

- スキルシミュレータ
- スキル別一覧
  - パラメータ上昇系
  - 特殊攻撃耐性系
  - 戦闘(剣士)系
  - 戦闘(ガンナー)系
  - 戦闘(共用)系
  - クエスト関連系
  - アイテム関連系
  - オトモ系
  - その他
- コメント

## スキルシミュレータ

- MHP2Gスキルシミュレータ (jar形式)

Skism

<http://www1.axfc.net/uploader/He/so/168506.zip&key=MHP2G> シンプル。

頑張って作ったモンハンシミュレータ (頑シミュ)

[http://www.geocities.jp/masax\\_mh/](http://www.geocities.jp/masax_mh/) データ最新。jarの設定方法あり。Skismも同じ方法が使える。

- MHP2Gスキルシミュレータ (exe形式)

MHP2SKILSIM



MHP2SKILL修正.rar MHP2向け、データはMHP2G

SkillSim

<http://www.kotaroh.jp/mhp2g/> バグが多い。

- MHP2Gスキルシミュレータ (WEB形式)

MHP2G スキルシミュレーター

<http://mh.trash-area.com/mhp2g/> 近い組み合わせの検索。(スキルが足りない場合がある、閉鎖中)

夢想武器工房 MHP2G Skill Simulator

<http://sese.lolipop.jp/mhp2g/simu.html> 組合せ検索は出来ない。

- MHP2Gスキルシミュレータ (携帯向け)

MHP2G スキルシミュレーター

[http://mh.trash-area.com/mhp2g/index\\_m.php](http://mh.trash-area.com/mhp2g/index_m.php) 近い組み合わせの検索。(スキルが足りない場合がある)

- 2ch開発者スレッド(不具合報告先)

【MHP2G】スキルシミュレーター Ver.3【雑談・テスト】

<http://schiphol.2ch.net/test/read.cgi/handygover/1232763147/>

これらのツールなどについてはそれぞれのサイトの方が作成されたものですので、不具合報告や質問などはそちらのサイトへどうぞ。

## スキル別一覧

### パラメータ上昇系

スキル系統	値	発動スキル	スキル効果
攻撃	+20	攻撃力UP【大】	攻撃力が大きく上昇する (武器倍率+20)
	+15	攻撃力UP【中】	攻撃力が上昇する (武器倍率+15)
	+10	攻撃力UP【小】	攻撃力が少し上昇する (武器倍率+10)
	-10	攻撃力DOWN【小】	攻撃力が少し減少する (武器倍率-5)
	-15	攻撃力DOWN【中】	攻撃力が減少する (武器倍率-10)
	-20	攻撃力DOWN【大】	攻撃力が大きく減少する (武器倍率-15)
防御	+20	防御+40	防御力が+40される
	+15	防御+30	防御力が+30される
	+10	防御+20	防御力が+20される
	-10	防御-20	防御力が-20される
	-15	防御-30	防御力が-30される
	-20	防御-40	防御力が-40される
体力	+20	体力+50	初期体力が+50される
	+15	体力+30	初期体力が+30される
	+10	体力+20	初期体力が+20される
	-10	体力-10	初期体力が-10される
	-15	体力-20	初期体力が-20される
	-20	体力-30	初期体力が-30される

全耐性	+20 全耐性+10	全属性の耐性が+10される
	+15 全耐性+5	全属性の耐性が+5される
	+10 全耐性+3	全属性の耐性が+3される
	-10 全耐性-3	全属性の耐性が-3される
	-15 全耐性-5	全属性の耐性が-5される
火耐性	+20 火耐性+10	火耐性が+10される
	+15 火耐性+5	火耐性が+5される
	+10 火耐性+3	火耐性が+3される
	-10 火耐性-3	火耐性が-3される
	-15 火耐性-5	火耐性が-5される
水耐性	+20 水耐性+10	水耐性が+10される
	+15 水耐性+5	水耐性が+5される
	+10 水耐性+3	水耐性が+3される
	-10 水耐性-3	水耐性が-3される
	-15 水耐性-5	水耐性が-5される
雷耐性	+20 雷耐性+10	雷耐性が+10される
	+15 雷耐性+5	雷耐性が+5される
	+10 雷耐性+3	雷耐性が+3される
	-10 雷耐性-3	雷耐性が-3される
	-15 雷耐性-5	雷耐性が-5される
氷耐性	+20 氷耐性+10	氷耐性が+10される
	+15 氷耐性+5	氷耐性が+5される
	+10 氷耐性+3	氷耐性が+3される
	-10 氷耐性-3	氷耐性が-3される
	-15 氷耐性-5	氷耐性が-5される
龍耐性	+20 龍耐性+10	龍耐性が+10される
	+15 龍耐性+5	龍耐性が+5される
	+10 龍耐性+3	龍耐性が+3される
	-10 龍耐性-3	龍耐性が-3される
	-15 龍耐性-5	龍耐性が-5される

[上へ戻る](#)

## 特殊攻撃耐性系

スキル系統	値	発動スキル	スキル効果
気絶	+15	気絶無効	気絶状態にならなくなる
	+10	気絶確率半減	気絶状態になる確率が0.5倍に減少する
	-10	気絶倍加	気絶時間が2倍になる
毒	+15	毒無効	毒状態にならなくなる
	+10	毒半減	毒状態の体力減少速度が1/2になる
	-10	毒倍加	毒状態の体力減少速度が2倍になる

麻痺	+15 麻痺無効	麻痺状態にならなくなる
	+10 麻痺半減	麻痺状態の時間が1/2になる
	-10 麻痺倍加	麻痺状態の時間が2倍になる
睡眠	+15 睡眠無効	睡眠状態にならなくなる
	+10 睡眠半減	睡眠状態の時間が1/2になる
	-10 睡眠倍加	睡眠状態の時間が2倍になる
抗菌	+10 抗菌	飲食不能状態にならなくなる
疲労	+10 疲労無効	疲労状態にならなくなる
耐雪	+10 耐雪	雪だるま状態にならなくなる
耐震	+10 耐震	振動攻撃で怯まなくなる
聴覚保護	+15 高級耳栓	バインドボイス【大】および【小】を無効化する
	+10 耳栓	バインドボイス【小】を無効化する
	+20 龍風圧無効	全ての風圧を無効化する
風圧	+15 風圧【大】無効	龍風圧を除いた風圧を無効化する
	+10 風圧【小】無効	一部の風圧を無効化する
盗み無効	+10 盗み無効	敵にアイテムを盗まれなくなる
状態耐性	+10 護法	複合：「毒無効」「麻痺無効」「気絶無効」「睡眠無効」
対炎龍	+10 鋼殻の護り	複合：「地形ダメージ無効」「火耐性+10」
対鋼龍	+10 霞皮の護り	複合：「龍風圧無効」「耐雪」
対霞龍	+10 炎鱗の護り	複合：「毒無効」「盗み無効」「疲労無効」

上へ戻る

## 戦闘(剣士)系

スキル系	値	発動スキル	スキル効果
統			
匠	+10	斬れ味レベル+1	斬れ味ゲージが50カウント分長くなる(上限450カウント)
斬れ味	+10	業物	斬れ味の消費量が1/2になる。元の消費量が1の場合、1/2の確率で斬れ味を消費しなくなる
	-10	なまくら	斬れ味の消費量が2倍になる
剣術	+10	心眼	攻撃を弾かれなくなる(ダメージ・斬れ味の消費量は変化しない)
研ぎ師	+10	砥石使用高速化	砥石系アイテムの使用時間が短くなる
	-10	砥石性能半減	砥石系アイテムの斬れ味回復量が1/2になる

	+20	ガード性能 +2	武器のガード性能が更に上昇し、より多くの攻撃で体勢を崩さなくなる
ガード性能	+10	ガード性能 +1	武器のガード性能が上昇し、ガード時に体勢を崩してしまう攻撃が減る
	-10	ガード性能 -1	ガード時、体勢を崩してしまう攻撃が増える
自動防御	+10	オートガード	ガード可能な状態で攻撃を受けると攻撃を自動的にガードする
抜刀	+10	抜刀術	抜刀攻撃が必ず会心効果となる (大剣やハンマーの抜刀溜め攻撃にも有効)
刀匠	+10	真打	複合：「斬れ味レベル+1」「攻撃力UP【大】」(「攻撃力DOWN【小】」は無効)

[上へ戻る](#)

## 戦闘(ガンナー)系

スキル 系統	値	発動スキル	スキル効果
通常弾強化	+10	通常弾・連射矢威力UP	通常弾、連射矢の威力を強化する(1.1倍)
貫通弾強化	+10	貫通弾・貫通矢威力UP	貫通弾、貫通矢の威力を強化する(1.1倍)
散弾強化	+10	散弾・拡散矢威力UP	散弾、拡散矢の威力を強化する(1.3倍)
通常弾追加	+10	通常弾全レベル追加	Lv1～3の通常弾を使用可能にする
貫通弾追加	+15	貫通弾全レベル追加	Lv1～3の貫通弾を使用可能にする
	+10	貫通弾Lv1追加	Lv1貫通弾を使用可能にする
散弾追加	+15	散弾全レベル追加	Lv1～3の散弾を使用可能にする
	+10	散弾Lv1追加	Lv1散弾を使用可能にする
榴弾追加	+15	徹甲榴弾全レベル追加	Lv1～3の徹甲榴弾を使用可能にする
	+10	徹甲榴弾Lv1追加	Lv1徹甲榴弾を使用可能にする
拡散弾追加	+15	拡散弾全レベル追加	Lv1～3の拡散弾を使用可能にする
	+10	拡散弾Lv1追加	Lv1拡散弾を使用可能にする

装填	+20 装填速度+3	装填速度を3段階速くする(例：やや速い 最速)
	+15 装填速度+2	装填速度を2段階速くする(例：やや速い 極速)
	+10 装填速度+1	装填速度を1段階速くする(例：やや速い 速い)
	-10 装填速度-1	装填速度を1段階遅くする(例：やや速い 普通)
	-15 装填速度-2	装填速度を2段階遅くする(例：やや速い やや遅い)
	-20 装填速度-3	装填速度を3段階遅くする(例：やや速い 遅い)
自動装填	+10 自動装填	弾を発射しても装填数が減少しなくなり、反動が大になる (「反動軽減」は無効) ライトポウガンの速射時は無効 弓の場合ピンを選択するだけで装填される
反動	+20 反動軽減+2	反動を4段階軽減する(例：中 最小)
	+10 反動軽減+1	反動を2段階軽減する(例：中 小)
精密射撃	+10 ぶれ幅DOWN	ポウガン・弓を撃った時の左右のぶれ幅が狭まる
	-10 ぶれ幅UP	ポウガン・弓を撃った時の左右のぶれ幅が広がる
毒瓶追加	+10 毒ビン追加	毒ビンを使用可能にする
麻痺瓶追加	+10 麻痺ビン追加	麻痺ビンを使用可能にする
睡眠瓶追加	+10 睡眠ビン追加	睡眠ビンを使用可能にする
強撃瓶追加	+10 強撃ビン追加	強撃ビンを使用可能にする
接撃瓶追加	+10 接撃ビン追加	接撃ビンを使用可能にする
射手	+10 剛弾	複合：「通常弾・連射矢威力UP」「貫通弾・貫通矢威力UP」 「散弾・拡散矢威力UP」

上へ戻る

## 戦闘(共用)系

スキル系統	値	発動スキル	スキル効果
			会心率+30%
	+20	見切り+3	会心率が5%以上の場合、切れ味によって会心率に補正が掛かる (詳細は個別ページ参照)
達人	+15	見切り+2	会心率+20%
	+10	見切り+1	会心率+10%
	-10	見切り-1	会心率-5%
	-15	見切り-2	会心率-10%

特殊攻撃	+10	状態異常攻撃強化	状態異常蓄積値が1.125倍になる。剣士の場合1の位は切り捨て(例：睡眠380 睡眠420)
属性攻撃	+10	属性攻撃強化	属性攻撃力が1.2倍になる ガンランスの砲撃・竜撃砲、徹甲榴弾、拡散弾の火属性ダメージには無効
回復速度	+20	ダメージ回復速度+2	HPの赤部分の回復速度が4倍になる
	+10	ダメージ回復速度+1	HPの赤部分の回復速度が2倍になる
	-10	ダメージ回復速度-1	HPの赤部分の回復速度が1/2になる
加護	-20	ダメージ回復速度-2	HPの赤部分の回復速度が1/4になる
	+10	精霊の加護	1/4の確率で受けるダメージが70%になる
ガード強化	-10	悪霊の加護	1/4の確率で受けるダメージが130%になる
	+10	ガード強化	通常ではガードできない攻撃をガードできるようになる(ガス攻撃、グラビ熱線、ガノス水撃など) ガードしても状態異常を受ける攻撃をガードした時に状態異常を受けなくなる(悪臭、防御半減など)
回避性能	+15	回避性能+2	回避時の無敵時間が6/30秒から12/30秒に増加する
	+10	回避性能+1	回避時の無敵時間が6/30秒から10/30秒に増加する
回避距離	+10	回避距離UP	回避時の移動距離が約1.5倍になる
底力	+15	火事場力+2	「火事場力+1」に加え、同条件で攻撃力が1.3倍に増加する ネコの火事場力が発動中は防御力は重複し、攻撃力はネコの火事場力が優先される
	+10	火事場力+1	体力が最大値の40%以下になった時の防御力増加量が60から90に増加する ネコの火事場力が発動中は効果が重複する
	-10	心配性	体力が最大値の40%以下になった時の防御増加量が60から42に減少し、攻撃力が0.7倍になる ネコの火事場力が発動中は防御力は重複し、攻撃力はネコの火事場力が優先される
砲術	+15	砲術王	バリスタ、大砲、ガンランスの砲撃・竜撃砲の威力が1.2倍になり、徹甲榴弾の威力が2倍になる 竜撃砲の冷却時間が120秒から90秒に短縮される
	+10	砲術師	バリスタ、大砲、ガンランスの砲撃・竜撃砲の威力が1.1倍に、徹甲榴弾の威力が1.5倍になる

装填数	+10 装填数UP	ボウガン、ガンランスの装填数を+1、弓の溜めレベルの上限を+1する
溜め短縮	+10 集中	大剣・ハンマー・弓の溜め時間が短くなる 太刀の練気ゲージの最大値が減少する
	-10 雑念	大剣・ハンマー・弓の溜め時間が長くなる 太刀の練気ゲージの最大値が増加する
根性	+10 根性	体力が64以上の状態で体力が0以下になる攻撃を受けた時に体力が1だけ残る(赤ゲージなし) 麻痺状態では発動しない
怒	+10 逆鱗	複合：「火事場力+2」「根性」

上へ戻る

## クエスト関連系

スキル系統	値	発動スキル	スキル効果
地図	+10	地図常備	地図を持っていなくてもマップが表示される
	-10	地図無効	地図を持っていてもマップが表示されなくなる
千里眼	+15	自動マーキング	常にボスモンスターの状態が分かる (向き、発見・未発見、翼の開閉、詳細は個別ページ参照)
	+10	探知	ペイント時にボスモンスターの向き、発見・未発見、翼の開閉が分かる クエスト開始直後の10秒間、以降5分毎に2/3の確率で千里眼の薬と同様の効果が発生する
採取	+15	採取+2	採取・採掘時「これ以上は何も無いようだ」になる確率が5/32から1/32に減少する 最大採取回数は変化しない
	+10	採取+1	採取・採掘時「これ以上は何も無いようだ」になる確率が5/32から3/32に減少する 最大採取回数は変化しない
	-10	採取-1	採取・採掘時「これ以上は何も無いようだ」になる確率が5/32から9/32に増加する 最大採取回数は変化しない
剥ぎ取り	+20	剥ぎ取り名人	「剥ぎ取り鉄人」に加え、剥ぎ取り回数が1回増加する
	+10	剥ぎ取り鉄人	剥ぎ取り中と釣り中に軽くのけぞる攻撃を受けてもひるまなくなる
高速収集	+10	高速剥ぎ取り&採取	剥ぎ取り・採取・採掘の速度が上昇する
運搬	+10	運搬の達人	運搬速度UP、少し高い所から着地しても運搬物を落とさなくなる

	+15 神の気まぐれ	虫あみ・ピッケル・ブーメラン・角笛系アイテムが壊れる確率が0.5倍になる
気まぐれ	+10 精霊の気まぐれ	虫あみ・ピッケル・ブーメラン・角笛系アイテムが壊れる確率が0.75倍になる
	-10 悪霊の気まぐれ	虫あみ・ピッケル・ブーメラン・角笛系アイテムが壊れる確率が1.25倍になる
	-15 悪魔の気まぐれ	虫あみ・ピッケル・ブーメラン・角笛系アイテムが壊れる確率が1.5倍になる
釣り	+10 釣り名人	魚が必ず1回目で食い付くようになる(フェイントがなくなる) ポッケ農場の棧橋でも有効
	+15 暑さ【大】無効	「暑さ【小】無効」に加え、火山全域での熱による体力減少を防ぐ
耐暑	+10 暑さ【小】無効	砂漠、一部を除く火山、決戦場での熱による体力減少を防ぐ 一部火山での熱による体力減少速度が1/3になる
	-10 暑さ倍加【小】	砂漠、火山全域、決戦場での熱による体力減少速度が1.5倍になる
	-15 暑さ倍加【大】	砂漠、火山全域、決戦場での熱による体力減少速度が2倍になる
耐寒	+15 寒さ【大】無効	「寒さ【小】無効」に加え、雪山野外での寒さによるスタミナ減少速度増加を防ぐ
	+10 寒さ【小】無効	夜の砂漠、砂漠や沼地の洞窟、雪山洞窟内、雪山深奥での寒さによるスタミナ減少速度増加を防ぐ 雪山野外での寒さによるスタミナ減少速度増加が1/3になる
	-10 寒さ倍加【小】	夜の砂漠、砂漠や沼地の洞窟、雪山全域での寒さによるスタミナ減少速度が1.5倍になる
	-15 寒さ倍加【大】	夜の砂漠、砂漠や沼地の洞窟、雪山全域での寒さによるスタミナ減少速度が2倍になる
地形	+15 地形ダメージ無効	火山の溶岩、テオ、ナナの龍炎によるダメージを無効化する
	+10 地形ダメージ半減	火山の溶岩、テオ、ナナの龍炎によるダメージが1/2になる
	-10 地形ダメージ増【小】	火山の溶岩、テオ、ナナの龍炎によるダメージが1.5倍になる
	-15 地形ダメージ増【大】	火山の溶岩、テオ、ナナの龍炎によるダメージが2倍になる
スタミナ	+10 ランナー	走行、鬼人化、ハンマーおよび弓の溜めなどのスタミナ減少速度が1/2になる
	-10 鈍足	走行、鬼人化、ハンマーおよび弓の溜めなどのスタミナ減少速度が1.2倍になる

体術	+15 体術+2	回避行動やガード時などのスタミナ消費量が1/2になる
	+10 体術+1	回避行動やガード時などのスタミナ消費量が2/3になる
	-10 体術-1	回避行動やガード時などのスタミナ消費量が1.2倍になる
	-15 体術-2	回避行動やガード時などのスタミナ消費量が1.35倍になる
はらへり	+15 はらへり無効	時間経過によってのスタミナ最大値減少がなくなる、寒さによるスタミナ減少には無効
	+10 はらへり半減	スタミナ最大値の減少間隔が2倍になる
	-10 はらへり倍加【小】	スタミナ最大値の減少間隔が3/4になる
	-15 はらへり倍加【大】	スタミナ最大値の減少間隔が1/2になる
気配	+10 隠密	敵に狙われにくくなる
	-10 挑発	敵に狙われやすくなる
運気	+15 激運	クエストクリア時の基本報酬枠の追加確率が22/32から29/32に増加する
	+10 幸運	クエストクリア時の基本報酬枠の追加確率が22/32から26/32に増加する
	-10 不運	クエストクリア時の基本報酬枠の追加確率が22/32から16/32に減少する
	-20 災難	クエストクリア時の基本報酬枠の追加確率が22/32から8/32に減少する
高速設置	+10 罨師	罨・大タル爆弾・爆雷針・生肉系アイテムの設置が速くなる 罨・ネットの調合成功率が100%になる
捕獲	+15 捕獲名人	「捕獲上手」の効果に加え、22/32の確率で4枠目の捕獲報酬が得られる
観察眼	+10 捕獲上手	捕獲時に捕獲報酬の3枠目の追加確率が22/32から100%になる
	+10 捕獲の見極め	ペイント時にターゲットが捕獲可能になるとマーカーが黄色になる

上へ戻る

## アイテム関連系

スキル系統	値	発動スキル	スキル効果
回復	+10	体力回復アイテム強化	自分に向けられた回復アイテムの回復量が1.25倍になる
	-10	体力回復アイテム弱体化	自分に向けられた回復アイテムの回復量が0.75倍になる

効果持続	+10	アイテム使用強化	自分に向けられたドリンク、強走薬、怪力の種などの持続時間が1.5倍になる
	-10	アイテム使用弱化	自分に向けられたドリンク、強走薬、怪力の種などの持続時間が2/3になる
広域	+20	広域化+2	「広域化+1」の効果を50%ではなく100%の効果で与える 薬草・回復薬・怪力の種・忍耐の種の効果を他のプレイヤーやオトモにも50%の効果で与える
	+10	広域化+1	解毒薬の効果を他のプレイヤーやオトモにも与える ブーメラン以外のアイテムを投げた時の飛距離が長くなる ブーメランが壊れる確率が0.5倍になる(気まぐれスキルと重複する)
投擲	+10	投擲技術UP	全ての爆弾・爆雷針の威力が1.5倍になる 全てのタル爆弾・爆雷針・爆薬・音爆弾の調合成功率が100%になる
爆弾強化	+10	ボマー	飲食系アイテムを使用した時に1/3の確率でスタミナ最大値が25回復する
食いしん坊	+15	拾い食い	肉系アイテムを使用した時のスタミナ最大値の回復量が25増加する
	+10	まんぷく	飲食系アイテムの使用にかかる時間が短くなる
食事	+10	早食い	飲食系アイテムの使用にかかる時間が長くなる
	-10	スローライフ	肉を焼く際、上手に焼ける時間が長くなる
肉焼き	+10	肉焼き名人	肉を焼く際、上手に焼ける時間が短くなる
	-10	自称・肉焼き名人	肉を焼く際、上手に焼ける時間が短くなる
笛	+10	笛吹き名人	狩猟笛の旋律の効果時間が増加し、角笛系アイテムが壊れる確率が0.5倍になる
	+20	調合成功率+45%	調合成功率が45%増加する
	+15	調合成功率+25%	調合成功率が25%増加する
	+10	調合成功率+15%	調合成功率が15%増加する
	-10	調合成功率-5%	調合成功率が5%減少する
調合成功率	-15	調合成功率-10%	調合成功率が10%減少する
	-20	調合成功率-15%	調合成功率が15%減少する
	+10	最大数弾生産	作成数がランダム of 弾薬を調合した時に必ず最大数作れるようになる
錬金術	+10	錬金術	特殊な調合が使用できる

上へ戻る

## オトモ系

スキル系  
統

値 発動スキル

スキル効果

オトモ指導	+15	オトモ指導と交流	オトモアイルーが獲得する経験値となつき度の上昇値が1.5倍になる
	+10	オトモ指導	オトモアイルーが獲得する経験値が1.5倍になる
オトモ攻撃	+10	オトモ攻撃力UP	オトモアイルーの攻撃力が40上昇する
オトモ防御	+10	オトモ防御力UP	オトモアイルーの防御力が60上昇する
上へ戻る			

## その他

スキル系統	値	発動スキル	スキル効果
胴系統倍加	-	-	このスキルのある部位のスキル値が胴装備（装飾品込み）と同じになる
上へ戻る			

## コメント

- 剛弾スキル

ダイミョウガード貫通を確認

クシャテオバリアは貫通不可 -- 名無しさん (2008-04-02 11:14:06)

- 麻痺状態でも、倒れる前なら根性発動を確認。

まゝはっきり言って、使い道はないが。

確認方法

ヴォルの体当たり直撃寸前に、ランゴによる麻痺。倒れる前に体当たり直撃。根性発動 -- 名無しさん (2008-06-12 12:44:45)

- 根性スキルですが、狩猟笛演奏中は発動しないみたいです。 -- 名無しさん (2008-06-21 00:45:41)

- 捕獲の見極めはモンスターが麻痺中にはアイコンが黄色に変わらない よってスキルがついていても黄色に変わらずに討伐してしまうことがる -- 名無しさん (2009-02-17 12:47:53)

- 主にオートガードが役に立つ攻撃

ラージャン、麒麟のケルピステップ

フルフル亜種の連続首のばし

リオレイアのプレス サマソ

ディアプロスの角突き上げ + 尻尾叩きつけ（前方薙ぎ払い）など -- 名無しさん

(2009-06-18 12:03:13)

- 捕獲の見極め.....麻痺中でも黄色にアイコン変わりましたよ？ -- ぞなぁ (2009-06-29 19:36:04)
- 根性・・・狩猟笛演奏中でも発動しましたよ？ -- 名無しさん (2009-07-22 09:19:09)
- 砲術王の火属性2倍はないんですか？

-- 名無しさん (2009-10-10 07:52:11)

- 根性スキル狩猟笛演奏中でも発動確認  
x6は体力足りてなかったんじゃないか？ -- 名無しさん (2009-10-12 05:22:35)
- 根性は狩猟笛演奏中でもできた。  
-- 名無しさん (2009-10-18 13:47:36)
- 根性が発動するのはノーマル時（体力回復アイテム強化等）で回復薬G&薬草のみで発動できます。 -- 名無しさん (2009-11-23 21:12:07)
- 笛吹き名人のスキルに、回復効果（小と微）の確立変動があるようです。  
もしかしたら、ほかのにもあるかも。どなたか確認お願いします。 -- ハンター (2009-11-28 11:00:23)
- 砲術王の火属性2倍はあるはず -- 名無しさん (2010-01-05 12:23:14)
- というか分かってるだろうけど、徹甲榴弾徹の火属性が二倍って事でね。  
間違ってたらすみませんorz -- 名無しさん (2010-01-07 16:05:32)
- 投擲のときの重複という表現についてだけど、これだとどっちなのかよくわからない。  
併用できるできないとかそんな感じの表現のほうがわかりやすいんじゃないだろうか。  
場違いだったらすみません -- 名無しさん (2010-03-10 17:18:12)
- それはあなたが意味を理解してないだけでは？  
重複は重なることなので、効果は両方発動するということ  
意味がわからないならググればいいし、わざわざ表記を長くする必要がない -- 名無しさん (2010-03-22 14:23:21)
- 「併用できる」は語弊がある（効果が重複しようがしまいが「併用」自体は絶対できるから）。  
より誤解無く言うと「相乗効果が得られる」だが、「重複する」でも普通伝わる範囲かと。  
ああ、「重複できる」がベストかも（ただし日本語としてはヘンだが）。 -- 名無しさん (2010-03-23 14:53:25)