

注：RYLwikiをほぼ転載して作成しているのでROWと違う点が多々あるので注意して下さい。

- ▶ [Combatant](#)
  - ▶ [Templar](#)
  - ▶ [Attacker](#)
  - ▶ [Gunner](#)
- ▶ [Officiator](#)
  - ▶ [Rune-off](#)
  - ▶ [Life-off](#)
  - ▶ [Shadow-off](#)
- ▶ [全職共通](#)

## Combatant

## Templar

### PT狩り

推奨スキル	Harden Skin(高) (別称スキン、TS、など) Fast Hit(多め 3-0は無いとMOBのタゲ取りが辛い) Hard Hit(-2-0あたりでOK 最低1-1多め) Guard(多め)
推奨ステータス	CON極 初期よりCON以外に振った形ではHP&DEFが不足し、タンク役が厳しい。 Skinもスキルレベル依存で弱い為2ndテンプ(Skin Buffer)としての役割も微妙 Fast HitもHard Hitも打てない(タゲをTANKより奪ってしまう為)DD役しか出来ない。

基本戦術	<p>メインタンク。Pullerが釣ってきた獲物のタグを一身に集める。          基本的には大きく動かず、全ての敵を殴れる位置に微調整する(狩り場によっては移動しながらのことも)。          タンクが動きすぎると敵陣の中に入ってしまう、後衛が敵に狙われることになってしまう。          殴りながら前に移動すると大きく動きすぎてしまうので、後退・横移動で微調整しよう。</p> <p>常に良い装備が求められるため、金のかかるクラスだが、アイテムの整理も出来ず捨ててしまうことも多い過酷なクラス。          Conテンプラが二人いる場合、二人目はバファ―としてメインタンクに常にスキンとガードをかけておく。          スキンの場合メインタンクの側に近寄って、範囲スキンをして自分のBUFF表示でちゃんとかかっているか確認を。          スキンは切らすと、メインタンクの死亡に直接繋がる。          DD役時はFast HitとHard Hitの使用は厳禁。ヒールが間に合いそうも無い時に一時的にダメを引き受け為に使う事もある。</p> <p>ソロでは効果があまり分かりづらいガードは          P Tで同時多数攻撃を受ける場合、特に効果を発揮する。ガードアームの修理はこまめに。          PT中はタグ取りのためチャットはできないと思ったほうがいい。          メインタンクはPTの要でメインタンクによってPTの良し悪しが決まるため、良い装備はもとより、スキルもしっかり取らないといけない。たとえソロがマゾくても...</p>
------	---

### ソロ狩り時&その他

その他	<p>STR Templar          ROWのTemplarはSTRによる魔力上昇が無い          Harden Skinは魔力依存では無い          等の理由によりRYL2的なskinバツファとしての役割はこなせない          Split Life 必須では無いがリバース効果のHP上昇は効果が大きい(3-0でHP1200UP)</p>
その後の育成	<p>CON極 現状60LvあたりからPT狩りが不味くなりソロ狩り、その際、火力不足となる為、選択する人が少ない          CON204止め (skin4-6) LV73必要未達者多し上記と同じ理由により少数          CON156止め (skin3-6) 残りSTR or STR+DEX少々など ソロ狩り、PV共に現在そこそこバランスが取れている型と思われる          CON108 (skin2-6) 残りSTR or STR+DEX少々など ソロ狩り良好、Skinがスキルレベル依存で2-6ではキャップに届かない為、bufferとしては役不足感あり</p>

## Attacker

2009/01/08.ROW向けに改定中

### PT狩り

スキル	Drain Power Shockwave (別称ゲイザー) Battle Song(優先度高め) Flexibility 1-1 (うまく使いダメージを受けないDDに)
要注意スキル	ハードヒット (タウント属性の為、タンクよりタゲを奪ってしまう)
ステータス	STR極 初期よりSTR以外に振った形ではバトルソングのレベル、与ダメ共に低くPTへの貢献が少なくなるが、多職の役割ほど重要では無い為、自由度が高い。
基本戦術	DD(DamageDealer:近接系ダメージを与える人)、バトルソングで攻撃系Bufferの側面も持つ  一般的に、DDは殴られてはならない(シャドーの項参照)。特にSTR極の場合、防御力は非常に低い。 殴られてもヒールは来ないので、サイドステップ等で離脱して肉を食べよう。 狩り場やレベル、防御系buffの係り具合などに依っては臨機応変に対処。 ライフオーラでまかなえる程度殴られたほうが良い場合もあるので他のメンバー、特にライフと相談しよう。  パワードレインとリングゲイザーは共にDetauntスキル(敵から狙われる優先順位が下がる)なのでどんどん打っていこう。  バトルソングは魔力により効果増となるので歌い始めは魔力アクセをつけよう。 一旦バトルソングが発動してしまえばアクセを替えても効果は落ちない。 特にバトルソングを持ったアタッカーは「歌えるアタッカー」「ウタッカー」と呼ばれ、パーティでは重宝される。 「歌えるアタッカー募集」というシャウトも多い。

### ソロ狩り時&その他

その他	パワードレインを発動させると同時にすぐにリングゲイザーに切り替えて打つとパワードレインのモーションをキャンセルして一瞬で両方の効果が現れる(順番は逆でも良い)。これにハードヒットを含めて3つを瞬時に発動することを3コンボといい、特に対人では相手にとって非常な驚異となる
-----	--

その後の育成	STR極はかなり低HP スキル4-0STR+CON, スキル4-6STR+CONなど。スキル分STR+CON+DEX少々。など
--------	--

## Gunner

2009/01/08.ROW向けに改定中

### PT狩り

推奨スキル	Flexibility ブレスト クイックファイア ハイディング
非推奨スキル	ハードヒット
推奨ステータス	DEX極(スキルLv優先)STR極(クイックファイアなどの通常攻撃優先)CON極(近接もできる安定型)

基本戦術	<p>純puller。特殊な場合をのぞき、パーティでは他に役割はない。      成長ステータスがRYL2の[CON&amp;DEX]からROWで[STR&amp;DEX]に変わったため、剣での殴り攻撃も強めとなりDDとしての役割もこなせる。      DD役の際はクイックファイア連打より殴った方が効率上になる</p> <p>釣りはmobの沸き位置を確認して、mobを集めやすく、かつリンク等で集まりすぎない位置をタンクに指定。      あとはPTメンバーにbuffが終わったか確認してから釣り開始。</p> <p>タンク、ライフと相談しながら一度に釣る数を常に調整。      どのくらいのスピードでmobを倒せているかを確認して、mobを倒したらすぐに新しいmobを供給できるようにする。      適当な数を適当なタイミングで供給出来るように努力すべし。      一度に攻撃がヒットするのはmob5匹まで！よほどの高レベルでの乱獲で無い限り、5匹までで調整すること。</p> <p>MOBを広範囲で釣ってこない。釣った時、MOBの周りでぐるぐると回ってMOBをある程度一箇所に集めてからMOBを連れていく事。(ルーンオフのソロと同じ)      チャットウィンドウにも気を払い、釣りをやめた方がよさそうな時は素直に聞いときましょう。      タンクが死にそうとか、ライフのMPが尽きかけてる時に釣ってくるのは非常に迷惑です。      他にスキンバッファー居ない(50Lv台なら2ndテンブラ)の時はメインタンクのBUFFを確認。      スキンBUFFが切れていたら釣っていたMOBをタンクの方へ行かせない。BUFFの種類が分からない場合PTMIに聞く事。      また、適当なタイミングでタンクのアイテム整理の時間も与えてあげよう。タンクは戦闘中チャットできない。</p> <p>狩り時はもっとも忙しいにもかかわらず、パーティから離れすぎていて経験値もアイテムも入らないこともある不遇な職業。      ただし戦争では大活躍。</p>
------	--

#### ソロ狩り時&その他

使用スキル	クイックファイア プレスト ハイディング Flexibility ハードヒット
-------	---

ステータス	DEX極(スキルLv優先)STR極(クイックファイヤなどの通常攻撃優先)など
基本戦術	Flexibilityかけながらハイディング プレスト クイックファイア クイックファイア クイックファイア ...。 MOBが剣や斧の射程に近づいてきた場合は殴ったほうが処理が早い 殴りでの攻撃力が強まっているので、クイックファイアで複数を釣り、まとめて殴る狩り方も有効。
その後の育成	DEXスキル取得が主軸。 DEX極、スキル4-0DEX+STR、スキル4-6DEX+STR、など。

## Officiator

### Rune-off

2009/01/10.ROW向けに改定中

#### PT狩り時

使用スキル	エンチャントウェポン(高) Rot(高) ショック(多め) Flexibility(適度)
要注意スキル	ダークケイジ(タンクがMobを纏めようとするのを阻害しがち)
推奨ステータス	INT 初期よりINT以外に振った型ではエンチャントウェポン(威力は1-6でそこそこあるが)の持続時間が短くなり かけ直しに追われpuller役かけもちが厳しい

基本戦術	<p>攻撃系Bufferであり、範囲魔法によるNukerでもあり、Recallerでもある。場合によってはPullerをすることも多い。</p> <p>PTウィンドウを睨みつつ、MPに余裕がある場合は前衛のエンチャが切れる前にか け直し。余裕がないなら切れてからすぐかける。 前衛全員がちゃんとエンチャされていて、MPに余裕があるならRotを撃つ。 もしmobが近くに沸いてタウント付いちゃったらちゃんとタンクの方に誘導しま しょう。</p> <p>ガンナーがいない場合、多くの場合ルーンがpullerをすることになるので釣りも練 習しておこう。基本的にはソロで纏めるのと同じ。</p> <p>ルーンオフはアークンで唯一のリコーラー（「Recall」転職時に自動習得：プレ イヤーの現在地点にパーティを呼び出す）。</p> <p>休憩終了後は人より先に狩り場に走っておくこと。 狩り中にライフが死んだ場合は、安全な場所に速やかに移動して緊急避難のリコー ルを。</p>
------	--

#### ソロ狩り時

推奨スキル	<p>Rot（高） ショック（高） エンチャントウェポン(適度) ブラッディマナ（適度） その他遠距離スキルを釣り用に1～2種くらい、1-1で可 Flexibility(適度)</p>
要注意スキ ル	<p>ダークケイジ</p>
推奨ステー タス	<p>INT極</p>

基本戦術	<p>- Rot、ショックが2-0を超える前（範囲狩りができるようになる前） -  まず自分にエンチャをかけておく。  射程ギリギリからRotを撃って毒状態にしたら、他の魔法を撃つなり武器攻撃するなりお好みで。  毒状態だと攻撃力が大幅に下がる為、少しレベル  なmobでも狩れる。</p> <p>- Rot、ショックが2-0を超えてから -  ブラディマナでのMP回復量と相談しつつ、Rot、ショックの範囲撃ちを繰り返して倒せるmobを探しておく。</p> <p>Rot、ショック、その他遠距離スキル1-1、でmobを釣り、そのmobの周りをぐるぐる回って一箇所にまとめる。  この時、釣るmobは5体までにする。（範囲魔法が効く上限が5体のため。）  まとまったらRot、ショックを範囲撃ち、以後繰り返し。  Rot、ショック、ダークケイジの3種撃ちでCT待ちを削減して狩るパターンもあるが  ダークケイジ（&amp;グリース）はレジストされた時にせっかくまとめたmobがバラけてしまうので、避けた方が無難。  うまくやればノーダメージで狩れるため、かなりレベル  なmobでも可能。</p>
------	--

その他	<p>対人ではグリースが非常に有効で高レベル取得が多い  セレニティ 高レベル取得でもCT短効果は少なめ</p>
-----	--

## Life-off

2009/01/08.ROW向けに改定中

PT狩りでヒーラーを担当する場合WIS極が望ましく  
対人戦に参加するようになると、CON型、DEX型、STR型  
と、ステ振り替えが必要になる、悩ましい職

### PT狩り

重要スキル	<p>ヒール(高)  ライフオーラorレイジチャント(高)  ブレス(1-6~)  Flexibility(適度)</p>
ステータス	<p>WIS多め。ヒール3-0分以上、4-0あれば足りる。  初期よりWIS以外に振った形ではヒールの回復量が不足する。</p>

基本戦術	<p>プレスを切らさずタンクにヒール。          プレスが切れたが時間的な、もしくはMPの余裕がない場合は、とりあえず低いレベル(1-6等)でかけておき、余裕が出来てからかけ直しても良い。          基本的にヒールはメインタンクのみ集中してかける。特にダメージを受けているpullerにかけてはならない。          pullerが集めた敵が一斉にライフを襲う。ヒールのヘイト(敵が襲う優先順位)は非常に高く、一旦ライフに向かったモンスターを剥がすのは難しい。</p> <p>Wis型以外のライフは2ndライフとして働ける。          Dexライフの場合、クールダウンの短さを生かして、タンクを一人に絞らず範囲ヒールで対処する場合もある。          その場合は前衛全員にスキンバッファとヘビーガードがかかっていることが望ましい。</p> <p>実はマジックミサイル、グリス、フラッシュ、ウンズメイクの4つの釣りスキルを持って、Dexと祝福装備で足も速いためPullerとしても活躍できるのだが、その機会は少ない。</p>
	<p>Tractable Chantは4-0近くなるとかなりの回復量となり、高レベルペア狩りなどでとても使えるようになる          セイクリッドウンズは覚えなくても大丈夫だが、高レベルになると結構な回復量になり馬鹿に出来ない。</p>

#### ソロ狩り時&その他

使用スキル	<p>ヒール          フラッシュ(複数mobを同時に相手するなら範囲になるまで)          ライフオーラorレイジチャント(適度)          Flexibility(適度)          ハードヒット(クロー装備時以外、1-1でも与ダメの底上げになる)</p>
ステータスorスキル	<p>PT狩もする場合WIS多め(PT狩り時参照)。          ソロ指向の場合DEXorCONorSTRスタイルに合わせ自由。          その他ステータスに応じてパッシブスキルなど</p>
基本戦術	<p>フラッシュや、棍棒装備時のハードヒットで敵の動きを止めている間にヒールで回復する。          Flexibilityでmobの攻撃を防いでいる間もヒールの詠唱が出来る。          Life-offのHP量なら1-3~1-4程度のキャストで全快出来る。          Mobとの戦闘途中にヒール回復を入れる事により、より各上のmobとの戦闘が可能になる。          爪装備時はハードヒット打てないので注意。</p>

## Shadow-off

PT狩りだけなら、ステルスは4倍を撃つ前、一瞬の使用で良く1-1で事足りる  
ダメージにおいてもDEXよりSTRの方が上がり4倍のスキルレベルが低くても問題無し  
だが、、対人では高レベルのステルスが欲しい  
ステ振りに悩む職である（DEX極で文句を言う人はいないと思う）

### PT狩り時

推奨スキル	フレキシ ステルス スモークオブブラッド クリティカルオーラ
非推奨スキル	ハードヒット
推奨ステータス	---
基本戦術	<p>プラーがmobを釣ってきたら、タンクが数発攻撃してから攻撃開始。<b>タンクが攻撃する前には絶対攻撃しない</b>、 攻撃する時は必ずフレキシをかけておき、mobに攻撃が届くギリギリの所から攻撃する。 以上は全てこちらにタウントがこない為に必須。</p> <p>もしそれでも攻撃がきてしまったら、すぐにステルス スモークでタウントをはずす。その後必ずダッジをかけ直し。 クールダウン中で上記の事が出来ない時はサイドステップorバックステップですぐに離れる。 とにかくダメージを受けない事が大事。ヒーラーはこっちにヒールする余裕なんてありません。 万が一ダメージを受けても自分で何か食って回復しましょう。</p> <p><b>ハードヒットはタウント属性の為、絶対に使ってはいけない。</b> なお、クロー装備時はハードヒットは打てない。</p>

### ソロ狩り時

使用スキル	フレキシ ステルス スモークオブブラッド ハードヒット（剣装備時）
非推奨スキル	-

推奨ステータス	STR極, DEX極
基本戦術	フレキシは切れたらすぐにかけ直し。 あとは適当に、ステルス プラッドやハードヒットなんかを。

## 全職共通

	<p>一例</p> <p>主要スキル3-0覚えるまで、メインステータスへ極振り その後は別ステータスへ振り、主要スキル(攻撃、援護)3-0以降は自動成長分で序々に伸ばしていく</p> <p>3-0以降を自動成長分伸ばしでは中盤のレベリングで少々役不足になりやすい育成方法 (ライフのヒール回復量、ルーンのEW継続時間、DDの火力など) 攻守or援守のバランスが取れ対人ではそこそこ</p> <p>主要スキルを4-0覚えるまで、メインステータスへ極振り その後は別ステータスへ振り不足能力の底上げ スキルが4-0と中盤のレベリングで十分に役割がこなせる 自動成長で4-0分以上に伸びた分が少々もったないなく感じる 不足能力(主に守備)の底上げが不十分で弱点あり</p>
Serenity	<p>1-1で60秒スキルが58秒へ(1-2取れば56秒になるか？と言われるとならないようである) 30秒以下のスキルでも表示上CT1秒減(？)</p>
Flexibility (通称フレキシ、ダッジ)	<p>1-1、効果時間は短いが3-0未満の詠唱のスキルを防げる為(グリスなど一部スキルは除外) 使用タイミングを掴めば対人でとても有用 狩りでも、事故防止、ヒーラーの手を煩わせない、Mobに一発殴らせて戻ってもらう、など 使い方は難しいが取得してない人と取得して使いこなしてる人の差は大きい</p>

各種マスター	<p>スキル攻撃には反映されない。  RYL2では装備にステータス制限があり、低レベル = 低ATT&amp;低命中だった為  マスター分のATT + 攻撃回数増加の上乗せ分は、全ATT中の結構な割合を占める事となり重要だった（レベリング主体だったのもある）  ROWでは強装備ができる為、3-0取得でも1-2割増し程度の効果しか得られない</p> <p>素のATTが高まれば高まるほど、マスター分の占める割合はさらに下がる  Improved Criticalの方がスキル攻撃にも反映され（編集者未確認）、クリティカル発生割合&amp;ダメージ倍率まで上がるので有効じゃないかと思われる  検証しました、どうやら反映されないようです。通常攻撃のみ、SPがあまれば取るくらいでいいんじゃないでしょうか。</p>
Grease	魔法力ゼロでは発動はするが効果が発生しない（編集者未確認）
ルビー武器 エメラルド武器 Jade(ブロック)防具 Opal(スピード)武器防具	<p>1個HP60増加するルビーをラッキー武器のソケット7個(製錬10)に入れる。  HP420増加でPvPの戦で使える。怪物はスキルアームのみスキルに影響するため、ルビー武器にできる。主に使えるのはアタッカー、ガンナー、ライフ、シャドウである。</p> <p>しかし、短所も多くサブ武器でもあるため火力低下は否めない。HP420増加するが高レベルにとっては効果が薄い。移植できないためHP420増加が限界。  そのためルビー武器を使ってるのは極少数。特にアタッカーは武器を使う事(スキル撃ち終わった後の殴り合い)が多いためお勧めしない。</p> <p>ソケ7個分の武器ダメUPが、全ATT中の何%を占めるか？  割下がる程度なら、HP420の方が良いや、という考えから来た武器構想</p> <p>EW、レイジ、ブレスのATT増加は単純に一定値加算で、元のATTは関係無い(乗算ではない)から  パーティ対人が主軸になってる人は、益々、ソケ7個分の武器ダメUPが占める割合は下がる</p> <p>ATT算出式は公表されていない(編集者は知らない)為、明確な数値(割合)出しは不明  何割減ならHP420の方が有効と考えるか？も個人により違っだろう</p>

- ▶ ROWだと歌は魔力依存ではないはずだが。 -- 名無し (2008-12-11 22:17:43)
- ▶ 注：RYLwikiをほぼ転載して作成しているのでROWと違う点が多々あるので注意して下さい。 -- 名無しさん (2008-12-11 22:24:44)
- ▶ 読めよ、指摘するなら -- 名無しさん (2008-12-11 22:28:47)
- ▶ 編集しましょう -- 名無しさん (2008-12-11 22:30:34)
- ▶ 編集できる奴がすればいいだろ。指摘すれば、変更点がわかりやすいだろうて -- 名無し (2008-12-12 15:54:30)
- ▶ ブレスは魔法力が影響しないってのはネタですか？ -- 名無しさん (2008-12-26 03:09:55)

最近テンブラ始めたという初心者さんを見かけたため、追記しました。 -- 名無しさん (2009-01-02 04:05:50)

- ▶
- ▶ 初心者ルーンです。魔法の名称がRYLのままだったので、RoWでの名称に変更しておきました。 -- 名無しさん (2009-01-05 21:11:42)
- ▶ クリティカルオーラってありまっか？ -- 名無しさん (2009-01-06 18:21:08)
- ▶ ROWではImproved Criticalだよ。アーカン共通スキル眺めてりゃ大体雰囲気分かると思うけど…。 -- 名無しさん (2009-01-09 01:14:54)
- ▶ ダッジってFlexibilityの事かな？ -- 名無しさん (2009-01-19 14:12:14)
- ▶ ルビーブレード本当に使えるか？ -- 名無しさん (2009-02-02 22:48:00)
- ▶ 怪物はスキルはスキルアーム依存だから。でも天獄羅アタカは一応前衛だから、やらないほうが…。ライフガンナーは良いと思うが。 -- 名無しさん (2009-02-03 00:38:58)
- ▶ アタカでルビー武器はないわwHP420上げるためにサブ武器捨てるとか。特異すぎ。 -- 名無しさん (2009-02-05 09:57:24)
- ▶ ライフはルビー武器もありだけどエメラルド武器もオススメ -- 名無しさん (2009-02-06 00:14:50)
- ▶ テンプレが全て正しいと思わない方がいい、これ違うだろっていう情報も書かれている -- 検証は重要 (2009-02-10 06:01:39)
- ▶ ルビーブレードについて、アタカは賛否両論。ガンナーは超オススメ。 -- 名無しさん (2009-02-14 01:25:03)
- ▶ ダメージUPアクセサリ+42分の付け外しでの総ATT量の変化で見ると良いかも？ -- 名無しさん (2009-02-16 12:54:18)
- ▶ ライフのINT振りってなし？（ソロ指向で） -- 名無しさん (2009-02-23 15:07:05)
- ▶ ダッジの段階は取得数 + (魔法力/100切り捨て) となり、段階が5増加する毎に (1, 6, 11, 16...) 回避回数が増加します。参考までに。 -- 名無しさん (2009-02-27 13:04:19)
- ▶ 1-4、魔法力180で1回避、魔法力204で2回でした。魔法力470だと1-2で2回、2-1で3回、3-0で4回だったのでほぼ間違い無しかと。 -- 名無しさん (2009-02-27 13:10:10)
- ▶ 6k HPでランキング入りですがなにか？ -- 名無しさん (2009-03-04 09:13:46)

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

投稿