

- ▶ [現行スレ](#)
- ▶ [テンプレ](#)
- ▶ [質問の仕方](#)
- ▶ [基礎知識\(消費MP・合わせ方など\)](#)
- ▶ [修得スキル一覧](#)
- ▶ [スキルエンチャント\(SE\)](#)
- ▶ [装備考察](#)
 - ▶ [武器選択](#)
 - ▶ [防具一覧](#)
 - ▶ [Bグレード防具](#)
 - ▶ [Aグレード防具](#)
 - ▶ [Sグレード防具](#)
- ▶ [サブクラス](#)
- ▶ [属性について\(狩り/レイド編\)](#)
- ▶ [敵の魔法、スキルの属性まとめ](#)
- ▶ [おすすめ狩場案内](#)
- ▶ [ボスレイド情報](#)
- ▶ [過去ログ](#)
- ▶ [関連スレ](#)
- ▶ [コメント](#)

現行スレ

[\[部分編集\]](#)

- ▶ ソードシンガー18曲目 : <http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/game/7135/1271975191/>

[\[部分編集\]](#)

テンプレ

歌声でPTを守護するソードシンガーの専用スレッドです。
 関連する職は、エルヴンファイター、エルヴンナイト、ソードシンガー、ソードミュージック、荒らし等はソングオブウォーターで華麗にスルーしてください。

歌声でPTを守護するソードシンガーの専用スレッドです
 次スレは>>950が申請する。次スレが立つまでは埋めない
 >>950が仕事をしない場合、>>980が申請する

前スレ

ソードシンガー17曲目

<http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/game/7135/1261215903/>

テンプレ、FAQはこちら。わからないことは質問する前にまず一読を推奨

<http://www19.atwiki.jp/l2bbs/pages/94.html>

質問の仕方

装備や狩場などの場合

Lv :

武器 :

防具 :

アクセ:

¥:

割合: PT: ソロ: Pv = : :

ぐらいは最低書きましょう。

[部分編集]

基礎知識(消費MP・合わせ方など)

歌踊の消費MP法則やMPにやさしい合わせ方などはリンク先で詳説

初心者必読

Let's Go! [システム/状態異常/ソング・ダンス](#)

修得スキル一覧

スキルエンチャント(SE)

[部分編集]

装備考察

▶ 装備の選択

三次転職以前は、武器防具アクセとも、オプションをつけるだけの資金がなければ量産装備でかまいません。

初心者の方は一読を

[部分編集]

武器選択

▶ 一般武器か量産武器か。

オプションをつけるだけの資金が有るならば一般武器。

75まで冒険者バフをもらえる現在、ソロに限っては量産武器でも十分です。

レベルが上がりやすくなった反面、資金がたまらないまま高レベルになるため、無駄な出費を続けているとSグレ装備で行き詰ってしまいます。

Sグレは片手剣か短剣がおすすめです(サブクラスによっては別選択もあり)。

| 武器種類 | 特性 | | | | | 備考 |
|------|------|------|-------|------|----------|--|
| | 攻撃速度 | クリ補正 | 命中修正 | ダメ偏差 | 剣/鈍器マスタリ | |
| 片手剣 | 379 | 80 | 0 | 10% | | 盾が持てる。何を使うか迷ったらコレ。 オススメOPはフォカかヘルス。 |
| 短剣 | 433 | 120 | -3.75 | 5% | × | クリダメバフとの相性抜群で、条件次第では片手剣以上の火力が出る。 フォカOPが優秀。命中が下がるので格上相手の時は注意しよう。 |

| | | | | | | |
|------|-----|-----|-------|-----|---|--|
| 二刀流 | 325 | 80 | 0 | 10% | × | 劣化両手剣だが、比較的容易に入手できる。 使うなら量産サムサム、OEサムツル、量産/OEタラダマくらいだろう。 |
| 両手剣 | 325 | 80 | 0 | 10% | | フォカOP武器が多く、火力も片手剣以上となるが、 攻撃速度が若干遅く、盾が持てない。 |
| 鈍器 | 379 | 40 | +4.75 | 20% | | ヘルスOPの付く物が多い。特性上火力は低い。 門や陣などの攻撃時にお勧め。 |
| 格闘武器 | 325 | 40 | +4.75 | 5% | × | クリティカル率の低さから、相性はあまりよくない。 |
| 槍 | 325 | 80 | -3.75 | 10% | × | 複数の敵に攻撃できる唯一の武器。 ただし一度に攻撃が当たる対象数は5匹まで。別に歌用武器を持ちましょう。 |
| 短弓 | 293 | 120 | -3.75 | 5% | × | 遠距離攻撃ができる。 ショートとロングの射程と時間当たりの攻撃回数は同じ。 サブ武器として持っておくとそこそ役立つ。 |
| 長弓 | 227 | 120 | -3.75 | 5% | | |

[\[部分編集\]](#)

防具一覧

Bグレード防具

Bグレ防具の詳細を見る

[\[部分編集\]](#)

Aグレード防具

Aグレ防具の詳細を見る

[\[部分編集\]](#)

Sグレード防具

Sグレ防具の詳細を見る

[\[部分編集\]](#)

サブクラス

▶ メインクラスとして歌を選択

サブクラスが一定以上のレベルになると、サブクラススキルを修得し、メインクラスを強化することが可能になります。
サブクラス選択は基本的に本人の自由ですが、サブクラスLv75で修得できる特殊スキルが強力であり、特定のスキルのためにサブクラスを選択せざるをえない状況もあります。
ウォーリアヘイストはそのひとつであり、可能なら修得しておきたい強力スキルです。

なかには効果が体感できない罨スキルもありますので注意しましょう。
過去に行った投票（全196票）でのサブクラス選択率も参考に載せてみました。

| | | | | | | |
|---------------|--------------------------------|-----------------|--------------------|-------------|------------|----------------|
| ブーストCP | Res.トレイト | ヘイスト | ウォーリア 33% | WL 6% | グラ 8% | パウ 4% |
| 最大CP増加 | 状態異常耐性強化 | 攻撃速度増加 | | タイラント 5% | デスト 10% | |
| ロング ショット | イベイジョン | クリティカル チャンス | ローグ 10% | ホーク 3% | シルレン 2% | |
| 弓射程+50 | 回避増加 | クリティカル率 増加 | | トレハン 3% | プレイン 2% | |
| ブーストHP | Res.クリティカル | ディフェンス | ナイト 10% | パラ 4% | DA 2% | TK 5% |
| 最大HP増加 | 被クリダメ減少 | DEF/MR増加 | | | | |
| ブースト HP/MP | Res.アトリビュート | スピリット | サマナー 9% | 猫 5% | 馬 5% | |
| 最大HP/MP 増加 | 元素属性耐性増加 | 攻撃力/魔力/速度 増加 | | | | |
| アンチマ ジック | マナゲイン | マナスチール | ウィザード 14% | ソサ 4% | ネクロ 4% | スペシ ン 7% |
| 魔法抵抗率 増加 | 被リチャ時回復量 増加 | MP回復 | | | | |
| プレイヤー | ディヴァインプロテ クション | ヒール | ヒーラー 12% | ビシヨ 6% | エルダ 6% | |
| 被ヒール量 増加 | 聖闇耐性増加 | HP回復 | | | | |
| ブーストマ ナ | マナリカバリー | バリア | エンチャン ター 12% | プロフ 4% | ウォク 8% | |
| MP増加 | MP回復量増加 | 無敵 | | | | |
| 常在型 | 修得すれば常に効果を発揮しているもの | | | | | |
| 与ダメ時発 動型 | クリティカルを除く与ダメージ時に一定確率で効果を発揮するもの | | | | | |
| 被ダメ時発 動型 | 被ダメージ時に一定確率で効果を発揮するもの | | | | | |

▶ サブクラスとして歌を選択

ソードシンガー・ソードミュージスは「エンchanター」に所属するため、
Lv75の特殊スキルとして以下のスキルを選択することが可能です。
Lv75共通スキル/特殊スキルのうち1つのみ修得可能です。

| 特殊スキル名 | 効果 | 使い勝手 |
|---------|--------------------|---|
| ブーストマナ | 最大MP増加 | W I Z系やヒーラー系に有効だが、増加量が + 1 4 8 なので上昇値としては微妙 |
| マナリカバリー | MP回復量向上 | W I Z系やヒーラー系に有効だが、三次職でMP回復が間に合わない場面があるかどうかは微妙 |
| バリア | ダメージを受けたとき、一定確率で無敵 | 全職に有効だが、ヒールやリバイバルの邪魔になる事もある。多くの人はこちらを選択 |

[部分編集]

属性について(狩り/レイド編)

ここでは狩り/レイドに限って簡単に解説します。
詳しくは属性スレや公式の解説等を見てください。

Let's Go! [属性スレ](#)

Let's Go! [公式](#)

Sグレ以上の武器防具には属性を付与することができます。

原石：武器150/防具60（最大5パーツで300）まで、水晶：武器300/防具120（最大5パーツで600）まで

属性ダメージは（攻撃 - 防御）の属性差で決まります。

mob相手の場合、属性差がマイナスになるとダメージが減るため、武器への中途半端な属性付与はNGです。

▶ 攻撃属性

- 現時点では、**聖属性** がベストで、聖150武器を持ち、常時HBon+HWをもらうというのが流行です。
（主な理由）a.聖闇原石が最も安い b.パフでさらに聖属性を強化できる
c.聖属性に弱いmobは各所にいる一方、聖属性に強いmobは実質修道院くらいにしか存在しない
- 攻撃属性の優先度は、**スキル > 武器 > トグル > パフ** となっています。
（例）a.パワーストライク（無属性スキル）に属性は乗らない b.火属性武器に聖属性パフは乗らない

▶ 防御属性

- 敵の属性まとめにあるように、最も汎用性が高いのは **闇耐性** です。
- 竜やティアト、ベレスなどのボスと対峙する際には、**火耐性** を準備しておくといいでしょう。
- 次期アップデートフレヤでは防具に3属性まで属性付与することが可能になるという公式発表があります。
詳細はまだ明らかになっていませんが、パーツ持ち替えが不要になりそうです。

[部分編集]

敵の魔法、スキルの属性まとめ

基本はmobをタグったときに出る情報ウィンドウ が頼りになります。

見た目判断しにくい敵の魔法やスキルの属性と纏めて歌の選曲に生かせれば・・・
ということで作成されたのがこのパートです。

| 狩場名 | 敵の名前 | 魔法やスキルの特徴 | 属性 | 備考 |
|---------------|---------|---------------------|--------|-------------------------|
| 59メイズ | | 1F、2F、3F、4F | | |
| 69メイズ | | 1F無、2F無、3F無、4F無 | | バイタ推奨（2分ごとに切らしてもok） |
| 78メイズ | | 1F 風、2F 地、3F 火、4F 火 | | リニュー修得推奨 |
| 81メイズ | | 1F 闇、2F 風、3F 闇、4F 風 | | |
| 不滅： 苦痛棺室突破 | | 腫瘍体は地、雑魚はすべて闇 | ボスは地 闇 | 雑魚のHPドレインは割合ダメージのため防げない |
| HB：港 | | 近接魔法/スキルは無属性 | 闇 | |
| HB：魔法陣 | 魔法陣の警備兵 | HPドレイン、近接無属性範囲魔法 | 闇 | |
| | 魔法陣の巡察兵 | ルーツ | 闇 | サイレントムーブ無効 |
| | 魔法陣の監視兵 | 遠距離 闇属性 単体魔法 | 闇 | |
| HB：砂漠 | | | 地 風 | |
| HB：傷の大地 | 炎のキメラ | 近接 闇属性 範囲物理スキル | 火 | 下記参照のこと |
| | 地のキメラ | 近接単体出血スキル+麻痺 | 地 | |
| | 風のキメラ | 近接無属性範囲物理スキル+毒 | 風 | |
| | 闇のキメラ | 近接無属性範囲物理スキル+毒 | 闇 | |
| HB：鋼鉄の城内部 | | 本格的な 闇属性 攻撃 | 闇 | 闇防具必須 |
| 神々の火鉢 | | 意外と闇mobが多い | 火 闇 | 範囲狩場 |
| 巨人たちの洞窟 | | レーザービームは弓攻撃 | 水 | |
| スタッカート の巣 | | | 地 | 槍狩場 |
| 恥辱の埋葬地 | | | 地 闇 | 槍狩場 |

| | | | | |
|-------|--|---------------|---|-------------|
| 夢幻の結界 | | アエンキネルの範囲は無属性 | 闇 | 弱：四方<広場<塔：強 |
|-------|--|---------------|---|-------------|

キメラについて

各キメラは各属性のサレンダー魔法を使用する。
 炎・風・闇のキメラの範囲攻撃は物理スキルのため、物理スキル封鎖が有効。
 炎のキメラの物理範囲は **闇属性** で盾防御可能。
 風・闇の物理範囲は無属性だが、盾防御は有効。
 地のキメラは最初にタゲったキャラを延々狙う性質のため、アレスト推奨。
 歌の防具としては盾インペ推奨、準備できなければタラム重。
 多属性のmobがいるが、まずは闇120をおすすめする。

[\[部分編集\]](#)

おすすめ狩場案内

▶ ソロ狩場

冒険者バフが75までもらえるとはいえ、ソロが得意な職ではありませんので、

1. 火力バフ (2PC、アジト、ネカフェなど)
2. ペット (BMWなど)
3. ハーブ狩場

のうちのいくつかを組み合わせるといいでしょう。

+ ソロ狩場リスト

▶ PT狩場

最近は長時間PTが減少する傾向にあり、二次転職~60台までずっとソロということもあります。
 各種カマロカやメイズなどの募集を見かけたら積極的に参加していきましょう。
 狩りとは異なりますが、レイド討伐に参加することでもPT経験が得られます。
 PTを組んでこそその職ですから、レイドへの参加もおすすめします。

+ PT狩場リスト

[\[部分編集\]](#)

ボスレイド情報

【心得】

歌が死ぬということはPTが壊滅または後退を意味するので死なないように。
 歌踊の更新は30秒前宣言台詞マクロ スト乗り 降り踊更新 降り歌更新
 攻撃食らってストが出せないときはすばやくPTチャットに報告して後退してもらおう。
 バイタはタイムSE推奨だが例えSEしてあってもスト消して更新を行いPT員の歌踊が切れないようにする。

【基本準備】

牛乳、秘薬、できれば瞬間POT
 C+染料(店売でもOK)
 ヘルス鈍器
 ストライダー(スト消し用)
 バイタSEタイム+4以上推奨
 推奨防具：ドム重、DC重、メア重、インペ重などのHPが上がる防具

【注意事項】

ただし、防具の耐属性が強くなった現在、スト消しをしてまで歌・踊りを維持しなければいけない場面は少なくなつた。

また、クリエラ対策でスト消しを禁止する場面もある。レイドがスタートする前までにスト消しの有無は確認する事。

[+](#) 詳細を見る

[\[部分編集\]](#)

過去ログ

【通い合うこと】ソードシンガー6曲目【この世との会話】

<http://jbbs.livedoor.jp/game/7135/storage/1159061388.html>

【血盟歌は】ソードシンガー7曲目【いつぞや?】

<http://jbbs.livedoor.jp/game/7135/storage/1168299333.html>

ソードシンガー8曲目

<http://jbbs.livedoor.jp/game/7135/storage/1173844425.html>

【マント実装】ソードシンガー9曲目【さっさと汁】

<http://jbbs.livedoor.jp/game/7135/storage/1182231918.html>

ソードシンガー10曲目

<http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/game/7135/1190003142/>

ソードシンガー11曲目

<http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/game/7135/1203175728/>

ソードシンガー12曲目

<http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/game/7135/1215010175/>

関連スレ

ブレードダンサー19刀目

<http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/game/7135/1257607176/>

コメント

▶ ポスレイド用メモ「MR歌について：上位ザケン必要。フリン不要。フレヤ不要。以上。」 - 名無しさん 2011-06-19 16:12:46

▶ フォーカスマインド+14 > M P 回復ボーナス 6 . 7 増加 - 名無しの歌 2011-07-13 18:48:42

名前:

書き込む

カウンター： 合計 4361 ; 人 本日 13 ; 人