

## ヒーラー/HEALER【献身の癒し手】

傷を癒やすことを専門とする医術士 歴史の影でハントマンを支えてきた

- ▶ [画像](#)
- ▶ [スキル一覧](#)
  - ▶ [回復スキル](#)
  - ▶ [毒スキル](#)
  - ▶ [マナ魔法スキル](#)
  - ▶ [杖スキル](#)
  - ▶ [その他](#)
  - ▶ [フィールドスキル](#)
  - ▶ [スキル使用感](#)
    - ▶ [回復スキル](#)
    - ▶ [毒スキル](#)
    - ▶ [マナ魔法スキル](#)
    - ▶ [杖スキル](#)
    - ▶ [その他スキル](#)
    - ▶ [フィールドスキル](#)
- ▶ [使用感](#)
- ▶ [育成例](#)
- ▶ [コメント](#)

### 画像



### スキル一覧

名称	最大Lv	効果	解説	必要SP
POWボーナス	10	攻撃力、物理防御力がアップ	ステータスPOWにボーナスを得る	2P
SPDボーナス	10	行動順、回避率がアップ	ステータスSPDにボーナスを得る	1P
INTボーナス	10	魔法攻撃力、魔法防御力がアップ	ステータスINTにボーナスを得る	1P

## 回復スキル

名称	最大Lv	効果	解説	前提	消費MN										必要SP			
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1P	2P	3P	
回復マスター	10	回復魔法スキルの威力や取得に關係する(回復量&速度)	回復術を用いた技術の習熟度	-	-										~Lv7	Lv8~	-	
キュア	10	味方単体のLIFEを回復	マナを与えて治癒力を高める回復スキル	回復マスターLv1	2		3											
リカヴァI	5	味方単体の麻痺・毒・睡眠・盲目を回復	生命の流れを正し状態異常を治す	回復マスターLv3	3		1	-							Lv1~		-	
リカヴァII	5	味方単体の恐怖・石・呪い・混乱を回復	精神の流れを正し状態異常を直す	回復マスターLv5	3		1	-									-	
キュアII	10	味方単体のLIFEを大回復	圧縮マナで深い傷を治癒する回復スキル	回復マスターLv5	4	5		6	7	5				~Lv7	Lv8~	-		
キュアオール	10	味方全体のLIFEを中回復	マナ海を作り味方全体を癒す回復スキル	回復マスターLv8 キュアII Lv5	16		18		20									-



ベノムア ンプリフ	5	毒にかかった 敵のダメージ をアップする	毒性を強化し 威力を増幅す るスキル	ベノムマ スター Lv8 ベノム Lv5	7	8	9	-	Lv2 ~	Lv1	-
--------------	---	----------------------------	--------------------------	----------------------------------	---	---	---	---	----------	-----	---

## マナ魔法スキル

名称	最 大 Lv	効果	解説	前提	消費MN										必要SP		
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1P	2P	3P
マナマ スター	10	マナ魔法スキル の威力や取得に 関係する	マナを用い た魔法技術 の習熟度	-	-												
レジス トエレ メント	10	味方単体の魔法 防御力アップ	マナ壁で魔 法耐性を上 げる強化ス キル	マナマ スタ リーLv3	3			4			5				~ Lv7	Lv8 ~	-
ライフ サルベ ージョン	10	対象者はLF0で もまれに生き残 る	味方にマナ を与え救命 するスキル	マナマ スタ リーLv5 リザレ クショ ンLv3	4			5									
ヒーラー ズコン セント	5	リカヴァとリザ レクションを全 体効果に	長時間かけ て大威力の 魔法を駆動 する	マナマ スタ リーLv5	5	4	3	2	1	-					Lv1 ~	-	
ヒーリン グマナ	1	自分のMANAを 小回復	しばし瞑想 し精神力を 回復するス キル	マナマ スタ リーLv8	0					-					-		Lv1

## 杖スキル

名称	最大Lv	効果	解説	前提	消費MN										必要SP		
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1P	2P	3P
スイングクラッシュ	10	敵単体の中ダメージ	遠心力を使って杖で敵を殴る攻撃スキル	POWボーナスLv5	3					4					~Lv7	Lv8~	-
アースブレイカー	1	Ex 敵単体に特大ダメージ	全身で最大の破壊力を生む攻撃スキル	POWボーナスLv10 行く先々の町で旅するメイドさんに話しかける	0	-										-	Lv1

## その他

名称	最大Lv	効果	解説	前提	消費MN										必要SP			
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1P	2P	3P	
解剖学・小	10	小動物に対してクリティカル率が上がる	常時発動スキル	INTボーナスLv1	-										~Lv7	Lv8~	-	
解剖学・大	10	大動物に対してクリティカル率が上がる	常時発動スキル	INTボーナスLv3	-													
敵感知	10	周囲の相を読み取り敵の先制攻撃を防ぐ	一定確率で発動する常時発動スキル	SPDボーナスLv1 INTボーナスLv1	-													
デッドマンズリアクト	1	ターンの最後に再行動	味方が倒れた時に医師の使命感でターンの最後にもう1度行動できる	SPDボーナスLv5	4	-										-	Lv1	-

## フィールドスキル

名称	最大Lv	効果	解説	前提	消費MN										必要SP				
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1P	2P	3P		
グレイトワーカー	5	肉体に優しい労働で採取回数が増加する	常時発動スキル	POWボーナスLv3													Lv1~	-	
インビジビリティ	10	フィールドでエンカウント率ダウン	存在感を希薄にした移動を行うスキル	INTボーナスLv3 敵感知Lv1		5		4		3		2					~Lv7	Lv8~	-

## スキル使用感

### 回復スキル

#### ▶ キュア

消費が低いので序盤は有用。ただ味方のLIFEが上がってくると回復力不足気味になってくる。5までは消費が2なので取っておくと結構小回りが効く。6以上は別に取らなくても良いかも。

#### ▶ キュアII

Lv10になるとLIFE全快復になる。

途中だとあきらかにオーバーキルならぬオーバーヒールになるので、キュアオール前提のLv5推奨。それでも約150回復するので終盤まで充分。

Lv10だと消費マナが5に下がるので、素の状態なら被ダメが200オーバーもざらにある隠しダンジョン対策に振る価値はある。

尚、ヒーラーのキュア系は他の職業に比べてかなり性能が低く、LvやINTが同じで回復マスター有りでも回復量が微妙に低い。

#### ▶ キュアオール

回復量に比べて消費が大きすぎるので、序盤は無理に取る必要は無い。

中盤になってからも消費MANAが増えるほどのLvまで上げなくとも十分だろう。

Lv1で約30、Lv6で約80、Lv10で約130回復。

隠しダンジョンに出現する敵の攻撃力が半端じゃないので、その際は緊急に備えてLv10まで取って損はない。

#### ▶ クラフトマナ

プリンセスがいない場合、クラフトマナが大変優秀。自身を含むパーティ全員のMANAを回復する。

Lv1時の消費MANAは5だが自らも2回復するので実質3消費（MANAが5未満の時には使用出来ないが）。

Lv5時でも消費MANAは5、MANA回復は7と黒字になり使い放題。早めに極めると良い。

EX使用時の回復量は通常の2倍になる。

プリンセスの月明かりの詩と違い持続性のあるスキルでは無く、キュア系のようにターン毎に掛け直さなくてはいけ  
ないが、

ヒーラーはベノム系や攻撃スキルを取得していない限り手持ち無沙汰になりがちなので、育成方針に合わせて取得を  
考えよう。

プリンセスの月明かりの詩は回復がターン終了時に行われる性質上、すぐに終了しやすい雑魚戦では使いづらいが、  
こちらは使用したターン内で即時回復が行われる点で優れている。

また、5まで振ってもヒーラー本人は1ターンあたり実質2ずつの回復だが、パーティー内に他に回復が行えるキャラが  
いれば

ヒーラーのMANAに余裕ができ、手厚い回復が行えるので行軍がとても楽になる。

#### ▶ リカヴァI

回復対象はLvを上げるごとに増加。

Lv	1	2	3	4
回復対象	盲目	麻痺	睡眠	毒

#### ▶ リカヴァII

回復対象はLvを上げるごとに増加。

Lv	1	2	3	4
回復対象	混乱	呪い	恐怖	石化

全滅に直結する混乱と石化を治せるため重要度高。

この2つはリザレクションの前提なので、さっさとLv5にして消費MANAを1にしておこう。

#### ▶ リザレクション

Lv1で十分かも、奇跡の代行者を覚えるならLv5必要。

#### ▶ 奇跡の代行者

Exスキル。味方全体のHPを回復し、戦闘不能を含む状態異常を治療する。

前提としてリザレクションLv5が必要となるが、パーティが半壊状態でも立て直せる強力なスキルなので、  
ヒーラーがいるなら切り札として覚えさせておきたい。リカヴァでは直せない技封じ等の状態異常も直せる。

回復量はキュアオールLv7~8相当の約100ぐらい。

むしろ、マナコスト0のキュアオールLv7~Lv8と考えれば、余りがちなEXの良い使い道にもなる。

#### ▶ Ex使用時の回復魔法

回復量120%、発動速度アップの効果を得られる。速度アップがメインと考えていい。

## 毒スキル

#### ▶ ベノム・ベノムミスト

Lvが同じならば、対象数とコストが違うだけで同じ性能だと思われる。  
ベノムマスターLv10、ベノムLv10でのダメージは146で付着率は約50%。  
Exで使用した場合ダメージは増えないが付着率が若干上がる。  
レベル補正は受けるがボス敵にも効くので、ヒーラーの攻撃手段として取って損は無い。

#### ▶ ベノムインフェクタ

ダメージ性能は他の毒スキルと同じで、発動率もおそらく同程度。  
10ターン持続するので、回復に専念するついでに毒を狙える。  
メイジのヴェイル系と同時に使おうとすると、後から使った方に上書きされてしまうので注意。  
逆に毒の上書きによるアンプリフ効果の消滅を避けるためにヴェイルでインフェクタを上書きするという手もあるが、  
ベノムアンプリフをするつもりなら特別に発動率が高いわけでもないのでインフェクタは使い勝手が悪い。  
ちなみにローグのマスクドペイン トリプルキスを狙う場合、  
挑発状態の味方が居ればこのスキルで状態異常の数を増やせるかもしれない。

#### ▶ ベノムアンプリフ

毒のダメージを増幅するスキル。  
ヒーラーのベノムやローグのスコルピオなどによって毒状態になった敵に対して使用すると、その毒ダメージが1.3倍となる。  
また、毒の持続ターンを延長する効果もあり、かけ続けることでずっと毒のダメージが継続する。

必中であること、ダメージ計算は累乗である点が大きな特長。  
5回で3.7倍、10回で13.8倍、15回で51.2倍、20回で190.0倍と、重ねれば重ねるほどダメージは跳ね上がっていく。

消費MANAはやや高めだが、ヒーラーの通常攻撃手段として毎ターン使用するのも良い。  
Lv上昇効果は持続ターンだけなのでLv1で止めてしまっても良い。  
毒の上書きをしてしまうとアンプリフの効果は失われてしまう（インフェクタとの相性は悪いので注意）。

ネタパーティではあるが、複数ヒーラー＋ローグ（スコルピオ）といった構成にして、  
アンプリフを連発すれば、ボス戦ですさまじいダメージを叩き出すことも可能。  
ローグのスコルピオはベノムより毒威力が低い（113）代わりに付着率が高めなので割と早い段階からアンプリフを重ねられる。

## マナ魔法スキル

#### ▶ レジストエレメント

炎・氷・雷に対する防御力が上昇する。効果は5ターン持続する。Lv1で約10%、Lv10で約20～30%軽減。  
敵は1つか2つ程度しか属性攻撃をしてこないため、ナイトが属性ブレイクのLv1を取っているほうが軽減率の点で優秀。  
一応、炎・氷・雷に対する防御力低下系の技を打ち消すのには使える。

#### ▶ ライフサルベージョン

10ターン持続し、戦闘不能にならない限り効果は継続する。耐えてもLIFEは1しか残らない。  
発動率はLv10で40%程度。使っておけば一応保険にはなるが、確実に味方を復活させたいならデッドマンズリアクトを覚えた方がいい。  
この魔法の最大のポイントは、脆い自分自身にかけられるところ。

#### ▶ ヒーラーズコンセント

使用した次のターンのみにしか効果を発揮せず、リアクト系のように予め使っておく事が出来ない。  
実質2ターン使うことになるので使いどころが難しく、特に行動不能系の場合は素直に1人ずつ回復したほうが安全な場合が多い。

使用したターンのエクストラターンから、使用した次のターンのエクストラターンまで効果は持続する。

### ▶ ヒーリングマナ

消費MANA0で自分だけ3固定回復。クラフトマナの方が性能がよい。

## 杖スキル

### ▶ スイングクラッシュ

Lv10で通常攻撃の約1.8倍の威力。

殴り用の杖はマスタリーが無い事を考慮されてか攻撃力が高めなので、  
キャッスルバスター辺りの強力な杖が手に入ればそれなりのダメージが見込める。

最強装備で灼熱をかけて与ダメは600を超える程度。

同じように整えたファイター、ローグ、サムライ、ナイトなどの与ダメが900~1300程度なので主力にするのは厳しい。  
ただし、構えなどの準備が必要無い為、使い勝手自体は悪くない。

### ▶ アースブレイカー

通常攻撃の4倍の威力。

Exスキルではあるが最強の杖の攻撃力と合わせて十分アタッカーとして使えるレベルの火力ではある。

## その他スキル

### ▶ 解剖学小・大

某攻略本によると、パーティ全員に効果があるというスキルらしい。LV10で18%。

PTが物理攻撃主体ならば取ってもいいかも。両方とっても効かない敵はいる。

### ▶ 敵感知

Lv10まで振れば99%先制攻撃を防いでくれるので、後衛の突然死などを防ぎたい安定志向の人にはおすすめ。

1でも振っておけば体感できるほど不意打ちを防いでくれる。発動時エフェクトがありお徳感もある。

が、優先して振るほどのものでもないので中盤以降SPが余ってきたときにでも一気に振りたい。

クリア後では、裏ダンジョンの奇襲からの破壊力のある全体攻撃や混乱を防げる為、うっかり全滅を防ぎたいなら必須ともいえるスキルになってくる。

流石にシンボルエンカウントのバックアタックまでは防げないので、後ろを取られないように注意しよう。

### ▶ デッドマンズリアクト

取得タイミングのお勧めは奇跡の代行者取得後。

ヒーラー以外全員倒れたとしても、即座に奇跡の代行者で建て直しが可能なため安定度が跳ね上がる。

奇跡の代行者を取らない場合はリザレクション取得後or蘇生アイテムが購入可能になった後にでも。

前提のSPDボーナスも回復魔法の順番を早めてくれるため無駄にはならない。

奇跡の代行者を取ってある場合は、混乱、魅了を使う敵での事故死に備えることもできるので、特にこだわりがなければとって損はない。

## フィールドスキル

### ▶ グレイトワーカー

Lv1で採取回数が+1、LvMAXで+5になる。ヒーラー4人パーティで最大+20。重級労働を獲得すると最大35回もの採取が可能になる。

某樹での採取パーティ程ではないが、それでもこのスキルを取得したヒーラーの採取専用パーティを作るのは十分に実用的と言える。なお、スキル取得者が死んでいると使えない。

尤も、このスキルに振るほどSPが余る頃には採取自体意味がなくなってくる点では（金に困る事もなくなり、大抵は「重級労働」の回数だけで事足りるだろうし）、外れスキルと取る傾向もある。

どうしても使いたいならサブのヒーラーに覚えさせるのも一つの手。

### ▶ インビジビリティ

Lv10でエンカウント率を約1/3にしてくれる。フィールドのエンカウント率が高めなので、あると旅が快適になる。

同等の効果を持つアイテムは中盤以降400Gで入手できる。お財布と相談。

敵感知同様にLv1でも効果が体感できるので序盤からLv1止めの一考の価値あり。

鬼の形相持ちのサムライがいるなら、レベルの低いモンスターを避ける目的で取る必要は無くなるがPTのLVと同程度以上の場所でも効果が発揮できる点では鬼の形相より優秀と言える。

## 使用感

回復特化型。高性能な奇跡の代行者、MANA回復のクラフトマナ、敵感知、侍のいないパーティでのインビジビリティがメイン。

序盤での状態回復、蘇生は非常に便利であり、終盤でもいるだけで事故を避けられるため有用。

回復マスタリーを上げておけば回復スキルはかなり早く出る。

ただ全体回復系は単体に比べるとちょっと出が遅い。

状態異常回復技は有るがヒーラー自身が死んだり石化、混乱等になると治せなくて困るので、ヒーラーを入れていても多少の状態異常回復アイテムは持っておいたほうが良い。

また、技不能や誘惑はリカヴァで対応できないので注意が必要（アイテムや奇跡で対応可）

ゲームバランス上、ナイトや剣ファイターがいればヒーラーは必須ではないものの、

アイテム補充の手間を軽減し、探索を効率化できるのは大きなメリットである。

エンカウント低減とMANA回復を一人でこなせるためパーティ構成の自由度も大きい。

強い武器があるので前衛に出て攻撃したくなるが、マスタリーが無いので火力が低くSPもキツイためオススメはできない。

防具性能やPOWが低いいためかなり脆い。殴りの火力が欲しいならナイトやプリンセスにした方がいいだろう。

味方が健康で且つLIFEも大して減ってないと暇になるので

ベノムなりクラフトマナなり取っておくと手が空いた時にやる事があって良い。

剣ファイター、メイジが居るならエレメントフォロアに合わせ巻物を投げると火力の底上げができる。

## 育成例

### ▶ 回復重視

最初にキュアの取捨選択をする。

キュアはLv5まで上げるとMANA2でLIFEが60近く回復するため、コストパフォーマンスが非常に良い。

一方のキュアIIはマナコストがやや高いものの、回復量の点で優れている。

そのため、キュアをLv5で止め、中盤ぐらいからキュアIIを伸ばしていくのが一般的だ。

(キュアLv5は終盤になっても、戦闘後の回復等で役立つ)

ただ、SPを節約したい場合はキュアを切るという手もある(節約できるといっても4SPか5SPだが)。その際は、安価なパロの実(LIFE30回復)や、他のクラスで覚える回復スキルで代用することになる。

次にクラフトマナか、リザレクションの選択をする。

オーソドックスにいくなら、リザレクション+奇跡の代行者を優先する。

高いアイテムを使う以外で蘇生できるのはヒーラーのみだし、習得過程で覚える状態回復魔法も便利だからだ。

またリザレクションをLv5まで上げると習得できる「奇跡の代行者」も見逃せない。

ピンチの時に役立つスキルなので、一気にこちらまで取ってしまうのがお勧めだ。

マナ回復を重視するなら、クラフトマナを先に習得する。

クラフトマナは、Lv5にするとMANA5で味方全体(自分含む)のMANAを7回復できるという便利スキル。

蘇生や状態回復の習得がかなり遅れるため、安定感はいまひとつだが、継続力は増す。

パーティにメイジがいる場合などに比較のお勧めできる。

まとめると、オーソドックスに育てるなら、キュアLv5 リザレクションLv5 奇跡の代行者 クラフトマナLv5。

マナ回復優先ならば、キュアLv5(またはキュアLv1+キュアII Lv1) クラフトマナLv5 リザレクションLv5 奇跡の代行者。

これが終わったら、キュアIIをLv5ぐらいまで上げつつ、ボス戦の保険用にデッドマンズリアクトを習得して、ひとまず完成。

回復重視でそのまま育てるなら、その後は、緊急用のキュアオールやキュアIIを伸ばしていく。

敵感知は必須という程ではないが、心配なら途中でLv1だけ試しに取ってみるとよい。

それと、パーティに侍がない場合は、インビジビリティの取捨選択も忘れずに。

補足しておく、キュアオールの回復量は、Lv1で30強、Lv3で50前後、Lv6で80強、Lv10で130強。

一方のMANA消費は、Lv3までは16、Lv6までは18、Lv10で20となっている。

レベルが低いまま運用すると、回復アイテムのヒールエアロ(LIFE50回復)を使った方がましということになりかねない。

習得するなら、最低でもLv3、できればLv6は欲しいところだ。

キュアIIはLv5あれば150前後回復するので、しばらく問題ないはずだが、上げる場合はMANAコストに注意。

キュアIIのMANAコストは、4,5,6,7と徐々に増え、最後に5に戻る仕組みになっている。

そのため、SPを8貯めてから、Lv5 Lv10へと一気に上げてしまった方がよいだろう。

### ▶ 序盤重視

奇跡の代行者やクラフトマナは強力なスキルではあるものの、習得の前提条件が厳しい。

それを見越して、最初からスキルリセットを前提にして、序盤の即戦力として有用なスキルだけで固めてしまう取り方。

この場合の取得候補は以下が有力。

キュア

10までふればLv40台まで回復量も十分。振り直し前提なら5で止める必要はない。

回復マスタリーは1止めでよい。

ベノム系

固定ダメージなので、弱点や耐性に捉われないダメージソースとして優秀。

Lv10にしても付着率は半々な上、他の攻撃スキルを持つと有用性は下がるものの、

アンプリフを重ねての毒ダメージ累積は凶悪なので、パーティの火力と相談しつつ終盤まで持っていても良い。

敵感知/インビジビリティ

どちらも即戦力になるスキル。探索を楽にするのは勿論、不意の全滅を防ぐ意味でも中盤以降から狙っていきいたい。グレートワーカー

メインメンバーを採取チームとして組み込めるため、採取による金策がやりやすくなる。  
POWボーナスLv3の前提条件があるので、取得する気なら計画的にポイントを振ろう。

奇跡の代行者とクラフトマナを両方一気に習得するためにはSP42が必要。  
Lv45を目安にスキルリセットすると丁度よく回復型に移行できる。

「序盤重視」ということで実際に試してみたけれど、大いに疑問。  
特にベノム系。ベノムアンプリフ習得には計SP15も必要な上に、マナコスト7もかかる。  
序盤で重ねがけなんてとてもじゃないができないし、  
そもそもベノム撃って、アンプリフ重ねがけまでしてたら回復にも支障が出てしまう。  
アンプリフに特化した特殊なパーティ構成でもない限りオススメできない。

キュアLv5、ベノムアンプリフLv1、敵感知Lv1、インビジビリティLv1にするだけでレベル22必要。  
キュアLv5、リカヴァIとリカヴァII Max、リザレクションLv5、奇跡の代行者取得で同じくレベル22。

### ▶ 採取重視

グレートワーカーは採取時に有効であるものの、他の用途には一切役立たない。  
サブパーティとして採取目当てでヒーラーを育成するのも手。

その場合、POWボーナスLv3とグレートワーカーLv5取得は必須。最短でLv8が必要。  
護衛をつけて運用するなら、それだけでも十分機能する。  
SPが余るようなら、護衛メンバーにあわせてキュアや敵感知などを追加で習得するとよい。

採取重視ヒーラー4人で組むなら、一人はインビジビリティまで習得したい所。  
ただ、そこまでレベルを上げる手間と、後半は金稼ぎの必要が薄い事を考えると、  
素直に護衛を混ぜて運用した方が効率的かも。

## コメント

- ▶ 解剖学ってPT全員に効果ある？ -- 名無しさん (2009-03-15 12:59:02)
- ▶ キュアオールってそのLVと同LVのキュアを全員にかけてるのかな？ -- 名無しさん (2009-03-19 02:41:01)
- ▶ 未検証だけど、若干キュアオールの方が高い気がする。体感ではキュア×1.1~1.2くらいの印象。 -- 名無しさん (2009-03-21 14:05:53)
- ▶ 連投スマソ。未検証と書いたけど、一応キュア振りヒーラーとキュアオール振りヒーラーで比較はした。ただ、調べた時のマスター、INTボーナス値とレベルが多少違うため誤差がある。 -- 名無しさん (2009-03-21 14:08:40)
- ▶ 三連投ですまんけど、ボーナス値は2~3程度、レベル差は5~10程度なので誤差は-5くらいだと思う。 -- 名無しさん (2009-03-21 14:10:56)
- ▶ デッドマンズリアクトは、毒などのバステによる死者に対してはそのターンで発動せず、なぜか次のターンで発動するバグがあるようだ -- 名無しさん (2009-03-21 21:39:42)
- ▶ リザ10の回復量は9までと大差があり、全快できる。相手が速いと復活 即死もあり得る裏Dでは、EXを使わない建て直し手段として心強い -- 名無しさん (2009-03-21 21:43:40)
- ▶ ようするに毒などのダメージ処理って実はターン終わりじゃなくターン初めの処理ってことなのかな -- 名無しさん (2009-03-22 02:42:33)
- ▶ 風と木 + 毒のときの処理は風と木 毒だから、強化スキル(リアクト) 状態異常(毒)で処理している可能性も。 -- 名無しさん (2009-03-22 18:17:22)
- ▶ 既出かもしれないが、EXクラフトマナの回復量が通常の2倍になる -- 名無しさん (2009-03-25 01:20:33)
- ▶ 敵感知、LV1からLV2にしたら、防ぐ確立下がった気がするんだけど、気のせいかな？LV1の時はほぼ防いでくれた。 -- 名無しさん (2009-03-29 00:24:04)
- ▶ 使用感がちと長くなってきたので似たようなのを纏めたりコメントアウトしました。 -- 名無しさん (2009-03-29

03:27:08)

- ▶ つかキュアオールはlv10になってはじめて輝く魔法だともう -- 名無しさん (2009-04-03 00:04:24)
- ▶ 前衛に出す上での問題点の内の1つである防具性能は韋駄天の外套で解消出来るのでやる気さえあれば前衛でも戦えないことはないかと・・・HP低いけど -- 名無しさん (2009-04-03 14:29:28)
- ▶ ユコンヴァサラ+韋駄天の外套手に入れた後は最後まで前衛で余裕 LIFE+50 POW+15は驚異的（前衛職に負けないくらいのDEFとLIFEになる） -- 名無しさん (2009-04-03 20:31:23)
- ▶ 旅するメイドの居場所リスト誰か教えてください。 -- 名無しさん (2009-04-20 01:59:48)
- ▶ それってここに書くことなのか?あとTOPに書いてみたら?ここあまり人見ないだろうし -- 名無しさん (2009-04-20 20:29:18)
- ▶ 後衛配置なのになぜかヒーラーばかり狙われる...そしてすぐに死ぬ、何故・・・ -- 名無しさん (2009-08-19 02:59:49)
- ▶ 普通の攻撃ならもう運の問題だろうけど、後列狙いの技も幾つかある -- 名無しさん (2009-08-19 14:50:17)
- ▶ 逆に考えるんだジ、ジョ・・・前に配置して殴り癒にすればいい、と -- 名無しさん (2009-08-22 21:18:55)
- ▶ 60レベルになって取るものがなくなってきた・・・今からペノムアンプリフは75レベルとかになっちゃうしどうしたものか・・・ -- 名無しさん (2010-02-19 21:44:14)
- ▶ 敵感知はシンボルの奇襲も防げたぞ? -- 名無しさん (2011-08-10 13:52:37)
- ▶ 背後を取られた奇襲でなくランダムで発生する奇襲じゃないか? -- 名無しさん (2011-08-12 22:48:49)
- ▶ ああ、バックアタックってそういう、たしかに防げたのはただの奇襲かも -- 8/10\_13:52:37 (2011-08-13 01:49:53)

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

投稿