

## ナイト

名称	説明	強さ	消費SP	最大理論値
カウンター	ダメージを受けると1/10で発動	強さ = 攻撃力 × ( 1 + スキルレベル × 0.02 )		通常攻撃の200%
ハードヒット	通常より強い一撃	強さ = 攻撃力 × ( 1 + スキルレベル × 0.02 )	× 2	通常攻撃の200%
HP回復増加	歩いて回復する際のHP回復量が上昇	回復補正量 = スキルレベル		50
トレジャーブレイク	宝箱を壊す。 1 ただし、中身まで破壊してしまう恐れ有	カギ攻撃力 = ? ~ スキルレベル 2 破壊時アイテム取得率 = ( 10 + スキルポイント ) %	× 2	50 60%

1 スキルレベルが宝箱レベル以上でなければ使用できません。

2 宝箱の鍵レベルを下げる量はランダムで、一度で開かなくても繰り返し使用することで最終的には破壊することができる。

## ウィザード

名称	説明	強さ	消費SP	最大理論値
ファイアボール	単体に攻撃	強さ = 最大SP × ( 1 + スキルレベル × 0.02 )	× 2	最大SPの200%
ライトニング	全体に攻撃 ( 必中攻撃 )	強さ = 最大SP × ( 1 + スキルレベル × 0.01 )	× 3	最大SPの150%
SP回復増加	歩いて回復する際のSPが上昇	回復補正量 = スキルレベル		50
空間転移	フロアを移動する	移動フロア数 = スキルレベル	× 10	1

1 ウィザードのレベル+スキルレベル以上のフロアへはいけない

## クレリック

名称	説明	強さ	消費SP	最大理論値
ヒール	HPを回復する	回復量 = スキルレベル × 10 + ランダム数	× 2	500+
キュア	状態異常を回復する	回復量 = スキルレベル × 2	× 3	100
聖なる結界	歩いて回復する際の数 値を補正 状態異常の回復力向上	HP回復 = スキルレベル ÷ 5 状態異常 = 自分の回復 量 + 1 + スキルレベル	× 6	500歩
SP回復増加	歩いて回復する際の SPが上昇	回復補正量 = (スキル レベル ÷ 2)		25

## シーフ

名称	説明	強さ	消費 SP	最大理論値
盗む	敵からアイテムを盗む。 ただし自分より早い敵 からは絶対に盗めない。	素早さ判定 = 自分の素早 さ + 盗むスキルポイント × 2 > 敵の素早さ 成功率 = (10 + スキルレ ベル) %	× 3	60%
息を潜める	敵が出現しなくなる	出なくなるフロア = (シーフのレベル + スキ ルレベル) より浅いフロ ア	× 6	500歩
財宝の運命	宝が出やすくなる	フロア毎の個数 = 1 ~ 5 + (スキルレベル / 5) 個 戦闘後宝出現率 = 1 / (25 - スキルレベル ÷ 3) %		15個 1 / 9

簡易マップ	ダンジョン画面左下にミニMAP (3×3)を表示させる。 有効歩数が少なくなるほど表示が薄くなる。	有効歩数 = スキルレベル × 10歩 MAP透明度 = 残り歩数 ÷ 3 (端数切捨て)	× 4	500歩 166 (150以上濃くはならない)
キーピック	鍵のかかった宝箱を開ける 1	カギ攻撃力 = ? ~ スキルレベル 2 破壊時アイテム取得率 100%	× 4	50 (鍵レベルは最高50)

1 スキルレベルが宝箱レベル以上でなければ使用できません。

2 宝箱の鍵レベルを下げる量はランダムで、一度で開かなくても繰り返し使用することで最終的には開錠することができる。

盗むとキーピックはレベルを上げすぎるとSPの消費効率が悪くなる。推奨レベル盗む20、キーピック15

### マーチャント

名称	説明	強さ	消費 SP	最大理論値
取引の心得	ショップの値段が変化			買値50%OFF 売値25%OFF
黄金の人生	拾うお金の量が増える	獲得金額 = 拾う予定金額 × (1 + スキルレベル × 0.02)		拾う予定金額の200%
アイテム鑑定	未鑑定の装備を鑑定する	鑑定回数 = スキルレベル 成功率 = (スキルレベル × 2) %	× 3	100%
装備鑑定	未鑑定のアイテムを鑑定する	鑑定回数 = スキルレベル 成功率 = (スキルレベル × 2) %	× 3	100%
荷物袋	最大所持数増加	増加数 = スキルレベル ÷ 5		+10個

### ワイズマン

名称	説明	強さ	消費SP	最大理論値
薬草学	体力を回復	回復量 = スキルレベル × 5 + ランダム数	× 2	250+
医療術	状態異常を回復	回復量 = スキルレベル	× 3	50
節約術	満腹度が上昇	増加量 = スキルレベル × 10		500(800)
アイテム鑑定	未鑑定のアイテムを鑑定する	鑑定回数 = スキルレベル 成功率 = (10 + スキルレベル) %	× 5	60%

### ブラックスミス

名称	説明	強さ	消費SP	最大理論値
武具合成	2つのアイテムを合成する	詳細は <a href="#">武具合成</a> 参照	× 5	
スキル合成	装備を合成してスキルを変更する	詳細は <a href="#">スキル合成</a> 参照	× 4	
スキル追加	特定のスキルを追加する	詳細は <a href="#">スキル追加</a> 参照	× 5	
武具鑑定	未鑑定の装備を鑑定する	鑑定回数 = スキルレベル 成功率 = (10 + スキルレベル) %	× 5	60%

スキル追加は複数の武具でのスキル合成で狙ったスキルを付けれるなら不要  
 武具鑑定はレベルを上げすぎるとSPの消費効率が悪くなる。推奨レベル9~11

消費SPはすべて「現在のスキルLV × スキルごとの係数」によって決定される。