

光ある限り、私は戦う

ウォーリア オブ ライト

-Warrior of Light- CV. 関 俊彦

type: **HEAVY**

剣と盾を用いて戦う、攻守のバランスがいいオールラウンダー。

「ホーリーチェーン」で敵のターゲットを自身に集めれば、味方を守りながら戦うことが可能。

原作では、クリスタルに選ばれた「光の戦士」。

クリスタルに輝きを取り戻し、世界を救うための旅に出る。

過去の記憶を一切もっていない。

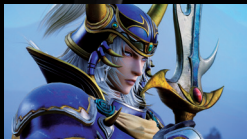
—「ファイナルファンタジー」—

種類	操作方法	技名	概要
ブレイブ攻撃	地上時	II II II ↑+II II	ライズアップ 盾で浮かせた相手を斬りつけ、最後に突きを放つ。 ソードスラスト 前方に盾を投げつけ、追いかけるように多段突きを放つ。
		↓+II	シールドオブライト 前方に光の盾を出現させ、敵のブレイブ攻撃を防ぐ。(溜め押し可) ただし、溜め押し時間に比例して硬直時間が延びる。 「光の加護」発動中は光の盾の数が増え、防御力を上げるバフを付与し続ける空間を発生させる。
		(シールドオブライト後) ↓+II	レディアントブレード 前方に巨大な光の剣を放つ。「光の加護」発動中は、光の剣の数が増える。
	空中時	II II ↑+II II	クロスオーバー 盾を周囲に振り回し、最後に斬りつける。 ストライクバックラー 前方に盾を投げつけ、引き寄せた相手を斬り飛ばす。
		↓+II	シールドオブライト 前方に光の盾を出現させ、敵のブレイブ攻撃を防ぐ。(溜め押し可) ただし、溜め押し時間に比例して硬直時間が延びる。 「光の加護」発動中は光の盾の数が増え、防御力を上げるバフを付与し続ける空間を発生させる。
		(シールドオブライト後) ↓+II	レディアントソード 相手を追尾する、複数の光の剣を放つ。「光の加護」発動中は、光の剣の数が増える。
	ダッシュ中	II	ガードスラッシュ 自身の周囲にガード判定を展開しながら、突進斬りを繰り返す。

HP攻撃	共通	IV	シャイニングウェーブ 相手を追尾する光の衝撃波を放つ。 「光の加護」発動中は、ボタン長押しで「シャイニングウェーブ+」に変化。 衝撃波のサイズ、速度が強化される。
			ブライトセイバー 巨大な光の剣で前方広範囲を薙ぎ払う。 「光の加護」発動中は、ボタン長押しで「ブライトセイバー+」に変化。光の剣の長さが強化される。
			エンドオール 周囲を旋回する盾で敵のブレイブ攻撃を防いだ後、渾身の突きを放つ。 「光の加護」発動中は、ボタン長押しで「エンドオール+」に変化。HP攻撃も防げるようになる。
			アルティメットシールド 相手を追いかけてながら繰り返す、盾を用いた乱舞攻撃。 「光の加護」発動中は、ボタン長押しで「アルティメットシールド+」に変化。 キープ値が発生している間は、HP攻撃のブレイブ判定にも怯まないようになる。
EXスキル	共通	I	ホーリーチェーン 一定時間、範囲内にいる敵のターゲットを自身に固定する。

※「シールドオブライト」で敵のブレイブ攻撃を受け止めると、最大2段階のバフ「光の加護」が発動する。

※「シャイニングウェーブ+」「ブライトセイバー+」「エンドオール+」「アルティメットシールド+」を発動する際、「光の加護」を1段階消費する。



攻防一体の技を多く持ち前線で戦うその姿は、まさにパーティを守る盾。