

## クラスアップグレード

1. レベルを9にし、自分のクラスに対応したトレーナーからClassUpgradeCertificateクエストを受ける。
2. Lakeside Campで転職希望者Chedorを連れてくる。(話しかければよい)-D等級装備入手  
Opeanyの自分のクラスに対応したトレーナーにChedorが転職をあきらめたことを話す。  
Bein campにいる自分のクラスに対応したトレーナーに話しかける(ここでレベルが10になってないとクエストが進まない)  
Wild Boar Fang(Bein campの外にいるWild Boarがドロップ)を のトレーナーに渡す  
殴り続けて自分が死ぬ前に離れる 回復 殴るの繰り返ししてLv10でも倒せる他、他キャラから倉庫経由等で持ってきててもOK  
後述の仕様によりLv10で倒す必要は全く無いので、Lvを上げてから挑戦してもいい。  
クエストを受けた自分のクラスに対応したトレーナーに話し<ClassUpgrade>を選択しなりたいクラスを選んで終了。

初期選択クラスで上がった分の自動Upステがリセット、  
ClassUpgradeで選んだクラスでLv1～現在のLvまで上がった場合の自動ステUp分と、Lv\*2のボーナスポイントが加算される。

## スキルについて

各スキルに設定されている必要ステータスの条件を満たした上で、SkillBookを使う事でスキルを習得、成長させていく。

I-1から始まり、I-2、I-3...I-5と上がっていき、

I-6になった時点でそのスキルはII-0へとアップグレードされる。

II-0以降は範囲攻撃になる、範囲が広がる、効果時間が延びる等、効果自体が変化するスキルもある。

現在IV-6まで実装済み。

注：スキルはLvを下げるができるが、Lvを下げるにも完全に忘れるにもSton of Oblivionが必要。

1つで1回のスキルLvダウンが可能、全Mobから低確率でDrop(精錬アイテムよりは出やすい模様)。

スキルポイントが全使用中の状態(例：20/20)からスキルLvを下げた場合、スキルブックの使用に失敗するバグあり。リログもしくは武器を外すと直る。

キャストスキルは一部を除き、x-6が強い、なのでBUFF系キャストスキル(補助スキル)は次のx-6を使えるまでワ  
ンランク下のx-6を使うことが多い。

職業によるが、レベルに合ったスキルLv(主に補助スキル)を取らないとPTメンバーに怒られるので、職業指南の推奨スキルはちゃんと抑えておくこと。

## スキルの種類

パッシブ(Passive)はスキルを覚えているだけで効果があるもの

インスタンス(INSTANCE)はスキル使用后(右クリック後)すぐに発動できるもの、

キャスト(CAST)は詠唱が必要なもの

チャント(CHANT)は使用后効果を継続させるために定期的にMPを消費し続けるものを指す。

また、タウント(デタウント)とは攻撃系スキルを使用した時相手のヘイトを増加させるか否かである。

タウント属性のスキルは相手の自分に対するヘイトを増加させ、デタウントはヘイトを増加させない、

具体的に言えば、PT狩りにおいてタンカー(壁役)はタウント属性の技を使いヘイト

を高めることで敵のターゲットを自分に集中させ、周りはデタウント属性の技を使いターゲット

が変わらないようにすると良い。

ちなみに、タウント/デタウントのほかにはヒールによるヘイトもある。

## アーカン共通スキル

街にいるAdventurer's Trainerから各アーカン共通スキルの二段階目まで購入できる。(初期MAPのAdventurer's Trainerは一段階目のみ販売)

三段階目以降はLv40程度のモンスターあたりから出る様子。

Mastery系スキルで増えた分の攻撃力は通常攻撃にしか効果が出ず、Hard Hitなどのスキルの攻撃力には影響しない。

スキル名	種類	必要ステータス	ステータス刻み	説明	属性	備考
Blade Mastery	パッシブ	STR	10	剣使用時に攻撃力・命中が増加する。		対応する武器： Blade(コンバ・オフィセ共通)
Willpower	パッシブ	STR	10	MP回復力と魔法抵抗が増加する		
Improved Critical	パッシブ	STR	8	クリティカルの確率およびダメージ倍率が増加する。		
Hard Hit	インスタンス	STR	10	相手を強打する。相手の動きを鈍らせる	タウント	見た目が片手武器なClawでは、なぜか使用不可能 PTレベリングで使用するとmobの攻撃が自分に向くのでDDは使用を控える
Claw Mastery	パッシブ	DEX	8	爪使用時に攻撃力・命中が増加する。		対応する武器：Claw 説明にあるようなスキルアーム威力増加効果は全く無い
Evasion	パッシブ	DEX	8	回避率が増加する。		

Flexibility	インスタンス	DEX	8	物理攻撃およびスキルを無効化する。		恐らくは1段階目で1回、2段階目で2回…攻撃を無効化する 防御回数や効果時間は (Flexibilityレベル 魔力依存) x取得数の合計 Flexibilityレベルで変わります。 CTも長くなるので、剥がされた後のかけ直しまで間隔が開くので万能では無い。
Crusher Mastery	パッシブ	CON	8	鈍器使用時に攻撃力・命中が増加する。		対応する武器：
Toughness	パッシブ	CON	8	物理防御力が増加する。		
Harden Skin	キャスト	CON	8	自分(味方)の防御力を増加させる。		2-0以上のキャストで範囲 テンプラ必須
Split Life	インスタンス	CON	8	自分のHPを減らし味方(自分)のHPを回復する。		リバーススキルでパッシブ エクストラライフ (最大HP上昇) が同時取得できる
Serenity	パッシブ	INT	10	最大MPが増加し、スキルのリチャージタイムが減少する		リチャージT減少量はかなり微量
Magic Missile	キャスト	INT		相手に魔弾を撃ち込む。射程は長いが単体専用。他の追加効果のあるスキル(ルーンの毒など)の1.5倍のダメージ	データウント?	オフィセーターで開始すると、最初からLv -1を覚えている
Grease	キャスト	INT	10	敵を動けなくする。また、魔法のLvが増加し、魔法の射程および範囲、持続時間が増加する。このスキルは相手のMana ShieldやFlexibilityを貫通する。		
Bloody Mana	インスタンス	INT	10	HPをMPに変換する。		

Inner Sight	パッシブ	WIS	10	HP/MP回復力が増加する		
Encourage	キャスト	WIS	10	パーティメンバーの攻撃力/防御力を増加させる。		
Life Aura	チャント	WIS	10	パーティメンバーのHP/MP回復力を向上させる。		ライフオフ必須 ライフオフ専用スキルのTractable Chant、Impatience Chantの三者から選択取得 これら3つは一人では同時使用できない。