

フラッシュジャンプ/アクティブ

MPを消費して一定距離をジャンプする

スキルレベルが4上がるごとにジャンプの飛距離がアップ

MAX : MP 13 距離 400%

メルアップ/アクティブ

MPを消費して一定時間自分を含むグループ員は収集率がふえる

MAX : MP60 率 150%増加

アルケミスト/パシッブ

消費する薬の効果と持続時間が増える。ただしエリクサーなどの%回復のアイテムには適用されない

MAX : 回復率 150%増加 持続時間 150%増加

シャドーマル/アクティブ

MPの代わりにルをなげて単体の敵に攻撃する。投げるメルはスキルLVによって変わる。

MAX : MP0

シャドーウェブ/アクティブ

自分の影を蜘蛛の糸状にして一定確立で単体の敵の動きを止める。捕らえられた敵は移動と攻撃が出来ず、一定時間でダメージを受ける

MAX : MP22

スキルの振り方

親分でうまうま型

シャドーパートナー [30]

アヴェンジャー [5]

フラッシュジャンプ [1]
メルアップ [20]
フラッシュジャンプ [20]
アヴェンジャー [30]
アルケミスト [20]
あと適当()

追記,

河童二殺までゴレ森でも何処でも好きな所,

以降FJ 1 までは河童、金融、親分など,

シャドバ21で三分だからとりあえず充分,

機動力上げてから追加火力,

FJは親分狩りには一旦8止め, MP消費の激しさを嫌う人は1 2か1 6,

それから黒字, メルアップとアルケミは断然メルアップ優先おすすめ

標準スキル振り

シャドーパートナー [21]
アヴェンジャー [5]
フラッシュジャンプ [4刻みで好みまで]

シャドーパートナー [30]
メルアップ [20]
フラッシュジャンプ [20]
アヴェンジャー [30]
アルケミスト [20]
あと適当()

ファーストにオススメです。シャドウパートナーを21にすれば3分持続になります。

そのあとにフラッシュジャンプを使うためにアヴェンジャーに5振ります。

フラッシュジャンプは8でとめることをオススメします。

経験値効率型

シャドウパートナー [21]

アヴェンジャー [5]

フラッシュジャンプ [4刻みで好みまで]

シャドウパートナー [30]

アヴェンジャー [30]

フラッシュジャンプ [20]

メルアップ [20]

アルケミスト [20]

あと適当()

このスキル振りだと早いうちから最高の効率を得ることが出来ます。

()「あと適当」について

レベル70でハーミットになりレベル120でナイトロードになる間に、3次転職ボーナス(1SP)+レベルアップ(3SP)*50回=151SP得られます。

そして上のようにアルケミスト(MAX:20)、メルアップ(MAX:20)、シャドウパートナー(MAX:30)、アヴェンジャー(MAX:30)、フラッシュジャンプ(MAX:20)の5スキルをMAXにすると31SP余ります。

この余ったSPを「あと適当」に振る候補スキルと振った際のメリット/デメリットを以下にまとめます。

- シャドーウェブ: 敵を止めることができる。/攻撃すると解ける。
- シャドーメル: 手裏剣無しで攻撃できる。/メルを消費する。弱い。
- サバイバル: MP消費が抑えられる。/MAXでも高々8280MP/h(=23*3600/10)。
- ブースター: MAXにするとヘイストMAXと相性がよい。/19以上にするとシャドーパートナーとの相性が悪い。(いずれも効果時間に関して)
- ライフドレイン: 与ダメージが大きくなる。/最大HPの半分以上の回復量は得られないので無駄が生じる。
- ディスオーダー: ターゲットを外すことができる。/有効な距離まで近づくとダメージを受ける。
- ダークサイト: 移動速度を(わずかしか)おとさず接触ダメージを回避できる。/姿を消しても反撃は受ける。使用中は回復できない。

これらを総合すると

- 回復面でなく攻撃面の効果を上げるためにライフドレインMAX。
- 接触即死のモンスターから効率良くこちらの間合いをとるためにダークサイトMAX。
- シャドーメルとサバイバルを好みにあわせて。

という振り方が最も実用的でしょうか。