

[ノブス](#)から[剣士](#)に転職する一次職業。

ひたすら自分の強さのみのために前のみを眺め絶えず精進する生真面目な考えを持っている彼（彼女）は、自分が磨き上げた技術と肉体の強さ、そして丈夫な[鎧](#)を武器にして冒険の世界に飛び込む。

衛星都市[イルト?](#)出身である彼（彼女）は、荒い海辺人らしく生真面目で押しが強い性格だ。ある日、[レンミッドガッツ](#)国王トリストン三世が掲げた冒険家募集の公告を見て、いつかは自分が果てしなく強くなれることがあることという期待を抱いて、冒険の世界にひたすら体と刀一本を持って足を踏み出すことになる。

剣士は強力な物理攻撃力と物理防御力を取り揃えて、すべてのキャラクターたちの先頭に立って、十分にリーダーの役目ができるほどの力強さを持っている職業だ。

## 特色

剣士は物理的な攻撃力と防御力においては他のどのキャラクターよりも優先する。したがって、近接・肉弾戦においては恐らく最強と言っても過言ではない程の威力を持っている。

スキルの中で最も重要なのは[HP回復力向上](#)だ。ダメージを受ける機会の多い職業なので、これを覚えておけば育成が非常に楽になるだろう。[バッシュ](#)は急所突きを覚えていれば、レベル6以降からスタンの効果が発生するため、以前より有用なスキルとなった。また、[両手剣修練](#)は、[騎士](#)のスキルの習得条件になっているものがあるので、剣技を極めんとする者は習得しておくとう

**スキル** JobLv50の時の加重値：STR+7, AGI+2, VIT+4, DEX+3, LUK+2

## [SWJOB?](#)早見表

[移動時HP回復](#) [急所攻撃](#) [オートバーサーク](#)  
[剣修練](#) [両手剣修練](#) [HP回復力向上](#) [バッシュ](#)  
[マグナムブレイク](#) [プロボック](#) [インデュア](#)

### 移動時HP回復( Moving Recovery ) **Passive 1**

移動時にも立っている時の半分の効率で HP が自動回復する。この回復効果は剣士の[HP回復力向上](#)スキルによる影響は受けない。とはいえ、停止中は[HP回復力向上](#)スキルの影響を受けて回復するので安心して欲しい。

SP が移動時にも回復する効果が、HP にも適用されるようになるスキルだと考えると良いだろう。

#### 【仕様変更履歴】

2005/02/15 ( 転生パッチ ) : 回復効率25% 50%

### 習得条件 クエスト

**条件** 一次職業：job レベル35以上 二次職業：無条件

**場所** [イルト?](#)の3時方向建物内の「騎士デトマソ」

**材料** [空き瓶?](#)200個 [蛾の羽?](#)10個

## [戻る](#)

## 急所攻撃(Fatal Blow) Passive 1

レベル6以上の**バッシュ**を使う時、確率によって攻撃したモンスターにスタンをかけることができる。

キャラクターレベルが上がるほど、スタンをかける確率も追加で高くなる。

### 【仕様変更履歴】

2005/02/15 (転生パッチ) : 基本スタン率低下。レベルの影響を受けるように変更。

### 習得条件 クエスト

条件	一次職業 : job レベル25以上、バッシュ Lv6 以上 二次職業 : 無条件
場所	ブロンテ?騎士団内の「レオンフィリッシュ」
材料	炎の矢10個銀の矢10個バナナジュース1個触手?30個ローヤルゼリー?5個

バッシュLv	6	7	8	9	10
スタン確率 (%)	5%	10%	15%	20%	25%

[戻る](#)

## オートバーサーク(Auto Berserk) Active 1

スキルは使用時 ON、非使用時 OFF 状態になって、ON 状態の時、自分の HPが25%以下 (体力ゲージ赤色) になれば自動で自分に**プロボック** Lv.10 がかかる。該当の状態の**プロボック**は別に持続時間が無しに永久に持続して、体力が25%を超過すれば消える。

OFF 状態の時には HP が25%以下 (体力ゲージ赤色) になっても効果は無い。

転生パッチ以後は Passive から Active となり、トグル (効果 ON / OFF) 可能になったので、使い易くなっている。

### 【仕様変更履歴】

2005/02/15 (転生パッチ) : トグル機能追加。

### 習得条件 クエスト

条件	一次職業 : job レベル30以上 二次職業 : 無条件
場所	ブロンテ?精練所の隣室の「ファン」
材料	蝶の鱗粉?35個ハチ蜜?10個亡者の牙?10個亡者の爪?10個

[戻る](#)

## 剣修練(Sword Mastery) Passive 10

片手剣または短剣を使用する場合にボーナスダメージを追加する。1レベルにつき+4のダメージ増加があり、最大40のダメージ増加がある。上昇された分の攻撃力は、モンスターの DEF を無視してダメージに追加される。

### 【仕様変更履歴】

2003/05/27 (コモドパッチ) : レベルあたりのダメージ増加値を 5 4 に下方調整。

**習得条件** 基本スキル

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃力増加値	+4	+8	+12	+16	+20	+24	+28	+32	+36	+40

[戻る](#)

### 両手剣修練(Two-Handed Sword Mastery) Passive 10

両手剣を使用する時にその能力を高めてくれるもの。効果は[剣修練](#)と同様。  
[片手剣](#)・[短剣](#)を装備中はこのスキルの影響を受けない。

### 【仕様変更履歴】

2003/05/27 (コモドパッチ) : レベルあたりのダメージ増加値を 5 4 に下方調整。

**習得条件** [剣修練](#)Lv.1

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃力増加値	+4	+8	+12	+16	+20	+24	+28	+32	+36	+40

[戻る](#)

### HP回復力向上(Increase HP Recovery) Passive 10

プレイヤーが静止時に HP を10秒あたり大量に回復するスキル。  
自然回復と同様に最大所持重量の50%未満である時のみ適用される。  
最大 HP の影響を受けて回復量がさらに増加される。  
HP 回復量 = (スキル Lv.x 5) + 最大 HP x 0.02 端数は切捨て  
また、1スキルあたり回復アイテムの効果を10%向上させる能力も持っている。

**習得条件** 基本スキル

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HP回復力	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
追加回復力(MAXHPの)	0,2%	0,4%	0,6%	0,8%	1,0%	1,2%	1,4%	1,6%	1,8%	2,0%
回復アイテムの効果増加値	+10%	+20%	+30%	+40%	+50%	+60%	+70%	+80%	+90%	+100%

[戻る](#)

### バッシュ(Bash) Active 10

1人対象物理打撃スキルとして、スキルレベルによってダメージと命中率が增加する。レベル6以上からは消費 SP も増えるので、状況に合わせて適切に使わなければならない。レベルが高くなるほど SP 消費量と与えるダメージが増加する。  
 $\text{与ダメージ} = \text{自己与ダメージ} + (\text{自己与ダメージ} \times (\text{スキル Lv.} \times 30) / 100)$   
 また、[急所攻撃](#)を習得すれば、レベル6からスタン効果が発生する。

**習得条件** 基本スキル

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃力増加値	+130%	+160%	+190%	+220%	+250%	+280%	+310%	+340%	+370%	+400%
命中率増加値	+5%	+10%	+15%	+20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%
消費SP					8					15

[戻る](#)

マグナムブレイク(Magnum Break) Active 10

自分のキャラクターを中心に周辺にある敵方全体にダメージを加えて弾き飛ばす火属性スプラッシュ攻撃。  
 使用時 HP が少量消費して、周辺に居るモンスターを移動反対方向に2セルずつ弾き飛ばす。スキル使用后、10秒間自分の武器に火属性ダメージが追加されて、この火属性ダメージはスキルレベルに関係なく現在武器攻撃力の20%だ。

キャストイング：なし  
 使用后ディレイ：あり

【仕様変更履歴】

2005/02/15 (転生パッチ)：性能変更。消費 SP 増加など。

**習得条件** [バッシュ](#) Lv.5

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃力増加値	120%	140%	160%	180%	200%	220%	240%	260%	280%	300%
命中率	110%	120%	130%	140%	150%	160%	170%	180%	190%	200%
消費HP	20		19		18		17		16	
消費SP					30	(固定)				

[戻る](#)

プロボック(Provoke) Active 10

敵を挑発するスキルで、引っかけた敵はプロボックを使ったキャラクターに攻撃目標を変える。  
 プロボックを使えば敵の防御力が減少する代わりに、敵の攻撃力は上がるので慎重に使わなければならない。ボス級モンスターとアンデッドモンスターには使用が不可能だ。使用者のレベルと敵レベルの差が大きいほど、成功確率が高くなる。

エフェクトは笑うピエロ。

### 【仕様変更履歴】

2003/05/27 (コモドパッチ) : SP消費量を分けて使用できるように、固定10からレベル別に調整可能に。すべてのレベルの持続時間は30秒。

2005/02/15 (転生パッチ) : 敵攻撃力増加2% ~ 20% 5% ~ 32%、敵防御力減少6% ~ 60% 10% ~ 55%

#### 習得条件 基本スキル

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
敵攻撃力増加	+5%	+8%	+11%	+14%	+17%	+20%	+23%	+26%	+29%	+32%
敵防御力減少	-10%	-15%	-20%	-25%	-30%	-35%	-40%	-45%	-50%	-55%
成功確率	53%	56%	59%	62%	65%	68%	71%	74%	77%	80%
持続時間					30秒	(固定)				
消費SP	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

[戻る](#)

### インデュア(Endure) Active 10

敵の攻撃を受ければビクッとする少しの硬直が生ずるようになるが、そのモーションによって攻撃速度が遅くなり、危険な状況が生じた時、逃走が困難になる。インデュアを使えばそういった硬直を無くすことができ、早い攻撃と逃走が可能になる。インデュア状態の時、7回ダメージを受ければインデュア状態が解除され、インデュアスキルの再使用は使用後10秒が経つと可能だ。しかし、このディレイは他のスキルには影響を与えず、ただインデュアを再使用する時にのみ影響を与える。プレイヤーから攻撃を受けた場合とスキル攻撃でダメージを受ける場合は、7回の制限の影響を受けず、これはひたすら物理攻撃に限って適用される。

#### 習得条件 [プロボック](#) Lv.5

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
持続時間	10秒	13秒	16秒	19秒	22秒	25秒	28秒	31秒	34秒	37秒
MDEF増加量	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
消費SP					10	(固定)				

[戻る](#)