

アリエンの弓使いスキル / Arien's Skill

【レベル - スキルLv対応表】

- [アリエンの弓使いスキル / Arien's Skill](#)
 - [風](#)
 - [サマーソルトキック](#)
 - [風の矢](#)
 - [鋭い風](#)
 - [風縫い](#)
 - [乱れ散風](#)
 - [突風瞬間](#)
 - [アローストーム](#)
 - [稲妻](#)
 - [雷の矢](#)
 - [雷の精霊](#)
 - [雷雲の絆](#)
 - [雷鳴召喚](#)
 - [稲妻の欠片](#)
 - [爆雷球](#)
 - [火炎](#)
 - [火炎撃](#)
 - [炸裂焰](#)
 - [炎の突風](#)
 - [天罰](#)
 - [祝福](#)
 - [マナ強化](#)
 - [精霊の怒り](#)
 - [精霊の守護](#)
 - [姿隠し](#)
 - [能力](#)
 - [マナ回復](#)
 - [マナ増加](#)
 - [精霊の集中力](#)
 - [精霊の加護](#)
 - [体力増加](#)
- [コメントフォーム \(スキルの使用感などの情報をお願いします\)](#)

風

風系列のスキルは物理攻撃として扱われる。
その為「精霊の加護」によるクリティカルは発動しないが、「精霊の怒り」によるクリティカルは発動する。



サムソルトキック

両足でのバク転蹴りを繰り返して、敵を打ち上げる。

攻撃属性 : 近接物理

攻撃効果 : ダウン

キャンセル : 他のスキル使用

通常攻撃だけでコンボができる上に2hitしかしないのでコンボに使うのは微妙。ただしダメージの伸びがそこそこいいので上げている場合はダメージ稼ぎにはなる。

即ダウンの取れるスキルがほとんどないアリエンにとってはBOX回避スキルとして優秀。

アリエン唯一の近接スキルなので、対遠距離カウンター持ちにはかなり有用。ステージ用スキルというよりはpvスキルになることが多い。

Lv 習得Lv 攻撃力 MP消費

20	2	0.83秒	0.23秒	7秒
1	2	20~22	11	
2	9	43~48	24	
3	16	65~73	37	
4	23	93~103	52	
5	30	120~133	67	
6	37	146~163	82	
7	44	175~195	98	
8	51	203~225	113	
9	58	231~257	129	
10	65	262~291	146	
11	72	293~326	163	



風の矢

風の気を込めた強力な矢を3本発射する。

攻撃属性 : 遠距離物理

攻撃効果 : なし

キャンセル : 他のスキル使用

直線状に3連続の風の矢を発射する。鋭い風に比べ少し射程が長く画面の端まで届くが貫通性はない。

序盤でなかなか活躍するが、後半になると他の優秀なスキルと比べるといまひとつ。コンボにつながる。

スキルポイント消費を考えると他のスキルに回したほうがいだろう。使い勝手はいい。

後半では使う意味があまりないスキル。

Lv 習得Lv 攻撃力 MP消費

90	3	1.83秒	0.31秒	15秒
----	---	-------	-------	-----

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
1	4	27~30	15
2	11	49~55	28
3	18	74~82	41
4	25	100~111	56
5	32	127~141	71
6	39	156~173	87
7	46	183~203	102
8	53	211~235	118
9	60	239~266	133
10	67	270~301	150
11	74	304~338	169

[\[部分編集\]](#)



鋭い風

敵に突き刺さる強力な風の矢を3本発射する。

攻撃属性 : 遠距離物理

攻撃効果 : 貫通

キャンセル : 他のスキル使用

風の矢とほぼ同じだが、貫通性があること、射程が短いこと、威力が高いことの3つの違いがある（時間関係はすべて一緒）。

貫通性があるため、風の矢に比べると敵の集団に対して使いやすいが、攻撃が直線的なためやはり使える場面が限られる。

風の矢と同様、活躍は序盤のみか・・・。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
72	3	1.83秒	0.31秒 15秒
1	8	27~30	23
2	14	40~44	33
3	20	53~59	45
4	26	69~77	58
5	32	84~94	71
6	38	102~113	85
7	44	117~130	98
8	50	132~147	111
9	56	148~165	124
10	62	165~183	128
11	68	185~205	154
12	74	203~225	169

[\[部分編集\]](#)



風縫い

敵の急所を攻撃し、しばらくの間気絶させる矢を放つ。

攻撃属性 : 遠距離物理

攻撃効果 : ダウン・気絶

キャンセル : 他のスキル使用

一発の強力な矢を発射する。当たった敵は強制ダウン後、しばらく気絶。ダメージの伸びが良い。貫通性はない。

唯一リゲルの杖を破壊できるスキルの為、1は取っておいて損はない。

密着撃ちから乱れ散風や突風瞬間に撃つとお手軽空中コンボになる。

乱れ散風の気絶のあとに使えばpvでもいれられるだろう。

Lv 習得Lv 攻撃力 MP消費

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
100	1	1.17秒	0.5秒 35秒
1	12	105~122	29
2	19	153~170	43
3	26	207~230	58
4	33	265~294	74
5	40	318~354	89
6	47	373~414	104
7	54	430~478	120
8	61	487~541	135
9	68	554~615	154
10	75	617~685	171

[部分編集]



乱れ散風

風の精霊の力を借りて、3方向へ矢を3連射する。

攻撃属性 : 遠距離物理

攻撃効果 : 睡眠

キャンセル : 他のスキル使用、ダッシュ

手元から60°くらいの範囲で3方向に風の矢が3連続で飛ぶ。

スキル説明には書かれてないが、睡眠属性付き。

雷の矢と比べ、時間関係がすべて短いが威力が低く、貫通性もない。

至近で撃った時の威力は強力だが、レベルが上がるにつれ「雷の矢」とのダメージ力が大きく離されていく。

pvでは遠距離・近距離どちらでも使える有能なスキル。

Lv 習得Lv 攻撃力 MP消費

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
90	9	1.33	0.2 15
1	16	44~49	37
2	22	59~65	48
3	28	75~83	63
4	34	91~101	76
5	40	106~118	89

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
6	46	122~135	102
7	52	138~153	115
8	58	154~171	129
9	64	172~191	143
10	70	190~211	159

[部分編集]



突風瞬間

強力な風の精霊の力が込められた矢を一度に3本ずつ3回素早く発射する。

攻撃属性 : 遠距離物理

攻撃効果 : ヒットバック(大)

キャンセル : 他のスキル使用、ダッシュ

風の矢を3つ並べて、直線状に3連射する。

至近でなくても楽に9hitするため、ボスの時に使いやすい。雑魚の塊にも便利。命中した敵を大きく押し出すため、敵をまとめる事にも向いている。

ほぼ必須スキルといっても過言ではない。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
----	------	-----	------

90	9	1.5	0.25	25
1	20	53~59	45	
2	26	69~77	58	
3	32	84~94	71	
4	38	102~113	85	
5	44	117~130	98	
6	50	132~147	111	
7	56	148~165	124	
8	62	165~183	138	
9	68	185~205	154	
10	74	203~225	169	

[部分編集]



アローストーム

風の精霊の力を借りて、前方の敵を一網打尽にするほどの強力な矢の嵐を叩きつける。

攻撃属性 : 遠距離物理

攻撃効果 : 追い打ち

キャンセル : 他のスキル使用、ダッシュ

待望の58スキル。その期待に応える性能。

19発の矢を瞬時に打ち上げ、少し手前の位置に集中して落とす。発動時間が0.81秒と少し長い。

一発の威力が最低でも100あり、しかも追い打ち属性付きで、さらに敵が高く浮くため

にその後コンボが可能（小さい敵でも8hit程空中コンボ済み）。
単発でも空中hitするのでかなりの威力になる。相手とタイミング次第で空中15hit以上する事もある。

1LVとっておくことをオススメする。

Lv 習得Lv 攻撃力 MP消費

20	19	3.27	0.81	40
1	58	93~103	129	
2	60	95~106	133	
3	62	99~110	138	
4	64	104~115	143	
5	68	111~123	154	
6	72	118~131	163	

稲妻

稲妻系列のスキルは魔法攻撃として扱われる。
「精霊の怒り」によるクリティカル化は適用されない。

[部分編集]



雷の矢

3つに分かれて敵を襲う強力な雷の矢を発射する。

攻撃属性 : 遠距離魔法・光属性

攻撃効果 : 貫通・ヒットバック（大）

キャンセル : 不可

手元から60°くらいの範囲で3方向に貫通性のある雷の矢が3連続で飛ぶ。

「風の矢」ではなく「乱れ散風」と対になるアリエンの主力スキル。

ボス・雑魚殲滅共に大きな火力になるが、雑魚に打つ時は散らかしてしまう上にノックバックしてしまい5~6hitしかしないので注意。

再使用時間も25秒と短く、ダメージの伸びもよいのでMAX推奨。

乱れ散風と比べ時間関係が長く、こちらは物理クリティカルが適用でない。

どうやら根元に当たり判定が集中しているらしく、ヒットバックしないボスにきれいに当たると攻撃回数以上に当たる時がある。

この前のメンテで高HITを狙いにくくなったが、当たるとでかいことには変わらないので狙っていこう(最高hit15?)

Lv 習得Lv 攻撃力 MP消費

80	9	1.83	0.31	25
1	20	80~89	45	
2	26	104~115	58	
3	32	127~141	71	
4	38	152~169	85	
5	44	175~195	98	
6	50	199~221	111	
7	56	223~247	124	
8	62	248~275	138	

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
9	68	277~308	154
10	74	304~338	169

[部分編集]



雷の精霊

敵を追尾する6個の雷の玉を発射する。

攻撃属性 : 遠距離魔法・光属性

攻撃効果 : なし

キャンセル : ダッシュ・他のスキル使用

ダインやユキの氷の矢とは全くの別スキルだと思ったほうがいい。低スピードで誘導性も低い。

ダメージはそこそこだが、他のスキルが優秀すぎるため微妙。途中で消えてしまうため全弾hitは期待できない。

対人用スキル。壁での方向転換、牽制に使える。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
----	------	-----	------

120	10	6	2秒 0.5秒 20秒
1	24	32~36	54
2	29	39~43	65
3	34	45~50	76
4	39	52~58	87
5	44	59~65	98
6	49	64~72	109
7	54	72~80	120
8	59	79~87	131
9	64	86~96	143
10	69	94~104	156
11	74	102~113	169

[部分編集]



雷雲の絆

反応し合って雷を呼び出す雷の精霊を2体召喚する。この雷の精霊は互いに向かい合い、小さな雷の矢を発射し続ける。

攻撃属性 : 遠距離魔法・光属性

攻撃効果 : ノックバック(大)

キャンセル : スキル使用

発射後、しばらくしてから両方の雷雲から中央に向けて矢を連続で発射し続ける。2つの雷雲の距離はキャラ10個分くらい。雷雲は発射後1秒ほどで消えるが、その間に5回の攻撃をする。

矢を発射するタイミングさえ掴めばなかなか使いやすく、ダメージも高い。

しかし個人の好みによるところが大きいスキルだと思われる。

1だけでも取っておくと色々使い道がある。

逃げうちがしやすいスキルでダメージを稼ぐのになかなかいいのでLVをあげて主戦力にするのも手か。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
96	5	1.17	0.2 20
1	28	112~125	63
2	33	132~147	74
3	38	152~169	85
4	43	172~191	96
5	48	191~213	107
6	53	211~235	118
7	58	231~257	129
8	63	254~282	141
9	68	277~308	154
10	73	300~333	167

[\[部分編集\]](#)



雷鳴召喚

一定時間後に強力な稲妻を3回召喚する雷の矢を発射する。途中で消えてしまうと稲妻は召喚されない。

攻撃属性 : 遠距離魔法・光属性

攻撃効果 : なし

キャンセル : スキル使用

ダッシュ2回分先の位置に雷を3回落とす。

少し使い辛いが威力が高く、戦い方に工夫のできるスキル。

「雷雲の絆」とセットで使うと扱いやすい。

これを使えばアローストームにつなげることができる。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
72	1	1.3	0.31 40
1	30	80~89	67
2	35	93~103	78
3	40	106~118	89
4	45	120~133	100
5	50	132~147	111
6	55	146~162	122
7	60	159~177	133
8	65	175~194	146
9	70	190~211	159
10	75	206~228	171

[\[部分編集\]](#)



稲妻の欠片

6方向に向かって雷の矢の塊を発射する。

攻撃属性 : 遠距離魔法・光属性

攻撃効果 : なし

キャンセル : ダッシュ・スキル使用

小さな雷雲を前方にを発射し、約1秒後に中心から六方向に雷の矢が飛ぶ。雷雲自体のダメージは1。

そこそこの誘導性(15)がある。敵に重なると×6の大ダメージを与えることができる。小型の敵に狙って重ねるのは難しいが、大型相手なら楽。再使用が15秒と短いためボス相手にはかなりのダメージ源になる。

雷雲の絆と同様、慣れと好みの問題か・・・。

ダメージの伸びがいいため、MAX取得する価値も十分ある。慣れれば高耐久の雑魚をピンポイントで潰していけるようになる。

Lv 習得Lv 攻撃力 MP消費

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
50	15	6	1.5秒 0.5秒 15秒
1	34	136~151	76
2	38	152~169	85
3	42	167~185	93
4	46	183~203	102
5	50	199~221	111
6	54	215~239	120
7	58	231~257	129
8	62	248~275	138
9	66	286~317	148
10	70	286~317	159
11	74	304~338	169

[\[部分編集\]](#)



爆雷球

敵を追尾する巨大な雷の玉を発射する。敵に当たっても消えずに、しばらくの間ダメージを与え続ける。

攻撃属性 : 遠距離魔法・光属性

攻撃効果 : 貫通

キャンセル : ダッシュ・スキル使用

魔法スキル

直径5キャラぶんくらいの円形の玉を発射。当たった敵はノックバックし、玉は下がった敵を追尾しダメージを与え続ける。

ダメージは低いが近くで撃つと7hitくらいする。また拘束力も強いのでノックバックする敵の集団に対しては非常に便利。

ただ、ノックバックしない敵に対しては素通りするだけなので数発しか当たらないことも。ボスにはあまり使えない。

また、敵が多くても散っている状態では玉があらぬ方向に飛んで行ってしまうこともある。

リゲルのエネルギー弾を低速化したものとイメージすればよい。

現状ではあまり使いどころのないスキル。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
125	10	1	1.83秒 1秒 50秒
1	40	46~51	89
2	44	50~56	98
3	48	55~61	107
4	52	59~65	115
5	56	63~71	124
6	60	68~76	133
7	64	74~82	143
8	68	80~88	154
9	72	84~93	163

火炎

火炎系列のスキルは魔法攻撃として扱われる。
主に火の精霊を召還するタイプ。精霊の攻撃は他人の攻撃扱いになる事に注意。
発動後に攻撃を食らうと攻撃は出るものの当たり判定が消える。

[部分編集]



火炎撃

火の精霊が素早く襲い掛かり、敵を攻撃する。

攻撃属性 : 遠距離魔法・火属性

攻撃効果 : ダウン・追い打ち・他人の攻撃扱い

キャンセル : 不可

「いや〜っ」の声と共に緑の結界が足にはられ、自分の向いてる方向の後ろから火の鳥が突進する。

縦方向は画面の端から端までをカバー。横幅は3.5キャラぶんくらい。基本3hitし、敵はダウンする。

追い打ち属性があり、その場合でも3hit。

主に神話で使用か。

Lv	習得Lv	攻撃力	MP消費
2.33	30		
1	40	89	133
2	44	98	146
3	48	107	160
4	52	115	172
5	56	124	185
6	60	133	199
7	64	143	215
8	68	154	231
9	72	163	245



炸裂焰

強力な炎の塊で前方の敵を攻撃する。

攻撃属性：遠距離魔法・火属性

攻撃効果：ダウン・他人の攻撃扱い

キャンセル：不可

火炎撃を1hit・高威力化したようなもの。

ただし、後ろへの範囲が1キャラ分ほどになっており、前方範囲は火炎撃より広い。

火炎撃共々非常に射程が長いため、ボスの広範囲攻撃中に外から攻撃できたりする。

ちなみに射程はおおよそ突風瞬間6発分とかなり大きい。

Lv 習得Lv 攻撃力 MP消費

2.37	30		
1	50	442	111
2	53	470	118
3	56	494	124
4	59	522	131
5	62	550	138
6	65	583	146
7	68	615	154
8	71	643	161
9	74	676	143



炎の突風

火炎の爆風を5つ巻き起こし、前方の敵を攻撃する。

攻撃属性：遠距離魔法・火属性

攻撃効果：打ち上げ・他人の攻撃扱い

キャンセル：不可

前方に5つの炎の竜巻を打ち出す。

ジークの竜巻と似ているが、こちらは誘導性が弱く戻ってこない。

外伝2-1の氷の岩の前で使用後そのまま岩に突っ込むと抜けられる。

Lv 習得Lv 攻撃力 MP消費

2.37	30		
1	54	191	143
2	56	198	148
3	58	206	154
4	60	213	159
5	62	220	165
6	64	229	172
7	68	246	185
8	72	261	196

**天罰**

火の精霊が舞い上がり、地上の全ての敵を燃やし尽くす。

攻撃属性 : 遠距離魔法

攻撃効果 : ダウン、他人の攻撃扱い

キャンセル : 不可

アリエンの60スキル。自分を中心とした広範囲に超高威力攻撃。

集めた後に打つことで敵集団に大打撃&一斉ダウンを奪うことが可能。

ただし、発動が長いため、集めた中心で撃つとほぼ確実に不発になるので注意しておこう。

潜伏状態でも飛んでいる間は敵にばれる。

Lv 習得Lv 攻撃力 MP消費

2.37	30		
1	60	1063	266
2	62	1100	275
3	64	1147	287
4	68	1231	308
5	72	1305	326

祝福**マナ強化**

一定時間、パーティーメンバーのマナ(MP)の最大値を増やす。

効果 : 最大MP上昇Buff

キャンセル :

Lv	習得Lv	MP増加量	効果持続時間	消費1	消費2	消費3
50	1.67秒	0.5秒	180秒			
1	10	100	180秒	イヌホオズキ x1		
2	16	300	180秒	イヌホオズキ x1		
3	22	500	180秒	イヌホオズキ x1		
4	28	700	180秒	イヌホオズキ x1		
5	34	900	180秒	イヌホオズキ x1	朝鮮人参 x1	
6	40	1100	180秒	イヌホオズキ x1	朝鮮人参 x1	
7	46	1300	180秒	イヌホオズキ x1	朝鮮人参 x1	
8	52	1500	180秒	イヌホオズキ x1	朝鮮人参 x1	黒真珠 x1
9	58	1600	180秒	イヌホオズキ x1	朝鮮人参 x1	黒真珠 x1

**精霊の怒り**

一定時間、全ての攻撃がクリティカルヒットする。

効果 : クリティカルBuff

キャンセル : 他のスキル使用

まさかの範囲スキル。HPを消費するが、範囲50の中にいる自分含む味方すべてにクリティカル補助効果を与える。

物理攻撃のみクリティカル適用であるため、アリエンの強力な魔法スキル（稲妻・火炎）には適用されない。

風属性スキルは物理攻撃扱いのため、クリティカルが適用される。特にアローストームや突風瞬間は凄まじい威力を見せる。

他のキャラクター（ジーク・ティア・デイシー・クレイグなど）にかけてこそ真価を発揮できるスキル。

僧侶の「勇猛なる祝福」によって上書きされてしまうので注意。

こちらのスキルレベルが上の場合は、こちらが上書きできる。

Lv	習得Lv	HP消費量	効果持続時間	消費1	消費2	消費3
50	1.67秒	0.5秒	120秒			
1	34	224	15秒	イヌホオズキ x1		
2	38	248	20秒	イヌホオズキ x1		
3	42	272	25秒	イヌホオズキ x1	火炎草 x1	
4	46	294	30秒	イヌホオズキ x1	火炎草 x1	
5	50	318	35秒	イヌホオズキ x1	火炎草 x1	黒真珠 x1
6	54	340	40秒	イヌホオズキ x1	火炎草 x1	黒真珠 x1
7	58	364	45秒	イヌホオズキ x1	火炎草 x1	黒真珠 x1

**精霊の守護**

一定時間、自分を含めたパーティメンバーの体力(HP)を一定量回復する。

効果 : HP回復Buff

キャンセル :

Lv	習得Lv	MP消耗	HP回復速度	防御力増加	効果持続時間	消費1	消費2	消費3
50	1.67秒	0.4秒	50秒					
1	29	24	4	50	30秒	冬の花 x1		
2	39	39	8	80	30秒	冬の花 x1	朝鮮人参 x1	

Lv	習得Lv	MP消費	HP回復速度	防御力増加	効果持続時間	消費1	消費2	消費3
3	49	54	12	110	30秒	冬の花 x1	朝鮮人参 x1	マンドレイク x1
4	59	69	16	140	30秒	冬の花 x1	朝鮮人参 x1	マンドレイク x1

[\[部分編集\]](#)



姿隠し

身を隠し、敵の背後へ回ることが出来る。

効果 : 潜伏Buff

キャンセル :

Lv	習得Lv	MP消費	効果持続時間	消費1	消費2
1.67秒	0.6秒	60秒			
1	40	133	5秒	葛の根 x1	
2	45	149	10秒	葛の根 x1	
3	50	166	15秒	葛の根 x1	黒真珠 x1
4	55	182	20秒	葛の根 x1	黒真珠 x1

能力

[\[部分編集\]](#)



マナ回復

マナ(MP)の回復速度が速くなる。

Lv	習得Lv	MP回復速度
1	19	1
2	25	2
3	31	3
4	37	4
5	43	5
6	49	6
7	55	7
8	59	8

[\[部分編集\]](#)



マナ増加

マナ(MP)の最大値が増加する。

Lv 習得Lv MP増加

1	14	100
2	20	180
3	26	260
4	32	340
5	38	420
6	44	500
7	50	580
8	56	660

[\[部分編集\]](#)



精霊の集中力

一定の確率で魔法使用時に消費するマナの量を減少させる。

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%

[\[部分編集\]](#)



精霊の加護

魔法攻撃時にクリティカルが発生する確率を上げる。

Lv 習得Lv 発動確率

1	8	3%
2	15	4%
3	22	5%
4	29	6%
5	36	7%
6	43	8%
7	50	9%
8	57	10%



体力増加

体力(HP)の最大値が増加する。

Lv **習得Lv** **HP増加**

1	34	100
2	38	180
3	42	260
4	46	340

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)

- みんなも少しづつ更新してね -- (アリエソ) 2008-11-19 19:57:21
- スキル説明若干追加w -- (アリエソ) 2008-11-20 05:28:06
- テーブルはまだユキのスキルをコピペしたもののままです。編集履歴でわかりますね。 -- (今日からありえる!) 2008-11-20 20:41:45
- 一応火炎撃までは更新しましたが(サマソル以外w)、あとは50 のスキルです。高レベルの人、ぜひ更新お願いします -- (アリエソ) 2008-11-21 01:22:27
- コンボのページが未完成の用なので自作コンボをこちらに書き込みますね。
AAASAAADAAサマソル雷の矢でつながりました。僕がまだ21Lvなので、これくらいし

かコンボが見つかりませんでした。ちなみに、DAAを削れば乱れ散風や突風瞬間も締めに使えます。自分でタイミング調節しないとイケませんが ^^ ; -- (エルフ) 2008-11-22 22:15:48

- クリティカル適用って怒りで物理、加護で魔法両方出るので物理か魔法かを書いた方がいいのでは？ -- (名無しさん) 2008-11-23 13:13:12
- こんな感じでいいんでしょうか？ -- (アリエソ) 2008-11-24 01:49:03
- 火炎撃をわかる範囲で編集しました。あげてる方は数値の追加おねがいします。 -- (エルフ) 2008-11-26 07:02:55
- 精霊の怒りもわかる範囲で直しときました。 に同じくわかる人数値の追加おねです。 -- (エルフ) 2008-11-26 07:13:33
- 炸裂焔のテーブルを作ったところで回数制限引っかかりました。わかるかた編集お願いします ^^ ; -- (エルフ) 2008-11-26 16:23:03
- 精霊の怒りの消耗アイテムHP消費を追加しておきました。シュミレーターを参考に作りましたので間違っていたらすいません。 -- (名無しさん) 2008-11-30 07:27:49
- フェニックスはクリティカルでないのわかりませんが、雷も魔クリでないですよ。バグでしょうか -- (エロフ) 2008-11-30 10:42:43
- サマソルと風の矢をスキルシミュより転載。 -- (エルフ) 2008-11-30 18:51:04
- 火炎系スキルをスキルシミュより転載。少々解説追加。 -- (エルフ) 2008-11-30 19:39:26
- スキル説明にいちいち魔法とか書いてあるとみにくいと思い、攻撃属性としてまとめてしまいました。 -- (エルフ) 2008-12-03 06:56:54
- また、攻撃効果ですが、打つと距離が離れたり、目に見えて動くくらいロックバックするものをロックバック大、普通の範囲内ならなしとしています。 -- (エルフ) 2008-12-03 06:58:18
- 雷は魔クリ出ますよ、タラスク装備付けて試すと一目瞭然です。特に爆雷球がえらい事になります。 -- (名無しさん) 2008-12-11 15:30:02
- スキルシミュよりデータ転載 -- (名無しさん) 2009-01-06 20:18:23

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)