

既存クラス[騎士](#)から、[転生](#)を経て転職する。

ナイトの頂点に立った形態のロードナイトは、恐るべき攻撃力を利用して敵の防御線を一気に崩すことができる強大な物理攻撃威力を備えている。

ナイトの上級職業で[両手剣](#)を持ち、攻撃と防御のバランスを適切に取って行く能力を取り揃えるようになった。これまでは極端的な攻撃一辺倒だったが、これからは防御的なスキルと、本当に自分の身の面倒を見ない、極悪な攻撃ダメージを出すことができるスキルを保有するようになった。

---

## 特色

**スキル** JobLv70の時の加重値：STR+15, AGI+8, VIT+8, INT+2, DEX+9, LUK+3

## [LKJOB](#)早見表

[オーラブレイド](#) [パリアイング](#) [コンセントレーション](#)  
[テンションリラックス](#) [バーサーク](#) [スパイラルピアース](#)  
[ヘッドクラッシュ](#) [ジョイントビート](#)

---

### オーラブレイド(Aura Blade) Active 5

自分が持っている武器にオーラ (Aura) を注入して、相手のディフェンスを無視するダメージを追加する。

#### 【韓国本サーバ変更履歴】

消費 SP を22~30から18~50に調整します。ミス無しで無条件にディフェンス無視ダメージだけは与えることを削除して、ミスが出る場合、オーラブレイドのダメージも与えないように修正します。追加ダメージを10~50から20~100に修正します。

**習得条件** [バッシュ](#) Lv.5 (ソードマン) [マグナムブレイク](#) Lv.5 (ソードマン) [両手剣修練](#) Lv.5 (ソードマン)

Level	1	2	3	4	5
追加スキル	+20	+40	+60	+80	+100
持続時間(秒)	40	60	80	100	120
消費SP	18	26	34	42	50

## [戻る](#)

### パリアイング(Parrying) Active 10

[両手剣](#)を持っている場合確率によって刀で相手の攻撃をブロックする。成功した場合にはDEFという字がキャラクターの頭上に出てダメージを全く受けない。ブロックに成功する瞬間には攻撃が不可能だ。

習得条件 [両手剣修練](#) Lv.10 (ソードマン) [プロボック](#) Lv.10 (ソードマン) [ツーハンドクイック](#) Lv.3 (ナイト)

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ブロック率	+23%	+26%	+29%	+32%	+35%	+38%	+41%	+44%	+47%	+50%
持続時間(秒)	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
消費SP						50				(固定)

[戻る](#)

### コンセントレーション(Concentration) Active 5

発動すれば持続時間中、命中率と攻撃力が大幅に上昇する代わりに、装備とステータスを利用した全ての防御力が一部低くなる。また、スキル効果が維持される間には、[インデュア](#)効果をSP消費なしで持続的に受けることができる。ただし、攻城戦では[インデュア](#)効果が排除される。全ての武器に適用される。

習得条件 [槍修練](#) Lv.5 (ナイト) [ライディング](#) Lv.1 (ナイト) [HP回復力向上](#) Lv.1 (ソードマン)

Level	1	2	3	4	5
命中率追加(%)	10	20	30	40	50
攻撃力追加(%)	5	10	15	20	25
防御力減少(%)	-5	-10	-15	-20	-25
持続時間(秒)	25	30	35	40	45
消費SP	14	18	22	26	30

[戻る](#)

### テンションリラックス(Tension Relax) Active 1

筋肉の緊張を緩和してHPの回復速度を任意的に引き上げる。必ず座っているときのみ使用が可能なスキルで、立ったままでは適用されない。使用時15のSPを消費して、座っている時のHP回復速度を3倍まで上昇させる。

【韓国本サーバ変更履歴】

10秒ごとに12ずつ SP を消費することを削除して、代わりに使用時の SP 消費量を15にします。

習得条件 [プロボック](#) Lv.5 (ソードマン) [HP回復力向上](#) Lv.10 (ソードマン) [インデュア](#) Lv.3 (ソードマン)

[戻る](#)

### バーサーク(Berserk) Active 1

残っている全てのSPを全部消費して一瞬で自分の最大HPを3倍に増やして全てのHPをフルリカバリーされて使用者に各種効果が追加される。

([槍](#)系列のみ可能だったスキルから武器制限が消えた。)

【韓国本サーバ変更履歴】

最終攻撃力と攻撃速度増加量が150%、10%代わりに200%、30%に上昇して、代わりにHP消費量が15秒あたり1%から10秒あたり5%に増えます。該当のスキルは[シーズモード?](#)でも使用可能になります。

**習得条件** スキル条件はなく、ジョブレベルが50以上の時可能、SP 100 以上がなければ使用不可

[戻る](#)

### スパイラルピアース(Spiral Pierce) Active 5

[槍](#)を突き出して螺旋形の旋風形態の攻撃を噴き出す。敵対象1人に対して5連打攻撃して、それと共に敵対象をその位置に固定させて1秒間動くことができなくする。持っている兵器の重さが重いほど敵に与えることができるダメージが増幅される。

**習得条件** [槍修練](#) Lv.10 (ナイト) [ピアース](#) Lv.5 (ナイト) [ライディング](#) Lv.1 (ナイト) [スピアスタブ](#) Lv.5 (ナイト)

Level	1	2	3	4	5
レベル別増加値(%)	150	200	250	300	350
キャスト時間(秒)	0,3	0,7	0,9	1,0	1,20
使用後ディレイ(秒)	1,2	1,4	1,6	1,8	2,0
消費SP	18	21	24	27	30

[戻る](#)

### ヘッドクラッシュ(Head Crush) Active 5

敵に強い一撃を飛ばして自分を攻撃するようにする。[不死?](#) [闇?](#)属性モンスターを除いたモンスターたちに一定確率で出血を起こす。出血効果に当たった敵は、一定時間中、持続的なダメージを受けるようになる。

【韓国本サーバ変更履歴】

[槍](#)だけではなく武器制限無しに使用可能になって、出血効果がVITとLUKによって確率と持続時間が減少するようになります。出血させる基本確率は50%であり、持続時間は120秒から90秒に減少します。ヘッドクラッシュのダメージが120% ~ 200%から140% ~ 300%に修正されます。

**習得条件** [槍修練](#) Lv.9 (ナイト) [ライディング](#) Lv.1 (ナイト)

Level	1	2	3	4	5
ダメージ増加量(%)	140	180	220	240	300
使用後ディレイ(秒)		0,5	(固定)		
消費 SP		23	(固定)		

[戻る](#)

### ジョイントビート(Joint Beat) Active 10

槍で敵の関節を攻撃して壊すことで、多様な状態異常効果が発生させる。槍以外の武器では使用が不可能だ。

【韓国本サーバ変更履歴】

ジョイントビートの各効果が強化されます。

習得条件 槍修練Lv.9 (ナイト) ライディングLv.1 (ナイト) 騎兵修練Lv.3 (ナイト) ヘッドク  
ラッシュLv.3 (ロードナイト)

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ダメージ増加率 (%)	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
状態異常確率 (%)	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
使用后ディレイ (秒)		0.8						1		
消費SP		12		14		16		18		20

[戻る](#)