




ウェポン	<a href="#">ウェポン</a>	<a href="#">編集</a>
クラス	<a href="#">共通</a> / <a href="#">ウォーリア</a> / <a href="#">ウィザード</a> / <a href="#">テイマー</a> / <a href="#">バード</a>	<a href="#">編集</a>
パッシブ	<a href="#">共通</a> / <a href="#">ウォーリア</a> / <a href="#">ウィザード</a> / <a href="#">テイマー</a> / <a href="#">バード</a>	<a href="#">編集</a>
クラフト	<a href="#">クラフト</a>	<a href="#">編集</a>

## 目次

- [パッシブ \(ウォーリア\)](#)
- [スキル短評](#)
- [コメント](#)

## パッシブ (ウォーリア)

+ データの編集について

画像	スキル名	必要Lv	消費BSP	消費AP	属性	条件	取得条件	効果内容
	ガッツI	30	3				なし	戦闘不能になるダメージを受けた場合、HPを1残して耐えることがある
	ガッツ	50	5				ガッツ	戦闘不能になるダメージを受けた場合、HPを1残して耐えることがある
	獲得AP量アップ	15	2				なし	通常攻撃で入手するAPを上昇させる
	獲得AP量アップ	35	4				獲得AP量アップ	通常攻撃で入手するAPを上昇させる

## スキル短評

- ガッツ
  - 忘れたころに発動するくらい。あまり期待はできない。

- 獲得AP量アップ

通常攻撃を当てた際の回復量が+1される。自然回復量は増えない点に注意。

- 短剣では+1。片手剣でも+1。
- 片手剣の多い片手向きだが、最大APアップを取って自然回復量を増やした方が効率的。

---

## コメント

過去のコメントは[コチラ](#)

- 武器によって増加APに差があるそうなのでデータ持ち寄りませんか？ - 名無しさん 2009-12-21 05:00:30
- 短剣：通常5 獲得APアップ6 短剣使いにはかなり微妙なパッシブでした - 名無しさん 2009-12-21 05:02:48
- 素手5：短剣5：片手剣7：片手斧8：片手槌7：片手槍8 - 名無しさん 2009-12-24 04:28:13
- 両手剣15：両手斧18：両手槌18：両手槍16：APアップ は一律+1でした - 名無しさん 2009-12-24 04:30:16
- APアップ ありで、両手18になってました - 名無しさん 2010-01-30 07:27:06
- アップ2が気になるな - 名無しさん 2010-03-25 13:52:20
- ガッツの発動率は体感どの程度か分かる方いらっしゃいますか？ - 名無しさん 2010-04-06 00:13:35
- ガッツは忘れたころに発動するくらい。HP満タンあって1撃で死ぬときに発動かも - 名無しさん 2010-04-06 01:15:25
- ありがとうございます。参考にさせていただきます。 - 名無しさん 2010-04-09 21:27:14
- ガッツはHP満タンじゃなくても発動する。HP上限1700で残り700くらいのときにも発動した。 - 名無しさん 2010-04-10 07:45:01

名前:

書き込む