

- [戦士](#)
- [アーチャー](#)
- [シーフ](#)
- [プリースト](#)
- [ウィザード](#)
- [地名](#)
- [その他](#)

## 戦士

- 貫通 Lightning shock

魔法による保護効果は無視して攻撃するスキル。  
サンク等は無視してダメージ。ただし貫通成功率はLv3で70%。

- 石鎧 Stone Armor

一定回数、敵の物理ダメージから身を守る。  
魔法攻撃は防御することはできない。貫通も防げない。

- チャージ

敵との距離を一瞬でつめることができる移動スキル。ただし移動は直線的に動き、間に障害物があると途中でつまり、移動中のダメージ判定もある。またバグなのか仕様なのか、異空間へ移動することも・・・かなり特殊なスキルで、はまるとやめられない。

- ホーン Horn of Iceberg

相手を凍結状態にする槍専用スキル。シーフも使用可能。  
スロウやダークブレイドと違い、鈍足効果以外にも詠唱を鈍化させる効果もある。  
その為Wizやプリにとって非常に嫌なスキル。  
またリムーブカーズは無効、アンチパラライズポーションでしか回復できない。

## アーチャー

- マルチ Multiple Fire

5本の炎の矢を扇状に飛び散らす。そのため0距離だと全弾ヒットする。  
1発あたりのダメージはLv3で通常の8割。全弾ヒットで4倍ダメージになる。  
アーチャーの主要スキル。

- 偽貫通 Converting Armor

Lv70で覚えられる保護魔法を貫通できるアーチャーのスキル。命中率は下がらない。  
しかし威力がLv3で通常の4割しか通らないため、戦士のLightning shockほど効果はない。  
使い道はサンクかかっているプリへの詠唱キャンセル。

## シーフ

- ブラスト Icing Blast

氷の突風を起こし、5本の飛刀を平行に飛び散らす。  
ナイフが飛行中にスキル発動、横移動で縦ブラストとなり、5発全弾ヒット。  
ただし、かなりのスキルが要求される。

- ハイド Critical(Perfect) Hiding

自分の体を隠して攻撃。単発攻撃だが発動後5発はクリティカル率が大幅に上昇。  
ブラストと共にシーフの主要スキル。  
ハイド使用後ブラスト等をセットしてインビジ効果だけを發揮する事も可能。

- IA Icing Armor

物理攻撃と氷魔法のダメージを軽減、更にホーンでの凍結を防ぐ。  
SFD等の保護魔法と重複はしないので麻痺系統などは普通に食らう。  
よって保護魔法が切れた時や、どうしてもホーンを食らいたくない時に使用する。  
ちなみにIAがかかっている状態では自分がホーンを使う事は不可能。

## プリースト

- サンク、SS Complete sanctuary (コンプリサンク)

一定時間、攻撃と魔法を防ぐ結界を張る。  
代わりにスキルや、他人への補助魔法以外(攻撃魔法や呪い系魔法、自分への保護、補助魔法等)を使えない。  
リターンカーズ、ディスペルがかかっている人には掛けられない。  
プリーストの最重要スキル。  
一部を除きほぼ全ての攻撃を無効化。

- 蘇生、レス Authority of whole save (グレートレストア)

プリーストの花形魔法  
局地戦争や国家戦争ではJOBスキルでの蘇生は不可能なので  
この魔法を覚えたプリはとても重要な存在  
最短でLV39で覚える事が出来る

- SFD、AD Save From Danger (アンチデンジャー)

物理ダメージ40%(実際は50%近く)カット+麻痺系列防御。狩りに戦争にと一番よく使われる保護魔法。  
サンクと違いスキルは普通に使えるので、高レベルにはこちらの方が好まれる。  
ただし闇スキルのダークブレイドと火スキル偽貫通はSFDがかかっていると使えないので注意。  
(逆に言えばそれらをセットして使ってくる戦士、アーチャーは保護魔法がかかっていない。)

- レティ Lethy's Authority (リフレクトシールド)

物理ダメージ40%、魔法ダメージ30%カット。一定確率(20%程度)でダメージ反射。  
反射の際、物理攻撃は被ダメの100%、魔法は被ダメの30%反射。  
反射されると思ったより痛い。また反射エフェクトは反射された本人以外にも見える。  
魔法ダメージを軽減する手段は少ないので、死なない自信があれば重宝。  
リターンカーズと併用される事がほとんど。  
なお、これの上にサンクをかけると、貫通で攻撃された時にも反射する。

- PP Power of Pray (パワーオブプレイ)

かけた相手の物理攻撃のダメージを1.5倍にする。戦士・シーフ・アーチャーにとって必須の補助魔法。  
Wizのエンチャと同じ効果だが、PPの方が射程が長く、効果時間が短い。

- GP Great Pray (グレートプレイ)

術者と対象を中心にそれぞれ半径3マスにいる人、もしくは術者を中心に半径3マスにいる人の物理攻撃のダメージを1.5倍にする。戦士・シーフ・アーチャーにとって必須の補助魔法。後者の掛け方では術者にサンクがかかっていると効果が出ない。PPやエンチャと同じ効果だが、PPに比べて効果時間が更に短い。またGPに限らず範囲系補助魔法は全て範囲内にいればサンクがかかっても効果を発揮する。更にGPにおいては一回の発動（右クリック）で二回効果を発動する。二回目のタイミングは、一回目のエフェクトが消えた直後。貰い損ねたと思ったら術者に擦り寄ると吉。

- カリス Charisnumen's Authority (ホーリーフレイム)

プリ魔法の中では攻撃力と実用性を兼ねた優秀な攻撃魔法。自力で経験値を稼ぎたい場合には重宝。ただし対人ではほとんど使う機会がないし、狩りでもWizがラディアスを覚える前ではWiz以上の火力を発生させた火力が充実しているPTでは見劣りはする。

- LD Life Drain (ライフドレイン)

相手のHPを吸収する魔法。術者のCONで基本吸収量が決まり、相手とのレベル差により増減。戦士以外のクラスの中ではプリはCONが高いので、かなりの量を吸い取る事が可能。計算上の吸収量が相手のHPを超えた場合、必ずMAXHPの1%は残るのでこれ自体で相手を倒す事はできない。追撃を入れれば、特にほぼ同時に当たるように攻撃すれば、自レベル付近以下の戦士以外は瞬殺可能。高レベルではメインの攻撃手段となる。

## ウィザード

- CF Circle Flame (フレイム)

小さい火の玉が自分を中心に風車上に広がる。8\*2(2段階発動)の16発出るが、二段目の8発が出る前に一段目の8発が全てHITすると二段目はない。0距離では8段、静止している単体相手には最大10段(オーク相手の実験では12段入った)ヒット。10段のときはFWよりもさらにダメージの間隔が長いので、間にPOTを挟むことが容易である。Gupのマジックビガーのダメージ上昇率が一番いいと風の噂で聞いたことがある。

- FW Flame Wave (フレイムW)

炎の波で対象を包みこみダメージ。最大で8段ヒット。0距離では1段しか当たらず、また、途中で味方といえど人がいると止まってしまうので使いどころが難しい。1発4kから6k当たるので戦士でも耐えられないことがあるがタイマン以外の状況で最大HITさせる事は難しい。タイミングは厳しいが途中でポットを挟めることが出来るのでうまくやられると殺せない。比較的序盤で覚えられ、中々に凶悪。

- ラディアス Radius 5 Tile Lightning (サンダー：大)

半径5マスに大量の雷を降らせる魔法。ラディアスと付く魔法は他にFreeze 5 Tile Radius、Freeze 9 Tile Radiusがあるがラディアスと言ったら普通はこれの事を指す。狩りで大量に湧くところでは非常に強力。

- FB Fire Bird (ファイアバード)

火の鳥が尾を引いて高速で飛び、通り道にいるすべての敵に多段大ダメージ。ダメージはおおよそ12k×1~3、大体は2HIT。Dual前ではこの魔法がヒットするとほぼ死ぬ。

- エンチャ、EW Enchant Weapon

かけた相手の物理攻撃のダメージを1.5倍にする。戦士・シーフ・アーチャーにとって必須の補助魔法。

プリのPPと同じ効果だが、エンチャの方が射程が短く、効果時間が長い。

- プロテ、プロテク Protection

物理ダメージを30%カット。

麻痺系列（麻痺、混乱、石化、神罰）に加えて暗闇も防げるのでなかなか便利。

逆に防げないのはスロウやホーンのみ。ちなみにホーンはIAとプロテアイスでしか防ぐ事ができない。

- PFMN Protect from normal missile（プロテアロー）

矢や飛剣のような長距離物理攻撃のダメージを90%カット。

足が速く攻撃力が高いシーフアーチャーがウィザードの死因になることが多いので

特にレベルが低いうちは必須に近い。

ただし近距離攻撃に無防備になり、特に状態異常系の魔法を防げなくなるのが難点。

- TS、スター TwinkleStar

物理ダメージ40%カット + 麻痺系列防御。暗闇、スロウは防げない。

- DS、ドラスケ Dragon Scale（ドラゴンアーマー）

物理ダメージ60%カット。狩りでは便利。PFNM同様状態異常系の魔法に対しては無効。

- ディスペル Dispel Magic

攻撃魔法を食らった際HPの代わりにマナを消費する。攻撃魔法以外ではサンクも防ぐ。

消費するマナは、食らった魔法に使用するマナorディバイン×HIT数

- インビジ Invisibility

自分を透明にする。敵に接近するときに気付かれにくくなる。

魔法を受けると透明化は解除される。攻撃・回復魔法を当てられるだけでなく、テレポートのような移動魔法を使っても解除される。

- 麻痺 Power Word Stun（パラライズ）

麻痺で動けなくする。その間打撃&魔法ダメージを受ける。ノーマルだと時間が短い。レアのカーズで伸麻痺させた後に、FWもしくはFBと繋ぐのが多い。

サンクだけでなくSFDやTS、プロテクで防げるので思ったよりはかからない。

全体のHPが上がってくる中盤以降、D3魔法を覚えるまでは封鎖に組み込むと非常に強力。

- 石化 Stonization（ストーン）

石化で動けなくする。麻痺と違って物理・魔法攻撃が通らないので他職からは不人気。Remove Curseでのただし、麻痺を覚えたらお役ご免ではなく、状況次第。

プリのサンクの切れ目にかければ麻痺と違って詠唱が消える為、自己サンクを防ぐ事が出来るので有効。

また、雪原戦争など場合によっては殺すよりも長く相手を無力化することができる。

## 地名

- 青・赤・黄(国家名)

それぞれ、戦争時の服の色に由来している。

青はバイサス、vysとも言う。赤と敵対している。

赤はジャイファン、zypとも言う。青と敵対している。

黄はイルスのこと、ylsとも言う。中立国家。ただし毎日行われる局地戦では第3国家として扱われる。

- GGL 局地戦の行われる大草原

ザ・グレート平原 (地名)

局地戦時はLV21から移動できる(参加自体はLv20以下でも可)。

- VD ヴェノムダンジョン(地名)

ver.1.2から追加されたLv80以上で入れるダンジョン(現日鯖はver.1.4)。ウェスタンバネンの左上(0,0) Lv90代以降のメイン狩場で、経験値が非常に美味しい。

敵の数が多く、また貫通攻撃なので戦士・プリはスマートレアがほぼ必須。

狩場に入るにはクレスト・オブ・スターというクエストアイテムが必要。

3Fまでであるが、通常狩るのは1Fの二つの部屋。片方の部屋は未知のマッシュルームというアイテムを消費2F以降へ入る為や、その階の部屋に入る為にもアルゴスの歯や星の砂等のアイテムが必要。

- FD ファイアーダンジョン(地名)

LV50 の中級者にはおいしいダンジョン

- ID アイスダンジョン(地名)

LV20~60まで入れる中立地帯のダンジョン

日夜、赤と青の戦士達が戦いを繰り広げる熱いダンジョン

最下層にはデスロード・デスナイトといったボスが出現する

- WD ウォーターダンジョン(地名)

大平原の中央にあるダンジョン

拠点攻めの集合場所に使われる

- WG ウェストグレイド(地名)

大平原の左下に位置するMAP

街機能があり、補給や集合場所として使われる。ポータルもある。

- ヘゲ ヘゲモニア(地名)

大平原の中央上部に位置するMAP

街機能があり、補給や集合場所として使われる。ただし、ポータルがない。

## その他

- DSリング ドラゴンスレイヤーリング

str+5,dex+5,con+10 二つ装備出来ます。これを2つ装備する事により槍戦士ならば4LV分お得。VDのアルゴスかWGの黒熊が稀にドロップ。

は現在無くなり、大迷宮のシナリオでのドロップのみ(?)

- オニクス サードオニクス

防具や武器のグレードアップに必要なアイテム。

木こりや鉱夫の生産で特殊材料ポイント1が10000溜まるとランダムで掘り出す。

資源が残っているところでないといけない。

### 腹減り

闇スキルのチェロイシェード。主に戦士、シフが覚える。またはWizの魔法、ディズイーズ、敵の空腹度を減らす、対人専用のスキル/魔法。

Lv3チェロイは30%、ディズイーズでは50%減る。

ほとんどの武器(杖、棒など以外)で使用可能なので、戦士でも弓でチェロイ 武器持ち替えて攻撃、などと回復するには食べ物を食べるか、腹減り回復魔法を使用してもらうしかない。

プリヤ、Wiz自身の空腹度が0になった場合、当然魔法が使えないので食料がない場合自分では回復できない。

- G5とかG10とか・・・

Gはグレードの意味。レアのグレードを意味します。高グレードほど効果が高い。

ただ、合計のG上限がある。例えばフォースはG20まで。

スマートはG10まで。ハイアイテムは別に換算される。

G5以上の防具を装備すると多少グラフィックスがかっこよくなる

- タク、tac タクティック

それに由来する武器を使用したり、魔法を使用したりすると上がる。

いわゆる熟練度。攻撃力や魔法詠唱速度に影響がある。

敵へのダメージ量が多いほど多く貰え、適切なレベルの敵ヘトドメを刺したときに特に多くもらえる。

tac訓練所やパーティ経験値を武器、魔法に振ることで上げることできるが、

レベルによって上限が決められており、またこれらの方法ではtac100以上には上げることが出来ない。

盾タクのみパーティ経験値を振ることで上は上がらないが、攻撃を食らう事でも多少上がる。

- NK NationKill or NationKiller

同国民を殺したりすると名前の横に赤く表示されるポイント、もしくは同国民を殺す人を指す。

10ポイント以上では死んだ時にインベントリからランダムに数個アイテムをドロップする。

100ポイントになると攻撃が不可能になり100ポイントに近づくにつれて移動速度が落ちる。

5ポイント以上になると町に居る警備員というNPCに襲われる。

NK値を減らすには死ぬか、プリーストにアンセムという魔法をかけてもらうと一回につき10ポイント減る。

その際に経験値が0%未満になるとLVは下がらずそのまま、経験値はマイナスとなる。

もし今までの総経験値が0まで減った場合は、今度はタクが減っていく。この場合タクレベルまで下がる。

また、NKはログインし続けていけば1ずつ減っていくが、これでNKを減らすのは時間がかかりすぎて実用的

- 雪原 雪原戦場

土曜日18時から【雪山戦場】での国家戦争が行われます。

レベル60以下のキャラクタしか参戦できません。時間制限は2時間です。

セカンド以降のキャラで参加する人が多く、アンセムでレベルを止めてタクを上げたキャラが多いのが特

- 封鎖

主に局地戦争においてマップの出現地点に攻撃魔法の弾幕を張り、出てきた敵を瞬殺する戦術。

マップ移動をすると補助効果が全て切れ、またPCスペックが低いほどマップロードや画面描写に時間がか

まともに封鎖されるとそれを抜けるのは非常に厳しい。

ただし弾幕が薄いと、特にPCスペックが高い人はあっさり抜けたりもする。

他にリバイバルエリキシル等を使い生き返って抜けようとする人もいるので注意。

- Dual デュアルクラス

デュアルとはLVが105以上になるとなれる2次職みたいなもの。

いわゆるクラスチェンジではなく、単に選んだクラスによって入るアビリティボーナスやシンボルの効果

なので戦士 アーチャーでマルチが使える戦士等は不可能。  
むしろアビリティの上限が上がることに意味がある。  
また、デュアルになる時は、シンボル効果が最重要。称号選択は慎重に。  
主に以下の特徴があります。

- ・ステータス上限が上がり、デュアル専用スキルや魔法が使えるようになる
- ・シンボルで2つのレア効果をつけることができる(クエストアイテムが必要)
- ・選択したクラスに応じて100ポイント分のアビリティボーナスが貰える

- CC Crossing Class

Lv100以上Dual未満になると全てのクラスがこの称号になる。

Lv100になると100までだったタク上限が200(実質タク上限開放)になり、とんでもないダメージを叩き