



エオルゼア忍法帖

by Niiino Roofe -Aegis-

エオルゼア忍法帖は、FinalFantasy XIV Shadowbringers の近接DPS「忍者」について、基本的な戦術や実践で役立つポイントなどを解説する指南書です。

忍者はパッチ5.1実装に伴い大きくメカニクスが変更されました。

4.X時代に経験を積んだ忍者の皆さんはこの変化に戸惑うこともあるかもしれません。また、これから忍者を始めようと思ってる初心者の方も、立ち回りや基本的なスキル回しがわからないと感じる人もいるでしょう。

しかし、心配はいりません。

このエオルゼア忍法帖を読めば、今日からあなたも立派な忍びになれるでしょう。

【パッチ5.3 → 5.4 変更点】

- 双刃旋 威力220→230に変更されます
- 風断ち コンボ時威力が330→340に変更されます

双剣士／忍者

名称	変更点
双刃旋	威力が、220 → 230 に変更されます
風断ち	コンボ時威力が、330 → 340 に変更されます。

- 最終更新：20/12/07 23:00（JST）

インデックス

エオルゼア忍法帖

スキル一覧

アビリティ

忍術

忍術に影響するアビリティ

忍気技

その他アビリティ

基本コンボ

開幕スキル回し

開幕以降のスキルローテーション

《水遁の術について》

アビリティと忍気技

《天地人について》

《命水》

《忍気技と忍気ゲージの管理》

ヒント

《初心者向けポイント》

《中級者向けポイント》

Q&A

あとがき

参考文献

連絡先

スキル一覧



- 双刃旋

威力：230

追加効果：「忍気」を5上昇させる



- 風断ち

威力：100

コンボ条件：双刃旋

コンボ時威力：340

コンボボーナス：「忍気」を5上昇させる



- 強甲破点突

威力：100

側面攻撃時威力：160

コンボ条件：風断ち

コンボ時かつ側面攻撃時威力：460

コンボボーナス：「風遁の術」の効果時間を30秒延長する

コンボボーナス：「忍気」を10上昇させる



- 旋風刃

威力：100

背面攻撃時威力：160

コンボ条件：風断ち

コンボ時かつ背面攻撃時威力：480

コンボボーナス：「忍気」を10上昇させる



- 影牙

威力：200

追加効果：対象に継続ダメージを付与する

威力：90

効果時間：30秒

追加効果：「忍気」を10上昇させる

このウェポンスキルは固有のリキャストタイマーを持つ。



- 投刃

威力：120

対象に遠隔物理攻撃

追加効果：「忍気」を5上昇させる



- 血花五月雨

威力：120
自身の周囲の敵に範囲物理攻撃
追加効果：「忍気」を5上昇させる



- 八卦無刃殺

威力：100
自身の周囲の敵に範囲物理攻撃。
コンボ条件：血花五月雨
コンボ時威力：140
コンボボーナス：「風遁の術」の効果時間を10秒延長する
コンボボーナス：「忍気」を5上昇させる

アビリティ



- ぶんどる

威力：150
追加効果：このアクションを命中させてから敵を倒すと、
より多くのアイテムを獲得できることがある。
追加効果：「忍気」を40上昇させる



- 夢幻三段

威力：200
対象に3回連続物理攻撃
追加効果：自身に「終撃実行可」を付与する
効果時間：15秒



- 終撃

威力：200
このアクションは必ずクリティカル, ダイレクトヒットする
発動条件：「終撃実行可」効果中



- だまし討ち

威力：350
追加効果：対象に「被ダメージ上昇」を付与し、
受けるダメージを5%上昇させる。
効果時間：15秒
背面攻撃時威力：500
発動条件：「かくれる」効果中

忍術



- 忍術

忍術を発動する。

効果は直前に結んだ印の順番により異なる。

印ステータス中に他のアクションを実行すると、忍術を失敗する。

このアビリティにはウェポンスキルの実行によるリキャストタイムも発生する。

さらに、実行するとウェポンスキルと魔法、印アクション、忍術アクションにリキャストタイムが発生する。



- 風魔手裏剣

威力：500

対象に遠隔物理攻撃

発動条件：天, 地, 人どれかの印を結んだ状態で忍術を実行。



- 火遁の術

威力：500

対象とその周囲に火属性魔法攻撃

発動条件：[地-天or人-天]の印を結んだ状態で忍術を実行。



- 雷遁の術

威力：800

対象に雷属性魔法攻撃

発動条件：[天-地or人-地]の印を結んだ状態で忍術を実行。



- 氷遁の術

威力：400

対象に氷属性魔法攻撃

発動条件：[天-人or地-人]の印を結んだ状態で忍術を実行。

追加効果：対象にバインドを付与する

効果時間：15秒

実行後にオートアタックを停止する。



- 風遁の術

自身のオートアタックの攻撃間隔と、ウェポンスキルのリキャストタイムを15%短縮させる。

効果時間：70秒

発動条件：[人-地-天or地-人-天]の印を結んだ状態で忍術を実行。



- 土遁の術

威力：100

自身を中心にダメージエリアを生成する。

範囲内に入った対象に土属性ダメージを与える。

効果時間：24秒

発動条件：[天-人-地or人-天-地]の印を結んだ状態で忍術を実行。



- 水遁の術

威力：600

対象に水属性魔法攻撃

追加効果：自身に「水遁の術」を付与する

効果時間：20秒

水遁の術効果：隠れていなくても「かくれる」を発動条件とするアクションを1回だけ実行することができる。

発動条件：[天-地-人or地-天-人]の印を結んだ状態で忍術を実行。



- 劫火滅却の術

威力：750

対象とその周囲に火属性魔法攻撃

発動条件：活殺自在効果中に[地-天or人-天]の印を結んだ状態で忍術を実行。



- 氷晶乱流の術

威力：1200

対象に氷属性魔法攻撃

発動条件：活殺自在効果中に[天-人or地-人]の印を結んだ状態で忍術を実行。

忍術に影響するアビリティ



- 活殺自在

[天の印][地の印][人の印]のリキャスト状態に関わらず、忍術を1回実行することができるようになる。

このとき、忍術の威力を30%上昇させる。

効果時間：15秒



- 天地人

[天の印][地の印][人の印]が忍術アクションに変化する。

忍術アクションを実行するたびに別の忍術アクションに変化し、最大3種類の忍術を実行することができる。

効果時間：6秒

効果時間中、忍術以外のアクションを行うことはできず、移動を行うと天地人は即座に解除される。

発動条件：「活殺自在」非効果中



- 命水

自身に付与されている「水遁の術」を消費して

「忍気」を50上昇させる。

発動条件：自身が戦闘状態かつ「水遁の術」効果中

忍気技



- 六道輪廻

威力：300

対象に無属性魔法攻撃

発動条件：「忍気」50

リキャストタイマーを「口寄せの術・大蝦蟇」と共有する。



- 口寄せの術・大蝦蟇

威力：200

対象とその周囲に火属性魔法攻撃

発動条件：「忍気」50

リキャストタイマーを「六道輪廻」と共有する。



- 分身の術

自身に5スタックの「分身の術」を付与し、ウェポンスキル実行時に追撃を行う。

効果時間：30秒

近接攻撃威力：200

遠隔攻撃威力：100

範囲攻撃威力：100

コンボボーナスが発生しない代わりに命中時、自身の「忍気」を5上昇させる。

発動条件：「忍気」50

その他アビリティ



- 残影

自身が受けるダメージを最大HPの20%分まで無効化する。
効果時間：20秒



- 縮地

指定した地点に向かって素早く移動する。
最大チャージ数：2
バインド中は実行不可



- かくれる

非戦闘時、忍術のリキャストタイムをリセットする。

基本コンボ

忍者は以下の2種類のコンボルートを持っています。

・旋風刃コンボ



総威力： $220+330+480=1030$

強甲破点突コンボと比べて威力20高くなっています。
基本的にはこちらのコンボルートを選択してください。

・強甲破点突コンボ



総威力： $220+330+460=1010$

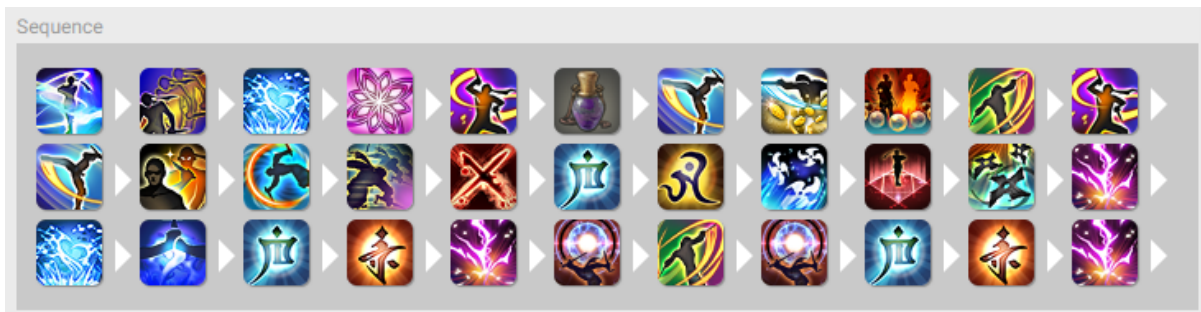
強甲破点突は風遁の効果時間を30秒延長できます。
風遁の効果時間が40秒以下、もしくはギミックなどで側面しかとれない場合はこちらを選択してください。



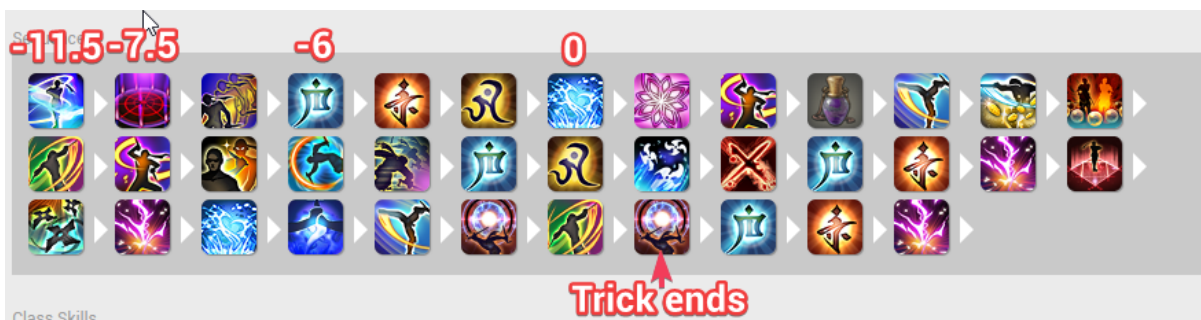
開幕スキル回し

今現在最も最適化された開幕スキル回しを紹介します。

① 【5GCDだまし】



② 【4GCDだまし】 海外プレイヤー Shalf Nyan 考案



《メリット, デメリット》

- ① 【5GCDだまし】 メリット：最後の雷遁までだまし討ち効果中に撃ち切れます。
したがって、4GCDだましよりも若干の個人DPS向上が見込めます。
デメリット：通常、他ジョブのシナジースキルは戦闘開始5秒前後から入り始めるので、だまし討ちの効果が他ジョブシナジーよりも遅れて入ることになります。
- ② 【4GCDだまし】 メリット：他ジョブのシナジーとほぼ噛み合うタイミングでだまし討ちを入れることができます。
デメリット：最後の雷遁がだまし討ち効果時間内に撃ちきれない。

以上になりますが、どちらのスキル回しでも戦闘開始から終了までに出せるDPSはクリダイ運で簡単に覆ってしまう程度なので、好きな方を使用いただいて構いません。

また、②において開幕の風遁後に土遁の術を使用しています。これは、開幕に風遁+土遁を使用しても、かくれるの効果によって戦闘開始までに忍術を最大チャージ数である2回までリセットすることが可能で、ボスを土遁AoE上に誘導することでDPSの向上が見込まれるためです。しかし、**使用できるコンテンツが限られていることや、PTメンバーの協力が必要になることには留意してください。**

開幕以降のスキルローテーション

開幕以降、5.1の忍者は以前までのパッチの忍者と比べて非常に綺麗にスキルが回るようになりました。というのも、影牙が単発のWSに変更されたことで、リキャスト毎にだまし討ち効果中に撃つだけで良くなり、維持するものが風遁のみになったためです。

したがって、**非バースト時のスキル回しは「基本的に旋風刃コンボの繰り返しで、風遁が残り40秒未満の時のみ強甲破点突コンボを使用する」**になります。

では、バースト中のスキル回しはどうでしょう。

5.1以前までの忍者を知っている方は”忍者はだまし討ち中に使用しなければならないスキルが多く忙しい”というイメージを持っているのではないのでしょうか。

確かに以前まではそうでした。しかし、パッチ5.1現在はそうではありません。

忍術のGCDアクション化に伴い忙しさが緩和され、GCDへの食い込みもなくなりました。食い込みが無くなったことで、木人コンテンツに限り以下のようなほぼ完璧なローテーションを形成することが可能になります。

開幕(0分) - **だまし討ち** + **夢幻三段(終撃)** + **忍術3回** + **天地人** + **分身の術**

1分地点 - **だまし討ち** + **夢幻三段(終撃)** + **忍術3回**

2分地点 - **だまし討ち** + **夢幻三段(終撃)** + **忍術3回** + **天地人**

3分地点 - **だまし討ち** + **夢幻三段(終撃)** + **忍術3回** + **分身の術**

4分地点 - **だまし討ち** + **夢幻三段(終撃)** + **忍術3回** + **天地人**

5分地点 - **だまし討ち** + **夢幻三段(終撃)** + **忍術3回**

6分地点 - **だまし討ち** + **夢幻三段(終撃)** + **忍術3回** + **天地人** + **分身の術** (0分地点と同様)

----- 以下ループ -----

※**分身の術**はリキャスト90秒なのでリキャ撃ち、または周期が崩れない範囲で使用して下さい。

例) 開幕 - 1分30秒 - 3分 - 4分30秒 - 6分

ここで重用なのは、だまし討ちをセットアップするための水遁の存在です。

バースト中に忍術を3回使用した後、しばらくは通常コンボを繰り返すことになりますが、**この間(非バースト中)に返ってきた忍術は極力雷遁などで撃たないでください。**

なぜなら、このタイミングで返ってきた忍術は次のバーストに向けて、だまし討ちセットアップの水遁として撃つためです。

ここで誤って撃ってしまうと、だまし討ち効果中の忍術が1回減ってしまい、DPSロスに繋がります。

《水遁の術について》

水遁の術は戦闘中にだまし討ちを使用するにあたって必要不可欠なアビリティ(効果)です。戦闘開始時はカウントダウン0で着弾するように撃ちますが、それ以降は1分周期で使用することになります。

使用に際しては以下のポイントに気を付けてください。

・効果時間と使用タイミング

水遁の術の効果は20秒間持続します。よって、だまし討ちのリキャストタイムが20秒以下になってから使用してください。20秒以上残っている時に使ってしまうとだまし討ちを使いたい時にはすでに効果が切れている状態になってしまいます。



・忍術とだまし討ちのリキャスト猶予

通常のスキル回しをしていれば、1分以降のだまし討ちのリキャストが10秒くらいになった時には忍術が最大チャージ数である2回まで回復してしまうので、水遁の術はだまし討ちのリキャストが「20秒以下10秒以上」のタイミングで使用することが望ましいです。また、水遁は3印忍術なので、印を結び始めてから着弾まで1.5-2.0秒程度かかることも覚えておきましょう。



アビリティと忍気技

忍術に関しては前述した通り、だまし討ちのための水遁とだまし討ち効果中の雷遁(複数なら土遁や火遁)にしか使いません。ここではその他のアビリティと忍気技について解説します。

《天地人について》

天地人は最大3回まで忍術を連続で 사용할 ことができる強力なアビリティです。

以前は忍気消費+印の入力が課せられていましたが、現在は忍気消費無しかつ印の入力が不要になりました。

また、だまし討ちのための水遁は天地人で行うのが以前まで最もロスのない方法でしたが、現在では寧ろ天地人でだまし討ちセットアップの水遁を撃つとDPSをロスします。

使用方法は至ってシンプルで、だまし討ち効果中に以下の基準で忍術を放つだけです。

① 単独のターゲット

風魔手裏剣 - 雷遁の術 - 水遁の術 - (命水六道)

② 複数のターゲット

風魔手裏剣 - 火遁の術 - 水遁の術 - (命水ガマ)

③ 複数のターゲット その2

風魔手裏剣 - 火遁の術 - 土遁の術

②と③はターゲットが何体いるのか、土遁が何秒間有効なのかによって変わってしまうのですが、一般的なレイド(極や零式レベル)での複数ターゲットは概ね2体なので、2体と仮定すると

② 風魔手裏剣 - 火遁の術 - 水遁の術 - (命水ガマ)

$$500 + 500 \times 2 + 600 + 200 \times 2 = 2500$$

③ 風魔手裏剣 - 火遁の術 - 土遁の術

$$500 + 500 \times 2 + 900 \times 2 = 3300 \text{ (完走時)}$$

となるので、土遁がターゲット2体に対して12秒以上有効であるなら土遁ルート、そうでないなら火遁+水遁ルートで良いかと思います。

それ以上の場合はこちらの式で計算, 比較してください。

$$\text{水遁}(600) + \text{ガマ}(200) \times \text{ターゲット数} \quad : \quad \text{土遁}(100) \times \text{tick数}(1-9) \times \text{ターゲット数}$$

《命水》

命水は自身に付与されている「バフ：水遁の術」を消す代わりに忍気を50増加させます。

単純に六道輪廻or口寄せの術・大蝦蟇1回分になるので、威力計算は省きます。

使用方法としては、「だまし討ち効果中に天地人を用いて付与された水遁バフを忍気に変換し、忍気技を撃つ」が主になります。

《忍気技と忍気ゲージの管理》

忍気技は3種類存在しますが、どれも一律忍気50消費で使用することが可能です。

忍気は極力溢れさせないよう適宜忍気技を使用してください。



・六道輪廻/口寄せの術・大蝦蟇

これら2つは戦闘中に最も多用する忍気技です。

バースト中は優先順位の高いアビリティ(夢幻三段や忍術など)から消化し、余裕があればだまし討ち効果中に使用してください。

非バースト時は基本的に忍気が50になったら即撃ちしてしまって構いません。

だまし討ちまで忍気を温存する場合、戦闘をしながら忍気の溜まり方を計算しなければなりませんし、だまし討ち効果中のスキル回しが崩れる恐れがあります。

さらに、忍気1当たりの威力は単体のターゲット相手だと $300/50=6$ で、忍気は最低でも5ずつ上昇するので、最小単位である5でも溢れさせてしまうと威力30のロスが予測されます。

だまし討ちは与ダメージ5%上昇なので、六道輪廻の場合威力換算で15の上昇になります。

見てわかるかと思いますが、六道輪廻をだましに乗せようとして少しでも忍気を溢れさせてしまうと、最低でも威力15相当のロスが発生します。

忍者の練度が上がり戦闘中に余裕が出て来たら試してみる、というのは大いに良いと思いますが、慣れてないうちは忍気が50貯まり次第無理のないタイミングで撃つことを強くお勧めします。

・分身の術

分身の術はWS使用時に分身が追撃を行い、ダメージと忍気+5を得られる忍気技です。使用中は追撃のダメージだけでなく、忍気ゲージの上昇が加速されることで六道輪廻や口寄せの術・大蝦蟇が通常より多く撃てるメリットがあります。

こちらも基本的に開幕以降リキャストしてください。

リキャストタイムが90秒である都合上、開幕以降3分周期でしかバーストには合いません。

※例外として、戦闘開始から終了まで、通しでの回数が変わらない場合は、この限りではありません。

例) 戦闘終了が8分30秒程度で、7分30秒地点で帰ってきた分身の術を8分のバーストまで遅らせる。



ヒント

《初心者向けポイント》

・ 基本的なこと

FF14の戦闘において、GCDの伴うウェポンスキルは常に回し続けることが何よりも重要です。

もしもあなたがDPSの向上に悩んでいるなら、まずは戦闘中にGCDが常に回り続けているかの確認から始めるのがいいでしょう。

もし止まってしまっているなら、原因を追及しましょう。

ギミック処理に気を取られてしまった？ スキル回しが見についていない？ そんなあなたにはピッタリのコンテンツ「木人討滅戦」がおすすめです。

・ GCDとoGCD

このゲームの戦闘スキルは大きく2つに分類されます。

ウェポンスキル(以下WS)や魔法などのグローバルクールダウン(以下GCD)と呼ばれるスキル再使用可能になるまで待機時間が発生するものと、GCDの発生しないアビリティ(oGCD)¹です。

戦闘時には WS(GCD)→アビリティ(oGCD)→WS(GCD)→アビリティ(oGCD) とGCDの間にアビリティなどを適宜挟むことでスムーズなスキル回しかつDPSの向上が見込めます。

しかしながら、GCDの間に多くのアビリティを挟んでしまうと食い込みが発生しDPSをロスしてしまいます。よって、**GCD間に挟むアビリティは最大で2つまでとしましょう。**

ここで例外があります。

忍者には固有アクションである「忍術」が存在しますが、忍術を使用した直後に発生するGCDは**1.5秒**です。これは他のWSや魔法などのGCDアクションと比べ半分程度の時間になります。(通常のGCDは2.1-2.5秒)

よって、**忍術を使用した直後のGCDに挟めるアビリティは1個までと覚えておいてください。**

・ おすすめのマクロ

戦闘スキルをマクロ化することは先行入力効かなくなる等のデメリットがあるためオススメできませんが、特定のスキルにおいてはマクロ化が有効な場合があります。

即座に指定地点まで移動することが可能な忍者のアビリティ「縮地」は、本来グラウンドターゲットが必要なアビリティになりますが、マクロ化することで1ボタンで対象の直下まで移動可能となり、非常に有用性が高くなります。

/ac 縮地 <t>

/ac 縮地

/micon 縮地

¹ off Global Cool Down

《中級者向けポイント》

GCDはしっかり回っているし、スキル回しもできているのにあと一步DPSが伸び悩んでいる。そんな方は以下のことを意識してみましょう。

・投刃とコンボの維持

GCDを回し続けることは重要ですが、ボスから離れた際、むやみに投刃を使っていますか？
投刃は忍気も貯まりますが、もしもそれがコンボの途中であったなら、DPSロスが生じている可能性があります。

コンボを切らせてもいい場合は以下の通りです。

- ① 双刃旋を使用した後、3GCD以上殴れない状態が続く場合
- ② 風断ちを使用した後、4GCD以上殴れない状態が続く場合

忍者は風遁込みでGCD2.10が一般的なので3GCDはおおよそ6秒、4GCDは8秒と覚えてください。

・複数の敵に対しての立ち回り

戦闘対象が複数であった場合、以下の通りにスキルを回すことでDPSの向上が見込まれます。

- ① ターゲットが2体の場合、旋風刃コンボor強甲破点突コンボを使用
- ② ターゲットが3体以上の場合、血花五月雨+八卦無刃殺

・影牙と通常コンボの優劣

戦闘終了間際のバーストで起こりうるのが、だまし討ち効果中に影牙を入れるべきか通常のWSを入れるべきかの判断です。これは簡単な問題なので次の目安を覚えていれば解決します。

- ① 影牙1tick > 双刃旋
- ② 影牙2tick > 風絶ち
- ③ 影牙3tick > 強甲破点突(側面)
- ④ 影牙4tick > 旋風刃(背面)

※FF14のDoTはおおよそ3秒に1回tickします。

・与シナジーと被シナジー

FF14にはシナジースキルと呼ばれるPTメンバーに様々な恩恵を与えるスキルが存在します。
これらは各々がバラバラに使うよりも、同じタイミングで合わせて使うことで、飛躍的なDPSの向上が見込まれます。忍者はその内の1つ「だまし討ち」を持っているため、可能であればPTメンバーと事前にタイミングを打ち合わせておくといいでしょう。

また、スキルによってはシナジーの恩恵が得られるWSやアビリティを限定しているものもあります。たとえば、桃園結義やエンボルデンが良い例です。これらは物理攻撃に限定して与ダメージを上昇させる効果なので、忍者とはやや相性が悪いシナジースキルです。

なぜなら、忍者は近接物理DPSではありますが、バースト時の与ダメージの半分以上が忍術や忍気技の魔法属性になるためです。

各シナジースキルの特徴を理解すれば、自分にどの程度の恩恵があるのか理解することができますし、場合によってはアビリティを吐く順番を前後させたほうがDPSの向上が見込まれるタイミングも出てきますので、一度他ジョブのスキルにも目を通しておくことをオススメします。

Q&A

Q, 風魔手裏剣と雷遁の術はどちらを使えばいいの？

A, 雷遁の術を使ってください。GCDへの食い込みが無くなったので、雷遁を撃たない理由がありません。(ボスが消える直前や戦闘終了間際など、極稀に例外はあります)

Q, 単体のボスに天地人土遁ってどうなの？

A, 天地人土遁は水遁ルートと威力こそ変わりませんが、水遁ルートは命水を使うことで六道輪廻が追加で撃てるようになります。相手が単体なら水遁ルートを選択してください。

Q, 現パッチの最適装備を教えて！

A, 下記の画像を参照してください

Weapon	Edenmorn Main Gauches	▼	DH+60	▼	DH+60	▼	▼	▼	▼	134	725	531	492
Head	Augmented Cryptlurker's Mesail of Scouting	▼	DH+60	▼	DH+60	▼	▼	▼	▼	413	301	120	
Body	Edenmorn Bolero of Scouting	▼	DH+60	▼	DH+60	▼	▼	▼	▼	671	489	120	
Hands	Edenmorn Fingerless Gloves of Scouting	▼	CRT+60	▼	CRT+60	▼	▼	▼	▼	413	120	301	
Waist	Augmented Cryptlurker's Belt of Scouting	▼	CRT+60	▼	CRT+60	▼	▼	▼	▼	310	120	226	
Legs	Edenmorn Hose of Scouting	▼	CRT+60	▼	CRT+60	▼	▼	▼	▼	671	462	489	
Feet	Augmented Cryptlurker's Boots of Scouting	▼	CRT+60	▼	Det+60	▼	▼	▼	▼	413	271	301	
Earrings	Edenmorn Earrings of Aiming	▼	DH+60	▼	DH+60	▼	▼	▼	▼	310	226	120	
Necklace	Edenmorn Necklace of Aiming	▼	CRT+60	▼	CRT+60	▼	▼	▼	▼	310	120	158	
Bracelets	Edenmorn Wristlet of Aiming	▼	CRT+60	▼	DH+60	▼	▼	▼	▼	310	218	60	
Ring	Edenmorn Ring of Aiming	▼	DH+60	▼	Det+60	▼	▼	▼	▼	310	226	218	
Ring	Augmented Cryptlurker's Ring of Aiming	▼	CRT+60	▼	DH+60	▼	▼	▼	▼	310	218	60	
Meals	Smoked Chicken	▼						HP	GCD				

サブステ優先度：クリティカル>ダイレクトヒット>意志力>スキルスピード”

Q, フルバフ氷晶乱流がクリダイしないんだけど！？

A. 日々の行いを改めて徳を積んでください。

Q. 忍者は忙しいって聞くから手を出し難いんだけど実際どうなの？

A, 5.0までは確かに忙しいジョブでした。5.1で新生してからはそこまで忙しいとは感じないので、実際に触れてみてから判断されてはどうでしょうか。

Q, 徳を積んだけどやっぱりクリダイでません。別の方法で何かいい方法はありますか？
A, お祈りして。

あとがき

ここまで読んでいただきありがとうございました。
これを読んで少しでも忍者に興味湧いた、上手くなった、もっと忍者が楽しめるようになったなど、プラスに働けていたら幸いです。
今後もパッチが進んだり環境が変わったらその都度更新する予定なのでよろしくお願いします。
また、誤字脱字などチェックして頂いた方、ありがとうございます。たぶんそのうちまた頼むと思います。

参考文献

- ・ 海外Discordサーバー The Balance
- ・ Shalf Nyan 著 「The Last Shuriken」

連絡先

Twitter : Niiino_1911
Discord : 応急戦術#6720