

ジークの騎士スキル / Sieg's Skill

【[レベル - スキルLv対応表](#)】

• [ジークの騎士スキル / Sieg's Skill](#)

◦ [一撃](#)

- [十字斬り](#)
- [崩拳](#)
- [強打](#)
- [トドメの一撃](#)
- [反撃](#)
- [空裂斬](#)
- [一尖雷神撃](#)

◦ [剣気](#)

- [半月斬](#)
- [疾風剣](#)
- [響雷撃](#)
- [飛転刃](#)
- [閃光連斬](#)
- [旋風波](#)

◦ [突進](#)

- [キック](#)
- [弾丸蹴り](#)
- [突針](#)
- [昇竜剣](#)
- [無限流星剣](#)

◦ [祝福](#)

- [魔法無効化](#)
- [挑発](#)
- [怒り爆発](#)
- [戦神の加護](#)
- [死んだふり](#)

◦ [能力](#)

- [体力増加](#)
- [武術の心得](#)
- [マナ回復](#)
- [ダメージ軽減](#)
- [マナ増加](#)

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



十字斬り

素早く剣を縦横に2回振り、目の敵を攻撃する。

属性	: 近距離・物理
攻撃効果	: ダウン属性
キャンセル	: ダッシュ、SPACE (以降SPACEは で表記)

2Hit技でコンボの繋ぎに使える。

発動中に方向キーを1回押すと2Hit後その方向へ自動的にダッシュする。ただしダッシュ方向は前後左右のみで斜め方向は不可。

また発動中 で突きが出る。これはAA の突きと同じ技で1Hit目、2Hit目のどちらからでもキャンセル可。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
31	1.43秒	0.4秒	12秒
1	2	13~15	12
2	9	29~33	27
3	16	47~53	43
4	23	66~74	59
5	30	87~97	77
6	37	107~119	95
7	44	127~142	113
8	51	148~165	132
9	58	169~188	150
10	65	192~214	171
11	72	259~288	192

[部分編集]



崩拳

強力な右ストレートを放ち、ヒットした敵を遠くへ吹っ飛ばす。突進中は無敵。

属性	: 近距離・物理
攻撃効果	: 吹っ飛ばし、ダウン属性
キャンセル	: S

一撃必殺。1発で大ダメージが出せるので対ボスへのダメージソースとしてよく使われる。

崩拳で吹っ飛ばした敵には攻撃判定があり飛んだ先に敵がいればおまけ程度のダメージを与えダウンさせる。

消費MPが多く再使用時間35秒と長めなので使いどころをしっかりと見極めよう。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
30	1.38秒	0.6秒	35秒
1	3	63~71	37
2	10	131~146	67
3	17	198~221	97
4	24	276~307	135

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
5	31	361~402	171
6	38	442~492	207
7	45	523~582	243
8	52	604~672	279
9	59	685~762	315
10	66	942~1047	349
11	73	1055~1173	391

[\[部分編集\]](#)



強打

剣の腹で敵を強く打ち、しばらく気絶させる。

属性	: 近距離・物理
攻撃効果	: ダウン属性、気絶
キャンセル	: S

画面3分の1程度の距離を突進しながら剣で殴りつけ、敵をダウンさせる。突進中無敵有り。

このダウンは通常のダウンと違って敵はすぐに起き上がり、約4秒間行動不能の気絶状態になる。

スキルレベル上昇で気絶時間が延びることはない(確認済)。

空中コンボで浮いている敵に当てても気絶させることは出来ないので注意。ボスはもちろんのこと一部気絶耐性を持つ敵がいる。

完全な対人用スキルと思われがちだが狩りでもそれなりに役に立つ、スキルレベル1だけ取っておいても損はない。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
26	1.17秒	0.5秒	55秒
1	7	11~19	19
2	14	19~32	32
3	21	28~47	47
4	28	37~62	62
5	35	46~77	77
6	42	55~93	93
7	49	64~108	108
8	56	75~125	125
9	63	85~142	142
10	70	111~186	186

[\[部分編集\]](#)



トドメの一撃

ダウン中の敵に追撃を加える。立っている敵には当たらない。(追い打ち属性あり)

属性	: 近距離・物理
攻撃効果	: 追い打ち属性
キャンセル	: スキル、ダッシュ(後方のみ)

立っている状態ではヒットせずダウン中の相手にしか当たらない。空中の相手にも当たらない。

ダウン時点でコンボ補正はリセットされるが、壁際なら弾丸蹴りでのみ拾うことが可能。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
25	1.23秒	0.5秒	20秒
1	12	52~75	14
2	18	73~105	25
3	24	96~138	36
4	30	121~174	51
5	36	147~210	64
6	42	170~244	78
7	48	196~280	91
8	54	219~314	105
9	60	245~351	117
10	66	366~524	175
11	72	403~576	192

[\[部分編集\]](#)



反撃

相手の攻撃を捌き、強力な一発で反撃する。反撃を食らった相手は弾き飛ばされる。

属性	: 物理
攻撃効果	: カウンター、吹っ飛ばし
キャンセル	: スキル、ダッシュ(前後のみ)

剣の腹を突き出すようなモーションを取り、モーション中に攻撃を当ててきた相手全部をダメージと共に弾き飛ばす。

弓や魔法等の遠距離属性の攻撃は防げないが近距離属性の攻撃であれば向きに関わらず効果がある。

物理属性(無属性)や魔法属性(火、氷など)の影響を受けず、近距離属性であれば必ず効果がある。

発動時間0.1秒というのが曲者で相手の連続攻撃に無理に割り込んでも潰されることが多い。

スキルレベルを上げると再使用時間が短くなっていく。

持続時間 発動時間

0.83秒 0.1秒

Lv	習得Lv	MP消費	反撃	再使用時間
1	16	26	64	60秒
2	22	34	85	50秒
3	28	43	109	40秒
4	34	52	131	30秒
5	40	62	155	20秒

[\[部分編集\]](#)



空裂斬

相手を空中に打ち上げてから再び打ち下ろし、大ダメージを与える、倒れた相手を強制的に跳ね上げ、追加攻撃を与えることもできる。(追い打ち属性あり)

属性	: 近距離・物理
攻撃効果	: ダウン属性、追い打ち属性
キャンセル	: スキル

打ち上げ攻撃で敵をダウンさせ、追い打ち攻撃の打ち下ろしでダウン中の敵に追い打ちをかける二段攻撃。

発動時間が0.2秒と速いが、最初の打ち上げ攻撃は真上に上昇しリーチが短いので注意。

空中コンボならこの打ち上げから直接他のスキルに繋ぐことも可能。

二段目の打ち下ろしは完全なダウン追い打ち技で、立ち状態や浮いている敵には当たらない。

打ち下ろしが当たれば敵はその場で小さく浮きそこからさらにコンボを繋げることが可能。

Lv1では浮きは低く弾丸蹴りぐらいしか当たらないが、Lv上昇により高く浮くようになり他の技でも拾えるようになる。(MAXで単発S並に浮く)

説明の「倒れた相手を強制的に跳ね上げ」はこの打ち下ろし後のバウンドを指しているのであり、ダウン中の敵を打ち上ることはできない。

Lv 習得Lv 攻撃力 MP消費

24	1.33秒	0.2秒	35秒
1	35	68~136	90
2	39	135~151	100
3	43	150~167	111
4	47	163~182	121
5	51	179~199	132
6	55	192~214	142
7	59	206~229	152
8	63	223~248	165
9	67	286~318	212
10	71	306~341	228
11	75	325~362	242

[\[部分編集\]](#)



尖雷神撃

強力な斬り下ろしで敵を打ち付け、雷を落として追撃する。

属性	: 打ち上げは近距離・物理/雷は遠距離・大地
攻撃効果	: ダウン属性、追い打ち属性
キャンセル	: ダッシュ

斬り上げ 落雷 という二段構成の技。

斬り上げはダウン属性で相手を浮かせる。出が速くリーチもあり空中コンボでも楽に拾える。

剣を振り下ろすモーションに攻撃判定は無く、落雷時地面にダウン属性の攻撃判定

が発生する。

追い打ち属性は落雷が始まってから少し遅めに発生。

落雷が当たると敵はその場でバウンドしそこをダッシュA等で拾える。

スキルレベルを上げると落雷のバウンドが高くなりMAXで通常Aで拾える程度まで浮くようになる。

ダウンする相手に使うと3Hit技となり、再使用時間300秒に対して少し弱い印象を受けるかもしれないが、

ボス等ダウンしない敵に使うと斬り上げ1Hit + 落雷5Hitで6Hitし3000近いダメージを与える。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
28	2.13秒	1.16秒	300秒
1	60	344~492	312
2	62	459~511	323
3	64	476~529	335
4	66	628~698	349
5	70	670~745	372
6	74	711~791	396

剣気

[\[部分編集\]](#)



半月斬

前方に半月型の剣気を飛ばし、触れた敵に連続してダメージを与える。

属性	: 遠距離・風
攻撃効果	: 貫通、非ダウン
キャンセル	: 不可

撃つのは1発だが弾速が遅く相手を押し戻しながら多段ヒットするので近距離から当てれば大ダメージを期待できる。

飛距離は画面半分程で相手が見えていれば1Hitはする。

横の範囲が広く再使用時間20秒とそれほど長くないので雑魚大群の掃除やボスの削り等に大活躍する。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
60	1.63秒	0.83秒	20秒
1	5	25~28	38
2	12	45~50	60
3	19	65~73	85
4	26	90~101	112
5	33	115~128	140

[\[部分編集\]](#)



疾風剣

大地に剣を突き刺し、進む波動で敵に数回ダメージを与える。（追い打ち属性あり）

属性	: 遠距離・風
攻撃効果	: 貫通、ダウン属性、追い打ち属性
キャンセル	: 不可

地を這う遠距離攻撃。飛距離は画面半分程度でダウン中の相手にもヒットする。子龍等飛んでる相手にもちゃんと当たる。

ダウン属性で当たると相手をお手玉しながら最大4Hitする。しかし接近している状態では2Hitしかない。

横の範囲が特殊で出始めは結構広い(半月斬より少し狭い程度)が距離が進むにつれ狭くなっている。

キャンセル不可だが持続時間(硬直)が1秒と短く距離を調節すればダッシュA等で拾うことができる。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
100	1秒	0.7秒	15秒
1	17	29~33	44
2	23	40~45	59
3	29	50~56	74
4	35	61~68	90
5	41	72~80	106
6	47	81~91	121
7	53	92~103	137
8	59	102~114	152
9	65	115~128	171
10	71	153~171	228

[部分編集]



響雷撃

眼前に雷をまとった強力な剣を打ちつける。近距離にいた敵は大ダメージを受け、遠距離の敵は移動を妨害される。

属性	: 遠距離
攻撃効果	: ダウン属性
呪い効果	: 鈍足
キャンセル	: キャンセル: ダッシュ、(追い打ち)

自分を中心とした1Hitの範囲攻撃で広範囲の敵をダウンさせることができる。攻撃力が0~となっている通りダメージにばらつきがありダメージソースとしては安定しない。

発動時間が0.9秒と遅く発動後の隙も長い。ダッシュ、によるキャンセルが可能。で出る技は通常の追い打ち攻撃。

敵との軸が合っていればダッシュA等で拾うことができる。ただしダッシュ入力が早すぎると攻撃判定発生前に技をキャンセルしてしまうので注意。

最後に速度低下だが、これは攻撃判定より少し範囲が広くダウン中の敵にも効果がある。ただし、100%の確率で掛かる訳ではないので注意。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費	速度低下
40	10秒	2.5秒	0.9秒	35秒
1	19	0~73	29	10%
2	25	0~97	39	15%
3	31	0~121	48	20%

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費	速度低下
4	37	0~143	57	25%
5	43	0~167	67	30%
6	49	0~190	76	35%
7	55	0~214	85	40%
8	61	0~239	96	50%
9	67	0~318	212	50%
10	73	0~352	235	50%

[\[部分編集\]](#)



飛転刃

前方に回転する剣を飛ばし、触れた敵に数回の打撃を加える。

属性	: 遠距離・風
攻撃効果	: 貫通、ダウン属性
キャンセル	: ダッシュ（左右と後のみ）

最大3Hitする遠距離攻撃で3Hit目のみダウン属性。半月斬と比べて飛距離が少し短いが横の範囲は同じくらい広い。

剣を投げて戻って来るのだが戻って来る時の剣に攻撃判定はなし。発動時間が早く（キックと同じ0.31秒）空中コンボのメ技として使える。

正面へのダッシュは不可だが左右後方へのキャンセルから再度ダッシュで距離を詰めればダッシュA等で拾うことが可能。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
45	1.67秒	0.31秒	30秒
1	25	61~77	64
2	30	74~93	77
3	35	86~108	90
4	40	99~124	103
5	45	112~140	116
6	50	124~155	129
7	55	136~171	142
8	60	149~187	156
9	65	164~205	212
10	70	218~273	228
11	75	236~295	246

[\[部分編集\]](#)



閃光連斬

剣気を連続で3発撃つ。剣気に触れた敵は引き戻されるように吹き飛び、次の剣気が連続ヒットする。

属性	: 遠距離・風
攻撃効果	: ダウン属性、引き寄せ
キャンセル	: ダッシュ（左右のみ）

衝撃波を3発撃ち、それに触れた敵は浮きつつジーク側に引き寄せられる。
 接近している場合は最後の1発が当たらない。(最後の1発は最初の2発より若干遅めに出る。)
 横の範囲が非常に狭く1キャラ分程度の判定しかないが、ヒットすると剣気は爆発し周囲の敵も巻き込むことができる。
 キャンセルダッシュができるのは3発目を撃った後。発動時間が長く、単発での使用となるがダメージは大きい。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
100	3.33秒	0.77秒	50秒
1	44	204~227	233
2	47	218~243	249
3	50	233~259	265
4	53	247~275	279
5	56	261~291	295
6	59	274~305	312
7	62	290~323	323
8	65	307~342	342
9	68	378~421	361
10	72	403~448	384

[部分編集]



旋風波

剣風で起こした誘導性能のある竜巻を飛ばし、敵にダメージを与える。
 触れた敵は竜巻によって高く打ち上げられ、最大4回の追加攻撃を受ける。

属性	: 遠距離・風
攻撃効果	: ダウン属性
キャンセル	: 不可

ダウンしない敵に対しては4回H I Tどころか10H I T以上を与える。
 スキルレベル4までは上げるたびに範囲30増分の竜巻移動時間分hit数が増加するが、それ以降は威力増だけなので狩り用なら4止めがいいだろう。
 PV用ではDASから繋ぐ事が可能な2レベルが推奨、なぜか3以降は壁際などの限定された状況下以外ではDASから繋がらない。

誘導率 持続時間 発動時間 再使用时间

Lv	習得Lv	竜巻本数	攻撃力	攻撃範囲	MP消費
	20	1秒	0.25秒	60秒	
1	53	2	46~92	90	137
2	55	2	48~97	120	145
3	57	3	50~100	150	150
4	59	3	52~104	180	156
5	61	3	54~108	180	162
6	63	3	56~112	180	168
7	65	3	58~116	180	175



キック

素早い3連打の蹴りを繰り返す。

属性	: 近距離・物理
攻撃効果	: ダウン属性
キャンセル	: スキル、ダッシュ、(追い打ち)、A、S

コンボのお供三段蹴り。ダウン属性は1Hit目のみ。
 キックを3Hitさせると相手は高く浮き距離が詰まった状態になる。
 再使用時間も8秒と短く、キックなくして空中コンボは語れない。
 1~3Hitのどのタイミングからでもスキル、ダッシュ、によるキャンセルが可能。
 3Hit後出せるのがA、S。
 SはAAASと同じ技で2Hitする縦斬り、これを出しておけばまず問題ない。
 Aは剣を振るがこのモーションに攻撃判定はなく、そこからAでAAAAAの吹っ飛ばし、Sで上記と同じ2Hitする縦斬り、で追い打ちがだせる。
 が、最初のAに攻撃判定がないのでほとんど意味はない。
 またキック後aS(A Sを素早く入力)で単発Sの打ち上げが出る。が、キックで浮かせた相手を拾える訳でもなくこれもほとんど意味はない。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
23	1.12秒	0.31秒	8秒
1	1	6~7	10
2	7	14~16	23
3	14	24~27	36
4	21	35~39	48
5	28	46~52	64
6	35	58~65	80
7	42	69~77	95
8	49	81~90	111
9	56	93~104	126
10	63	106~118	145
11	70	143~160	160



弾丸蹴り

地面に剣を突き立て体を支えつつ、前方に跳躍して両足で打撃を与える。

属性	: 近距離・物理
攻撃効果	: ダウン属性
キャンセル	: 不可

最大で7Hitする蹴り技で全段ダウン属性付き。横の範囲が広く、大きく突進する技なので広範囲の相手をダウンさせることができる。
 また発動時間が0.1秒と早くHit数が多いので空中コンボの×技として最適。
 最初地面に刺した剣を軸に1回転するのだが、この回転に攻撃判定があり背後の相

手にもヒットする（突進部分は当たらない）。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
26	1.33秒	0.1秒	25秒
1	14	25~28	38
2	20	35~39	51
3	26	45~51	67
4	32	55~62	82
5	38	66~74	98
6	44	76~85	113
7	50	87~97	129
8	56	98~109	145
9	62	108~121	162
10	68	145~162	216
11	74	160~178	237

[\[部分編集\]](#)



突針

捻りを加えた剣を構えて突進し、前方の敵にダメージを与える。

属性 : 近距離・物理

攻撃効果 : 非ダウン

キャンセル : スキル

画面半分程度の距離を高速移動する突き技で最大5Hitする。横の範囲が非常に狭いので注意。

1~5Hitのどのタイミングからでもスキルによるキャンセルが可能。は十字斬りが出る突きと同じ技。

空中コンボの繋ぎとして使えるが空中ではうまく全段Hitせず、早めにキャンセルしないと後半距離が開くので拾い難くなる。

狙うなら壁際に追い込んでから当てると綺麗に5Hitするのでお勧め。そこから弾丸蹴りで手軽にHit数、ダメージを稼げる。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
23	1.2秒	0.43秒	25秒
1	27	37~42	87
2	32	44~49	102
3	37	51~57	118
4	42	58~65	134
5	47	65~73	149
6	52	72~81	165
7	57	79~88	180
8	62	87~97	195
9	67	114~127	212
10	72	124~138	230

[\[部分編集\]](#)



昇竜剣

高速で前方へ突進し、触れた敵を空中に打ち上げつつ強力な追加攻撃を加える。突進～上昇中は無敵。

属性	: 近距離・物理
攻撃効果	: ダウン属性
キャンセル	: 不可

最大4 hitの無敵付き直線突進技。

1でも取っておけば無敵を利用して地雷を壊したり、突進の早さと距離を利用して浮く敵を運んだりできる。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
25	1.7秒	0.4秒	30秒
1	40	77~155	155
2	43	91~167	167
3	46	107~179	179
4	49	123~190	190
5	52	141~202	202
6	55	160~214	214
7	58	180~226	226
8	61	191~239	239
9	64	200~251	251
10	67	283~354	354
11	71	303~379	379
12	75	322~403	403

[\[部分編集\]](#)



無限流星剣

究極の10連撃を繰り出し、敵に大ダメージを与える。

属性	: 近距離・物理/剣投部分は遠距離・物理
攻撃効果	: ダウン属性
キャンセル	: 不可

最後の2Hitは飛転刃のように剣を投げつける。(これはなぜか表示スキル攻撃力の半分くらいのダメになる)

敵は浮き上がることになるが、浮き上がる位置がかなりシビアで毎回変わるため次に繋げるのは難しい。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
60	3.07秒	2.23秒	60秒
1	50	43~108	194
2	52	67~112	202
3	54	92~116	209
4	56	121~121	218
5	58	125~125	226

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
6	60	130~130	234
7	62	135~135	243
8	64	140~140	251
9	66	175~175	349
10	70	186~186	372
11	74	198~198	396

祝福

スキルによるBuffはキャラ問わず重複せず、上書きか使用コストだけ消費して無効にされるかのどちらかである。

[\[部分編集\]](#)



魔法無効化

一定時間、飛び道具型の魔法を無効化する。

効果	: 物理以外の全属性攻撃無効化Buff
キャンセル	: 不可

物理属性以外の攻撃を無効化するBuffスキル。説明に飛び道具型とあるが物理属性以外なら全て防げる。

ダメージは防いでも鈍足等の呪い効果自体は全く防げない。

技自体の隙は長いが効果の発動は0.2秒と早いので、いざという時攻撃を見てから発動で防げたりする。

再使用時間が120秒と非常に長いのに対し、効果時間が短く使い辛い。スキルレベルを上げてても効果時間の伸びは短い。

効果はとても優秀なので要所要所で使えば役に立つBuffである。

レイドステージ、「トゥムガラド」のキノコ要員の際に必要なスキル。その場合はMAX必要

持続時間 発動時間 再使用时间

1.67秒 0.2秒 120秒

Lv	習得Lv	MP消費	効果持続時間	消費アイテム
1	19	18	10秒	イヌホオズキ*1
2	25	48	13秒	イヌホオズキ*1
3	31	78	16秒	イヌホオズキ*1
4	37	130	19秒	イヌホオズキ*1 赤蜘蛛の糸*1
5	43	166	22秒	イヌホオズキ*1 赤蜘蛛の糸*1

[\[部分編集\]](#)



挑発

敵を怒らせ、自分に攻撃目標が移るよう仕向ける。対戦モードでは、相手を自分の方へ振り向かせる。

属性	: 近距離・物理
攻撃効果	: 挑発・引き寄せ
呪い効果	: 鈍足
キャンセル	: ダッシュ

いわゆるタゲ取技で、発動時に一桁程のダメージを与える。ダウン中の敵にダメージは当たらないが挑発効果はある。

挑発効果中の敵はダメージを与えてもターゲットが変わらないのでパーティーでは他メンバーのタコ殴りタイムになる。

効果範囲は約90度の前方扇型で、スキルレベルを上げると範囲が広くなり、かなり広範囲をカバーできるようになる。

発動時間が速いので離れた敵の遠距離攻撃を挑発で妨害する、といった使い方もできる。

スキルレベルを上げると挑発を当てた時の引き寄せ距離も若干だが増えていく。

鈍足持続時間 速度低下 持続時間 発動時間 再使用时间

15秒 19% 1.17秒 0.21秒 25秒

Lv 習得Lv 攻撃範囲 HP消費 半径 タゲ取得時間

1	15	50	21	40	5秒
2	21	50	39	50	7秒
3	27	60	58	60	9秒
4	33	70	50	70	11秒
5	39	80	30	80	13秒

[\[部分編集\]](#)



怒り爆発

一定時間、全ての物理攻撃がクリティカルヒットする（「武術の心得」スキルを習得していないと発動しない）。

効果	: クリティカルBuff
キャンセル	: ダッシュ

効果時間中全ての物理攻撃がクリティカルになるBuffスキル。

物理攻撃であればスキル攻撃もクリティカルになるのでその爆発力は凄まじい。

再使用時間が120秒と長く効果持続時間は短いですが、スキルレベルを上げれば効果持続時間はそこそこ延びそうではある。

HPを大量に消費し、薬草も必要とするが使いどころを間違えなければ非常に強力なBuffである。

ちなみに勇猛と同レベルだった場合上書きができる。（同レベルかそれ以下の勇猛を消せる。）

持続時間 発動時間 再使用时间

1.17秒 0.7秒 120秒

Lv 習得Lv HP消費 効果持続時間 消費アイテム

1	34	224	15秒	イヌホオズキ*1
2	38	248	20秒	イヌホオズキ*1
3	42	272	25秒	イヌホオズキ*1 火炎草*1
4	46	294	30秒	イヌホオズキ*1 火炎草*1

Lv	習得Lv	HP消費	効果持続時間	消費アイテム
5	50	318	35秒	イヌホオズキ*1 火炎草*1 黒真珠*1
6	54	340	40秒	イヌホオズキ*1 火炎草*1 黒真珠*1
7	58	364	45秒	イヌホオズキ*1 火炎草*1 黒真珠*1

[部分編集]



戦神の加護

一定時間、パーティーメンバーの体力（HP）を持続的に回復する。

効果	: HP回復 & 防御力上昇Buff
キャンセル	: 不可

りんご以下の微妙なHP回復と防具一箇所分になるかならないかの微妙な防御力上昇を

範囲内の自分を含めたパーティーメンバーに掛けるBuffスキル。

HP回復は1秒毎の回復で、りんごと同じくHP0状態だと回復しない。防御力上昇も100程度では実感し辛くあまり意味はない。

再使用時間60秒に対し効果時間が30秒あるので、ソロオンリーの人ならりんごの足しぐらいにはなるかもしれない。

攻撃範囲 効果持続時間 持続時間 発動時間 再使用時間

Lv	習得Lv	MP消費	HP回復速度	防御力増加	消費アイテム
50	30秒	1.67秒	0.4秒	60秒	
1	29	24	4	50	冬の花*1
2	39	39	8	80	朝鮮人参*1 冬の花*1
3	49	54	12	110	朝鮮人参*1 冬の花*1 マンドレイク*1
4	59	69	16	140	朝鮮人参*1 冬の花*1 マンドレイク*1
5	59(要重ね着)	84	20	170	朝鮮人参*2 冬の花*2 マンドレイク*2

[部分編集]



死んだふり

死んだふりをして相手を油断させる。

効果	: 緊急回避
キャンセル	: ダッシュ、スキル、S

その場でダウンする非常に優秀な回避技。即時発動なので連続攻撃の途中でも無理矢理ダウンして攻撃をやり過ごすことができる。

好きなタイミングでダッシュ、スキル、Sによりダウン状態をキャンセルできる。Sで出るのは単発Sと同様の打ち上げ攻撃。

スキルレベルを上げることによりダウン状態を維持できる時間が伸び、再使用時間が短くなる。

注意する点はHP消費技であること、あくまでダウン状態なのでダウン追い打ち効果のある攻撃は食らうこと、タゲ切り技ではないこと。

現状ダウン追い打ち効果のある攻撃はそう多くは無い、1取得しておけばほとんどの攻撃を回避することができる。

発動時間

即時

Lv	習得Lv	HP消耗	MP消耗	持続時間	再使用时间
1	23	30	30	3秒	50秒
2	27	40	40	4秒	45秒
3	31	60	60	5秒	40秒

.....

能力

[\[部分編集\]](#)



体力増加

体力（HP）の最大値が増加する。

HP増加量は見ても通り、Lv8で健康110と同じ効果が得られると考えると、非常に有用なスキルであることがわかる。

近接戦闘が主体の騎士にとってHP量が生死を分けるといっても過言ではない。特に理由がない限り、必ず取るべきスキルである。

Lv	習得Lv	HP増加
1	7	100
2	14	180
3	21	260
4	28	340
5	35	420
6	42	500
7	49	580
8	56	660

[\[部分編集\]](#)



武術の心得

物理攻撃時にクリティカルが発生する確率を上げる。

このスキルを取得しないとクリティカルは発生しないため、最低でもLv1は取っておくべきスキル。

クリティカルダメージは約1.5倍、スキル攻撃でもクリティカルは発生する（剣気等一部物理攻撃でないスキルでは発生しない）。

Lv	習得Lv	発動確率
1	9	3%
2	16	4%
3	23	5%
4	30	6%
5	37	7%
6	44	8%
7	51	9%
8	58	10%



マナ回復

マナ (MP) の回復速度が速くなる。
自然回復とは別周期でMPが回復する。回復力はかなりのもの。

Lv	習得Lv	MP回復速度
1	8	2
2	15	3
3	22	4
4	29	5
5	36	6
6	43	7
7	50	8
8	57	9



ダメージ軽減

物理攻撃のダメージ量を減らす。
敵の物理攻撃が(100~200)の敵から攻撃を受けて発動した場合、
例えその攻撃がクリティカルで1.5倍(150~300)されたとしても100に抑える。

Lv	習得Lv	確率
1	20	10%
2	30	30%
3	40	50%
4	50	69%
5	50(要重ね着)	80%



マナ増加

マナ (MP) の最大値が増加する。

Lv	習得Lv	MP増加
1	30	50
2	34	100
3	38	150
4	42	200

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)

- とてもよくわかりました。(^ ^) -- (シヨチュ) 2008-05-18 21:02:33
- スキル上げの参考にさせていただきます！ -- (裏の裏の裏) 2008-08-04 10:51:43
- ダメージ軽減重ね着にてLV5 80%確認しました -- (といと) 2008-08-17 03:40:04
- 軽量化頑張って容量オーバーじゃなくしたよっ -- (名無しさん) 2008-09-01 18:36:05
- スキル説明若干修正 -- (名無しさん) 2009-02-14 11:52:28
- 祝福は全て薬草無しでできるようになった。 -- (名無しさん) 2009-06-13 13:32:56
- アスカとスキル一緒だな>>祝福>>能力 -- (名無しさん) 2009-10-28 17:27:35

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)