

# 目次

- [Natureの特徴](#)
- [Attributes](#)
- [Regrowth\[1\] Accelerated Growth\[4\] Dissemination\[16\]](#)
  - [Regrowth\[1\]\(8sec\)](#)
  - [Accelerated Growth\[4\]](#)
  - [Dissemination\[16\]](#)
- [Call of the Wild\[1\] Maul\[4\] Survival Instinct\[10\] Strength of the Pack\[24\]](#)
  - [Call of the Wild\[1\]\(20sec\)](#)
  - [Maul\[4\]\(4sec\)](#)
  - [Survival Instinct\[10\]\(15sec\)](#)
  - [Strength of the Pack\[24\]\(30sec\)](#)
- [Heart of Oak\[4\] Tranquility of Water\[16\] Permanence of Stone\[24\]](#)
  - [Heart of Oak\[4\]\(0sec\)](#)
  - [Tranquility of Water\[16\]](#)
  - [Permanence of Stone\[24\]](#)
- [Plague\[4\] Fatigue\[10\] Susceptibility\[24\]](#)
  - [Plague\[4\]\(8sec\)](#)
  - [Fatigue\[10\]](#)
  - [Susceptibility\[24\]](#)
- [Briar Ward\[10\] Stinging Nettle\[16\] Sanctuary\[32\]](#)
  - [Briar Ward\[10\]\(120sec\)](#)
  - [Stinging Nettle\[16\]](#)
  - [Sanctuary\[32\]](#)
- [Sylvan Nymph\[16\] Overgrowth\[24\] Nature's Wrath\[32\]](#)
  - [Sylvan Nymph\[16\]\(60sec\)](#)
  - [Overgrowth\[24\]](#)
  - [Nature's Wrath\[32\]](#)
- [Refresh\[32\]\(variable\)](#)
- [おすすめセカンドマスター](#)

## Natureの特徴

召還と防御スキルが豊富な、キャスター型のマスター。

召還スキルが豊富で、数体を同時に召還できるのはNatureのみ。  
ワラワラが好きなプレイヤーにこの上なく愛される。

召喚以外では、HoOを筆頭に補助系スキルが充実しているためサブとしては優秀。  
召喚、回復を切り捨てればスキルポイントも少なめなのでHunやDef、Sto、二刀War等のスキルポ

イントを食うマスターーとの相性も良い。

キャスターの中では、ヒーラー的存在に位置づけられるが、POTがぶ飲みはこのゲームでは泣けてくる。  
しかも、前衛のDefenseにもヒール系のスキルがあるという、追い討ちつき、ヒーラーとしての地位は、確保できないだろう。

メインとして使う場合、攻撃スキルが皆無なので、召還に頼りっきりになる。終盤の火力不足を、もうひとつのマスターーでどう補填するかが悩みどころ。

序盤が楽な早熟型かって言われると・・・う～ん・・・  
終盤が楽な晩成型かって言われると・・・う～ん・・・  
ペット愛とは強いとか弱いとか、そういうものではないのだよ！

## Attributes

Lv	INT	DEX	Health	Energy	Lv	INT	DEX	Health	Energy
1	+2	+1	+20	+16	17	+42	+25	+340	+272
2	+5	+3	+40	+32	18	+45	+27	+360	+288
3	+7	+4	+60	+48	19	+47	+28	+380	+304
4	+10	+6	+80	+64	20	+50	+30	+400	+320
5	+12	+7	+100	+80	21	+52	+31	+420	+336
6	+15	+9	+120	+96	22	+55	+33	+440	+352
7	+17	+10	+140	+112	23	+57	+34	+460	+368
8	+20	+12	+160	+128	24	+60	+36	+480	+384
9	+22	+13	+180	+144	25	+62	+37	+500	+400
10	+25	+15	+200	+160	26	+65	+39	+520	+416
11	+27	+16	+220	+176	27	+67	+40	+540	+432
12	+30	+18	+240	+192	28	+70	+42	+560	+448
13	+32	+19	+260	+208	29	+72	+43	+580	+464
14	+35	+21	+280	+224	30	+75	+45	+600	+480
15	+37	+22	+300	+240	31	+77	+46	+620	+496
16	+40	+24	+320	+256	32	+80	+48	+640	+512

## Regrowth[1]   Accelerated Growth[4]   Dissemination[16]

### Regrowth[1](8sec)

Lv	Ene	Heal	Lv	Ene	Heal
1	46	240	11	106	1320
2	52	300	12	112	1500
3	58	370	13	118	1690
4	64	440	14	124	1900
5	70	530	15	130	2120
6	76	630	16	136	2360
7	82	740	17	142	2620
8	88	870	18	148	2900

9 94 1010 19 154 3200

10 100 1160 20 160 3520

選択した対象のHealthを瞬時に回復する。

密集状態だとターゲットした対象以外を回復しちゃうことも多々ある。自分を確実に回復したいなら、Regrowthのターゲットカーソルが出たら、自分の顔を選ぶこと（ショートカットから使った場合、ペットも可）。右クリック登録の場合は、左上の自キャラの顔のところにカーソル持ってって使う（これだとペットは無理。ペット命令メニューが出る）。

## Accelerated Growth[4]

Lv -%Recharge Lv -%Recharge

1 -18% 7 -66%

2 -26% 8 -75%

3 -34% 9 -79%

4 -42% 10 -83%

5 -50% 11 -87%

6 -58% 12 -90%

Regrowthのリチャージ時間を短縮する。装備と合わせて100%になれば、Regrowthを連射可能。

## Dissemination[16]

Lv Heal Lv Heal

1 180 9 980

2 260 10 1110

3 350 11 1250

4 440 12 1400

5 540 13 1560

6 640 14 1730

7 750 15 1960

8 860 16 2200

Lv sparkMax sparkGap(m/R) sparkChance

Any 3 8 100%

ゲーム中のスキル表にないパラメータがあるので補足。sparkMaxが最大連鎖数、sparkGapは連鎖可能距離、sparkChanceは連鎖可能性.....だと思う。違うかもしれないけど。

Regrowthをかけた対象・地点を基点に、3体まで回復が連鎖するようになる。連鎖分の回復量はDisseminationのレベルによって決まる。地面にRegrowthを空撃ちしても効果がある（Regrowth 1体 + Dissemination 3体）。

ただ困ったことに、連鎖はランダム。犬3 + ニンフ + 自分の5人体制で使ったら、見事に自分だけ回復しなかったという愉快的事体も起きうる。確実に回復したいキャラクターにRegrowthをかけ、周りはそのおこぼれに与るのがいい（密集状態だと失敗することもある。Regrowthの項参照のこと）。

# Call of the Wild[1] Maul[4] Survival Instinct[10] Strength of the Pack[24]

## Call of the Wild[1](20sec)

Lv	Ene	Limit	Health	Ene	Dmg	回避
1	120	1	165	45	3-5	15%
2	124	1	193	48	4-8	16%
3	128	1	222	51	6-10	17%
4	132	1	252	54	7-12	18%
5	136	1	280	57	8-15	19%
6	140	1	310	60	9-18	20%
7	144	2	338	63	11-20	21%
8	148	2	369	66	12-23	22%
9	152	2	397	69	13-25	23%
10	156	2	427	72	14-28	24%
11	160	2	457	75	16-30	25%
12	164	2	488	78	17-34	26%
13	168	2	518	81	19-38	27%
14	172	2	548	84	21-41	28%
15	176	2	581	87	25-45	29%
16	180	2	612	90	27-49	30%
17	184	2	645	93	30-53	31%
18	188	3	678	96	33-58	32%
19	192	3	714	99	37-64	33%
20	196	3	754	102	43-71	34%

ペットの狼を召喚する。

## Maul[4](4sec)

Lv	Bleed/3sec	PierceDmg	ReductHealth	Lv	Bleed/3sec	PierceDmg	ReductHealth
1	17	3	6%	9	92	17	12%
2	25	5	6%	10	102	19	12%
3	33	7	8%	11	113	21	12%
4	43	9	8%	12	125	23	13%
5	52	10	8%	13	135	24	14%
6	62	12	10%	14	146	26	15%
7	72	14	10%	15	157	28	15%
8	83	16	10%	16	170	30	15%

Lv Ene

Any 24

狼が刺突Dmg・出血Dmg・ヘルス減少を伴うスキル攻撃を行う。  
消費EneやCooldownは狼のもので本体は関係ない。

## Survival Instinct[10](15sec)

Lv	DmgAbs.	+%Dmg	Lv	DmgAbs.	+%Dmg
1	15%	+15%	11	63%	+65%
2	20%	+20%	12	67%	+70%
3	24%	+25%	13	70%	+75%
4	30%	+30%	14	74%	+80%
5	38%	+35%	15	80%	+85%
6	42%	+40%	16	80%	+90%
7	47%	+45%	17	80%	+95%
8	51%	+50%	18	80%	+100%
9	54%	+55%	19	80%	+105%
10	60%	+60%	20	80%	+110%

Lv Activate Duration  
Any Health33%以下 6sec

狼のHealthが33%以下になった時、狼がパワーアップ。与えるダメージが上昇し、受けるダメージは減少する。

持続時間6秒とあるが、Healthが33%以下なら自動的に継続する。  
発動直後に回復させても数秒効果が持つてこと。

## Strength of the Pack[24](30sec)

Lv	+%Dmg	Armor	Lv	+%Dmg	Armor
1	+15%	4	9	+53%	20
2	+20%	6	10	+58%	22
3	+24%	8	11	+62%	24
4	+30%	10	12	+68%	26
5	+34%	12	13	+72%	28
6	+39%	14	14	+77%	30
7	+43%	16	15	+82%	32
8	+49%	18	16	+90%	34

Lv Ene Duration m/R EneReg/sec TotalSpd  
Any 25 15 10 1 +15%

狼の使う範囲Buff。狼自身と範囲内にいる仲間（主人含む）を強化する。  
消費EneやCooldownは狼のもので本体は関係ない。

## Heart of Oak[4] Tranquility of Water[16] Permanence of Stone[24]

### Heart of Oak[4](0sec)

Lv	+%Health	Lv	+%Health
1	+10%	9	+50%
2	+15%	10	+55%
3	+20%	11	+60%

4 +25%	12 +65%
5 +30%	13 +70%
6 +35%	14 +75%
7 +40%	15 +80%
8 +45%	16 +85%

Lv 予約Ene EneCost/sec m/R TotalSpd

Any +100 1 18 +10%

自分と範囲内にいる仲間のTotal Speed+10%。

Health最大値を大幅に増加させる。増加分のHealthは即座に回復する。

(範囲から離れるなどで効果が切れた場合、即座に失われる)

とりあえず速度上昇目的で1取ってその後は他のスキルと相談で。

Lv9の段階で言えば、HP2000が3000になる。

こんだけのHealthを稼げるのはこのスキルぐらいなものなので、

ようするに、最終的にはMaxまで取るのを強く推奨する。

## Tranquility of Water[16]

Lv Chance of -50%EneCost Lv Chance of -50%EneCost

1 8%	6 28%
2 12%	7 31%
3 16%	8 35%
4 19%	9 37%
5 24%	10 41%

自分とHoOの範囲内にいる仲間は、スキル使用時に消費Eneが-50%される可能性がある。LV10でも41\$の発動率で、低レベルではそれこそ効果を実感できない。

ブースト期待で1か切り捨てるか。

## Permanence of Stone[24]

Lv +%Elm.Resist Lv +%Elm.Resist

1 5%	6 18%
2 8%	7 21%
3 10%	8 25%
4 12%	9 28%
5 15%	10 31%

Lv +EneCost/sec

Any +1

自分とHoOの範囲内にいる仲間のElemental Resist ( Fire,Cold,Lightning,Elemental 4種の耐性 ) を上げる。

装備や他スキルと相談になるが効果は高い。

スキルLvによって装備の選択肢その物が変わってくるので、

色々と考えた上でポイントを注ぎ込んでいくとよい。

もちろん、最終的にはMaxに。

## Plague[4] Fatigue[10] Susceptibility[24]

### Plague[4](8sec)

Lv	Ene	Duration	PoisonDmg	ReductHealth	Lv	Ene	Duration	PoisonDmg	ReductHealth
1	65	3.0	3	3-7%	7	80	5.6	24	9-13%
2	68	3.4	6	4-8%	8	83	6.0	28	10-14%
3	70	4.0	9	5-9%	9	85	6.6	33	11-15%
4	73	4.3	12	6-10%	10	88	6.9	38	12-16%
5	75	4.7	16	7-11%	11	90	7.3	43	13-17%
6	78	5.3	20	8-12%	12	93	8.0	49	14-18%

Lv	contagionInterval	contagionRadius	contagionLimit	contagionMaxSpread
Any	1.5	4	2	5

対象となった敵を病気に感染させ、持続時間中、Healthを数%～数十%削り、毒Dmgを与え続ける（Healthの%減少は、現在Healthに対して、敵のHealthが低下するほど、威力も落ちる。アンデッドや人造は耐性100%）。  
 単体にしかかからないが、近くの敵がいる場合は伝染する。  
 持続時間は個別にカウント。  
 新たな感染者は持続時間をカウントしなおす。  
 伝染確率はそれほど高くないので、どちらかと言うと対Boss用のスキル。Fatigue、Susceptibilityと組み合わせると最強クラスのdebuffである。  
 上げきると大量のスキルポイントが必要な点に注意。

### Fatigue[10]

Lv	Dmg	5%/ReductHealth	%ReduceDmg/3sec	TotalSpd	Lv	Dmg	5%/ReductHealth	%ReduceDmg/3sec	TotalSpd
1	-3	50%	15%	-15%	7	-12 ~-3	66%	34%	-30%
2	-5~ -3	52%	18%	-18%	8	-15 ~-3	69%	36%	-33%
3	-6~ -3	55%	20%	-20%	9	-16 ~-3	71%	39%	-35%
4	-8~ -3	57%	23%	-23%	10	-17 ~-3	75%	45%	-38%
5	-9~ -3	61%	28%	-25%	11	-18 ~-3	78%	47%	-40%
6	-11 ~-3	64%	31%	-28%	12	-21 ~-3	80%	50%	-45%

Plagueを強化、5%の確率でHealthを大幅に減らし、物理Dmg・TotalDmg・TotalSpeedを減少させる。  
 使うと目に見えて非ダメージが減る。  
 中途半端ではあまり意味が無いので使うならMAX推奨。

### Susceptibility[24]

Lv	-%DmgResist/ElementalResist	Lv	-%DmgResist/ElementalResist
1	-12%	7	-34%

2 -15%	8 -39%
3 -19%	9 -42%
4 -24%	10 -45%
5 -27%	11 -49%
6 -30%	12 -54%

敵の物理Dmg耐性とElemental耐性を下げる。

Elemental = Fire,Cold,Lightning,Elemental 4種のDmg耐性

DmgタイプがElementalの攻撃はNymphのNature's Wrathとかが該当する。

## Briar Ward[10] Stinging Nettle[16] Sanctuary[32]

### Briar Ward[10](120sec)

Lv	Ene	Health	反撃PierceDmg	Lv	Ene	Health	反撃PierceDmg
1	112	64	1-3	11	152	304	3-7
2	116	88	1-3	12	156	328	4-9
3	120	112	1-3	13	160	352	4-9
4	124	136	2-5	14	164	376	4-9
5	128	160	2-5	15	168	400	4-9
6	132	184	2-5	16	172	424	5-11
7	136	208	2-5	17	176	448	5-11
8	140	232	3-7	18	180	472	5-11
9	144	256	3-7	19	184	496	5-11
10	148	280	3-7	20	188	520	6-13

Lv Limit LifeTime

Any 1 30

自分の周囲に茨の壁を張り巡らせる。

これ自体は気休めで持続時間が増えるわけでもないのので1で十分

### Stinging Nettle[16]

Lv	反撃Poison/6sec	Lv	反撃Poison/6sec
1	15	7	69
2	24	8	78
3	33	9	87
4	42	10	96
5	51	11	105
6	60	12	114

壁を殴った敵に毒ダメージを与える。

使いたければどうぞ。止めはしない。

### Sanctuary[32]

Lv	DmgAbs.	+%Health/EneReg	Lv	DmgAbs.	+%Health/EneReg
1	10%	+50%	7	22%	+158%
2	12%	+68%	8	24%	+176%

3	14%	+86%	9	26%	+194%
4	16%	+104%	10	28%	+212%
5	18%	+122%	11	30%	+230%
6	20%	+140%	12	32%	+248%

Lv m/R Duration

Any 3 18sec

茨の壁の内側に聖域を展開して、聖域内部にいるキャラクターのHealth/Ene回復速度を高め、Dmg Absorption能力を持たせる（最強のレジみたいなもん。全Dmgに有効）。  
 茨の壁が全て壊されようとも、元のBriar Ward分の時間は持続する（むしろ、SanctuaryのDurationが謎）。

## Sylvan Nymph[16] Overgrowth[24] Nature's Wrath[32]

### Sylvan Nymph[16](60sec)

Lv	Ene	Health	Ene	PierceDmg	回避
1	200	199	130	9-21	18%
2	204	228	138	12-25	20%
3	209	258	146	15-28	22%
4	213	287	154	18-31	24%
5	217	316	162	21-36	26%
6	222	346	170	24-39	28%
7	226	375	178	27-43	30%
8	230	404	186	30-46	32%
9	235	434	194	33-49	34%
10	239	463	202	36-54	36%
11	243	492	210	39-57	38%
12	248	522	218	42-61	40%
13	252	551	226	45-64	42%
14	256	580	234	48-67	44%
15	261	610	242	51-72	46%
16	265	639	250	54-75	48%
17	269	668	258	58-80	50%
18	274	698	266	63-86	52%
19	278	727	274	68-73	54%
20	282	756	282	75-81	56%

Lv Limit

Any 1

ニンフを呼び出す。弓矢連射する遠距離攻撃タイプ。

### Overgrowth[24]

Lv	DmgAbs.	33%反撃	PierceDmg	Lv	DmgAbs.	33%反撃	PierceDmg
1	78		1-5	9	145		13-25
2	86		3-7	10	153		15-30

3	95	4-9	11	161	16-31
4	103	6-12	12	170	18-33
5	111	7-14	13	178	19-35
6	120	9-16	14	186	21-38
7	128	10-19	15	195	25-41
8	136	12-21	16	204	28-45

全Dmgを減らすシールドをニンフが張る（一定量防ぐと壊れる）。周囲の仲間にもかかる。余りにも効果がしょぼすぎるため、取るのは得策ではない。

## Nature's Wrath[32]

Lv	Ene	Elm.Dmg	Lv	Ene	Elm.Dmg
1	8	33-58	9	12	71-127
2	8	38-66	10	12	76-137
3	9	42-74	11	13	80-148
4	9	48-82	12	13	88-160
5	10	52-91	13	14	95-174
6	10	57-100	14	14	104-191
7	11	61-109	15	15	113-211
8	11	67-118	16	15	125-211

Lv m/R 貫通率

Any 1.5 33%

ニンフが緑色の矢を射るようになる。貫通する上、当たったところから半径1.5mの範囲攻撃。

## Refresh[32](variable)

Lv	Ene	-Recharge/sec	Cooldown/sec	Lv	Ene	-Recharge/sec	Cooldown/sec
1	30	-8	20	9	150	-40	28
2	45	-12	21	10	165	-44	29
3	60	-16	22	11	180	-48	30
4	75	-20	23	12	195	-52	31
5	90	-24	24	13	210	-56	32
6	105	-28	25	14	225	-60	33
7	120	-32	26	15	240	-64	34
8	135	-36	27	16	255	-68	35

自分が覚えているRefreshを除いたスキルの残りCooldownTimeを短縮する。

例えば犬（Cooldown20秒）とニンフ（Cooldown60秒）を使った直後にRefresh4を使うと、犬は即座に再使用可能、ニンフの残りCooldownは40秒になる。

Refresh自体のCooldownは、スキルレベルに応じて変化する。

リチャージ - を稼ぎ難い近接キャラ向け。HunやDefの補助・強化系スキルと相性が良い。

## おすすめセカンドマスター

- Dream

ペット強化の範囲Buffと、NightmareのMastermingで無敵のペット軍団。  
ペットと言えばNatureで、Natureと言えばペットなので、  
ある意味この組み合わせは王道中の王道。  
目一杯頑張ればLegendも、多分、恐らくは不可能ではないはずだと思う。

- Earth

Natureの生存性とEarthの火力を活かしたハイブリッドビルド。  
Plagueで相手を鈍化させつつ、耐性低下した敵にEarthの火力をブチ込む。

もちろん本命は狼とゴーレム。  
Heart of Oakでこれでもかと強化された火ゴレが敵を呼び寄せ、  
フリーになった狼が敵をカミカミする。  
本体はRing of FlameとPlagueで敵を弱体化したり、  
ペットを回復したり、Sanctuaryでペットを無敵化したりする。  
気が向いたらEarthの攻撃スキルを使ってみてもいいかもしれない。