

- 戦闘技能の基本情報
 - 技能と熟練
- 物理系
 - 格闘
 - 短剣
 - 剣
 - 斧
 - 槍
 - 杖
 - 鞭
 - 槌
 - 弓矢
 - 吹矢
- 魔法系
 - 魔術
 - 命術
 - 呪術
 - 幻術
- 使役系
 - 召喚
 - 魅惑

戦闘技能の基本情報

- 戦闘CPを消費して開花およびLV上昇を行ないます。
- 修得技能No.1～6に覚えることができます。
- 忘却時は戦闘CPを獲得できます。
- 技能の熟練LVというものが存在し、技能LVをいくら上げても熟練LVまでしか発揮されません。熟練LVの初期値は5で、戦闘終了時にある条件に基づいて増加し、増加したときのみ現在の熟練LVを知ることが出来ます。
- 発揮されているだけの技能LVが技や上位技能の修得条件となります。
- 全戦闘技能はアイテム「防具」「装飾」の性能の発揮具合にも関わります。

技能と熟練

- 技を使うと対応する戦闘技能の熟練LVが戦闘終了後に上がることがあります、**必ず上がるわけではありません**。
- 技を覚える時、熟練LVと技能LVの低い方の数値が適用されます。

以下の射程、効果は武器の種類のもので、それぞれの技能の特性は対応する武器の特性強化です。また対応する武器の性能発揮具合に関わっています。

物理系

格闘

- 射程 1 AT・SPDが上昇

殴ります。蹴り技が少ないみたいです。良技が揃っている割に注目されない。

短剣

- 射程 1 HIT・SPDが上昇

堅実に削るです。

剣

- 射程 1 AT・HITが上昇

特徴がないのが特徴。シンプルさと無難さが強み。

斧

- 射程1 AT・CRIが上昇
火力の王様。意外と当たるけど肝心な時に当たらない。

槍

- 射程1 HIT・CRIが上昇
意外と当たらない。クリティカル！は浪漫。

杖

- 射程1 AT・MATが上昇
物魔筆頭。良技があるって聞いた。杖魔法もあります。

鞭

- 射程1 HITが上昇 まれに状態異常『麻痺』を与える
叩いて下さい。この麻痺は抵抗できない。

槌

- 射程1 ATが上昇 まれに状態異常『混乱』を与える
当たればでかいが当たらない。この混乱は抵抗できない。

弓矢

- 射程3 CRIが上昇 戦闘開始時のWAITが減少する
後列が安全地帯だとは言わせない。非接触に強い。

吹矢

- 射程2 SPDが上昇 全状態異常の特性が上昇する
状態異常をばら撒きます。基本武器のなかでは唯一の射程2。

魔石を装備した場合、与える魔法攻撃のダメージが増加し、通常攻撃は魔法攻撃扱いになります。また射程は3になります。また 術のレベルは魔石の性能発揮具合に関わります。

魔法系

魔術

- MATが上昇
火力で力押し。鉄板。
他の技能次第では対象指定や非接触技の伸び悩みに苦労するかも。

命術

- MDFが上昇
音楽・魅惑との複合技がいい感じ。純回復もそのうち出てきました。
物理系のMDF上昇、回復補助として有能。

呪術

- MHITが上昇

全体n周技が綺麗に決まるような気がします。
微妙に状態異常&戦闘値操作系要素も。

幻術

- MSPが上昇

ミルクタンクになれます。SPダメージの仕様変更で化けた。

以下の技能は敵の攻撃対象になりにくくなります。

使役系

召喚

- 召喚されるキャラの性能が強化

SPは使うことに意義がある。
召喚キャラの基本ステは召喚者の能力に影響される。

魅惑

- ペットの捕獲や使役最大数に関わる

可愛がってあげてください。

- とりあえずつくってみました。

感想は適当にしか書いてないので補完お願いします。 -- 名無しさん (2007-04-01 00:46:27)

- 技能ページへのリンクが外されてるけどいいのか? -- 名無しさん (2007-04-01 14:26:52)

名前:

コメント: