

スキル解説



マジックドレイン (パッシブ・MAXPOINT:20)

一定確率で敵のMPを奪える魔法攻撃を行う。

余裕があるならMAX推奨ですが、1だけでもあると狩りが楽になります。
ヒールアタック時にも発動しますが、範囲攻撃系の場合効果が下がるようです。
このスキルのおかげでテレポ多用などをしない限りクレプリは楽不要の永久機関になります。



テレポート (アクティブ・MAXPOINT:20)

方向キーを使用して一定距離テレポートする。

マジックドレインに同じくMAX推奨で、1だけでもあると狩り速度がかなり上がります。
…がSPの低いうちは赤字率も上がります。
使い方にプレイヤースキルが問われるスキルです。転職時の1SPをこれに振って早めになれておきたいところ。
レベルが上がるほど消費が減り、さらに11から少し距離も伸び始めます。11くらいまで消費を減らして他スキルに浮気も手。



ヒール (アクティブ・MAXPOINT:30)

6人までのグループ員のHPを回復する。

必須スキル。これがないとクレとは言えません。一番最初にMAXにしましょう。
グループ員のHPを回復する他、アンデッド系モンスターにはヒールアタックができます。
ヒールで回復できるグループ員と攻撃できる敵は最大6体ですが、自分も回復対象に入るので結果的に5体と言う事になります。
また、アタックよりもグループ員の回復が優先されます。
ヒールアタック、HP回復共に魔力とINT依存であり、他の魔法スキルに比べてINTへの依存が高い。詳しくは[各種計算式](#)参照。

PT員の回復

ヒールアタック



 **ガード (アクティブ・MAXPOINT:20・前提:ヒールLv5)**

一定時間、自分が受けた物理ダメージを軽減する。魔法ダメージには無効。

最大で物理ダメージを30%カットできる相当オイシイスキル。
レベルの低い、与ダメージの小さい相手にはあまり効果を実感しないけれども、
狩場のレベルが高くなるにつれ、このスキルのありがたみがわかるようになります。
最終的にはもちろんMAX推奨。ただし、とりあえずはプレスに必要な5だけあればOK。



 **プレス (アクティブ・MAXPOINT:20・前提:ガードLv5)**

一定時間、グループ全員の命中率と回避率をアップさせる。

ゲーム内のスキル説明では省かれていますが、上記2項目に加え、物理防御、魔法防御にも効果があります。
主に命中は戦士の人に、回避は盗賊に喜ばれます。



防御の増加はほとんど飾りです。

 **ホーリーアロー (アクティブ・MAXPOINT:30)**

神聖な矢を敵単体に向けて撃つ。アンデット系、悪魔系の敵に大ダメージ。

ヒールアタックにお株を奪われたクレ専用の攻撃魔法。ソロ狩り派以外は使うかどうか。

スキル振り

ポ5 テレポート(1) オススメ振り テレポ1 ドレイン1 ヒール30 テレ

マジックドレイン(1) ブレス20 テレポ20 ドレイン20 ホリアロ11

ヒール(15)

SPを15溜める

ヒール(30)

【マジックドレイン先振り】

【テレポート先振り】

【ガード先振り】

マジックドレイン(20)

テレポート(20)

ガード(20)

テレポート(20)

マジックドレイン(20)

マジックドレイン(20)

ガード(20)

ガード(20)

テレポート(20)

ブレス(20)

ブレス(20)

ブレス(20)

ホーリーアロー(11)

ホーリーアロー(11)

ホーリーアロー(11)

テレポート(1)

マジックドレイン(1)

ヒール(15)

SPを15溜める

ヒール(30)

【ブレス先振り】

【ホリアロMAX後振り】

【ホリアロMAX先振り】

ガード(5)

ブレス(20)

ホーリーアロー(30)

ブレス(20)

マジックドレイン(10)

マジックドレイン(10)

マジックドレイン(20)

テレポート(11)

テレポート(11)

テレポート(20)

ガード(20)

ガード(21)

ガード(20)

ホーリーアロー(30)

ブレス(20)

ホーリーアロー(11)