

ビショップ



公式説明

僧侶と魔術師の両方の術が使える上級職！
回復も攻撃も思いのままの、まさに術のスペシャリスト！

ユーザーコメント

僧侶系の回復術と魔術師系の攻撃術の両方を極める事のできるクラス。
歴代TOキャラではキール、ハロルドなどにあたる。

・ 転職条件

- 僧侶LV30、魔術師LV30で転職可
- 転職GP：500GP

術・技

Lv	名称	TP	属性	倍率 (ヒット数)	タイプ	修得条件 (Master)	備考
初期	デルタレイ	8	光	315 (105 × 3)	初級術	-	三つの光弾を同時に打ち出す術。光弾は並んで飛んで行くのであまりデルタでないが、原作と異なり、近距離の敵にも完全にヒットさせることが可能。一応、射程に限界があるので注意。推定詠唱時間：160F（約2.67秒）
3	ヒール	13	無	-	治癒術	-	対象となる味方一人のHPを中程度回復させる術。味方単体のHPを最大値の50%分回復させる。推定詠唱時間：220F（約3.67秒）

5	リカバー	21	無	-	治癒術	-	対象となる味方一人の状態異常を回復させる術。 状態異常のキャラがいる時のみ使用可能。 さり気なく「気絶（ピヨリ）」も治療します。 推定詠唱時間：110F（約1.83秒） 地面から発生した闇の刃が敵を貫く術。 威力は消費TPを考えると微妙。
9	シャドウエッジ	13	闇	340 (170×2)	初級術	-	詠唱妨害にしても致死レベルの術使いは 鋼体持ちが多いので、 この術のヒット数程度ではまず仰け 反らせられない。 推定詠唱時間：160F（約2.67秒） 対象となる味方一人を戦闘不能から復活させる術。 復帰時にHPを最大値の30%分回復させる。
11	レイズデッド	28	無	-	治癒術	-	戦闘不能のキャラがいる時のみ使用可能。 推定詠唱時間：160F（約2.67秒）
13	ナース	21	無	-	治癒術	ヒール	味方全員のHPを中程度回復する術。 味方全体のHPを最大値の30%分回復させる。 最近のシリーズ作品と異なり、 効果は即効で現れるので安心。 推定詠唱時間：330F（約5.50秒）
15	フィールドバリアー	44	無	-	補助術	-	味方全員の防御力を一定時間上昇させる術。 推定詠唱時間：220F（約3.67秒）
18	ネガティブゲイト	21	闇	630 (90×7)	中級術	-	敵の動きを封じ込める魔空間を引き出す術。 判定は地上から少し離れたところに発生。 地面にへばりつくような敵には当たらない。 今回は引き込むというより 当たると少しずつ浮かせる。 推定詠唱時間：220F（約3.67秒）
21	リキュペレート	24	無	-	治癒術	リカバー	範囲内にいる味方の状態異常を回復させる術。 術者を中心とした小範囲の味方に状態異常解除の効果。 状態異常のキャラがいる時のみ使用可能。 範囲は納得の狭さ。 回数を稼ぐのが面倒なだけの術。 推定詠唱時間：220F（約3.67秒）
24	アグリゲットシャープ	34	無	-	補助術	-	味方全員の攻撃力を一定時間上昇させる術。 推定詠唱時間：330F（約5.50秒）

26	エスプレイドレイズ	29	無	-	治癒術	-	味方全員の状態変化を打ち消す術。味方全体に状態変化解除の効果。状態変化発生中のキャラがいる時のみ使用可能。 推定詠唱時間：330F（約5.50秒）
29	キュア	21	無	-	治癒術	-	対象となる味方一人のHPを大幅に回復する術。 味方単体のHPを最大値の75%分回復させる。 推定詠唱時間：220F（約3.67秒）
34	ハートレスサークル	34	無	-	治癒術	ナース	味方全体のHPを中程度回復する術（戦闘中は範囲）。 術者を中心とした中範囲の味方にHP回復の効果。 （約2秒ごとにHPを最大値の10%分回復×4回） 前衛に近づいて使う必要がある為、タイミングに注意。 推定詠唱時間：160F（約2.67秒）
41	サイクロン	24	風	1020 (85×12)	上級術	-	対象となる敵の周囲に竜巻を発生させる術。 ヒット数が多く扱いやすいが範囲は見た目ほどでないので注意。 推定詠唱時間：330F（約5.50秒）
44	グランドダッシャー	24	土	1050 (105×10)	上級術	-	大地の破壊のエネルギーを呼び起こす術。 ヒット数多め。範囲は細長いが発動も早く意外と敵を巻き込む。 推定詠唱時間：330F（約5.50秒）
45	ディバイン・ジャッジメント	1	光	5000 (200×25)	秘奥義術系	-	対象の足元に大型の魔法陣を発生させ、 裁きの光と波動で攻撃する。 術攻撃力依存の広範囲攻撃。 敵を場外にドロップアウトさせる の攻撃が妙にコミカル。
51	インブレイスエンド	44	水	2120 (530×4)	上級術	-	氷の棺に敵を閉じ込め、「終焉」を与える術。 巨大な氷塊を落として攻撃。 拘束力もあり、威力はかなり高い。 推定詠唱時間：680F（約11.33秒）
55	エクспロード	29	火	1300 (1300×1)	上級術	-	上空から火球を落として大爆発を起こす術。 大爆発で広範囲を攻撃。ダウン効果。 推定詠唱時間：440F（約7.33秒）
60	エンシェントノヴァ	34	火	1660 (415×4)	上級術	-	古代より伝えられし浄化の炎を呼び起こす術。 上空から炎のビームを落とし、地面で炸裂させて攻撃する。 炎のビームが主なダメージ源なので実質的な単体攻撃。 の爆発は中範囲を攻撃+ダウン効果。 推定詠唱時間：500F（約8.33秒）

63 ディバインセイバー 55 風 (1800
(200×
9) 上級
術

神聖なる裁きの雷を撃ち放つ術。
原作のように敵を拘束する性能はほ
ぼ無く、
回避されやすい。
推定詠唱時間：740F（約12.33秒）

性能考察

- ある程度の属性があり、拘束しやすい範囲術を覚える為、死角が殆ど無い職。
- 全体範囲補助や全体回復、全体異常回復等、とにかく全体が多い、その為、ビショップ1名入るだけで相当安定する。
 - 詠唱短縮装備で、素早く全体支援ができるのは強い。また、ハートレスサークルの即効発動も潰されにくくなるため利便性が良い。
- 水属性の攻撃力は魔術師と同等、火と地属性ではそれを上回り、ゲージ溜めにも強力なサイクロンがある。
 - え、ディバ・・・？それ何かなあ？？
 - 詠唱速度、消費コストのわりに範囲としても微妙で敵を拘束することもできず威力も定まりにくいために封印が推奨されている。
 - ただし、敵が集中している乱戦時及び巨体相手には当てやすいため時により活躍は期待できる。それでも鋼体持ち相手には避けられる事を覚悟のうえで。
- レディアント装備は下位上位共に赤い。
- 圧倒的な火力が欲しければ魔術師をどうぞ。
 - グランドダッシャー、サイクロンでは手数が多いものの総合威力としては微妙。火力で攻めるならインブレイスエンド及びエンシェントノヴァが主力。
 - 逆に言えば魔術師より手数の多い術が多く、グランドダッシャーをメインで立ち回ればOVLゲージも溜めやすい。秘奥義主体で戦えるのもおいしい。
 - OVL中の高速詠唱で回復もお手の物。選択肢が豊富だということを念頭に立ち回れば一歩前進。決して火力だけを見てはいけない。
- 回復で手いっぱいになっても充分回復能力も高く、AI操作でもそれなりに使ってくれる。
 - 短縮50%時、2秒以下で発動するハートレスサークル、キュアなど回復する術の種類も選べるうえ、支援能力もあるため堅い。
- だがどれもこれも全部は詠唱短縮を付けてからの話。それまでは堪え忍ぶことも多い、とりあえず詠唱短縮50%から世界は一転する。

対レディアント戦

- R・セージ Lv.55 HP 12000
 - 弱点：なし 得意：なし 仰け反り耐性：なし 状態異常：毒、マヒ、石化、気絶無効

とりあえず殴れ。話はそれからだ。
自分が魔法使いであることは忘れていい。

フレアボトルを所持し、ゲージはマックスにしておく方が楽に終わらせる事が出来るが、前衛Rとは違ってそこまで固執しなくて良い。
くれぐれも詠唱戦は仕掛けないように。かなりの速さで何でも来る為、絶対に勝てない。キュアに至っては2秒で9999回復する。
遠距離にいるのは間違い。詠唱の色で対応を変える必要はない。

成長率

- Lv1は初期ステータス値

Lv	HP	TP	物攻	物防	術攻	術防	敏捷
1	105	100	24	24	85	80	105
10	345	172	33	32	112	110	113
20	612	206	44	42	143	143	123
30	878	232	54	52	174	176	133
40	1145	255	65	62	204	210	143
50	1412	277	76	72	235	243	153
100	2746	367	129	121	389	410	202
150	4081	447	183	171	542	576	251
250	6750	600	290	270	850	910	350

[戦士](#) [剣士](#) [格闘家](#) [狩人](#) [盗賊](#) [魔術師](#) [僧侶](#) [魔法剣士](#) [忍者](#) [ビショップ](#) [双剣士](#) [大剣士](#) [モンク](#) [海賊](#) [聖騎士](#)
[一覧編集](#)

コメント欄

[ビショップログ02](#)
[ビショップログ01](#)
