


- 片手剣：データ
  - ハンターナイフ派生系
  - ボーンククリ派生系
  - タスクギア派生系
  - チュクチュク派生系
  - シーストライカー派生系
  - 凄くさびた片手剣派生系
  - 凄く風化した片手剣派生系
  - 峯山小太刀派生系
  - 煌黒の剣派生系
  - 闘士の剣派生系
- 片手剣：操作方法
  - モーション値
  - 特徴
  - 基本戦術
  - 注目スキル
- コメント


## 片手剣：データ

武器名はレア度によって下記の色で表記されています。

レア1 レア2 レア3 レア4 レア5 レア6 レア7




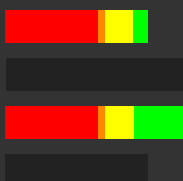

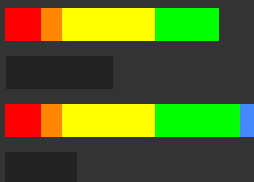
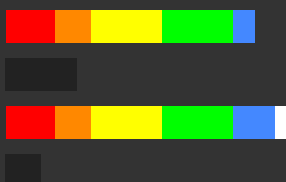
武器名の前にある  はその武器がそれ以上強化できないことを表しています。

斬れ味ゲージの下段は斬れ味レベル+1スキルが発動した状態での斬れ味です。

特殊効果欄の(覚醒：)と表記されている効果は覚醒スキルが発動した状態で武器に付与される特殊効果です。

### ハンターナイフ派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソット 作成可
----	----	-----	------	--------------	----	------------

ハンターナイフ	1050z	84 (覚醒：氷 50)		0% --- 村
		<b>生産</b> 鉄鉱石*3 ジャギイの皮*1		
ハンターナイフ改	1560z	98 (覚醒：氷 80)		0% --- 村
		<b>強化</b> 鉄鉱石*2		
ハンターカリング	3150z	112 (覚醒：氷 120)		0% --- 村
		<b>強化</b> 大地の結晶*3 鉄鉱石*5		
アサシンカリング	6270z	154 (覚醒：氷 150)		0% --- 村
		<b>強化</b> シーブライト鉱石*5 マカライト鉱石*5 鉄鉱石*10		
		<b>生産</b> ドラグライト鉱石*3 マカライト鉱石*6 大地の結晶*8		
シャドウサーベル	9700z	182 毒 190		0% --- 村
		<b>強化</b> 毒袋*3 ブヨブヨした皮*5 アイシスメタル*4		
改 シャドウサーベル	15780z	196 毒 270		0% O-- 村
		<b>強化</b> 毒袋*5 不気味な皮*3 マレコガネ*5		
ファンク トキシック	31400z	252 毒 390		0% O-- 上位
		<b>強化</b> 猛毒袋*4 不気味な上皮*4 おそろしいクチ*3		


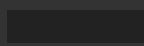
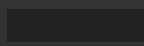

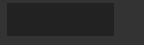
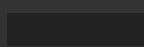



レムナイフ	10500z	196 睡 190		0% O-- 村
			<b>強化</b> ドスバギィの爪*4 睡眠袋*3 アイシスメタル*5	
レムオルニス ナイフ	29660z	266 睡 240		0% OO- 上位
			<b>強化</b> ドスバギィの上皮*5 昏睡袋*3 鳥竜玉*5	
ア・ジダハーカ	8800z	182 麻 160		0% --- 村
			<b>強化</b> 灯魚竜の棘*2 灯魚竜の皮*3 シーブライト鉱石*10	
ア・ジダハーカ改	16300z	196 麻 180		0% --- 村
			<b>強化</b> 麻痺袋*3 灯魚竜のヒレ*3 角竜の骨髓*1	
アジダル・ハー カス剛	32400z	224 麻 210 アタックポ ナス スロット+1		0% O-- 上位
			<b>強化</b> 灯魚竜の上棘*7 灯魚竜の上ヒレ*4 灯魚竜のヒゲ*5	

## ボーンククリ派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ス ト	作成 可
ボーンククリ	430z	112 (覚醒：毒 50)			0%	---	村
			<b>生産</b> 竜骨【小】*3				

ボーンククリ改	1310z	140 (覚醒：毒 80)		0% ---	村
	強化 竜骨【小】*2				
ルドロスネイル	3300z	154 (覚醒：水 100)		0% ---	村
	強化 未熟な海綿質*2 水生獣の皮*2 烏竜種の牙*3 生産 水生獣の皮*3 未熟な海綿質*4 ドスジャギィの爪*1				
ロアルクロウ	6820z	168 水 120		0% ---	村
	強化 海綿質の皮*3 水獣の爪*2 水獣の尻尾*1				
ロアルクロウ改	11450z	196 水 210		0% ---	村
	強化 上質な海綿質*3 水獣の鱗*8 灯魚竜のヒレ*2				
ロウ	30550z	238 水 350		0% ---	上位
			強化 海綿質の上皮*5 水獣の鋭爪*3 高級なトサカ*2		
ドラグロメイス	9540z	210 (覚醒：麻 50)		-30% O--	村
	強化 土砂竜の甲殻*5 土砂竜の爪*3 ライトクリスタル*2				
ドラグロメイス改	16300z	238 (覚醒：麻 100)		-30% O--	村
	強化 土砂竜の頭殻*3 土砂竜の背甲*5 紅蓮石*3				

シュ	ボルボスマツ	30100z	294	(覚醒：麻 150)		-40% OO-	上位
	強化		土砂竜の堅甲*4 土砂竜の鋭爪*4 竜玉*3				
	ギガスクラブ	25470z	322	(覚醒：火 210)		0% ---	上位
	強化		カブレライト鉱石*8 爆鎚竜の耐熱殻*3 爆鎚竜の骨髄*2				
ラッシュ	ギガスク	37400z	336	(覚醒：火 280)		0% ---	上位
	強化		炎戈竜の堅殻*5 爆鎚竜の堅殻*5 爆鎚竜の紅玉*1				
ン	ブラッドタバルジ	27900z	252	毒 180		0% OO-	上位
	強化		ブヨブヨした皮*5 不気味な爪*3 ステキなクチバシ*2				
ジン	プレイグタバル	33100z	280	毒 240		0% OO-	上位
	強化		ブヨブヨした上皮*5 不気味な鋭爪*4 モンスターの濃汁*10				
ボートマホーク		5210z	182	(覚醒：火 120)		0% ---	村
	強化		竜骨【中】*3 彩鳥の羽根*2 のりこねバツタ*3				
							
	生産		へんなクチバシ*1 竜骨【中】*4 極彩色の羽根*3				
ペッコチョッパー		9910z	182	火 220		0% ---	村
	強化		火打石*3 極彩色の羽根*2 鬼人薬プレート*1				

	バーンエッジ	17240z	196 火 330		0% --- 村
			強化 火竜の甲殻*5 火炎袋*3 火竜の骨髓*2		
ロウ	イフリートマ	38500z	238 火 440		0% --- 上位
			強化 火竜の堅殻*5 火竜の延髄*2 火竜の紅玉*1		
	ラギアソード	12430z	182 雷 220		0% --- 村
			強化 海竜の角*2 海竜の鱗*5 ライトクリスタル*3		
	雷剣ストーム攻	18000z	210 雷 270 アタックポ ナス		0% O-- 村
			強化 海竜の背電殻*2 海竜の爪*5 古龍の血*1		
ム剛	雷震剣ストー	39000z	252 雷 330 アタックポ ナス スロット+1		0% OO- 上位
			強化 海竜の上皮*5 上竜骨*10 海竜の尖角*3		
	雷剣ストーム輝	18000z	196 雷 270 会心率+15%		15% O-- 村
			強化 海竜の逆鱗*1 海竜の尻尾*3 爆鎚竜の耐熱殻*2		
ム天	雷震剣ストー	39000z	238 雷 330 会心率+15% スロット+1		15% OO- 上位
			強化 海竜の上皮*5 上竜骨*10 海竜の高電殻*3		

ハイラギアソード 31550z 238 雷 310 0% --- 上位

強化 海竜の逆鱗\*2 海竜の背電殻\*3 竜玉\*2

雷迅剣ミカツチ 42000z 252 会心率+15% スロット+1 15% O-- 上位

強化 海竜の上鱗\*5 海竜の鋭爪\*3 海竜の蒼玉\*1

### タスクギア派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	スロット	作成可
タスクギア	9800z	182 (覚醒: 氷 110)			0%	O--	村
			生産 ライトクリスタル*3 シーブライト鉱石*5 巨大真珠*1				
フォッシルギア攻	21000z	210	アタックボーナ ス (覚醒: 氷 210)		0%	OO-	村
			強化 マレコガネ*5 ドラグライト鉱石*5 炎戈竜の尻尾*2				
クラニウムラス	43500z	280	アタックボーナ ス スロット+1 (覚醒: 氷 290)		0%	OOO	上位
			強化 デブスライト鉱石*10 カブレライト鉱石*10 竜玉*2				
フォッシルギア援	21000z	196	スロット+1 (覚醒: 氷 210)		0%	OOO	村
			強化 マレコガネ*5 ドラグライト鉱石*5 ドスジャギィの爪*5				

天

剛

天 クラニウムラス 43500z 266 スロット+1 会心率+15% (覚醒：氷 290) 15% 000 上位

強化 デブスライト鉱石\*10 いにしへの龍骨\*5 竜玉\*1

フォッシルギア輝 21000z 196 会心率+15% (覚醒：氷 210) 15% 00- 村


強化 マレコガネ\*5 ドラグライト鉱石\*5 不気味な爪\*3

## チュクチュク派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	スロット	作成可
チュクチュク	19800z	224	(覚醒：雷 130)	5%	---	村	
			シープライト鉱石*6 ライトクリスタル*3 みごとな水かき*6				
			生産 希少交易(狩猟民族の国)で「謎の武器の秘伝書」を入手すると生産可				
チュクチュク改	23500z	238	(覚醒：雷 170)	10%	O--	村	
			強化 堤灯球*3 角竜の骨髄*1 紅蓮石*5				
ウオガウォガ	42900z	294	(覚醒：雷 200)	15%	O--	上位	
			強化 モンスターの濃汁*9 恐暴竜の鉤爪*3 海竜の蒼玉*1				

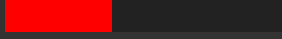

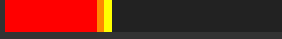





## シーストライカー派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	スロット	作成可
シーストライカー	22900z	210	水 270	5%	O--	村	
			生産 湾曲した龍角*2 大海龍の甲皮*5 神秘の発光体*1				

デプスストライカー 39500z 252 水 340  10% OO- 上位

強化 湾曲した龍角\*4 深淵の龍玉\*1 海竜の蒼玉\*2

## 凄くさびた片手剣派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソツト	作成可
凄くさびた片手剣	0z	98	(覚醒：龍 10)		-70%	---	村
	鑑定	さびた塊*1					
さびた片手剣	5000z	98	(覚醒：龍 10)		-70%	---	村
	強化	大地の結晶*22 モンスターの体液*5 勇気の証*2					
封龍剣【絶一門】	22222z	126	龍 410		0%	---	村
	強化	大地の結晶*44 火炎袋*2 氷結袋*2					
封龍剣【怨絶一門】	44444z	140	龍 660		0%	---	上位
	強化	大地の結晶*66 古龍の血*5 火竜の紅玉*1					

## 凄く風化した片手剣派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソツト	作成可
凄く風化した片手剣	0z	70	(覚醒：龍 10)		-70%	---	上位
	鑑定	太古の塊*1					

風化した片手剣

5000z

70 (覚醒：龍  
10)

-70% --- 上位

強化 大地の結晶\*33 モンスターの濃汁\*5 勇気の証\*2

祀導器【一門  
外】

55555z

84 龍 720

0% --- 上位

強化 大地の結晶\*77 いにしへの龍骨\*5 恐暴竜の宝玉\*1

### 峯山小太刀派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ス ト	作成可
峯山小太刀	24700z	210 龍 150			10%	O--	下位
			生産 峯山龍の蒼鱗*8 たくましい龍牙*2 峯山龍の腕甲*2				
小太刀【砂風】 剛	45400z	280 龍 150	アタックボーナス ス スロット+1		10%	OO-	イベ(上 位)
			強化 猛々しい龍鋭牙*3 峯山龍の上腕甲*3 恐暴竜の頭殻*2				
小太刀【砂風】 天	45400z	266 龍 150	会心率+15% ス スロット+1		25%	OO-	イベ(上 位)
			強化 猛々しい龍鋭牙*3 峯山龍の上腕甲*3 恐暴竜の大牙*3				



### 煌黒の剣派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ス ト	作成可
煌黒の剣	77777z	238 龍 250			0%	O--	上位
			生産 煌黒龍の堅逆殻*5 煌黒龍の翼膜*2 古龍の血*3				

煌黒剣アルスタ 100000z 252 龍 370  0% O-- 上位

強化 霸王の証\*3 煌黒龍の翼膜\*3 瑠璃色の龍玉\*1

## 闘士の剣派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソット	作成可
闘士の剣	30000z	210 (覚醒：水 300)		0%	OO-	闘技	
	生産	闘技王のコイン*3 水獣のコイン*6 マレコガネ*5					
オデッセイ	50000z	252 (覚醒：水 350)		0%	OOO	闘技(?)	
	強化	狩猟王のコイン*3 角竜のコイン*5 竜玉*3					

## 片手剣：操作方法

- ・ リモコン操作
  - ・ 長所：片手剣プレイとの相性は比較的良い。慣れればタイプ1操作よりも遥かに快適。
  - ・ 短所：慣れない内は抜刀攻撃のジャンプ斬りが暴発しやすい。
- ・ クラシックコントローラーPro タイプ1操作
  - ・ 長所：PSPの操作方式に近い。右スティックでの視点変更がやりやすい。
  - ・ 短所：武器出し状態でのジャンプ斬り(X+A同時押し)が、水平斬り(A)に暴発しやすい。
    - ・ 抜刀アイテム使用の際の硬直、たいまつ点灯時に水平斬りが出せない等、一番不便が多い。
- ・ クラシックコントローラーPro タイプ2操作
  - ・ 長所：PS2の操作方式に近い。リモコン操作とタイプ1操作の欠点を取り除いたような方式。
  - ・ 短所：視点変更で従来のように左人差し指を使う必要あり。(右手の親指を使う方法もある)
    - ・ 上記の指使いは参考程度に。自分のやりやすいと思った方法でやる方が当然良い。

攻撃モーション	リモコン操作	クラコンタイプ1	クラコンタイプ2	補足
陸上時：ジャンプ斬り 水中時：突進斬り	縦持ち+A リモコン振り	X+A	右アナログ	直後に攻撃で 斬り上げ
斬り下ろし	水平持ち+A	X	右アナログ	陸上： 横斬り 盾コンボ 水中： 斬り上げ1 斬り上げ2
斬り上げ	移動中に(-)ボタン ジャンプ斬り直後にA 回避直後にA	移動中にX ジャンプ斬り直後にX 回避直後にX	移動中に右アナ ジャンプ斬り直後に右アナ 回避直後に右アナ	水中：使用不可
水平斬り	左捻り+A	A	右アナログ	陸上：連打で斬り返しに派生 水中：コンボ派生なし
盾攻撃	右捻り+A	移動中にA	右アナログ	陸上：連打で盾攻撃2に派生 水中：連打で上昇斬りに派生
回転斬り	停止中に(-)ボタン	(+)ボタンor +X	X	派生なし 水中：左アナ入力で下降効果付加
ガード攻撃	ガード中にAボタン	ガード中にXボタン	ガード中に右アナ	派生なし
ガード	Z	R	R	ガード中に攻撃で ガード攻撃
納刀時ガード	Z+(-)ボタン	R+X+A	R+X+A	
回避	B	B	B	前・左右に転がり可。他武器より隙少なめ 直後に攻撃で 斬り上げ
抜刀時アイテム使用	1ボタン	ガード中にY	Y	

攻撃モーション	リモコン操作	クラコンタイプ 1	クラコンタイプ2	補足
たいまつ振り	納刀時：(-)ボタン 抜刀時：右捻り+A	A	納刀時：X 抜刀時：右アナ	派生なし
たいまつ消灯	1ボタン	Y	Y	派生なし

### 陸上

【ジャンプ斬り】	【斬り上げ】	【回避】	【ガード】
		[ガード攻撃]	
【斬り下ろし】	[横斬り]	[盾コンボ]	
	【水平斬り】	[斬り返し]	
	【盾攻撃1】	[盾攻撃2]	
		【回転斬り】	

### 水中

【突進斬り】		【回避】	【ガード】
【斬り下ろし】	[斬り上げ1]	[斬り上げ2]	[ガード攻撃]
	【水平斬り】		
	【盾攻撃】	[上昇斬り]	
		【回転斬り】	

## モーション値

---

- 盾コンボの1撃目、盾攻撃1、盾攻撃2、水中盾攻撃が打撃属性、他は全て切断属性。
- 打撃属性の各攻撃には追加の属性ダメージ&状態異常蓄積が発生しない。
- 打撃属性のスタン値は斬れ味ゲージに依存。片手剣の武器補正(1.06倍)は切断にのみ適用される。

技種	モーション値	スタン値	補足
ジャンプ斬り	16	---	スーパーアーマー発生(約3秒) 回避・ガード操作で消失
斬り上げ	14	---	
斬り下ろし	13	---	
横斬り	11	---	
盾コンボ	8+12		PT時に味方を吹き飛ばす
水平斬り	20	---	
斬り返し	15	---	
盾攻撃1	8	+15 +15 +18 +20 +22	
盾攻撃2	12	+15 +15 +18 +20 +22	PT時に味方を吹き飛ばす
回転斬り	24	---	
ガード攻撃	14	---	
突進斬り(水中)	18	---	
斬り下ろし(水中)	13	---	
斬り上げ1(水中)	11	---	
斬り上げ2(水中)	20	---	
水平斬り(水中)	20	---	
盾攻撃(水中)	8	+27 +28 +32 +35 +40	
上昇斬り(水中)	22	---	
回転斬り(水中)	24	---	

## 特徴

---

- **長所**
  - 実用レベルで切断と打撃を併せ持ち、部位切断から疲労蓄積、スタンまで幅広い戦術が

取れる。

- 抜刀状態での高い機動力と回避能力を有し、更にはガードまで出来る（ただしガード性能自体は低め、あくまで保険）
- 切断属性の攻撃には常に武器補正（斬れ味補正）1.06倍が適用される。
- 一撃一撃は軽いものの、攻撃間隔が短く連撃に長け、大抵のアクションから即回避やガードに繋がられる安心設計。
- 抜刀状態で即アイテムを使用できる唯一の武器。閃光玉や罾、回復アイテムが使いやすい。
- **短所**
  - 一撃の重さではなく手数で勝負する性質上、斬れ味の消費が非常に激しい。
  - リーチが全武器中最短。高い所に刃が届かないため、サイズの大きい相手だと足ぐらいしか攻撃できない。
  - 上記 + モーション値の低さから尻尾切断が非常に困難。大剣やスラアクと比べると天と地。
  - 水中性能が全武器中最悪。回避や各攻撃の動作が緩慢になり、最大の長所である機動力が大幅に失われる。
  - 性能悪 & 隙大 & PTで味方を吹っ飛ばすXコンボ三段目(通称：盾コン)が暴発しやすい。

一撃の軽さを手数を叩き込むことで補う武器。

他の武器に比べてモーション値が低いため、必然的に属性ダメージの割合は大きく無属性武器はあまり強くない。

その分、敵の苦手属性剣を担いだ場合の火力は非常に高い。

基本的には弱点属性剣で攻撃するか、状態異常剣でサポートに徹するかの二通りの戦い方があるが、

今作では打撃技が追加され、それによって相手のスタミナを削ったりスタンを狙ったりする事も可能になった。

## 基本戦術

---

### 陸上での基本コンボ

【1】ジャンプ斬り 斬り上げ 斬り下ろし 横斬り ( ) 水平斬り 斬り返し (回避行動)

【2】ジャンプ斬り 斬り上げ 斬り下ろし 横斬り ( ) 盾攻撃1 盾攻撃2 (回避行動)

ジャンプ斬りからの攻撃開始で、以後約3秒SA(=スーパーアーマー、仰け反り/尻餅/風圧無効)が付く。

(ただし回避行動やガードを行うと時間前に消失してしまう)

これを利用し、ジャンプ斬りで間を詰められるが敵の攻撃は届かない位置をキープし、敵の攻撃の合間合間、短い隙にも飛び込んで攻撃を加え、次の攻撃が来る前に回避で危険域から離脱する。

盾コンボ時に大きな、回転斬りと盾攻撃2の際に小さな硬直が発生する以外は、どの攻撃も即座にガードまたは回避に繋がられるので、危険を感じたら途中でも素早く離脱するのが肝要。

ちなみにボタン連打していると( )の時点で出てしまうのが悪評高い盾コンボ。盾でも攻撃しているのが分かり辛いので認知度が低い。これを暴発させずに済むようになったら一人前。

【1】は合計モーション値&期待属性/蓄積値共に最も優秀で、各攻撃の間も一番少ない。

【2】はダメージ自体は低く、盾攻撃2が味方を吹き飛ばす恐れもあるが、コンスタントな減気が狙える。

味方の攻撃による仰け反り/尻餅のないソロプレイ時に限って言えば、

【3】ジャンプ斬り 斬り上げ 斬り下ろし 横斬り ( ) 水平斬り 斬り返し 回転斬り (回避行動)

というフルコンボも選択肢に加わるが、これだと最後までSAがもたず途中で途切れてしまう。

## 陸上での定点攻撃

【1】 [(回避) 斬り上げ 斬り下ろし 横斬り 水平斬り 斬り返し] [(ガードor回避) ...

【2】 [盾攻撃1 盾攻撃2] [盾攻撃1 ...

敵の威嚇時・畏時・麻痺時など、その場を一步も動かずに攻撃したい時に使用するコンボ。ただしジャンプ斬りからのSAがないため、PTでは位置によっては味方の攻撃で転んでしまうのに注意。

盾コンボは一步、回転斬りは半歩、微妙に前に出てしまうために立ち位置がズレて使い辛い。

【1】は属性/異常蓄積を捻じ込むのに、【2】はスタミナ切れやスタンを狙う際に使う。

各コンボの切れ目に左右への横転回避を入れ、反復横飛びするように攻撃すると回転率が上がるが、

PTでは味方のふっ飛ばし攻撃に自分から飛び込んだり、ボウガンの射線を遮ったりと邪魔になりやすいので注意。

## 水中戦は苦手

見るべき点もあるが基本は苦手。とにかく刃先が届く距離の短さに苦しむ。

またシリーズ経験者ほど「片手剣のガードは緊急用、回避で避ける方が効率的」という認識があるだろうが、

MH3の水中に限っては例外になる、回避性能が劣悪すぎて、まだガードした方が被弾が減る。

とりわけ水中時のボス攻撃には追尾性能付きが多く、「迂闊な左右回避 硬直中に被弾」は黄金パターン。

： 「盾攻撃」が陸上以上に隙が少なく非常に優秀。スタミナ削りならピカー

： 「盾攻撃」後の「上昇斬り」に上昇、「左スティック入力時の回転斬り」に下降性能がある。把握しておくとし便利

： ランスの「突進」には比べるべくもないが、とりあえずは「突進斬り」がやや優秀

： 近接武器で唯一、攻撃後の上下回避から攻撃に派生（斬り上げ1）が可能な為、上下軸において高い機動力をもつ。

×： どの武器にもいえることだが、水中での回避は回避距離&硬直時間がアップするため、特に片手剣は素早さという長所を消してしまう。

×： ランスの「ステップ」、太刀の「移動斬り」に匹敵する左右・後方への移動を伴う小足技がない

×： 兎にも角にもリーチが短い。陸上以上に踏み込まないと攻撃が空振る。

## 抜刀SA罾設置

リモコン&クラコンType2でのみ使用可能な技(Type1ではガードでSAが消えてしまうので不可)

ジャンプ斬り後のSAを利用し、相手の足元に飛び込みつつ抜刀アイテム使用で罾orタル爆弾を設置する。

風圧や振り向きの足踏みを無効化できて地味に便利。高速設置があるとPTでも大活躍。

## 睡眠爆殺

片手剣だけでなくボウガン・ランスでも可能だが、他に記載に適したページも無いので暫定的に。

睡眠状態の敵への初撃が2倍(爆弾なら3倍)ダメージになることを利用した戦法。

スキル「ボマー」とは必ずセットで行なわれ、高いコストと引き換えの凄まじい瞬間ダメージを叩き出す。

MHP2Gと比べカクサンデメキンが店購入不可になり、気軽に使えなくなった反面、よるけてから完全に眠り込むまで(Zzz..が出るまで)は攻撃しても目を覚まさなくなった為、PT時も使いやすくなった。

運用の注意点は以下の通り。

- 3倍化が適用されるのは最初の1個分の爆風だけ(重ねて置いても、同時起爆しても)
- なので小タルで起爆する場合、爆風が敵には届かず大タル爆弾Gには届くような位置に置く必要がある。
- また石ころやペイントボールで起爆する場合も爆風より先に当たるのを防ぐため、相手に命中しない射角から投げる必要がある。ボウガンも同様。
- ダメージは肉質無視だが、全体防御率&怒り時ダメージ軽減の影響は受ける。
- 水中ロアル、水中ラギアに限り、音判定の方が先に届いてしまい3倍化がない。

## たいまつ

同じく専売特許でこそないが、片手剣なら武器出し状態でも二刀流でき「燃鱗」要らず。ただし、たいまつと武器抜刀状態では盾殴りがたいまつ振りに変わるためスタミナ削り、スタン狙いはできなくなる。

またクラコンType 1では水平斬りもつかえない。

ジャギィ、ジャギィノス、ルドロス、バギィ、ギィギが怯えて攻撃して来なくなる。

- 上記5匹をたいまつで素早く二回殴ると、そのままエリア外へ逃走する(追加POP一時停止)。
- アイルー、メラルーは踊って攻撃して来なくなる。
- ただしターゲットに背を向けているとこれらの牽制効果はなく、真後ろからは時々攻撃される。
- ブナハブラ(飛甲虫)とギギネブラはむしろ寄って来て危険。
- 上記の逆を突き、虫退治系クエではちょっと待つだけで武器が届く範囲まで近づいてくれるため効率がいい。

ドスジャギィ・ドスバギィ・陸上ロアルドロス、および凍土クエ時には意外にもかなりの効果を発揮する。

「燃鱗」と違い、クエスト中のON/OFFが自由なのでブナハブラに悩まされることもない。

## 水中での上昇・下降操作

これも片手剣に限る動作ではないが暫定的に。

スティックを入力せずにZL(縦持ちB)で上昇移動、ZRで下降移動(水平B)

スタミナを25消費するが押し続けるとスタミナをそれ以上消費せず移動し続ける。

武器出し状態では上記の動作がどの武器でもかなり遅くなるが

攻撃後該当動作で素早く上昇・下降出来る上方回避・下方回避が可能。

片手剣のみ上下回避後にも攻撃へ素早く連携できる。

## 注目スキル

スキル名	解説	該当防具	お守り
属性攻撃強化	属性値重視の片手剣とは非常に相性が良い。火力大幅UP。 同時に業物も発動するラギアシリーズは相性ピッタリ。	ラギア ラギアG	A
状態異常攻撃強化	蓄積値重視の片手剣とは非常に相性が良い。蓄積値UP。 スキルグループA群だが、空きスロット2個で+3なので比較的発動させやすい。	ブナハ ブナハG	A
砥石使用高速化	砥石対策1。抜刀状態でアイテムが使用出来る片手剣とは非常に相性が良い。 空きスロット5個でいいので、発動させやすい。	アロイ アロイG	B
業物	砥石対策2。青(緑)ゲージの短すぎる剣には効果が薄い。 青ゲージ激短の剣に対しては「斬れ味レベル+1」の方がダメージUPが見込める。	ラギア アグナG	A

スキル名	解説	該当防具	お守り
広域化	抜刀状態でアイテムが使用出来る片手剣とは非常に相性が良い、回復、解毒、属性やられ状態の解除、怪力・忍耐の種による補助など活躍の場は多い。	城塞遊撃隊 ペッコG	B
罾師	(クラコンType1以外では)抜刀状態時にスーパーアーマーを利用した、罾設置ができるので相性が良い。爆弾の設置もはよくなる。	アロイ アロイG	C
ボマー	睡眠爆殺する場合にほぼ必須のスキル。爆砕のピアスのおかげで発動が容易。 上位になるとピアスの防御力がネックになるため、お守りや装飾品で発動させる方がよい。	ガンキン ガンキンG	B

「回避性能」「耐震」「斬れ味レベル+1」等に関しては、全ての近接武器で共通に有用なので省略

## コメント

- ・ タルの発火には、ガード攻撃が役立つと書いてもらえませんか？  
キックで発火する人が多いので。 -- (名無しさん) 2010-01-03 07:30:21
- ・ 片手の武器補正は1.06倍。いつまで誤情報をそのままにしておくのか... -- (名無しさん) 2010-01-15 00:10:34
- ・ × 2 ガード攻撃は削りダメ有り。  
それより、回性 + 1 でもつけとけば爆破 すぐに攻撃できる  
-- (名無しさん) 2010-01-15 13:40:08
- ・ 爆破回避は性能つけなくても出来るけどかなりシビアなんだよな・・・  
ニコニコ動画に爆破回避タイミングの動画上がってるから一々遠くから起爆面倒・・・て方はしてみる事をお勧めする -- (名無しさん) 2010-01-17 22:09:52
- ・ 水中でも爆破回避はできるようです。  
回避性能+2で確認しました。 -- (名無しさん) 2010-02-04 22:55:43
- ・ ガード切りの先端なら回避せずとも爆風を食らわないのでは -- (名無しさん) 2010-06-17 16:25:46
- ・ 爆風食らわないんならガード攻撃である必要がないのでは？リーチは水平斬りと大してかわらないし

-- (名無しさん) 2010-09-29 16:56:45

- × 2 タル爆弾の爆破にはランスのガード突きが有効だと思います。  
中段突きだと踏み込んでしまい巻き添えになる可能性もあるので。 -- (名無しさん)

2010-10-01 10:07:24

- ランスで起爆するなら回避性能が無くとも、中段突き バックステップの方が有効だと思いますよ。

ランスの場合、片手剣と違ってリーチが長いので、目視では届いていないように見える位置まで攻撃範囲があることを考えると、

爆発に巻き込まれない位置からの攻撃が容易なので、爆発をガードしてスタミナを消費するよりも良いかと。 -- (名無しさん) 2010-10-01 16:44:38

- ペイントでも投げてみれば判るだろうがタル爆弾の起爆認識範囲は案外広く、爆弾の近くの空間を攻撃すれば爆発する。わざわざ爆弾に攻撃しようと近づき過ぎないように

-- (名無しさん) 2010-11-17 03:30:04

- シンプルに《小樽爆弾》なんてどうです？ -- (k) 2010-12-01 19:50:44
- katatekennnohaseigawakaritotemotasukarimasita -- (a) 2012-05-03 19:49:52
- ハイドラナイフ派生修正お願いします -- (名無しさん) 2012-05-09 23:38:23

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

武器の攻撃力・属性値を記入される場合、防具に能力上昇スキルが付いていない事を確認して下さい。

コメント欄は質問や雑談をするところではありません。質問や雑談は掲示板で、不要なコメントは随時削除します。