






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 \(テイマー\)](#)
- [スキル短評](#)
- [コメント](#)

## パッシブ (テイマー)

+ 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
	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
	動物の心	5	1				なし	ペットが言うことを聞き易くなる
	動物の心	25	3				動物の心	ペットが言うことを聞き易くなる
	動物の心	45	5				動物の心	ペットが言うことを聞き易くなる

## スキル短評

- 獲得AP量アップ
  - では+1。 でも+1。
- 動物の心
  - ではペットコマンド出現に必要な親密度-5。
  - の情報求む。

TMRはエサ消費時に親密度が3上がるため、1時間で埋められる差。

---

## コメント

過去のコメントは[コチラ](#)

- 「動物の心」いらないスキルだったなあ...って後悔してたら、「動物の心」を得てやっとなら親密度3上がるのか？タイマーの根本的な特質だと思っていたのだけれど。まあ根本的な特質であったとしてもエサの消費時間が増えるならそれで嬉しいが、ただ単に親密度が割り増しされた状態になるだけじゃあ振ったことを後悔するしかない><待てばいいんだものね。 - 名無しさん 2009-12-16 23:30:35
- 動物の心振ってないのに1個/30分消費で親密度3上がったけど・・・（鶏の場合） - 名無しさん 2009-12-21 18:32:55
- タイマーは3つ上がる。デフォ。 - 名無しさん 2009-12-24 00:03:52
- ライズパワー&ディフェンス、熟練度0.5%につきAtk/Defが1ずつ上昇 - 名無しさん 2009-12-27 19:20:25
- 動物の心 : Lv 25 BSP3 前提<動物の心> - 名無しさん 2009-12-29 02:27:29
- ライズパワー: 熟練0でATK+50 熟練4.7でATK+59確認 - 名無しさん 2009-12-29 02:30:35
- 恐らくパワーとディフェは250上がると思うけど(100%で)、詩人の攻撃&防御のバフ範囲で300なのに何か間違えてるよな - 名無しさん 2010-01-12 01:41:30
- だが、こっちはペット二匹で制限無しだ。バードのは300でも所詮二匹 - 名無しさん 2010-01-12 11:35:26
- 制限ないがバードがペット使えば回避と攻撃あげれば同じ熟練度100なら2vs1でも余裕で負けるが? - 名無しさん 2010-01-12 14:04:40
- 更新されないから あえて書きます 動物の心 ナシの状態でも 親密度3上昇 虫で確認 - 名無しさん 2010-03-16 06:59:15

名前:

書き込む