

メイジ(英名 Mage)

攻撃魔法、強化魔法を得意とし状態異常付与も使いこなす
肉弾戦は苦手だが強力な魔法により対人で力を発揮する

▶ [公式クラス説明](#)

▶ [主成長ステータス](#)

▶ [ステータスの影響](#)

▶ [メイジ職の特徴](#)

▶ [スキル一覧](#)

▶ [メイジ](#)

▶ [エンchanター](#)

▶ [ソーサラー](#)

▶ [スキル詳細](#)

主成長ステータス

○メイジ

・ INT+1 DEX+1

○ソーサラー

・ INT+2 DEX+1

○エンchanター

・ 奇数Lv INT+2 DEX+1

・ 偶数Lv INT+1 DEX+2

ステータスの影響

○ソーサラー

DEX ダメージ、命中、回避、最大HP、HP回復

INT 最大MP、MP回復、魔法力、魔法抵抗

○エンchanター

DEX ダメージ、命中、回避、最大HP、HP回復

INT 最大MP、MP回復、魔法力、魔法抵抗

メイジ職の特徴

○攻撃職

-ソーサラー

- ・ 圧倒的な火力を持ち対人でその強さを発揮するが
PT狩りでは格上相手となるためダメージが通らずPullerとなるのが一般
狩りは専らソロで範囲狩りが多らしい。

-エンchanター

- ・弓を装備できEWがあるため攻撃面では中々強力である
またEWとウィークンが非常に有用な魔法でありPTには必ず必須の職業
戦争では一人でも居るだけで前衛の活躍具合が劇的に変わる。はず。

○メイン装備

-ソーサラー

- ・杖の一択。魔法力が上がるので

-エンchanター


- ・よく見かけるのは片手武器にバックラーで魔法を使うときに両手杖

○ソロ性能

- ▶ さらに詳しくは[職業別指南](#)メイジの項を参照

スキル一覧

メイジ

Icon	スキル名	種類	必要ステータス	説明
	Recall	INSTANCE	自動取得	PTメンバーを自分の所に呼び寄せる

エンchanター

Icon	スキル名	種類	必要ステータス	説明
	Disenchant	INSTANCE	自動取得	対象者の全ての強化効果を打ち消す
	Trip	CAST	INT	ダメージを与え、魔法抵抗されなかった場合のみ ホールド状態にする 3-0以降 ManaCellやFlexbilityを貫通
	Weaken	CAST	INT	敵の攻撃力、命中、防御、回避を減少させる ManaCellやFlexbilityを貫通
	Enchant Weapon	CAST	INT	味方1人の攻撃力と命中を増加
	Shatter	INSTANCE	INT	敵にダメージを与えた上で全ての強化効果を消去し 、魔法抵抗されなかった場合のみスロー状態にする ManeCellやFlexbilityを貫通

ソーサラー

Icon	スキル名	種類	必要ステータス	説明
	Firebolt	CAST	INT	火炎のダメージを負わせる
	Lightning Arrow	CAST	INT	電気のダメージを負わせ、魔法抵抗されなかった場合のみスタン状態にする
	Frostbolt	CAST	INT	冷気のダメージを負わせ、魔法抵抗されなかった場合のみスロー状態にする
	Death Ray	INSTANCE	INT	敵に対して瞬時に魔法的な手傷を負わせる死の光線を浴びせる 段階を上げててもMana CellやFlexbilityを貫通する事はできない

Firebolt,Lightning Arrow,Frostboltは段階に応じて威力、範囲、異常状態維持時間が増加し、更に3-0以上になるとMana CellやFlexbilityを貫通できるようになる。

スキル詳細

- ▶ ソーサラーの場合、狩りではフロストとファイアの2つを主軸にして、更に必要に応じてサンダーやグリスを織り交ぜて戦うのが主流らしい（完全にフロストとファイアだけで戦っている人もいる）。自分よりもある程度以上強い敵との戦いには不向きであり、PTではあまり好まれない（PTにいれてもらえたとしても大抵は釣り役として働く事になる）。また、ソロ狩りをするのであればブラッディマナもある程度とらないと、すぐにMP切れになってしまう。 -- 名無しさん (2008-12-03 19:42:01)
- ▶ これは対人でもいえる事であるがマナシェルも少々あったほうが良い。ソロで範囲狩りをする場合は4, 5匹程度引いたら一旦その敵達のまわりをぐるっと回るような感じでやると一網打尽にしやすいが、あまり敵と離れすぎると取得経験値が減ってしまう事もあり、かなり難しいので要練習。 -- 名無しさん (2008-12-03 19:47:38)
- ▶ エンchanターはウィークンとエンchanトウェポンを最大まであげると良いらしい。トリップやシャッターよりはグリスを上げていくほうがよいかもしいとの事。それからソロ狩りでは弓で遠くから攻撃するよりも、近接武器で殴り倒してしまう方がかえて効率が良いらしい。 -- 名無しさん (2008-12-03 19:55:12)
- ▶ エンchanターもマナシェルはポイントに余裕があれば少々とるだけで大体事足りるとの事。 -- 名無しさん (2008-12-03 19:57:03)
- ▶ ソーサラーで対人、それも集団戦の場合はファイア、フロスト、サンダーにグリスと少々のマナシェルがよく使われる模様（スロー状態を治療できるポーションが実装されたため、フロストは劣化ファイアの意味合いが強いらしい、いちいち狩り用と対人戦用にスキルを振り直したくない人達などがファイアなどの他の攻撃魔法のクールダウン中に仕方無く使う程度と思われる）。但し、攻撃魔法3種とグリスを同時に最大まであげるのはさすがに無理なので、自身のプレイスタイルや好みに応じて調整する事（攻撃魔法重視でもグリスを3-0まであげている人が比較的多いらしい。また、攻撃魔法を2種類に絞っていたり、もしくはデスレイを取得していている者達で対人戦を重視する人はファイアとサンダーをとる傾向にある）。 -- 名無しさん (2008-12-03 20:05:14)
- ▶ ヴァンパイアキスは狩りで1体ずつ敵を倒すときなら使える。どうしても複数狩りが上手に出来ないようなら思い切ってヴァンパイアキスを織り交ぜて1体ずつ狩っていくのも一つのレベリングの手段である（上手に複数狩りしていく場合と比べて経験値効率が悪いのではないかとは思われるが）。また、デスレイは狩りでは不必要ではあるが、対人戦では高い威力を出せる（少なくとも現状では）唯一のインスタント魔法攻撃として重宝されるらしい。

く、一対一の場合も想定して取得している者もいる。 -- 名無しさん (2008-12-03 20:07:42)

- ▶ wiki編集って結構難しいですね、（書き込みしたコメントを修正しようとして）前のコメントを消してしまいました・・・（大泣）。上記の文は大体の記憶をもとに書いたものです。間違いや抜けがあったらまた改めて書き込んでください。本当に申し訳ありません・・・。 -- 初心者マークのとれないwiki編集者 (2008-12-03 20:14:52)

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

投稿