

|技番号|技名|習得条件|非接触|対象指定|必須装備|消費SP|重複|効果|コメント|

前提 サモン・~~となっている技の効果は基本的に~~というNPCを召喚します。
単純召喚ではなく特記事項がある場合のみ効果欄には記載します。

- 直系技
- 第1段階
 - 1.1. 召喚LV5 - 戦闘技能LV5
 - 1.2. 召喚LV5 - 補助技能LV7
 - 1.3. 召喚LV6 - 作成技能LV12
- 第2段階
 - 2.1. 召喚LV10 - 戦闘技能LV10
 - 2.2. 召喚LV10 - 補助技能LV14
 - 2.3. 召喚LV12 - 生産技能LV24
- 上位技能
- comment

直系技

技番号	技名	習得条件	非接触	対象	必須	消費SP	重複	効果 *1	コメント
0060	萌える	召喚5	遠	-	-	10+60	不可	歩行雑草を召喚	全ての召喚術者の基本。SP枯渇後の必殺召喚にどうぞ
0703	サモン・アニマル	召喚10	遠	-	-	70+30	可	低LV森出現敵をランダム召喚	ランダムのおかげで安定性がない。デコイを呼ぶつもりで偽妖精が出てくると辛い
1346	サモン・ミニドラゴン	召喚15	遠	-	-	150+70	可	ミニドラゴンを召喚 召喚時敵全体に炎上(1)*1 自分に炎上(1)	かつては鬼のようなパフォーマンスを誇ったが、修正後はコスト通りの性能に。安定して使える数少ない非接触前衛召喚
1989	サモン・ツインテールキャット	召喚20	遠	-	-	230+150	不可	ツインテールキャットを召喚	後衛からのファイヤブラスト連打は頼りになる。長期戦のお供に

第1段階

1.1. 召喚LV5 - 戦闘技能LV5

技番号	技名	習得条件	非接触	対象	必須	消費SP	重複	効果 *1	コメント
0060	萌える	-	遠	-	-	10+60	可		
0080	サモン・チープゴーレム	格闘	遠	-	-	90	可		
0116	サモン・ジャグラー	短剣	遠	-	-	50+50	可		
0151	パワーフェイバー	剣	遠	対	-	10	-	味単/AT上昇+MAT上昇	以後呼ぶ召喚NPCのAT・MAT上昇
0185	サモン・首狩り爺	斧	-	-	-	60	?	自分/HP減少(MHP*0.2+200)	
0218	サモン・リビングスピア	槍	遠	-	-	50+70	?	自分/AT低下	
0250	ヒットフェイバー	杖	遠	対	-	10	-	味単/HIT上昇+MHIT上昇	以後呼ぶ召喚NPCのHIT・MHIT上昇
0281	サモン・残虐王女	鞭	遠	-	-	80+80	不可		
0311	サモン・ジャイアントハンマー	槌	-	-	-	10+30	-	敵単/物理攻撃	
0340	サモン・小さな弓隊	弓矢	遠	-	-	75+60	?		
0368	サモン・熟練仙人掌	吹矢	-	-	-	80+60	不可		
0395	サモン・リトルウィザード	魔術	遠	-	-	100+50	不可		
0421	サモン・ミニバンパイア	命術	遠	-	-	90	不可		
0446	サモン・ストロマン	呪術	-	-	-	80	不可?		
0470	ソウルブレン	幻術	-	-	-	10	-	自分/SP増加(20orMSP*0.1)+CRI+MCRI上昇	
0494	サモン・フェアリー	魅惑	遠	-	-	70+30	不可		

1.2. 召喚LV5 - 補助技能LV7

技番号	技名	習得条件	非接	対象	必須	消費SP	重複	効果 *1	コメント
0495	サモン・パイ投げ器	投擲	遠	-	-	70+100	-		
0496	サモン・レインスピリット	気象	遠	-	-	50+50	-		
0497	サモン・タンパリンの少女	音楽	遠	-	-	70+60	-		
0498	サモン・ダンスマン	舞踊	遠	-	-	60+120	-		
0499	サモン・美しい像	美学	遠	-	-	50	-		
0500	サモン・ナースキャット	医学	遠	-	-	80+100	可		
0501	サモン・スコビーオン	毒物	遠	-	-	60+10	-		
0502	スピードフェイバー	軽業	遠	対	-	40	-		味単/SPD上昇 以後呼ぶ召喚NPCのSPD上昇
0503	サモン・暗殺融	隠密	遠	-	-	100+80	-		
0504	サモン・火花の精霊	火霊	遠	-	-	50+70	-		
0505	サモン・雫の精霊	水霊	遠	-	-	50+70	-		
0506	サモン・そよ風の精霊	風霊	遠	-	-	50+60	-		
0507	サモン・木霊	地霊	-	-	-	50+100	-		
0508	サモン・ウィスプ	光霊	-	-	-	30+60	-		
0509	サモン・ブラックリリィ	闇霊	-	-	-	90+100	-		

1.3. 召喚 LV6 - 作成技能LV12

技番号	技名	習得条件	非接	対象	必須	消費SP	重複	効果 *1	コメント
""	付加	-	-	-	-	10	-		
""	合成	-	-	-	-	10	-		
""	料理	-	-	-	-	10	-		
""	武器	-	-	-	-	10	-		
""	防具	-	-	-	-	10	-		
""	魔石	-	-	-	-	10	-		
""	装飾	-	-	-	-	10	-		

第2段階

2.1. 召喚LV10 - 戦闘技能LV10

技番号	技名	習得条件	非接	対象	必須	消費SP	重複	効果 *1	コメント
""	-	-	-	-	-	10	-		
""	格闘	-	-	-	-	10	-		
""	短剣	-	-	-	-	10	-		
""	剣	-	-	-	-	10	-		
""	斧	-	-	-	-	10	-		
""	槍	-	-	-	-	10	-		
""	杖	-	-	-	-	10	-		
""	鞭	-	-	-	-	10	-		
""	槌	-	-	-	-	10	-		
""	弓矢	-	-	-	-	10	-		
""	吹矢	-	-	-	-	10	-		
""	魔術	-	-	-	-	10	-		
""	命術	-	-	-	-	10	-		
""	呪術	-	-	-	-	10	-		
""	幻術	-	-	-	-	10	-		
""	魅惑	-	-	-	-	10	-		

2.2. 召喚LV10 - 補助技能LV14

技番号	技名	習得条件	非接	対象	必須	消費SP	重複	効果 *1	コメント
""	投擲	-	-	-	-	10	-		
""	気象	-	-	-	-	10	-		
""	音楽	-	-	-	-	10	-		
""	舞踊	-	-	-	-	10	-		
""	美学	-	-	-	-	10	-		

'''	医学	-	-	-	10	-
'''	毒物	-	-	-	10	-
'''	軽業	-	-	-	10	-
'''	隠密	-	-	-	10	-
'''	火霊	-	-	-	10	-
'''	水霊	-	-	-	10	-
'''	風霊	-	-	-	10	-
'''	地霊	-	-	-	10	-
'''	光霊	-	-	-	10	-
'''	闇霊	-	-	-	10	-

2.3. 召喚LV12 - 生産技能LV24

技番号 技名 習得条件 非接 対象 必須 消費SP 重複 効果 *1 コメント

'''	付加	-	-	-	10	-
'''	合成	-	-	-	10	-
'''	料理	-	-	-	10	-
'''	武器	-	-	-	10	-
'''	防具	-	-	-	10	-
'''	魔石	-	-	-	10	-
'''	装飾	-	-	-	10	-

上位技能

- **幻獣召喚** 召喚15 + 幻術15
幻獣の具現技を習得
- **雑草気分** 美味しそうな雑草を使用
サバスの使う歩行雑草系の召喚技をおそらく習得

*1 関連サイト様より引用

comment

- 他技能技と共通テーブルじゃなくなるけど、追加SPと重複可否の欄を足した方が見やすいかなあ -- (名無しさん) 2007-04-03 17:17:44
- 追加SPは今のままでいいと思うけど、重複可否の欄はあった方がいいと思うむー。命中率の欄を削って追加したらどうかむー? -- ((・・)) 2007-04-03 17:37:13

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)