

## フェンサー



- 蚊のように刺して、バッタのように逃げる
- 上級者（笑）向けテクニカル（爆）クラス
- 建築破壊の領域ゲーで対人特化職と言う運営の電波具合がよくわかる職
- 遠距離で何もできないので皆から遠距離ゲーされる総受け君
- でも調子乗ったセスには責めキャラ
- 無課金で装備を整えるのは苦行なのでマゾに最適

## クラス解説

- 良いところ
  - 全体的にスキル発生が速く、移動系スキルにより機動力は高い
  - 強制仰け反りがバンバン使える上に近接の攻撃は大体が見てからカウンター余裕おかげで対近接だけならキチ性能
  - 機動力だけじゃなくて無効化・無敵化スキルも多いからしぶとい
  - フェンサー同士・対セスタスで大ダメージ  
笛相手はともかくセス相手は超美味しい
- 悪いところ
  - 攻撃スキルのダメージに対するPWの効率が悪い  
しかも低火力（の連打）か隙と消費大の高火力しかないから削りがしんどい
  - 攻撃スキルに遠距離攻撃はないので皿弓相手にかなり詰む  
ワリに風連打されるだけでも結構涙目
  - 建築殴っても弓未満のダメージしかでない（ビルドブーストでフィニして120くらい）
  - まともな範囲攻撃がないから多人数相手の無双は絶対無理  
建築ダメがカスなおかげでオナニーか雑魚釣りしかできない
  - 攻撃は避けやすいけどスカ並に柔らかいから当たると痛い
  - ゴールド防具が装備レベルに対して鬼のような価格
  - 課金以外の武器の耐久が11000くらいしかないから修理地獄（フィニやSDで耐久が5減る）
  - Lv40リング頭が変態（ざる）（マイク）

## 転職クエスト

必要なもの：ハーピーの風切り羽根、3Ring そして負けない心

- 駐屯地のキープ横にいるフェンサーNPCに話しかける
- 風切り羽根を入手（駐屯地のハーピーが落とす。または、通常MAPのハーピーが落とす羽毛10個を首都の鍛冶錬金屋で合成）する
- 風切り羽根をフェンサーNPCに渡す
- ウォリR装備販売NPCに話し、3Ring払って武器を作ってもら
- フェンサーNPCと話して俺のフェンサーライフ \ (^o^)/ ハジマツ

## スキル解説

フィニッシュ習得を前提にするとスキルタイプは、ペネトレイト+ストライクと、タンブル+イレイスの2つが考えられる。

### ■ 通常攻撃

最高3連続で攻撃できる。3発目の後の硬直は大きい。たまにクリティカルが出て、ダメージが僅かに上がる。連続攻撃は先行入力方式で、ダブルクリックで2連続、トリプルクリックで3連続になる。PCに3HITすることは少ない。3HIT目は若干硬直が長いので連打するなら2HITを繰り返した方がよい。他クラスの通常同様「他の攻撃に被せたら殺すぞボケ」。

### ■ ダウンドライブ（略称：DD）

敵を転倒させる事が出来る（Lv2でエンダー状態の敵も転倒）。Lv3は転倒した敵に1HITだけ追撃が可能で、追撃すると敵は吹っ飛ぶ（無敵）。ダウン フィニのセルフコンボが可能。他クラスからの追撃としては鈍足スキルや高ダメージスキルが望ましい。ルートやバッシュは起き上がりまでに切れるのでNG。他の攻撃に被せるな氏ね。

AT先生も追撃したがりでふっとばしやがるのでTPO全てに注意が必要。

タイミングによるがスキル発動準備行動中にぶつければ中断され擬似SDになる。（パニのシュコッと鳴ってる間やドラテの浮いてる間など）

### ■ フラッシュスティングー

3連続攻撃。Lv3でどんな敵でも仰け反らせることができる。攻撃時間が長いので、先置きや引き打ちすると当てやすい。仰け反りには、発動の早いスキルをつなげられる。複数フェンサーでフラッシュ連打するとnoobをハメ殺せる。攻撃が被りやすい。また、無暗に敵を転倒させると生還を助けてしまうので注意。氷に被せるな氏ね。SDばかり狙う敵フェンサーには余りの2発をぶつけることが可能。

### ■ ディシートアクション

光魔法カッコいいポーズ！！

消費0なのでSDとの二択を迫れるぞ！

以上、がめぼの妄想でした

SDが発生早い・隙小さいってことでとにかく使い道がない

でも低レベル期間、ペネ先行した場合SD持ってるぜ^^^というブラフに使えるかもしれない

いややっぱり使えない

しゅっしゅ

### ■ フィニッシュラスト（略称：フィニ）

ガードレインフォースとシャットアウトを無視するチート性能なフェンサーのメインスキル。これ取らないと何しに行ってるのか分からない。

出が糞早いので、タイミングが良ければスキルやステップの硬直に入れたりカウンターでセスをボコすことも

できる

ただし硬直が糞長いので打った際に攻撃を食らいやすい

発生早くて職問わず高ダメージが期待できるヘビスマとか考えとけばいいよ

#### ・ クイックムーブ

短時間（ステップ4～5連続くらい）、高速でステップできる。ステップ一回の移動距離は落ちるが、歩くより速くなる。前線への移動や前に出る時、敵を追う時などに便利。

最前線から逃げる時に使うとこかされてPw切れで大ピンチになる。

崖を飛び降りる時に使うともすごい速さで墜落する。

#### ・ タンブル

連続で後方へステップする。クリック連打すると2回、3回と連続する。空中では無敵。着地時は無敵効果が切れる。カメラに対して後方なので、移動したい方向の反対を向いている必要がある。3連続目の着地は硬直が長い。

着地を狙われやすいので注意。ルート時は使用できない。

当然ながらスキルなので鈍足の影響を受けない。

#### ・ ペネトレイトスラスト（略称：ペネ）

突進範囲攻撃。突進中はエンダー状態で、攻撃は食らうがエンダー状態なので強制仰け反りスキル以外で転ばない（ただし着地時に食らえば転ぶ）。敵の背後や横から奇襲したり逃げる敵の止めに使ったり。ただし、周りを見ずに突っ込むと自爆スキルになる。ルート時使用しても転倒しにくく、下手すると解凍と同時に飛び出す（方向に気を付ければ解凍と同時に移動も可能）。崖に向かって使うと崖際で止まる（ペネの移動で崖から飛び降りることはできない）。Mob狩りでは便利。

効果音が「んゆー」に聞こえるだろ！？何、聞こえない？

お前フェンサー向いてないわ^^；

#### ・ キーンセンス

一定時間の間、暗闇（ヴォイド・ダークミスト）状態で、自分の近くが見えるようになり近くにいるハイドスカが見えるようになる。ただしHPバーなどは表示されないの、敵味方の判別はカーソルでターゲットする必要がある。

かけ直しができるようになった。

慣れないと「敵から逃げてる味方」と「追いかけてきてる敵」を混同してフルボッコにされることがあるから気をつける。

効果エフェクトが持続しないため銃スカにディジーされまくることもある。キーンセンス中は味方のディジーの効果がない。

#### ・ ストライクダウン（略称：SD）

物理攻撃スキルを一発だけ無効化できる。一回の効果時間は0.5秒程度。攻撃を撃ち落とした場合、相手が近くにいれば130程度のダメージを与え強制的に仰け反らせる。

反撃入れたらフィニとか通常が確定で入るから相手と周囲の状態を決めたらいいよ

ちなみにAT先生の矢にSDした場合は反撃しないが矢を無効化する。

ネガヨリ様からのヘイトが高すぎてカンスト。

#### ・ イレイスマジック

魔法を1HITだけ（ジャッジなら1HIT分のみ）ダメージ無効化。基本的にスパーク、カレス、ファイアボールの爆風部分は無効化できないけどLv3になれば無効化できる。

皿相手に無双できるよ！やったねたえちゃん！

でもこれ取るとペネ捨てることになるから弓相手に余計詰むwwwざまあwww

バッシュ中にも効果はあるが、アムブレされると消滅する。