

# 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	—
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	—
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	—
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	—
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	—
暴走/会心	—	対象	—
発動時間	ふつ	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	—	対象	—
発動時間	やや早い	自分	—
		属性/状態変化	
		MP回復	

