騎士道アビリティー一覧

アビリティー名の次の数字は消費マナです。使用するのに必要な「騎士道」の最低スキル値と、1/10 税の金額も併記しました。

Cleanse by Fire (10)

- ・必要最低スキル：5.0
- ・1/10 税：10

詠唱者が炎属性のダメージを受ける代わりに、対象を解毒する。

受けるダメージはカルマとスキルが高ければ軽減される。それほど大きなダメージではなく、解毒しないで毒のダメージを受け続けるよりは遥かにマシといえる。

Close Wounds (10)

- ・必要最低スキル：0.0
- ・1/10 税：10

対象の HP を回復させる。回復量にはカルマとスキルが影響する。そのコストから「10 円ヒーラー」と呼ばれることもある。

Consecrate Weapon (10)

- ・必要最低スキル：15.0
- ・1/10 税：10

武器を神聖化する。攻撃相手が一番低い抵抗値の属性 100%でダメージを与えられるようになる。相手に最適なネオン 100%武器で攻撃するのと同等の意味になる。アビリティー使用時に装備していた武器にのみ有効で、武器を持ち替えた場合 その効果は引き継がれない。

Dispel Evil (15)

- ・必要最低スキル：35.0
- ・1/10 税：10

周囲の邪悪な召喚生物をディスペルし、邪悪なクリーチャーを 2 秒間逃走させる。さらに変身中のネクロマンサーのマナとスタミナを減少させる。

ディスペルの確率はカルマとスキル、逃走確率とマナ・スタミナの減少量はスキルから計算される。

Divine Fury (15)

- ・必要最低スキル：25.0
- ・1/10 税：10

狂戦士と化す。スタミナが全回復し、攻撃命中率・ダメージ・攻撃速度が+10%、攻撃回避率が-20%される。弓騎士の場合、ペナルティが皆無と言って良い。緊急時の「total refreshment potion(スタミナ全回復)」と同じ効果として利用できる。アビリティ使用時に、まるで死んだかのような叫び声を上げるが死ぬわけではないので焦らない様に。

Enemy of One (20)

- ・必要最低スキル：45.0
- ・1/10 税：10

対象と同種族のものに強くなる(与えるダメージ+50%)代わりに、それ以外のものに弱くなる(受けるダメージ+100%=2倍)。対象はオレンジカラーになり区別できるようになる。使いどころを間違えると命取りになるので、周辺で出現するクリーチャーを良く見極めて使うようにしたい。

Holy Light (15)

- ・必要最低スキル：55.0
- ・1/10 税：10

周囲にエネルギー属性のダメージを与える。ダメージはカルマとスキルから計算される。武器で殴った方が強いかもしれないが、終盤(GM近く)のスキル上げには使える。

Noble Sacrifice (25)

- ・必要最低スキル：65.0
- ・1/10 税：30

周囲にいる友好的な者全てが、HP回復・解毒・解呪(Remove Curseと同等)・蘇生の効果を受ける。その代わりに、詠唱者のHP・スタミナ・マナは1になる。アビリティ使用時に死んだかのような叫び声を上げ、実際死ぬ一歩前なので使う場所はよく考えなければならない。スキル上げに使用する場合、家の中では上昇判定が発生しないので注意すること(安全すぎるが故と思われる)。

Remove Curse (20)

- ・必要最低スキル：5.0
- ・1/10 税：10

対象の呪いを解く。Clumsy、Weaken、Feeblemind、Curse、Paralyze、Corpse Skin、Strangle、Evil Omen、Mind Rotの効果を全て消し去れる。カルマが-5000以下なら成功率0%、+5625以上なら

成功率 100%となる。これと同効果の呪文が他系統の魔法には存在せず、騎士ならではのアビリティといえる。地味に役に立つ。

Sacred Journey (10)

- ・ 必要最低スキル : 15.0
- ・ 1/10 税 : 15

Mark 済み Rune を使って移動できる。Recall と全く同じ効果であり「騎士リコ」と称されることもある。