

ビーストマスター用防具 要求ステータス：筋力・精神（DA胸当て：筋180、精179）

課金のリターンオブアビリティ（¥1000）を使わないのなら、召喚&自然タイプがステ振りの効率いい。

最終武器はアポカリプス（要求ステ：筋力145、精神243）

ステ振りは最低限の筋力と即死しない程度の体格で残りは精神。

スキルは自然はタイタンのみ？ 残りは召喚。

余裕があるなら元素のウェイト（スキルP66：敵攻撃力減少）、

エレメンタルプロテクター（スキマス81、スキルP78：自己防御力UP）を。

タイマンなら自然系&武器マスか？

基本値：装備込みのキャラクターの能力値

スキル名	効果	スキマス200	スキマス255
ワーウルフ	<ul style="list-style-type: none"><li>攻撃力 基本値x(110%+自然マスタリ-10ptsあたり+1%)</li><li>防御力 基本値x(95%+自然マスタリ-20ptsあたり+1%)</li><li>HP 基本値x(95%+自然マスタリ-20ptsあたり+1%)</li><li>追加効果 攻撃速度+10%・移動速度+1</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>攻：基本値x1.3</li><li>防：基本値x1.05</li><li>HP：基本値x1.05</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>攻：基本値x1.355</li><li>防：基本値x1.0775</li><li>HP：基本値x1.0775</li></ul>
ワーベアー	<ul style="list-style-type: none"><li>攻撃力 基本値x(95%+自然マスタリ-20ptsあたり+1%)</li><li>防御力 基本値x(105%+自然マスタリ-20ptsあたり+1%)</li><li>HP 基本値x(120%+自然マスタリ-10ptsあたり+1%)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>攻：基本値x1.05</li><li>防：基本値x1.15</li><li>HP：基本値x1.4</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>攻：基本値x1.0775</li><li>防：基本値x1.1775</li><li>HP：基本値x1.455</li></ul>
アスタロト	<ul style="list-style-type: none"><li>攻撃力 基本値x(110%+自然マスタリ-20ptsあたり+1%)</li><li>防御力 基本値x(95%+自然マスタリ-20ptsあたり+1%)</li><li>HP 基本値x(100%+自然マスタリ-10ptsあたり+1%)</li><li>追加効果 攻撃速度+20%・移動速度+1・遠距離攻撃</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>攻：基本値x1.2</li><li>防：基本値x1.05</li><li>HP：基本値x1.2</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>攻：基本値x1.2275</li><li>防：基本値x1.0775</li><li>HP：基本値x1.255</li></ul>

<p>タイタン</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>攻撃力 基本値x(115%+自然マスタリー-20ptsあたり+1%)</li> <li>防御力 基本値x(115%+自然マスタリー-20ptsあたり+1%)</li> <li>HP 基本値x(105%+自然マスタリー-20ptsあたり+1%)</li> <li>追加効果 攻撃速度+20%・全抵抗力+30%</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>攻：基本値 x1.25</li> <li>防：基本値 x1.25</li> <li>HP：基本値 x1.15</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>攻：基本値 x1.2775</li> <li>防：基本値 x1.2775</li> <li>HP：基本値 x1.1775</li> </ul>
<p>イビルレイダー</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>攻撃力 基本値x(121%+自然マスタリー-15ptsあたり+1%)</li> <li>防御力 基本値x(110%+自然マスタリー-20ptsあたり+1%)</li> <li>HP 基本値x(110%+自然マスタリー-10ptsあたり+1%)</li> <li>追加効果 攻撃速度+30%・移動速度+2・全抵抗力+27</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>攻：基本値 x1.38</li> <li>防：基本値 x1.2</li> <li>HP：基本値 x1.3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>攻：基本値 x1.3433</li> <li>防：基本値 x1.2275</li> <li>HP：基本値 x1.355</li> </ul>

- ・ ウルフズパング：攻撃力+10%・全抵抗力+15%
- ・ ベアースローアー：HP+10%・全抵抗力+30%
- ・ ミストオブヘル：攻撃力+10%・攻撃速度+20%・全抵抗力+15%

#### 掲示板まとめ

今 2 3 1 の自然BMなんです

筋力 4 1 0

精神 1 7 9

敏捷 4 0 0

体格 2 0 0

なんです、これってどうなんでしょうか？

ステ再振り考えたほうがいいですかね？

一応まだクエでレベル上げられるので、なんとかかなとは思っているんですがw

何に振ったらいいかわからないのでw

さっさと最終装備身に付けたら精神初期値に戻しな

それと敏捷は補正がでかい200まででいいよ

200~400は20あげて回避1%しかあがらん

2番さんと同意見で、とりあえず精神、敏捷はステ再フリで戻したほうが良いよ。

後、基本は筋力と体格に振っていくんだけど、どのように振るかは好みかな。

ただ、筋力より体格に重点をおいてステ振りするのはなしかな。

残り全部筋力でもいいし、筋力4：体格1でも、3：2（これは体格振り過ぎかな）でもいいね。

僕の好みは攻撃力重視かな。