボムだろ。弦月で70000までは出したが -- 名無しさん (2009-03-20 01:31:30)
- ATK9999クリ+ATKアップスキルつけて闘技場で精神+バーサクしてもちっともアーツ取れず1発の威力が9999じゃないとだめとか？ -- 名無しさん (2009-03-22 10:24:58)
- ちなみに荒燕で14万くらい(トータル -- 名無しさん (2009-03-22 10:27:49)
- 鳴神検証 対闘技場ロードオブドラゴン lv216 攻撃力4275で通常HIT時、荒燕 1300が15HIT、満月 3700が1HIT 1400が8HIT、紅時雨 2100が8HIT、 -- 名無しさん (2009-03-24 14:56:02)
- 弦月 4000が5~6HIT、茨音 3000が6HIT、乱桜 1100が9HIT 5400が1HIT、鳴神 3900が8~15HITという結果、ついでにいうと鳴神、紅時雨は他の技よりクリティカルが出やすいと感じた -- 名無しさん (2009-03-24 15:01:26)
- 追記、鳴神のHITの差は普通に地面にいる時に当てると8~12くらいで、飛んだ時に当てると15HITまで行った -- 名無しさん (2009-03-24 15:04:17)
- ゆみはりってダウン中にもあたるよね。いばらねは当たらないけど。 -- 名無しさん (2009-03-24 15:31:38)
- 質問ですまないが、必殺技説明のところの[サイトアウト中タメ]ってどういうこと？ -- 名無しさん (2009-05-05 22:50:13)
- BEAT.S -- 名無しさん (2009-05-22 17:53:57)
- ページ神殿の荒燕を取ろうとしたんですが箱の中身がサンシャインでした。荒燕はどこにあるんですか？ -- のぶ (2010-04-09 20:04:10)
- ガブリエがいるとこ -- 名無しさん (2010-04-13 00:21:17)
- BEAT.B+バトルセットスキル：クリティカルをセットした状態かつラッシュ時、大型モンスター(サハリエル)に鳴雷したら一発あたり1万以上、高いとき2万以上のダメージが10hit位した -- 名無しさん (2010-04-18 14:52:48)
- レイミの攻撃が、味方にまで -- 名無しさん (2010-05-27 00:03:31)
- レイミの攻撃が、味方にまで当たって -- 名無しさん (2010-05-27 00:05:45)
- どうしたらいいですかね~? -- 名無しさん (2010-05-27 23:50:15)
- 当てないように気をつければいいだろ -- 名無しさん (2010-08-03 20:40:52)
- レイミた~ん -- 名無しさん (2010-08-23 15:36:46)

名前:

コメント:

投稿