

## モンク



### 公式説明

格闘家の上級職！  
より強力な技が使えるだけでなく、回復系の術も使うことができる！

### ユーザーコメント

格闘家の能力に加え回復技(気功)も扱えるが、投げ技は使えない。  
格闘家に比べ、癖のある技が多く慣れが必要。  
だが華麗にコンボを決めた時の爽快感は、他では味わえないものがある。  
格闘家同様、前方回避はパッシングスルーになっている。  
歴代TOキャラではファラにあたる。

- 転職条件
  - 格闘家LV15、僧侶LV15で転職可能
  - 転職に必要なグレード：200GP
- [レディアント装備についての詳細はこちら](#)

## 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	魔神拳	3	-	105 (105×1)	特技	-	地を這う衝撃波を放つ
5	飛燕連脚	13	-	200 (60×2 80)	特技	-	空中への三連続回し蹴り
9	連牙弾	13	-	200 (30×5 50)	特技	-	6連撃の蹴りを繰り返す。

11	三散華	15	-	260 (85×2 90)	特技	-	リーチの長い三段攻撃 ファラの三散華とはモーションが異なる エフェクトも通常攻撃と同じものになっている
13	治癒功	13	無	-	治癒術	-	対象となる味方1人のHPを20%回復させる 推定詠唱時間：110F（約1.83秒）
15	獅子戦吼	15	-	260 (100 160)	秘技	-	闘気を敵に叩きつける/ダウン効果
18	剛招来	8	-	-	特技	-	自身の攻撃力を一定時間上昇させる技
21	鷹爪蹴撃	15	-	300 (300×1)	秘技	-	空中から地上の敵へ急降下攻撃/空中発動可
24	臥龍空破	24	-	500 (250×2)	秘技	-	相手をアッパーで浮かす技。 威力高こそ高いが隙が大きく当たりにくい
26	散華猛襲脚	21	-	500 (125×4)	奥義	三散華	飛び込みから三散華に繋げる奥義/空中発動可
29	解毒功	8	無	-	治癒術	-	対象となる味方1人の毒状態を回復する 推定詠唱時間：160F（約2.67秒）
33	飛燕雷脚	15	風	275 (65×3 80)	秘技	飛燕連脚	飛燕連脚の後に落雷で攻撃
41	飛燕連天脚	24	-	660 (165×4)	奥義	飛燕連脚	飛燕連脚後にサマーソルトキックを繰り返す。 敵を2連続の空中蹴りで打ち上げたあと、 斜め下方向へ蹴り落とす。 ファラの鷹爪落瀑蹴とは全く異なるモーションで、 空中発動は不可
44	鷹爪落瀑蹴	24	-	690 (230×3)	奥義	鷹爪蹴撃	通常の獅子戦吼×2の後、 特大の獅子戦吼をお見舞いする 直線型の範囲技だが、範囲は非常に狭い。 基本的に単体用だと思っていいい。 連牙弾と獅子戦吼を組み合わせた奥義。 最後の獅子戦吼は避けやすく当たりにくい。 ダウン効果
45	獅吼爆砕陣	1	-	5000 (1300×2 800×3)	秘奥義 技系	-	対象となる味方ひとりを戦闘不能から復活させる術 推定詠唱時間：160F（約2.67秒）
49	獅子連涛打	21	-	525 (75×7)	奥義	獅子戦吼	対象の味方一人のHPを40%回復 (TP消費が治癒功より低いのは仕様) 推定詠唱時間：160F（約2.67秒）
51	回生功	44	無	-	治癒術	-	拳と脚技の連撃。外すと隙が大きい。 ファラと違って誘導性がない。
56	発氣治癒功	8	無	-	治癒術	治癒功	
63	殺劇舞荒拳	44	火	1875 (140×11 160 175)	奥義	-	

## 通常攻撃

コマンド	モーション	備考
------	-------	----

N	横通常と同じ下記参照
	突き
	蹴り上げ 浮かし効果
	肘打ち 出が遅い
	膝蹴り
	蹴り
	足払い
	アッパー
JN	飛び蹴り

## オススメ通常攻撃

横通常は2発目と3発目の間に時間差あるため使い辛い。普段は出が早い下段通常を使っていきたい。  
横通常2回 横通常2回 ...と繋げると、邪魔が入らない限り一方的に攻撃出来る上、HIT数稼ぎにもなる。

## オススメコンボ (合計倍率)

横通常2回 横通常2回 横通常2回...  
(消費TP系: 0/3発目を出さないのがポイント、怯まない敵には使えない。いわゆるハメ技。)

通常2回 上通常 鷹爪蹴撃...  
(消費TP系: 15/上の応用。どちらかというダメージを与える目的に。)

下段攻撃三段 魔神拳(105) (計105)  
(消費TP系: 3/出が早い魔神拳を4段目の通常攻撃として使う。消費TPも実質ゼロ。)

下段攻撃三段 魔神拳(105) 獅子戦吼(260) (計365)  
(消費TP系: 18/主に乱戦時用。ダウン後に下段攻撃で追撃を狙ってもいい。)

下段攻撃三段 飛燕連脚(200) 飛燕雷脚(275) 奥義(獅子連涛打以外) (計475 + X)  
(消費TP系: 28+ /主にタイマン用、乱戦時だと味方が邪魔で全段HITし辛い。)

下段攻撃三段 魔神拳(105) 臥龍空破(500) 奥義 (計605)  
(消費TP系: 27+ /小さな敵用、乱戦時でもヒットしやすい)

## 性能考察

- 聖騎士同様、近接攻撃に特化しながら回復もこなせる上級職。蘇生術を持つのは他職にはない魅力だろう、剛招来の存在も忘れずに。
- 重装備が装備不可能な上、腕防具が装備不可。紙装甲なので、一人で突撃するとすぐに殺られてしまう。  
そのためガードやパッシングスルー等の回避・防御テクが重要になる。
- 手数が多く、高い敏捷と武器のクリティカル補正率のおかげで火力は最終的には高い部類。
- 奥義はどれも癖のあるものばかりで、微妙に位置がズレただけで全て外してしまうほど。中でも殺劇舞荒拳は総合ダメージは凄まじいものの、乱戦時はまず当たらない。上手く扱うには、味方が使う術・技にも気を使う必要がある。  
逆に言えばこれらの技が使いこなせるようになれば、これほど楽しい職も無い。
- 秘奥義は他職に比べ威力が低め、さらに範囲が非常に狭く、敵が密集していない限りは敵1体にしか当たらない。  
ただ通常攻撃の速度がかなり早いため、双剣士や海賊ほどでは無いがOLゲージを溜めやすい。

モンクに限ったことではないが秘奥義の際、敵ターゲットと共に一時的にフィールド中央に移動するので、敵が中央に密集してる時に発動すると複数当たる確率が上がる。

- 乱戦になりがちな雑魚戦ではせっかくの大技も当たらずに終わる為、いまいち活躍の場が無い。

逆に言えば、1対1の状況こそ、モンク最大の見せ場と言えるだろう。(仲間のAIを別の敵を狙わせる設定にしたら共闘感も上がってgood!)

VS 系や、闘技場における歴代キャラとのバトルでは、パッシングスルーがかなり役立つ。

普段はあまり出番の無い殺劇舞荒拳も全段ヒットさせ易く、大ダメージを狙える。少々セコいがN通常2段のコンボでハメ&HIT数稼ぎも出来る。

## 対レディアント戦&歴代キャラ戦

- R・モンク Lv.55 HP 25000

。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

横通常2段の無限コンボでハメ殺し、ただし時間がかかる。普通に戦った方が早いだろう。

敵の特技をガードした後にパッシングスルー コンボの繰り返し。心配なら秘技までガードしてからスルーすると安全。

ただ相手によってはガードブレイクされたり、スルーが失敗することもある。タイミングが重要。

コンボのメに獅子戦吼か獅子連涛打を出せば、剛招来や回復アイテムを使う余裕が出来る。

## 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	120	105	26	26	40	60	280
10	386	179	36	34	53	86	292
50	1572	288	83	74	110	201	346
100	3054	382	142	123	183	346	415
150	4536	466	201	172	255	490	483
250	7500	625	320	270	400	780	620

- 1LVあたりの成長率

HP	TP	物攻	物防	術攻	術防	敏捷
----	----	----	----	----	----	----

[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

[モンクログ](#)