

---

<a href="#">ウェポン</a>	<a href="#">ウェポン</a>	<a href="#">編集</a>
<a href="#">クラス</a>	<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>
<a href="#">パッシブ</a>	<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>
<a href="#">クラフト</a>	<a href="#">クラフト</a>	<a href="#">編集</a>

---

## 目次

- [スキルツリー](#)
  - [スキル一覧](#)
    - [無](#)
    - [火](#)
    - [水](#)
    - [風](#)
    - [土](#)
    - [その他](#)
  - [スキル短評](#)
    - [無属性](#)
      - [攻撃系（単体） - 無](#)
    - [火属性](#)
      - [攻撃系（単体） - 火](#)
      - [攻撃系（範囲） - 火](#)
    - [水属性](#)
      - [攻撃系（単体） - 水](#)
      - [攻撃系（範囲） - 水](#)
      - [防御系 - 水](#)
      - [補助系 - 水](#)
    - [風属性](#)
      - [攻撃系（単体） - 風](#)
      - [攻撃系（範囲） - 風](#)
      - [防御系 - 風](#)
      - [補助系 - 風](#)
    - [土属性](#)
      - [攻撃系（単体） - 土](#)
      - [攻撃系（範囲） - 土](#)
      - [防御系 - 土](#)
    - [盾スキル](#)
  - [コメント](#)
-




# スキルツリー

- [火系](#)
- [水系](#)
- [風系](#)
- [土系](#)







## スキル一覧







データの編集について

無









画像	スキル名	必要Lv	消費BSP	消費AP	属性	取得条件	効果内容
	ルナティックショット	1	1	20	無	なし	魔力の弾を放って攻撃する魔法
	ルナティックアロー	15	2	30	無	ルナティックショット(10%)	魔力の矢を放って攻撃する魔法 特殊な弾を放って攻撃し、対象の装備を外す魔法 追加効果：装備変更不可
	リムーブショット	25	3	45	無	なし	

火

画像	スキル名	必要Lv	消費BSP	消費AP	属性	取得条件	効果内容
	ファイアアロー	5	1	25	火	ルナティックショット(3%)	火の矢で攻撃する魔法
	ダストフレイム	10	1	40	火	ルナティックショット(5%)	高熱の粉塵を巻き上げて周囲を攻撃する範囲魔法 追加効果：沈黙
	ファイアボール	13	2	30	火	ファイアアロー(5%)	火の玉で攻撃する魔法
	スプレッドフレイム	18	2	45	火	ファイアアロー(10%)	炎を広範囲に放つ範囲魔法 追加効果：燃烧
	ファイアフィールド	23	3	40	火	スプレッドフレイム(10%)	一定時間、ダメージを与え続ける炎陣を作り出す範囲魔法 追加効果：燃烧
	テラーフレイム	25	3	50	火	ダストフレイム(10%)	漆黒の炎で周囲を焼き尽くす範囲魔法 追加効果：恐怖

	ラジアンヒート	26	3	50	火	スプレッドフレイム (15%)	熱風を吹き上がらせる範囲魔法
	フレイムバースト	38	4	55	火	ラジアンヒート (20%)	爆発を起こして、周囲にいる対象を攻撃する範囲魔法 追加効果：燃焼
	エクスプロージョン	40	4	80	火	ファイアボール (20%)	爆発を起こして攻撃する魔法
	ラヴァフィールド	40	4	45	火	ファイアフィールド (20%)	一定時間、ダメージを与え続ける溶岩の地面を作り出す範囲魔法
	イラプション	48	5	70	火	フレイムバースト (25%)	噴火を起こして範囲内の対象を攻撃する範囲魔法 追加効果：燃焼
	プロミネンス	50	5	90	火	エクスプロージョン (25%) イラプション(25%) ラヴァフィールド (25%)	大爆発を起こして、周囲にいる対象を攻撃する範囲魔法 追加効果：燃焼

## 水

画像	スキル名	必要Lv	消費BSP	消費AP	属性	取得条件	効果内容
	スプラッシュショット	5	1	25	水	ルナティックショット (3%)	水しぶきを飛ばして攻撃する魔法
	ボディキュア	5	1	25	水	ルナティックショット (3%)	対象の状態異常を回復する魔法
	アイスランス	13	2	30	水	スプラッシュショット (5%)	氷の槍で攻撃する魔法。
	マインドリカバリー	18	2	25	水	ボディキュア(5%)	対象のデバフ効果を打ち消す魔法
	アシッドミスト	15	2	30	水	スプラッシュショット (10%)	一定時間、ダメージを与え続ける酸性の霧を発生させる範囲魔法 追加効果：盲目
	ウォーターシールド	18	2	35	水	ボディキュア(10%)	物理ダメージを軽減する障壁を展開する魔法
	ウィッシュブレイク	20	2	15	水	マインドリカバリー (10%)	対象の敵対心を減少させる魔法
	アイストルネード	25	3	50	水	アイスランス(15%)	氷の竜巻を起こして攻撃する範囲魔法
	ポイズンミスト	26	3	35	水	アシッドミスト(15%)	一定時間、ダメージを与え続ける毒性の高い霧を発生させる範囲魔法 追加効果：毒
	アイスシールド	36	4	40	水	ウォーターシールド (20%)	物理ダメージを軽減する障壁を展開する魔法
	ブリザード	38	4	60	水	アイストルネード (20%)	氷の嵐を起こして攻撃する範囲魔法

ハイブリッドリカバリー	40	4	35	水	ウィッシュブレイン(20%)	対象の状態異常、デバフ効果を打ち消す魔法
アブソリュートゼロ		5	65	水		強烈な冷気で周囲を攻撃する範囲魔法 ;追加効果：凍結
ヘヴンリーフローズン	50	5	70	水		驚異的な冷気で周囲を攻撃する範囲魔法 ;追加効果：凍結

## 風

画像	スキル名	必要Lv	消費BSP	消費AP	属性	取得条件	効果内容
	ウィンドカッター	5	1	25	風	ルナティックショット(3%)	風の刃を飛ばして攻撃する魔法
	ドッジウィンド	5	1	40	風	ルナティックショット(3%)	範囲内にいる味方の回避力が上昇する 風を発生させる範囲魔法
	パラライズウェブ	10	1	30	風	ウィンドカッター(5%)	一定時間、ダメージを与え続ける 雷の網を発生させる範囲魔法 追加効果：麻痺
	ゲイル	13	2		風	ウィンドカッター(5%)	非常に強烈な風で対象を後退させる 範囲魔法 追加効果：転倒
	ライトウィンド	18	2	35	風	ドッジウィンド(10%)	範囲内にいる味方の移動速度が85上昇する 風を発生させる範囲魔法
	ウィンドスライサー	20	2	30	風	ウィンドカッター(10%)	風の刃で切り刻み攻撃する魔法
	ショックウェーブ	23	3	40	風	ウィンドカッター(10%)	周囲に電撃の波を発生させて攻撃する範囲魔法
	ノイズウィンド	25	3	45	風	ゲイル(15%)	超音波を発生させて攻撃する範囲魔法 追加効果：混乱
	ダウンバースト	36	4	55	風	ウィンドスライサー(20%) ゲイル(20%)	強力な風圧で叩きつけて攻撃する範囲魔法
	ヴィジョン	36	4	45	風	ライトウィンド(20%)	範囲内にいる味方に幻影を作り出し、 単体攻撃を無効化する範囲魔法
	ライトニング	43	5	65	風	ショックウェーブ(20%)	稲妻を発生させて攻撃する範囲魔法 追加効果：気絶
	テンペスト	50	5	70	風	ダウンバースト(25%) ライトニング(25%)	暴風雨を発生させ範囲内に攻撃する 範囲魔法

## 土

画像	スキル名	必要Lv	消費BSP	消費AP	属性	取得条件	効果内容
	ストーンニードル	5	1	25	土	ルナティックショット(3%)	石の針を飛ばして攻撃する魔法
	ストーンアーマー	5	1	30	土	ルナティックショット(3%)	範囲内にいる味方の物理防御力が上昇する 石の鎧を作り出す範囲魔法
	グラウンドディソルブ	15	2	40	土	ストーンニードル(5%)	泥沼への侵入者を徐々に石化し攻撃する範囲魔法 追加効果：鈍足
	ダイナミフィジカル	18	2	35	土	ストーンアーマー(10%)	物理攻撃を1回だけ完全に無効化する魔法
	ロックアーマー	23	3	40	土	ストーンアーマー(10%)	範囲内にいる味方の物理防御力が上昇する 岩の鎧を作り出す範囲魔法
	ロックブロウ	25	3	45	土	ストーンニードル(15%)	岩塊を飛ばし攻撃する魔法
	アースシャックル	28	3	35	土	グラウンドディソルブ(10%)	岩を纏わりつかせ行動を遅くする範囲魔法
	ダイナマジカル	28	3	35	土	ダイナミフィジカル(15%)	特殊攻撃を1回だけ完全に無効化する魔法
	グラビティゾーン	36	4	70	土	グラウンドディソルブ(20%)	超重力を発生させ攻撃する範囲魔法 追加効果：最大HP減少・最大AP減少
	スリーピングガス	36	4	40	土	アースシャックル(20%)	大地から睡眠性の霧を発生させる範囲魔法
	メテオストライク	43	5	65	土	ロックブロウ(20%)	上空に岩塊を作り、飛来させて攻撃する範囲魔法 追加効果：スタン
	アースフューリー	50	5		土	70	全身を石化させて攻撃する範囲魔法 追加効果：石化
	アースシールド	50	5		土	55	

## その他

画像	スキル名	必要Lv	消費BSP	消費AP	条件	属性	取得条件	効果内容
	シールドパリア	10	1	10	盾		ガード(5%)	物理ダメージを受け流して軽減する 防御成功時、一定確率で対象に虚弱と最大AP減少効果を与える
	シールドディングオーラ	40	3	30	盾		ガード(60%)	魔力の膜を張り、ダメージを軽減する 防御成功時、対象に一定確率で沈黙とダメージを返す

# スキル短評

- 内部HIT回数について
  - ダメージ表示は1回でも、実際には内部的に複数回の命中判定を行っている魔法がある。(採取物に魔法を撃てば判る)
  - 内部HIT回数が複数ある魔法は、missが発生した場合にはダメージが低下する。
    - 内部HIT回数が3のルナティックショットの場合、×0(全段miss)~×3(全段HIT)までダメージがばらつく計算。
  - HIT数だけ対象のAPが上昇してスキル攻撃を誘発するため、ダメージが同等ならHIT数が少ない方が安全。
  - HIT数が複数のスキルは魔法に限らず、状態異常が付かない。ただし、アースフューリーだけがなぜか例外となっている。
- 設置型の魔法について
  - 1回あたりのダメージは低いが、一定時間をかけて複数回の命中判定が発生する範囲を設置する魔法。
  - もし全回数HITさせたいなら、対象を範囲内にとどめ続ける工夫をしなければならない。
  - その上、HIT数だけ対象のAPが上昇してスキル攻撃を誘発するため、同等のダメージを与えたいなら他の魔法の方が安全。

## 無属性

### 攻撃系(単体) - 無

- ルナティックショット
  - 範囲は前方縦長扇形。内部HIT回数は3。
  - 全魔法スキルの習得条件になっているため、これを習得しないと始まらない。
  - 再使用時間が短いため、レベルが上がってもお世話になる。
  - 無属性のため、属性耐性によるダメージ減少が行われないのが長所。
    - 代わりに、弱点属性を突くこともできないけれど。
- ルナティックアロー
  - 範囲は前方縦長扇形。内部HIT回数は5。
  - ルナティックショットの高威力版。

## ・ リムーブショット

- 範囲は前方縦長扇形。内部HIT回数は1。
- 対象の装備品をひとつ装備解除し、「装備変更不可」の状態異常を付与する。
- 威力は大きい。DTも90秒とかなり長い。
  - 装備変更不可状態の時はすべてのアイテムの装備・装備解除ができなくなる（ペットも含む）。
  - 指・腰・首・耳およびペットは装備解除されない。
- 抵抗が難しく、B.AVOIDがよほど高くない限り装備変更不可状態に陥る。

## 火属性

### 攻撃系（単体） - 火

- ・ ファイアアロー
  - 範囲は前方縦長扇形。内部HIT回数は3。
- ・ ファイアボール
  - 範囲は前方縦長扇形。内部HIT回数は3。
- ・ エクスプロージョン
  - 範囲は前方円形。内部HIT回数は5。

### 攻撃系（範囲） - 火

- ・ ダストフレイム
  - 範囲は自分中心ドーナツ形。内部HIT回数は1。
  - 追加効果は沈黙。スキルの使用禁止する。
  - 最も低レベルで習得可能な範囲攻撃魔法で、再使用時間も短いので使い勝手が良い。
  - ドーナツ形のため、自分に近すぎる対象には命中しないのが唯一の欠点。
- ・ スプレッドフレイム
  - 範囲は前方円形（小）。内部HIT回数は1。
  - 追加効果は燃焼。

- ファイアフィールド

- 範囲は前方円形の設置型スキル。
- 状態異常はないが、設置型スキルにしては高威力。

- テラーフレイム

- 範囲は自分中心ドーナツ形。内部HIT回数は1。
- 追加効果は恐怖。逃げ出すため、仕留められなかった時にやや難か。
- トライアルミッションでは恐怖が掛かるとその場で立ち止まるため、非常に頼もしいスキルとなる。

- ラジアントヒート

- 範囲は前方円形（小）。内部HIT回数は1。
- 追加効果は燃焼。

- フレイムバースト

- 範囲は前方円形（小）。内部HIT回数は1。
- 追加効果は燃焼。
- ラジアントヒートの上位スキル。

- ラヴァフィールド

- 範囲は前方円形の設置型スキル。
- ファイアフィールドの上位スキル。

- イラプション

- 範囲は自分中心ドーナツ型。内部HIT回数は1。
- 追加効果は燃焼。
- 自分中心円形の魔法の中で最も高威力。

- プロミネンス

- 範囲は前方円形。内部HIT回数は1。
- 追加効果は燃焼。
- 火属性スキルの中で最も高威力。

## 水属性

### 攻撃系（単体） - 水

- スプラッシュショット
  - 範囲は前方縦長扇形。内部HIT回数は2。
  - HIT回数が少ないため、同種スキルに比べて敵のAPを溜めにくいのが長所。
- アイスランス
  - 範囲は前方円形（小）。内部HIT回数は不明。

### 攻撃系（範囲） - 水

- アシッドミスト
  - 範囲は前方円形（中）の設置型スキル。HIT判定の発生回数は12回。
  - 追加効果の盲目は命中率の低下。
  - パラライズウェブより再使用時間は短い。
- アイストルネード
  - 範囲は自分中心ドーナツ型（大）。内部HIT回数は3。
    - 他の範囲魔法より範囲が広い。
    - その分、ドーナツ形の術者の周囲の空白の範囲も広い。
- ポイズンミスト
  - 範囲は前方円形の設置型スキル。
  - 状態異常は毒。
- ブリザード
  - 範囲はアイストルネードと同じ。内部HIT回数も同じく3。
  - アイストルネードの上位スキル。

## • アブソリュートゼロ

範囲は前方円形。内部HIT回数は1。

- AT7.5秒、DT23.0秒。
- 状態異常は凍結。
- 凍結は7秒間。石化同様、攻撃を加えても解除されない。

- ただし火属性攻撃を加えると解除される

## • ヘヴンリーフローズン

- 範囲は前方円形（中）。内部HIT数は1。
- AT8.5秒、DT25.0秒。
- 状態異常は凍結。
- アブソリュートゼロの上位互換。
- 水スキルの中で最も高威力。

## 防御系 - 水

### • ウォーターシールド

- 効果は自分のみ。効果時間は60～180秒。
- 物理ダメージを10%カットする。
- ATが溜まると自動で使用。

### • アイスシールド

- 効果は自分のみ。効果時間は60～180秒。
- 物理ダメージを20%カットする。
- ATが溜まると自動で使用。
- ウォーターシールドの上位スキル。

## 補助系 - 水

### • ボディキュア

- 範囲は自分中心円形。効果は単体。自分にかかけたい場合は未ターゲット状態で使用する。
- 回復可：衰弱・毒・束縛・鈍足・虚弱・燃焼・気絶・石化・凍結・行動不能・麻痺・装備変更不可等
- 回復不可：物理攻撃力低下・移動速度低下等
- 衰弱の解除が主な用法。
- 赤ネームにかかけたい場合はPTを組む必要がある。
- ペットの状態異常は回復できない。

- マインドリカバリー

- 範囲は自分中心円形。効果は単体。自分にかけたい場合は未ターゲット状態で使用する。
- 回復可：バードデバフ

- ウィッシュブレイン

- 範囲は自分中心円形。効果は単体。自分にかけたい場合は未ターゲット状態で使用する。
- ヘイト値を下げる。

- ハイブリッドリカバリー

- 範囲は自分中心円形。効果は単体。
- ボディキュア+マインドリカバリー。

## 風属性

### 攻撃系（単体） - 風

- ウィンドカッター

- 範囲は前方縦長扇形。内部HIT回数は5。
- HIT回数が多いため、同種スキルに比べて敵のAPを溜めやすいのが欠点。
- 採取には非常に便利。

- ウィンドスライサー

- 範囲は前方円形（小）。内部HIT回数は5。

### 攻撃系（範囲） - 風

- パラライズウェブ

- 範囲は前方円形（中）の設置型スキル。HIT判定の発生回数は12回。
- 追加効果は麻痺。モンスターを一定時間行動不能にする強力な効果。
- 麻痺は対モンスターと対人で効果が異なり、対人では攻撃・スキル使用不能効果のみ。
- 通常の攻撃魔法とは異なり、自分のレベル+11が熟練度の上限値

- もう一点、通常の攻撃魔法とは異なり武器をしまった状態でも使用することができる  
ただし、武器をしまった状態でも耐久度は減るので特に利点はない

## • ゲイル

- 範囲は自分中心円形（中）。
- 自分を中心にした放射線状に対象を吹き飛ばす。命中してもダメージが発生しない。
- 吹き飛ばし効果自体、AVOIDが高ければ回避することができる。
- 採取物に使用しても熟練度を上げることができる。

## • ショックウェーブ

- 範囲は自分中心円形（中）。内部HIT回数は1。
- 追加効果の気絶は短時間の行動不能。
- 範囲に穴が無く、状態異常も強いいため、対人では非常に強いスキル。

## • ノイズウィンド

- 範囲は自分中心円形（小）。内部HIT回数は1。
- 追加効果の混乱。

## • ダウンバースト

- 範囲は前方円形。内部HIT回数は1。
- 追加効果は無いが、命中した相手を吹き飛ばす。

## • ライトニング

- 範囲は前方円形（小）。内部HIT数は1。
- AT8.0秒、DT23.0秒。
- 追加効果は気絶。

## • テンペスト

- 範囲は前方円形。内部HIT数は1。
- AT8.5秒、DT25.0秒。
- 命中した相手を吹き飛ばす。追加効果は麻痺。
- 風スキルで最も高威力。

## 防御系 - 風

### ・ ドッジウィンド

- 範囲は自分中心円形（中）。効果は8キャラクターまで。
- AVOIDを固定値で20アップ。効果時間は60～180秒。
- 回避型には嬉しいスキル。

### ・ ヴィジョン

- 範囲は自分中心円形。効果は8キャラクターまで。
- AT5.0秒、DT180秒。
- 単体攻撃を1～5回無効化。（初期熟練度で1回、熟練度25%ごとに無効回数が1回増える）
- ディナイフィジカルやディナイマジカルと重複してかけることが可能だが、攻撃を受けると両方とも消滅する。
- 無効化するのはダメージのみで、状態異常には普通にかかる
- 多段HIT攻撃は1HITごとに無効回数が1回減少する。（ウィンドカッターが全段命中した場合、5回分減少する）
  - 残りの無効回数を上回る分の多段HITスキルが命中してもダメージは全て無効化してくれる。

## 補助系 - 風

### ・ ライトウィンド

- 範囲は自分中心円形（中）。効果は8キャラクター（ペット含）まで。
- 移動速度を85アップ。効果時間は60～180秒。
- 数少ないペットの移動速度を上げる方法でもある。

## 土属性

### 攻撃系（単体） - 土

#### ・ ストーンニードル

- 範囲は前方円形（小）。内部HIT回数は3。

#### ・ ロックブロウ

- 範囲は前方縦長扇形。内部HIT回数は3。

## 攻撃系（範囲） - 土

### ・ グラウンドディソルブ

- 範囲は前方円形（中）。内部HIT回数は1。
- 追加効果は鈍足。鈍足効果は命中が低くてもかかりやすい。

### ・ アースシャックル

- 範囲は自分中心円形（中）。ダメージは無し。
- 鈍足と虚弱（行動速度減少）と二種類の状態異常を及ぼす。
- 鈍足と虚弱は別々に判定されどちらか一方しかかからない場合もある。
- B.AVOIDは回避できるが、AVOIDでは回避できない。鈍足はAVIODを下げる効果を持つ。
  - 魔法が当たらない回避型を相手には、まずこれでAVOIDを下げるといった用法がある。

### ・ グラビティゾーン

- 範囲は前方円形。内部HIT回数は1。
- 追加効果は最大HPとAP25%減少。

### ・ スリーピングガス

- 範囲は自分中心円形（中）。ダメージは無し。
- AT4.0秒、DT60秒。ディレイタイムが非常に長い。
- 睡眠の状態異常を及ぼす。
  - 睡眠状態は気絶と同じくダメージを受けるか効果時間が終了するまで行動不能状態が続く。
  - 睡眠状態はダメージを受けることで解除されるため、アースシャックルやバードのデバフスキルなどを受けても解除されない。
- B.AVOIDは回避できるが、AVOIDでは回避できない。睡眠中はAVIODが下がる。
  - 魔法が当たらない回避型を相手には、まずこれでAVOIDを下げるといった用法がある。

### ・ メテオストライク

- 範囲は前方円形。内部HIT回数は1。
- 追加効果は気絶。

- アースフューリー。
  - 範囲は前方円形。内部HIT回数は5。
  - 追加効果は石化。
  - 多段HITでありながら状態異常を持つ唯一のスキル。(バグの可能性あり)
    - 5HITすべてに石化判定があるため石化にかかりやすい。
  - 石化は7秒間。攻撃を受けても解除されない。

## 防御系 - 土

- ストーンアーマー
  - 範囲は自分中心円形(大)。効果は8キャラクターまで。
  - 防御力が10%アップ。効果時間は60~180秒。
- ディナイフィジカル
  - 範囲は自分中心円形。効果は単体。
  - DT60秒。
  - 物理攻撃一回無効化。効果時間は60~180秒。
  - 状態異常は無効化できない。
  - 多段HITスキルのダメージも無効化する。
- ロックアーマー
  - 範囲は自分中心円形(大)。効果は8キャラクターまで。
  - 防御力が30%アップ。効果時間は60~180秒。
  - ストーンアーマーの上位スキル。
- ディナイマジカル
  - 範囲は自分中心円形。効果は単体。
  - DT60秒。
  - 魔法攻撃一回無効化。効果時間は60~180秒。
  - 状態異常は無効化できない。
  - 多段HITスキルのダメージも無効化する。
- アースシールド
  - 範囲は自分中心円形。効果は8キャラクターまで。
  - 物理防御が30%アップ。物理攻撃一回無効化。魔法攻撃一回無効化。効果時間は60~180秒。
  - ロックアーマー、ディナイフィジカル、ディナイマジカルの上位スキル。非常に強力。

## 盾スキル

- ・ シールドパリア

- ガード成功時、被ダメージを50%減少させ、最大AP減少と虚弱を返す。
- 熟練0%では状態異常は約5秒。
- ガードと違い、成功しても相手は硬直しない。
- DTは25秒と長く、一方でガード効果発生時間は約2秒と非常に短い。

- ・ シールドイングオーラ

- ガード成功時、被ダメージを50%減少させ、一定のダメージと沈黙を返す。
- 熟練0%では状態異常は約5秒。
- ガードと違い、成功しても相手は硬直しない。
- DTは35秒と長い。

---

## コメント

過去のコメントは[コチラ](#)

- ・ ライトウィンド、ヴィジョン、ボディキュア、マインドリカバリー、ドッジウィンド、ストーンアーマーはすべて自分中心円形で範囲も同じ - 名無しさん 2010-04-20 21:10:49
- ・ ダストフレイムとショックウェーブの外円は同じでドーナツ型か自分中心円形の違い - 名無しさん 2010-04-20 21:14:44
- ・ ダウンバースト：範囲は自分前方円形（小）。威力は高い - 名無しさん 2010-05-01 17:59:29
- ・ スリーピングガス 自分中心円形 ゲイルと同じ範囲 - 名無しさん 2010-05-03 18:10:23
- ・ リムーブショット：威力はロックブローと同等。CT 90秒。前方縦長扇形。BSP3。消費AP45 - 名無しさん 2010-05-26 19:56:24
- ・ リムーブショット：無属性 HIT1 - 名無しさん 2010-05-26 19:57:08
- ・ リムーブショット：武器を含め、各所装備がランダムで外れる。装備が変更されることとなるため行動キャンセルが入る。 - 名無しさん 2010-05-27 07:43:30
- ・ ポイズンミストとってるひといますか - 名無しさん 2010-09-30 10:56:23
- ・ 9/29のパッチでアイスシールドは30%カットだったのが20%に orz - 名無しさん 2010-10-03 00:29:34
- ・ 大幅に更新しました。 - 名無しさん 2010-11-17 13:25:46

名前:

書き込む