

- ▶ [現行スレ](#)
- ▶ [基本的知識](#)
 - ▶ [スタイル](#)
 - ▶ [武器](#)
 - ▶ [染料](#)
 - ▶ [属性](#)
 - ▶ [ボスアクセ](#)
- ▶ [スキル](#)
 - ▶ [スキルエンチャント\(SE\)](#)
 - ▶ [キャラLvとスキルLvと魔法レジ率](#)
- ▶ [狩場](#)
 - ▶ [レベルごとの適性ハーブ狩場](#)
 - ▶ [範囲狩り場](#)
 - ▶ [狩場別考察](#)
 - ▶ [聖者の渓谷](#)
 - ▶ [亡者の森最奥リディア前](#)
 - ▶ [火炎の沼奥](#)
 - ▶ [温泉地帯](#)
 - ▶ [諸侯の参拝地](#)
 - ▶ [神託の島](#)
 - ▶ [バルカ シレノス \(外\)](#)
 - ▶ [バルカ シレノス \(中\)](#)
 - ▶ [2nd THRONEプラスでWiz用になった狩場](#)
 - ▶ [太古の平原](#)
 - ▶ [太古の森](#)
 - ▶ [静寂・囁き](#)
- ▶ [TIPS](#)
 - ▶ [バフ性能](#)
 - ▶ [デスリン](#)
- ▶ [関連スレ](#)
 - ▶ [お隣さん](#)
 - ▶ [過去スレ](#)

[[部分編集](#)]

現行スレ

[【魂は風に】スペルハウラーPart26【体は恐竜に。。。】](#)

基本的知識

[[部分編集](#)]

スタイル

【ソロ】

基本はHP1倍MOBを主砲2発で狩る「2発狩り」

装備やバフ・狩場やデスリンクによって1発狩りやHP2倍MOBの2発狩りもあり。

マナハーブやB2MでMPを補い、B2Mで減ったHPは生命ハーブ(やVLC・CLD)で補う。

他WIZ職に比べ範囲魔法の種類が少ないため範囲狩り性能はやや劣るが、

クロニクルスからオーラブラストが追加されたため、81以降の範囲狩りが容易になった。

manaハーブの回復量は最大MPに比例するため、拾う時だけOPmanaアップやアップダウン武器に持ち替えると回復効率がよい。

VLCは消費MPが多いため、闇に弱いIMOB(ディバイン族)を相手に使った方が回復効率がよい。

【通常PT】

基本的にソロ特化職なのでPTプレイはあまり得意ではない。

瞬間火力が高い反面、持久力と防御力に難があるので、MP管理とヘイト管理が重要。

デバフを中心にしつつMPを枯らさない程度に火力補助というスタンスが周囲の理解を得やすい。

壁際などでフィアーを使いIMOBを壁に押し付けるのも有効。

スポドワと同じPTの時はCLDは基本的にNG、スウィープしないと分かった時限定。

【範囲PT】

他WIZに比べて範囲魔法の種類が少ないため、片身が狭くて懐が痛いというのが正直なところ。

テンペだけでは火力不足、フラッシュは高コスト+高ヘイトで使いづらい。

オーラブラストの追加により、81以降の範囲性能の差は縮まったが、それでも他WIZに比べて範囲性能は一つ劣る。

【レイド】

サレ風+ハリケーンのパターンでもよいし、骨投げでMP効率を上げたり、デスリンも有効。

Lv79以降、風ボルが入るとつい爆破したくなるが、効果時間ギリギリまで粘って爆破した方がデバフ効果を最大限活かせる。

【PvP】

射程を活かして殴られる前に倒すことを第一目的に。

▶ 遠距戦

風ボル>主砲>爆破の基本コンボが強い。これにデーモンウィンドやオーラブラストを絡める。スローで逃げ足を遅くしたり、攻撃前にサレ風でレジ風を解除するのも有効。サイレンス、フィアーは決まりづらいが決まれば非常に有利になるので狙う価値がないこともない。

▶ 接近戦

フラッシュでタゲ解除を常に狙いつつ、主砲やオーラキャノン等によるダメージ稼ぎやスロー・フィアー等を狙っていく。タゲ解除が成功すれば一瞬の間が出来るので少しでも距離を離し、歩く時間を作らせる。余裕があればボルテコンボで反撃するのもよい。

ただし、距離を離すために相手に背を向けることは危険なのでタイミングは要注意。特に短剣相手に背を向けるのは死亡フラグ。障害物があればそれを背にしよう。なければ棒立ちで撃ち合った方がマシ。

【ペット育成】

将来のために高Lv¥が出来る鳥を育てるのも面白いし、他職と比べてもソロ効率から言って悪くない。

また育成途中でもデスリン時のしょぼヒールや改良後のヒール+¥でソロ・ソロ範囲で多少無茶ができる。

[部分編集]

武器

【基本】

1. 狩りたいIMOBが2発で狩れる
2. OPにアキュがつく
3. 盾が持てる片手武器

ダメージの幅が少ない(短剣<剣<鈍器)

- 4.
5. spsの重量負担が少ないもの

盾は弓及びクリ攻撃に対して発動率が2倍。
同ランクの魔法武器なら両手鈍器の魔法力が片手武器より10%強い。
シギル(魔法盾)は魔法力+4%・MP回復+17%で、盾防御は発動しない。

総合的に、魔法片手剣OPアキュ(ミス剣・ホム・SOV・TOW・SOM・ファントム・スピリッツ)が使い勝手がよい。

【グレード】

C：C上位～Aはクリ相場にもよるがランコスに大差がなく、ホムOE品は流通も多い、ネックはspsの重さ。
B：下位は名品館で入手可能、上位まではマモンの鍛冶屋で同級交換可能。安く入手可能なので高OEに期待できる。OP付与も考慮すると現在もっとも扱いやすい。
A：OP付与で対人ダメ+5%の効果がつくが魂石が入手しづらく、属性も付与できないので現状もっとも不遇なグレードかも。+8SoVに価格面でも威力面でも負ける不遇。
S：祝spsの値段がAグレの2倍以上とランコスは最悪だが属性値が高ければ火力も跳ね上がるので結果的に落ち着く。ただし属性付与にかかる経費も半端ではない。

【OP】

アキュ・・・流通と性能の両面から現在の主流。Aグレ以上はOP付与コストも高く他OPを選ぶメリットは更に少ない。
マジパ・・・魔法力の上昇は固定値だが多少期待できる数字。ただし消費MP+15%(実質12%)はそれなりに響く。
マナアップ・・・マナハープの回復量は最大MPに比例するので拾う時用のサブ武器として有効。
アップダウン・・・同上。
Mgk.BtB・・・最大HPが増えれば安全性も高まり、デスリンク狩りでも有効。オリンピアにも必須。
Mgk.メンシー・・・オリンピア用というイメージが強いが、ルーツを使うMOBがいる狩場では非常に有効。

【一覧】

グレード	武器	消費	魔力	メインOP	備考
D	マナダガ	2	52		Dsps2最強でランコスが素晴らしい。
	ソーサリー杖		57		
	ライフ杖	3	72		D最強の定番。Dspsが重い。
	ゴースト杖		79		

C	ミス剣	2	81	アキュ	Csps2で唯一のアキュ。同クラスにマナUPのつく片手武器（フェイス）がある。
	クリ杖		89	マナUP	マナUP用。
	MFD	2	91	マナUP	アキュはないがCsps2で最強。
	カーズド杖		100	ホールド	
	ホム剣	3	101	アキュ	Cアキュ片手武器最強の定番。Cspsが重い。
	インフェルノ杖		111	アキュ	Cアキュ武器最強。Cspsが重い。
	SOE	3	111	マジパワ	C最強だがアキュがないため不人気。
	グール杖		122	マナUP	OPIはBtBもあり。
B	SOV	1	122	アキュ	名品館入手・マモン交換が可能なため使い回しやすい。76までのメイン武器
	精霊杖			メンシー	メンシー用。同ランクのヘルナイフも同じ。
	TOW	1	132	アキュ	B最強アキュ武器だが高価。
	エビ杖			BtB	BtB用。デスリンク狩りには非常に重宝する。
A	ソウルズアイ	1	143	アキュ	すぐ上位にSOMがあるため影が薄い。
	ダスパ			アキュ	
	SOM	1	152	アキュ	Aアキュ武器の定番。DFHよりもダメ幅が小さいので使いやすい。Opが高く価値がなくなった
	世界樹		167	アキュ	
	テミス	1	161	マナUP	A最強だがアキュがつかない上に高価。
	COD		177	アキュ	A最強のアキュ武器だが盾が持てずに高価なので流通は少なめ。
S	アルカナ	1	175	アキュ	S80の入手が難しいため、現状では実質最強武器。
	インペ杖		193	ホールド	アキュも盾もないので不人気。OPIはMPリジェネでもいいかもしれない。
S	ファントム	1	202	アキュ	ダイナは流通量が少ない。剣なので使いやすいそう。
	メイス				片手魔法鈍器。
	スタッフ		222	アキュ	アキュがつくため次UPでの魔法力が気になるところか。

S80	スピリッツ	1	217	アキュ	イカルスは流通量が少ない。剣なので使いやすそう。
	ワンド			アキュ	イカルス片手魔法鈍器。
	---		---	---	イカルスに両手魔法鈍器は存在しない。
S84	バスター	1	234	アキュ	ベスペル片手魔法剣。
	キャスター				ベスペル片手魔法鈍器。
	シンガー		257		ベスペル両手魔法鈍器。アキュはつかない。
S84	ペニポラントソード	1	244	アキュ	中級(S85相当)片手魔法剣。
	キューティクル				中級(S85相当)片手魔法鈍器。
	ブラックガイジャ		268		中級(S85相当)両手魔法鈍器。アキュはつかない。
S84	アーケインジールソード	1	256	アキュ	上級(S86相当)片手魔法剣。
	セイクリデュマーズ				上級(S86相当)片手魔法鈍器。
	サイキルトケイン		281		上級(S86相当)両手魔法鈍器。アキュはつかないがこの魔力・・・。

[部分編集]

染料

STR・・・物理攻撃力等に影響。WIZには不要。

DEX・・・盾防御率・移動速度等に影響。(他はWIZにはメリットが少ない)

CON・・・最大HP・HP回復速度・重量制限・毒/出血/スタン耐性に影響。

INT・・・魔法力・スキルマスタリーの発動率に影響。INT+1=およそ魔法力+4%。

WIT・・・詠唱速度・魔法クリ率に影響。WIT+1=およそ詠唱速度+5%。

MEN・・・最大MP・MP回復速度・MR・詠唱キャンセル率・デバフ耐性に影響。

定番：INT+4 WIT+4 CON+4

CONは最大HPと重量制限が上がるため戦争血盟員やデスリンカーには必須染料。

対人なし・デスリンなし・Bグレ以上の武器ならCON+4の代わりにINT+5 WIT+5 のいずれかもあり。

[部分編集]

属性

ハウラーの使いこなせる属性は風と闇の2種類。(変身して殴るなら別)

【武器】

Sグレ以上の武器には、最大300まで属性が付与できる。

最初の1回で+20、2回目以降は+5ずつ増える。原石で150まで、水晶で300まで。

魔法スキルは基本属性値20を持つ（無属性を除く）

属性	スキル
風	ハリケーン・テンペ・デーモンウィンド・風ボル・スラッグ・スローン
闇	VLC・骨投げ・デスリン・フレア・闇ボル
無	フラッシュ・エレメンタルストーム・オーラシンフォニー

サレ風：相手の風耐性-30（+レジ風解除）

シード：自分の風攻撃属性+20

闇ボル：相手の闇耐性-30

風ボル：相手の風耐性-20

精錬主砲には属性が乗る。

▶ 風属性（風ボルテ、スラッグ、ハリケーン、テンペスト、スローン）

メリット：対人でのボルテコンボ、シード魔法による風攻撃属性上昇、範囲魔法も強化できる。

デメリット：風原石・水晶が高め。

▶ 闇属性（闇ボルテ、骨投げ、VC、CDL、フレア）

メリット：闇水晶が安い、デススパイクとB2M ドレインでMP維持が楽、VCのSE効果による闇攻撃属性上昇BUFF、シャドウフレアでOHを狙える、デスリンク狩りに向いている。

デメリット：範囲魔法を強化できない、高レベル帯は闇耐性が多い、シードに比べてVCのSEは上昇量が少なく（+1で闇+10）、持続時間1分と使い勝手が良くない。

総評：特に拘りがなければ風が無難。ただし、デスリンカー等プレイスタイルによっては闇も十分有効である。

【防具】

Sグレ以上の防具には一部位につき最大120まで属性が付与できる。

フレアUP後、一部位につき3属性が付与出来るようになった。（相反する属性の同居は不可）

1回につき+6ずつ増える。原石で60まで、水晶で120まで。

属性石と逆の耐性が上昇するので注意。（火石を使えば水耐性が増加）

どの耐性を上げるのが効果的かは意見の分かれるところなので以下を参考に。

属性	主な使い手	ボス・狩場等	状況
火	オークF・ソサ	ヴァラカス・ アンタラス・ 火鉢浅瀬	神託での狩り効率が大幅に上がるため職によらず人気が高い。1箇所は火耐性にしておいて損はない。
水	スペシン・馬主	フレア・巨人 ・信託	信託、対スペシン・馬主で有効。
風	ハウラー	メイズ	対ハウラーで有効。しかし、近接職に対抗するなら地属性の方が効果的。

地	PvPメインの近接職	アンタラス・スタ巢・消滅のMOB	クロニクス以前はレジ地がなかったため、PvPメインの近接職に好まれた。
聖	ヒーラー・歌・踊・HB狩メインの近接職	修道院・天使・ディバイン	インク主砲が聖属性・HBや邪教等の人気狩場MOBは聖弱点が多い・HWとライト踊で属性190まで可能・属性石が安価。以上のことから狩メインの層に人気が高い。
闇	ネクロ・ソルブレ・闇ハウラ	ティアト・邪教・アンデッド	76+向きの狩場では闇MOBが多いため狩用に防具につける人も多い。ハウラは風を選ぶ人が多く、闇にまで資金を回せる人は少ない。

【SE】

SE名	効果	該当スキル
エレメンタルアタックウィンド	+1でスキルの風攻撃属性+1	ハリケーン・テンペ・スラッグ・スローン（ダメージへの影響は未検証）
エレメンタルブレイクウィンド	相手の風攻撃属性を下げる(-?)	ハリケーン・サレ風
アライメントアタックダーク	+1でスキルの闇の攻撃属性+1	骨投げ・フレア
アライメントアタックダーク	+1で自分の闇の攻撃属性+10、シードに上書きされる	VLC

[部分編集]

ボスアクセ

- ▶ OGでは効果なし。
- ▶ 同じボスアクセを2個装備しても効果は1個分。
- ▶ デバフは成功率と耐性が同時に上昇。
- ▶ フリン首、ザケン耳、QA指は、オリンピアードの報酬である勇士アクセサリーで代用可。

部位(MR/MP+)	グレード	ボス	デバフ攻撃・耐性	性能
------------	------	----	----------	----

首(95/42)	S	ヴァラ	睡眠+40%	火耐性+15 HP+445 攻撃力+4% 魔法力+8% ディレイ-10% 反射5% 魔クリ率+?%
	A	フリン	毒+25% 出血+25% 睡眠+15% 麻痺+15% スタン+15%	闇耐性+15 ディレイ-5% 反射4%
耳(71/30)	S	アンタ	出血+40% スタン+30% 精神+30%	地耐性+15 被回復量+10% Vレイジ4% 消費MP-5%
		ザケン	出血+30% スタン+20% 精神+20%	被回復量+10% Vレイジ4%
	A	オルフェン	出血+20%	被回復量+6%
指(48/21)	S	バイウム	毒+40% ホールド+30%	命中+2 クリダメ+15% 攻撃速度+4% 魔法速度+4%
		ベレス	精神+10	闇耐性+15 MR+12%
	A	コア	毒+20%	命中+1
	B	QA	毒+30% ホールド+20%	命中+2 クリダメ+15%

[部分編集]

スキル

▶ 基本情報

[公式サイト](#)

▶ 補足情報

種別	スキル	補足説明
ダメージ攻撃魔法：風属性単体	ハリケーン	威力108・主砲
	デーモンウインド	威力150・被ヒール効果減
	風ボル	威力140・風耐性-20・攻撃速度-10%・魔法速度-30% ・移動速度-10%・MP持続ダメ 30秒
	スラッグ	威力195・風ボル状態時に大ダメ・詠唱は一瞬

ダメージ攻撃魔法：闇属性単体	デススパイク	威力108・骨投げ・消費MP少・クロニクルスからカーズドボーンが不要となった。
	フレア	威力135・OH可能 = レジられない, 威力・消費MPとも主砲の1.25倍
	VLC	威力108・HP吸収, 消費MPが多いので使いどころ注意
	闇ボル	威力139・闇耐性-30・HP吸収・MP持続ダメ 30秒
ダメージ攻撃魔法：無属性単体	オーラシンフォニー	威力150
	エレメンタルストーム	威力200・OH可能
	オーラキャノン	威力178・対象がモンスターの場合追加で威力124上昇・MP回復効果
ダメージ攻撃魔法：範囲	テンペ	風属性・対象中心に円形・威力54
	サイクロン	風属性・指定した中心点から円形・一定時間連続ダメ・発動中は行動不可
	フラッシュ	無属性・自分中心に円形・威力65・ターゲット解除
	スターフォール	無属性・対象中心に円形・威力117・DOT効果
	オーラブラスト	無属性・対象中心に円形・威力141・対象がモンスターの場合追加で威力58上昇・MP回復効果
デバフ	カースカオス	効力3で命中-12
	カースファイアー	10秒間ファイアー
	カースポイズン	30秒間毒効果
	ポイズンクラウド	範囲・30秒間毒効果
	サイレンス	一分間魔法使用を封じる
	スリープ	30秒間睡眠状態
	スロー	効力3で移動-30%
	サレ風	風耐性-30・地耐性+20
	アルケインカオス	デバフ耐性低下
	スローン	10秒間1秒あたり173ダメ (実際は約3秒毎・合計2~3回ダメージ適用・合計1000~1700程度)
MP・HP回復	B2M	変換率はHP : MP = 6 : 1
	CLD	MOBのLvが自分より低い程吸収量は減る

強化・トグルスキル	アルケインパワー	トグルスキル・HP持続消費166.66ずつ・魔法力+30%・MP消費+10%
	シード	10分間風攻撃属性+20
	エンパワーオブエコー	20分間魔法力+25%・消費MP+35%
	エンライトメント	20秒間魔力+40% 魔法速度+50% 魔法クリ発生確率+50%
	ハリケーン アーマー	風防御 + 10 被ダメ時対象の攻撃速度-20%
	アケインシールド	10秒間自分の受けるダメージが70%減少・減少分MP消費
パッシブスキル	アルケインロア	魔法力+3% 火水風地防御+5
	マジシャンズウィル	魔力+5% 魔法速度+5% 魔法クリ発生確率+5% 魔法使用時の消費MP-5%
	プロテクションオブアライメント	聖・闇属性に対する耐性が+20 被ダメ時瞬時に魔法抵抗力+1000と属性抵抗力全属性+50が追加
	プロテクションオブエレメンタル	4元素属性に対する耐性が+20 被ダメ時瞬時に魔法抵抗力+1000と属性抵抗力全属性+50が追加
	プロテクションオブルーン	MR+15% 被ダメ時瞬時に魔法抵抗力+1000と属性抵抗力全属性+50が追加

アンチマジック等メイジ系共通のパッシブスキルは記載していない。

数値はいずれもSEしていない状態のものである。

サイクロン（80魔法）のスキル発動方法

スキルをクリック>カーソルキーが杖マークに変化>杖マークで地面をクリックで発動（マジックシンボルは象牙の塔の地 下で購入）

▶ 必須

2次職パッシブ全般

B2M

ハリケーン

フレア

シード

風ボル

スラッグ

エコー

オーラブラスト

オーラキャノン

▶ 有効

VLC
デスリンク
骨投げ
CLD
フィアー
サイレンス
テンペ
フラッシュ
闇ボル
サイクロン

▶ 微妙だが損はない

アルケインロア
アルケインパワー
スキルマスタリー

▶ 対人なら有効

アケインシールド
サレ風
スロー
デーモンウインド
ウィズダム

▶ 微妙

オーラシンフォニー
エレメンタルストーム

▶ 恐らく不要

スローン
毒・毒雲・サレ毒
カースカオス
アルケインカオス
ヘルス

▶ ディレイ・威力一覧表

スキル	威力	詠唱時間	ディレイ
ハリケーン	108	普通	1秒以下
デーモンウインド	150	普通	4分
風ボル	140	長	12秒
スラッグ	195	短	12秒
デススパイク	108	普通	1秒以下
フレア	135	普通	7秒
VLC	108	普通	3秒

闇ボル	139	長	12秒
オーラシンフォニー	150	普通	4分
エレメンタルストーム	200	普通	4分
オーラキャノン	178(+124)	やや短	8秒
テンペ	54	やや長	4秒
サイクロン	不明	長	30分
フラッシュ	65	短	4秒
スターフォール	117	普通	4分
オーラブラスト	141(+58)	やや長	12秒
カースカオス	命中-12	普通	3秒
カースファイア	ファイア	普通	3秒
カースポイズン	毒効果	普通	3秒
ポイズンクラウド	毒効果	普通	4秒
サイレンス	沈黙	やや長	6秒
スリープ	睡眠	普通	4秒
スロー	移動-30%	普通	2秒
サレ風	風耐性-30・地耐性+20	やや短	2秒
アルケインカオス	デバフ耐性低下	普通	12秒
スローン	DOT(約1500-1700)	普通	1分

[部分編集]

スキルエンチャント(SE)

スキル	ルート	説明	補足
アンチマジック	パワー	魔法抵抗力向上	+0、108が+5で116
ブーストマナ	パワー	最大MP増加	+1で3 +3で10増加
ファストスペル キャストイング	パワー	魔法詠唱速度向上	
ファストマナリカ バリー	パワー	MP回復力向上	+1で3.4 > 4へ

ローブ マスタリー	パワー	防御力向上	
	アディショナル マナ	座っている状態でMP回復力向上	
	アディショナル マインド	魔法抵抗力向上	+1ごとにMR+10
ハイヤー マナ ゲイン	パワー	MP回復量増加	+1で1増加
ウィズダム	パワー	ホールド耐性向上	
	パワー	睡眠耐性向上	
	パワー	精神攻撃耐性向上	
アルケイン パワー	パワー	魔法スキルの威力向上	30.3 >30.6> 31と+3で1%UP
アルケイン ロアー	パワー	魔法攻撃力向上	地雷
	パワー	元素属性耐性向上	+1で1UP
サイレンス	チャンス	成功率向上	
	コスト	消耗MP減少	
スリープ	チャンス	成功率向上	
	コスト	消耗MP減少	
サレ風	チャンス	成功率向上	
	コスト	消耗MP減少	
	E ブレイク ウィンド	対象の風攻撃属性弱体化	相手が風属性時のみ有効
骨投げ	パワー	威力向上	
	コスト	消耗MP減少	
	A アタック ダーク	闇属性を強化	+1で属性値+1
CLD	パワー	威力向上	
	コスト	消耗MP減少	
B2M	パワー	回復MP量増加	+1でMP回復量+7(+1止め推奨)
デスリンク	パワー	威力向上	
	コスト	消耗MP減少	

スロー	チャンス	成功率向上	
	コスト	消耗MP減少	
	アディショナル ア ボイド ダウン	対象の回避率低下	
毒雲	パワー	ダメージ増加	
	コスト	消費MP減少	
	チャンス	成功率向上	
フィアー	コスト	消費MP減少	
	チャンス	成功率向上	対人で有効かも
テンペ	パワー	威力向上	+9で威力57
	コスト	消耗MP減少	
	E アタック ウィン ド	風属性を強化	+1で属性値+1
カオス	チャンス	成功率向上	
	コスト	消費MP減少	
	パワー	効力向上	
サレ毒	チャンス	成功率向上	
	コスト	消費MP減少	
	パワー	効力向上	
VLC	パワー	威力向上	
	コスト	消耗MP減少	
	ドレイン	HPの吸収率向上	
	A アタック ダーク	自分の闇属性を強化	+1で1分間自分の闇攻撃属性+10、シードに上書きされる
ハリケーン	パワー	威力向上	本命
	E アタック ウィン ド	風属性を強化	+1で属性値+1
	E ブレイク ウィン ド	対象の風属性を弱 化	相手が風属性時のみ有効
フレア	パワー	威力向上	+1で威力1UP
	コスト	消耗MP減少	
	A アタック ダーク	闇属性を強化	

風ヴォルテ	パワー	威力向上	+1で威力+7
	コスト	消耗MP減少	
	チャンス	成功率向上	
闇ヴォルテ	パワー	威力向上	
	コスト	消耗MP減少	
	チャンス	成功率向上	
フラッシュ	パワー	威力向上	
	チャンス	成功率向上	対人で有効
スラッグ	パワー	威力向上	
	コスト	消耗MP減少	
	E アタック ウィンド	風属性を強化	+1で属性値+1
エコー	タイム	持続時間増加	
	コスト	消耗MP減少	
スローン	パワー	威力向上	
	コスト	消耗MP減少	
	E アタック ウィンド	風属性を強化	+1で属性値+2(効果は未検証)

【参考】主砲SEとその威力

SE値	威力	SE値	威力	SE値	威力
+00	108				
+01	109	+11	115	+21	122
+02	109	+12	116	+22	122
+03	110	+13	116	+23	123
+04	111	+14	117	+24	124
+05	111	+15	118	+25	124
+06	112	+16	118	+26	125
+07	113	+17	119	+27	125
+08	113	+18	120	+28	126
+09	114	+19	120	+29	127
+10	115	+20	121	+30	127

キャラLvとスキルLvと魔法レジ率

▶ 魔法レジ率

魔法レジ（ダメ半減や1ダメ）やデバフの成功率は術者のスキルLvと被術者のキャラLv依存であったが、セカンドスローンから術者のLvと被術者のLv依存に変更された。

セカンドスローン以前の魔法レジ率の仕様は以下のとおり。

SE値がどんなに高くてもレジ率がゼロになることはない。

OH属性を持つ魔法（ボル風、スパーク、フレア、エレメンタルストーム）はレジられない。

▶ SEコース

魔法レジ率はSEのコースには依存しない。パワーでもコストでもプラス値が高ければレジ率は下がる。

デバフの基本成功率もSEによって維持される。チャンスSEでは基本成功率に加えて更にプラスアルファされると考えられる。

例)

キャラLv	スキルLv	SE	MOBのLv	成功率
74	サイレンス14		74	基本値
80	サイレンス14		80	基本値より低い
80	サイレンス14	コスト+10	80	基本値
80	サイレンス14	チャンス+10	80	基本値よりやや高い

▶ 二次職のスキルのスキルLvは「SE値+3=Lv+1相当」との説あり。（未確定）

キャラLv	相当SE値
76	+1 ~ 3
77	+4 ~ 6
78	+7 ~ 9
79	+10 ~ 12
80	+13 ~ 15
81	+16 ~ 18
82	+19 ~ 21
83	+22 ~ 24
84	+25 ~ 27
85	+28 ~ 30

例えば、SE+10のスキルはキャラLv79で覚えるスキルに相当する。

▶ Lv差補正

PC・MOBに関わらずLv78以上ではレベル差によるレジ率補正が大きくなる。このため、78+の相手に対して74スキルのままではレジられまくる。

相手が78だとSE+1でもレジ率が下がるが79に対してはそれ程でもない（体感）
同様に79に対してはSE+4、80に対してはSE+7で、そこそこ安定する（体感）

このことから、恐らく相手のLv-2相当のスキルであればレジストをかなり防げるようになると予想される。
神託浅瀬なら78～80のMOBなのでSE+7、奥なら80～82なのでSE+13で、そこそこ安定した狩りが可能になると思われる。

[部分編集]

狩場

レベルごとの適性ハーブ狩場

Lv帯	狩場	コメント	クエスト
1～20	初心者案内人	1時間程度で1次転職完了	
20～40	露营地	肩慣らし	記章10個帰還は過去の伝説か。
	処刑場	ヒーラーの1次職がいたら譲ってあげる心の余裕を。	ブラックライオン
	クルマ湿地	2次転クエMOB多数	ブラックライオン
	静寂		黒い白鳥の高級素材で小遣い稼ぎ
	プレカ	MOBの密集度がよい	
	私塾	MOBのLvが転職直前にちょうどよい	
40～50	象牙下	目玉の魔法が結構痛い	オーブは呪骨かC-zelが堅実
	象牙上	シーゲル・ファイター・リーダーから呪骨	銀コイン
	ティマック	北上する程Lvが上がる	コイン各種
	獵師周辺		銅コイン
	ワニ島	2倍MOBなので火力があればウマイ	宝の地図はロマンか
50～60	象牙北	バシの密集度がよい	
	無法者	シャーマンは接近戦の方が魔法が痛くない	銀コイン
	忘却	変身シャーマンが大人気	カイルコイン

60~65	虐殺	うまくはないがアクセス良	赤玉・青玉・盗石の3点セット
	聖者	極楽。闇弱点なのでデスリン1発狩りも可。	聖者クエ2点と銀・銅コイン
65~70	聖者		
	亡者	起伏が激しくルーツ・出血・ドレインが強烈	臍物集めや連クエ
	野獣	近接弱点でアクセス最高のため混雑	金・銅コインと赤玉
野獣	ヴァラのクエMOBもいる		
70~77	亡者	ウマさと混雑度は抜群	臍物集めや連クエ
	火炎	3次転クエやNBクエも絡むためやはり混雑	赤玉・試薬・盗石の3点セット
	諸侯	遠い・狭い・旨くない・3次転クエ絡む	700本ノック
	温泉	スタン持ちの2倍MOBなので火力があればウマイ。	3次転クエ、Sアクセ図
78~	神託	他に狩場がない。火石・オリカルで小銭稼ぎ	ないも同然
	シレノス	近接弱点で混雑度Sクラス・ケトラーとどちらか	S防具図
	ケトラー	近接弱点がないのでシレノスより混まない	
80~	太古平原	Wiz用新狩場に変化。混むのが難点	-
	太古の森	主砲1発になってからが吉。ティラノに注意	生体組織集め
82~	静寂・囁き	狩り易い地形だが良装備でないと効率悪し	デスティノロープ図コア
	DV浅瀬	一部2発狩り可能	未確認

[部分編集]

範囲狩り場

スカイシャドウメドウ（狩場リニューアルにより消滅）・冬の迷宮・過去戦など

スカイ	バサクかける奴いるのでけっこう痛い かなり減らせるがフラッシュが勿体無いのもある クエは倉庫コインのみ 個体数ジャマなくらい多いw
-----	--

冬の迷宮	メイズバンダースナッチ パンテラ ウルサスが対象 宝箱を先に倒して、1 P T ずつ狩るのがセオリー 連続2 P T 倒して沸き待ち様子見 素材クエあるので結構元とれるか？ ただ個体数少ないので狩場は混みぎみ
過去戦	骨に魔法耐性がいて結構苦戦 しかもその残ったのが範囲スタン持ち ソロはお勧めできない クエは複数あるのでかなりうまいか？ 個体数も多い
太古森	恐竜の群れを掻き集めて処理 ヴェロキのスタン攻撃が厳しい ペア以上推奨 生体組織集めでアデナorA上位武器図orダイナ武器図 ティラノ注意

[部分編集]

狩場別考察

聖者の溪谷

MOBのLv：60～67

ディバイン(間に弱い)MOBなため、魔法MOBが多いがハウラとの相性は最高。
デスリン1発狩りも可能で資産とCPを効率よく貯められる。

- ▶ アク魔法型：ライト、ソウル、クライ、マーク

引っ掛けたことに気づかなかつたり2匹以上でリンクするとヤバイ。浅瀬にいるライトが一番怖い。

- ▶ ノンアク魔法型：アイ、ウィスダム、レガシー、クラウン

アク魔法型に比べると接近して近接魔法を使ってくる傾向が強い。一番相手にして楽。

- ▶ 分裂型：ブレード、ヴェンジェンス、アンギッシュ

攻撃を与えるともう1匹POPし、同時にUEを使う。リンク時はワープで接近。同時にダメをもらうこともある。
分裂前の方が弱く分裂後の方が若干強い

- ▶ 変身型：クロー、ラース、ウィル、ファンク

FAでHPの半分以下の与ダメだと一定確率で獣に変身する。MRが高く変身されると1発MPが無駄になる。
忘却のシャーマン程ではないが変身後も経験値は増える。

- ▶ 家族型：プロフィット家族、ジャスティス家族

親がアクで一家全員遠距離魔法。他の敵のリンク範囲にいる時は素直に避けるが吉。
必要なら被弾覚悟でスリFAやサイレンスを絡めるもよし、VLCと骨投げで力押しもよし。
UDしながら魔法を撃ってくる場合もあるので要注意。

[部分編集]

亡者の森最奥リディア前

MOBのLv : (昼)70~73 (夜)72~73

WIZの聖地とも言われる超人気狩場。常時誰かがいるため競争率が高い。

▶ 昼

経験値、沸き、密集度全て申し分無い、Lv77で薄青が混じるがそれでも問題ない。闇耐性があるのでフレアやVLCはNGだが軟いので倒しやすい。

▶ 夜

同じ名前のMOBでも昼より硬い。全アクティブの遠距離なのできついことはきつい。経験値的にも昼よりも下がってしまうので、ソロよりはペアかトリオ推奨。

[部分編集]

火炎の沼奥

MOBのLv : 73~75

亡者に比べて経験効率はよくないが3次クエ・NBクエに必要なアイテムをGETできるので人気はある。チーフの経験値とシャーマンの試薬(月石やラヴァ石)で稼ぐ。チーフの自己バフ(MR4倍)・シャーマンUDからの魔法には要注意。

[部分編集]

温泉地帯

MOBのLv : 73~76

HP2倍でスタンがあるためソロは多少やりにくい。温泉NPC前はノンアクノンリンク。エンパをもらってデスリン2~3発狩りも可能。村からのアクセスもよく、人気狩場なのでやはり混む。

[部分編集]

諸侯の参拝地

MOBのLv : 73~75

虫地帯。村からのアクセスが悪く、密集度もよくないまばらだがMOBが弱いので淡々と狩れる。3次クエで700本ノックをする人がいるのと狩場が狭いため、平時にはあまりオススメできない。

[部分編集]

[部分編集]

神託の島

推奨LV:78-85

ソロ~ペア用狩場で、3人以上でPTを組んだ状態でMOBを攻撃するとメンバーが遠方でもPT人数に応じて神託の巫女(激強・経験値・ドロップなし)が沸く。

戦って勝てない訳ではないが危険なので沸いてしまったら素直に逃げる。足は遅いので逃げ切れるが周囲はアクMOBばかりなので注意。

クラゲ・幻影の鈍足、ガゴのルーツ、セイシエルのスタン辺りがいやらしい。1倍MOBだが+3SOMや属性のないアルカナ杖ではエンパがあっても3~4発かかる。エンパと属性80+あると2~3発になり楽になる。

安くなったとは言え、火の原石は安定した収入源、奥ならオリカルも美味しい。

▶ 1発狩り条件

浅瀬（クラゲ・精霊）：魔法力5K SEパワー+9 アルカナ属性+180 シードON

奥（ピティ・クリソ）：魔法力6.4K SEパワー+？ アルカナ属性+180 シードON

▶ アップ後一発狩り条件

中層（銀の犬など）81LVでLVベナ無し

魔力：約6k SEパワー+10 属性190（1.7倍）シードOFF

<余談：武器属性170+主砲属性20+種20=210で、奥エリア1.7倍確定>

[\[部分編集\]](#)

バルカ シレノス（外）

推奨LV:76-80

外周のMOB3種は全てLv77、SEなしの主砲でもレジられにくいがシレノスは倍MOB、

属性150にバフが揃えばハリケーン2発狩りも可能だが、基本的にシレノスは2倍MOBなのでMPが厳しい。

1倍MOBの鹿をハーブ補給用に適当に狩るのもあり。人気狩場なのでマナーには留意しよう。

フットマンのグラビームとグラントの範囲スタンに注意。デスリンクも可能だがグラビームが天敵。

属性150 魔力5K 主砲SEパワー+9 でほぼ2発狩りになるのを確認

(Lv79 染料INT+4 アルカナローブ +3アルカナ杖 風150 シード無 エンパ3 BS1 エコー アルケインON)

[\[部分編集\]](#)

バルカ シレノス（中）

推奨LV:76-81

MOBは全てLv78、

MRの高いものも混じりはじめて、フルバフでもハリケーン2発で安定しない。

シーアは1倍MOBなのでハーブ補給用。

ミディアムは経験値が高いのでOH狙いで。

家族はハーブを出さないなのでMPがキツイ。

[\[部分編集\]](#)

2nd THRONE プラスでWiz用になった狩場

太古の平原はソロ、太古の森・静寂・囁きはペア以上推奨。

[\[部分編集\]](#)

太古の平原

推奨LV:78-82

MOBは全てLv80、

wiz系のハーブを落とす。魔法耐性低、物理耐性ととも高い 全体的に攻撃力が高い

ディノニクス単体 1倍、PT 5体 1/4倍 ノンアク

オルニトミムス単体 1倍、PT 4体 1/4倍 ノンアク

ワイルドストライダーPT 2か3体 1倍 アク

パキケファロサウルスPT 2か3体 1倍 アク

エルクロッキー 単体 1倍 アク

デキノクス、オルニトミムスPTはテンペで1発 しかし、攻撃力が高いのでキャンセルされると意外と危ない
PTは一定の進路上を進む

[部分編集]

太古の森

推奨LV:80-83

MOBは卵と木がLv78、他は全てLv80、

属性300 魔力6K 主砲SEパワー+10 で1発狩り(テンペ2発狩り)になるのを確認
(Lv81 染料INT+4 アルカナローブ +3アルカナ杖 風300 シード無 エンパ3 プロ風 BS2 エコー ミスティック
)

フレヤUP後は属性倍率低減の影響で1発狩りの敷居はやや高くなっている。

[部分編集]

静寂・囁き

推奨LV:82以上

MOBはLv83とLv84、

北に強化ゴーレム族

南に魔法陣なんちゃら精霊族

その間にマクロキアン族が分布。

基本2倍MOBでマクロキアンに1倍と4倍がいる。

Wiz用ハーブが各種ドロップしMPには困らないが、アデナ・アイテムドロップは寂しい。

ゴーレム族、精霊族、変化したマクロキアンは原石を落とす。

よって2~3発狩りが可能な環境が揃ってからが財布に優しい狩場。

(参考:Lv82 魔力8400+、武器属性300、SE+16で2倍MOBLv83が2発、Lv84が3発)

フレヤUP後は2発狩りは厳しい。

(参考:Lv82 魔力5700+、武器属性300、SE+21で2倍MOBLv83が3発)

82からのクエでデスティノローブ・シギル・アクセの図とコアが貰える。

図---クエアイテム180個(選択可能)

コア--クエアイテム100個(ランダム)

[部分編集]

TIPS

バフ性能

- ▶ 魔法攻撃の与ダメは魔法力の平方根に比例する。魔法力が2倍なら与ダメ(火力)は1.4倍程度。
- ▶ 魔法力が%上昇するバフはマスタリーやOPエンパ・OPマジパ・精錬効果の魔法力増分には乗らない。

バフ	効力	魔法力増加量
----	----	--------

エンパ	1	+55%
	2	+65%
	3	+75%
BS	1	+10%
	2	+16%
ミスティ踊	1	+20%
プロフェシ・V	1	+20%
CoM	1	+30%
アルケインパワー	1	+30%
エコー	1	+25%

エンパ3・BS2・ミスティ・CoM・アルケイン・エコーを同時に入れると
 $1.75 \times 1.16 \times 1.2 \times 1.3 \times 1.3 \times 1.25 = 5.14$ 倍の魔法力になる(与ダメは2.27倍)

バフ	効力	詠唱速度増加量
アキュ	1	+15%
	2	+23%
	3	+30%
BS	1	+5%
	2	+8%
コンセ踊	1	+30%
プロフェシ・V・CoM	1	+20%

詠唱速度は1999が上限。

[\[部分編集\]](#)

デスリン

▶ デスリンクのダメージ算出方法

HP40%時に威力通りのダメージが出る(同じ威力のVCと同じダメージが出る)

HP40%を基点として、HPが1%減るごとに威力2%増加。最大180%

HP40%を基点として、HPが1%増えるごとに威力2%減少。HPが90%を超えるとダメージが1固定になる
 威力が決定されるのは、魔法詠唱時ではなく「魔法発射時」

▶ デスリンク狩は分けましょう

極限デスリンク：HPを限界まで減らした最強の一発。その代わりに一撃であぼーん。

普通デスリンク：1、2発殴られても平気なHPを残してのデスリンク狩り。

狩場選択のコツ

▶ 遠距離攻撃するMOBがないこと（詠唱速度やダメージによっては魔法MOBが居ても安全に狩れる。）。見晴らしの良い狩場であること（亡者のような起伏の激しい狩場は死角から奇襲される可能性が高い。）。リンクしても処理できる狩場であること。

▶ デスリンカーのランク（ハウラー用）

ちょいデスリンカー HPを40%ちょい下回るあたりで維持、敵に殴られても十分対応できるHPで主砲として使用。

通常デスリンカー HPを20%前後で維持、敵に3発くらいは殴られても対応できる感じ。

廃デスリンカー HPを10%前後で維持、即POT-策敵-秘薬-祝帰還など準備に手抜きなくデスリンクを楽しむ。

真デスリンカー HPをほとんど0近辺で維持、防具は詠唱最高速のDC、毒浴びたら大喜び、死ぬこと前提、BtMのレベルが低い。

鬼神デスリンカー 戦場でHPを削りまくって常にデスリンク、CPPOTがぶ飲み。

超神デスリンカー 祭典で常にデスリンク。

▶ デスリンクの友

クリスタル杖 BtB効力2 最大HP+15%

ゲール杖 BtB効力4 最大HP+25%

エビル杖 BtB効力5 最大HP+30%

[[部分編集](#)]

関連スレ

お隣さん

[まったりソーサラーを語り合うスレ Sorcerer!! Part16](#)

[【光と水の】スペルシンガー総合スレ Part17【シンフォニー】](#)

[【恐怖の次うp】ネクロの研究室 20部屋目【デバフ劣勢？】](#)

[純WIZ職総合スレ Part1](#)

[純召喚師の広場 Part37](#)

[魔法ダメージ計算機:](#)

[[部分編集](#)]

過去スレ

スペルハウラーを語るスレ Part1

【リネに飽きたら】スペルハウラースレPart2【ハウラ】

【ソロ？】スペルハウラーPart3【PT?】

【DEWIZ】スペルハウラーPart4【総合合併】

【そろそろ】スペルハウラーPart5【MFDにOPを】

【魔力】スペルハウラーPart6【最強】

スペルハウラーPart7

【爆乳】スペルハウラーPart8【病弱】

【爆乳サイコー】スペルハウラーPart9【イナバウアー】

【爆乳ばかり】スペルハウラーPart10【見てんじゃねー】

【やっぱり爆乳】スペルハウラーPart11【プルルンルン】

- 【もっこりん】スペルハウラーPart12【ブルルンルン】
- 【みんな大好き】スペルハウラーPart13【ブルルンルン】
- 【ブルルンルン】スペルハウラーPart14【これが生きる糧】
- 【ブルルンねーさん】スペルハウラーPart15【ソロは火鉢推奨】
- 【ハニーフラッシュ！】スペルハウラーPart16【ブルルンルン ー】
- 【ブルルンルン】スペルハウラーPart17【vsネカマエル】
- 【お役御免でも】スペルハウラーPart18【ブルルンルン】
- 【永遠のソロ】スペルハウラーPart19【覚悟済み】
- 【風まかせ】スペルハウラーPart20【一人旅】
- 【風来坊】スペルハウラーPart21【風とともに去る】
- 【風の吹くまま】スペルハウラーPart22【気の向くまま】
- 【太古で】スペルハウラーPart23【ヒウッヒウッ】
- 【魂は風に】スペルハウラーPart24【体は恐竜に。。】
- 【魂は風に】スペルハウラーPart25【体は恐竜に。。。】