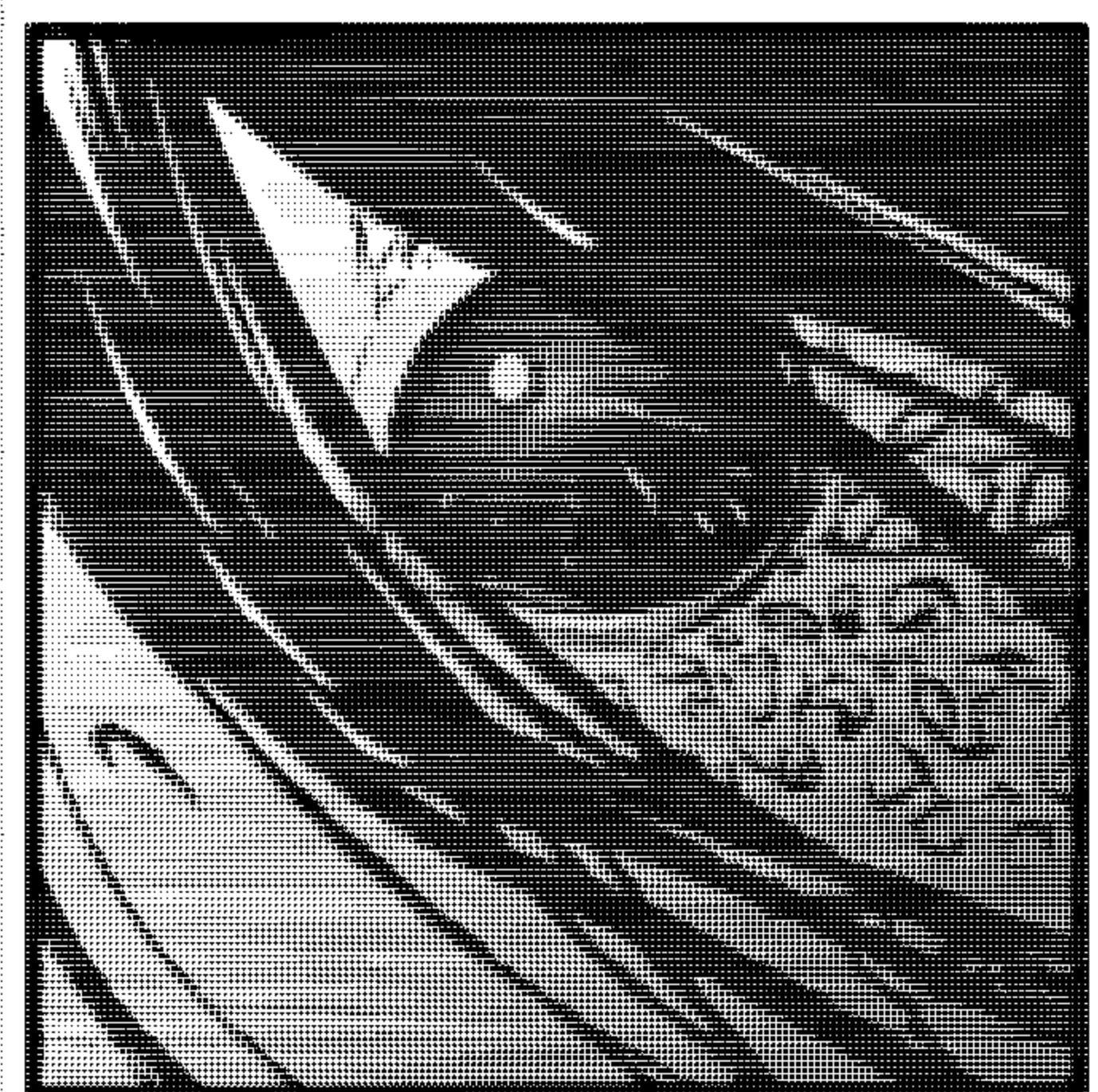
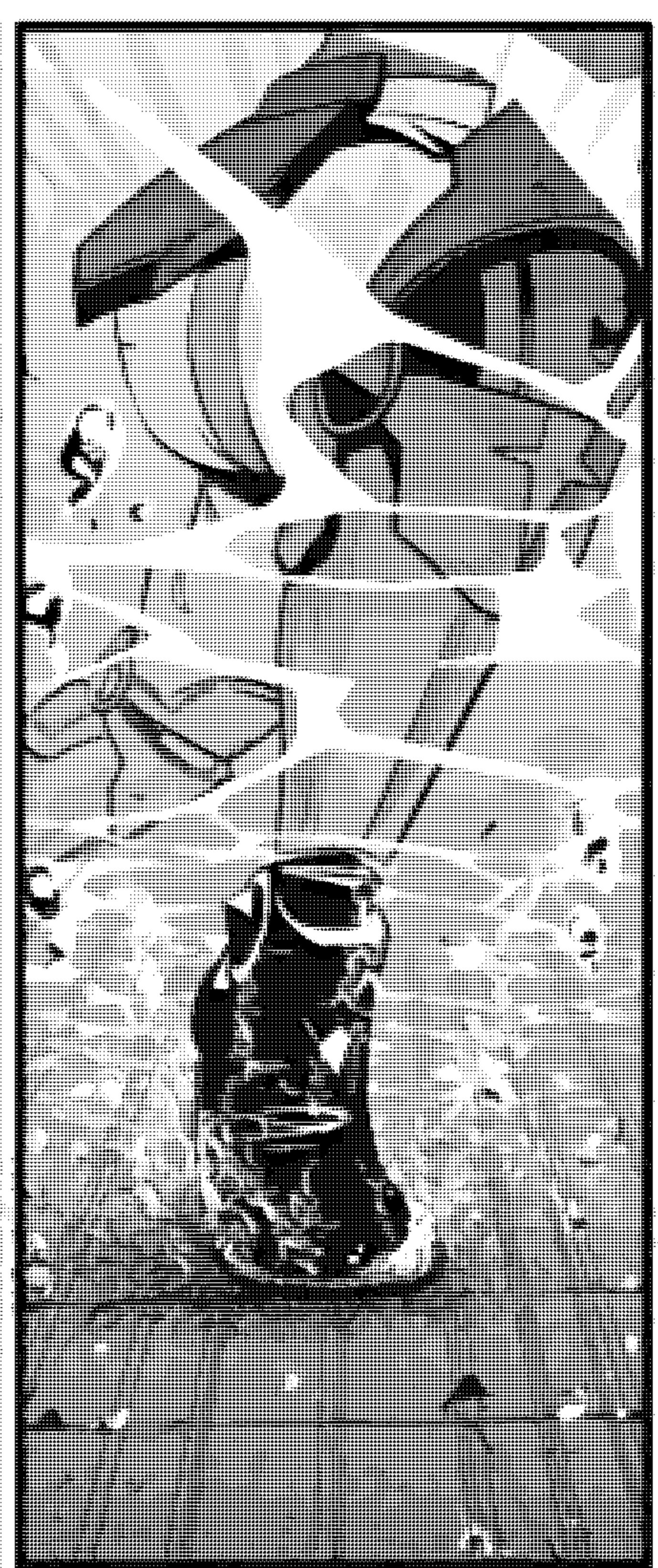
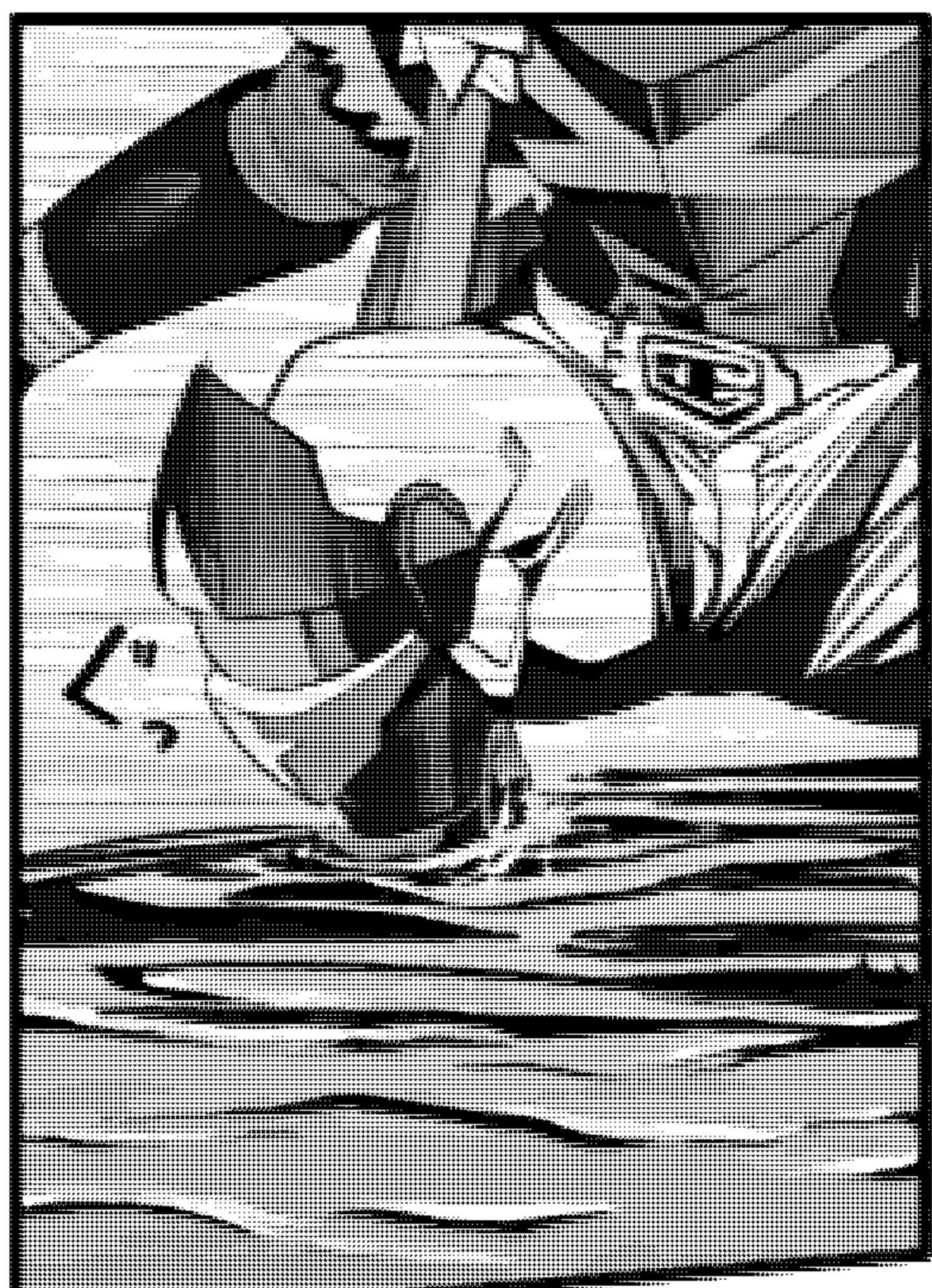
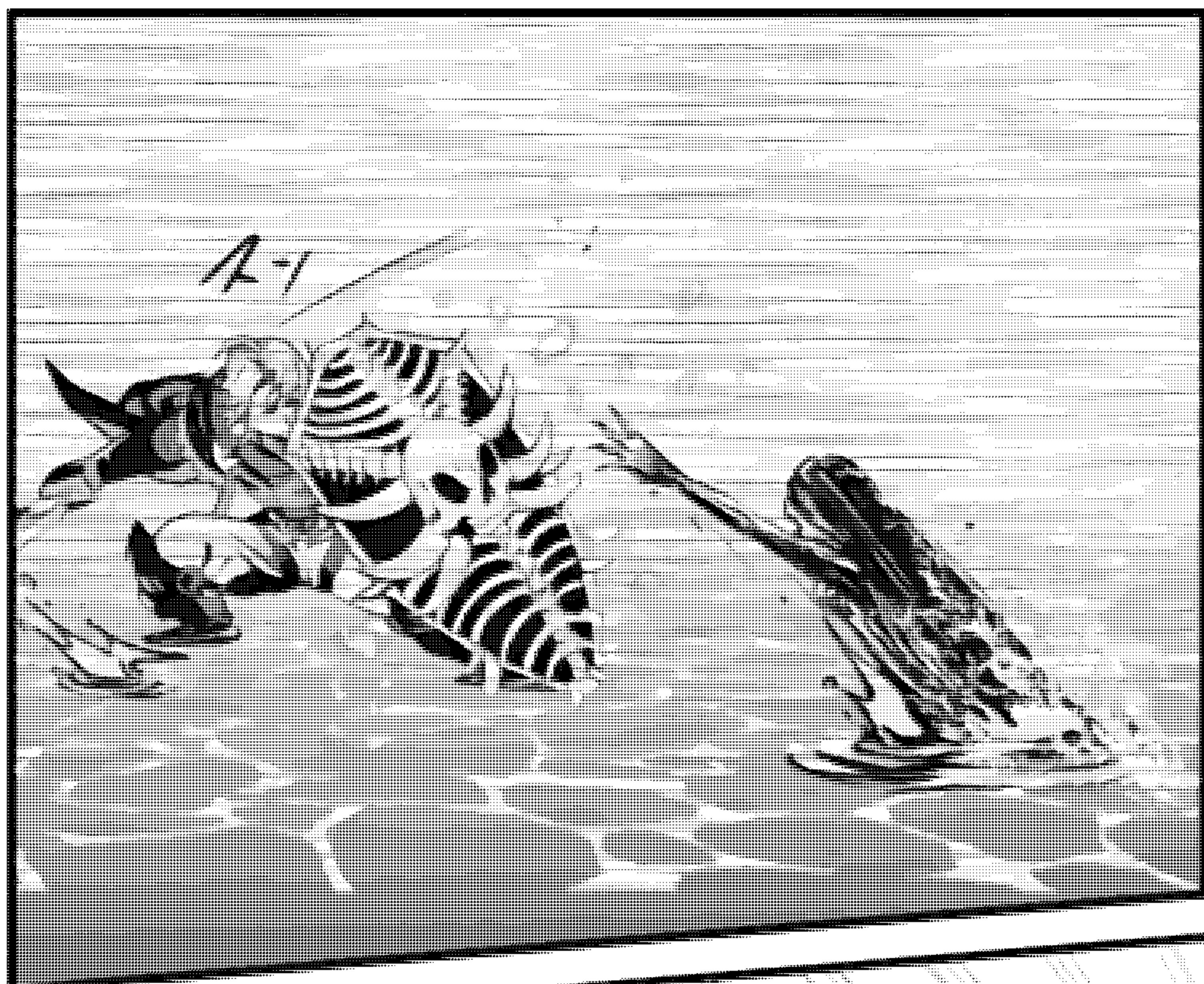


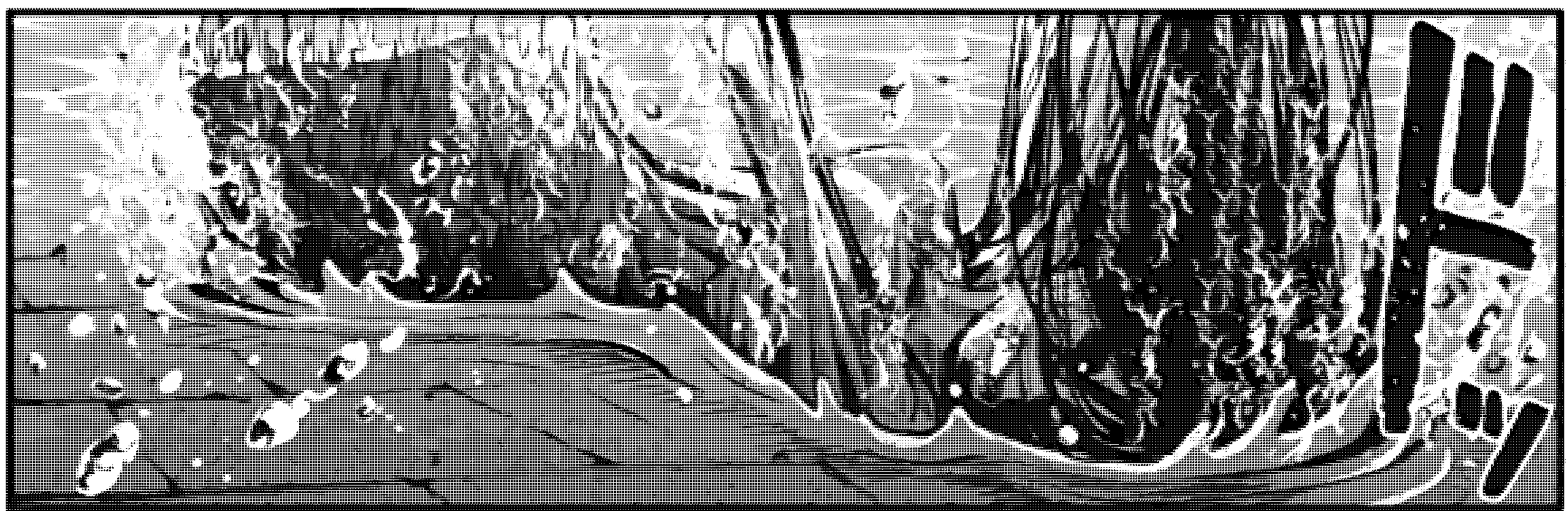
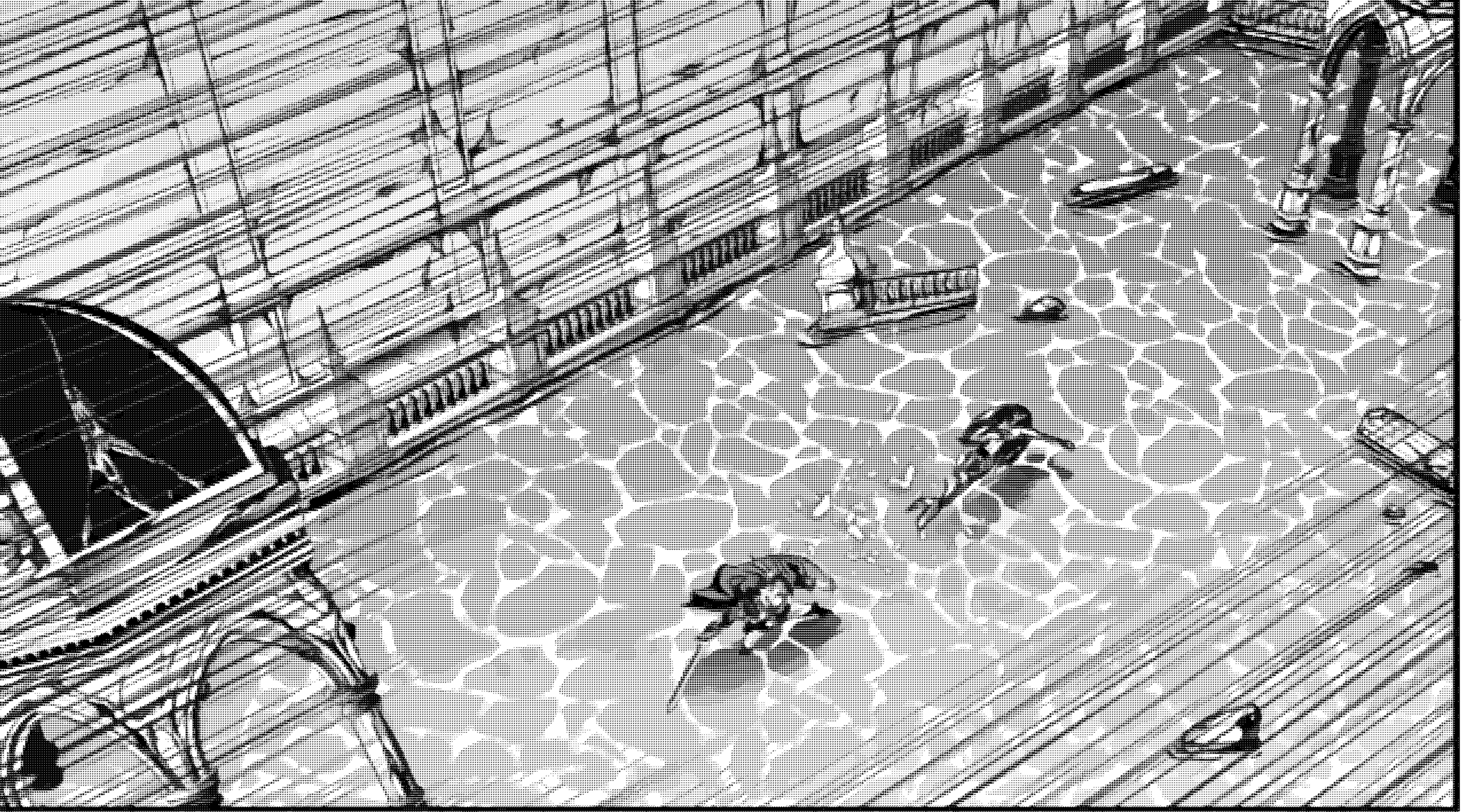


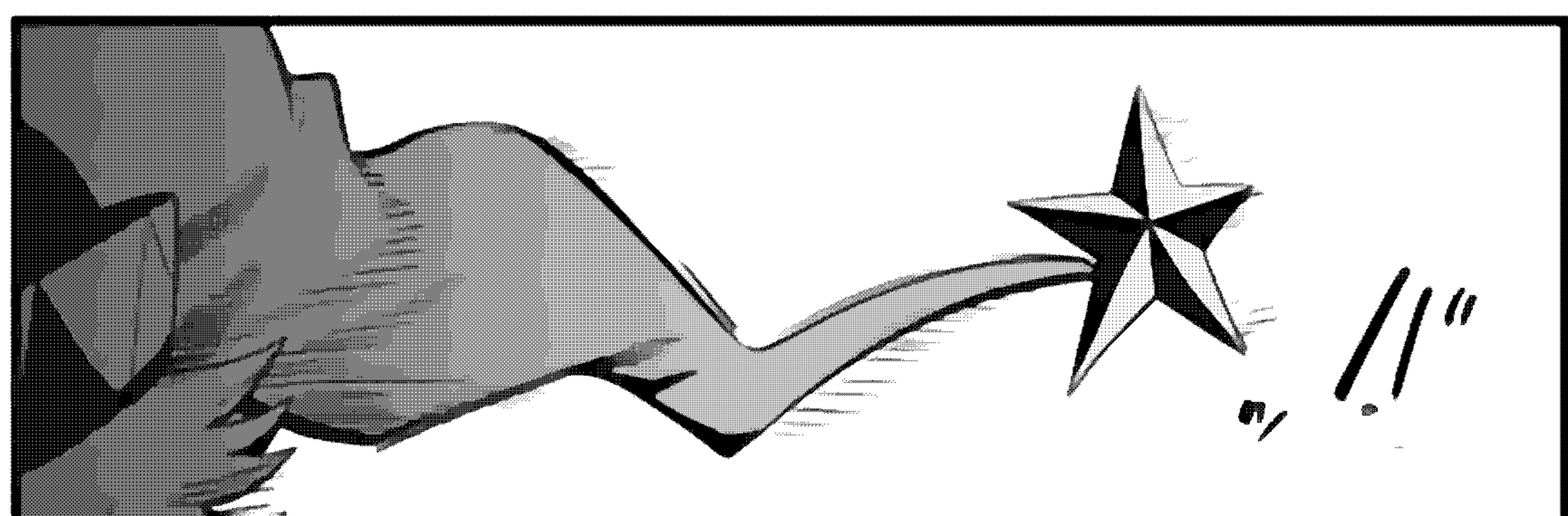
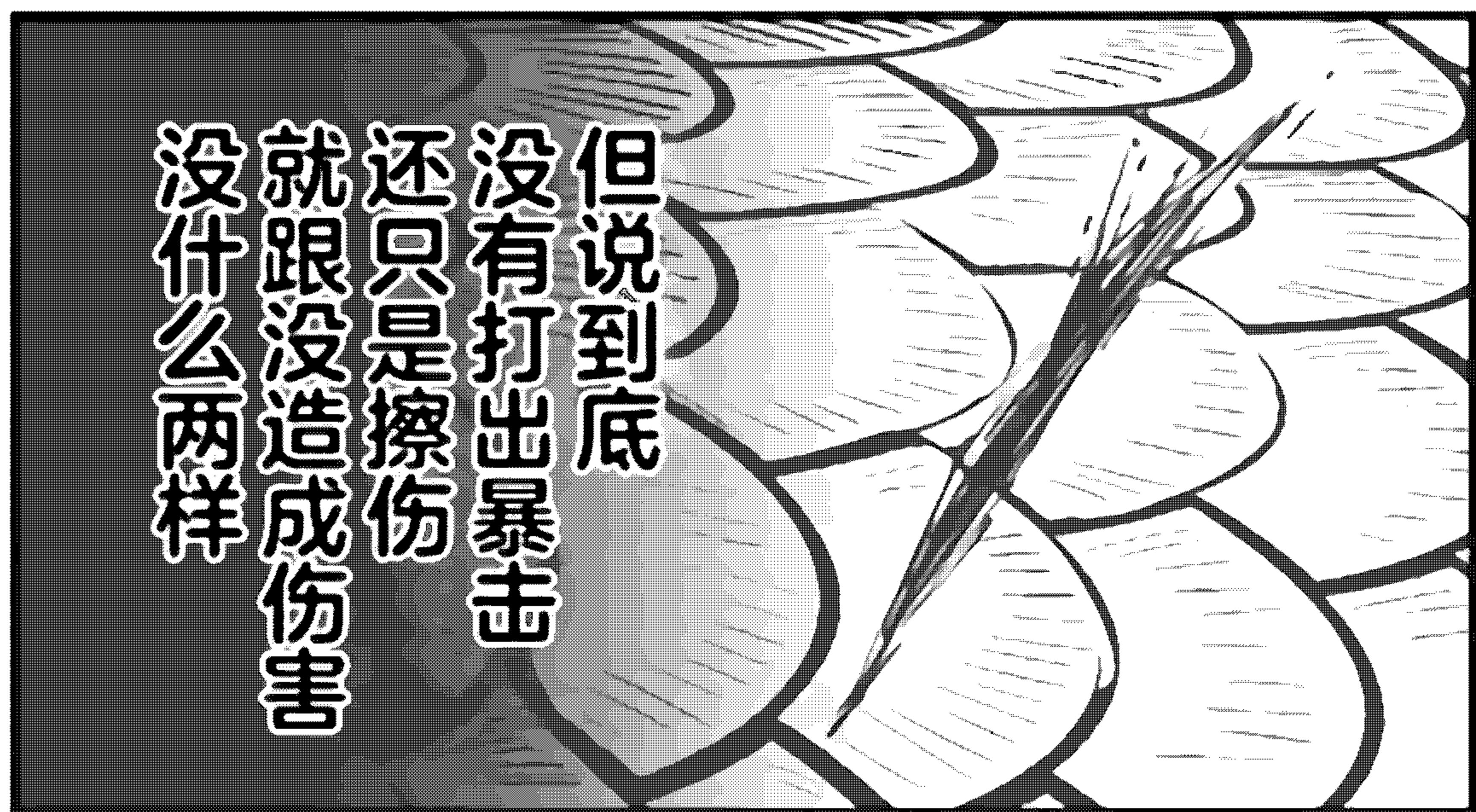
影  
踏  
增  
术











从梅贝尔小姐那里  
通过〈麻痹恢复〉  
成功解除麻痹了

很好  
干得漂亮  
你们两个

这一次  
我一定能做到

用〈弑龙突刺〉  
把它彻底解决掉！



〈弑龙突刺〉是将  
精神和注意力  
高度集中



找出能够产生  
暴击的破绽  
并在此基础上  
打出会心一击  
的技能

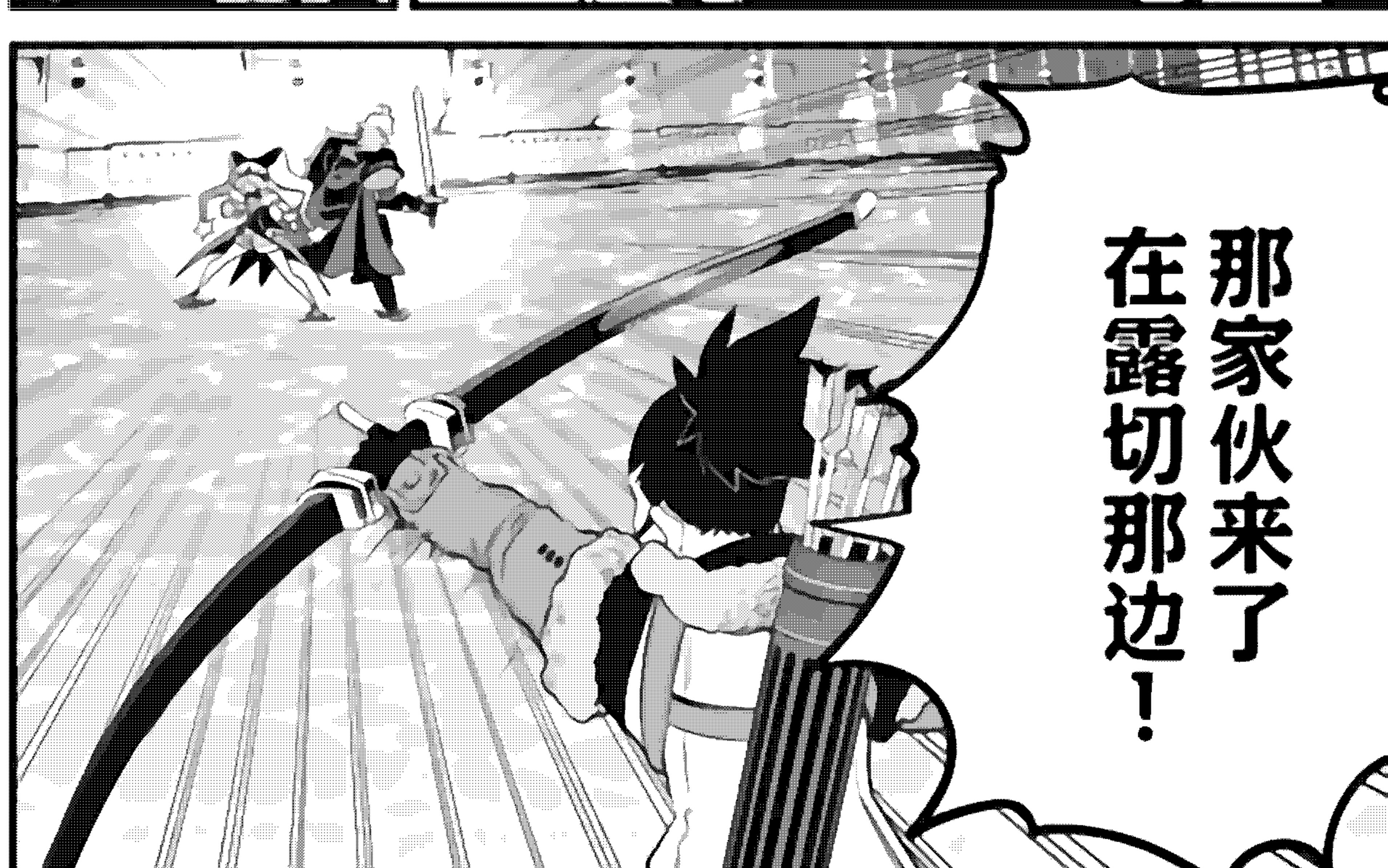
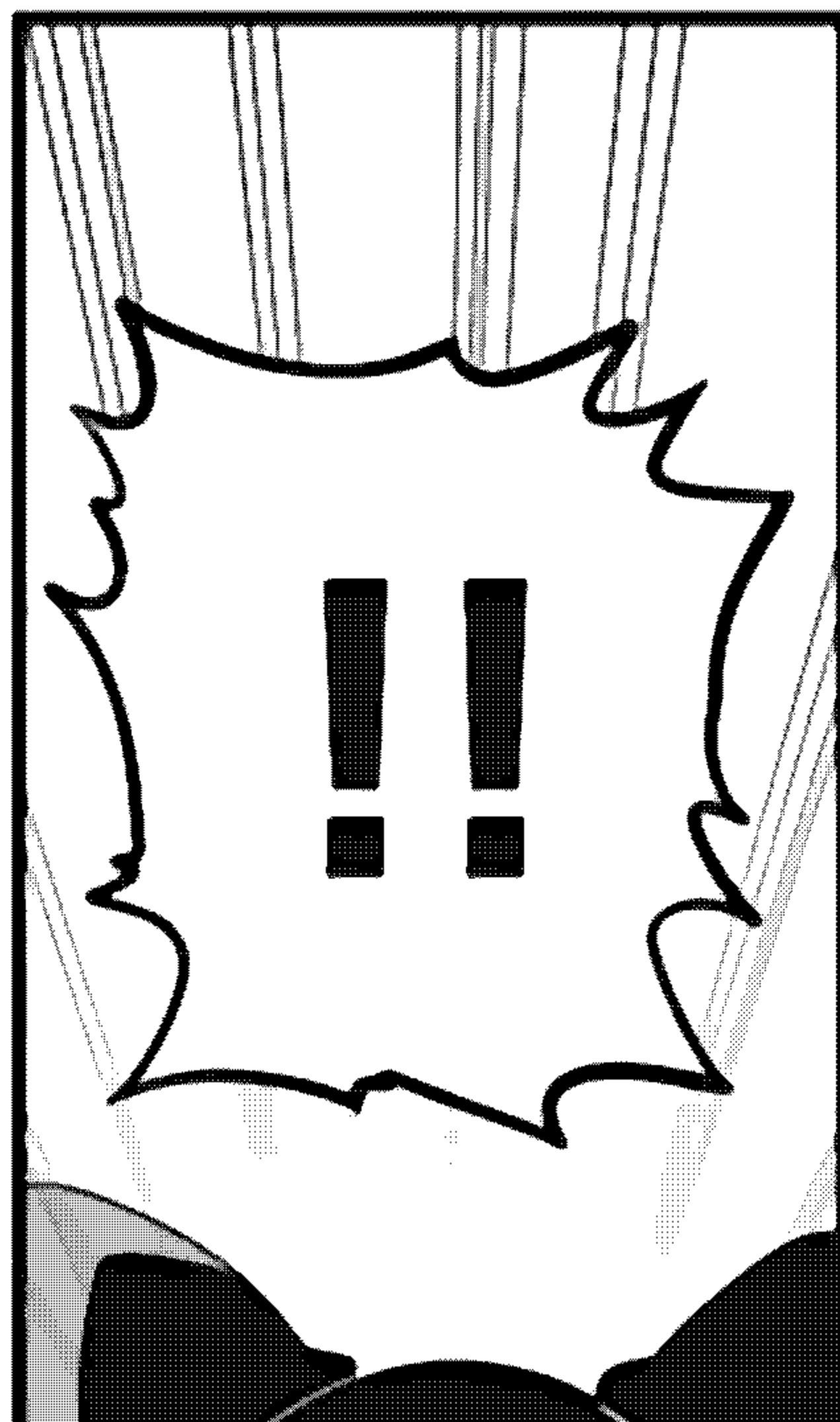


不用〈弑龙突刺〉  
的话  
很难将恶魔打倒

以露切  
原有的攻击力  
不足以造成  
致命一击

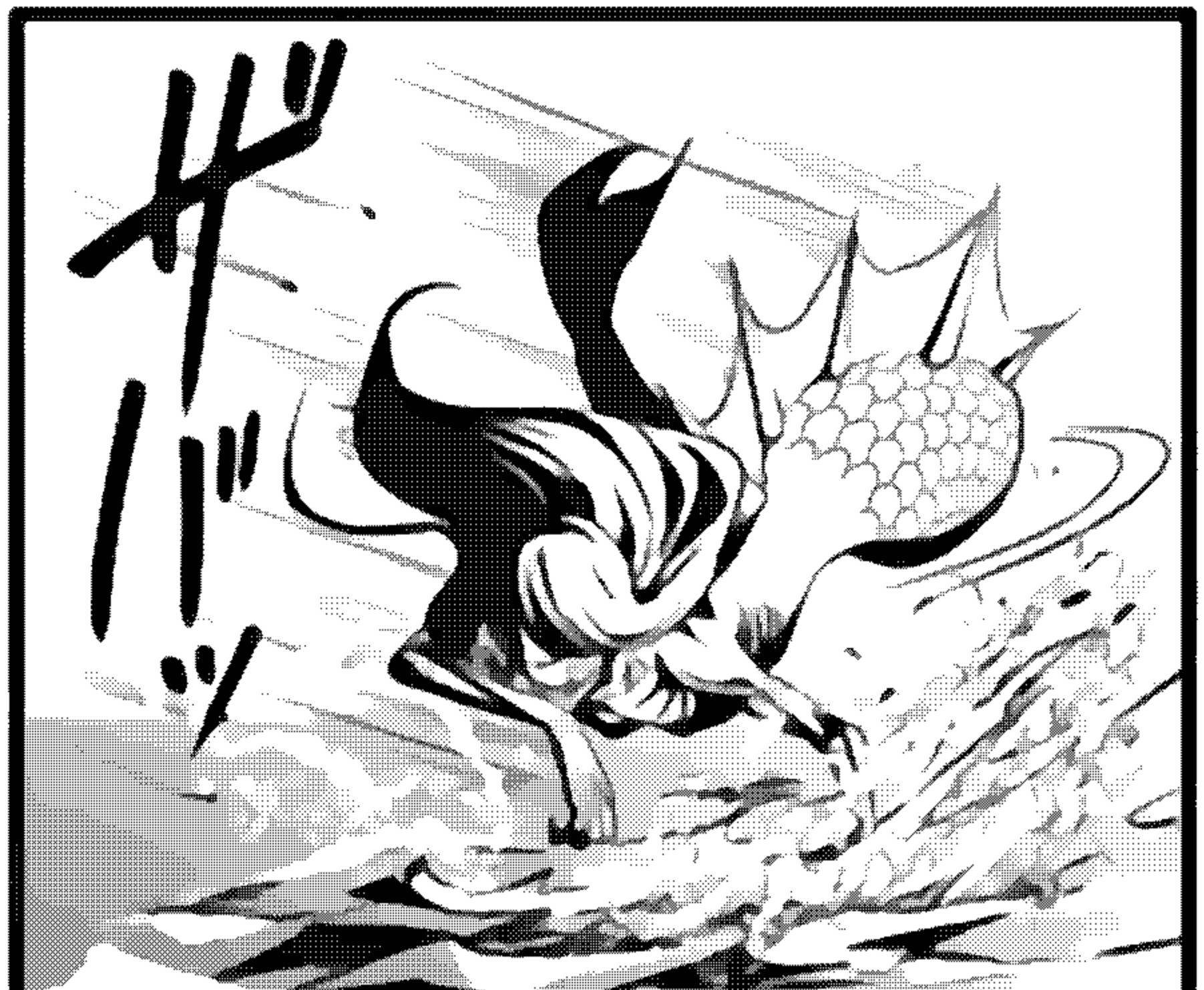
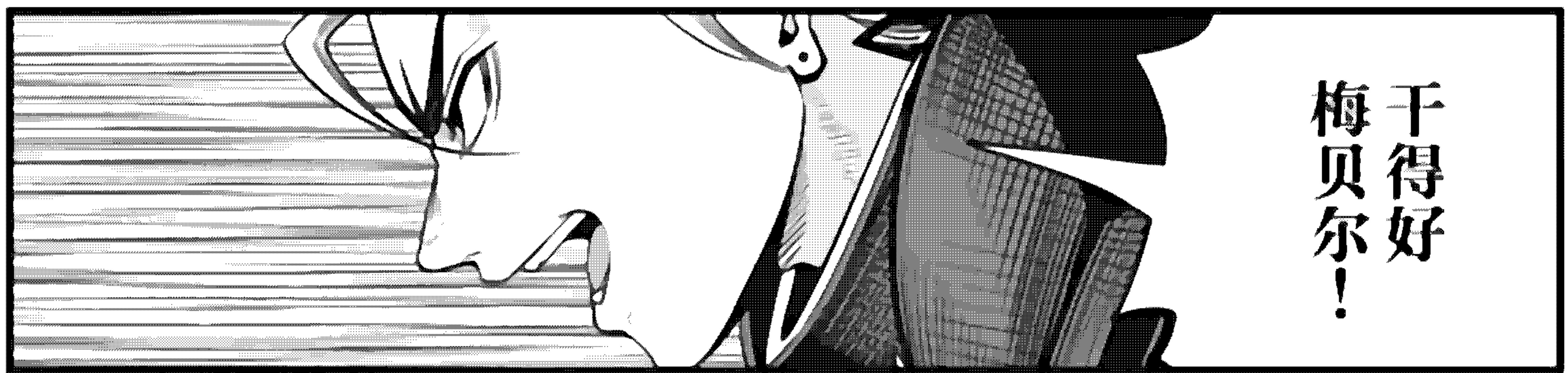
才能...  
要怎么











電  
祝  
祭  
突  
き

弑龍突刺

啊  
哦  
哦  
哦



恶梗认为男主会维持影踏术，自己也能在安全的情况下输出，所以男主解除技能时有点慌乱，并对男主冲过来感到愤怒（主导权原本在自己手上），但是连反击也被男主料到了

暴击的前提条件是击中要害，同时受到幸运，攻击部位，技能补正等影响，暴击时造成1.5倍伤害并无视百分之五十的防御

以梅贝尔为中心的范围治疗的光线，透过了幻影分身产生的幻影，因此能分辨出本体的位置

当身斩原文为当て身斬り，在小说中描述的技能效果为在零距离的情况下，对敌人的腹部进行殴打的技能，能对高防御的敌人造成有效伤害。其中当身在日本武术中被描述为快速对要害发起冲击，所以之前的个汉翻译的当身斩，应该更类似于冲击斩

弑龙系的技能都是高前摇来换取暴击率，在前面的章节中豪胆用的屠龙一劈（竜殺割り）和露切的弑龙突刺（竜殺突き）都是这个系列，根据漫画和小说的描述，推测过程应该是，集中精神，观察能造成暴击的破绽和时机（能产生暴击的攻击方式），然后进行攻击，本质上应该是通过精准命中要害造成暴击，但没写明有没有伤害补正之类。

弑龙突刺这个技能小说中也没有很详细的说明。但小说原文中提到男主认为露切无法暴击，是因为暴击的前提是命中要害，且一旦挥空就会被麻痹的情况下，很难用出心无杂念的一击，以此推测男主认为露切在无法分辨幻影，且不能失误的情况下压力巨大，无法完成弑龙突刺的前摇过程。同时男主也考虑过用摇骰突刺的六来赌，但是现状没有赌的余裕。

分析男主的职业（碎碎念）

看小说补设定时的胡思乱想

从角色特性上来说，打低等级怪只能得到少量经验，加上经验分配按伤害来算的设定，没有伤害的重骑士升级困难，且和游戏不同，现实世界偏向于个人利益，没法指望他人顾及团队。重骑士和牧师都是伤害不足，但牧师在偏现实的设定下（不能复活），反而变得非常贵重，而且目前基本没怎么看到过药水，那么能补充、恢复状态的牧师比其他人又高了一等，其他能恢复的职业如赤魔术师同理。

再从技能来说，1、城墙反击这个需要完封伤害为条件，伤害计算公式是伤害减一半的防御，这套简单的公式其实泰拉瑞亚也在用，而且泰拉瑞亚的战士有那个心确实能完封伤害，但是这边的世界观比较现实，防御值与受击位置相关，高等级的怪技能丰富又有智能，升级又需要打高等级的怪，注定没法完封伤害

2、武装解除之前的个汉没补充上去，这个技能只能叠加三层，且高等级的怪尤其是boss又有异常耐性，debuff效果大折扣，时间减半，第三层没挂上去，第一层又没了，怪物又有魔法攻击，异常攻击，还懂得躲起来等debuff消失，不然就是高敏捷（难命中），高伤害（没机会）

3、格挡不仅要求剑术，还要对怪物攻击时机足够了解，一般人没法用，小说中提到重骑士光是能熟练使用格挡，评价都不至于这么低

4、影踏术只能防止怪物离开自己，但是自身无法移动，容易受到攻击导致解除，而且敏捷不高的重骑士踩影子应该也不轻松，当初踩boss也只能控一小会

5、盾击由于距离短没什么伤害，且沉重的大盾应该出手会比较慢，也比较显眼，能被怪物躲避（19话战绩可查），再加上重骑士自己敏捷也不高，应该有点尴尬，但是击退到物体上能造成冲击伤害和概率眩晕，应该比较考验使用时机

6、生命护盾用得好就是名刀，用不好是白白掉血，白费MP，男主自己也是当成控血配合另一个技能死线的暴龙来用