

コメント

情報提供したいけどWikiの編集方法がわからない、という方は[こちら](#)をご利用ください。
なおWikiは基本的にまとめサイトですので、質問は[2ch](#)や、したらば掲示板でお願いします。

- / -- (名無しさん) 2006-06-16 19:35:35
- おすすめスキル配分 毒レベル1 カーテンレベル5 DSレベル3 封印MAX 召喚MAX まず毒はレベル2以降はディレイが2になるので経験値がほしいかたはたくさんスキルをあげるべき 対カル 雪女など単体で強いのを狩る時はディレイの速さがモノをいうと思います。カーテンは毒スキルを上げている方は余り必要ないかもしれませんが ミミックやペンギンなど 毒が全く効かない連中がいるので 上げて損はないでしょう なによりPVPでは大部役に立ちますしDSのオススメがレベル3なのは DSはレベル1~3までがディレイが1でレベルが4以降はディレイが2だからです 封印は各自各様ですがPVPで人をいたづねます 対司教みたいな移動範囲の少ないのは一歩も動けなくできます。召喚はレベルMAXでも46レベル以降の傭兵に劣るところがあるのが難点です。以上で~す さようなら -- (クサマカズヒ) 2006-09-15 07:46:52
- DSは1~2までがディレイ2 3以降はディレイ1になりますよ~ (名無し司教) 2006-09-15 11:55:24
- 余談ですが、魔攻が250~300あれば毒でペンギンを狩れるくらいに・・・お金に余裕がある人は七光+タロットでやってみてもいいかもです~ -- (トコトコ司教) 2006-09-23 15:45:16
- Lv36~45でペンペンを狩るときは傭兵より召還のほうが良いかも。傭兵だと死ぬことがたびたびあり、少々お金に負担がかかります・・・。私の狩り方が下手なだけかもしれませんがね。 -- (匿名司教) 2007-05-03 15:35:52
- 毒1or6 闇5or6 DS3~6 封印1or6 召還1or3or5 呪い6 マナドレ6 バーン6 毒1は単体の敵には良い。ペンペンするなら闇は必要。DSは効果時間をあげたいなら6近く。封印は万能薬では解けないので便利だが使いにくい。召還はLv45まで便利。マナドレは良い嫌がらせだがこちらが死ぬと効果が切れる。基本的に射程が短いので、嫌がらせメインとするならマント赤杖装備が良い。ただし防御は紙。操作に慣れてるか慣れてないかで差がでるはず。 -- (適当) 2007-06-06 22:16:38
- DSメインならマントで防御特化。魔法攻撃(毒・闇)をメインにするなら魔と同じ系、強化、装備だが、威力は魔より劣る。司教は、Lv65までは魔攻をあげてLv66からは防御特化のパターンが多い。皇帝を真珠強化するのではなく、体力装備を玉強化するののも一つの手。 -- (適当2) 2007-06-14 20:52:14
- 防御<体力 マント、NMは必須。DSは4以上を推奨。それ以外は自由 -- (真面目なら) 2008-04-15 16:15:01

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)

司教 ~ 闇属性と吸血の職 ~

武器 = [杖](#) 防具 = [ローブ](#) 盾装備 = 不可 移動距離 = 4歩 傭兵 = [神官/弓兵x4](#)

Lv	クラス名	習得する魔法	種別	属性	影響	Lv影響
1	シャーマン	ポイズンシャワー	DOT+DD	毒	INT	射程
6	サモナー	ナイトメアー	DD	闇	INT	射程 & 範囲攻撃
16	ネクロシーカー	ダークセイバー	Proc毒	毒	INT	威力
26	ネクロマンサー	シャドウグランプ	Snare	なし	不明	移動距離低下
36	ダークシーカー	サモンアンデッド	Demon	なし		強力化
46	デビルイーター	カーズ	Curse	呪い	INT	回復抵抗力UP、DEBUFF抵抗力ダウン
56	カプトメイガス	マナドレイン	DOT + ?			吸収率
66	ネクロマスタ	ライフバーン	Action damage			ダメージ
76	?	?	?			?

スキル

- [韓国ファンサイトにあるスキル情報の日本語自動翻訳版はこちら](#)
- [韓国ファンサイトのキャラ画像ページはこちら](#)

- [コメント](#)
- [司教 ~ 闇属性と吸血の職 ~](#)

- [スキル](#)

- [ポイズンシャワー \(Lv1\)](#)
- [ナイトメアー \(Lv6\)](#)
- [ダークセイバー \(Lv16\)](#)
- [シャドウグランプ \(Lv26\)](#)
- [サモンアンデッド \(Lv36\)](#)
- [カーズ \(Lv46\)](#)
- [マナドレイン \(Lv56\)](#)
- [ライフバーン \(Lv66\)](#)
- [??? \(Lv76\)](#)

- [傭兵](#)

ポイズンシャワー (Lv1)

魔法の毒気を振りまく。少しずつ範囲が拡大する。

属性 特性 基盤

無 毒 INT

SkillLv 消費MP SkillUpPoint 射程 範囲 デイレイ

Lv1	25	1	2	単体	1
Lv2	30	2	2	1歩	2
Lv3	35	3	3	1歩	2
Lv4	40	4	3	2歩	2
Lv5	50	5	4	2歩	2
Lv6	55	-	4	2歩	2

ナイトメアー (Lv6)

悪夢を呼ぶ暗闇のカーテン。暗闇効果、攻撃魔法。

属性 特性 基盤

魔 魔法 INT

SkillLv 消費MP SkillUpPoint 射程 範囲 デイレイ

Lv1	15	2	2	単体	3
Lv2	19	3	2	1歩	3
Lv3	23	3	3	1歩	3
Lv4	27	4	3	2歩	3
Lv5	31	5	4	2歩	3
Lv6	35	-	4	2歩	3

- ・ シシリオ島で売られている目薬で、暗闇は直せる。

ダークセイバー (Lv16)

武器に暗黒の闘気を宿らせ、攻撃力を上昇。

属性 特性 基盤

魔 鈍器 無し

SkillLv 消費MP SkillUpPoint 効果時間(自分) (相手) デイレイ

Lv1	40	1			2
Lv2	45	2	約50秒	約60秒	2
Lv3	50	2	約60秒	約75	1
Lv4	55	3	約73	86	1
Lv5	60	4	87	110	1
Lv6	65	-	99	112	1

- ・ 射程距離は伸びない。自分自身に使うのみ。

c 3初日調べ(ディレイが変更になると効果時間が変わる。

例えばc 2では、Lv2ダークセイバーは自分40秒、相手30秒だった。

c 3二日目にディレイが変更されたので、既に表の秒数はアテにならない。

- 一次感染者の攻撃により二次感染が起こるが、二次感染は約3秒で解ける(バグ?)。

また、ダークセイバーを自分に付与した状態で二次感染させられると、感染後約3秒でダークセイバーが解けるので注意(これもバグ?)。

- GMによると、ダークセイバーには他にもバグがあるらしい。

シャドウグラップ (Lv26)

影を封印し、敵を移動できなくする魔法。

属性 特性 基盤

無 魔法 無し

SkillLv	消費MP	SkillUpPoint	移動力減少	射程	範囲	ディレイ
Lv1	45	2	-1	2	単体	4
Lv2	50	3	-2	2	単体	4
Lv3	55	3	-2	2	1歩	4
Lv4	60	5	-3	2	1歩	4
Lv5	65	6	-3	2	1歩	4
Lv6	70	-	-4	2	1歩	3

サモンアンデッド (Lv36)

死んだ者を霊界から召喚できる。レベルが上がると・・・？

属性 特性 基盤

魔 魔法 無し

SkillLv	消費MP	SkillUpPoint	射程	ディレイ	備考
Lv1	55	2	自分の周囲(計8マス)	5	召喚骸骨兵2体
Lv2	60	2	自分の周囲(計8マス)	5	召喚骸骨兵2体
Lv3	65	4	自分の周囲(計8マス)	5	召喚骸骨兵4体
Lv4	70	5	自分の周囲(計8マス)	4	召喚骸骨龍2体
Lv5	75	6	自分の周囲(計8マス)	4	召喚骸骨龍3体
Lv6	80	-	自分の周囲(計8マス)	4	召喚骸骨龍3体

- 召喚モンスターは命令不可で、AIはMob + 傭兵といった感じ。

(HPが少なくなると動かない。隣の敵を攻撃しないことがある。指揮範囲外の敵に攻撃しない。)

- 召喚骸骨兵 HP500
- 召喚骸骨龍HP666、攻撃ディレイ2、物理攻撃以外はしない模様。
- スキルLv1と2及び、5と6の効果の違いは、よく分からない。

カーズ (Lv46)

敵の回復魔法と回復アイテム効果を減少させる。

属性 特性 基盤

魔 魔法 無し

SkillLv	消費MP	SkillUpPoint	射程	範囲	ディレイ	減少率
Lv1	66	2	2	単体 6		-20%
Lv2	69	3	2	単体 5		-30%
Lv3	76	4	2	1歩 4		-40%
Lv4	79	5	2	1歩 4		-50%
Lv5	86	6	2	1歩 4		-60%
Lv6	89	-	2	1歩 4		-70%

マナドレイン (Lv56)

敵のMPを吸収して自分のものにする。

属性 特性 基盤

魔 魔法 INT

SkillLv	消費MP	SkillUpPoint	射程	ディレイ	MP吸収量
Lv1	30	1	2	3	70
Lv2	33	2	2	3	90
Lv3	36	2	2	3	120
Lv4	39	4	2	2	160
Lv5	42	5	2	2	180
Lv6	45	-	2	2	200

ライフバーン (Lv66)

宿主の生命力を貪欲にむさぼる悪魔を憑依させる。

属性 特性 基盤

魔 魔法 INT

SkillLv	消費MP	SkillUpPoint	射程	ディレイ	ダメージ
Lv1	100	3	2	5	150
Lv2	110	3	2	5	160
Lv3	120	3	2	4	170
Lv4	130	5	2	4	180
Lv5	140	7	2	4	190
Lv6	150	-	2	3	200

??? (Lv76)

???

属性 特性 基盤

? ? ?

スキルLv MP 射程 範囲 sukillup point デイレイ

Lv1

Lv2

Lv3

Lv4

Lv5

Lv6

傭兵

後衛系の傭兵は共通なので、[傭兵](#)のページに移動しました。