

×

[案内]

戦士・アーチャー・シーフであってもプリースト魔法かウィザード魔法どちらかを覚えることが出来ます。俗に言う魔法剣士というやつです。ただし本職であるプリーストやウィザードよりも要求値が高く覚えられる種類も少ない。魔法を覚えることで汎用性は高くなりますが物理攻撃職としての火力は低くなります。二兎を追う者は一兎をも得ず。

魔法とスキルの併用は出来ません。MPゲージとCPゲージが同時に存在しない=同時に使えない。スキルセット後に自己サンクや、自己AD後にスキルセットは出来ません。スキルを全部使い切ってから魔法を使うか、魔法の効果が完全に切れてからスキルセットするか出来ません。物理職にとって自己魔法は雷でも火でもない第7属性

のスキルと考えるとわかりやすい。魔法を覚えるのはあくまで**セカンド以降のキャラ用**と割り切った方がよい。

WISかINTに全部振ればスキルの使えるプリ・WIZになると思ったのなら甘い。魔法の効果時間はINT・WISが影響しているので魔法覚えるギリギリの能力値では効果時間が短い。例えばサンク覚えるギリギリの能力値だと効果時間は30秒程度だがWISを伸ばしたプリは44秒程度になる。劣化プリ・劣化WIZにしかなりません。

[お勧め組み合わせ]

戦士+プリーストスペル(ウィザードスペルでもいい)

アーチャー+プリーストスペル(ウィザードスペルでもいい)

シーフ+プリーストスペル(ウィザードスペルは向いていない)

攻撃に関してはもともと高いのでウィザードスペルで攻撃手段を増やすよりもプリーストスペルを覚える方が役に立ちます。ちなみに本当のお勧めは魔法を覚えない事です。覚える場合は、1, リストア+アンチデンジャーまで覚える。2, ・サンクまで覚える。のどちらかにするのがいいでしょう。パワープレイまで覚える場合は本来の職がかなり弱くなるのを覚悟しましょう。なお魔法使用后スキルセットできるまでのディレイはウィザードスペルの方が短いので保護魔法以外ならウィザードスペルの方が使いやすい。

プリ魔法のルーズサイトとウィザードスペルのプロテクション&フィジカルシールドはどの職にもお勧めですが、やはりシーフが扱いやすいでしょう。ルーズサイトは攻守万能に、プロテ&シールドも使い方次第で恐ろしい威力を発揮します。

戦士+

プリーストスペル

×

特徴

スタート時のWIS、INTの限界値が一番低いので魔法を覚えるにはもっとも不向き。リストア+アンチデンジャーまたはサンクまでなら必要能力値も少ない。だが戦争で単独行動するクラスでもないし保護魔法を使うと効果が切れるまで貫通スキルが使えなくなる。戦士がプリ魔法を覚えて役に立つのはソロ狩りに生きる人ぐらい

主攻撃

サンクチュアリ+パワープレイ

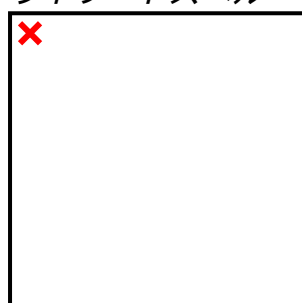
魔法	WIS	PS	保護神	消耗	対象	効果
リストア	40	25	0	4	個人	Life回復
セーブデンジャー	43	29	1	5	個人	物理的防御力+60% 呪
ローズサイト	51	33	3	6	他人	視力を奪う
リカバーポイズン	75	45	6	9	他人	解毒
ディバインブレス	87	51	8	11	地域	呪い魔法(Life/Health)
ホーリーライト	51	33	3	6	他人	範囲内攻撃魔法
リカバーイルネス	99	57	10	13	個人	Health回復
ホーリーファイアー	107	61	11	8	方向	攻撃魔法
アンセム	131	73	13	19	他人	NK下げる
サンクチュアリ	143	79	14	21	個人	全ての攻撃&魔法防御
アプリシエイト	155	85	16	24	他人	WIS把握
シムニアンの権能	167	91	18	27	範囲	範囲内Health回復
キャンセルディバイングレース	179	97	19	29	個人	呪いの魔法を受けなくな
ソウルボイス	187	101	20	32	自分	幽霊が見える。話せる。
ミラクルシールド	191	103	20	25	範囲	範囲に保護
グレーテストラック	199	107	21	35	自分	魔法や技術の成功率ア
リターンディバイングレース	211	113	22	36	個人	呪い魔法効果を反射
パワープレイ	223	119	24	38	個人	攻撃力2倍

必要アビリティ(サンク止め)

	STR	DEX	CON	WIS	INT	CHA	ENDU	MOV	MOR	LUCK	WS	PS
必要値	50+3	-	30+2	143	-	-	-	10	-	-	-	79

[上へ](#)

戦士+
ウィザードスペル



特徴

スタート時のWIS, INT限界値が一番低いので魔法を覚えるには一番不向き。攻撃魔法を覚えれば戦士の泣き所である遠距離攻撃が出来るようになる。保護魔法と違って攻撃魔法を撃ち終われば(数秒ディレイはあるものの)すぐにスキルが発動出来る。戦士は魔法に向いていないが強いて使うならばプリ魔法よりもWIZ魔法の方が効果的である。

主攻撃

マイナーインクリース+インチェントウェポン
状態異常魔法+貫通
攻撃魔法を撃って突撃

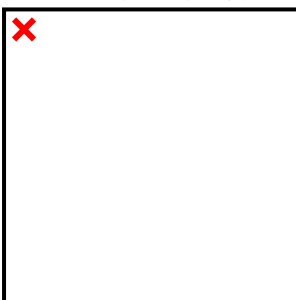
魔法	系列	対象	MANA=MP	INT	WS	スキル	魔法の効果
ヒーリング	1	個人	19=4	40	25	0	Life回復
ファイアーボール	4	方向	19=6	40	25	0	ファイア
プロテクション	1	個人	20=4	45	27	1	物理防御
フィジカルシールド	1	プレイヤー	22=4	50	29	2	物理防御
ライト	6	プレイヤー	23=4	55	31	3	一定の地
アイスボール	5	方向	25=6	60	33	4	チェイン
レジストファイアー	4	プレイヤー	28=4	70	37	6	火攻撃5
フレイムアロー	4	プレイヤー	32=6	85	43	9	火矢
ライトニングボルト	6	方向	34=6	90	45	11	雷
スロー	2	他人	35=4	95	47	12	移動力5
ポイズニング	2	他人	35=4	95	47	12	毒
キュアディジーズ	1	個人	38=4	105	51	14	Health[
アイスアロー	5	プレイヤー	40=6	110	53	15	氷矢
フォーリングディジーズ	2	他人	43=4	120	57	17	Health)
マイナーインクリース	3	プレイヤー	46=4	130	61	19	魔法の理
レジストアイス	5	プレイヤー	49=4	140	65	21	氷攻撃魔
クラウドキル	2	他人	52=4	150	69	23	範囲毒
フレイムサークル	4	方向	55=6	160	73	25	炎を円形
ニュートライズポイズン	1	個人	58=4	170	77	28	解毒
インチェントウェポン	3	個人	60=6	175	79	29	物理的理
スコーチャー	4	方向	63=6	185	83	31	複数のフ
コンフュージョン	2	他人	66=4	195	87	33	混乱
ファイアーウォール	4	地域	67=6	200	89	34	火の壁
インビジブル	3	プレイヤー	69=6	205	91	35	姿を隠す
サークルアイス	5	地域	70=6	210	93	36	氷を円形
レジストライトニング	6	プレイヤー	73=6	220	97	38	電気攻撃
スパイダーウェブ	3	他人	75=6	225	99	39	移動速度

必要アビリティ(インビジ止め)

	STR	DEX	CON	WIS	INT	CHA	ENDU	MOV	VP	MOR	LUCK	WS	PS
必要値	50+3	-	30+2	-	205	-	-	10	-	-	-	91	-

[上へ](#)

アーチャー+
プリーストスペル



特徴

スタート時のWIS、INT限界値が一番高いので魔法の素質が一番ある。しかし装備の要求値が高いので魔法を覚えるとアーチャーとしては致命的になる。ネタキャラとしてアーチャーの利点を全て捨てるのならば一番魔法に向いている。戦争でも狩りでも単独行動の機会が多いのでリストアとアンチデンジャーあるいはサンクまで覚えるのもあり。ただし魔法を使うとアーチャー最大の売りであるマルチが撃てなくなる。

蘇生はプリ専用魔法であり、他のクラスでは覚えることが出来ません。

主攻撃

サンクチュアリ+パワープレイ

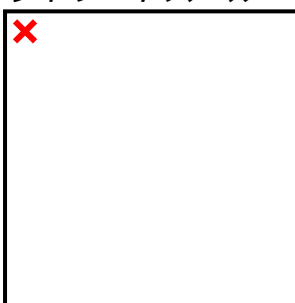
魔法	WIS	PS	保護神	消耗	対象	効果
リストア	40	25	0	4	個人	Life回復
セーブデンジャー	43	29	1	5	個人	物理的防御力+60%
ローズサイト	51	33	3	6	他人	視力を奪う
リカバードポイズン	75	45	6	9	他人	解毒
ディバインプレス	87	51	8	11	地域	呪い魔法(Life/Health)
ホーリーライト	51	33	3	6	他人	範囲内攻撃魔法
リカバードイルネス	99	57	10	13	個人	Health回復
ホーリーファイアー	107	61	11	8	方向	攻撃魔法
アンセム	131	73	13	19	他人	NK下げる
サンクチュアリ	143	79	14	21	個人	全ての攻撃&魔法防御
アプリーシエイト	155	85	16	24	他人	WIS把握
シムニアンの権能	167	91	18	27	範囲	範囲内Health回復
キャンセルディバイングレース	179	97	19	29	個人	呪いの魔法を受けなくなる
ソウルボイス	187	101	20	32	自分	幽霊が見える。話せる。
ミラクルシールド	191	103	20	25	範囲	範囲に保護
グレートストラック	199	107	21	35	自分	魔法や技術の成功率アップ
リターンディバイングレース	211	113	22	36	個人	呪い魔法効果を反射
パワープレイ	223	119	24	38	個人	攻撃力2倍
ミラクルリカバード	235	125	25	40	範囲	範囲内完全回復魔法
リカバードサイト	247	131	25	42	個人	視力回復
レイジブラスト	255	135	26	44	方向	攻撃魔法
グレートプレイ	271	143	30	30	範囲	範囲内攻撃力2倍
レイジストーン	275	145	31	46	方向	攻撃魔法

必要アビリティ(サンク止め)

	STR	DEX	CON	WIS	INT	CHA	ENDU	MOVP	MOR	LUCK	WS	PS
必要値	-	50+3	30+2	143	-	-	-	10	-	-	-	79

[上へ](#)

アーチャー+
ウィザードスペル



特徴

スタート時のWIS、INT限界値が一番高いので魔法の素質が一番ある。しかし装備の要求値が高いので魔法を覚えるとアーチャーとしては致命的になる。高レベルの弓を装備出来ないWIZではネタ魔法になるファイヤアローやアイスアローを撃てるのが一番の強み。だがダメージはそれほど高くない。元々遠距離攻撃が出来るので魔法で遠距離攻撃する必要もないがPFNMを使っているWIZになら魔法攻撃も意味がある。インビジで疑似シーフになれる。状態異常スキルも取れない場合が多いので状態異常魔法を使うの

もおもしろい。

主攻撃

マイナーインクリース+インチェントウェポン
氷矢+インビジ+マルチ

魔法	系列	対象	MANA=MP	INT	WS	スキ	魔法の効果
ヒーリング	1	個人	19=4	40	25	0	Life回復
ファイアーボール	4	方向	19=6	40	25	0	ファイアーボ
プロテクション	1	個人	20=4	45	27	1	物理防御力を
フィジカルシールド	1	プレイヤー	22=4	50	29	2	物理防御力と
ライト	6	プレイヤー	23=4	55	31	3	一定の地域を
アイスボール	5	方向	25=6	60	33	4	チェインアイ
レジストファイアー	4	プレイヤー	28=4	70	37	6	火攻撃50%減
フレイムアロー	4	プレイヤー	32=6	85	43	9	火矢
ライトニングボルト	6	方向	34=6	90	45	11	雷
スロー	2	他人	35=4	95	47	12	移動力50%減
ポイズニング	2	他人	35=4	95	47	12	毒
キュアディジーズ	1	個人	38=4	105	51	14	Health回復
アイスアロー	5	プレイヤー	40=6	110	53	15	氷矢
フォーリングディジーズ	2	他人	43=4	120	57	17	Health減少
マイナーインクリース	3	プレイヤー	46=4	130	61	19	魔法の攻撃ダ
レジストアイス	5	プレイヤー	49=4	140	65	21	氷攻撃魔法50
クラウドキル	2	他人	52=4	150	69	23	範囲毒
フレイムサークル	4	方向	55=6	160	73	25	炎を円形に放
ニュートライズポイズン	1	個人	58=4	170	77	28	解毒
インチェントウェポン	3	個人	60=6	175	79	29	物理的攻撃力
スコアチャー	4	方向	63=6	185	83	31	複数のファイ
コンフュージョン	2	他人	66=4	195	87	33	混乱
ファイアーウォール	4	地域	67=6	200	89	34	火の壁
インビジブル	3	プレイヤー	69=6	205	91	35	姿を隠す
サークルアイス	5	地域	70=6	210	93	36	氷を円形に放
レジストライトニング	6	プレイヤー	73=6	220	97	38	電気攻撃ダメ
スパイダーウェブ	3	他人	75=6	225	99	39	移動速度&攻
リムーブカース	9	地域	76=4	230	101	40	呪い解除
デテクト	9	地域	56=4	240	105	43	罨感知
グレートヒーリング	1	個人	84=8	255	111	46	Lifeを全快
ライトニング	6	方向	85=8	260	113	47	電気の波を発
フェージング	8	地域	62=4	265	115	48	画面内の他の
ノヴァ	6	方向	90=6	275	119	50	電撃の放射が

必要アビリティ(インビジ止め)

	STR	DEX	CON	WIS	INT	CHA	ENDU	MOV	VP	MOR	LUCK	WS	PS
必要値	-	50+3	30+2	-	205	-	-	10	-	-	-	91	-

[上へ](#)

シーフ+
プリーストスペル

× **特徴**
 スタート時のWIS、INT限界値ではアーチャーに一步劣るが装備の要求値に余裕が出やすいので魔法を覚えるのに一番適している。アーチャーと違ってシーフの特性を残しつつ魔法を覚えるのもっとも実用的な存在である。リストア+アンチデンジャーまたはサンクチュアリまで覚えると戦争では俊足を活かして補助役になれる。封鎖突破では自分サンクまたは攻撃的サンクで主役になれる。
蘇生はプリ専用魔法であり、他のクラスでは覚えることが出来ません。

主攻撃

サンクチュアリ+パワープレイ

魔法	WIS	PS	保護神	消耗	対象	効果
リストア	40	25	0	4	個人	Life回復
セーブデンジャー	43	29	1	5	個人	物理的防御力+60% 呪
ローズサイト	51	33	3	6	他人	視力を奪う
リカバーポイズン	75	45	6	9	他人	解毒
ディバインプレス	87	51	8	11	地域	呪い魔法(Life/Health)
ホーリーライト	51	33	3	6	他人	範囲内攻撃魔法
リカバーイルネス	99	57	10	13	個人	Health回復
ホーリーファイアー	107	61	11	8	方向	攻撃魔法
アンセム	131	73	13	19	他人	NK下げる
サンクチュアリ	143	79	14	21	個人	全ての攻撃&魔法防御
アプリシエイト	155	85	16	24	他人	WIS把握
シムニアの権能	167	91	18	27	範囲	範囲内Health回復
キャンセルディバイングレース	179	97	19	29	個人	呪いの魔法を受けなくな
ソウルボイス	187	101	20	32	自分	幽霊が見える。話せる。
ミラクルシールド	191	103	20	25	範囲	範囲に保護
グレーテストラック	199	107	21	35	自分	魔法や技術の成功率ア
リターンディバイングレース	211	113	22	36	個人	呪い魔法効果を反射
パワープレイ	223	119	24	38	個人	攻撃力2倍
ミラクルリカバリー	235	125	25	40	範囲	範囲内完全回復魔法
リカバーサイト	247	131	25	42	個人	視力回復

必要アビリティ(サンク止め)

	STR	DEX	CON	WIS	INT	CHA	ENDU	MOV	MOR	LUCK	WS	PS
必要値	-	40+3	20	143	-	-	-	20+2	-	-	-	79

[上へ](#)

シーフ+
 ウィザードスペル

×

特徴

スタート時のWIS、INTの限界値ではアーチャーに劣るが装備の要求値に余裕が出やすいので一番魔法を覚えるのに適している。元々遠距離攻撃が出来るので魔法で遠距離攻撃する必要もないがPFNMを使っているWIZなら魔法攻撃も意味がある。元々ハイドとチェロイがあるのでインビジや状態異常も意味がない。一番WIZに向いていない。

主攻撃

マイナーインクリース+インチェントウェポン

魔法	系列	対象	MANA=MP	INT	WS	スキ	魔法の効果
ヒーリング	1	個人	19=4	40	25	0	Life回復
ファイアーボール	4	方向	19=6	40	25	0	ファイアーボ
プロテクション	1	個人	20=4	45	27	1	物理防御力を
フィジカルシールド	1	プレイヤー	22=4	50	29	2	物理防御力と
ライト	6	プレイヤー	23=4	55	31	3	一定の地域を
アイスボール	5	方向	25=6	60	33	4	チェーンアイ
レジストファイアー	4	プレイヤー	28=4	70	37	6	火攻撃50%減
フレイムアロー	4	プレイヤー	32=6	85	43	9	火矢
ライトニングボルト	6	方向	34=6	90	45	11	雷
スロー	2	他人	35=4	95	47	12	移動力50%減
ポイズニング	2	他人	35=4	95	47	12	毒
キュアディジーズ	1	個人	38=4	105	51	14	Health回復
アイスアロー	5	プレイヤー	40=6	110	53	15	氷矢
フォーリングディジーズ	2	他人	43=4	120	57	17	Health減少
マイナーインクリース	3	プレイヤー	46=4	130	61	19	魔法の攻撃ダ
レジストアイス	5	プレイヤー	49=4	140	65	21	氷攻撃魔法50
クラウドキル	2	他人	52=4	150	69	23	範囲毒
フレイムサークル	4	方向	55=6	160	73	25	炎を円形に放
ニュートライズポイズン	1	個人	58=4	170	77	28	解毒
インチェントウェポン	3	個人	60=6	175	79	29	物理的攻撃力
スコーチャー	4	方向	63=6	185	83	31	複数のファイ
コンフュージョン	2	他人	66=4	195	87	33	混乱
ファイアーウォール	4	地域	67=6	200	89	34	火の壁
インビジブル	3	プレイヤー	69=6	205	91	35	姿を隠す
サークルアイス	5	地域	70=6	210	93	36	氷を円形に放
レジストライトニング	6	プレイヤー	73=6	220	97	38	電気攻撃ダメ
スパイダーウェブ	3	他人	75=6	225	99	39	移動速度&攻
リムーブカース	9	地域	76=4	230	101	40	呪い解除
デテクト	9	地域	56=4	240	105	43	罠感知

必要アビリティ(インビジ止め)

	STR	DEX	CON	WIS	INT	CHA	ENDU	MOV	MOR	LUCK	WS	PS
必要値	-	40+3	20	-	205	-	-	20+2	-	-	91	-