

メリクル

- メリクル
 - フィールドスキル
 - 呪紋
 - 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
 - 細工
 - 鳥知識
 - 必殺技
 - フレット・リッパー
 - スカッター・コメット
 - エア・サーカス
 - フラッシュ・ミャリオット
 - ローリング・アタック
 - スクリュウ・スパイク
 - エクス・クロー
 - マックス・エクステンション
 - バトルスキル
 - 情報提供

フィールドスキル

| スキル | 効果 | Max S.Lv | 使用条件 |
|-----|---------------------|----------|------|
| 細工 | 軽装備やアクセサリを作成する。 | 10 | IC |
| 鳥知識 | 鳥系モンスターのアイテムドロップ率上昇 | 10 | なし |

呪紋

必殺技

| 名称 | メモ | 威力 | MP | S. Lv | CP | 習得 |
|------------|-----------------------------|-----------|-----|-------|----|--------|
| フレット・リッパー | 猫のようにひたすら引っ掻き、敵をズタズタにする。 | ATK×310%~ | 8~ | 10 | 2 | 初期 |
| スカッター・コメット | 腕を振り回した後で繰り出す究極パンチ。 | ATK×300%~ | 12~ | 10 | 2 | 初期 |
| エア・サーカス | キックのコンビネーションで敵とともに空中に舞い上がる。 | ATK×360%~ | 14~ | 10 | 3 | Lv.26? |

| | | | | | | |
|---------------|--|-------------|-----|----|---|-------|
| フラッシュ・ミャリオット | 引っ掻き、アッパー、ストレート、と繋がるコンビネーション。 | ATK × 360%~ | 16~ | 10 | 5 | Lv.38 |
| ローリング・アタック | 高速前転しつつジャンプ、最高点に達したところでかかと落としで一気に蹴り下ろす。 | ATK × 304%~ | 16~ | 10 | 3 | Lv.49 |
| スクリー・スパイク | 水平にきりもみ回転して直進し、軌道上の敵に襲いかかる。 | ATK × 350%~ | 18~ | 10 | 3 | Lv.61 |
| エクス・クロー | ジャンプして、腕を交差するように振り下ろすと、敵の足元から衝撃波が発生する。 | ATK × 440%~ | 18 | | 4 | Lv.71 |
| マックス・エクステンション | 頭上にエネルギーの球体を作り上げて投げつける。エネルギー球は敵をはじき飛ばしながら直進する。 | ATK × 560%~ | 20~ | | 6 | アイテム |

通常技

| 射程距離 | 効果 |
|---------|---|
| 密着 | ドロップキック。攻撃が当たると相手は蹴られた方向へ大きく吹き飛ばす |
| 近距離 | 4連コンボ。攻撃速度は速いがリーチが狭いので当て辛く、4発目で強制的に相手を高く浮かせてしまうのが難点 |
| 遠距離 | ターゲットへ走っていきジャンプ引っ掻き。近距離攻撃と同じような性能でリーチが狭く最後の攻撃で打ち上げる |
| 対空攻撃 | メリクルアッパー。攻撃が当たると相手はまた高く打ち上げられる。攻撃後の隙が大きい点には注意 |
| 敵ダウン時 | その場で小さくジャンプし、両手で思いっきり引っ掻く。あくまでダウン中限定で通常攻撃から攻撃してもヒットせず、攻撃後の隙が大きい |
| 背後攻撃 | 背後の敵に足払いをくり出す技。攻撃発生が速く、ダウンするので非常に優秀 |
| 起き上がり攻撃 | ダウンした後、両足を回転させ蹴りをくり出す技。非常に隙が少なく空振りしても反撃を殆ど受けない |

バトルスキル

スキル詳細

フィールドスキル

細工

鳥知識

必殺技

フレット・リッパー

| | 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) | 310% | 324% | 338% | 362% | 377% | 392% | 416% | 432% | 448% | 478% |
| 対象 | 敵単体～ | | | | | | | | | |
| NextSP | 9 | 11 | 15 | 18 | 22 | 29 | 35 | 43 | 58 | - |
| メモ | 両手で敵を引っ掻きまくる。発動が早くコンボの始めの技として適する。敵ラッシュゲージを貯めやすいのが欠点 | | | | | | | | | |

スカッター・コメント

| | 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) | 300% | 330% | 370% | 410% | 450% | 490% | 530% | 570% | 610% | 650% |
| 対象 | 敵単体～ | | | | | | | | | |
| NextSP | 15 | 20 | 30 | 37 | 37 | 38 | 38 | 41 | 44 | - |
| メモ | 腕を振り回してから思い様ぶん殴る。技の発動にやや時間がかかる。スタン属性が強い。近距離四段やエアサーカスの打ち上げから繋げるとちょうど落ちてきたところにヒットさせやすい。ただし大きく吹き飛ばすことになるのでその後に繋げられる技は少ない。 | | | | | | | | | |

エア・サーカス

| | 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) | 360% | 363% | 366% | 369% | 372% | 375% | 378% | 381% | 384% | 387% |
| 対象 | 敵単体～ | | | | | | | | | |
| NextSP | 13 | 25 | 25 | 25 | 37 | 37 | 49 | 49 | 50 | - |
| メモ | 少しくらいの距離でも、最後の一撃なら当たる。壁際でコメントとコンボさせると凄いことに | | | | | | | | | |

フラッシュ・マリオット

| | 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) | 360% | 391% | 429% | 454% | 483% | 517% | 558% | 608% | 672% | 757% |
| 対象 | 敵単体～ | | | | | | | | | |
| NextSP | 56 | 50 | 36 | 27 | 12 | 27 | 36 | 50 | 56 | - |
| メモ | フルボッコ。エアサーカスに繋がりがやすい。とにかくヒット数が多く、相手も自分もラッシュしやすい。数値上の攻撃力は優秀だが、演出が長いので単位時間当たりの攻撃力はかなり低い。また技の途中で敵がラッシュに突入すると目も当てられない。この辺りはエッジのフラッシュストリームと共通するものがある。ちなみにフラッシュ・チャリオットではない。 | | | | | | | | | |

ローリング・アタック

| | 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) | 304% | 320% | 336% | 352% | 368% | 384% | 400% | 416% | 432% | 464% |
| 対象 | 敵単体～ | | | | | | | | | |
| NextSP | 19 | 21 | 25 | 31 | 35 | 37 | 43 | 51 | 58 | - |
| メモ | エアサーカスからのコンボとして重宝する。飛んでいる敵に効果大 | | | | | | | | | |

スクリュウ・スパイク

| | 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) | 350% | 357% | 364% | 404% | 412% | 420% | 472% | 481% | 490% | 560% |
| 対象 | 敵単体～ | | | | | | | | | |
| NextSP | 10 | 20 | 30 | 30 | 40 | 40 | 50 | 50 | 60 | - |
| メモ | サイコクラ シャーとかドリルア ックとかそんな感じの技。自分も敵も大きく移動することになるので使いどころを選ぶ。下手に使うと味方の攻撃を妨害することに。使い道としては、離れた敵を他の敵に向かって押し込む 近づいたところでエクスクローに繋ぐ まとめて撃破！や、逆に他の敵と引き離してタイマンに持ち込みたい時に、AIにセットさせる技ではない。 | | | | | | | | | |

エクス・クロー

| | 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 (INT/ATK) | 440% | 460% | 481% | 501% | 522% | 542% | 563% | 583% | 604% | 645% |
| 対象 | | | | | | | | | | |
| NextSP | 18 | 23 | 29 | 32 | 36 | 39 | 46 | 53 | 54 | - |
| メモ | 出は早くないが威力と範囲が非常に優秀であり、ダウン状態の敵にも当たる。攻撃判定が残っている間に行動可能になるため、リンクコンボを繋ぎやすい。エクス・クローを連発するのも手軽かつ強力。 | | | | | | | | | |

マックス・エクステンション

| | 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 (INT/ATK) | 560% | 574% | 588% | 602% | 616% | 630% | 644% | 658% | 672% | 686% |
| 対象 | 敵単体～ | | | | | | | | | |
| NextSP | 31 | 36 | 40 | 42 | 46 | 52 | 61 | 74 | 90 | - |
| メモ | 判定が大きく攻撃力の高い飛び道具は魅力ではあるが、あまりにも出が遅い。隠しダンジョンの最下層に行かないと修得できないが、その頃にはエクス・クローを連打していたほうがずっと強いので出番は少ない。専用アーツあり | | | | | | | | | |

バトルスキル

情報提供

- ・フラッシュマリオットじゃなかつけ -- 名無しさん (2009-02-22 23:19:36)
- ・フラッシュ・マリオット 習得Lv38 -- 名無しさん (2009-02-25 22:41:33)
- ・通常技密着がドロップキックで覆いかぶさるように引っかくのはダウン追撃 -- 名無しさん (2009-03-07 23:23:46)
- ・フレドリッパーとマリオットにはスタン効果あり -- 名無しさん (2009-03-15 14:12:31)
- ・通常の打ち上げからスクーターコメットが繋がる。そこからスクリュースパイクで追撃し、その後のコンボに繋げることが可能。個人的にはスクリュースパイクはスクーターコメットから繋ぐための技だと感じた。 -- 名無しさん (2009-04-12 14:48:32)
- ・通常技4発目で打ち上げは別に難点でもなんでもない。メリクル使いこなしてない奴が書いたか？ 必殺技につなげて、フレドリッパーかエクス・クローからそのまま立ち通常技に -- 名無しさん (2009-04-20 15:11:53)
- ・戻れるし、また、地上に落ちた瞬間くらいにA押せば普通に地上に戻って通常技コンボにも戻れる。むしろ浮いてる間にバーサークとか選択肢も増える。 -- 名無しさん (2009-04-20 15:13:49)
- ・上の人も書いてるが、浮かせたときは猫パンチを当てる最高のチャンス。浮かせ エクス・クロー立ち通常技 (スタン確認) 猫パンチとか、全キャラ中でも屈指の攻撃バリエーションはこの浮かせがあるからこそなんだけど。 -- 名無しさん (2009-04-20 15:16:27)
- ・いや浮かせは難点だろ。任意でできるなら良いけど強制だもん -- 名無しさん (2009-04-21 21:12:27)
- ・まんまクリフだなw -- 名無しさん (2009-05-02 18:30:35)
- ・ちっとも似てないし -- 名無しさん (2009-05-18 16:49:24)
- ・いや似てるだろ -- 名無しさん (2009-07-12 01:14:25)

必殺技に繋ぐことを前提にしてないんじゃないかな？ 通常技だけで倒す人もいるだろうし。 --

- 名無しさん (2010-01-12 23:52:08)
- ソロなら利点だがパーティー戦闘なら難点だろうな。強制浮かせのデメリットは他キャラの技でも少々既出だし -- 名無しさん (2010-11-26 06:14:53)

| | |
|-------|----------------------|
| 名前: | <input type="text"/> |
| コメント: | <input type="text"/> |

投稿