

エイルの僧侶スキル / Eir's Skill

【[レベル - スキルLv対応表](#)】

- [エイルの僧侶スキル / Eir's Skill](#)

- [治癒](#)

- [治癒](#)
- [治癒の光](#)
- [治癒の玉](#)
- [治癒の陽光](#)
- [治癒の祈り](#)
- [解毒](#)
- [緊急治癒](#)
- [復活](#)
- [治癒の光玉](#)

- [月光](#)

- [月光の欠片](#)
- [満月弾](#)
- [月のカーテン](#)
- [月光連弾](#)
- [月の束縛](#)
- [月の霧](#)
- [女神の審判](#)

- [神聖](#)

- [聖なる咆哮](#)
- [避光弾](#)
- [浄化の光](#)
- [犠牲の対価](#)
- [女神の涙](#)
- [聖なる波動](#)

- [祝福](#)

- [堅固なる祝福](#)
- [勇猛なる祝福](#)
- [体力強化](#)
- [睡眠](#)
- [光の加護](#)

- [能力](#)

- [マナ回復](#)
- [精神集中](#)
- [マナ増加](#)
- [魔法の心得](#)
- [体力増加](#)

- [コメントフォーム \(スキルの使用感などの情報をお願いします\)](#)

治癒

[\[部分編集\]](#)



治癒

自分の体力(HP)を回復する。治癒系統の基本回復魔法。
消費マナあたりの回復効率は優秀だが、治癒の光で代用できるため優先度は低いという意見も。
ダッシュキャンセル可能になり、キャンセル用の技として大変便利になった。LV1推奨。

キャンセル：不可ダッシュキャンセル可(2007/10/23修正)

蘇生ヒール：不可

Lv	習得Lv	HP回復量	MP消費	持続時間	発動時間	再使用时间	HP/MP
1	1	97	39				2.48
2	11	197	79				2.49
3	21	313	125				
4	31	433	173	3秒	10秒	10秒	
5	41	553	221				2.50
6	51	673	269				
7	61	808	323				

[\[部分編集\]](#)



治癒の光

1秒ごとに周囲のパーティーメンバーの体力(HP)を3度にわたって回復する。
範囲は狭いが回復量の多さから治癒系の要と言える重要なスキル。

キャンセル：ダッシュ、他スキルの使用

蘇生ヒール：可能

Lv	習得Lv	HP回復量	攻撃範囲	MP消費	持続時間	発動時間	再使用时间	HP/MP
1	2	22x3 (66)		42				1.57
2	9	55x3 (165)		78				2.11
3	16	88x3 (264)		117				2.25
4		125x3 (375)		161				2.32
5	23	163x3 (489)		207				2.36
6	37	202x3 (606)	30	251	4.33秒	1秒	12秒	2.41
7	44	242x3 (726)		295				2.46
8	51	281x3 (843)		341				2.47
9	58	321x3 (963)		387				2.48
10	65	365x3 (1095)		433				2.53
12	72	624x3 (1872)		468				4.00

[\[部分編集\]](#)



治癒の玉

パーティーメンバーを追尾して飛ぶ光を撃ち出す。光がパーティーメンバーに触れると体力(HP)が回復する。
 射程が長く他の治癒系と比べて再使用時間も短いため、パーティーでは回復の要になる最重要スキル。
 発射後にダッシュで追いつけば自身を回復することもできる。
 重なったキャラに当てれば同時に複数人を回復することも可能(これを利用してダウンヒール可能)。

キャンセル : 不可

蘇生ヒール : 限定条件で可能

Lv	習得Lv	攻撃回数	攻撃範囲	誘導率	HP回復量	MP消耗	持続時間	発動時間	再使用時間	HP/MP
1	6	1発		45	42	28				1.50
2	13			50	77	51				3.01
3	20			55	110	74				2.97
4	27			60	150	100				3.00
5	34			65	191	128				2.98
6	41	2発	140	65	231	154	1.5秒	0.67秒	7秒	3.00
7	48			65	272	182				2.98
8	55			65	312	208				3.00
9	62			65	350	236				2.97
10	69			65	592	268				4.42

[部分編集]



治癒の陽光

「治癒の光」よりさらに離れた範囲まで回復することができる。ただし消費マナあたりの効率は落ちる。
 アップデートによりダッシュキャンセルが可能となった
 有効範囲ギリギリで引っ掛けるように使うと広範囲の味方をカバーできる。ダウンヒールに有効。

キャンセル : ダッシュ、他スキル使用

蘇生ヒール : 可能

Lv	習得Lv	HP回復量	攻撃範囲	MP消耗	持続時間	発動時間	再使用時間	HP/MP
1	11	66		44				1.50
2	17	95		63				1.50
3	23	128		86				1.48
4	29	163		108				1.50
5	35	197		131				1.50
6	41	231	70	154	2.5秒	1秒	15秒	1.50
7	47	265		177				1.49
8	53	301		201				1.49
9	59	335		224				1.50
10	65	375		250				1.50



治癒の祈り

一定時間祈りを捧げ、パーティーメンバーの体力(HP)を持続的に回復する。
発動までの時間が長く、効果発動中は硬直し続けるため使用には大きなリスクを伴う。
だが約10秒間で合計9回の回復量は絶大。状況次第で強力な回復スキルになり得る。蘇生ヒール可。

キャンセル : 他スキルの使用

蘇生ヒール : 可能

Lv	習得Lv	HP回復量	効果範囲	MP消費	HP消費	持続時間	発動時間	再使用时间	回復量/消費MP	(回復量-消費HP)/消費MP
1	20	69x9 (621)		184	184					
2	25	87x9 (783)		232	232					
3	30	105x9 (945)		280	280					
4	35	123x9 (1107)	70	328	328	11.77秒	1.87秒	60秒	3.375	2.375
5	40	141x9 (1269)		376	376					
6	45	159x9 (1431)		424	424					



解毒

一定範囲内にいるパーティーメンバーの毒状態を治す。
発動時間が遅いため、移動する味方は簡単に範囲外に出てしまうので使用の際は注意が必要。
ただ、毒は効果時間は長いが即効性のあるダメージソースではないため、わざわざ解毒を必要とする状況はほとんどない。
また解毒剤が薬屋に売っているためステージ環境下でのこのスキルは殆ど意味がない

効果対象 : 毒

キャンセル : 他スキルの使用

Lv	習得Lv	MP消費	効果範囲	解毒強度	解除対象	持続時間	発動時間	再使用时间
1	10	29	50					
2	16	43	60					
3	22	58	70	100%	毒	1.5秒	1秒	20秒
4	28	75	75					



緊急治癒

広範囲に渡り一瞬で強力な回復魔法をかける。しかし、自分のHPをかなり多く消費してしまう。

発動時間がきわめて速く、効果範囲も治癒魔法中最大を誇る。ただし再使用時間が長いので常用できるスキルではない。

陽光がクールタイム中など、ダウンヒールの切り札として活躍するのでLv1は最低取っておくと良い。

キャンセル : 他スキルの使用

蘇生ヒール : 可能

Lv	習得Lv	HP回復量	効果範囲	MP消費	HP消費	持続時間	発動時間	再使用时间
1	35	164		131	131			
2	39	184		147	147			
3	43	203		162	162			
4	47	221	120	177	177	2.5秒	0.5秒	60秒
5	51	241		192	192			
6	55	260		208	208			
7	59	280		224	224			
8	63	302		242	242			

[\[部分編集\]](#)



復活

死亡してしまったパーティーメンバーを蘇生させる。

お墓または幽体を対象として使用し、復活時のライフ(ハート)の減少を回避できる。

対象の幽霊は墓から離れていてもいい。

効果範囲が非常に狭いため、対象のキャラクターがわずかでも動くとならぬことになることもしばしば。

範囲スキルではあるが、治癒系と違い範囲内に何人幽霊がいても1回の使用につき1人しか蘇生させることはできない。

その場合、誰が復活するかはランダムで決まる。

消費アイテム : 生命の宝石(1個)

効果 : 蘇生

キャンセル :

Lv	習得Lv	MP消費	HP回復量	持続時間	発動時間	再使用时间
1	40	150	10%			
2	43	162	30%			
3	46	173	50%	3.5秒	2.47秒	100秒
4	49	185	70%			
5	52	196	90%			

[\[部分編集\]](#)



治癒の光玉

PTメンバーを追尾して飛ぶ光弾を8個撃ち出す。光がPTメンバーに触れると体力

(HP)が回復する。”
治癒の玉の強化版

キャンセル :

蘇生ヒール : 可能(漂ってる玉を踏みつけたりすることで)

Lv	習得Lv	HP回復量	攻撃範囲	MP消費	持続時間	発動時間	再使用时间	HP/MP
1				42				1.57
2								
3								
4								
5								
6					4.33秒	1秒	12秒	
7								
8								
9								
10								
12								

月光

[\[部分編集\]](#)



月光の欠片

敵を追尾してダメージを与える光の欠片を発射する。
誘導性・ダメージ共に優秀。貫通・非ダウンなのでノックバック効果と合わされば弾数以上の連続Hitも望める。
僧侶の基本にして最良の攻撃スキル。最低限覚えておくべきスキルの一つ。
ただし、攻撃範囲内に複数の敵がいる場合、光弾はバラバラに飛んでしまい、ダメージソースとしては極端に劣化してしまう。

攻撃効果 : ダウン× ノックバック 貫通 誘導

キャンセル : 不可

Lv	習得Lv	攻撃回数	攻撃範囲	誘導率	攻撃力	MP消費	持続時間	発動時間	再使用时间
1	1	3発			5 ~ 10	10			
2	8	3発			14 ~ 29	29			
3	15				18 ~ 36	48			
4	22				25 ~ 51	67			
5	29				34 ~ 68	90			
6	36		105	10	42 ~ 84	112	1.83秒	0.37秒	10秒
7	43	4発			51 ~ 102	135			
8	50				59 ~ 118	157			
9	57				67 ~ 135	179			
10	64				77 ~ 154	205			

[\[部分編集\]](#)



満月弾

高速で飛ぶ月光の球体を発射し、敵にダメージを与える。
 通常3Hit、全段ダウン属性。当たると大きくノックバックする。発動時間・弾速が速いためダウンを奪うのに適している。
 発動時、正面側120度ほどの範囲にいる敵1体を自動的に選び、その対象の方向に真っ直ぐ発射される。
 だいたい狙った方向に撃てるが、敵が分散している状況では思わぬ方向に飛んでしまうこともある。

攻撃効果	: ダウン ノックバック 貫通 巻き込み 誘導 (発射角度のみ)
キャンセル	: 他スキル使用

Lv	習得Lv	攻撃回数	攻撃範囲	攻撃力	MP消費	持続時間	発動時間	再使用时间
1	9		60	16~18	24			
2	16			25~28	38			
3	23			35~40	54			
4	30			47~53	70			
5	37	1発	72	58~65	87	1.17秒	0.5秒	25秒
6	44			70~78	104			
7	51			81~90	120			
8	58			92~103	138			
9	65			105~117	156			

[\[部分編集\]](#)



月のカーテン

前方に、魔法などの飛び道具を食い止める月光の壁を作り出す。ただし、一部のボスが発射する攻撃は防ぐことができない。
 壁は1キャラ分程度の大きさしかないため広範囲をカバーはできず、また味方のみ障害物として移動の妨げになる。
 また、ボスだけでなく一般の敵の遠距離攻撃にも防げないものは多数存在する。
 端的に言えば、射撃攻撃然としたものはたいてい防げるが、放物線を描いて上から飛んでくる(ように見える)攻撃は防げない。
 使い勝手は今ひとつだが、先に設置さえしてしまえば巨大なスライムや巨大なラーヴァの吐く即死級の光る粘液を防げるなど、これから研究される余地のあるスキルではある。

効果	: 敵の遠距離攻撃の遮断(例外あり)
キャンセル	: 不可

Lv	習得Lv	MP消費	持続時間	発動時間	再使用时间	発生時間
1	28	38			45秒	約10秒
2	33	54	1.83秒	0.5秒	40秒	約15秒
3	38	70			35秒	約20秒

[\[部分編集\]](#)



月光連弾

敵に付いて行く月光で構成された球体を連続的に発射する、威力は申し分無いが硬直時間が長いため、足を止められる状況でなければ使いづらい。

誘導性は非常に良く、当たらなかった弾は範囲内なら一定時間敵を追い続ける。

攻撃効果	: ダウン × ノックバック × 貫通 × 誘導
キャンセル	: 他スキルの使用

Lv	習得Lv	攻撃回数	攻撃範囲	誘導率	攻撃力	MP消費	持続時間	発動時間	再使用时间
1	30				31 ~ 35	93			
2	34				36 ~ 40	106			
3	38				40 ~ 45	119			
4	42				44 ~ 49	131			
5	46	8発	55	40	48 ~ 54	144	3.33秒	0.5秒	20秒
6	50				53 ~ 59	157			
7	54				57 ~ 64	170			
8	58				62 ~ 69	183			
9	62				80 ~ 89	197			

[\[部分編集\]](#)



月の束縛

前方に光の球体を発射する。この球体に当たった敵は、一定時間移動できなくなる。前方5方向へ2度に分けて発射。攻撃回数は確かに10回だが、誘導もないため全弾HITは期待できない。

攻撃効果	: ダウン × ノックバック × 貫通 × 誘導 ×
呪い効果	: 凍結 (バグか仕様か不明だがたまに凍結しない場合がある)
キャンセル	: 1発目発動近辺から任意の方向にダッシュ可能

Lv	習得Lv	攻撃回数	攻撃範囲	攻撃力	MP消費	効果時間	持続時間	発動時間	再使用时间
1	43			31 ~ 35	119	0.7秒			
2	46	10発	160	33 ~ 37	126	1.2秒	3.50秒	0.31秒	60秒
3	49			36 ~ 40	135	1.7秒			
4	52			37 ~ 42	143	2.2秒			

[\[部分編集\]](#)



月の霧

前方広範囲に光の霧を作り出し、敵に連続してダメージを与える。正面方向の広範囲に青い霧を発生させ、範囲内にいる敵すべてに対して連続で最大4hitの攻撃と鈍足効果を与える。ダウン中、またはダウン攻撃等で浮いている敵には当たらない。hit数は敵の動きによって減ることがある。ノックバックが無いので、パーティでも他プレイヤーの攻撃の邪魔にならないきわめ

て優秀な援護攻撃スキル。
主体的に使うスキルではないため、発動時間の遅さと再使用時間の長さのデメリットはあまり感じないだろう。

攻撃効果	: 範囲（前方）ダウン × ノックバック ×
呪い効果	: 鈍足（移動速度減少）
キャンセル	: 他のスキル使用

Lv	習得Lv	攻撃回数	攻撃力	攻撃範囲	MP消耗	呪い	速度低下	効果持続時間	持続時間	発動時間	再使用时间
1	50		106 ~ 118		223		15%				
2	52		110 ~ 123		231		15%				
3	54		115 ~ 128		240		18%				
4	56	1発	118 ~ 132	50	249	鈍足	21%	15秒	1.83秒	1.2秒	60秒
5	58		124 ~ 138		257						
6	60		127 ~ 142		265		25%				
7	62		133 ~ 148		273						
8	64		138 ~ 154		281						

[部分編集]



女神の審判

パーティメンバーを回復し、同時に敵を攻撃する流星群を召喚する。
自分を中心とした一定範囲に96発の流星が降り注ぐ。流星は自分を中心としたXの字あたりに多く落下し、敵にはダウン属性付きの攻撃弾として、味方には回復玉として作用する。
流星はダウン中の敵には当たらないため、よほど大型の敵でない限り1体に対して6~8発しかHitしない。
発動すると使用者は宙に浮き上がり静止状態になり、持続時間が切れるまで他の行動は取れない。しゃがんだあたりから持続時間が切れるまで無敵。

攻撃効果	: 範囲（自分中心として半径50~60程度）ダウン ノックバック？
キャンセル	:
蘇生ヒール	: 可能

Lv	習得Lv	攻撃回数	攻撃力	攻撃範囲	MP消耗	持続時間	発動時間	再使用时间
1	60		205 ~ 228		380			
2	62	96発	212 ~ 236	20	394	8.73秒	0.47秒	300秒
3	64		221 ~ 246		410			

神聖



聖なる咆哮

敵にダメージを与えつつ、後へ大きく押し返す無属性のスキル。
 範囲内の敵を [A][S]のように遠くへ弾き飛ばす。発動時間の速さはトップクラス、左右の範囲が広いため敵を巻き込みやすい。
 分散した複数の敵をまとめたり、緊急避難的に使用する。また、コンボに絡めることもできる。
 ただ、周囲の敵を巻き込んでしまうため使い勝手の難しいスキルである。

攻撃効果	: ダウン× ノックバック 巻き込み 誘導×
キャンセル	: 他スキル使用

Lv	習得Lv	攻撃回数	攻撃範囲	攻撃力	MP消費	持続時間	発動時間	再使用时间
1	6		35	9~13	20			
2	26	1発	35	32~46	36	1.17秒	0.27秒	15秒
3	46		35	59-85	53			



避光弾

前方へダッシュし、後方へ光の球を設置する。光球は敵に触れると爆発し、ダメージを与える。火属性スキル。
 単発高威力爆弾。スキル発動で自動的に前方へダッシュし、中間地点に設置。敵が触れない場合は一定時間で爆発する。
 効果範囲は狭いが密集した敵なら巻き込むことができる。 [A][S]避光弾でコンボの締めに使える。

攻撃効果	: ダウン ノックバック× 巻き込み 誘導×
キャンセル	: 他スキルの使用（自動ダッシュ開始時のみ）

Lv	習得Lv	攻撃回数	攻撃力	攻撃範囲	MP消費	持続時間	発動時間	再使用时间
1	15		49 ~ 71		36			
2	21		67 ~ 97		48			
3	27		87 ~ 125		63			
4	33		108 ~ 155		78			
5	39	1発	128 ~ 184	10	92	0.83秒	0.01秒	15秒
6	45		148 ~ 212		106			
7	51		168 ~ 241		120			
8	57		188 ~ 269		135			
9	63		211 ~ 302		151			



浄化の光

一定範囲内にいるパーティーメンバーの呪いを解く。

解除対象	: 氷結・足止め（移動不可）、鈍足（移動速度減少）、火傷
キャンセル	: 他スキル使用

Lv	習得Lv	MP消費	効果範囲	解毒強度	解除対象	持続時間	発動時間	再使用时间
1	7	25	30					
2	14	41	40	100%	呪い	1.5秒	0.31秒	15秒
3	21	58	50					
4	28	77	60					

[\[部分編集\]](#)



犠牲の対価

体力(HP)を消耗し、マナ(MP)に変換する。消費HPが足りない場合は発動しない。僧侶のMP回復は基本的にこのスキルで行う。必ず取るべき最重要スキル。ただし、スキルLv上昇にともないHP消費量も増加するため、自分のHPに合わせて調整が必要。

キャンセル	: 不可
-------	------

Lv	習得Lv	MP回復量	HP消費	持続時間	発動時間	再使用时间	HP/MP
1	2	168	98				1.71
2	12	259	153				1.69
3	22	367	216				1.69
4	32	479	282	2秒	0.5秒	15秒	1.69
5	42	592	348				1.70
6	52	704	414				1.70
7	62	830	480				1.73
8	72	1405	703				2.00

[\[部分編集\]](#)



女神の涙

前方の遠距離に高速で降り注ぐ光の矢を放ち、敵を攻撃する。光？(shining)属性最大5hitするが攻撃距離が固定されるため乱戦では使いづらい。間合いを覚えることが重要。

1発目の着弾位置はほぼ固定だが、2発目からは範囲10（1キャラ分程度）ほどずつ僅かに誘導する。

攻撃効果	: ダウン ノックバック 巻き込み 誘導×
------	-----------------------

キャンセル	: 他スキル使用 または背後のみダッシュキャンセル可
-------	----------------------------

Lv	習得Lv	攻撃回数	攻撃力	攻撃範囲	MP消費	持続時間	発動時間	再使用时间
1	13		18 ~ 21		43			
2	19		26 ~ 29		58			
3	25		35 ~ 39		77			
4	31		43 ~ 48		96			
5	37	5発	52 ~ 58	10	115	1.17秒	0.25秒	25秒
6	43		61 ~ 68		135			
7	49		69 ~ 77		154			
8	55		78 ~ 87		173			
9	61		87 ~ 97		193			

[\[部分編集\]](#)



聖なる波動

周辺に強力な波動を起こし、触れた敵に大きなダメージを与える。エイル唯一の全方位攻撃魔法で3HIT。発動は速いが硬直時間がやや長いので注意。避光弾と同じく、コンボの締めには有用。高威力で3hitするため、コンボ補正で僧侶らしからぬ火力になる。

攻撃効果	: 範囲 (自分中心) ダウン ノックバック 貫通
キャンセル	: 不可 ダッシュキャンセル可

Lv	習得Lv	攻撃回数	攻撃力	攻撃範囲	MP消費	持続時間	発動時間	再使用时间
1	48		84 ~ 121		182			
2	51		89 ~ 128		192			
3	54	3発	95 ~ 136	50	204	1.67秒	0.2秒	45秒
4	57		100 ~ 143		215			
5	60		106 ~ 152		228			
6	63		112 ~ 161		242			

祝福

[\[部分編集\]](#)



堅固なる祝福

一定時間、パーティーメンバーの物理防御力を上げる。効果範囲に注意。1回の発動毎に薬草を消費する。ただし、防御力上昇の効果は実感しづらい。

消費アイテム：冬の花(1個)

*Lv5以上は冬の花(1個)、赤蜘蛛の糸(1個)

効果	: 物理防御力上昇Buff
キャンセル	:

Lv	習得Lv	効果範囲	MP消費	効果持続時間	防御力増加	持続時間	発動時間	再使用时间
1	9		13	240秒	50			
2	16		56	270秒	80			
3	23		99	300秒	120			
4	30	50	170	330秒	150	2秒	0.5秒	30秒
5	37		273	360秒	180			
6	44		221	390秒	210			
7	51		366	420秒	240			
8	58		443	450秒	270			

[部分編集]



勇猛なる祝福

一定時間、パーティーメンバーの物理攻撃力を上げる。効果範囲に注意。1回の発動毎に薬草を消費する。コストは高いが攻撃力上昇の効果は十分期待できる。

体力強化Lv6によりLv6以下の勇猛は上書きされる。
 騎士の怒り爆発により同レベルかそれ未満の勇猛は上書きされる。
 あるレベル以上のしっぼうライムもLv6の勇猛を上書きできる。

消費アイテム：火炎草(1個)

* Lv5～6は火炎草(1個)，イヌホオズキ(1個)

* Lv7は火炎草(1個)，イヌホオズキ(1個)，黒真珠(1個)

効果	: 物理攻撃力上昇Buff
キャンセル	:

Lv	習得Lv	効果範囲	MP消費	効果持続時間	最大攻撃力増加	持続時間	発動時間	再使用时间
1	14		13	180秒	20			
2	20		56	210秒	40			
3	26		99	240秒	60			
4	32	50	170	270秒	80	2秒	0.5秒	30秒
5	38		221	300秒	100			
6	44		273	330秒	120			
7	50		366	360秒	140			

[部分編集]



体力強化

一定時間、パーティーメンバーの体力(HP)の最大値を増やす。効果範囲に注意。

消費アイテム：朝鮮人参(1個)，黒真珠(1個)

効果	: 最大HP上昇Buff
キャンセル	:
蘇生ヒール	: 可能

Lv	習得Lv	効果範囲	MP消費	HP消費	効果持続時間	HP増加	持続時間	発動時間	再使用时间
1	21		66	100	120秒	500			
2	27		126	180	150秒	600			
3	33	50	223	260	180秒	700	2秒	0.5秒	90秒
4	39		295	340	210秒	800			
5	45		367	420	240秒	900			
6	51		512	500	270秒	1000			

[部分編集]



睡眠

一定範囲中の敵を眠らせる。スキルレベルが高くなると睡眠時間が延びる。効果範囲は自分中心で、効果は100%発揮される。ただ、効果時間が短くその後続く攻撃が見当たらない。ごく一部の敵には睡眠耐性を持つものもいる。[S][S][S][S][A]の睡眠弾で確認するといい。

対人戦で真価を発揮するスキルである。

消費アイテム：マンドレイク(1個)

呪い効果：眠り（一定時間行動不可）

キャンセル：

Lv	習得Lv	MP消費	攻撃範囲	効果持続時間	確率	持続時間	発動時間	再使用时间
1	23	112		2.00秒				
2	33	160	30	2.50秒	100%	1.5秒	0.25秒	60秒
3	43	208		3.00秒				
4	53	256		3.50秒				

[部分編集]



光の加護

一定時間、パーティメンバーに与えられる全ての攻撃を無効化する。攻撃したりスキルを使ったりすると効果が解除される。

消費アイテム：赤蜘蛛の糸(1個)、マンドレイク(1個)、黒真珠(1個)

効果：攻撃無効化

キャンセル：

Lv	習得Lv	効果範囲	MP消費	効果持続時間	持続時間	発動時間	再使用时间
1	54	60	30	4秒			
2	56	65	73	6秒	2秒	0.01秒	180秒
3	58	70	116	8秒			
4	60	75	190	10秒			

能力

[部分編集]



マナ回復

マナ(MP)の自然回復速度が速くなる。

(スキル未習得時は毎秒1回復)

Lv	習得Lv	MP回復速度
1	6	2
2	13	3
3	20	4
4	27	5
5	34	6
6	41	7
7	48	8
8	55	9

[\[部分編集\]](#)



精神集中

一定確率で魔法使用時のMP消費量を減少させる。

スキル使用毎に発動判定が行われる。成功した場合はMP消費量がなくなる。

Lv	習得Lv	発動確率
1	17	3%
2	23	5%
3	29	7%
4	35	9%
5	41	11%

[\[部分編集\]](#)



マナ増加

マナ(MP)の最大値が増加する。記載されている増加量はLv1からの累積値。

Lv	習得Lv	MP増加
1	23	100
2	28	180
3	33	260
4	38	340
5	43	420
6	48	500
7	53	580
8	58	660

[\[部分編集\]](#)



魔法の心得

魔法攻撃の致命打の確率を増加させる。このスキルを習得しないと魔法攻撃のクリティカルは発生しない。

Lv	習得Lv	発動確率
----	------	------

1	26	3%
2	31	4%
3	36	5%
4	41	6%
5	46	7%
6	51	8%
7	56	9%

[\[部分編集\]](#)



体力増加

体力(HP)の最大値が増加する。記載されている増加量はLv1からの累積値。

Lv	習得Lv	HP増加
----	------	------

1	30	100
2	40	150
3	50	200
4	60	250

コメントフォーム (スキルの使用感などの情報をお願いします)

- 容量オーバーで線が入れないTT -- (名無しさん) 2008-02-27 03:42:19
- 浄化の光で火傷も回復できます -- (名無しさん) 2008-03-08 06:30:05
- あれ？精神集中Lv1って3%であってるんじゃないかなかったですか？ -- (名無しさん) 2008-04-26 01:37:26
- あ...回数オーバーで編集不可に...ごめんなさい。どなたか戻しといてください... -- (名無しさん) 2008-04-30 15:48:09
- 女神の審判蘇生ヒールできます。 -- (名無しさん) 2008-05-07 02:59:52
- 勇猛祝福と堅固祝福 併用不可なんですね 後からかけたのが前のを打ち消します -- (名無しさん) 2008-05-22 01:02:36
- 併用不可だったんですね。情報thxです。Lv9で取らないでよかった(・^`;) -- (昨日始めた人間) 2008-05-24 07:20:49
- 体力強化、Lv 1 で500増加になってます。更にLv 2 で600 -- (名無しさん) 2008-05-24 10:38:45
- 光Lv11は72で習得、回復量624*3、MP消費468、精霊Lv9は67で習得、攻撃力103~148、MP消費185。 -- (容量オーバー) 2008-07-28 03:21:24
- 他のスキルも上位ありそうなので無理矢理軽量化して載せました -- (名無しさん) 2008-07-28 05:10:02
- ライムに堅固なる祝福が適用されませんでした -- (名無しさん) 2008-12-06 21:14:49
- ライムは祝福系統スキルのしっぷうライムを使ってる。 -- (名無しさん) 2008-12-07 14:30:23
- 死にスキルなので情報が少ないのでしょうか -- (名無しさん) 2008-12-08 05:13:42
- 避光弾のレベルをあげると浮く高さが変わる。 -- (名無しさん) 2008-12-26 04:00:29
- http://lunian.genin.jp/calc/skill/eir.html?62_19970011300001100070110000080104_55攻撃と祝福スキルはステージ専用とかPVP専用によって振り分ける。 -- (基本的なスキル振り) 2009-01-21 15:57:28
- 今考えると体力増加1でいい気がする。 -- (名無しさん) 2009-02-04 20:44:28

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)