

- スラッシュアックス：データ
 - ボーンアックス派生系
 - ディーエッジ派生系
 - ナバルタスク派生系
 - アンバースラッシュ派生系
 - ファイアテンペスト派生系
 - 魔鎖狩派生系
 - 黒の剣斧派生系
 - 海賊Jアックス派生系
- スラッシュアックス：操作方法
 - 連携一覧
 - モーション値
 - 特徴
 - 基本戦術
 - 注目スキル
- コメント

スラッシュアックス：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。

ボーンアックス派生系

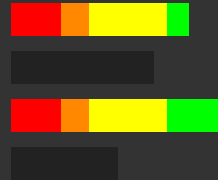
名称	値段	攻撃力	特殊効果	装着ピン	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソッ ト	作成 可
----	----	-----	------	------	--------------	----	---------	---------

ボーンアックス	3210z	540	(覚醒：火 100)	強撃ビ ン		0% --- 村
生産 竜骨【小】*10 鉄鉱石*10 モンスターの体液*2						
ボーンアックス改	5200z	648	(覚醒：火 150)	強撃ビ ン		0% --- 村
強化 竜骨【中】*5 マカライト鉱石*15 キラビートル*5						
アサルトアックス	6430z	702	(覚醒：麻 150)	麻痺ビ ン		-20% --- 村
強化 土砂竜の甲殻*5 土砂竜の爪*3 雷光虫*5						
アサルトアックス改	11500z	810	(覚醒：麻 180)	麻痺ビ ン		-20% O-- 村
強化 土砂竜の頭殻*3 土砂竜の背甲*2 麻痺袋*2						
バンカーバスター攻	22200z	918	アタック ボーナス (覚醒：麻 200)	麻痺ビ ン		-20% O-- 村
強化 爆鎚竜の甲殻*5 爆鎚竜の顎*1 紅蓮石*3						
バスチオンバスター剛	33400z	1026	アタック ボーナス スロット+1 (覚醒：麻 230)	麻痺ビ ン		-25% OO- 上位
強化 土砂竜の堅殻*5 土砂竜の堅甲*5 土砂竜の鋭爪*8						
バンカーバスター援	22200z	864	スロット+1 (覚醒：麻 200)	麻痺ビ ン		-20% OO- 村
強化 爆鎚竜の甲殻*5 爆鎚竜の顎*1 シーブライト鉱石*5						

ポルトアックス

15600z 756 雷 150

強属性
ビン



0% --- 村

強化 海竜の尻尾*2 海竜の爪*4 マレコガネ*3

生産 海竜の背電殻*3 海竜の角*3 紅蓮石*5

雷剣斧ヴォルト

攻

24100z 864 雷 210
アタック
ボーナス

強属性
ビン



0% O-- 村

強化 海竜の背電殻*3 海竜の鱗*11 古龍の血*1

雷震剣斧

ヴォルト剛

49500z 918 雷 290
アタック
ボーナス
スロット+1

強属性
ビン



0% OO- 上位

強化 海竜の高電殻*6 上竜骨*10 角竜の堅甲*4

雷剣斧ヴォルト

輝

24100z 810 雷 210
会心率+15%

強属性
ビン



15% O-- 村

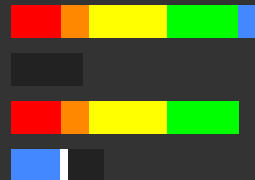
強化 海竜の逆鱗*1 海竜の角*3 火竜の尻尾*3

雷震剣斧

ヴォルト天

49500z 864 雷 290
会心率+15%
スロット+1

強属性
ビン



15% OO- 上位

強化 海竜の高電殻*6 上竜骨*10 角竜の堅殻*4

ハイポルトアックス

クス

34600z 864 雷 250

強撃ビ
ン



0% --- 上位

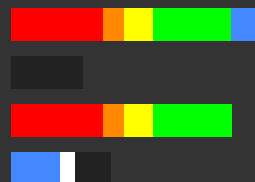
強化 海竜の背電殻*5 海竜の尻尾*3 上竜骨*5

雷迅剣斧ライ

コウ剛

51500z 972 雷 310
アタック
ボーナス
スロット+1

強撃ビ
ン



0% O-- 上位

強化 海竜の尖角*3 海竜の鋭爪*5 海竜の蒼玉*2

雷 310
 雷迅剣斧ライ 51500z 918 会心率+15% 強撃ビ
 コウ天 スロット+1 15% O-- 上位

強化 海竜の尖角*3 海竜の鋭爪*5 海竜の逆鱗*5

ディーエッジ派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	装着ビン	斬れ味 斬れ味+1	会心	スロット	作成可
ディーエッジ	9800z	702	(覚醒：龍 150)	滅龍ビ ン		0%	O--	村
生産 ライトクリスタル*2 シープライト鉱石*8 巨大真珠*1								
ディーブレイク 攻	21000z	810	アタックボ ナス (覚醒：龍 220)	滅龍ビ ン		0%	OO-	村
強化 紅蓮石*5 ドラグライト鉱石*10 角竜の甲殻*4								
ソルブレイ カー剛	43500z	1026	アタックボ ナス スロット+1 (覚醒：龍 280)	滅龍ビ ン		0%	OOO	上位
強化 デプスライト鉱石*10 カブレライト鉱石*10 竜玉*4								
ディーブレイク 援	21000z	756	スロット+1 (覚醒：龍 220)	滅龍ビ ン		0%	OOO	村
強化 紅蓮石*5 ドラグライト鉱石*10 灯魚竜の皮*4								
ソルブレイ カー天	43500z	972	会心率+15% スロット+1 (覚醒：龍 280)	滅龍ビ ン		15%	OOO	上位
強化 デプスライト鉱石*10 いにしえの龍骨*7 竜玉*3								

ディーブレイク 輝 21000z 会心率+15% 756 (覚醒：龍 滅龍ビン 220) 15% OO- 村

強化 紅蓮石*5 ドラグライト鉱石*10 雌火竜の甲殻*4

ナバルタスク派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	装着ビン	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソット	作成可
ナバルタスク	25500z	810	水 190	強撃ビン		0%	---	村
生産 湾曲した龍角*2 大海龍の鎧毛*2 神秘の発光体*2								
ナバルタスク改	46900z	918	水 240	強撃ビン		0%	---	上位
強化 大海龍の尻尾*3 深淵の龍玉*1 海竜の上鱗*5								
グレートナバルタスク	68530z	1026	水 280	強撃ビン		0%	---	上位
強化 霸王の証*3 湾曲した龍角*3 海竜の蒼玉*2								

アンバースラッシュ派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	装着ビン	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソット	作成可
アンバースラッシュ	30100z	810	氷 230	強属性ビン		20%	---	上位
生産 カブレライト鉱石*5 琥珀色の牙*3 氷牙竜の棘*3								
アンバースラッシュ改	43800z	864	氷 290	強属性ビン		30%	---	上位
強化 琥珀色の鋭牙*4 氷牙竜の尻尾*5 氷結袋*3								

ゴアフロストア ンバー	61200z	918	氷 330	強属性ビ ン		40%	---	上位
強化 氷牙竜の鋭爪*5 氷牙竜の堅殻*5 凍結袋*3								

ファイアテンペスト派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	装着ビン	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソツ ト	作成 可
ファイアテンペスト	41700z	864	火 220	強撃ビ ン		10%	O--	上位
生産 獄炎石*3 炎戈竜の碇口*3 炎戈竜の尻尾*3								
フレイムテンペ スト	52000z	918	火 330	強撃ビ ン		20%	O--	上位
強化 炎戈竜の鋭爪*5 炎戈竜の上ヒレ*4 爆鎚竜の紅玉*1								

魔鎖狩派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	装着ビン	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソツ ト	作成 可
魔鎖狩	36900z	864	水 250 防+8	強属性ビ ン		5%	---	上位
生産 デブスライト鉱石*8 たくましい龍牙*3 峯山龍の甲岩殻*6								
大魔鎖狩 剛	53900z	1026	水 300 防+16 アタックポー ナス スロット+1	強属性ビ ン		15%	O--	上位
強化 峯山龍の上腕甲*3 猛々しい龍鋭牙*2 堅牢なねじれた角*2								

大魔鎖狩 53900z 水 300 防+16 972 会心率+15% スロット+1 強属性ビン 30% O-- 上位

強化 峯山龍の上腕甲*3 大地の龍玉*2 堅牢なねじれた角*2

黒の剣斧派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	装着ビン	斬れ味 斬れ味+1	会心	スロット	作成可
黒の剣斧	77777z	918	龍 300	強属性ビン		0%	O--	上位

生産 煌黒龍の尖爪*4 砕けた天角*4 古龍の血*3

ブラックハーベスト 100000z 972 龍 360 強属性ビン 0% O-- 上位

強化 覇王の証*3 天をつらぬく角*3 瑠璃色の龍玉*1

海賊Jアックス派生系

名称	値段	攻撃力	特殊効果	装着ビン	斬れ味 斬れ味+1	会心	スロット	作成可
海賊Jアックス	50000z	864	(覚醒：火 500)	強属性ビン		0%	OOO	イべ、上位

生産 海賊Jチケット*5 デプスライト鉱石*10 竜玉*4

スラッシュアックス：操作方法

モーション名	クラコン type1	クラコンtype2	リモコン	補足
縦斬り	Xボタン	Rスティック上	リモコン水平 + Aボタン	斬り上げ後はLスティックと同時入力が必要
横斬り	Aボタン	Rスティック左or右	リモコン左右捻り + Aボタン	武器出し攻撃
斬り上げ	+/Startボタン	Rスティック下	-ボタン	吹き飛ばし
振り回し	Xボタン連打	Rスティック上or下連続入力	縦にしてAボタン連打	連打中は攻撃継続 攻撃中はスタミナを消費する
突進斬り	移動中にXボタン	移動中にRスティック上	移動中にAボタン	
変形斬り	Rボタン	Rボタン	Zボタン	単発では使用できない
リロード		Rボタン	Zボタン	
縦斬り	Aボタン	Rスティック下	右捻り+Aボタン	
横斬り	Xボタン	Rスティック上	水平+Aボタン	
変形斬り	Rボタン	Rボタン	Zボタン	単発では使用できない
斬り上げ	Aボタン + Xボタン	Rスティック左or右	左捻り+Aボタン 横斬りに派生可能	回避直後に攻撃操作でも出せる
踏み込み斬り	前入力中に攻撃操作	前入力中に攻撃操作	前入力中に攻撃操作	
属性開放突き	+/Startボタン	Xボタン	-ボタン or Aボタン	吹き飛ばし
属性開放突き (多段)	+/Startボタン連打 Xボタン連打でも可	Xボタン連打	-ボタン or Aボタン連打	連打を止めると中断になり、 横斬りに派生可能。
属性開放突き (フィニッシュ)	+/Startボタン連打 Xボタン連打でも可	Xボタン連打	-ボタン or Aボタン連打	連打中、左スティックを手前に引くと任意フィニッシュ。 吹き飛ばし

斧

剣

モーション名	クラコン type1	クラコンtype2	リモコン	補足
変形		Rボタン	Zボタン	
共通 抜刀剣モード攻撃	Rボタン + Aボタン + Xボタン 静止時にRボタン + Xボタン		Zボタン + -ボタン	RELOAD表示時はリロードする (抜刀剣モード攻撃は行われない)
サイドステップ	Lスティック + bボタン		スティック左右 + Bボタン	

- ・ 斧モード連携

横斬り

移動入力しながら攻撃ボタンで繋がるルート

突進斬り 縦斬り 斬り上げ 振り回し x スタミナ切れまで

変形斬り 剣モード横斬り

剣モード斬り上げ

- ・ 剣モード連携

斧モード斬り上げ

踏み込み斬り

変形斬り

斧モード突進斬り

斬り上げ

横斬り

縦斬りボタン連打で繋がるループ

縦斬り

リモコン操作でのみ繋がるルート

属性解放突き

中断 横斬り 上記連携へ戻る

属性解放突き(多段)

中断 横斬り 上記連携へ戻る

属性解放突き(フィニッシュ)

斧モードへ変形

連携一覧

斧モードで出せる攻撃

剣モードで出せる攻撃

() はアサルトアックスでの攻撃がリオレイアの足にヒットしたときの参考ダメージ数値
(村レイアの体力はおよそ2500前後)

横斬り (14)

突進斬り (11) 縦斬り (31) 斬り上げ (22) 振り回し (11 x スタミナ切れまで)

剣へ変形 縦斬り (19) 斧へ変形 横斬り (14) 抜刀ダメージもこれにおなじ

踏み込み斬り (19)

斬り上げ (17) 横斬り (12)

縦斬り (19)

(剣モードどこからでも)

属性解放突き (17)

中断 横斬り 上記連携へ戻る

属性解放突き(多段) (6 x 多段)

中断 横斬り 上記連携へ戻る

属性解放突き(フィニッシュ) (34)

斧モードへ変形

モーション値

攻撃名	斧モード	剣モード
武器出し攻撃	25	34
横斬り	25	22
縦斬り	54	34
斬り上げ	38	30
変形斬り	25	34
突進斬り	20	-
振り回し	20 × n	-
踏み込み斬り	-	34
属性解放突き・1段目	-	30
属性解放突き・2段目以降	-	15 × n
属性解放突き・フィニッシュ	-	60

特徴

今作で初登場の新武器スラッシュアックス。

オフラインで何回か交易船が来ると作れるようになる(参考:よくある質問)。オンラインでは最初から作成可能。

攻撃範囲が広く、抜刀時の移動速度もそこそこある斧モードと、攻撃速度に優れ、弾かれ耐性が付加される剣モードの2つが存在し、攻撃バリエーションが非常に多い。

各種ピンによる付加効果や威力の高い属性解放突きなどの新要素も豊富。

その分、扱いにくく両モード共ガード不可能。また、全ての攻撃にスーパーアーマー効果がある。攻撃後のキャンセル回避は両モードとも前方 前転、左右 サイドステップと特殊になっている。

サイドステップは大剣や太刀の横回避に比べて隙が小さく素早く他の行動に移行できるが、モンスターの攻撃範囲から逃れるには移動距離が足りないことがある。その場合には前転回避を使おう。

また、サイドステップには短いながらも通常回避と同じく無敵時間が設定されておりそれを利用しモンスターの攻撃をすり抜けることも可能。この無敵時間は「回避性能」スキルで延長できる。

尻尾回転攻撃などはステップでかわすことで敵のふところに居座り、攻撃を続けることもできる。

機動性の低い剣モードでは特に重要になってくるため練習しておきたい。

また、素早く前転回避にも移行できることを生かし連続攻撃をかわすという使い方もできる。

斧モード

移動速度は太刀やハンマーより僅かに遅い程度。

連携と攻撃間隔に多少クセがあるものの、立ち回りは太刀と似たような雰囲気。

剣モードと比べ単発の威力が高く移動速度に勝るため、ヒットアンドアウェイの戦法が取りやすい。

注目すべきは縦斬り。振りは遅いものの上方向へのリーチが長く、威力もかなり高い。

突進斬り 縦斬りや、斬り上げ 縦斬りをやっているだけでも十分ダメージが稼げる。尻尾切断も狙いやすい。

振り回しは **使用後の隙を回避行動でキャンセルできない** ため、硬直時間が非常に長くなってしまう。

使い勝手が悪く、火力もそれほど高い訳ではない。通常は封印しておいた方が良さそう。

麻痺ビン、滅竜ビンに限り、スキル「覚醒」により斧モード時にもビンの効果を得ることができる。

剣モード

軌道が縦横と単純で、振りが速くリーチも中々。斬れ味黄色以上の時は弾かれ無効になるのが最大の特徴。

ほとんど動かずに攻撃する事が可能なので敵にはり付いての定点攻撃が得意。

移動速度は大剣並に遅いので、短距離の移動は前転頼りとなる。前転後は斬り上げに派生できる。

踏み込み斬りも素早く踏み込みながら攻撃できるため有効。前進距離は斧モードの突進斬りと同じくらい。

長距離の移動は素直に納刀してダッシュしよう。**納刀しておけばスラッシュゲージも溜まる。**

斧モードと比べて時間当たりのダメージは高いが、全ての攻撃にゲージを消費するためゲージがなければ使う事が出来ない。

ゲージが切れると強制的にモードチェンジが起きてしまい非常に危険。残りゲージに注意しながら戦おう。

ゲージが少なくなったら隙を見てリロード、または斧モードで回復を待つのが基本の立ち回りとなる。

武器別に決まっている各種ビンに応じて付加効果が違う。**ビンの効果は剣モード時のみ有効。**

属性解放フィニッシュは任意のタイミングで発動出来る。フィニッシュ後は斧モードに強制チェンジ。

ファミ通の攻略本では威力補正1.13倍になるとされているが、誤りである。

各種ビンについて

- **強撃ビン** : 剣モード時に物理ダメージ上昇 (1.25倍)
- **強属性ビン** : 剣モード時に属性ダメージ上昇 (1.25倍)
- **麻痺ビン** : 剣モード時に確率で麻痺属性付加
- **滅龍ビン** : 剣モード時に龍属性付加

麻痺ビンと滅龍ビンの属性値は覚醒時の属性値と同じ値。
覚醒時は斧モードにのみ属性値が付加される。剣モードで武器とビンの属性値が重複・倍加することはない。

モンスターに与えるダメージは一部の例外を除いて、物理ダメージ > 属性ダメージとなっている。

よって、同属性スラッシュアックスの強撃ビンと強属性ビンと比較すると、**ほとんどの場合において強撃ビンの方が高いダメージを与えられる。**

基本戦術

基本コンボ(斧モード)

1.(武器出し攻撃) 突進斬り 縦斬り 前転orステップ

一撃離脱の基本コンボ。出来れば威力の高い縦斬りを尻尾や弱点部分に当てたい。
モンスターの後方から突進斬りを出せば、振り向き時の頭部位に縦斬りを当てやすい。
縦斬りの攻撃判定はハンターの頭上から始まるため、モンスターの横方向から狙うと高い所にある翼などに判定を吸われる事が多いので注意しよう。

また、拘束時には突進斬り 変形斬りで素早く剣モードに変形し、ラッシュをかけよう。

2.(武器出し攻撃) 斬り上げ 縦斬り 前転orステップ

発動が速くリーチも長いため、尻尾等の高所を狙う際に有効。
ただし、一見使い勝手のいい斬り上げだが、初動が短いため **味方を非常に吹き飛ばしやすい**という欠点がある。
有効だからといって多用は禁物。無理に斬り上げを使わず縦斬りだけにするなど柔軟に対応しよう。

斬り上げから縦斬りに繋げる際、振り回しが暴発してしまわないよう十分に注意すること。

基本コンボ(剣モード)

1.(抜刀)縦斬り 斬り上げ 前転orステップ

振りが速く、単純でいて強い。縦斬りと斬り上げのループを続けて頃合いを見て離脱しよう。
深追いすると機動力の低さからモンスターの反撃に回避が間に合わないので、引き際が肝

心。

連携のメを横斬り 変形斬りにすることで離脱が容易になる。ただし周りの味方を転ばせないように。

2.前転 斬り上げ 縦斬り 前転orステップ

前転から斬り上げに非常に速く繋がるため、前転で間合いを詰めての攻撃が有効。対象との距離に応じて踏み込み斬りと使い分けよう。

基本コンボ1と同様、縦斬りと斬り上げのループを続けて間合いを見て離脱すること。

剣モードでこれらのコンボを使っていればPT戦でも他メンバーに迷惑がかかりにくい。横斬りはザコ戦で使いやすいが、変形斬りへの連携以外でボスモンスター戦で使う必要はあまりない。

3.属性解放突き～属性解放突き(多段) 中断 横斬り 属性解放突き (以降ループ)

多段部分を連続で出してhit数を増やすコンボ。

麻痺ビンが装填されたスラッシュアックスによる状態異常蓄積に使いたい。

隙が大きいので出来れば罨やスタン中に狙いたい。通常時に狙うのはやや厳しい。

モンスターの拘束が解けたらスティックを後ろに倒し即座にフィニッシュを使うことで素早く距離をとることもできる。

解放突き及びフィニッシュには吹き飛ばし効果があるので味方の位置には十分注意しよう。

注目スキル

回避距離UP

前転とステップの距離を約1.5倍ほど長くするスキル。当武器と相性がいい。

特に剣モードは前作のガンランスを彷彿させるような機動力の低さなので、短所のカバーに最適。

前転で素早く間合いを詰めて、すかさず斬り上げ 縦斬りのコンボは非常に有効。

耐震&耳栓

ガードできない事と移動力の低さから、硬直後にモンスターの攻撃を受ける危険が高いので、

これらのスキルが有効。硬直時間が属性解放突きのチャンスに変わる。

集中

ゲージ増加量が1.2倍になりリロード時にも適用される。剣モードをメインに戦う場合に有効。

ただ、斧モードと織り交ぜて使う場合にはそれほど高い効果は期待できない。

コメント

- 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 -- (名無しさん) 2009-09-05 00:01:14

- 属性開放突きは麻痺ビンの時、100%麻痺付属とか無いのかな

フィニッシュ当てるよりも解除して回避か攻撃したほうが効率はいいかも -- (名無しさん)
2010-10-11 23:31:03

- 斧モードで吹っ飛んだ後の起き上がり時にRを押すと剣モードに変形し縦斬りが出る(クラコン1で確認)。 -- (名無しさん) 2010-10-25 18:27:53

- スキルには、回避距離だけでなく回避性能があると最高です、好みにより砥石高速化か業物があるといい -- (お魚くわえた名無しさん) 2011-07-05 20:32:08

名前:

コメント:

[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。