

防御に優れる技能を多数保有する。

通称は【盾】。

メインコンテンツである合戦においては、攻撃力不足の為、不人気。
軍略・フィールド狩・ダンジョン攻略においては少なくとも1人は絶対必要。
但し、防具の損傷が激しいのでそれなりの出費も考えて置かなければならない。

合戦で活躍しにくいのに、活躍する為の経験値稼ぎやアイテム稼ぎの狩には絶対必要になる技能。
盾を率先してやってくれる人はそれだけで尊敬されるべき。
上手い盾は神認定してもいいクラス。

必要事項

- 1.ヘイト管理の知識
- 2.味方の実力を即座に判断するゲーム慣れ
- 3.防具を複数用意する覚悟
- 4.味方が死んでも泣かない覚悟

1.ヘイト管理の知識

まず【ヘイト】って一体なんなのでしょうって事でヘイト管理を参考ください。
(ちなみにゲーム内では【敵対心】という言葉で表記されていますが、一般的な話題においてはヘイトと言われる方が多いため、【ヘイト】にてまとめます)

・ [ヘイト管理](#)

2.味方の実力を即座に判断する

軍略とかで、上手い盾だから1分30秒でクリアしたとかよく言われます。
確かに盾をやる人にも動きの差はありますが、それ以上に重要なのが味方の力量の判断です。
いくら上手い盾でも範囲技能を持たない盾1丹2戦7の徒党で1分30秒が出せるかとかかなと
ちょっと疑問です。その状況に応じて進行していく判断力こそが盾の上手い下手を表すもの
になると思います。

この判断を元に、今回の進行方針等を提示してやれるかどうかを確かめて行き、
安定した上で、クリアタイムを短縮するのが上手いやり方と言えるでしょう。

また、軍略等では何度も試している事もあって、敵の強さがある程度わかっている為、
味方の強さ（レベル・動き）等を見ればルート設定が出来るとは思いますが、
敵の強さが分からない新ダンジョンが実装された時等は慎重に進行していきましょう。
敵を知り己を知れば百戦危うからずと言いますが、
己を味方に当てはめればぴったりです。

3.防具を複数用意する覚悟

序盤はあまり気になりませんが、30後半ぐらいから目立ってくるのが防具の損傷です。
必要経験値が莫大になってくるため、戦闘時間が長く必要になり、
戦闘においては敵の攻撃を一身に受け続ける必要がある為、
防具が他技能に比べて遥かに早いペースで必要になります。

また、劣悪性能の防具ですと、敵の攻撃を防ぎきるのが難しくなり、
練丹の回復頻度が増え、その結果練丹にターゲットが移ると言った悪循環が発生します。
従って、性能面についてもある程度優良な物品が必要となります。
当然の事ながら、資金面に影響します。
盾をやりたい人はその覚悟を持っておくことが大切です。
また盾以外の人は色々とお手伝いしてあげるのも大切です。

4.味方が死んでも泣かない覚悟

味方が倒れる場合の大半が盾か練丹の動きが十分でない・不味かったのどちらかです。
心無いセリフを浴びる事もあるかもしれません。
リアルの方でも頑強な精神を持ち続ける事が必要です。

技能

準備・・・いわゆる詠唱時間, 0のものは瞬時に発動, 迅速・速化や精神集中で全て短縮可能。
 再使用・・・その技能が再び使用可能になるまでの時間
 デイレイ・・・技能の連発を防止するために, 別技能の使用が不可になる時間。
 ダメージ値・・・ダメージ計算(極限追求の項目参照)にこの数値を加えたものが最終ダメージとなる。

受止の構え

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	デイレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
受止の構え	壹	1	-	-	-	-	-	自分	-	80	1.0	10	受止値 +7(5分)	1	
	貳	18	-	-	-	-	-			100			受止値 +16(5分)	1	
	参	36	-	-	-	-	-			120			受止値 +30(5分)	1	

ヘイトと受止値を高めるスキル。デメリットが無く金属鎧にマッチしているのはどちらかといえばこちら。合戦で使うとすればこれになるだろうか。

ソロ 受止めればダメージは0
 徒党 受止めればダメージ0, ヘイト管理にも使える。
 軍略 受止めればダメージ0, ヘイト管理にも使える。
 部戦 受止めればダメージ0, デメリットもない。
 合戦 受止めればダメージ0, デメリットもない, ただ妖術は防げない・・・

咆哮

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	デイレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
咆哮	壹	14	-	-	-	-	-	自分周囲	10m?	100	2.0	40	攻撃力-5% 攻撃間隔-10%(20秒)	1	
	貳	26	-	-	-	-	-			120			攻撃力-10% 攻撃間隔-15%(20秒)	1	
	参	38	-	-	-	-	-			140			攻撃力-15% 攻撃間隔-20%(20秒)	1	
	四	50	-	-	-	-	-			160			攻撃力-20% 攻撃間隔-25%(20秒)	1	

周囲の攻撃力と攻撃速度を低下させる技能。
 初動の範囲タゲ取りと被ダメ低減を一挙に実現するなかなか優良技能。
 発動が遅いのが欠点。

ああ、発動がもっと早ければなあ。
 ダメージ計算の関係で防御力を上げるよりも劇的に効果がある。
 ソロ ソロだとちょっと微妙な感じ
 徒党 範囲タゲ取りに便利なスキル。
 軍略 範囲タゲ取りに便利なスキル。
 部戦 2徒党ぐらいになればバンバン撃とう。ダメージをかなり軽減出来る。

回避の構え

技能名	防御Lv	使用可能武器							対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術									
回避の構え	壹	2		-	-	-	-	-	自分	-	80	1.0	10	回避値+7(5分)	1	
	貳	20		-	-	-	-	-			100			回避値+16(5分)	1	
	参	38		-	-	-	-	-			120			回避値+30(5分)	1	

ヘイトと回避値を高める技能。回避すればダメージは0なのでいい効果ではあるのだが、残念ながら金属鎧は回避修正がない。勿体無い。

ソロ 回避すればダメージは0

徒党 回避すればダメージは0

軍略 回避すればダメージは0、ヘイト管理にも使える。

部戦 回避すればダメージは0、デメリットもない。

合戦 回避すればダメージは0、デメリットもない、ただ妖術は防げない・・・

ぶちかまし

技能名	防御Lv	使用可能武器							対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術									
ぶちかまし	壹	8		-	-	-	-	-	敵	1m?	30	0	10	詠唱強制中断	2.5?	×0.5?
	貳	28		-	-	-	-	-			40			詠唱強制中断		×0.5?
	参?	48		-	-	-	-	-			50			詠唱強制中断		×0.5?

敵のヘイトを大きく高め、詠唱を強制中断させる。どちらの効果も非常に強力。

惜しむらくは射程の短さ、普通の攻撃範囲よりさらに短い。

一歩二歩歩み寄りないと発動出来ない事もしばしば。

咄嗟のときに歩み寄りすると肝心な時に間に合わない事もある。

射程には十分注意しよう。

強力なスキルを使うボスには絶対必要。

ぶちかまし参は戦神の竹筒より出るとの噂有

ソロ ヘイトを稼いでもしょうがない。ダメージもしょぼい

徒党 咄嗟のタゲ奪いには抜群に効果的。

軍略 咄嗟のタゲ奪いには抜群に効果的。

部戦 戦法まで潰せる。詠唱時間のある回復アイテム使用を阻害も

合戦 戦法まで潰せたりするのだが・・・射程が短すぎ。

炎の盾

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
炎の盾	壱	6	-	-	-	-	-	自分	9m(反撃)	70	1	15	防御+3気防御+12(5分)	1	妖力値+20?
	弐	24	-	-	-	-	-			100			防御+6気防御+20(5分)		妖力値+40?
	参	42	-	-	-	-	-			130			防御+?気防御+?(5分)		妖力値+60?

防御力を若干上げ、攻撃してきた敵に若干の反撃ダメージを与える技能
 以前はこちらでダメージを与えて敵にヘイトを与えつつ、簡易回復を連打してタグを盾にこちらに固定させるのが一般的だった。
 全体の攻撃力・防御力が上がって大集団の一挙殲滅が狩りの主体になってきた現状では氷の盾の方が優先されている。
 尚、氷の盾との併用は不可
 反撃可能距離は9m以下、かなり至近

ソロ ダメージ減となりうる。
 徒党 簡易回復盾戦法では悪くない。
 軍略 簡易回復盾戦法では悪くない。
 部戦 呪詛が弱くなったのでこちらでダメージを稼ぐのもありか
 合戦 呪詛が弱くなったのでこちらでダメージを稼ぐのもありか

氷の盾

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	習得、備考、ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
氷の盾	壱	6	-	-	-	-	-	自分	70	1	15	防御+3気防御+12 攻撃間隔+?%攻撃 速度減少(8秒)(5分)	1		
	弐	24	-	-	-	-	-					100			防御+6気防御+20 攻撃間隔+?%攻撃 速度減少(8秒)(5分)
	参	42	-	-	-	-	-					130			防御+?気防御+? 攻撃間隔+?%攻撃 速度減少(8秒)(5分)

防御力を若干上げ、攻撃してきた敵に攻撃速度軽減のデバフを与える技能。
 また敵の攻撃速度を低下させる為、被ダメージが減るなどの効果もある。
 炎の盾との併用は不可

呪詛が弱くなったので以前のような必須技能でもなくなっている。合戦ではバフ数制限を考えると外してしまうのも有か
 ソロ 敵の攻撃が遅くなるので使ってみても良い。
 徒党 大集団殲滅になっている今、主体は氷の盾。
 軍略 大集団殲滅になっている今、主体は氷の盾。
 部戦 余計なダメージ源は減らせる。
 合戦 呪詛散布のダメージが上がる元を作りやすいのが魅力。

防御の構え

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
防御の構え	壹	12	-	-	-	-	-	自分	-	80	1.0	10	防御値+8気 防御+25(5分)	1	
	貳	28	-	-	-	-	-			100			防御値+17気 防御+35(5分)	1	
	参	44	-	-	-	-	-			120			防御値+?気 防御+45?(5分)	1	

物理防御力を大きく上げ、かつヘイト値を最も稼ぎやすくなる技能。
が、・・・足が遅くなるというと非常に残念かつ大きな欠点がある。
ヘイト値を稼げるのは本当に大きな利点ではあるが。

ソロ 足が遅くなるのが知らん、タイマンで殴り合いじゃ!
徒党 ヘイト稼ぎできる上、固くなるのはいい。
軍略 ヘイト稼ぎできる上、固くなるのはいい、時間短縮には向いてない
部戦 対人で足が遅いのはかなり厳しい。
合戦 対人で足が遅いのはかなり厳しい。

気の障壁

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
気の障壁	壹	10	-	-	-	-	-	味方	21m?	100	2.0	30	約200ダメージ吸収(40秒),同対象 への再使用不可(2分)	1	
	貳	25	-	-	-	-	-			125			約400?ダメージ吸収(40秒),同対象 への再使用不可(2分)	1	
	参	40	-	-	-	-	-			150			約600?ダメージ吸収(40秒),同対象 への再使用不可(2分)	1	

一定量のダメージを吸収する技能。ダメージ量がそれなりに少なければ効果的ではあるが、
過剰ダメージの場合は焼け石に水。また再使用不可時間が存在しており連発できない欠点がある。
戦神の盾に似ているが、違う点としては他人に掛けることが出来る事。
個人に延々賭け続けて無敵ってのを防ぐ仕様が付いている。

ソロ 再使用不可時間長すぎ。
徒党 参lvだとそれなりに効果がある・・・気がする
軍略 参lvだとそれなりに効果がある・・・気がする。
部戦 人数が少なくて参lvになるとそれなりに効果がある。
合戦 焼け石に水過ぎて眼から水が出る。

気流飛散

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
気流飛散	壹	18		-	-	-	-	-	-	100	1.0	10	気防御+50(5分)、被ダメごとに気力回復50?	1	
	貳	32		-	-	-	-	自分	-	120			気防御+75(5分)、被ダメごとに気力回復60-70?	1	
	参	46		-	-	-	-		-	140			気防御+100(5分)、被ダメごとに気力回復?	1	

気攻撃に対する防御力をアップし、ダメージを受けた場合気力が回復する技能。
 どちらの効果も嬉しい効果である。

ソロ 気力切れがまず無くなる。是非掛けておきたい。
 徒党 気力切れがなくなり、咄嗟の援護技能にも対応出来る。ほしい
 軍略 徒党狩と似ている。軍略は物理攻撃が多いので気力回復だけになるかな。
 部戦 人数が少ないと物理系主体になる為効果薄。大人数になると入れたい。
 合戦 被ダメージに気攻撃が非常に増加する。掛けておきたい

守護

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
守護	壹	22		-	-	-	-	自分	-	60	1.0	30	変換率50%(15秒)?	1?	
	貳	50		-	-	-	-			?			変換率30%(15秒)?		

味方のダメージを肩代わりする技能。
 残念なのは純粋なダメージ量での比較となる事。
 このゲームは体力の差異はそれほどではなく、防御力の差による被ダメージの差が激しい。
 大ダメージを肩代わりすると、防御自体が倒れているジレンマがある。
 また単体のみに効果有というのが使い勝手を悪くしている。
 範囲防御が可能だと戦神との組合せ等で神になれかもしれないが・・・
 現状では使えない技能であるが、仕様変更で大化けする可能性もある技能。
 チェックは怠らないように。

ソロ 肩代わりする相手がいないw
 徒党 1人肩代わりしても・・・別の技能使おう
 軍略 1人肩代わりしても・・・別の技能使おう
 部戦 1人肩代わりしても・・・別の技能使おう
 合戦 1人肩代わりしても・・・別の技能使おう

痛転気

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
痛転気	壹	24	-	-	-	-	-	自分	-	80	0	30	被ダメ -10%(5分)	1	
	貳	36	-	-	-	-	-			110			被ダメ -15%(5分)	1	
	参	48	-	-	-	-	-			140			被ダメ -20%(5分)	1	

自身に対する全てのダメージを軽減する技能。
何はなくとも掛けておきたい技能。即座に発動するのもナイス。
ソロ とりあえず掛けておこう。
徒党 とりあえず掛けておこう。
軍略 とりあえず掛けておこう。
部戦 とりあえず掛けておこう。
合戦 とりあえず掛けておこう。

戦神の盾

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
戦神の盾	壹	28	-	-	-	-	-	自分	-	125	1.0	90	ダメージ無効(10秒)	1	

発動時に掛かっているデバフを全て除去し、発動中はダメージの一切を無効化する強力技能。
(発動中は追加効果は受けてしまうので過信は禁物)
罵倒との組合せは神。
ソロ 緊急ダメージ低減に便利。
徒党 緊急措置用に持っておくべき。罵倒と組み合わせたい
軍略 緊急措置用に持っておくべき。罵倒と組み合わせたい
部戦 是非罵倒と組み合わせよう。硬すぎる。
合戦 罵倒と組み合わせると鬼なんだけど、なかなか実現出来ない。

罵倒

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
罵倒	壹	26	-	-	-	-	-	自分 周囲	周囲 6m	50	0	30	対象強制 変更(10秒)	1	

個人的に最高の防御技能認定。敵の対象を強制的に自分にする技能。
効果中はタゲが固定されてしまう為、敵に撃てない回復系などの技能が使用不可になる。
戦法も味方を対象にするが、この発動すら封じてしまう。
更に、城門を対象に取れなくなるため、門に入る事が出来なくなる可能性がある。
狩においても味方のピンチをこれ一発で緊急措置出来る。
ソロ 基本的にタイマン時に罵倒しても・。技能を封じる事も出来るけど、不要
徒党 緊急措置用に持っておくべき
軍略 緊急措置用に持っておくべき
部戦 双剣から双剣を守る事が出来る。掛け逃げすると非常に嫌らしい。
合戦 敵に突っ込んで吼えまくろう。浄化も回復も封じる反則技だ。

気魂撃

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値	
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術									
気魂撃	壹	30		-	-	-	-	-	敵	2m	0	0	30	気力0になる	2.5	+500×(現気力/最大気力)?
	貳	44		-	-	-	-	-						気力0になる	2.5	+700×(現気力/最大気力)?

自分の気力を全消費で大ダメージを当てる技能。適中ダメージが出ると脳汁が出る。気力が空っぽになるので味方を助ける技能を使えないと言う事態に陥るのだけは避けよう。
 ソロ それなりにダメージ増加には繋がる。
 徒党 もっと優先すべき技能がある。あっても良いが・・・。
 軍略 もっと優先すべき技能がある。あっても良いが・・・。
 部戦 油断している奴に一撃叩き込んで吃驚させよう。
 合戦 攻撃力不足の盾が1殺狙える数少ない技能。

守りの要

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
守りの要	壹	16		-	-	-	-	自分周囲	10m?	100	2.0	45	防御+5気 防御30(40秒)	1	
	貳	32		-	-	-	-			120			防御+12気 防御45(40秒)	1	
	参	48		-	-	-	-			140			防御+19?気 防御60?(40秒)	1	

周囲にいる味方の防御力をアップする技能。地味に効果的であるが、真に不遇な事に先制攻撃したものが有利という合戦では使う事すら注意されてしまう技能。
 ソロ ダメージ増加を主にすべきかなと思う。
 徒党 それなりに味方のダメージ軽減には役に立つが、スロットが不足気味。
 軍略 もっと優先すべき技能がある。あっても良いが・・・。
 部戦 地味に使えるが、もっと使える技能があればそちらを優先すべき
 合戦 現状では使うと非難の対象にまでされてしまう恐れがある。

矛落とし

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
矛落とし	壹	20		-		-	-	敵	2m	90	0	45	武器攻撃不可(5秒)	2.5	+20?
	貳	38		-	-	-	-			120?			武器攻撃不可(7秒)	2.5	+40?

武器を使えなくする技能。白兵系の攻撃を封じる技能と思えばよい。逆に妖術系や練丹系、武器を使わない咆哮等は使用可能なので注意が必要だ。
 ソロ 被ダメージ量を軽減するのに役に立つ。

徒党 被ダメージを抑えるのにはかなり良い。
 軍略 もっと優先すべき技能がある。あっても良いが攻撃は味方に任せるべき
 部戦 相手の双剣や戦術を一定時間封じる強力技能。是非欲しい
 合戦 一応、タイマン用の為に持っておいても・・・

練気の矢

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値				
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術												
練気の矢	壹	4				-	-	-	敵	31m?	110	0	7	気攻撃扱い	1.5?	妖力+20?			
	貳	14				-	-	-									80		
	参	24				-	-	-										110	
	四	34				-	-	-											140
	伍	44		-	-	-	-	-											

遠距離攻撃を可能にする技能。ダメージはしれているが、敵を一匹だけおびき寄せる
 通称【釣り】には絶対必須の技能。尚、技能lvが上がっても飛距離が伸びたりする事はない。
 ダメージが上がるが極微量であり、その分の必要気力上昇の方がきついので使用は壹で十分。
 他技能でも使用可能であり、目的用途も同じ。

lvが上がると再使用時間が延びて釣り目的には使い勝手が悪くなる。

ソロ 敵を釣るのに絶対必須。
 徒党 敵を釣るのに絶対必須。
 軍略 敵を釣るのに必須。無しでも一応なんとかなるがあった方が絶対良い。
 部戦 もっと優先すべき技能がある。
 合戦 もっと優先すべき技能がある。一応追撃用に持っておいても・・・

渾身撃

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値	
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術									
渾身撃	壹	32		-	-	-	-	-	自分	0	80	1.0	10	最大追加攻撃回数4	1	-0
	貳	40		-	-	-	-	-			?					
	参	48		-	-	-	-	-			?					

通常攻撃時、技能攻撃時のいずれかに補足として追撃が入る可能性がある技能。
 追撃にさらに追撃が出る可能性がある。個人的な最高追撃回数は4回。
 技能lvが上がると最大追撃回数が増加される。参だと最高6回まで発動するらしい。
 発動率は変わらないようだ。

個人的に一番好きな技能w

ソロ 火力不足を大きく補う。
徒党 もっと優先すべき技能がある。
軍略 もっと優先すべき技能がある。
部戦 攻撃力不足を大きく補う。血の渴望発動時に複数追撃出るのを祈れ!
合戦 もっと優先すべき技能がある。一応タイマン用に持っておいても・・・

スロット案

ソロ狩りスロットの参考

スキル

強撃壱(攻撃)・強撃弐(攻撃)・練気の矢・破甲の策(戦術)・簡易回復
痛転気・防御の構え・気流飛散・炎の盾・渾身撃

自動

強壯・強壯改・強力・攻撃・致命傷

アイテム

串焼肉・甘露水

練気で釣って、破甲を入れた後、
ひたすら通常キャンセル強撃のコンボを繰り返す戦い方。
強壯で体力回復速度を高める。

有り余る気力を元に気魂撃を入れるのも良い。
破甲を抜いてこっちでも可。

徒党狩りスロットの参考

スキル

気流飛散・受止めの構え・痛転気・氷の盾・矛落とし
練気の矢・黒倒・戦神の盾・ぶちかまし・咆哮

自動

生氣・体力・俊足・俊足改・剛健改

アイテム

蜜桃香茶・七宝湯・虎形札

ダンジョンボス等と戦う時はぶちかましは2枚持って行きたい。

軍略スロットの参考

スキル

気流飛散・受止めの構え・痛転気・氷の盾・簡易回復
練気の矢・黒倒・戦神の盾・疾駆・咆哮

自動

生氣・体力・俊足・俊足改・剛健改

アイテム

甘露水・串焼肉・七宝湯

とにかく硬くして大集団の敵の攻撃に耐えられるように。
後は敵を集めておく手段のみを追求。

部曲戦スロットの参考

スキル

気魂撃・疾駆・矛落とし・渾身撃・簡易回復
矛落とし・痛転気・咆哮・黒倒・戦神の盾

自動

俊足・俊足改・生氣・体力・致命傷

アイテム

虎形札・蜜桃香茶・七宝湯・甘露水

少人数部曲戦向けスロット参考。

基本的に罵倒掛け逃げで味方の火力を相手の火力から守る。
また単に逃げるだけでなく矛落としで妨害を積極的に行おう。
やばくなれば戦神も。

その他には気の障壁なんかも候補。

双剣や丹にこれを掛けてやるのもナイスチョイス。
咆哮も入れてみたいなあ。

硬気功と七宝湯の組合せは盾をますます鉄壁にする組合せ。
地味に防御アップ等はかなり効果的。

合戦スロットの参考

スキル

気魂撃・疾駆・矛落とし・気魂撃・咆哮
気流飛散・通転気・氷の盾・罵倒・戦神の盾

自動

俊足・俊足改・生氣・迅速・速化

アイテム

大喝札・蜜桃香茶・七宝湯・丹華

突っ込んで罵倒、上手くすれば戦神発動も。

詠唱速度が速くしてるのは、戦神発動も早くなるため。

戦法自体の発動が早い増丹陣に入って、戦神まで発動して突っ込むのがお勧めだが
掛け逃げしても良い。

呪詛が死んでしまったので気力MAX気魂撃用に大喝札を採用。

罵倒後に速やかに味方の所まで帰還出来るアイテムを用意するのが良いと思われる。
回復波札も有力候補。

部曲戦と違って、こっちは気防御をアップさせていきたい所です。

総括

敵を洩らさず、黙々と的になり、防具を補充していかなければならないマゾ技能。

だが、それがいい。

嵌る人はとことん嵌る

2009.4.23のアップデートで罵倒が強化(本来の仕様?)されました。

仕様変更以前

- ・ 果菜盛り合わせ・蜜桃香茶使用可。同時に解除可能
- ・ サブターゲット変更をoffにしていると自分をターゲットにすれば技能使用可

仕様変更後

- ・ 果菜盛り合わせ・蜜桃香茶使用不可。
- ・ サブターゲット変更をoffも無駄。
- ・ 各種技能仕様不可(範囲沈黙みたいなもの)

自分中心のタグ指定無し技能全般(なぎ払い・疾駆・氷雪嵐・太極波・混乱・痛覚反転・呪詛etc)

解除方法は罵倒を受けてない人からの浄化のみ。これは強い。
合戦だと何処からともなく浄化が飛びそうな感じもしますが、
部曲戦では鬼クラスになりそう。

9.8初回作成

10.2矛落とし見直し 敵の頭数を減らせる優良技能ですよ。

10.5追記

10.10炎の盾の反応距離追加、アイテムを40 の物も追加

12.12呪詛関連を見直し

1.7渾身撃追記

1.15徒党狩に錬気の矢追記

2.4部曲戦のスロット例変更。

3.23技能表追加

3.24技能表説明追加。技能表についてはまだ適当に埋めた部分があるのであって修正予定。

4.27罵倒アップデートに関するコメント追記