

人間共通スキル

- ▶ Passive Skill
 - ▶ Mastery
 - ▶ Sword Mastery
 - ▶ Axe Mastery
 - ▶ Blunt Mastery
 - ▶ Will Power
 - ▶ Improved Critical
 - ▶ Toughness
 - ▶ Evasion
 - ▶ Faith
 - ▶ Serenity
- ▶ Instance Skill
 - ▶ Hard Hit
 - ▶ Needle Spit
 - ▶ First Aid
 - ▶ Bloody Mana
- ▶ Cast Skill
 - ▶ Encourage
 - ▶ Vampire Kiss
 - ▶ Mana Cell
 - ▶ Grease

Passive Skill

Mastery

Sword Mastery

剣使用時の攻撃力と命中を増加させます。
段階が上がる毎に連続攻撃の回数が増えます。
(両手に二つの武器を装備している場合には右手の武器にのみ効果を与えます)

Rank	要求ステータス	連続攻撃回数	追加ダメージ	追加命中	Rank	要求ステータス	連続攻撃回数	追加ダメージ	追加命中
1-1	STR 20	4			3-1	STR	6		
1-2	STR	4			3-2	STR	6		
1-3	STR	4			3-3	STR	6		
1-4	STR	4			3-4	STR	6		
1-5	STR	4			3-5	STR	6		
2-0	STR	5			4-0	STR			

2-1	STR	5			4-1	STR			
2-2	STR	5			4-2	STR			
2-3	STR	5			4-3	STR			
2-4	STR	5			4-4	STR			
2-5	STR	5			4-5	STR			
3-0	STR	6			4-6	STR			

Axe Mastery

斧使用時の攻撃力と命中を増加させます。
 段階が上がる毎に連続攻撃の回数が増えます。
 (両手に二つの武器を装備している場合には右手の武器にのみ効果を与えます)

Rank	要求ステータス	連続攻撃回数	追加ダメージ	追加命中	Rank	要求ステータス	連続攻撃回数	追加ダメージ	追加命中
1-1	CON 20	4	5	3	3-1	CON 116	6	70	39
1-2	CON 28	4	10	6	3-2	CON 124	6		
1-3	CON 36	4	15	9	3-3	CON 132	6		
1-4	CON 44	4			3-4	CON 140	6		
1-5	CON 52	4			3-5	CON 148	6		
2-0	CON 60	5			4-0	CON 156			
2-1	CON 68	5			4-1	CON 164			
2-2	CON 76	5			4-2	CON 172			
2-3	CON 84	5			4-3	CON 180			
2-4	CON 92	5			4-4	CON 188			
2-5	CON 100	5			4-5	CON 196			
3-0	CON 108	6			4-6	CON 204			

Blunt Mastery

打撃武器使用時の攻撃力と命中を増加させます。
 段階が上がる毎に連続攻撃の回数が増えます。
 (両手に二つの武器を装備している場合には右手の武器にのみ効果を与えます)

Rank	要求ステータス	連続攻撃回数	追加ダメージ	追加命中	Rank	要求ステータス	連続攻撃回数	追加ダメージ	追加命中
1-1	CON 20	4			3-1	CON	6		
1-2	CON	4			3-2	CON	6		
1-3	CON	4			3-3	CON	6		
1-4	CON	4			3-4	CON	6		
1-5	CON	4			3-5	CON	6		
2-0	CON	5			4-0	CON			
2-1	CON	5			4-1	CON			
2-2	CON	5			4-2	CON			
2-3	CON	5			4-3	CON			
2-4	CON	5			4-4	CON			
2-5	CON	5			4-5	CON			
3-0	CON	6			4-6	CON			

Will Power

MPの回復力と魔法抵抗が増加します

Rank	要求ステータス	MP追加回復	追加魔法抵抗	Rank	要求ステータス	MP追加回復	追加魔法抵抗
1-1	STR 20	3	2	3-1	STR		
1-2	STR			3-2	STR		
1-3	STR			3-3	STR		
1-4	STR			3-4	STR		
1-5	STR			3-5	STR		
2-0	STR			4-0	STR		
2-1	STR			4-1	STR		
2-2	STR			4-2	STR		
2-3	STR			4-3	STR		
2-4	STR			4-4	STR		
2-5	STR			4-5	STR		
3-0	STR			4-6	STR		

Improved Critical

クリティカル値が増加します。
(クリティカル値が増加すると発生確率と発生時のダメージが増加します)

Toughness

物理的な防御力が増加します

Rank	要求ステータス	追加防御力	Rank	要求ステータス	防御力
1-1	CON 20	3	3-1	CON 116	70
1-2	CON 28		3-2	CON 124	
1-3	CON 36		3-3	CON 132	
1-4	CON 44		3-4	CON 140	
1-5	CON 52		3-5	CON 148	
2-0	CON 60		4-0	CON 156	
2-1	CON 68		4-1	CON 164	
2-2	CON 76		4-2	CON 172	
2-3	CON 84		4-3	CON 180	
2-4	CON 92		4-4	CON 188	
2-5	CON 100		4-5	CON 196	
3-0	CON 108	61	4-6	CON 204	

Evasion

回避が増加します

Rank	要求ステータス	追加回避	Rank	要求ステータス	回避
1-1	DEX 20	3	3-1	DEX 116	70
1-2	DEX 28		3-2	DEX 124	
1-3	DEX 36		3-3	DEX 132	
1-4	DEX 44		3-4	DEX 140	

1-5	DEX 52		3-5	DEX 148	
2-0	DEX 60		4-0	DEX 156	
2-1	DEX 68		4-1	DEX 164	
2-2	DEX 76		4-2	DEX 172	
2-3	DEX 84		4-3	DEX 180	
2-4	DEX 92		4-4	DEX 188	
2-5	DEX 100		4-5	DEX 196	
3-0	DEX 108	61	4-6	DEX 204	

Faith

MPの回復力と魔法力が増加します

Rank	要求ステータス	追加MP回復	追加魔法力	Rank	要求ステータス	追加MP回復	追加魔法力
1-1	WIS 20	3	3	3-1	WIS		
1-2	WIS 30	7	7	3-2	WIS		
1-3	WIS 40	11	11	3-3	WIS		
1-4	WIS 50	15	15	3-4	WIS		
1-5	WIS 60	19	19	3-5	WIS		
2-0	WIS 70	23	23	4-0	WIS		
2-1	WIS 80	27	27	4-1	WIS		
2-2	WIS			4-2	WIS		
2-3	WIS			4-3	WIS		
2-4	WIS			4-4	WIS		
2-5	WIS			4-5	WIS		
3-0	WIS			4-6	WIS		

Serenity

MP最大値が増加します
クールダウン速度の増加は僅かです

Instance Skill

Hard Hit

タウント属性の強力な一撃を加えます。
対象の移動速度を低下させるスロー効果があり、
2段階から剣の場合は追加ダメージ、鈍器ならスタン、斧ならアーマーブレイクが追加されます。
ManaCellとDodgeを貫通し、ブロックや回避を無視します

Needle Spit

相手に被害を与える針を発射します。
ステルス状態から使用してもステルスが解除されませんが、ManaCellやDodgeを貫通できません。

First Aid

対象のHPを一定数値まで回復します
それ以上のHPを持っている場合は効果が低くなります
LvUpまたはWIS+1では効果が変わらなかったなのでステの影響はない？

Rank	要求ステータス	消費MP	クールタイム	最低回復値	追加回復値	Rank	要求ステータス	消費MP	クールタイム	最低回復値	追加回復値
1-1	WIS 20					3-1	WIS 140				
1-2	WIS 30					3-2	WIS 150				
1-3	WIS 40					3-3	WIS 160				
1-4	WIS 50					3-4	WIS 170				
1-5	WIS 60					3-5	WIS 180				
2-0	WIS 70					4-0	WIS 190				
2-1	WIS 80					4-1	WIS 200				
2-2	WIS 90			1066	504~574	4-2	WIS 210				
2-3	WIS 100			1174		4-3	WIS 220				
2-4	WIS 110					4-4	WIS 230				
2-5	WIS 120					4-5	WIS 240				
3-0	WIS 130					4-6	WIS 250				

Bloody Mana

自分のHPをMPに還元します

Cast Skill

Encourage

パーティーメンバーの攻撃力、防御力、命中を増加させます
魔法力で効果変わるため参考値程度に!!

Vampire Kiss

相手のHPを吸収して自身のHPとMPを回復します
2段階からManaCellとDodgeの影響を受けなくなります
魔法力で効果変わるため参考値程度に!!

Mana Cell

物理攻撃と一部のスキルを数回、防御(Block)します
回数は一定レベル毎に増えます
効果が切れるまで再詠唱できません

Rank	要求ステータス	消費MP	クールダウン	Block回数	効果時間	Rank	要求ステータス	消費MP	クールダウン	Block回数	効果時間
1-1	Int 20	30	3	1	150秒	3-0	Int 140				
1-2	Int 30	40	3	1	150秒	3-1	Int 150				
1-3	Int 40	50	3	2	150秒	3-2	Int 160				
1-4	Int 50	60	3	2	150秒	3-3	Int 170				
1-5	Int 60	70	3	3	150秒	3-4	Int 180				
2-0	Int 70	90	6	4	301秒	3-5	Int 190				
2-1	Int 80	120	6	4	301秒	4-0	Int 200				
2-2	Int 90	150	6	5	301秒	4-1	Int 210				
2-3	Int 100	180	6	6	301秒	4-2	Int 220				

2-4	Int 110	210	6	6	301秒	4-3	Int 230				
2-5	Int 120	240	6	7	301秒	4-4	Int 240				
3-0	Int 130	290	9	9	452秒	4-5	Int 250				

Grease

相手の移動を封じるホールド属性をかけます

ManaCellとDodgeの影響を受けませんが、魔法抵抗によって抵抗されることがあります

Rank	要求ステータス	消費MP	クールダウン	距離	ホールド時間	Rank	要求ステータス	消費MP	クールダウン	距離	ホールド時間
1-1	Int 20	30	4秒	8m	2秒	3-0	Int				
1-2	Int 30	40	4秒	8m	4秒	3-1	Int 140				
1-3	Int 40	50	4秒	8m	6秒	3-2	Int 150				
1-4	Int 50		4秒	8m	8秒	3-3	Int 160				
1-5	Int 60					3-4	Int 170				
2-0	Int 70					3-5	Int 180				
2-1	Int 80					4-0	Int 190				
2-2	Int 90					4-1	Int 200				
2-3	Int 100					4-2	Int 210				
2-4	Int 110					4-3	Int 220				
2-5	Int 120					4-4	Int 230				
3-0	Int 130					4-5	Int 240				

- ▶ 共通スキルを別ページにしました。 -- 名無しさん (2009-01-25 17:36:25)
- ▶ 説明+詳細にしてみました。 情報提供及び書き込みお待ちしております -- 名無しさん (2009-01-25 20:38:54)
- ▶ 仕様が微妙に変わってましたのでマナセル検証+書き換えしました。 -- misaki (2010-10-25 06:10:05)

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

投稿