

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	5	関連パラメータ	回復魔力		
暴走/会心	-	対象	味方ひとり		
発動時間	ふつう	属性/状態変化	-		



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	8	関連パラメータ	回復魔力		
暴走/会心	-	対象	味方ひとり		
発動時間	ふつう	属性/状態変化	-		



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	2	関連パラメータ	-		
暴走/会心	-	対象	味方ひとり		
発動時間	やや早い	属性/状態変化	-		



キアリク

仲間ひとりのマヒを治す。

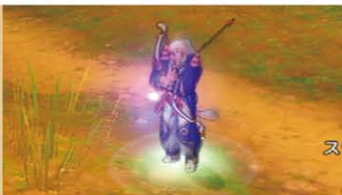
戦闘	覚えられる職業	戦	魔	盗	バ
移動		僧	Lv25	武	旅
					Lv-
消費MP	2	関連パラメータ	-		
暴走/会心	-	対象	味方ひとり		
発動時間	やや早い	属性/状態変化	-		



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	2	関連パラメータ	-		
暴走/会心	-	対象	味方ひとり		
発動時間	やや早い	属性/状態変化	-		



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	2	関連パラメータ	-		
暴走/会心	-	対象	味方ひとり		
発動時間	やや早い	属性/状態変化	-		



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	2	関連パラメータ	-		
暴走/会心	-	対象	味方ひとり		
発動時間	やや早い	属性/状態変化	-		



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
					Lv3
消費MP	3	関連パラメータ	-		
暴走/会心	-	対象	-		
発動時間	遅い	属性/状態変化	-		

