

練丹技能

回復・支援に優れる技能。

通称は【丹】など。

多数の回復技能や浄化といった支援技能を保持する。
ダンジョンや長期戦にはなくてはならない技能である。
以前は強力な攻撃技能も有していたが、
あまりにも強力すぎると判断されたのか、残念ながら仕様が変更されてしまい、
ほぼ回復支援のみの状態になっている（本来想定されたと思われる技能）

回復技能の回復量は
基本回復値 + 妖力（再生は常に固定地回復）
これに効能強化、治癒などで何割かアップと言うパターン。

必要事項

- 1.ヘイト管理の知識
- 2.デバフの種類を知る
- 3.危機への対処
- 4.戦闘時の位置取り
- 5.再生をかけるタイミング

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.デバフの種類を知る。

デバフには色々な種類がありますが、何でもかんでも浄化していると
肝心な時に間に合いません。危険な効果のもの以外は対処せずともなんとかなります。
逆に危険なものは即浄化しましょう

・ [バフ・デバフ](#)

3.危機への対処

大抵の場合、盾に群がっている敵が自分の方に猛烈な勢いで突撃してきます。
痛覚反転を持っていたりする場合は落ち着いて反転を。
敵が少なく、十分に耐えられる場合はそのまま殴られつつ対処も考えましょう。

下手に逃げ回らない事が一番重要です。
味方が対処出来ません。
盾のそばに近寄るのが実は一番安全です。

4.戦闘時の位置取り

いくら回復や浄化を持っていても、自分ごと混乱してしまったり、
大ダメージ食らって倒れてしまったりは意味がありません。
ある程度離れた位置で行動しましょう。

離れすぎは別の敵が来る場合がありますので、周囲は常に注意。
また離れすぎても上記3の問題がありますので良くありません。
ベストな立ち位置を探し出してください。

5.再生をかけるタイミング

徒党狩り・軍略での主力回復手段である再生も使うタイミングを間違えると
いきなり敵が練丹に殺到する事になります。
基本的に注意したいのは、敵の注意が盾に行った後にかけるようにする事。
ベストは盾が数発殴られた後。
ただし、いきなり即死もあつたりするのでこの辺りはなかなか難しいです。
盾の簡易回復でヘイトを稼げないとすぐ練丹に敵が行くので回復しすぎもまた注意です。

また一塊との戦闘中での再使用はあまりお勧め出来ません。
再生使用中に敵撃破 次的一块との戦闘 再生が掛かった状態で敵との遭遇となり、
タゲが丹に行ってしまう事が多いからです。

知識のある人が盾ですと、それを理解してて切れるまで待機してくれる事もありますが、それは人それぞれによりますので、盾の動きをじっくり見ましょう。

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。

簡易回復

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								
簡易回復	壹	1						味方	31m	60	0	4	体力回復	2.0	100
	貳	18	-	-	-	-	-			90			体力回復		150
	参	36	-	-	-	-	-			120			体力回復		200

詠唱無しのお手軽回復技能。壹はすべての技能で使用可能。
 簡単なヘイト稼ぎ、ピンチの時の緊急措置と万能に使える便利技能。
 ソロ こまめな回復がいる技能は必須。
 徒党 盾は必須。緊急用にあった方がいい技能
 軍略 盾は必須。緊急用にあった方がいい技能
 部戦 こまめな回復は必須。是非用意しておきたい。
 合戦 逃走時の緊急回復に非常に便利。

体力上昇

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								
体力上昇	壹	2	-	-	-	-	-	味方	31m	60	1.0	2	最大体力+60(5分)	1.0	
	貳	12	-	-	-	-	-			90			最大体力+90(5分)		
	参	22	-	-	-	-	-			120			最大体力+120(5分)		
	四	32	-	-	-	-	-			150			最大体力+150(5分)		
	伍	42	-	-	-	-	-			180			最大体力+180(5分)		

最大体力を少し上昇させる技能。持続5分。対人戦では是非ほしい技能。
 MOB戦では欲しいものの必須ではない。
 ソロ 用意しておきたいが必須ではない。
 徒党 用意しておきたいが必須ではない
 軍略 用意しておきたいが必須ではない
 部戦 是非用意しておきたい技能。
 合戦 用意しておきたいが、10個制限は注意。

閃光

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								
閃光	壹	8	-	-	-	-	-	敵	31m	90	3.0	30	20×7回、命中-20	2.0	
	貳	18	-	-	-	-	-			120			30×7回、命中-40		
	参	28	-	-	-	-	-			150			40×7回、命中-60		
	肆	38	-	-	-	-	-			180			50×7回、命中-80		
	伍	48	-	-	-	-	-			210			60×7回、命中-100		

対象の命中率を下げ、継続的にダメージを与える技能。ダメージは低く、詠唱時間が長め。攻撃技能としては使いにくい。本来は回復役の練丹の攻撃技能はこんなもんだと思う。デバフをつける手段としては便利。

- ソロ 丹ソロ開幕には欲しい技能。
- 徒党 デバフをつけるには便利だが、もっと良い技能が一杯ある・・・
- 軍略 デバフをつけるには便利だが、もっと良い技能が一杯ある・・・
- 部戦 詠唱が長い、もうちょっと短ければ考えなくもないのだが
- 合戦 詠唱が長すぎる割に効果は低い、不要

活性化

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								
活性化	壹	4	-	-	-	-	-	味方	31m	40	1.0	1	体力回復+6、気力回復+4(5分)	1.0	
	貳	22	-	-	-	-	-			60			体力回復+8、気力回復+6(5分)		
	参	40	-	-	-	-	-			80			体力回復+10、気力回復+8(5分)		

対象の体力・気力の回復率を上げる技能。持続5分。狩り等では必須ともいえる技能。瞬間的な回復が欲しい対人戦では評価は落ちるが、十分候補に挙がる技能。優秀です。

- ソロ とりあえずかけておけ。
- 徒党 とりあえずかけておけ
- 軍略 とりあえずかけておけ
- 部戦 制限に引っかからないなら考慮したい
- 合戦 制限に引っかからないなら考慮したい。

再生

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								
再生	壹	6	-	-	-	-	-	味方	31m	70	1.5	15	体力回復 50×5回	1.0	
	貳	16	-	-	-	-	-			105			体力回復 75×5回		
	参	26	-	-	-	-	-			140			体力回復 100×5回		
	肆	36	-	-	-	-	-			175			体力回復 125×5回		
	伍	46	-	-	-	-	-			210			体力回復 150×5回		

対象の体力を継続的に回復させる技能。5回復。ヘイトが上がりにくい。
MOB戦の主力回復手段。

ソロ 継続回復中に攻撃出来るようになるのは嬉しい。
徒党 ヘイトが上がりにくい、盾への回復手段はこれが主体
軍略 ヘイトが上がりにくい、盾への回復手段はこれが主体
部戦 少人数なら候補に挙がる回復手段。
合戦 多人数なら一気回復の方が重要。追いつかない。

回復

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								
回復	壹	16	-	-	-	-	-	味方	31m	100	1.5	8	体力回復	1.0	250
	貳	30	-	-	-	-	-			130			体力回復		310
	参	44	-	-	-	-	-			160			体力回復		370

対象の体力を回復する。
少しの詠唱時間が必要になる技能。その代わりに回復量は簡易回復より大きい。
ヘイトも上がりにくいので、基本的な回復はこれと再生で回していくようにしたい。
ソロ 案外回復で手一杯になりやすい。再生か大練丹で攻撃時間を稼ぐ方が無難か
徒党 ヘイトが上がりにくい、盾への回復手段はこれが主体
軍略 ヘイトが上がりにくい、盾への回復手段はこれが主体
部戦 少人数なら意外に便利な回復手段。
合戦 あると便利なんだが、もっと良い技能が多い・・・

浄化

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	デレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
浄化	壱	14	-	-	-	-	-	味方	31m(周囲16m)	80	1.5	10	デバフ除去2個	1.0	
	弐	34	-	-	-	-	-			100			デバフ除去4個		

対象とその周囲のデバフを除去する技能。とりあえず主力技能。割となんでも剥がせます。戦法ですら簡単に剥がせるため、一部の戦法が非常に使いにくい状態になっています。

合戦では絶対必須。

ソロ 危険なデバフは剥がせない事が多い・・・

徒党 1枚はもっておこう。ダンジョンもぐる時は2枚重ねも考えよう

軍略 あまり危険なデバフを使ってくる敵がいませんので。

部戦 とりあえず1枚はもっておこう。人数少なければ2枚も考慮

合戦 呪詛が弱体化したので同時に有効度も減った。

効能強化

対象とその周囲の回復効果を上げる技能。持続60秒。

これが効いてるうちにかかる回復技能の回復量が何割か増加します。

自然回復やそれを強化する活性化には影響しませんので注意。

合戦場ではバフ制限があり、なくても何とかなる効果であるため、使用を控える注意が多い技能です。

頻繁に使うと注意される場合があります。

ソロ 効能強化 + 再生での回復は基本。

徒党 効能強化 + 再生での回復は基本。

軍略 効能強化 + 再生での回復は基本。

部戦 制限に引っかかかなければかなりいいける。

合戦 あると便利ではあるんですが、10枚制限があるため、使用はほぼ禁止状態。

鈍化開放

対象から全ての移動系弱体化を取り除く技能。

移動不可になったり足が遅くなる技能は大半除去できます。

詠唱時間もないので便利です。

が、浄化とかの方が重要です。こちらはアイテムで補っていきたいです。

ソロ 足を止めての殴り合いが基本。

徒党 足止め系は無視できるデバフ。

軍略 足止め系を使う敵はほとんどいません。

部戦 技能が揃いきらないうちは持っておきましょう。意外に使えます

合戦 技能が揃いきらないうちは持っておきましょう。

痛覚麻痺

自身の受ける全てのダメージを減少させ、攻撃を受けるたびに気力が回復する技能。

神技能。こんな簡単にダメージを減少させていいんでしょうかw

減らす量は少しですが、とりあえず掛けておくべき技能でしょう。

対人戦では必須、他の場合でも事故率を減らす意味ではもっておいてもいい。

スロットが足りなくなりますがね！

アイテムでの使用も考えていきたいです。

ソロ 足を止めての殴り合いでダメージを減らせる上、気力回復。絶対使う

徒党 殴られない方がいい。範囲攻撃等からの事故率を減らす意味ではあり。

軍略 練丹が殴られる事は危ない証。敵が流れてこなさそうなら外しても可

部戦 お手軽ダメージ軽減技能。必須。

合戦 お手軽ダメージ軽減技能。必須

大練丹

仲間単体の体力を大きく回復する技能。回復力は確かに大きいのですが、ヘイトも半端なく稼ぎます。

かなりの確率で敵を呼び寄せてしまう事になる技能。使い所が難しいです。

対人戦では少人数の場合にはかなり効果的ですが、大人数になってくると範囲回復に分があります。

ソロ 攻撃時間を稼ぐには欲しい所。

徒党 どうしてもの時には、でも唱える頃には倒れてたり、敵が寄ってきたりも・・・

軍略 どうしてもの時には、でも唱える頃には倒れてたり、敵が寄ってきたりも・・・

部戦 少人数では効果的。盾の体力がどーんと回復するとかなり嫌な気分になる

合戦 範囲回復を優先したい

回復波

対象とその周囲にいる仲間全員の体力を回復する技能。
乱戦になりやすい合戦では必須の回復手段。
それ以外でもそれなりに使えますが、ヘイトはかなり稼ぎます。

ソロ ソロですが何か。
徒党 ダンジョン攻略時にはあってもいい、それ以外は使い所があまりない。
軍略 基本的には盾だけが殴られる事になるはずですので・・・
部戦 人数が少ないと回復力が物足りない。
合戦 合戦での主力回復手段。とりあえず適当に前線に打ち込むのが吉。

瞑想

自身の気力を大幅に回復する技能。便利な技能なんですが、これを使ってる間に倒れている事も、これ無しでも十分回復出来る技能構成にした上でこれも用意しておくのがベター。

ソロ これを使う程減る事は少ない、痛覚麻痺とかあると特に。
徒党 気力足りずに盾死亡とかは避けたい、だからもっておきたい
軍略 気力足りずに盾死亡とかは避けたい、だからもっておきたい
部戦 少人数だと乱戦のまま長時間殴り合いになるのでフォロー出来るときもある。
合戦 気力がなくなったら後退するのが基本。

魂移法

自身の体力を1にする代わりに周囲の体力を大きく回復する技能。基本回復量は550程度？
対象を取らないので罵倒されてても使用可能。

ただし、継続ダメージデバフがついてると秒で死ぬ。
痛覚反転して使ったり、使用后即座に詠唱無し体力回復手段を用意したい。
ソロ ソロですが何か。1になりますが何か、死にますが何か。
徒党 普通に回復していても間に合う。
軍略 普通に回復していても間に合う。
部戦 普通に回復していても間に合う。
合戦 どうせ死ぬならで使うのは候補に挙がる、反転 これ 回復等も

痛覚反転

短時間受けたダメージ分回復する技能。
緊急避難技能。敵が大量にこっちにきた時等は是非。
合戦でも同じ感覚で使える。とにかくしぶとくなる技能。
呪詛弱体化により、ダメージ与奪速度が遅くなっているため、速化無しでも余裕を持って使える。
前線で安定して回復する為に持っておきたい。

反撃ダメージ（陰陽転化、呪詛は吸収できない模様なので注意が必要。特に魂移法後）
ソロ 効果中はずっと俺のターン。
徒党 緊急避難用として考えておきたい。
軍略 緊急避難用として考えておきたい。
部戦 頭数の維持には非常に使える技能。
合戦 前線で死なずに回復し続けたい。

呪詛散布

大幅に弱体化してしまった技能。相手に付いたデバフの数に応じて反撃ダメージが入る。
以前は継続ダメージのデバフも付いたのだが、これは無くなった。

従い、デバフの数が増加しなくなり、必然的にダメージも弱体化している。
なんとか使用に耐えるのはもはや呪詛参(lv44)ぐらいだろうか。
ソロ ソロではもはや使う意味すらなくなった。
徒党 手数足りない時に撃つと少しは・・・
軍略 手数足りない時に撃つと少しは・・・
部戦 手数足りない時に撃つと少しは・・・
合戦 手数足りない時に撃つと少しは・・・

体力吸収

対象の体力を奪う技能。効果中は対象の移動が遅くなる副作用がある。
発動中に別の事を行うと効果が切れてしまうので注意。

ソロ 貴重なダメージ源。
徒党 発動中は回復がなくなる。攻撃は他の人に任せよう
軍略 発動中は回復がなくなる。攻撃は他の人に任せよう。
部戦 逃げる相手を追撃しやすくする手段として。
合戦 武将の足を遅くする手段として。

蘇生

仲間単体を復活させる。
合戦では神スキル。これがために練丹は必須といわれるのである。

ソロ ソロですが何か。
徒党 ボス戦では用意しときたい技能。それ以外ではそれほど必要にはならない。

軍略 死ぬのは御法度。
部戦 攻撃手段や回復手段を主体にすべき。陣地から戻って来てもらいましょう
合戦 前線での戦力維持には必須。とりあえず持っておきましょう。

混乱

短時間、対象の周囲の敵を混乱させる技能。

対人戦では必須ともいえる凶悪技能。

詠唱中の技能等も全て中断させる上、無防備な状態を作り出す。

徒党狩りや軍略においては盾のヘイト稼ぎを阻害する働きが多く、嫌う人が多い。

使用は控えておくべき。

ソロ 時間稼ぎにもってこい。

徒党 盾のヘイト稼ぎを阻害する事が多い。あまり使うべきではない。

軍略 盾のヘイト稼ぎを阻害する事が多い。あまり使うべきではない。

部戦 最高のデバフ付与技能。敵を無防備な状態にするうえ、殴り合いまで起こす。

合戦 最高のデバフ付与技能。

蓮華

ペナルティ無しで自動で復活できる技能。持続3分。効果中に死んだ場合、自己復活という

項目が追加され、自動復帰出来る。練丹がずっと前線に居座る理由の一つ。

連合盟主の大半が練丹なのはこれがあるから。

ボス戦でももってこいの技能

ソロ 倒れてしまうと敵の体力が全快してしまう・・・。

徒党 ボス戦では必須。それ以外は不要。あった方が安心できるけどね

軍略 死ぬ事自体が御法度。

部戦 あった方が便利。突如起き上がって混乱とか卑怯。

合戦 練丹は掛けておくべき。点数は取られてるので死にすぎ注意。

ソロ狩りスロットの参考

スキル

気閃撃壱（妖術）・気閃撃弐（妖術）・気閃刃参（妖術）・体力吸収・閃光
活性化・再生・精神集中（妖術）・回復・痛覚麻痺

自動

付与・気攻撃・生氣・体力・

アイテム

特になし

DOT系ダメージ技能でダメージを与えつつ、その合間に回復していくのが基本になる。

少々手間はかかるけど、気閃撃1,2を繰り返しつつ逃げ回るのも手。

妖術技能の方が攻撃に分があるので妖術も上げていきたい。

呪詛散布が無くなり、ソロは本当に絶望的になった。

徒党狩りスロットの参考

スキル

効能強化・回復壱・回復弐・浄化弐・呪詛散布
瞑想・再生・偽装（攻撃）・活性化・精神集中（妖術）

自動

迅速・速化・気力回復・気力回復改・知能改

アイテム

串焼肉・神秘湯・回復波札・甘露水

自動を絞って、回復壱・弐+再生主体だと瞑想なしでも回せる。（回復参にすると足らなくなる）

偽装はほぼ必須。

交換候補は瞑想 反転or蓮華、呪詛 浄化。ダンジョン行くなら浄化主体でも構わない。

また連合内に別の練丹がいる時は活性化や効能強化の役割を分担して無駄スロットを作らないように工夫したい、とにかくスロットが足りないのが練丹の特徴。

やばくなったらアイテムは即使おう。仲間が死ぬよりまし。

いつでも使えるようにマクロ設定と練習は忘れずに。

軍略スロットの参考

スキル

効能強化・回復壱・回復弐・浄化・呪詛散布
痛覚反転・再生・偽装（攻撃）・活性化・精神集中（妖術）

自動

迅速・速化・気力回復・気力回復改・知能改

アイテム

串焼肉・神秘湯・回復波札・甘露水

徒党スロットとあまり変わらない。

危険なデバフを使う敵が少ないので浄化を外して攻撃主体にしても良い。ただし気力がきつくなる。盾の脚が早すぎるようだと、疾駆を入れておきたい。

例えば自動を俊足系にして瞑想を入れるなどのバランスもある。

この辺は各自の好みで可。

私の場合は瞑想中に倒されるのが嫌なのでこの構成主体です。

呪詛が弱くなり、本当に純粹な回復役となる。

一応攻撃できるチャンスはあると思うので、手数稼ぎに1枚ぐらいいは呪詛を持っていてもいい。

部曲戦スロットの参考

スキル

混乱・体力上昇・浄化・簡易回復・浄化

大連丹・疾駆・痛覚麻痺・回復・精神集中（妖術）

自動

俊足・俊足改・迅速・速化・生氣

アイテム

蜜桃香茶・七宝湯・虎形札・陰陽転化札

呪詛散布が完全に使えなくなっているので外す。

浄化はばんばん飛ばしたい。

混乱は必須、バフ系は仲間内で相談してスロットの重複が無いようにしたい。

節約も兼ねたい。

回復は3つほど持っているとう便利。

気力がすぐ不足気味になるので、何かしら上手い手段を考える必要がある。

合戦スロットの参考

混乱・簡易回復・浄化・痛覚反転・回復波

蓮華・疾駆・蘇生・痛覚麻痺・精神集中

自動

俊足・俊足改・迅速・速化・生氣

アイテム

蜜桃香茶・神秘湯・回復波札・徒党疾駆札

呪詛がかなり弱体化してしまったので速化型も支援型も結局は連合回復に回る事になる。

違うのは詠唱速度の速さ。これは振り分けや担当を相談したい所。

呪詛のデバフが付かなくなっているので以前よりも浄化重視しなくて良くなった。

代わりに回復系を用意して連合の体力をどんどん回復していこう。

こっちの耐久力が上がれば攻撃時間が増え、相手を撃破する率も高くなる。

以前に比べると脚を止めて殴りあう時間が増えたのもあって

その重要性はむしろ上がったといえる。

タイミングがぴったり合えば不意打ち突撃を食らってすら返り討ちに出来る場合もある。

他に有用な技能としては簡易回復がある。後退中に死にかけの場合の人を結構救える。

これも考えておきたい。いずれにしても練丹はスロットが足りない！

色々構成考えてみてください。

思い切って混乱外すのもあり、麻痺や精神集中はアイテムで補うのも可。

呪詛については参はそれなりに手数を補う事が出来る場合もある。

壱・貳はもはやダメージソースとしては使用に耐えない程低い物になっている。

9.26 途中まで作成

9.29 追記

10.10 アイテム及びスキル構成案見直し

12.4 呪詛仕様変更に伴う見直し

4.27 徒党狩・軍略狩のアイテムを変更。串焼肉は神