

みんなでかかるば二瞬だよね

オニオンナイト

-Onion Knight- CV. 福山潤

type: UNIQUE

「たまねぎ剣士」で専用EXスキルゲージを溜めることにより、

「賢者」か「忍者」にジョブチェンジできる。

ジョブチェンジ後は「賢者」と「忍者」を行き来することも、

ジョブを維持したまま自己強化することも可能。

原作では、辺境の村ウルに住む少年。

好奇心から探検に出かけた洞窟で、風のクリスタルから光の戦士としての使命を受け、

世界の危機を救うべく故郷を旅立つこととなる。

—「ファイナルファンタジーⅨ」—

【オニオンナイト(たまねぎ)】

種類	操作方法	技名	概要
ブレイブ攻撃	地上時	II・II ↓+II	連続ヒット 自にも留まらぬ連続斬りを繰り出す。 相手を追尾する水塊を放つ。
		II・II ↓+II	高速ヒット 自にも留まらぬ連続突きを繰り出す。 相手を追尾する火球を放つ。
	空中時	II	クイックダッシュ ステップを入力した方向に高速移動する。行動後の隙を、他のブレイブ攻撃ですばやくキャンセル可能。
		IV	ソード&マジック 剣で斬りかかり、魔法で吹き飛ばす。忍者時は溜め押ししが可能となり、段階に応じて前進距離が伸びるようになる。 メテオ 相手の位置に、無数の隕石を落とす。賢者時は射程が伸び、落下する隕石の数が増える。 流劍の舞 相手に飛び掛かり、超高速で斬り刻む。忍者時は初回の前進距離が伸びる。さらに、斬る回数の増加とともに終盤威力が上昇する。 トルネド 相手の位置に、弾ける竜巻を発生させる。賢者時はグライドが可能となる。さらに、竜巻が2つ連続で発生するようになる。
EXスキル	共通	←+I →+I	ジョブチェンジ・賢者 賢者にジョブチェンジする。 忍者にジョブチェンジする。

【オニオンナイト(賢者)】

種類	操作方法	技名	概要
ブレイブ攻撃	地上時	II・II ↑+II	ブリザド 相手を追尾する水塊を連続で放つ。(移動可・強制コンボ) エアロガ 一定距離進む、またはヒットすると弾ける風の弾を放つ。(移動可)
		↓+II	フレア 目の前の地面から、その場に長く残る火柱を発生させる。(移動可)
	空中時	II・II・II ↑+II	ファイガ 相手を追尾する火球を連続で放つ。(移動可・強制コンボ) サンダガ 相手をゆっくり追尾する雷の弾を放つ。(移動可)
		↓+II	ホーリー 相手の位置に、聖なる光の爆発を発生させる。(移動可)
EXスキル	共通	←+I →+I	パワーアップ・賢者 一定時間、防衛力と移動速度が上がる。 忍者にジョブチェンジする。

【オニオンナイト(忍者)】

種類	操作方法	技名	概要
ブレイブ攻撃	地上時	II・II ↑+II・II	超・連続ヒット 自にも留まらぬ連続斬りを繰り出す。初段を長押しすることで、連続斬りの時間が延びる。
		↑+II・II ↓+II	竜巻斬り 剣を回転させながら上方向へ突進し、斬り飛ばす。
	空中時	II・II ↑+II	旋風斬 高速で回転し、自身を中心とした竜巻を起こす。(溜め押し可・移動可)
		↑+II ↓+II・II	超・高速ヒット 自にも留まらぬ連続突きを繰り出す。初段を長押しすることで、連続突きの時間が延びる。 手裏剣 巨大な手裏剣を投げつける。
EXスキル	共通	→+I ←+I	大車輪 縦回転しながら下方向へ突進し、斬り飛ばす。 パワーアップ・忍者 一定時間、攻撃力と攻撃中のキープ値が上がる。 忍者にジョブチェンジする。

※たまねぎ剣士時の専用EXスキルゲージは、ブレイブ攻撃とHP攻撃のヒット時のみ増加し、残りHPや召喚獣シヴァの召喚獣効果による補正を受けない。

※賢者、または忍者で戦闘不能になった場合、ジョブはたまねぎ剣士に戻り、専用EXスキルゲージもリセットされる。



「忍者」と「賢者」2つのジョブを使い分け、どんなパーティ構成にも適応する。