



✦ 強靱な肉体とチカラを誇る肉弾戦のエキスパート ✦

# 戦士

攻撃力と守備力、HPが高く、攻撃の要として活躍する。HPや守備力が低い仲間が攻撃されないように、敵をpushさせたりゆうかんスキルのかばうで守ったりすることも戦闘での重要な役割となる。常に敵の近くにいるように意識しながら戦おう。



← モンスターの前に立ちおはだかっって行動をジャマし、仲間の回復や攻撃呪文を唱える時間を稼ぐのも戦士の役目のひとつだ。

✦ 戦士が使える呪文と覚えるレベル

(なし)

✦ 戦士のパラメータの伸びやすさ

最大HP	★★★★★	きようさ	★★★★★
最大MP	★★★★★	みりよく	★★★★★
ちから	★★★★★	攻撃魔力	★★★★★
みのまもり	★★★★★	回復魔力	★★★★★
すばやさ	★★★★★	おもさ	★★★★★

✦ 戦士にかかわるクエスト

- 052** とある老行者の試練 (→P.117) 戦士のブーツを入手!

受注条件 戦士のレベルが30以上になっている
- 053** 修羅への道 (→P.117) 戦士のかぶと、戦士のグローブを入手!

受注条件 戦士のレベルが35以上になっている / 052「とある老行者の試練」をクリアしている
- 054** やみ闇との境界 (→P.117) 戦士のよろい、戦士のレガースを入手!

受注条件 戦士のレベルが40以上になっている / 053「修羅への道」をクリアしている
- 055** つよ強さの果て (→P.117) 戦士の必殺技を覚える!

受注条件 戦士のレベルが45以上になっている / 054「闇との境界」をクリアしている
- 056** 真の敵は (→P.118) せんしの証を入手!

受注条件 戦士のレベルが50以上になっている / 055「強さの果て」をクリアしている

**必殺技** **会心必中**

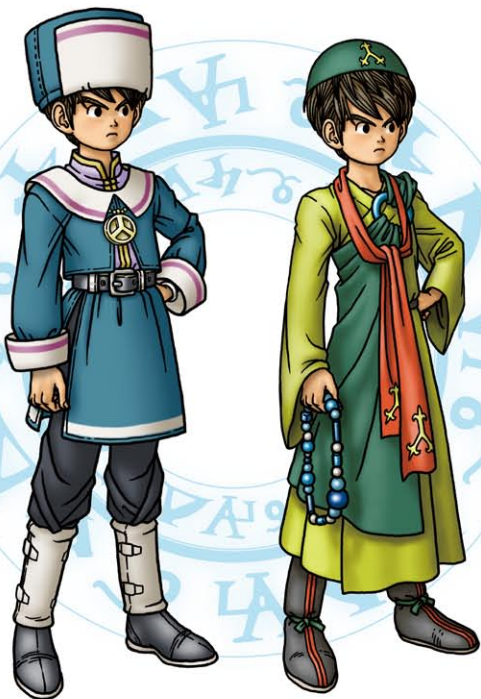
効果 敵1体に必ず命中し、会心の一撃になる攻撃をする

敵に強力な一撃を必ず当てる必殺技。マヌーサなどをかけられて幻惑させられていたり、相手がみかわし率アップやぼうぎよといった特技を使っている、すべてを無視して確実に攻撃を当てることができる。

← 強敵との戦いでは特に重宝する攻撃だ。発動可能な状況になったら、出し惜みせずすぐに繰り返そう。







僧侶のパラメータの伸びやすさ

最大HP	★★★★★	きようさ	★★★★★
最大MP	★★★★★	みりよく	★★★★★
ちから	★★★★★	攻撃魔力	★★★★★
みのまもり	★★★★★	回復魔力	★★★★★
すばやさ	★★★★★	おもさ	★★★★★

僧侶にかかわるクエスト

- 057** 香術師の依頼 (→P.118) きつけそう3個、僧侶のブーツを入手!  
 受注条件 僧侶のレベルが30以上になっている
- 058** エルドナ神の洗礼 (→P.118) 僧侶のカロットを入手!  
 受注条件 僧侶のレベルが35以上になっている/  
 057「香術師の依頼」をクリアしている
- 059** 死神の呼び声 (→P.118) 僧侶のほういを入手!  
 受注条件 僧侶のレベルが40以上になっている/  
 058「エルドナ神の洗礼」をクリアしている
- 060** 聖者の天秤 (→P.119) 僧侶の必殺技を覚える!  
 受注条件 僧侶のレベルが45以上になっている/  
 059「死神の呼び声」をクリアしている
- 061** 僧侶の戦い (→P.119) そうりよの証を入手!  
 受注条件 僧侶のレベルが50以上になっている/  
 060「聖者の天秤」をクリアしている

仲間の窮地を救う究極の癒し手

そうりよ  
僧侶

ホイミやキアリーなどHPや状態変化を回復する呪文を多数覚え、即死にも耐性がある冒険に欠かせない存在。スクルトやズッシードの呪文で仲間を強化することにも長けている。戦闘中はすぐに回復できるように、常に仲間のHPに気を配っていよう。



僧侶は、ヤリや棍も装備可能。守備力の高い防具も装備できるので、ある程度のダメージを受けても十分に戦える。

僧侶が使える呪文と覚えるレベル

取得レベル	呪文名	消費MP	効果
1	ホイミ	2	仲間ひとりのHPを25~31回復する
3	キアリー	2	仲間ひとりの毒を消しさる
5	リホイミ	2	仲間ひとりのHPを最大60まで少しずつ回復する
7	ザメハ	2	仲間ひとりの眠りを治す
10	ザオ	5	仲間ひとりを、たまにHP1で生き返らせる
14	マホリー	2	仲間ひとりの封印を治す
16	ズッシード	2	仲間ひとりのおもさを増やす
18	マヌーハ	2	仲間ひとりの幻惑を治す
22	ベホイミ	4	仲間ひとりのHPを80~90回復する
25	キアリク	2	仲間ひとりのマヒを治す
28	スカラ	2	仲間ひとりの守備力を約20%上げる
30	リベホイミ	4	仲間ひとりのHPを最大140まで少しずつ回復する
32	ザオラル	8	仲間ひとりをHPが最大値の25%回復した状態で生き返らせることがある
34	フバーハ	4	周囲の仲間のプレス耐性を約20%上昇させる
36	スクルト	4	周囲の仲間の守備力を約20%上げる
45	ザキ	5	敵1体の息の根を止める
50	ベホマラー	16	範囲内にいる仲間のHPを80~90回復する

必殺技 聖者の詩

効果 仲間全員のHPを回復し、悪い状態変化を解く。チカラ尽きた仲間もHPを最大値の約半分回復して生き返らせる

不利な状態を立て直せる、頼もしい必殺技。発動に時間がかかるので、危険な状況になるまで温存しておくよりも必殺チャージしたら早めに使い、ピンチを未然に防ごう。ちなみに、HPの回復量は最大HPの約半分だ。



HPが減ってなくても、状態変化に苦しめられている状況ならば、迷わず使ってしまったほうがいい。





僧侶が持つスキル

## 守りと回復に優れた特技がそろそろ

しんこう心のスキルには、回復を担う僧侶にとって必要な特技やスキル効果がそろっている。とくに、聖女の守りや天使の守りは強敵との戦いで重宝する特技だ。武器スキルは、MPを回復できるスティックスキル、敵を攻撃する特技がそろったヤリススキルと棍スキル、守備を強化する盾スキルとバランスがいい。



←しんこう心スキルのおはらいは、呪いを解く効果をもつ。別の職業でも使えるので、覚えておいて損はない。

### 固有スキル しんこう心スキル

修得SP	特技とスキル効果	消費MP	効果
8	特技 おはらい	2	仲間ひとりの呪いを解く
16	常時かいふく魔力+10	—	常時回復魔力が10増える
28	特技 マホウのころも(専)	2	ダメージを受けるとMPが回復する
40	常時さいだいMP+10	—	常時最大MPが10増える
48	特技 聖女の守り(専)	8	チカラ尽きようなダメージを受けても、HP1で生き返る
56	常時かいふく魔力+10	—	常時回復魔力が10増える
70	特技 天使の守り(専)	10	1回だけ、チカラ尽きてもHPが半分の状態で生き返る
80	常時さいだいMP+10	—	常時最大MPが10増える
90	常時かいふく魔力+10	—	常時回復魔力が10増える
100	特技 聖なる祈り(専)	8	回復呪文の効果はかなり高める

### 武器スキル ヤリススキル

同じスキルを持つ職業  
パラディン

修得SP	特技とスキル効果	消費MP	効果
3	装備時こうげき力+10	—	ヤリ装備時の攻撃力+10
7	特技 けもの突き	1	敵1体にダメージ(けもの系だとダメージが増える)
13	装備時武器ガード率+3%	—	ヤリ装備時武器ガード率+3%
22	装備時かいしん率+2%	—	ヤリ装備時心率+2%
35	特技 雷鳴突き	2	敵1体に雷属性ダメージを与える
42	装備時武器ガード率+3%	—	ヤリ装備時武器ガード率+3%
58	装備時こうげき力+15	—	ヤリ装備時のこうげき力+15
76	特技 一閃突き	8	敵1体にダメージ(会心の一撃、ミスのいずれか)
88	装備時こうげき力+20	—	ヤリ装備時の攻撃力+20
100	特技 狼牙突き	8	攻撃対象とあいだにいる敵にダメージを与える

### 武器スキル スティックスキル

同じスキルを持つ職業  
パラディン

修得SP	特技とスキル効果	消費MP	効果
3	装備時MP吸収率+2%	—	スティックで攻撃したときのMP吸収率+2%
7	特技 マジステック	2	仲間ひとりのみりよくを上昇させる
13	戦闘勝利時MP小回復	—	スティックを装備して戦闘に勝つとMPが小回復
21	装備時かいふく魔力+30	—	スティック装備時の回復魔力+30
31	特技 デビルンチャム	1	敵1体にダメージ(あくま系だとダメージが増え、たまに魅了)
44	装備時さいだいMP+30	—	スティック装備時の最大MP+30
57	装備時MP吸収率+2%	—	スティックで攻撃したときのMP吸収率+2%
70	特技 パニパニハニー	4	敵1体をたまに混乱させる
84	装備時かいふく魔力+30	—	スティック装備時の回復魔力+30
100	特技 キラキラボン	4	仲間ひとりを悪い状態変化にしないようにする

### 武器スキル 棍スキル

同じスキルを持つ職業  
武闘家、旅芸人

修得SP	特技とスキル効果	消費MP	効果
3	装備時こうげき力+10	—	棍装備時の攻撃力+10
7	特技 足ばらい	2	周囲の敵を転ばせて行動できなくする
13	装備時武器ガード率+4%	—	棍装備時武器ガード率+4%
22	特技 真泉送り	1	敵1体にダメージ(ソニック系だとダメージが増える)
35	装備時こうげき力+15	—	棍装備時の攻撃力+15
42	特技 なざばらい	2	前方にいる敵にダメージを与える
58	装備時身かわし率+4%	—	棍装備時身かわし率+4%
76	特技 氷結らんげき	5	敵1体に4回連続で氷属性のダメージを与える
88	装備時こうげき力+20	—	棍装備時の攻撃力+20
100	特技 天地のかまえ	8	攻撃を受けたときに反撃する

### 武器スキル 盾スキル

同じスキルを持つ職業  
戦士、魔法使い、旅芸人、パラディン

修得SP	特技とスキル効果	消費MP	効果
6	装備時盾ガード率+1%	—	盾装備時の盾ガード率+1%
12	特技 ぼうぎょ	2	受けるダメージが減少する
18	装備時盾ガード率+1%	—	盾装備時の盾ガード率+1%
25	特技 ビッグシールド	4	盾ガード率が上昇する
32	装備時盾ガード率+1%	—	盾装備時の盾ガード率+1%
40	特技 シールドアタック	3	敵1体にダメージ/自分の受けるダメージが減少
52	装備時盾ガード率+1%	—	盾装備時の盾ガード率+1%
66	特技 まもりのたて	4	全状態変化の耐性が増える
82	装備時しゅび力+30	—	盾装備時の守備力+30
100	特技 会心完全ガード	10	痛恨の一撃を完全に防ぐ

## オススメ 回復のエキスパートに

まずはしんこう心のスキルを上げ、回復魔力とMPを高めていこう。武器はMPを回復できるスティックがオススメ。スキル効果の戦闘勝利時MP小回復まで覚えておくと、よりMPを回復しやすくなる。さらに盾も装備できるので、守備の面でも万全だ。

### 装備と育成のポイント

- 回復が最優先なので、装備品やその錬金効果は回復魔力やMPが上がるものを重視
- MPがなくならないよう、スティックスキルの戦闘後MP小回復を覚えて、ひらめきのゆびわを装備する

## オススメ さらなる回復面を強化する

さらに回復に特化するなら、パラディンに転職してはいスキルを覚え、回復魔力とみのまもりを高めよう。また、僧侶の防具は回復魔力が上がるものを選び、守備力が物足りなくなるとも、戦士などに転職して盾スキルを上げ、守備力を強化してもいい。

### オススメの転職

転職する職業	解説
パラディン	はいのスキルを上げてみのまもりと回復魔力を高める
魔法使い 戦士など	盾を装備するなら、戦士などに転職して盾スキルを上げる
旅芸人	僧侶の呪文では回復できない混乱や魅了を治す特技のツッコミを、きよくいスキルで覚える





✦ 熱い闘気と神速の動きで敵を圧倒する拳士 ✦

# ぶとうか 武闘家

ちからとすばやさが高く、手数で攻めることに長けている。守備力が高い防具を装備できないぶん、仲間の盾になったりモンスターを足止めするよりも、すばやさを高めて攻撃回数を増やしたり、会心の一撃で大ダメージを与えるのが役割だ。



◀ 武闘家が装備できる防具は、すばやさ上がるセット効果がついているものが多い。なるべく防具はセットでそろえよう。

🍷 武闘家が使える呪文と覚えるレベル

(なし)
------

🍷 武闘家のパラメータの伸びやすさ

最大HP	★★★★★	きようさ	★★★★★
最大MP	★★★★★	みりよく	★★★★★
ちから	★★★★★	攻撃魔力	★★★★★
みのまもり	★★★★★	回復魔力	★★★★★
すばやさ	★★★★★	おもさ	★★★★★

🍷 武闘家にかかわるクエスト

- 067 超天道士の遺産 (→P.120) ぶとうかのくつを入手!  
受注条件 武闘家のレベルが30以上になっている
- 068 式の試練 (→P.121) ※1 ちからのゆびわを入手!  
受注条件 武闘家のレベルが35以上になっている / 067「超天道士の遺産」をクリアしている
- 069 名を継ぐ者 (→P.121) ぶとうぎを入手!  
受注条件 武闘家のレベルが40以上になっている / 068「式の試練」をクリアしている
- 070 生か死か (→P.121) 武闘家の必殺技を覚える!  
受注条件 武闘家のレベルが45以上になっている / 069「名を継ぐ者」をクリアしている
- 071 ヤーン 涙の鉄拳 (→P.121) ぶとうかの証を入手!  
受注条件 武闘家のレベルが50以上になっている / 070「生か死か」をクリアしている

※1……クリアするには、きあいスキルのためを覚えている必要がある

## 必殺技 一喝

効果 自身のテンションを1段階あげ、敵全員をしばらく行動できなくする

すべての敵をしばらく行動できなくし、さらに自身のテンションを必ず1段階上げる必殺技。あらかじめ、ためるなどで3段階目までテンションを上げておくと、必殺技のあとすぐにスーパーハイテンションで攻撃することが可能だ。



◀ 失敗することはない、どんなモンスターも必ず行動できなくなる。なお、この状態は約15秒ほど続く。







盗賊のパラメータの伸びやすさ

最大HP	★★★★★	きようさ	★★★★★
最大MP	★★★★★	みりよく	★★★★★
ちから	★★★★★	攻撃魔力	★★★★★
みのまもり	★★★★★	回復魔力	★★★★★
すばやさ	★★★★★	おもさ	★★★★★

盗賊にかかわるクエスト

- 072** トレジャーハント! (→P.122) 盗賊のブーツ、  
200ゴールドを入手!

受注条件 盗賊のレベルが30以上になっている
- 073** 形見を取り返せ! (→P.122)※1 盗賊のターバン、  
盗賊のグローブを入手!

受注条件 盗賊のレベルが35以上になっている/  
072「トレジャーハント!」をクリアしている
- 074** ブデチョの依頼 (→P.122)※1 盗賊のチュニック上、  
盗賊のチュニック下を入手!

受注条件 盗賊のレベルが40以上になっている/  
073「形見を取り返せ!」をクリアしている
- 075** 盗賊の心意気 (→P.122)※1 盗賊の必殺技を覚える!

受注条件 盗賊のレベルが45以上になっている/  
074「ブデチョの依頼」をクリアしている
- 076** あこがれの盗賊王 (→P.123)※1 とうぞくの証を入手!

受注条件 盗賊のレベルが50以上になっている/  
075「盗賊の心意気」をクリアしている

※1……クリアするには、おたからスキルのぬすむを覚えている必要がある

身軽さと手先の器用さを武器に宝を追い求める

# 盗賊

モンスターからアイテムを盗んだり、宝箱を見つけたりするのが得意。ちからが高めなうえ守備力の高い防具を装備できるため、攻撃役としても活躍できる。また、ピオラなどの補助呪文を覚えるので、補助の担当としても立ち回れる自由度の高い職業だ。



←回復呪文を唱えられるため、補助はもちろん、盾を装備して押さえ、ツメを装備して攻撃担当としても活躍が期待できる。

盗賊が使える呪文と覚えるレベル

修得レベル	呪文名	消費MP	効果
2	リIMIT	3	洞くつや塔から脱出できる
3	ボミエ	2	敵1体の行動間隔を長くする
5	クモノ	2	エリアに入るとしばらく状態にする魔法陣を描く
6	ピオラ	2	仲間ひとりの行動間隔を少し短くする
8	ホイミ	2	仲間ひとりのHPを25~31回復する
10	キアリー	2	仲間ひとりの毒を消しさる
13	ボミオス	4	範囲内にいる敵の行動間隔を長くする
15	ジバリア	4	結界を張り、結界上の敵に18~24の土属性ダメージ
16	ピオリム	4	周囲の仲間の行動間隔を少し短くする
30	ジバリカ	8	広範囲の結界を張り、結界上の敵に52~68の土属性ダメージ
40	メタバニ	3	敵1体を混乱させる

## お宝ハンター

効果 敵1体にダメージ+必ずアイテムを落とすようになる

その戦闘に勝つと、対象となったモンスターが必ずアイテムを落とすようになる必殺技。この必殺技とおたからスキルのぬすむを使えば、1体のモンスターから高確率でふたつのアイテムを入手することも可能なのだ。



←発動すれば、そのあと自分がチャラなくても、効果が失われることはない。





旅芸人のパラメータの伸びやすさ

最大HP	★★★★★	きようさ	★★★★★
最大MP	★★★★★	みりよく	★★★★★
ちから	★★★★★	攻撃魔力	★★★★★
みのまもり	★★★★★	回復魔力	★★★★★
すばやさ	★★★★★	おもさ	★★★★★

旅芸人にかかわるクエスト

- 077** 旅芸人の弟子 (→P.123)※1 旅芸人のブーツを入手!  
 受注条件 旅芸人のレベルが30以上になっている
- 078** 消えた旅芸人 (→P.123) 旅芸人のヘアバンドを入手!  
 受注条件 旅芸人のレベルが35以上になっている/  
 077「旅芸人の弟子」をクリアしている
- 079** 修行の果てに (→P.123) 旅芸人の衣装上、旅芸人の衣装下を入手!  
 受注条件 旅芸人のレベルが40以上になっている/  
 078「消えた旅芸人」をクリアしている
- 080** 芸を忘れた男 (→P.124)※1 旅芸人の必殺技を覚える!  
 受注条件 旅芸人のレベルが45以上になっている/  
 079「修行の果てに」をクリアしている
- 081** 笑いの極み (→P.124) たびげいにんの証を入手!  
 受注条件 旅芸人のレベルが50以上になっている/  
 080「芸を忘れた男」をクリアしている

※1……クリアするには、きょくげいスキルを覚えている必要がある

多彩な才能を秘めたムードメーカー

たびげいにん  
旅芸人

パラメータがまんべんなく成長し、呪文も攻撃、回復、補助とバランスよく修得する。さらにきょくげいスキルを上げていけばツッコミやハッスルダンスなど、仲間の支援に適した特技も覚えるので、サポートに長けた職業といえるだろう。



◀ザオを覚えるのも、旅芸人の魅力。さらにバイシオンやルカニといった呪文で仲間をサポートする役目を担える。

旅芸人が使える呪文と覚えるレベル

修得レベル	呪文名	消費MP	効果
2	ホイミ	2	仲間ひとりのHPを25~31回復する
7	リレミト	3	洞くつや塔から脱出できる
8	ヒヤド	3	敵1体に14~18の水属性ダメージ
10	ルカニ	2	敵1体の守備力を約10%下げる
13	ザオ	5	仲間ひとりを、たまにHP1で生き返らせる
15	バイシオン	2	仲間ひとりの攻撃力を約20%上げる
18	バギ	3	選択した敵とその周囲に9~19の風属性ダメージ
20	ルカナン	4	範囲内にいる敵の守備力を少し下げる
25	ヒヤダルコ	8	選択した敵とその周囲に34~42の水属性ダメージ
30	ベホイミ	4	仲間ひとりのHPを80~90回復する
36	バギマ	8	選択した敵とその周囲に26~46の風属性ダメージ
51	バギクロス	26	選択した敵とその周囲に57~87の風属性ダメージ

必殺技 アクロバットスター

効果 自身の身かわし率が50%程度になり、回避時に25%程度の確率で反撃する

自分自身の身かわし率が大幅に上昇するため、通常攻撃が強烈な敵との戦闘でとくに役立つ。敵の攻撃をかわしやすくなっているあいだに、傷ついた仲間を回復したり強化したりして、戦況を有利に変えていこう。



◀発動中にタップダンスなどの特技を使っても、効果はないので注意。





🔥 パラディンのパラメータの伸びやすさ

最大HP	★★★★★	きようさ	★★★★★
最大MP	★★★★★	みりよく	★★★★★
ちから	★★★★★	攻撃魔力	★★★★★
みのまもり	★★★★★	回復魔力	★★★★★
すばやさ	★★★★★	おもさ	★★★★★

🔥 パラディンにかかわるクエスト

- 100** パラディンの心得 (→P.128)※1 パラディンに転職できるように!

受注条件 一人前の証を手に入れている
- 102** パラディンのお仕事 (→P.129) パラディンのくつを入手!

受注条件 パラディンのレベルが30以上になっている
- 103** 極秘の任務 (→P.129) パラディンタイツを入手!

受注条件 パラディンのレベルが35以上になっている / 102「パラディンのお仕事」をクリアしている
- 104** うららかな日 (→P.129) パラディンチェーンを入手!

受注条件 パラディンのレベルが40以上になっている / 103「極秘の任務」をクリアしている
- 105** ジェニヤの秘密 (→P.130)※2 パラディンの必殺技を覚える!

受注条件 パラディンのレベルが45以上になっている / 104「うららかな日」をクリアしている
- 106** たて盾となる者 (→P.130) パラディンの証を入手!

受注条件 パラディンのレベルが50以上になっている / 105「ジェニヤの秘密」をクリアしている

※1……クリアするには、戦士のゆうかんスキルのかぼうを覚えている必要がある  
 ※2……クリアするには、はくあいスキルのやいばのぼうぎょを覚えている必要がある

🔥 仲間を魔物から守る誇り高き盾 🔥

# パラディン

転職するための条件 クエスト100「パラディンの心得」(→P.128)をクリアしている

高いHPと守備力を誇り、自らの重さを変化させて敵を押さえつけたり、ベホイミなどの呪文で傷を癒すこともできる。はくあいやスキルで覚えられる特技も仲間を守るものが多く、仲間を守りながら戦うことに特化した職業といえるだろう。



🔥 盾で守りを固め、相手のおもさを減少させるハンマーのウェイトブレイクを活用すれば、押さえ担当として大活躍できる。

🔥 パラディンが使える呪文と覚えるレベル

修得レベル	呪文名	消費MP	効果
1	リホイミ	2	仲間ひとりのHPを最大60まで少しずつ回復する
4	ホイミ	2	仲間ひとりのHPを25~31回復する
22	スカラ	2	仲間ひとりの守備力を約20%上げる
25	リベホイミ	4	仲間ひとりのHPを最大140まで少しずつ回復する
28	ベホイミ	4	仲間ひとりのHPを80~90回復する

## 必殺技 パラディンガード

効果 敵を怒らせて、自分を狙わせる。効果時間は20秒程度で、発動中はダメージを完全に防ぐ

敵の攻撃を一手に引き受け、約20秒間ダメージを完全に防ぐ必殺技。怒りだして攻撃力が上がった敵に味方が狙われていても、攻撃を自分に向けることができるため、ピンチのときほど真価を発揮する必殺技だ。



🔥 パラディンガードが発動しているあいだに、アイテムや呪文でHPを回復したりして態勢を立て直せるのだ。







パラディンが持つスキル

## はくあいスキルで守りを強化!

はくあいスキルでは、みのまもりやHPを高めたり、味方を守るための特技を覚えられる。なかでも、みのまもりやHPが大幅に上昇するスキル効果は、どの職業に転職しても役立つので覚えておきたい。さらに、回復魔法を高めたり、スティックを装備できたりもするので、回復担当としての能力を伸ばすことも可能。



←はくあいスキルを上げて、におうだちやHPバナーを覚えれば、より仲間をピンチから救うことができるようになる。

### 固有スキル はくあいスキル

修得SP	特技とスキル効果	消費MP	効果
2	<b>特技</b> やいばのぼうぎょ	3	受けるダメージが減少し、ダメージを反射させる
12	常時みのまもり+10	—	常時みのまもりが10増える
22	<b>特技</b> HPバナー	0	現在のHPの30%を仲間ひとりに分け与える
34	常時かいふく魔力+10	—	常時回復魔力が10増える
46	<b>特技</b> おおうだち(専)	0	周囲の仲間のダメージを肩代わりする
54	常時みのまもり+10	—	常時みのまもりが10増える
68	<b>特技</b> ヘヴィチャージ	4	自分のおもさを増やす
78	常時みのまもり+20	—	常時みのまもりが20増える
82	常時さいだいHP+30	—	常時最大HPが30増える
100	<b>特技</b> 大ぼうぎょ(専)	8	受けるダメージを大幅に減少させる

### 武器スキル ハンマースキル

同じスキルを持つ職業

修得SP	特技とスキル効果	消費MP	効果
3	<b>特技</b> ウェイトブレイク	2	敵1体にダメージを与え、おもさを減少させる
7	<b>特技</b> ドラムクラッシュ	1	敵1体にダメージ(物質系だとダメージが増える)
13	装備時こうげき力+5	—	ハンマー装備時の攻撃力+5
22	<b>特技</b> シールドブレイク	2	敵1体にダメージを与え、守備力を低下させる
35	装備時かいしん率+2%	—	ハンマー装備時の会心率+2%
42	<b>特技</b> MPブレイク	—	敵1体のMPを減らす
58	装備時こうげき力+10	—	ハンマー装備時の攻撃力+10
76	<b>特技</b> キャンセルショット	3	選択した敵にダメージを与え、呪文詠唱を止める
88	装備時こうげき力+15	—	ハンマー装備時の攻撃力+15
100	<b>特技</b> ランドインパクト	8	周囲の敵にダメージを与え、後退させ行動を一時的に止める

### 武器スキル ヤリスキル

同じスキルを持つ職業

僧侶

修得SP	特技とスキル効果	消費MP	効果
3	装備時こうげき力+10	—	ヤリ装備時の攻撃力+10
7	<b>特技</b> けもの突き	1	敵1体にダメージ(けもの系だとダメージが増える)
13	装備時武器ガード率+3%	—	ヤリ装備時武器ガード率+3%
22	装備時かいしん率+2%	—	ヤリ装備时会心率+2%
35	<b>特技</b> 雷鳴突き	2	敵1体に雷属性ダメージを与える
42	装備時武器ガード率+3%	—	ヤリ装備時武器ガード率+3%
58	装備時こうげき力+15	—	ヤリ装備時のこうげき力+15
76	<b>特技</b> 一閃突き	8	敵1体にダメージ(会心の一撃、ミスのいずれか)
88	装備時こうげき力+20	—	ヤリ装備時の攻撃力+20
100	<b>特技</b> 狼牙突き	8	攻撃対象とあいだにいる敵にダメージを与える

### 武器スキル スティックスキル

同じスキルを持つ職業

僧侶

修得SP	特技とスキル効果	消費MP	効果
3	装備時MP吸収率+2%	—	スティックで攻撃したときのMP吸収率+2%
7	<b>特技</b> マジステック	2	仲間ひとりのみりよくを上昇する
13	戦闘勝利時MP小回復	—	スティックを装備して戦闘に勝つとMPが小回復
21	装備時かいふく魔力+30	—	スティック装備時の回復魔力+30
31	<b>特技</b> デビルンチャーム	1	敵1体にダメージ(あく系だとダメージが増し、たまに魅了する)
44	装備時さいだいMP+30	—	スティック装備時の最大MP+30
57	装備時MP吸収率+2%	—	スティックで攻撃したときのMP吸収率+2%
70	<b>特技</b> パニパニハニー	4	敵1体をたまに混乱させる
84	装備時かいふく魔力+30	—	スティック装備時の回復魔力+30
100	<b>特技</b> キラキラボン	4	仲間ひとりを悪い状態変化にならないようにする

### 武器スキル 盾スキル

同じスキルを持つ職業

戦士、僧侶、魔法使い、旅芸人

修得SP	特技とスキル効果	消費MP	効果
6	装備時盾ガード率+1%	—	盾装備時の盾ガード率+1%
12	<b>特技</b> ぼうぎょ	2	受けるダメージが減少する
18	装備時盾ガード率+1%	—	盾装備時の盾ガード率+1%
25	<b>特技</b> ビッグシールド	4	盾ガード率が上昇する
32	装備時盾ガード率+1%	—	盾装備時の盾ガード率+1%
40	<b>特技</b> シールドアタック	3	敵1体にダメージを与え、自分の受けるダメージが減少
52	装備時盾ガード率+1%	—	盾装備時の盾ガード率+1%
66	<b>特技</b> まもりのたて	4	全状態変化の耐性が上昇する
82	装備時しゅび力+30	—	盾装備時の守備力+30
100	<b>特技</b> 会心完全ガード	10	痛恨の一撃を完全に防ぐ

## オススメ育成法 お押さえのスペシャリストに

仲間の安全を守れることがパラディンの強み。よって装備品や錬金効果は守備力を重視したものにして。スキルは、はくあいスキルを上げていくのがオススメだが、武器にハンマーを選ぶなら、敵の呪文を中断できるキャンセルショットはぜひ覚えておきたい。

### 装備と育成のポイント

- 仲間を守ることがもつとも重要になるので、装備品や錬金効果で守備面を高める
- 攻撃を重視するのならヤリ、回復もしたいならスティック、攻守のバランスをとるならハンマーを装備しよう

## 新職での強化 より守備面を鍛えよう

戦士のゆうかんスキルや僧侶のしんこう心スキルで、パラディンに必要なパラメータの底上げを図りたい。また、ほかの職業でヤリやスティック、盾のスキルを高めれば、パラディンのはくあいやハンマーのスキルにスキルポイントを振りやすくなる。

### オススメの転職

転職する職業	解説
戦士	ゆうかんスキルでちからやみのまもりを高める。ロストアタックも覚えたい
僧侶	しんこう心スキルで回復魔法やMPを高める
魔法使い 旅芸人	盾スキルを上げるために転職。会心完全ガードまで覚えておきたい





◆サポートに長け、生き抜くチカラに秀でた狩人◆

# レンジャー

転職するための条件 クエスト101「こちらレンジャー協会」(→P.129)をクリアしている

レンジャーは仲間をサポートすることに長けた職業。ペホイミやザオラルを覚えられるため僧侶のような回復の役割をできるうえ、離れたところからブーメランや弓といった武器でダメージも与えられる。戦闘では攻防両方での活躍が期待できるのだ。



◀レンジャーが使うブーメランは、複数の敵を同時に攻撃できる。弓は射程距離が長く、離れたところから攻撃が可能だ。

## レンジャーが使える呪文と覚えるレベル

修得レベル	呪文名	消費MP	効果
3	リレミト	3	洞くつや塔から脱出できる
6	ホイミ	2	仲間ひとりのHPを25~31回復する
10	ザメハ	2	仲間ひとりの眠りを治す
12	ジバリア	4	結界を張り、結界上の敵に18~24の土属性ダメージ
15	ザオ	5	仲間ひとりを、たまたにHP1で生き返らせる
19	バーハ	2	仲間ひとりのプレス耐性を約20%上昇
23	ジバリカ	8	結界を張り、結界上の敵に52~68の土属性ダメージ
25	ペホイミ	4	仲間ひとりのHPを80~90回復する
29	マヌーサ	3	範囲内の敵を幻惑する
38	ザオラル	8	仲間ひとりをHPが最大値の25%回復した状態で生き返らせることがある

### レンジャーのパラメータの伸びやすさ

最大HP	★★★★★	きようさ	★★★★★
最大MP	★★★★★	みりよく	★★★★★
ちから	★★★★★	攻撃魔力	★★★★★
みのまもり	★★★★★	回復魔力	★★★★★
すばやさ	★★★★★	おもさ	★★★★★

### レンジャーにかかわるクエスト

- 101** こちらレンジャー協会 (→P.129)※1 レンジャーに転職できるようにする  
 受注条件 その場所を初めて訪れたときから
- 107** 初任務はモリナラ (→P.130)※2 レンジャーブーツを入手!  
 受注条件 レンジャーのレベルが30以上になっている
- 108** 伐採者を追え! (→P.130) レンジャーシャブカを入手!  
 受注条件 レンジャーのレベルが35以上になっている /  
 107「初任務はモリナラ」をクリアしている
- 109** もり 森の断罪者 (→P.131) レンジャーコート上、レンジャーコート下を入手!  
 受注条件 レンジャーのレベルが40以上になっている /  
 108「伐採者を追え!」をクリアしている
- 110** せいれい 精霊の試練 (→P.131) レンジャーの必殺技を覚える!  
 受注条件 レンジャーのレベルが45以上になっている /  
 109「森の断罪者」をクリアしている
- 111** もり 森は生きている (→P.131) レンジャーの証を入手!  
 受注条件 レンジャーのレベルが50以上になっている /  
 110「精霊の試練」をクリアしている

※1……クリアするには、盗賊のおたからスキルのぬすむを覚えている必要がある  
 ※2……クリアするには、サバイバルスキルのみののがすを覚えている必要がある

## 必殺技 妖精たちのポルカ

効果 約120秒間、仲間全員にスカー、バイシオンと同じ効果を与え、さらにHPとMPが徐々に回復する

仲間全員の守備力を20%程度、攻撃力を20%程度上昇させ、さらにHPとMPを徐々に回復させるという究極のサポート効果をもつ必殺技。ボスなどの強敵と戦う際は、積極的に使って戦闘を有利に運べるようにしよう。



◀発動するまでに時間がかかるので、使用可能な状態になったらすぐに使おう。





レンジャーが持つスキル

## メタルボディの魔物に強い特技がそろそろ

サバイバルスキルでは、敵を逃がしたり魅了したりといった、敵に攻撃させないようなスキルを多く覚える。また、サバイバルスキルのメタルトラップは敵を逃がさないという効果がある。ブーメランスキルのメタルウィングという特技と組み合わせて使えば、メタルボディのモンスターを倒しやすくなるのだ。



◀弓スキルで覚えられるサンダーボルトは、数少ない雷属性の攻撃。雷属性に弱いモンスターとの戦闘では重宝する。

### 固有スキル サバイバルスキル

修得SP	特技とスキル効果	消費MP	効果
2	特技 みのがす	2	選んだ敵を逃がす
12	常時きようさ+20	—	常時きようさが20増える
22	特技 てなづける(専)	0	敵1体を魅了する
34	常時みりよく+20	—	常時みりよくが20増える
46	特技 メタルトラップ(専)	1	選んだ敵が逃げられなくなる
54	常時きようさ+20	—	常時きようさが20増える
68	特技 まもりのきり(専)	5	プレス攻撃を1回だけ回避する
78	常時かいふく魔力+20	—	常時回復魔力が20増える
82	常時きようさ+20	—	常時きようさが20増える
100	特技 オオカミアタック(専)	6	敵1体に2回連続でダメージを与える

### 武器スキル 弓スキル

同じスキルを持つ職業

修得SP	特技とスキル効果	消費MP	効果
3	装備時こうげき力+5	—	弓装備時の攻撃力+5
7	特技 マジックアロー	3	敵1体にダメージを与え、まれに呪文耐性を下げる
13	装備時射程距離+2m	—	弓装備時の射程距離+2m
22	特技 バードシュート	1	敵1体にダメージ(鳥系だとダメージが増える)
35	装備時こうげき力+10	—	弓装備時の攻撃力+10
42	特技 サンダーボルト	3	敵1体に雷属性ダメージを与える
58	装備時射程距離+2m	—	弓装備時の射程距離+2m
76	特技 さみだれうち	6	範囲内の敵へ4回攻撃する
88	装備時こうげき力+15	—	弓装備時の攻撃力+15
100	特技 天使の矢	0	敵1体にダメージを与える/自分のMP回復

### 武器スキル ブーメランスキル

同じスキルを持つ職業

修得SP	特技とスキル効果	消費MP	効果
3	特技 スライムブロウ	1	範囲内の敵にダメージ(スライム系だとダメージが増える)
7	装備時こうげき力+5	—	ブーメラン装備時の攻撃力+5
13	特技 メタルウィング	4	メタルボディの敵に必ず1~2のダメージを与える
22	装備時こうげき力+5	—	ブーメラン装備時の攻撃力+5
35	特技 パワフルスロー	3	周囲の敵にダメージを与える
42	装備時命中+20%	—	ブーメラン装備時の命中+20%
58	特技 シャインスコール	6	範囲内の敵に光属性のダメージを与える
76	装備時こうげき力+5	—	ブーメラン装備時の攻撃力+5
88	特技 パーニングバード	6	範囲内の敵に7回連続攻撃で炎属性のダメージ
100	特技 デュアルカッター	6	範囲内の敵を2回攻撃する

### 武器スキル オノスキル

同じスキルを持つ職業

戦士

修得SP	特技とスキル効果	消費MP	効果
3	装備時こうげき力+5	—	オノ装備時の攻撃力+5
7	特技 たいほく斬	1	敵1体にダメージ(植物系だとダメージが増える)
13	装備時こうげき力+10	—	オノ装備時の攻撃力+10
22	特技 蒼天魔斬	3	敵1体にダメージを与え、たまにマヒさせる
35	装備時こうげき力+15	—	オノ装備時の攻撃力+15
42	特技 かぶと割り	4	敵1体にダメージを与え、まれに守備力を下げる
58	装備時かいしん率+2%	—	オノ装備時の会心率+2%
76	特技 まじん斬り	8	敵1体にダメージ(会心の一撃、ミスはいずれか)
88	装備時こうげき力+20	—	オノ装備時の攻撃力+20
100	特技 オノむそう	8	周囲の敵にダメージを与える

### 武器スキル 格闘スキル

同じスキルを持つ職業

武闘家、盗賊

修得SP	特技とスキル効果	消費MP	効果
3	素手時こうげき力+10	—	素手時の攻撃力+10
7	特技 石つぶて	1	敵1体に土属性のダメージを与える
12	素手時かいしん率+2%	—	素手時の会心率+2%
18	特技 かまいたち	1	敵1体に風属性ダメージ(エレメント系だとダメージが増える)
25	素手時こうげき力+20	—	素手時の攻撃力+20
30	特技 せいけん突き	3	敵1体にダメージを与える
42	素手時身かわし率+2%	—	素手時の身かわし率+2%
60	特技 ムーンサルト	2	敵1体にダメージ(浮いている敵だとダメージが増える)
77	素手時こうげき力+40	—	素手時の攻撃力+40
100	特技 ばくれつけん	4	敵1体に4回連続攻撃する



## 呪文を使うなら弓がオススメ

オノやブーメランによる通常攻撃のほか、弓で遠くから攻撃しつつサポートする戦いかたも可能。呪文主体なら、攻撃時にMPを回復できるようにする弓スキルを上げよう。通常攻撃が主体ならサバイバルスキルできようさを高め、会心の一撃の機会を増やそう。

### 装備と育成のポイント

- サバイバルスキルできようさをさらに高め、会心の一撃や不意をつく機会を増やす
- 呪文でのサポートを主体とするなら弓がオススメ。装備や錬金効果で回復魔力とMPを補おう



## より優秀な回復役になろう

ベホイミやザオラルを覚えられるので、回復の役割でも活躍できる。僧侶に転職してしんこう心スキルでおはらい、旅芸人に転職してきよげいスキルでツッコミを覚えれば、状態変化を回復できる手段が増え、回復をする役割としての価値をさらに高められる。

### オススメの転職

転職する職業	解説
僧侶 魔法使い	やや伸びにくいMPを高めるため、僧侶が魔法使いに転職。僧侶は回復魔力も同時に高められる
戦士	オノを主力として使うなら、オノスキルを戦士で上げて、サバイバルスキルを極めよう



## ヘナトス

敵1体の攻撃力を約2分間、10%程度下げる。もう一度唱えようと、さらに10%程度下げる。3回目以降は効果時間が延長されるようになる。

戦闘職業	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
		僧	武	旅	レ
消費MP	4	関連パラメータ	攻撃魔力・回復魔力(※2)	効果範囲	-
暴走/会心	○	対象	敵1体		
発動時間	ふつ	属性/状態変化	攻撃力低下		



## ルカニ

敵1体の守備力を約2分間、10%程度下げる。もう一度唱えようと、さらに10%ほど下げる。3回目以降は効果時間が延長されるようになる。

戦闘職業	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
		僧	武	旅	レ
消費MP	2	関連パラメータ	攻撃魔力・回復魔力(※2)	効果範囲	-
暴走/会心	○	対象	敵1体		
発動時間	ふつ	属性/状態変化	守備力低下		



## ルカナン

効果範囲内にいる敵すべての守備力を、約2分間10%程度下げる。もう一度唱えようと、さらに10%程度下げる。3回目以降は効果時間が延長されるようになる。

戦闘職業	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
		僧	武	旅	レ
消費MP	4	関連パラメータ	攻撃魔力・回復魔力(※2)	効果範囲	敵中心
暴走/会心	○	対象	効果範囲内の敵すべて		
発動時間	やや遅い	属性/状態変化	守備力低下		



## ボミエ

敵1体のコマンド間隔を約0.5秒増やす。もう一度唱えようと、さらに約0.5秒増やす。3回目以降は効果時間が延長されるようになる。

戦闘職業	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
		僧	武	旅	レ
消費MP	2	関連パラメータ	攻撃魔力・回復魔力(※2)	効果範囲	-
暴走/会心	○	対象	敵1体		
発動時間	ふつ	属性/状態変化	すばやさ低下		



## ボミオス

効果範囲内にいる敵のコマンド間隔を約0.5秒増やす。もう一度唱えようと、さらに約0.5秒増やす。3回目以降は効果時間が延長されるようになる。

戦闘職業	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
		僧	武	旅	レ
消費MP	4	関連パラメータ	攻撃魔力・回復魔力(※2)	効果範囲	敵中心
暴走/会心	○	対象	効果範囲内の敵すべて		
発動時間	やや遅い	属性/状態変化	すばやさ低下		



## マホカンタ

目の前に光のカベを作り出し、約1分間敵の呪文を跳ね返せるようになる。自分や仲間が唱えた呪文には効果が無いので、ホイミなどが跳ね返されることはない。

戦闘職業	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
		僧	武	旅	レ
消費MP	4	関連パラメータ	-	効果範囲	-
暴走/会心	-	対象	味方ひとり		
発動時間	遅い	属性/状態変化	呪文反射		



## マヌーサ

効果範囲内にいるすべての敵を幻惑し、約1分間、通常攻撃や武器、または素手を使った特技をミスしやすくさせる。もう一度唱えようと、効果時間が延長されるようになる。

戦闘職業	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
		僧	武	旅	レ
消費MP	3	関連パラメータ	攻撃魔力・回復魔力(※2)	効果範囲	敵中心
暴走/会心	○	対象	効果範囲内の敵すべて		
発動時間	ふつ	属性/状態変化	幻惑		



## メダパニ

敵1体を、約40秒間混乱させる。混乱した敵はおびえて何もしないか、自分や仲間のモンスターを攻撃するようになる。もう一度唱えようと、効果時間が延長されるようになる。

戦闘職業	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
		僧	武	旅	レ
消費MP	3	関連パラメータ	攻撃魔力・回復魔力(※2)	効果範囲	-
暴走/会心	○	対象	敵1体		
発動時間	ふつ	属性/状態変化	混乱		



※2……攻撃魔力と回復魔力のうち、値が高いほうが成功率に影響する。例えば、使用者の攻撃魔力よりも回復魔力が高かった場合は、回復魔力が高ければ高いほど成功しやすくなる



補助呪文

ラリホー

敵1体を、約40秒間眠らせる。眠っている敵は一切行動できなくなる。2回目以降は、効果時間が延長されるようになる。

戦闘職業	覚えられる職業	戦 - 魔 Lv10	盗 - バ -
		僧 - 武 -	旅 - レ -
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
3	攻撃魔力・回復魔力(※1)	-	
暴走/会心	対象		
○	敵1体		
発動時間	属性・状態変化		
ふつう	眠り		



マホトーン

敵1体の呪文を約1分間封じ、唱えられないようにする。2回目以降は、効果時間が延長されるようになる。

戦闘職業	覚えられる職業	戦 - 魔 Lv18	盗 - バ -
		僧 - 武 -	旅 - レ -
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
3	攻撃魔力・回復魔力(※1)	-	
暴走/会心	対象		
○	敵1体		
発動時間	属性・状態変化		
ふつう	封印		



クモノ

自分の足下に魔法陣を描き、その中に侵入した敵をしばり状態にする呪文。しばり状態になった敵は約7秒間、いっさいの行動がとれなくなる。(※2)

戦闘職業	覚えられる職業	戦 - 魔 - 盗 Lv5	バ -
		僧 - 武 -	旅 - レ -
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
2	-	設置場所中心	
暴走/会心	対象		
-	敵1体		
発動時間	属性・状態変化		
やや早い	しばり		



バイシオン

自分と仲間の攻撃力を、約2分間20%程度上昇させる。もう一度唱えらると、さらに20%程度上昇させる。3回目以降は効果時間が延長されるようになる。

戦闘職業	覚えられる職業	戦 - 魔 - 盗 - バ -	レ -
		僧 - 武 -	旅 -
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
2	-	-	
暴走/会心	対象		
-	味方ひとり		
発動時間	属性・状態変化		
ふつう	攻撃力上昇		



スカラ

自分か仲間の守備力を、約2分間20%程度上昇させる。もう一度唱えらると、さらに20%程度上昇させる。3回目以降は効果時間が延長されるようになる。

戦闘職業	覚えられる職業	戦 - 魔 - 盗 - バ -	レ -
		僧 - 武 -	旅 -
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
2	-	-	
暴走/会心	対象		
-	味方ひとり		
発動時間	属性・状態変化		
ふつう	守備力上昇		



スクルト

自分と効果範囲内にいる仲間すべての守備力を、約2分間20%程度上昇させる。もう一度唱えらると、さらに20%程度上昇させる。3回目以降は効果時間が延長されるようになる。

戦闘職業	覚えられる職業	戦 - 魔 - 盗 - バ -	レ -
		僧 - 武 -	旅 -
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
4	-	自分中心	
暴走/会心	対象		
-	効果範囲内の味方すべて		
発動時間	属性・状態変化		
やや遅い	守備力上昇		



ピオラ

自分か仲間ひとりのコマンド間隔を約0.5秒減らす。もう一度唱えらると、さらに約0.5秒減らす。3回目以降は効果時間が延長されるようになる。

戦闘職業	覚えられる職業	戦 - 魔 - 盗 Lv6	バ -
		僧 - 武 -	旅 - レ -
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
2	-	-	
暴走/会心	対象		
-	味方ひとり		
発動時間	属性・状態変化		
ふつう	すばやさ上昇		



ピオリム

自分と効果範囲内の仲間すべてのコマンド間隔を約0.5秒減らす。もう一度唱えらると、さらに0.5秒減らす。3回目以降は効果時間が延長されるようになる。

戦闘職業	覚えられる職業	戦 - 魔 - 盗 Lv16	バ -
		僧 - 武 -	旅 - レ -
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
4	-	自分中心	
暴走/会心	対象		
-	効果範囲内の味方すべて		
発動時間	属性・状態変化		
やや遅い	すばやさ上昇		



※1……攻撃魔力と回復魔力のうち、値が高いほうが成功率に影響する。例えば、使用者の回復魔力よりも攻撃魔力が高かった場合は、攻撃魔力が高ければ高いほど成功しやすい  
 ※2……同時に複数設置することはできない



回復呪文

ザオ

仲間ひとりを、75%程度以上の確率でHPが1の状態で生き返らせる。使用者の回復魔力が高いと生き返らせる確率が上がる。

戦闘	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
移動		僧	Lv10	武	旅
					Lv13
					Lv15
消費MP	関連パラメータ	効果範囲			
5	回復魔力	-			
暴走/会心	対象	-			
-	味方ひとり	-			
発動時間	属性/状態変化	-			
ふつう	-	-			



ザオラル

仲間ひとりを、75%以上の確率で、HPが最大値の25~50%ほどまで回復した状態で生き返らせる。使用者の回復魔力が高いと生き返らせる確率と回復量が増える。

戦闘	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
移動		僧	Lv32	武	旅
					Lv38
消費MP	関連パラメータ	効果範囲			
8	回復魔力	-			
暴走/会心	対象	-			
-	味方ひとり	-			
発動時間	属性/状態変化	-			
ふつう	-	-			



キアリー

自分が仲間ひとりの毒や猛毒を治す。

戦闘	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
移動		僧	Lv3	武	旅
					Lv-
消費MP	関連パラメータ	効果範囲			
2	-	-			
暴走/会心	対象	-			
-	味方ひとり	-			
発動時間	属性/状態変化	-			
やや早い	-	-			



キアリク

仲間ひとりのマヒを治す。

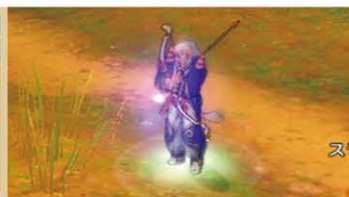
戦闘	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
移動		僧	Lv25	武	旅
					Lv-
消費MP	関連パラメータ	効果範囲			
2	-	-			
暴走/会心	対象	-			
-	味方ひとり	-			
発動時間	属性/状態変化	-			
やや早い	-	-			



ザメハ

仲間ひとりの眠りを覚ます。

戦闘	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
移動		僧	Lv7	武	旅
					Lv10
消費MP	関連パラメータ	効果範囲			
2	-	-			
暴走/会心	対象	-			
-	味方ひとり	-			
発動時間	属性/状態変化	-			
やや早い	-	-			



マヌーハ

自分が仲間ひとりの幻惑を治す。

戦闘	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
移動		僧	Lv18	武	旅
					Lv-
消費MP	関連パラメータ	効果範囲			
2	-	-			
暴走/会心	対象	-			
-	味方ひとり	-			
発動時間	属性/状態変化	-			
やや早い	-	-			



マホリー

仲間ひとりの封印を解除する。

戦闘	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
移動		僧	Lv14	武	旅
					Lv-
消費MP	関連パラメータ	効果範囲			
2	-	-			
暴走/会心	対象	-			
-	味方ひとり	-			
発動時間	属性/状態変化	-			
やや早い	-	-			



その他

リレミト

調べるとダンジョンの入口まで一瞬で移動できるリレミトゲートを出す。リレミトゲートは仲間も使用できる。なお、フィールドや拠点では発動しない。

戦闘	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
移動		僧	-	武	旅
					Lv7
					Lv3
消費MP	関連パラメータ	効果範囲			
3	-	-			
暴走/会心	対象	-			
-	-	-			
発動時間	属性/状態変化	-			
遅い	-	-			





# とくぎ

ここからは、2012年10月9日時点で覚えることができる120個のスキルを、固有スキル、武器スキルの順に紹介している。

ゆうかんスキル

## かぼう(専)

発動から約30秒間、選んだ仲間のダメージを代わりに受ける。範囲が広い攻撃の場合自分と仲間のダメージをまとめて受ける。

戦闘	覚えられる職業	戦士	必要SP
消費MP	0	関連パラメータ	8Pt
暴走/会心	—	レベル	効果範囲
発動時間	早い	対象	—
		味方ひとり	
		属性/状態変化	
		—	



## ロストアタック

敵1体に通常攻撃の約1.1倍の威力の攻撃を繰り返す。同時にモンスターの怒りをしずめ、テンションを下げる効果もある。

戦闘	覚えられる職業	戦士	必要SP
消費MP	4	関連パラメータ	40Pt
暴走/会心	0	攻撃力	効果範囲
発動時間	やや早い	対象	—
		敵1体	
		属性/状態変化	
		テンション低下	



## たいあたり(専)

敵1体に通常攻撃の約1.25倍の威力の攻撃を繰り返して、少しだけ吹き飛ばす。なお、特技と呪文の発動を中断できる。

戦闘	覚えられる職業	戦士	必要SP
消費MP	4	関連パラメータ	70Pt
暴走/会心	—	攻撃力	効果範囲
発動時間	早い	対象	—
		敵1体	
		属性/状態変化	
		—	



## やいばくだき(専)

敵1体に通常攻撃の約1.1倍の威力の攻撃を繰り返し、攻撃力を50%程度の確率で10%ほど低下させる。効果は約2分間。もう一度使うと攻撃力をさらに低下させる。3回目以降は効果時間が延長されるようになる。

戦闘	覚えられる職業	戦士	必要SP
消費MP	4	関連パラメータ	100Pt
暴走/会心	0	攻撃力	効果範囲
発動時間	やや早い	対象	—
		敵1体	
		属性/状態変化	
		攻撃力低下	



しんこうスキル

## おはらい

自分が仲間ひとりの呪いを解く。

戦闘	覚えられる職業	戦士	必要SP
移動	—	僧侶	8Pt
消費MP	2	関連パラメータ	効果範囲
暴走/会心	—	—	—
発動時間	ふつ	対象	—
		味方ひとり	
		属性/状態変化	
		—	



## マホトラのころも(専)

約1分間、敵からダメージを受けるとMPが回復する。MPが回復する量は、受けたダメージの10%程度。

戦闘	覚えられる職業	戦士	必要SP
消費MP	2	関連パラメータ	28Pt
暴走/会心	—	—	効果範囲
発動時間	やや早い	対象	—
		自分	
		属性/状態変化	
		MP回復	





おたからスキル

**バナナトラップ(専)**

地面にバナナの皮を置き、その上を誰かが通ると、一定確率で転ばせる。転んだ相手は約5秒間行動できなくなる。移動中は味方、戦闘中は敵1体のみに効果がある。

戦闘	覚えられる職業	盗賊	必要SP
移動	職業		54Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
1	—	—	
暴走/会心	対象		
—	敵1体		
発動時間	属性/状態変化		
やや早い	転び		



**メガボンバー(専)**

爆弾を地面に設置し、約10秒後に周囲の敵に約70のダメージを与える。(※1)

戦闘	覚えられる職業	盗賊	必要SP
移動	職業		78Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
6	—	設置場所中心	
暴走/会心	対象		
—	効果範囲内の敵すべて		
発動時間	属性/状態変化		
遅い	炎属性		



**しんだふり**

フィールドで使うと敵から追いかけることができなくなり、戦闘中に使うとその戦闘が終了する。いずれの場合も、しんだふりを使っているあいはHPが2ずつ回復する。(※2)

戦闘	覚えられる職業	盗賊	必要SP
移動	職業		100Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
4	—	—	
暴走/会心	対象		
—	自分		
発動時間	属性/状態変化		
早い	—		



きよげいスキル

**ボケ**

周囲にいる敵を一定の確率で笑わせて行動させなくするほか、笑わせた敵の数のぶんだけ自分のテンションを上げる。みりよくが高いほど笑わせる確率が上がる。

戦闘	覚えられる職業	旅芸	必要SP
移動	職業		4Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
2	みりよく	自分中心	
暴走/会心	対象		
0	効果範囲内の敵すべて		
発動時間	属性/状態変化		
ふつつ	笑い		



**ツッコミ**

仲間ひとりのマヒ、眠り、混乱、魅了を一定の確率で治す。きょうさが高いほど、成功率が上がる。

戦闘	覚えられる職業	旅芸	必要SP
移動	職業		22Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
4	きょうさ	—	
暴走/会心	対象		
—	味方ひとり		
発動時間	属性/状態変化		
早い	—		



**タップダンス(専)**

約3分間、自分の身かわし率が約2倍になる。

戦闘	覚えられる職業	旅芸	必要SP
移動	職業		46Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
3	—	—	
暴走/会心	対象		
—	自分		
発動時間	属性/状態変化		
ふつつ	身かわし率上昇		



**キラージャグリング(専)**

通常攻撃の0.5倍程度の威力の攻撃を6回繰り出す。効果範囲内に複数の敵がいる場合、ランダムでダメージを与える。また、まれに敵を混乱させる効果もある。

戦闘	覚えられる職業	旅芸	必要SP
移動	職業		68Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
8	攻撃力	自分前方半円形	
暴走/会心	対象		
0	効果範囲内の敵すべて		
発動時間	属性/状態変化		
やや遅い	混乱		



**ハッスルダンス(専)**

自分と周囲にいる仲間のHPを70~80回復する。おしゃれさが高いほど、回復量が増え、最終的には182~192回復する。

戦闘	覚えられる職業	旅芸	必要SP
移動	職業		100Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
8	おしゃれさ	自分中心	
暴走/会心	対象		
—	効果範囲内の味方すべて		
発動時間	属性/状態変化		
ふつつ	—		



※1……同時に複数設置することはできない

※2……パーティで戦っているときに使用すると、自分が敵から狙われなくなる(敵に狙われている最中を除く)。全員が使用すると、その時点で戦闘が終了する(一部の敵を除く)



## やいばのぼうぎょ

約15秒間、すべての敵から受けるダメージを25%程度減少し、受けたダメージの25%ぶんをダメージを反射する。効果発動中はほかの行動をとれなくなってしまうが、途中でかまを解くことはできる。(\*2)

戦闘	覚えられる職業	パラ	必要SP
			22Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
3	守備力	-	
暴走/会心	対象	-	
-	自分	-	
発動時間	属性/状態変化	-	
早い	状態変化	-	



## HPパサー

自分の現在のHPの30%を仲間ひとりに分け与える。使用者の回復魔力が高いと30%以上のHPを分け与えることができる。

戦闘	覚えられる職業	パラ	必要SP
			22Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
0	回復魔力	-	
暴走/会心	対象	-	
-	味方ひとり	-	
発動時間	属性/状態変化	-	
早い	状態変化	-	



## におうだち(専)

約15秒間、効果範囲内にいる仲間へのダメージを自分が身代わりとなって受ける。効果発動中はほかの行動をとれなくなってしまうが、途中でかまを解くことはできる。

戦闘	覚えられる職業	パラ	必要SP
			46Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
0	守備力	自分中心	
暴走/会心	対象	-	
-	効果範囲内の味方すべて	-	
発動時間	属性/状態変化	-	
早い	状態変化	-	



## ヘヴィチャージ(専)

自分のおもさを約90秒間、約2倍にする。もう一度使うと、効果時間が延長される。

戦闘	覚えられる職業	パラ	必要SP
			68Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
4	-	-	
暴走/会心	対象	-	
-	自分	-	
発動時間	属性/状態変化	-	
早い	おもさ増加	-	



## 大ぼうぎょ(専)

約15秒間、敵から受けるダメージを大幅に軽減する。のみまもりが高いほど受けるダメージが減る。効果発動中はほかの行動をとれなくなってしまうが、途中でかまを解くことはできる。

戦闘	覚えられる職業	パラ	必要SP
			100Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
8	のみまもり	-	
暴走/会心	対象	-	
-	自分	-	
発動時間	属性/状態変化	-	
早い	状態変化	-	



## みのがす

戦闘に参加している敵1体を逃がす。

戦闘	覚えられる職業	パラ	必要SP
		レン	2Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
2	-	-	
暴走/会心	対象	-	
-	敵1体	-	
発動時間	属性/状態変化	-	
ふつ	状態変化	-	



## てなづける(専)

敵1体を魅了する。魅了した敵は約1分間仲間となり、手助けをしてくれる。ただし、彼らの行動は気のおもむくままとなり、攻撃を受けると魅了が解けてしまう。

戦闘	覚えられる職業	パラ	必要SP
		レン	22Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
0	きようさ	-	
暴走/会心	対象	-	
-	敵1体	-	
発動時間	属性/状態変化	-	
ふつ	魅了	-	



## メタルトラップ(専)

一定確率で約15秒間、敵1体を逃げられない状態にする。きようさが高いほど成功しやすい。とくにメタルスライムなど、すぐに逃げ出すモンスターに有効。

戦闘	覚えられる職業	パラ	必要SP
		レン	46Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
1	きようさ	-	
暴走/会心	対象	-	
0	敵1体	-	
発動時間	属性/状態変化	-	
やや早い	状態変化	-	



\*2……呪文によるダメージも軽減できるが、ダメージを反射することはできない



サバイバルスキル

まもりのきり(専)

約2分間、ひのいきなどのプレス攻撃によるダメージと、状態変化を1回だけ無効にする。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	レン	68Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
5	—	—
暴走/会心	対象	
—	自分	—
発動時間	属性/状態変化	
早い	プレスを無効にする	



オオカミアタック(専)

オオカミを呼び寄せ、敵1体に通常攻撃と同じ威力で2回攻撃する。対象の守備力に関係なくダメージを与えられ、きよさが高いほど、与えるダメージが増える。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	レン	100Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
6	きよさ	—
暴走/会心	対象	
—	敵1体	—
発動時間	属性/状態変化	
ふつう	—	



格闘スキル

石つぶて

敵1体に、10~24の土属性ダメージを必ず与える。

戦闘	覚えられる職業	盗賊	必要SP
	武闘	レン	7Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
1	—	—	
暴走/会心	対象		
○	敵1体	—	
発動時間	属性/状態変化		
早い	土属性		



かまいたち

敵1体に通常攻撃と同じ威力で、風属性の攻撃を繰り返す。敵がエレメント系の場合は、ダメージが通常攻撃の約1.5倍に増える。

戦闘	覚えられる職業	盗賊	必要SP
	武闘	レン	18Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
1	—	—	
暴走/会心	対象		
○	敵1体	—	
発動時間	属性/状態変化		
早い	風属性		



せいけん突き

敵1体に通常攻撃の約1.5倍の威力の攻撃を繰り返す。会心率が高い。

戦闘	覚えられる職業	盗賊	必要SP
	武闘	レン	30Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
3	攻撃力	—	
暴走/会心	対象		
○	敵1体	—	
発動時間	属性/状態変化		
早い	—		



ムーンサルト

敵1体に通常攻撃の約1.3倍の威力の攻撃を繰り返す。敵が宙に浮いている場合、与えるダメージが約1.5倍になる。

戦闘	覚えられる職業	盗賊	必要SP
	武闘	レン	60Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
2	攻撃力	—	
暴走/会心	対象		
○	敵1体	—	
発動時間	属性/状態変化		
早い	—		



ばくれつけん

敵1体に通常攻撃の約0.5倍の威力の攻撃を4回連続で繰り返す。せいけん突きと同様、会心率が高い。

戦闘	覚えられる職業	盗賊	必要SP
	武闘	レン	100Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
4	攻撃力	—	
暴走/会心	対象		
○	敵1体	—	
発動時間	属性/状態変化		
早い	—		



盾スキル(※1)

ぼうぎよ

1ターンのあいだ、敵から受けるダメージを25%程度減少する。効果発動中はほかの行動をとれなくなってしまうが、途中でかまえを解くことはできる。

戦闘	覚えられる職業	戦士	魔使	必要SP
	僧侶	旅芸	バラ	12Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲		
2	守備力	—		
暴走/会心	対象			
—	自分	—		
発動時間	属性/状態変化			
早い	—			



※1……盗賊など盾スキルを覚えられない職業でも、盾を装備することができれば覚えた特技を使うことができる



## ビッグシールド

約3分間、盾ガード率が20%程度にする。もう一度使うと、効果時間が延長されるようになる。

戦闘	覚えられる職業	戦士	魔使	パラ	必要SP
				旅芸	25Pt
消費MP	4	関連パラメータ		効果範囲	
暴走/会心	-	対象			
		自分			
発動時間	早い	属性/状態変化			
		盾ガード率上昇			



## シールドアタック

通常攻撃の約0.5倍の威力の攻撃を繰り出し、約15秒間敵から受けるダメージを25%程度減少する。効果発動中はほかの行動をとれなくなってしまうが、途中でかまを解くことはできる。

戦闘	覚えられる職業	戦士	魔使	パラ	必要SP
				旅芸	40Pt
消費MP	3	関連パラメータ		効果範囲	
暴走/会心	-	対象			
		敵1体			
発動時間	早い	属性/状態変化			
		-			



## まもりのたて

約2分間、自分が状態変化になる確率を半分程度にする。もう一度使うと、効果時間が延長する。

戦闘	覚えられる職業	戦士	魔使	パラ	必要SP
				旅芸	66Pt
消費MP	4	関連パラメータ		効果範囲	
暴走/会心	-	対象			
		自分			
発動時間	やや早い	属性/状態変化			
		状態変化ガード率上昇			



## 会心完全ガード

約2分間、敵の痛恨の一撃を無効にする。もう一度使うと、効果時間が延長する。

戦闘	覚えられる職業	戦士	魔使	パラ	必要SP
				旅芸	100Pt
消費MP	10	関連パラメータ		効果範囲	
暴走/会心	-	対象			
		自分			
発動時間	やや早い	属性/状態変化			
		-			



## かえん斬り

敵1体に、通常攻撃の約1.2倍の威力で、炎属性の攻撃を繰り出す。

戦闘	覚えられる職業	戦士	必要SP
			3Pt
消費MP	2	関連パラメータ	
暴走/会心	0	対象	
		敵1体	
発動時間	やや早い	属性/状態変化	
		炎属性	



## ドラゴン斬り

ドラゴン系のモンスターにのみ、通常攻撃の約1.5倍の威力の攻撃を繰り出す。そのほかの敵に対しては、通常攻撃と同じ威力の攻撃を繰り出す。

戦闘	覚えられる職業	戦士	必要SP
			13Pt
消費MP	1	関連パラメータ	
暴走/会心	0	対象	
		敵1体	
発動時間	早い	属性/状態変化	
		-	



## ミラクルソード

敵1体に通常攻撃と同じ威力の攻撃を繰り出し、与えたダメージの25%+20程度のHPを回復する。与えたダメージが小さくても最低20は回復し、1回の攻撃につき最大で100回復する。

戦闘	覚えられる職業	戦士	必要SP
			35Pt
消費MP	3	関連パラメータ	
暴走/会心	0	対象	
		敵1体	
発動時間	やや早い	属性/状態変化	
		-	



## はやぶさ斬り

敵1体に、通常攻撃の約0.75倍の威力の攻撃を2回連続で繰り出す。

戦闘	覚えられる職業	戦士	必要SP
			58Pt
消費MP	4	関連パラメータ	
暴走/会心	0	対象	
		敵1体	
発動時間	やや早い	属性/状態変化	
		-	





片手剣スキル

**C** ギガスラッシュ

範囲内にいる敵すべてに、200前後の光属性のダメージを与える。

戦闘	覚えられる職業	戦士	必要SP
			100Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
15	—	自分前方半円形	
暴走/会心	対象		
○	効果範囲内の敵すべて		
発動時間	属性/状態変化		
ふつう	光属性		



両手剣スキル

**A** ブレードガード

約3分間、武器ガードが発動する確率を20%程度にする。

戦闘	覚えられる職業	戦士	必要SP
			3Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
2	—	—	
暴走/会心	対象		
—	自分		
発動時間	属性/状態変化		
やや早い	武器ガード率上昇		



**C** ドラゴンスラッシュ

ドラゴン系のモンスターにのみ、通常攻撃の約1.5倍の威力の攻撃を繰り返す。そのほかの敵に対しては、通常攻撃と同じ威力の攻撃を繰り返す。

戦闘	覚えられる職業	戦士	必要SP
			13Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
1	攻撃力	—	
暴走/会心	対象		
○	敵1体		
発動時間	属性/状態変化		
早い	—		



**C** ふんまわし

自分の周囲にいる敵すべてに、通常攻撃と同じ威力の攻撃を繰り返す。

戦闘	覚えられる職業	戦士	必要SP
			35Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
4	攻撃力	自分中心	
暴走/会心	対象		
○	効果範囲内の敵すべて		
発動時間	属性/状態変化		
やや早い	—		



**C** フリーズブレード

自分の周囲にいる敵すべてに、90前後の氷属性のダメージを与える。さらに、まれに敵をおびえさせて行動をとれなくする。

戦闘	覚えられる職業	戦士	必要SP
			76Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
8	—	自分中心	
暴走/会心	対象		
○	効果範囲内の敵すべて		
発動時間	属性/状態変化		
やや早い	氷属性/おびえ		



**C** 渾身斬り

敵1体に通常攻撃の約1.5倍の威力の攻撃を繰り返す。

戦闘	覚えられる職業	戦士	必要SP
			100Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
3	攻撃力	—	
暴走/会心	対象		
○	敵1体		
発動時間	属性/状態変化		
やや早い	—		



短剣スキル

**C** キラーブーン

虫系のモンスターにのみ、通常攻撃の約1.5倍の威力の攻撃を繰り返す。そのほかの敵に対しては、通常攻撃と同じ威力の攻撃を繰り返す。

戦闘	覚えられる職業	魔使 盗賊 旅芸	必要SP
			3Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
1	攻撃力	—	
暴走/会心	対象		
○	敵1体		
発動時間	属性/状態変化		
早い	—		



**C** スリープダガー

敵1体を切りつけ、通常攻撃の約1.1倍の威力の攻撃を繰り返す。さらに、約50%程度の確率で敵を眠らせる。もう一度使うと、さらに深く眠らせることができる。

戦闘	覚えられる職業	魔使 盗賊 旅芸	必要SP
			13Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
1	攻撃力	—	
暴走/会心	対象		
○	敵1体		
発動時間	属性/状態変化		
早い	眠り		





棍スキル

**天地のかまえ**

敵1体簡、敵の攻撃をかわしてカウンターで反撃する。効果発動中はほかの行動をとれなくなってしまうが、途中でかまえを解くことはできる。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	僧侶 武闘 旅芸	100Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
8	攻撃力	
暴走/会心	対象	
-	敵1体	-
発動時間	属性/状態変化	
早い	-	



ツメスキル

**ウイングブロー**

敵1体に、ツメによる1発目の攻撃の約2倍の威力の風属性の攻撃と、レベルによって威力が変化する風属性の追加攻撃を繰り出す。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	武闘	3Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
3	攻撃力/レベル	
暴走/会心	対象	
0	敵1体	-
発動時間	属性/状態変化	
早い	風属性	



**裂鋼拳**

マシン系のモンスターにのみ、通常攻撃の約1.5倍の威力の攻撃を繰り出す。そのほかの敵に対しては、通常攻撃と同じ威力の攻撃を繰り出す。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	武闘	13Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
1	攻撃力	
暴走/会心	対象	
0	敵1体	-
発動時間	属性/状態変化	
早い	-	



**必中拳**

敵1体に、ツメによる1発目の攻撃の1.8~2.2倍程度の威力の攻撃を繰り出す。攻撃回数は1回で、身かわしや盾ガードなどが発生せず、必ず攻撃が当たる。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	武闘	35Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
2	攻撃力	
暴走/会心	対象	
0	敵1体	-
発動時間	属性/状態変化	
早い	-	



**タイガークロー**

敵1体に、ツメによる1発目の攻撃の約1.5倍の威力の攻撃を3回連続で繰り出す。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	武闘	58Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
5	攻撃力	
暴走/会心	対象	
0	敵1体	-
発動時間	属性/状態変化	
早い	-	



**ゴールドフィンガー**

敵1体にツメによる1発目の攻撃の約2.6倍の威力の攻撃を繰り出し、モンスターにかかった有利な状態変化を解く。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	武闘	100Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
12	攻撃力	
暴走/会心	対象	
0	敵1体	-
発動時間	属性/状態変化	
やや早い	-	



ムチスキル

**らせん打ち**

モンスター1体に通常攻撃の約1.1倍の威力の攻撃を繰り出し、25%程度の確率で混乱させる。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	魔使 盗賊	3Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
3	攻撃力	
暴走/会心	対象	
0	敵1体	-
発動時間	属性/状態変化	
やや早い	混乱	



**愛のムチ**

怪人系のモンスターにのみ、通常攻撃の約1.5倍の威力の攻撃を繰り出す。そのほかの敵に対しては、通常攻撃と同じ威力の攻撃を繰り出す。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	魔使 盗賊	13Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
1	攻撃力	自分前方半円形
暴走/会心	対象	
0	効果範囲内の敵すべて	
発動時間	属性/状態変化	
ふつう	-	





ムテスキル

### スパークショット

選択した敵とその周囲にいる敵すべてに、必ず当たる通常攻撃と同じ威力の攻撃を繰り出し、50%程度の確率で幻惑する。

戦闘	覚えられる職業	魔使 盗賊	必要SP
			35Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
5	攻撃力	自分前方半円形	
暴走/会心	対象		
○	効果範囲内の敵すべて		
発動時間	属性/状態変化		
やや早い	光属性/幻惑		



### しばり打ち

モンスター1体に通常攻撃の約1.1倍の威力の攻撃を繰り出し、15%程度の確率でマヒさせる。メタルスライムなどのメタルボディのモンスターをマヒさせることも可能。

戦闘	覚えられる職業	魔使 盗賊	必要SP
			42Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
3	攻撃力	-	
暴走/会心	対象		
○	敵1体		
発動時間	属性/状態変化		
やや早い	マヒ		



### 地ばしり打ち

範囲内にいる敵すべてに通常攻撃の約1.5倍の威力で、雷属性の攻撃を繰り出す。

戦闘	覚えられる職業	魔使 盗賊	必要SP
			76Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
5	攻撃力	自分前方直線	
暴走/会心	対象		
○	効果範囲内の敵すべて		
発動時間	属性/状態変化		
早い	雷属性		



### 双竜打ち

1体のモンスターに、通常攻撃の約1.6倍の威力の攻撃を2回連続で繰り出す。

戦闘	覚えられる職業	魔使 盗賊	必要SP
			100Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
6	攻撃力	-	
暴走/会心	対象		
○	敵1体		
発動時間	属性/状態変化		
やや早い	-		



扇スキル

### 花ふぶき

効果範囲内の敵すべてを、75%程度の確率で幻惑する。もう一度使うと、効果時間が延長する。

戦闘	覚えられる職業	武闘 旅芸	必要SP
			7Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
2	-	自分前方半円形	
暴走/会心	対象		
○	効果範囲内の敵すべて		
発動時間	属性/状態変化		
やや早い	幻惑		



### 明鏡止水

1分間、3秒おきに自分のHPを7ずつ回復する(最大で140回復)。

戦闘	覚えられる職業	武闘 旅芸	必要SP
			22Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
3	-	-	
暴走/会心	対象		
-	自分		
発動時間	属性/状態変化		
ぶつう	-		



### 波紋演舞

水系のモンスターにのみ、通常攻撃の約1.5倍の威力の攻撃を繰り出す。そのほかの敵に対しては、通常攻撃と同じ威力の攻撃を繰り出す。

戦闘	覚えられる職業	武闘 旅芸	必要SP
			42Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
1	攻撃力	-	
暴走/会心	対象		
○	敵1体		
発動時間	属性/状態変化		
やや早い	-		



### おうぎのまい

効果範囲内の敵すべてに、通常攻撃の約1.2倍の威力の攻撃を繰り出す。

戦闘	覚えられる職業	武闘 旅芸	必要SP
			76Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
4	攻撃力	自分中心	
暴走/会心	対象		
○	効果範囲内の敵すべて		
発動時間	属性/状態変化		
ぶつう	-		





扇スキル

アゲハ乱舞

効果範囲内の敵すべてに、通常攻撃の1~1.6倍程度の威力の攻撃を繰り返す。

戦闘	覚えられる職業	武闘	旅芸	必要SP	100Pt
消費MP	8	関連パラメータ	攻撃力	効果範囲	敵中心
暴走/会心	○	対象	効果範囲内の敵すべて		
発動時間	ふつう	属性/状態変化	-		



ハンマースキル

ウェイトブレイク

敵1体に通常攻撃の約1.1倍の威力の攻撃を繰り返す。ときどきおもさを約90秒間50%程度減らす効果を付与する。もう一度使うと効果時間が延長する。

戦闘	覚えられる職業	バラ	必要SP	3Pt
消費MP	2	関連パラメータ	攻撃力	効果範囲
暴走/会心	○	対象	敵1体	-
発動時間	早い	属性/状態変化	おもさ低下	



ドラムクラッシュ

物質系のモンスターにのみ、通常攻撃の約1.5倍の威力の攻撃を繰り返す。そのほかの敵に対しては、通常攻撃と同じ威力の攻撃を繰り返す。

戦闘	覚えられる職業	バラ	必要SP	7Pt
消費MP	1	関連パラメータ	攻撃力	効果範囲
暴走/会心	○	対象	敵1体	-
発動時間	やや早い	属性/状態変化	-	



シールドブレイク

敵1体に通常攻撃の約1.1倍の威力の攻撃を繰り返す。また、敵の守備力を50%程度の確率で10%ほど下げる。効果時間は約2分間。もう一度使うと、効果時間が延長される。

戦闘	覚えられる職業	バラ	必要SP	22Pt
消費MP	2	関連パラメータ	攻撃力	効果範囲
暴走/会心	○	対象	敵1体	-
発動時間	早い	属性/状態変化	-	



MPブレイク

敵1体のMPを、通常攻撃で与えるダメージの約半分の値ぶん減らす。なお、敵のMPがゼロの場合は失敗する。

戦闘	覚えられる職業	バラ	必要SP	42Pt
消費MP	0	関連パラメータ	-	効果範囲
暴走/会心	○	対象	敵1体	-
発動時間	早い	属性/状態変化	-	



キャンセルショット

敵1体に通常攻撃と同じ威力の攻撃を繰り返す。特技や呪文の発動を80%程度の確率で中断させる。

戦闘	覚えられる職業	バラ	必要SP	76Pt
消費MP	3	関連パラメータ	-	効果範囲
暴走/会心	-	対象	敵1体	-
発動時間	早い	属性/状態変化	-	



ランドインパクト

効果範囲内にいる敵すべてに通常攻撃の約1.3倍の威力で土属性の攻撃を繰り返す。さらに吹き飛ばす。なお、特技や呪文を中断させることができる。

戦闘	覚えられる職業	バラ	必要SP	100Pt
消費MP	8	関連パラメータ	攻撃力	効果範囲
暴走/会心	○	対象	効果範囲内の敵すべて	自分中心
発動時間	ふつう	属性/状態変化	-	



ブーメランスキル

スライムブロウ

スライム系のモンスターにのみ、通常攻撃の約1.5倍の威力の攻撃を繰り返す。そのほかの敵に対しては、通常攻撃と同じ威力の攻撃を繰り返す。

戦闘	覚えられる職業	レン	必要SP	3Pt
消費MP	1	関連パラメータ	攻撃力	効果範囲
暴走/会心	○	対象	効果範囲内の敵すべて	自分中心
発動時間	早い	属性/状態変化	-	





## メタルウィング

メタルボディのモンスターに、必ず1~2のダメージを与える。そのほかの敵に対しては、通常攻撃と同じ威力の攻撃を繰り返す。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	レン	13Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
4	攻撃力	自分中心
暴走/会心	対象	●
○	効果範囲内の敵すべて	
発動時間	属性/状態変化	
やや早い	-	



## パワフルスロー

効果範囲内にいる敵すべてに、通常攻撃の約1.2倍の威力の攻撃を繰り返す。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	レン	35Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
3	攻撃力	自分中心
暴走/会心	対象	●
○	効果範囲内の敵すべて	
発動時間	属性/状態変化	
ふつう	-	



## シャインスコール

効果範囲内の敵すべてに、55前後の光属性のダメージを与える。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	レン	58Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
6	-	敵中心
暴走/会心	対象	●
○	効果範囲内の敵すべて	
発動時間	属性/状態変化	
ふつう	光属性	



## バーニングバード

効果範囲内の敵に通常攻撃の約0.3倍の威力で、炎属性の攻撃を7回連続で繰り返す。効果範囲内に複数の敵がいる場合、2発目以降の攻撃が当たる敵はランダムで決まる。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	レン	88Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
6	攻撃力	自分前方半円形
暴走/会心	対象	●
○	効果範囲内の敵からランダム	
発動時間	属性/状態変化	
やや早い	炎属性	



## デュアルカッター

攻撃範囲内の敵すべてに通常攻撃と同じ威力の攻撃を2回連続で繰り返す。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	レン	100Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
6	攻撃力	自分中心
暴走/会心	対象	●
○	効果範囲内の敵すべて	
発動時間	属性/状態変化	
早い	-	



## マジックアロー

敵1体に通常攻撃と同じ威力の攻撃を繰り返すし、半分程度の確率で約2分間呪文ダメージ耐性を20%ほど低下させる。もう一度使うと、呪文ダメージ耐性を40%ほど低下させ、3回目以降は効果時間が延長する。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	レン	7Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
3	攻撃力	-
暴走/会心	対象	-
○	敵1体	
発動時間	属性/状態変化	
やや早い	呪文耐性低下	



## バードシュート

鳥系のモンスターにのみ、通常攻撃の約1.5倍の威力の攻撃を繰り返す。そのほかの敵に対しては、通常攻撃と同じ威力の攻撃を繰り返す。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	レン	22Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
1	攻撃力	-
暴走/会心	対象	-
○	敵1体	
発動時間	属性/状態変化	
早い	-	



## サンダーボルト

敵1体に、通常攻撃の約1.2倍の威力で雷属性の攻撃を繰り返す。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	レン	42Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
3	攻撃力	-
暴走/会心	対象	-
○	敵1体	
発動時間	属性/状態変化	
ふつう	雷属性	





弓スキル

さみだれうち

効果範囲内にいる敵に、通常攻撃の約0.5倍の威力の攻撃をランダムで4回繰り返す。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	レン	76Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
6	攻撃力	自分前方半円形
競走/会心	対象	
○	効果範囲内の敵からランダム	
発動時間	属性/状態変化	
ふつう	—	



天使の矢

敵1体に、通常攻撃の半分程度の威力の攻撃を繰り返すし、与えたダメージの大きさに応じたぶんだけ自分のMPを回復する。なお、MPは最低でも2回復する。

戦闘	覚えられる職業	必要SP
	レン	100Pt
消費MP	関連パラメータ	効果範囲
0	攻撃力	
競走/会心	対象	
○	敵1体	
発動時間	属性/状態変化	
やや早い	—	



賢者ホーローの旅のしおり

属性を理解して戦闘を有利に進めるとよいぞ



一部のモンスターは特定の属性の攻撃に対して弱く、よく効く属性で攻撃することができれば、通常よりも大きなダメージを与えることができる。

呪文や特技のほか、武器による攻撃や武器を道具として使ったときの効果にも属性がつく。それらを下の表にまとめたので、ぜひとも参考にしてほしい。



↑一部の武器は戦闘中に使用すると属性がついた攻撃が発動し、敵にダメージを与えることができる。



↑武器の属性よりも特技の属性が優先される。敵が武器の属性に耐性を持っていたら特技を使おう。

各属性の攻撃をする方法

属性	呪文	特技(種別)	道具使用時の効果(種別)	付加されている武器(種別)
炎属性	メラ メラミ	かえん斬り(片手剣) バーニングバード(ブーメラン)	はじゃのつるぎ(片手剣) まどうしの杖(両手杖) ほのおのツメ(ツメ)	ほのおのつるぎ(片手剣) トリのおうぎ(扇) ほのおのブーメラン(ブーメラン)
氷属性	ヒヤド ヒヤダルコ マヒヤド	氷結らんげき(棍)	こおりのやいば(短剣) こおりの杖(両手杖) こおりのツメ(ツメ)	ふぶきのオノ(オノ) レイニーロッド(棍) ネコのおうぎ(扇) ツンドラハンマー(ハンマー) こおりのブーメラン(ブーメラン)
風属性	バギ バギマ バギクロス	かまいたち(格闘) ウィングブロー(ツメ)	さばきの杖(両手杖)	かぜのブーメラン(ブーメラン) かぜきりの弓(弓) フェザースティック(スティック)
雷属性	—	雷鳴突き(やり) 地ぼしり打ち(ムチ) サンダーボルト(弓)	いかすちの杖(両手杖)	いなすまのやり(やり) らいじんのやり(やり) へびのおうぎ(扇)
土属性	ジバリア ジバリカ	石つぶて(格闘) ランドインパクト(ハンマー)	—	さじんのやり(やり) サイドワインダー(ムチ) カメのおうぎ(扇) ボルカノハンマー(ハンマー)
闇属性	—	—	—	ニンジャカッター(ブーメラン) ナイトスナイパー(弓)
光属性	イオ イオラ	ギガラスッシュ(片手剣) シャインスコール(ブーメラン)	マグマの杖(両手杖)	斬夜の太刀(両手剣) にちりんのこん(棍)



Special Topics

# 経験値&スキルポイントデータ

レベルアップに必要な経験値や、スキルポイントを獲得できるレベルと獲得量をまとめて掲載！ レベルアップに必要な経験値は職業によって異なるのだ。

## 経験値やスキルポイントを獲得して強くなろう

強くなるためにはレベルアップとスキルの獲得が大切だが、そのためには経験値やスキルポイントを獲得しなければならない。レベルアップに必要な経験値は下記に、レベルアップしたときに獲得できるスキルポイントは次のページにまとめた。レベルをいくつか上げれば希望のスキルを修得できるのか知りたいときに活用しよう。



↑スキルポイントは一定のレベルに達するたびに獲得できる。レベル55までに合計116P獲得できる。



↑獲得したスキルポイントを振り分けて、キャラクターを自分好みに成長させていくことができる。

### レベルアップに必要な経験値(戦士、僧侶、魔法使い、武闘家、盗賊、旅芸人の場合)

レベル	必要経験値	累計経験値
2	7	7
3	15	22
4	26	48
5	40	88
6	59	147
7	87	234
8	128	362
9	184	546
10	264	810
11	370	1180
12	512	1692
13	691	2383
14	920	3303
15	1200	4503

レベル	必要経験値	累計経験値
16	1540	6043
17	1946	7989
18	2423	10412
19	2975	13387
20	3609	16996
21	4324	21320
22	5127	26447
23	6012	32459
24	6985	39444
25	8036	47480
26	9165	56645
27	10364	67009
28	11629	78638
29	12961	91599

レベル	必要経験値	累計経験値
30	14359	105958
31	15826	121784
32	17362	139146
33	18969	158115
34	20650	178765
35	22404	201169
36	24232	225401
37	26136	251537
38	28118	279655
39	30180	309835
40	32319	342154
41	34541	376695
42	36844	413539
43	39231	452770

レベル	必要経験値	累計経験値
44	41704	494474
45	44262	538736
46	46907	585643
47	49641	635284
48	52464	687748
49	55381	743129
50	58387	801516
51	61488	863004
52	67917	930921
53	71537	1002458
54	75271	1077729
55	79117	1156846

### レベルアップに必要な経験値(パラディン、レンジャーの場合)

レベル	必要経験値	累計経験値
2	9	9
3	20	29
4	35	64
5	53	117
6	79	196
7	116	312
8	171	483
9	245	728
10	352	1080
11	493	1573
12	682	2255
13	921	3176
14	1226	4402
15	1600	6002

レベル	必要経験値	累計経験値
16	2053	8055
17	2594	10649
18	3230	13879
19	3966	17845
20	4811	22656
21	5764	28420
22	6834	35254
23	8014	43268
24	9311	52579
25	10712	63291
26	12217	75508
27	13815	89323
28	15501	104824
29	17277	122101

レベル	必要経験値	累計経験値
30	19141	141242
31	21096	162338
32	23144	185482
33	25286	210768
34	27526	238294
35	29865	268159
36	32301	300460
37	34839	335299
38	37481	372780
39	40230	413010
40	43081	456091
41	46043	502134
42	49113	551247
43	52295	603542

レベル	必要経験値	累計経験値
44	55591	659133
45	59001	718134
46	62527	780661
47	66171	846832
48	69935	916767
49	73823	990590
50	77830	1068420
51	81964	1150384
52	90533	1240917
53	95359	1336276
54	100336	1436612
55	105463	1542075



# 生産職人 鍛冶/木工/さいほう職人の基礎知識

生産職人は、行なった職人仕事の結果次第で、装備品のできのよさが決定する。結果が成功が大成功だと、できのよさを表す★がつく場合があり、★の数が多いほど獲得する職人経験値が増える。さらに、★が多いほど装備品のパラメータが上昇し、★

の数だけ錬金効果をつけて強化できるため、装備品の性能としても価値が高いものとなるのだ。ちなみに、失敗すると★がつかないどころか、装備品が完成せず素材を失ってしまう。もらえる職人経験値も本来の20%にまで減ってしまうのだ。

## できのよさによる獲得職人経験値の増加

装備品の種類	できのよさによる変化
武器	★ひとつごとに攻撃力+1
盾	★ひとつごとに盾ガード率+0.1%
アタマ、からだ上、からだ下	★ひとつごとに守備力+1
ウデ	★ひとつごとにきよさ+1
足	★ひとつごとにすばやさ+1
職人どうぐ	★が多いほど会心率が大成度が上昇



↑★の数が増えれば、武器屋や防具屋などのお店には売っていないのだ。

## できのよさの特徴

- 装備品を作る際、成功が大成功になると、できのよさを表す★がつく場合がある
- ★は最大で3つまでつく
- ★の数だけ、錬金効果をつけることができる
- できのよさによって、武器なら攻撃力、防具なら守備力などのパラメータが上昇する
- 依頼では★が多い装備品を納品すると報酬が増える

## できのよさによる獲得職人経験値の違い

完成した装備品のできのよさ	もらえる職人経験値 ※1
★なし	100%もらえる
★	120%に増える
★★	140%に増える
★★★	160%に増える
失敗	20%に減る

※1……どの装備品を作るとどのくらいの職人経験値が得られるかはP.063以降を参照

## かいしんのでごたえを出すと成功しやすくなる

職人仕事にかいしんのでごたえが出ると、たたくチカラ、縫うチカラ、削るチカラが2倍となる。チカラが2倍になるとはいえ、たたきすぎたり縫いすぎることなく、むしろ成功や大成功になりやすくなるという効果もあるのだ。★が多い装備品を作りたいなら、会心率を上げてから職人仕事に挑むようにしましょう。

## かいしんのでごたえの特徴

- ★の数が多い、かつ高価な職人どうぐを装備すると出やすい
- 職人レベルを上げて、会心率0.1%アップなど、覚えているだけで会心率が上がる効果を得ると出やすい
- ねらいうちやねらいぬいなど、会心率を高める特技を使って作ると出やすい
- かいしんのでごたえが出たときは、成功ゾーンや成功ラインを越えることはない



↑かいしんのでごたえが出ると、発生した場所が輝く。これがたくさん発生すると大成功しやすいのだ。

## コツをつかんでできのいい装備を作ろう

職人仕事をしていると、装備品の完成時にコツをつかむことがある。コツをつかんだレシピは、かいしんのでごたえが出やすくなるので、できのいい装備品を作るならぜひコツをつかんでおきたいところ。完成した装備品に★が多く、なおかつその装備品を作るのに必要な職人レベルが低いほうがコツをつかみやすい。



↑コツをつかんだレシピは★マークがつく。できるだけたくさんのレシピのコツをつかもう。



↑★の数や職人レベルは関係するものの、コツをつかめるかは運次第。コツをつかむまでチャレンジだ。

## 読者ホーローの旅のしおり

### コツをつかめば「いっばつしあげ」ができるぞい

コツをつかんでいるレシピは、いっばつしあげができるようになる。いっばつしあげをすると、職人仕事を簡略化して装備品を作ることができるが、失敗しないかわりに大成功もせず、できのよさが

★★★にならないという面もある。絶対に失敗しないという装備品を作りたいというときや、ギルドマスターからの依頼を手早くすませたいときなどはいっばつしあげを活用するとい。



↑いっばつしあげをすれば、短時間で職人経験値を稼げる。





れんきんしやくにん  
錬金職人

## ランプ錬金／ツボ錬金職人の基礎知識

錬金職人の職人仕事の成功の可否は、ルーレットの結果で決まる。結果は成功、大成功、失敗、パルプンテの4つがあり、レシピどおりの効果がつくのは成功したときだけ。大成功だとレシピより強力な効果がつき、パルプンテだとまったく違う効果がつくことがあるのだ。なお、失敗だと、レシピよりも弱い効果がついてしまう。

### ルーレットの結果

#### 成功

ルーレット盤の青いエリアに針が止まると成功となり、レシピの効果そのまま装備品につく。成功エリアは特技の成功確率アップで増やせる。



### ランプ錬金とツボ錬金の特徴

- ルーレットの結果によってつける効果の数値などが決まる
- ツボ錬金はおもに物理に関する効果を、ランプ錬金は呪文に関する効果をつけられる
- 錬金効果は装備品の★の数だけつけられる
- 成功や大成功などが出る確率はレシピによって異なる
- 装備品にすでに錬金効果がついていると、そのぶんだけ失敗しやすくなる

#### 大成功

黄色いエリアに針が止まると大成功で、成功時よりも優れた効果をつけられる。獲得できる職人経験値も、成功時より60%も多い。



### 結果による獲得職人経験値の違い

ルーレットの結果	もらえる職人経験値 ※2
成功	100%もらえる
パルプンテ	120%に増える
大成功	160%に増える
失敗	20%に減る

※2……どの装備品を作るとどのくらいの職人経験値が得られるかはP.090以降を参照

#### 失敗

黒いエリアに針が止まると失敗となり、つく効果はレシピよりも弱いものになってしまう。経験値も成功や大成功に比べるとぐっと少なくなる。



#### パルプンテ

ルーレット盤の紫のエリアに針が止まるとパルプンテが発生。この場合はレシピの効果がつくのではなく、右にまとめたようなことが起こる。



### パルプンテで起きること

#### 錬金効果のパワーアップ

装備品についていた錬金効果のひとつを、大成功したときのものと同じ値に変える。

#### 違う錬金効果が発生

パルプンテでのみ発生する錬金効果のなかから、ランダムで錬金効果がつく。どの装備品にどんな錬金効果がつくかは、P.090～P.091、P.096～P.097を参照

#### すべて同じ効果に

その装備品についている★すべてに、レシピと同じ錬金効果をつける。なお、錬金を行なうときに使用した素材以外は消費されない

### 覚えておこう

- ルーレットの針は、止まりかけたときときどきすべて動くことがある。失敗するはずだったのに成功や大成功となったり、成功するはずが大成功になったりするのだ。針のすべりは狙って起こせるようなものではないので、すべったらラッキー、くらいに思っておこう。

### フィーバーはいいことづくめ!

ルーレットを回すとき、まれにフィーバーという状態になる。錬金ランプや錬金ツボが光りだしたらフィーバーした合図で、いずれの場合も成功のマスが大成功になったり、失敗しても素材を消費しないなど、うれしい効果ばかりが起きる。

なお、フィーバーの発生率は装備している職人どうぐによって異なる。高価な職人どうぐほど、フィーバーしやすいのだ。

### フィーバーのときに起きること

フィーバーの種類	解説
黄フィーバー	成功エリアが、すべて大成功エリアに変わる。成功確率プラスの特技を使った場合も、大成功エリアになる
白フィーバー	錬金結果が失敗の場合でも素材を消費せず、錬金効果もつかない。ただし、職人どうぐの使用回数は減る

フィーバーの種類	解説
紫フィーバー	失敗エリアが、すべてパルプンテエリアに変わる
すこいフィーバー	成功エリアの一部が大成功エリアに変わり、大成功の確率が3倍になる



さいほう職人の依頼リスト

※「獲得職人経験値」「得られるゴールド」「豪華な依頼の場合のゴールド」は、納品する装備品が★なしの場合の値を記載

依頼される職人レベル	依頼名	獲得職人経験値	得られるゴールド	豪華な依頼の場合のゴールド
1以上	麻のぼうしの納品	6	230	290
	麻の服の納品	8	230	290
	麻の短パンの納品	8	150	190
	麻のてぶくろの納品	8	150	190
	麻のくつの納品	6	150	190
4以上	ぬすつとずきんの納品	11	530	670
	ぬすつとの服の納品	17	530	670
	ぬすつとタイトスの納品	14	450	570
	ぬすつとのうでわの納品	14	300	380
	ぬすつとのくつの納品	11	300	380
8以上	サフランハットの納品	25	680	850
	サフランローブ上の納品	32	630	790
	サフランローブ下の納品	29	480	600
	サフランクローブの納品	29	450	570
	サフランブーツの納品	25	450	570


依頼される職人レベル	依頼名	獲得職人経験値	得られるゴールド	豪華な依頼の場合のゴールド
12以上	はやてのパンダナの納品	48	890	1120
	はやてのベストの納品	58	1200	1500
	はやてのキュロットの納品	53	740	930
	はやてのグローブの納品	53	450	570
	はやてのブーツの納品	48	650	820
16以上	カンフーキャップの納品	78	1650	2070
	カンフージャケットの納品	90	2530	3170
	カンフーズボンの納品	84	1630	2040
	カンフーリストの納品	84	950	1190
	カンフージュズの納品	78	1340	1680

さいほうレシピリスト

データの見かた P.059 素材データ P.210~P.215 レシピ帳データ P.222~P.237

	完成品名と 装備可能なレベル	必要職人 レベル	基本職人 経験値	特性	必要な素材	レシピ帳
アタマ	皮のぼうし(レベル1)	1	6	-	けもの皮×1、麻の糸×1	はじめてのさいほう
	前座芸人のパンダナ(レベル1)	1	6	-	麻の糸×3	芸人の服の作り方
	若手芸人のパンダナ(レベル7)	3	11	-	麻の糸×3、コットン草×2	芸人の服の作り方
	ぬすつとずきん(レベル7)	3	11	-	麻の糸×3、シルク草×1	ぬすつとの服のレシピ
	しゅうれん用バンド(レベル14)	7	25	-	コットン草×3、麻の糸×2	しゅうれんぎのレシピ
	無法者のパンダナ(レベル50)	30	221	布復活	かがやきそう×12、しおかぜ草×30、イエローオーブ×2、あまつゆのいと×12	無法者のベストライフ
	はやてのパンダナ(レベル21)	10	48	-	コットン草×4、しおかぜ草×1	はやてのベスト作成術
	カンフーキャップ(レベル28)	14	78	布復活	シルク草×4、けもの皮×2、レッドベリー×1	カンフージャケットの本
	マタドールバンド(レベル28)	14	78	布復活	シルク草×4、サバナの水×2、小さなホネ×2	マタドールの服のレシピ
	かたべのぼうし(レベル35)	18	121	集中力変化	シルク草×5、ブ克蘭サフラン×1、さえずりのみつ×2、あまつゆのいと×2	かたべの服のレシピ
	きじゅつしのぼうし(レベル50)	25	176	集中力変化	かがやきそう×6、サバナの水×2、サンドフルーツ×1、あまつゆのいと×3	きじゅつしのネタ帳
	フェンサーハット(レベル50)	25	176	布復活	かがやきそう×6、しおかぜ草×3、緑のコケ×3、あまつゆのいと×3	フェンサーマントの本
	マスターハット(レベル50)	30	221	集中力変化	かがやきそう×12、こもりのはね×16、パープルオーブ×2、あまつゆのいと×12	マスターベストのレシピ
	麻のぼうし(レベル1)	1	6	-	麻の糸×3	はじめてのさいほう
	きぬのぼうし(レベル7)	3	11	-	シルク草×2、コットン草×1	きぬのローブの作り方
	いやしのぼうし(レベル7)	3	11	-	麻の糸×3、花のみつ×1	いやしの服のレシピ
	くすしのぼうし(レベル14)	7	25	-	コットン草×3、エルトナスイセン×1	くすしのローブの作り方
	サフランハット(レベル14)	7	25	-	コットン草×3、花のみつ×1	サフランローブの作り方
	みかわしのぼうし(レベル21)	10	48	-	コットン草×4、ブ克蘭サフラン×1	みかわしの服のレシピ
	手品師のヘアバンド(レベル21)	10	48	-	コットン草×4、小さなホネ×2	手品師の服の作り方
まもりのぼうし(レベル28)	14	78	布復活	シルク草×5、カチコチくるみ×2、花のみつ×1	まもりのローブの作り方	
まじないシターバン(レベル28)	14	78	布復活	シルク草×4、サンドフルーツ×1、さとりそう×1	まじないしの服の作り方	
まどうしのぼうし(レベル35)	18	121	集中力変化	シルク草×5、うるわしキノコ×3、ちようのはね×2、あまつゆのいと×2	まどうしのこもり作成術	
神官のぼうし(レベル35)	18	121	布復活	シルク草×5、きよめの水×3、ホワイトパール×1、あまつゆのいと×2	神官のぼうしの作り方	
ホーリーカロット(レベル50)	25	176	布復活	かがやきそう×6、レッドベリー×3、やわらかウール×1、あまつゆのいと×3	ホーリーローブのレシピ	
司祭のぼうし(レベル50)	25	176	布復活	かがやきそう×6、緑の宝石×1、ふしぎな海草×2、あまつゆのいと×3	司祭のぼうしの作り方	
水のサークレット(レベル50)	25	176	集中力変化	かがやきそう×6、ブルーアイ×1、メタルのカケラ×1、あまつゆのいと×3	水のはごろも物語	
しんりのぼうし(レベル50)	30	221	集中力変化	かがやきそう×12、まじゅうの皮×16、ブルーオーブ×2、あまつゆのいと×12	しんりのローブの本	
からだ	皮のよろい(レベル1)	2	8	-	けもの皮×1、麻の糸×1	はじめてのさいほう
	前座芸人の服(レベル1)	2	8	-	けもの皮×2	芸人の服の作り方
	若手芸人の服(レベル7)	5	17	-	麻の糸×3、レッドベリー×3	芸人の服の作り方
	ぬすつとの服(レベル7)	5	17	-	麻の糸×3、シルク草×1	ぬすつとの服のレシピ
	しゅうれんぎ上(レベル14)	9	32	-	コットン草×3、きよめの水×2	しゅうれんぎのレシピ
	無法者のベスト(レベル50)	30	221	布復活	かがやきそう×16、ふしぎな海草×60、イエローオーブ×3、あまつゆのいと×16	無法者のベストライフ
	はやてのベスト(レベル21)	12	58	-	コットン草×4、サンドフルーツ×2	はやてのベスト作成術




	<b>ウェディチェスト</b>	買値 1080G 売値 108G	レア度 C
使用効果 自宅内にアイテムを収納できるようになる			
入手方法 ④⑤ ジュレットの町の住宅村			

	<b>ウェディカウンタ大</b>	買値 900G 売値 90G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ ジュレットの町の住宅村			

	<b>ドワーフチェア</b>	買値 630G 売値 63G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			


	<b>ドワーフテーブル小</b>	買値 480G 売値 48G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			

	<b>ドワーフトانس</b>	買値 450G 売値 45G	レア度 C
使用効果 自宅内にアイテムを収納できるようになる			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			

	<b>ドワーフ食器棚</b>	買値 450G 売値 45G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			


	<b>ドワーフコンロ</b>	買値 630G 売値 63G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			


	<b>ドワーフバスタブ</b>	買値 1080G 売値 108G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			


	<b>ドワーフチェスト</b>	買値 810G 売値 81G	レア度 C
使用効果 自宅内にアイテムを収納できるようになる			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			

	<b>ドワーフカウンタ大</b>	買値 900G 売値 90G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			

	<b>ドワーフの食卓机</b>	買値 720G 売値 72G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			

	<b>白木の長イス</b>	買値 350G 売値 35G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 王都カミハルムイ南			

	<b>白木のテーブル大</b>	買値 450G 売値 45G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 王都カミハルムイ南			

	<b>白木の本棚</b>	買値 250G 売値 25G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 王都カミハルムイ南			

	<b>ウェディカウンタ小</b>	買値 600G 売値 60G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ ジュレットの町の住宅村			


	<b>ウェディの食卓机</b>	買値 720G 売値 72G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ ジュレットの町の住宅村			

	<b>ドワーフベンチ</b>	買値 900G 売値 90G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			

	<b>ドワーフテーブル大</b>	買値 540G 売値 54G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			


	<b>ドワーフ本棚</b>	買値 450G 売値 45G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			


	<b>ドワーフキッチン</b>	買値 750G 売値 75G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			


	<b>ドワーフベッド</b>	買値 2100G 売値 210G	レア度 C
使用効果 自宅でHP、MPの回復ができるようになる			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			


	<b>ドワーフ間仕切り</b>	買値 200G 売値 20G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			


	<b>ドワーフカウンタ小</b>	買値 600G 売値 60G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			

	<b>ドワーフタル</b>	買値 360G 売値 36G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 岳都ガタラの住宅村			

	<b>白木のイス</b>	買値 300G 売値 30G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 王都カミハルムイ南			

	<b>白木のテーブル小</b>	買値 320G 売値 32G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 王都カミハルムイ南			

	<b>白木のタンス</b>	買値 600G 売値 60G	レア度 C
使用効果 自宅内にアイテムを収納できるようになる			
入手方法 ④⑤ 王都カミハルムイ南			

	<b>白木の食器棚</b>	買値 250G 売値 25G	レア度 C
使用効果 —			
入手方法 ④⑤ 王都カミハルムイ南			

武器

盾

防具

アクセサリ

職人どうぐ

どうぐ

素材

家キット/家具

レシピ帳

しゅくさ書

だいじなもの



装備可能レベル **50**以上 **やいばのよろいセット**

男	女	戦士	パラ		
		<p>装備品</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● やいばのはちがね</li> <li>● やいばのよろい上</li> <li>● やいばのよろい下</li> <li>● やいばのこて</li> <li>● やいばのグリーブ</li> </ul> <p>セット効果</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● おしゃれさ+25</li> <li>● おもさ+10</li> </ul>			
すべて装備したときの合計ステータス		最大HP	守備力	攻撃魔力	回復魔力
		—	+100	—	—
		すばやさ	きようさ	おしゃれさ	おもさ
		+15	+15	+53	+75
		そのほか まれに受けたダメージの10%を相手に反射する			

装備可能レベル **50**以上 **きじゅつしの服セット**

男	女	魔使	僧侶	武闘	旅芸	レン
		<p>装備品</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● きじゅつしのぼうし</li> <li>● きじゅつしの服</li> <li>● きじゅつしのズボン</li> <li>● きじゅつしグローブ</li> <li>● きじゅつしのブーツ</li> </ul> <p>セット効果</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● すばやさ+4</li> <li>● きようさ+4</li> <li>● おしゃれさ+30</li> </ul>				
すべて装備したときの合計ステータス		最大HP	守備力	攻撃魔力	回復魔力	
		—	+71	+34	+34	
		すばやさ	きようさ	おしゃれさ	おもさ	
		+27	+23	+62	+18	
		そのほか —				

装備可能レベル **50**以上 **げんぶの道着セット**

男	女	盗賊	武闘		
		<p>装備品</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● げんぶのかぶと</li> <li>● げんぶの道着上</li> <li>● げんぶの道着下</li> <li>● げんぶの腕帯</li> <li>● げんぶのくつ</li> </ul> <p>セット効果</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● すばやさ+6</li> <li>● おしゃれさ+30</li> </ul>			
すべて装備したときの合計ステータス		最大HP	守備力	攻撃魔力	回復魔力
		—	+75	—	—
		すばやさ	きようさ	おしゃれさ	おもさ
		+32	+21	+62	+20
		そのほか —			

装備可能レベル **50**以上 **フェンサーマントセット**

男	女	盗賊	旅芸	レン	
		<p>装備品</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● フェンサーハット</li> <li>● フェンサーマント</li> <li>● フェンサーミサンガ</li> <li>● フェンサーブーツ</li> </ul> <p>セット効果</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● おしゃれさ+35</li> </ul>			
すべて装備したときの合計ステータス		最大HP	守備力	攻撃魔力	回復魔力
		—	+76	—	—
		すばやさ	きようさ	おしゃれさ	おもさ
		+28	+23	+77	+16
		そのほか —			

装備可能レベル **50**以上 **マスターベストセット**

男	女	旅芸			
		<p>装備品</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● マスターハット</li> <li>● マスターベスト</li> <li>● マスタースラックス</li> <li>● マスターアーム</li> <li>● マスターシューズ</li> </ul> <p>セット効果</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● おしゃれさ+40</li> </ul>			
すべて装備したときの合計ステータス		最大HP	守備力	攻撃魔力	回復魔力
		—	+89	+5	+5
		すばやさ	きようさ	おしゃれさ	おもさ
		+33	+30	+109	+15
		そのほか —			

装備可能レベル **50**以上 **無法者のベストセット**

男	女	盗賊	武闘	レン	
		<p>装備品</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 無法者のバンダナ</li> <li>● 無法者のベスト</li> <li>● 無法者のズボン</li> <li>● 無法者のうでわ</li> <li>● 無法者のブーツ</li> </ul> <p>セット効果</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● すばやさ+8</li> <li>● おしゃれさ+10</li> </ul>			
すべて装備したときの合計ステータス		最大HP	守備力	攻撃魔力	回復魔力
		—	+103	—	—
		すばやさ	きようさ	おしゃれさ	おもさ
		+38	+26	+15	+12
		そのほか —			





カテゴリ	アイテム名	買値	売値	レア度	パラメータ	おもな入手方法	レシピ
からだ下	皮のスポン	60G	12G	C	守備力+2、おしゅれさ+1、おもさ+5	🏠 ナルビアの町	—
	うるこのよろい下	110G	22G	C	守備力+4、おしゅれさ+1、おもさ+5	🏠 ナルビアの町	—
	てつこのこしだれ	350G	70G	C	守備力+7、おしゅれさ+2、おもさ+7	🏠 ナルビアの町	—
	ぎんのかしだれ	—	480G	C	守備力+8、おしゅれさ+2、おもさ+7	📦 釜錬金	てつこのこしだれ×1、ぎんのかしだれ×1、まりよくの土×1
	まほうのよろい下	—	580G	C	守備力+13、おしゅれさ+7、おもさ+14	📦 釜錬金	ぎんのかしだれ×1、せいらいせき×1、ゴールドジュエル×1
	みかわしの服下	1000G	300G	C	守備力+6、おしゅれさ+3、おもさ+1	🏠 ナルビアの町	—
	エターネのこしぬのあぶない水着下	—	8G	C	守備力+1、おもさ+1	🏠 エターネの村	—
ウデ	皮のでぶくろ	30G	6G	C	守備力+1、きょうさ+3、おしゅれさ+1、おもさ+2	🏠 ナルビアの町	—
	うるこのこて	45G	9G	C	守備力+1、きょうさ+4、おしゅれさ+1、おもさ+2	🏠 ナルビアの町	—
	てつうであて	150G	30G	C	守備力+2、きょうさ+4、おしゅれさ+1、おもさ+3	🏠 ナルビアの町	—
	ぎんのかて	—	200G	C	守備力+3、きょうさ+5、おしゅれさ+1、おもさ+4	📦 釜錬金	てつうであて×1、ぎんのかしだれ×1、まりよくの土×1
	まほうのかて	—	250G	C	守備力+5、きょうさ+11、おしゅれさ+4、おもさ+6	📦 釜錬金	ぎんのかて×1、せいらいせき×1、デーモンジュエル×1
足	皮のくつ	30G	6G	C	守備力+1、すばやさ+3、おしゅれさ+1、おもさ+2	🏠 ナルビアの町	—
	うるこのブーツ	45G	9G	C	守備力+1、すばやさ+4、おしゅれさ+1、おもさ+4	🏠 ナルビアの町	—
	てつすねあて	150G	30G	C	守備力+2、すばやさ+4、おしゅれさ+1、おもさ+5	🏠 ナルビアの町	—
	ぎんのブーツ	—	200G	C	守備力+3、すばやさ+5、おしゅれさ+1、おもさ+5	📦 釜錬金	てつすねあて×1、ぎんのかしだれ×1、まりよくの土×1
	まほうのグリーブ	—	250G	C	守備力+5、すばやさ+11、おしゅれさ+4、おもさ+10	📦 釜錬金	ぎんのかて×1、せいらいせき×1、デーモンジュエル×1
	みかわしのくつ	500G	130G	C	守備力+2、すばやさ+13、おしゅれさ+2、おもさ+1	🏠 ナルビアの町	—
	まもりのくつ	—	180G	C	守備力+3、すばやさ+14、おしゅれさ+2、おもさ+1	📦 釜錬金	みかわしのくつ×1、ライトバックラー×1、あまつゆいとの土×1
指アクセサリ	エターネのくつ	—	3G	C	守備力+1、すばやさ+1、おもさ+1	🏠 エターネの村	—
	ちからのゆびわ	—	210G	C	攻撃力+2、守備力+2、おしゅれさ+2	📦 釜錬金	ぎんのかしだれ×1、とうこんエキス×1
	きんのかしだれ	150G	70G	C	守備力+2、おしゅれさ+2	🏠 ナルビアの町	—
	はやてのリング	—	210G	C	守備力+2、すばやさ+6、おしゅれさ+4	📦 釜錬金	ぎんのかしだれ×1、かぜきりのはね×1
顔アクセサリ	はくあいのゆびわ	—	210G	C	守備力+2、最大MP+5、おしゅれさ+5	📦 釜錬金	ちからのゆびわ×1、ひかりの石×1、さえずりのみつ×1
	スライムピアス	—	210G	C	守備力+2、おしゅれさ+3	📦 釜錬金	ぎんのかしだれ×1、スライムゼリー×1
	ほしくずのピアス	—	220G	C	すばやさ+2、おしゅれさ+6	📦 メタルブラザーズ	—

❖ レシピ書

アイテム名	買値	売値	レア度	おもな入手方法	覚えるレシピ
初級錬金学入門	—	—	C	🏠 ナルビアの町で物語を進める	上やくそう、特やくそう、上どくけしそう、特どくけしそう、いやしそう、きつけそう、とうこんエキス、ぶどうエキス
メラソ熱のクスリの本	—	—	C	🏠 ナルビアの町で物語を進める	メラソ熱のクスリ
初級武器防具の書	—	—	C	🏠 青のほころの洞くつ	レイピア、フラワースティック、まどうしの杖、ホーリーランス、こあくまのナイフ、ライトバックラー、ちからのゆびわ、はやてのリング、スライムピアス
ほころのカギの本	—	—	C	🏠 白の封石を取ってきたあとナルビアの町のイッシュウに話しかける	白のほころのカギ、灰のほころのカギ、黒のほころのカギ、金のほころのカギ
上級錬金学事典	—	—	C	🏠 白のほころ	まほうのせいすい、さえずりのみつ、あまつゆいとの、にじいろの布きれ、ほしのカケラ、せいらいせき
銀の武器図鑑	—	—	C	🏠 緑のほころの洞くつ	ぎんのかしだれ、シルバートレイ、ぎんのはちがね、ぎんのおむねあて、ぎんのかしだれ、ぎんのかて、ぎんのブーツ
上級武器防具の書	—	—	C	🏠 灰のほころ	はがねのつるぎ、フェザースティック、スラタワーステッキ、ホワイトバックラー、まもりのぼうし、まもりのローブ、まもりのくつ、はくあいのゆびわ
あぶないレシピの本	—	—	C	🏠 セルゲイナスを倒したあとナルビアの町のリリオルに話しかける	あぶない水着上、あぶない水着下
魔法の武器図鑑	—	—	C	🏠 赤のほころの洞くつ	はじゃのつるぎ、まほうの盾、まほうサークレット、まほうのよろい上、まほうのよろい下、まほうのかて、まほうのグリーブ
ふしぎな豆の本	—	—	C	🏠 エターネの村のチャツカに話しかける	ふしぎな豆

❖ どうぐ

アイテム名	買値	売値	レア度	使用効果	おもな入手方法	レシピ
やくそう	8G	2G	C	仲間ひとりのHPを約20回復する	🏠 ナルビアの町など	—
上やくそう	—	7G	C	仲間ひとりのHPを約50回復する	📦 釜錬金	やくそう×2
いやしそう	—	15G	C	仲間ひとりのHPを約70回復する	📦 釜錬金	上やくそう×1、やくそう×1
ふしぎな豆	—	4G	C	仲間ひとりのHPを約50回復する	📦 釜錬金	特やくそう×1、せかいじゆの葉×1、ほしのカケラ×1
ハツツ豆	—	4G	C	仲間ひとりのHPを約50回復する	📦 釜錬金	特やくそう×1、せかいじゆの葉×1、ほしのカケラ×1
メラソ熱のクスリ	—	10G	C	仲間ひとりのHPを約20回復する	📦 釜錬金	めざめの花×1、レッドベリー×1
特やくそう	—	18G	C	仲間ひとりのHPを約80回復する	📦 釜錬金	上やくそう×2
どくけしそう	10G	2G	C	仲間ひとりの毒を治す	🏠 ナルビアの町	—
上どくけしそう	—	7G	C	仲間ひとりの毒を治し、HPを約20回復する	📦 釜錬金	どくけしそう×1、やくそう×1



通常モンスター

ボス級モンスター

若葉の精霊  
黒き花婿  
大怨霊アマモン  
狂鬼ジーガンフ  
やみわらし  
妖剣士オーレン

だいおんりょう  
大怨霊アマモン

エレメント系



HP 282 攻撃力 36  
MP 120 守備力 25  
おもさ 165

経験値 131 ゴールド 9G

宝 通 まほうの小ビン  
レ パープルアイ

よく効く攻撃

氷属性、光属性、守備力低下

△効きにくい攻撃

闇属性、毒、マヒ、混乱

×効かない攻撃

魅了、すべての行動休み系、即死

行動

通常攻撃[1体/ダメージ]、  
メラ[呪文/1体/炎属性]、  
死霊の叫び[周囲/ダメージ/闇属性]、  
怨念のきり[1体/守備力と呪文耐性低下]

メラを唱えたり、死霊の叫びを放ったりする魔物。また、怨念のきりで呪文の耐性を下げることがも。やくそうなどでこまめに回復していけば、通常攻撃を繰り返すだけで勝てる。魔法使いや旅芸人なら、ヒヤなどを唱えると戦いやすくなる。

死霊の叫び

きょうき  
狂鬼ジーガンフ

怪人系



HP 285 攻撃力 41  
MP 30 守備力 24  
おもさ 165

経験値 131 ゴールド 9G

宝 通 まほうの小ビン  
レ ぶどうエキス

よく効く攻撃

氷属性、光属性

△効きにくい攻撃

毒、マヒ、眠り、混乱、幻惑、おびえ以外の行動休み系、すばやさ低下、呪文耐性低下

×効かない攻撃

封印、魅了、即死、攻撃力低下

行動

通常攻撃[1体/ダメージ]、  
業火炎[1体/ダメージ/炎属性]、  
はげしいおたけび[周囲/ダメージ]、  
飛翔拳[1体/ダメージ]

業火炎や飛翔拳を放つほか、はげしいおたけびで攻撃してくる。攻撃力が高いため、HPをこまめに回復しながら戦おう。また、何かの声にとまどい攻撃してこないことがあるので、その間にやくそうなどでHPを回復したり攻撃したりするとい。

はげしいおたけび



## やみわらし

怪人系



HP 97 攻撃力 30  
MP 13 守備力 22  
おもさ 165

経験値 93 ゴールド 12G

宝 通 まほうの小ビン  
レ ウルベア銅貨

よく効く攻撃

炎属性、光属性、眠り、MP吸収

△効きにくい攻撃

毒、マヒ、混乱、幻惑、笑い以外の行動休み系、攻撃力低下、すばやさ低下、呪文耐性低下

×効かない攻撃

封印、魅了、即死

行動

通常攻撃[1体/ダメージ]、  
どくのいき[息/周囲/毒]

魔瘴から生まれる謎のモンスター。3体と同時に戦うことになる。どくのいきを吐いてくるほか、ぶきみにほほえむだけのときもある。通常攻撃は身をかわされることがあるため、自分の残りHPが少ないときは無理に攻撃せず、回復を優先するとい。

どくのいき

ようけんし  
妖剣士オーレン

ソんび系



HP 1359 攻撃力 81  
MP 999 守備力 84  
おもさ 263

経験値 800 ゴールド 150G

宝 通 まほうのせいすい  
レ せかいじゆの葉

よく効く攻撃

光属性、呪文耐性低下

△効きにくい攻撃

マヒ、眠り、混乱、幻惑、おびえ以外の行動休み系、MP吸収、おもさ減少

×効かない攻撃

毒、封印、魅了、即死

行動

通常攻撃[1体/ダメージ]、  
雫の洗礼[1体/いい状態変化を解く]、  
なぎはらい[周囲/ダメージ]、  
ふりおろし[周囲/ダメージ]

ベコン溪谷の洞くつの奥に眠る双剣の使い手。なぎはらいで周囲を攻撃するほか、剣をふりおろす強力な一撃を放つ。戦闘開始直後はおともの4体のがいこつ(P.→288)が攻めてきてオーレンは移動しない。しばらくはオーレンから離れて戦おう。

ふりおろし





## 強モードボス級モンスター ファイル3

## 怪蟲アラグネ強&amp;からくりしょうぐん強×2

戦う場所 捨てられた城

勝つための条件 怪蟲アラグネ強を倒す

## 怪蟲アラグネ強のデータ



系統	虫系	攻撃力	507
HP	15747	守備力	367
MP	999	おもさ	1224
経験値	3000	ゴールド	500G
宝	まほうのせいすい		
	イエローオーブ		

よく効く攻撃

炎属性、氷属性、封印

効きにくい攻撃

光属性、マヒ、眠り、混乱、幻惑、攻撃力低下、守備力低下、おもさ減少

効かない攻撃

毒、魅了、すべての行動休み系、即死

通常攻撃【1体/ダメージ】、  
死グモのトゲ【周囲/ダメージ】、  
ネンチャク糸吐き【周囲/しぼり】、  
猛毒攻撃【1体/ダメージ/猛毒】、  
仲間呼び【からくりしょうぐんを呼ぶ】、  
メタバニ【呪文/1体/混乱】、  
いてつくはどう【周囲/いい状態変化を解く】、  
ひかりのはどう【1体/悪い状態変化を解く】

## からくりしょうぐん強のデータ (ゲーム中ではからくりしょうぐんと表示される)

系統	マシン系	攻撃力	158
HP	1234	守備力	183
MP	57	おもさ	215
経験値	0	ゴールド	0G

よく効く攻撃

雷属性、闇属性

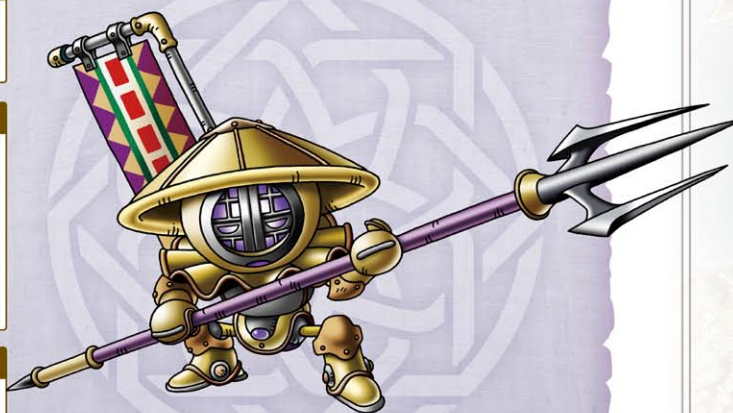
効きにくい攻撃

眠り、混乱、幻惑、おびえ以外の行動休み系、おもさ減少以外のパラメータ低下系

効かない攻撃

毒、マヒ、封印、おびえ、MP吸収、即死

通常攻撃【1体/ダメージ】、  
おうえん【1体/テンション上昇】、  
自爆【周囲/ダメージ】、  
さみだれ突き【周囲/ダメージ/4回攻撃】



## VS強モード BOSS③ ロストアタックで敵のテンションを下げる

一緒に出現するからくりしょうぐん強が、おうえんで怪蟲アラグネ強のテンションを上げてしまう。からくりしょうぐん強は倒そうとすると自爆することがあり、たとえ倒したとしても怪蟲アラグネ強があらたに呼ぶので相手にする必要はない。ゆうかんスキルのロストアタックで怪蟲アラグネ強のテンションを下げながら、地道に敵のHPを減らしていこう。



マホトーンで呪文を封じると◎

←怪蟲アラグネ強にはマホトーンが効く。開始直後に唱えてメタバニを防ぎたい。