

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	覚えられる職業	戦 - 魔 Lv22	盗 - バ -
		僧 - 武 -	旅 - レ -
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
4	攻撃魔力・回復魔力(※2)	-	
暴走/会心	対象		
○	敵1体		
発動時間	属性/状態変化		
ふつつ	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	覚えられる職業	戦 - 魔 -	盗 - バ -
		僧 - 武 -	旅 Lv10 レ -
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
2	攻撃魔力・回復魔力(※2)	-	
暴走/会心	対象		
○	敵1体		
発動時間	属性/状態変化		
ふつつ	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	覚えられる職業	戦 - 魔 -	盗 - バ -
		僧 - 武 -	旅 Lv20 レ -
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
4	攻撃魔力・回復魔力(※2)	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		
やや遅い	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	覚えられる職業	戦 - 魔 -	盗 Lv3 バ -
		僧 - 武 -	旅 - レ -
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
2	攻撃魔力・回復魔力(※2)	-	
暴走/会心	対象		
○	敵1体		
発動時間	属性/状態変化		
ふつつ	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	覚えられる職業	戦 - 魔 -	盗 Lv13 バ -
		僧 - 武 -	旅 - レ -
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
4	攻撃魔力・回復魔力(※2)	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		
やや遅い	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	覚えられる職業	戦 - 魔 Lv42	盗 - バ -
		僧 - 武 -	旅 - レ -
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
4	-	-	
暴走/会心	対象		
-	味方ひとり		
発動時間	属性/状態変化		
遅い	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	覚えられる職業	戦 - 魔 -	盗 - バ -
		僧 - 武 -	旅 - レ Lv29
消費MP	関連パラメータ	効果範囲	
3	攻撃魔力・回復魔力(※2)	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		
ふつつ	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	覚えられる職業	戦 - 魔 -	盗 Lv40 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(※2)	-	
暴走/会心	対象		
○	敵1体		
発動時間	属性/状態変化		
ふつつ	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