

- ▶ [スキル一覧](#)
 - ▶ [ディフェンダー](#)
 - ▶ [ウォリアー](#)
- ▶ [スキル詳細](#)
 - ▶ [ファイタースキル詳細](#)
 - ▶ [ディフェンダースキル詳細](#)
 - ▶ [ウォリアースキル詳細](#)

スキル一覧

ディフェンダー

LvUpボーナス

- ▶ 奇数Lv/STR+2 CON+1
- ▶ 偶数Lv/STR+1 CON+2

アイコン	スキル名	種類	必要ステータス	説明
	Charging	INSTANCE	自動取得	一定時間、自身の移動速度・防御力・魔法抵抗を増加させ、Disenchant効果もあり。
	Shared Pain	INSTANCE	CON	自身のHPを減少させる代わりに相手のHPも減少させる。タウント属性。
	Full Swing	INSTANCE	STR	周辺の敵を一気に攻撃できる。スロー効果、タウント属性。ManaCellとDodgeを貫通し、ブロックや回避を無視する。
	Net	INSTANCE	自動取得	相手を足止めする。モンスターには効果なし

ウォリアー

LvUpボーナス

- ▶ STR+2
- ▶ CON+1

	アイコン	スキル名	種類	必要ステータス	説明
		Blaze	INSTANCE	自動取得	一定時間、自身の移動速度・命中・魔法抵抗を増加させ、代わりに回避が減少。Disenchant効果もあり。
		Battle Song	CHANT	STR	パーティーメンバーの攻撃力と命中を増加させる。
		Chain Reaction	INSTANCE	STR	ディタウント属性の連続攻撃を加える。対象の移動速度を低下させるスロー効果があり、ManaCellとDodgeを貫通し、ブロックや回避を無視する。
		Dual Wield Mastery	PASSIVE	STR	左手に武器を装備している場合、攻撃力と命中を増加させる。段階が上がる毎に連続攻撃の回数が増加。右手武器マスタリーと同時に覚えた場合、攻撃回数がこのスキル依存になる
		Net	INSTANCE	自動取得	相手を足止めする。モンスターには効果なし

スキル詳細

ファイタースキル詳細

▶ Net

要求ステータス	消費MP	クールダウン	範囲	ターゲット	ネット接続時間
自動取得	10	16秒	24m	個別	6秒

相手のレベルが高いとネット接続時間が短くなります。
モンスターには効果なし。

ディフェンダースキル詳細

▶ Charging

要求ステータス	消費MP	クールダウン	ターゲット	防御力UP	魔法抵抗力UP	スピードUP	持続時間
自動取得	400	60秒	プレイヤー自信	+20	+4	+50	30秒

否定的な効果を消す効果有り。

▶ Shared Pain

Rank	要求ステータス	消費MP	消費HP	範囲	クールダウン	ダメージ	Rank	要求ステータス	消費MP	消費HP	範囲	クールダウン	ダメージ
1-1	CON 20	30	90	8m	12秒	276-300	3-1	CON 116				12秒	
1-2	CON 28	40	180	8m	12秒	552-600	3-2	CON 124				12秒	
1-3	CON 36	50	270	8m	12秒	828-900	3-3	CON 132				12秒	
1-4	CON 44	60	360	8m	12秒	1104-1200	3-4	CON 140				12秒	
1-5	CON 52	70	450	8m	12秒	1380-1500	3-5	CON 148				12秒	
2-0	CON 60	80	540	10m	12秒	1656-1800	4-0	CON 156				12秒	
2-1	CON 68	95	630	10m	12秒	1932-2100	4-1	CON 164				12秒	
2-2	CON 76	100	720	10m	12秒	2208-2400	4-2	CON 172				12秒	
2-3	CON 84	125	810	10m	12秒	2484-2700	4-3	CON 180				12秒	

2-4	CON 92	140	900	10m	12秒	2760-3000	4-4	CON 188				12秒	
2-5	CON 100	155	990	10m	12秒	3036-3300	4-5	CON 196				12秒	
3-0	CON 108	170	1080	12m	12秒	3312-3600	4-6	CON 204				12秒	

ダメージは防御力が0の相手が対象の場合。
同じレベルで1-1から3-0まで確認した参考値。

何がダメージに影響するのか不明（レベル？ 魔力？） 装備変更・CON+1ではダメージ量変化せず
スキルレベルでダメージ固定？

▶ Full Swing

Rank	要求 ステータス	消費 MP	範囲	クール ダウン	ダメージ 倍率	ス ロ ー 時 間	Rank	要求 ステータス	消費 MP	範囲	クール ダウン	ダ メ ー ジ 倍 率	ス ロ ー 時 間
1-1	STR 20	30	2m	16秒	x1.83	0秒	3-1	STR 116			16秒		
1-2	STR 28	40	2m	16秒	x1.92	1秒	3-2	STR 124			16秒		
1-3	STR 36	50	2m	16秒	x2.00	1秒	3-3	STR 132			16秒		
1-4	STR 44	60	2m	16秒	x2.09	2秒	3-4	STR 140			16秒		
1-5	STR 52	70	2m	16秒	x2.18	2秒	3-5	STR 148			16秒		
2-0	STR 60	80	2m	16秒	x2.27	3秒	4-0	STR 156			16秒		
2-1	STR 68	95	2m	16秒	x2.35	3秒	4-1	STR 164			16秒		
2-2	STR 76	110	2m	16秒	x2.44	4秒	4-2	STR 172			16秒		
2-3	STR 84			16秒			4-3	STR 180			16秒		
2-4	STR 92			16秒			4-4	STR 188			16秒		

2-5	STR 100		16秒		4-5	STR 196		16秒	
3-0	STR 108		16秒		4-6	STR 204		16秒	

ダメージ倍率は

スキルダメージ (最小ダメージ+最大ダメージ) ÷ 攻撃力 (最小ダメージ+最大ダメージ) で算出した参考値

ウォリアースキル詳細

▶ Blaze

要求ステータス	消費MP	クールダウン	ターゲット	命中	回避	魔法抵抗力	スピード	持続時間
自動取得	400	60秒	プレイヤー自信	+31	-6	+6	+50	30秒

否定的な効果を消す効果有り。

▶ Chain Reaction

Rank	要求ステータス	消費MP	クールダウン	ダメージ倍率	スロウ時間	Rank	要求ステータス	消費MP	クールダウン	ダメージ倍率	スロウ時間
1-1	STR 20	30	12秒	x 2.15	0秒	3-1	STR 140		12秒		
1-2	STR 30	40	12秒	x 2.3	1秒	3-2	STR 150		12秒		
1-3	STR 40	50	12秒	x 2.45	2秒	3-3	STR 160		12秒		
1-4	STR 50	60	12秒	x 2.6	2秒	3-4	STR 170		12秒		
1-5	STR 60	70	12秒	x 2.75	2秒	3-5	STR 180		12秒		
2-0	STR 70	80	12秒	x 2.9	3秒	4-0	STR 190	290	12秒		9秒
2-1	STR 80		12秒			4-1	STR 200		12秒		

2-2	STR 90		12秒			4-2	STR 210		12秒		
2-3	STR 100		12秒			4-3	STR 220		12秒		
2-4	STR 110		12秒			4-4	STR 230		12秒		
2-5	STR 120		12秒			4-5	STR 240		12秒		
3-0	STR 130	170	12秒	x 3.8?	6sec	4-6	STR 250		12秒		

ダメージ倍率は表示ダメージからの逆算値です

▶ Battle Song

Rank	要求ステータス	消費MP	攻撃力UP	命中率UP	Rank	要求ステータス	消費MP	攻撃力UP	命中率UP
1-1	STR 20	10/2秒	+2	+1	3-1	STR 140			
1-2	STR 30	12/2秒	+6	+3	3-2	STR 150	36/2秒	+148	+64
1-3	STR 40	14/2秒	+10	+5	3-3	STR 160			
1-4	STR 50	16/2秒	+16	+8	3-4	STR 170			
1-5	STR 60	18/2秒	+24	+12	3-5	STR 180			
2-0	STR 70	20/2秒	+34	+17	4-0	STR 190			
2-1	STR 80	22/2秒	+44	+22	4-1	STR 200	46/2秒	+260	+130
2-2	STR 90	24/2秒	+54	+27	4-2	STR 210			
2-3	STR 100	26/2秒	+68	+34	4-3	STR 220			
2-4	STR 110	28/2秒	+80	+40	4-4	STR 230			
2-5	STR 120	30/2秒	+96	+48	4-5	STR 240			
3-0	STR 130	32/2秒	+112	+56	4-6	STR 250			

▶ Dual Wield Mastery

Rank	要求ステータス	連続攻撃回数	追加攻撃力	追加命中	Rank	要求ステータス	連続攻撃回数	追加攻撃力	追加命中
1-1	STR 20	4			3-1	STR 116	6(MAX)		
1-2	STR 28	4			3-2	STR 124	6(MAX)		

1-3	STR 36	4			3-3	STR 132	6(MAX)		
1-4	STR 42	4			3-4	STR 140	6(MAX)		
1-5	STR 52	4			3-5	STR 148	6(MAX)		
2-0	STR 60	5			4-0	STR 156	6(MAX)		
2-1	STR 68	5			4-1	STR 164	6(MAX)		
2-2	STR 76	5			4-2	STR 172	6(MAX)		
2-3	STR 84	5			4-3	STR 180	6(MAX)		
2-4	STR 92	5			4-4	STR 188	6(MAX)		
2-5	STR 100	5			4-5	STR 196	6(MAX)		
3-0	STR 108	6(MAX)	66	36	4-6	STR 204	6(MAX)		

- ▶ Brazeの消費MP、いきなり400だったけど・・・ -- 名無しさん (2008-11-17 02:50:20)
- ▶ 歌はPT全体に効果あるし、マスタリー取るぐらいなら歌取った方がいい。 -- 名無しさん (2008-12-01 18:16:03)
- ▶ っていうかソングウォリって指定で募集されるぐらい必要。 -- 名無しさん (2008-12-01 18:16:27)
- ▶ ウォリアーの二刀ってどうなんですかね・・・ あんまり見ないんですけど -- 名無しさん (2008-12-01 18:17:05)
- ▶ PT狩りだと、ハードヒットは使えないし通常の範囲攻撃がメインになるから歌、ハードヒット、チェインって感じの両手よりも、歌、剣マスタリー、左手マスタリー取った二刀の方がDPSは高いよ。対人だと瞬間火力勝負だから両手で攻撃スキルぶっ放す方が強いけど。 -- 名無しさん (2008-12-01 18:18:15)
- ▶ ソロ狩りでも歌維持しながらスキル連射できるほどMP多くないから二刀流特化の方がサクサク狩れそうではあるけど、間を取って、両手剣で剣マスタリーを気軽に下げれる3-0で止めて歌、チェイン、残りハードヒットの方が無難な感じだとは思う。 -- 名無しさん (2008-12-01 18:20:01)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>