

投稿者：名無しさん 2009-01-19 15:41:08  
こちらにも再度書き込んでいきたいと思います。

#### 【ふうえんのけんぎ】

ジョーカーに登場するスキル。  
魔法の力をまとった一撃という位置付け。メラ・イオ・バギ系剣技とドラゴンぎりを習得する。  
オーシャンクローがこのスキルを所持するほか、  
レッドファイター23P+イエローファイター18P+グリーンファイター26Pの条件でスキル生成される。  
[【剣豪SP】](#)?スキル生成に必要なスキルの1つでもある。

#### 【ふうらいのけんぎ】

ジョーカーに登場するスキル。  
魔法の力をまとった一撃という位置付け。バギ・ドルマ・雷系剣技としっぷうづきを習得する。  
オクトセントリーがこのスキルを所持するほか、  
グリーンファイター26P+ブラックファイター11P+(ドラゴンスピリッツ64P orスペディオ18P)の条件でスキル生成される。  
[【剣豪SP】](#)?スキル生成に必要なスキルの1つでもある。

#### 【ばくひょうのけんぎ】

ジョーカーに登場するスキル。  
魔法の力をまとった一撃という位置付け。イオ・ヒャド・デイン系剣技とメタルぎりを習得する。  
ゴールドマンがこのスキルを所持するほか、  
イエローファイター18P+ブルーファイター17P+ホワイトファイター12Pの条件でスキル生成される。  
[【剣豪SP】](#)?スキル生成に必要なスキルの1つでもある。

#### 【びやくやのけんぎ】

ジョーカーに登場するスキル。  
魔法の力をまとった一撃という位置付け。ヒャド・デイン・ドルマ系剣技とキルジョーカーを習得する。  
メタルライダーがこのスキルを所持するほか、  
グリーンファイター26P+ホワイトファイター12P+ブラックファイター11Pの条件でスキル生成される。  
[【剣豪SP】](#)?スキル生成に必要なスキルの1つでもある。

投稿者：名無しさん 2009-01-19 15:41:28

#### 【レッドファイター】

ジョーカーに登場するスキル。  
炎の戦士の技という位置付け。メラ系呪文と同系剣技を中心に習得。マスターすると同系への耐性も若干上がる。  
ただし、呪文はメラミ止まり。その点は少々不満が残る。  
フレイムとおばけキャンドルがこのスキルを所持する。  
[【剣豪SP】](#)?スキル生成に必要なスキルの1つでもある。

#### 【イエローファイター】

ジョーカーに登場するスキル。  
爆発の戦士の技という位置付け。イオ系呪文と同系剣技を中心に習得。マスターすると同系への耐性も若干上がる。  
ただし、呪文はイオラ止まり。その点は少々不満が残る。ギガントヒルズとらおとこがこのスキルを所持する。  
[【剣豪SP】](#)?スキル生成に必要なスキルの1つでもある。

#### 【グリーンファイター】

ジョーカーに登場するスキル。  
風の戦士の技という位置付け。バギ系呪文と同系剣技を中心に習得。  
マスターすると同系への耐性も若干上がる。ただし、呪文はバギマ止まり。その点は少々不満が残る。  
サイクロンとぼうれいけんしがこのスキルを所持する。  
[【剣豪SP】](#)?スキル生成に必要なスキルの1つでもある。

#### 【ブルーファイター】

ジョーカーに登場するスキル。  
氷の戦士の技という位置付け。ヒャド系呪文と同系剣技を中心に習得。マスターすると同系への耐性も若干上がる。  
ただし、呪文はバギマ止まり。その点は少々不満が残る。めいそうを覚えるのはありがたい。  
リザードキッズとブリザードがこのスキルを所持する。  
[【剣豪SP】](#)?スキル生成に必要なスキルの1つでもある。

#### 【ホワイトファイター】

ジョーカーに登場するスキル。  
聖なる戦士の技という位置付け。デイン系呪文と同系剣技を中心に習得。マスターすると同系への耐性も若干上がる。  
ただし、呪文はライデイン止まり。その点は少々不満が残る。  
スライムナイトとモヒカントがこのスキルを所持する。前者は分かるにしろ、なぜモヒカント...?  
[【剣豪SP】](#)?スキル生成に必要なスキルの1つでもある。

#### 【ブラックファイター】

ジョーカーに登場するスキル。  
闇の戦士の技という位置付け。ドルマ系呪文と同系剣技を中心に習得。マスターすると同系への耐性も若干上がる。  
ただし、呪文はドルクマ止まり。その点は少々不満が残る。ダークナイトとドラキーがこのスキルを所持する。

[【剣豪SP】](#)?スキル生成に必要なスキルの1つでもある。

投稿者：名無しさん 2009-01-19 15:42:29

[【HPかいふく】](#)

ジョーカーに登場するスキル。

スキル名から推測できる通り、仲間のHPを回復する呪文や蘇生呪文を中心に習得する。

ただしスキルの説明に「仲間一人を回復する特技」とあるように、単体対象の呪文・特技しか習得しない。

全体を回復する呪文・特技を覚えたいなら、[【全体回復】](#)?か、このスキルが必要スキルの1つの[【超回復SP】](#)?などを覚えよう。

また、大半が呪文なのでマホトーンなどで封じられないように。

ホイミスライム・エンゼルスライム・ベホマスライム・ベル・じんめんガエル・シドー・しりょうのきし

とこのスキルを所持するのは、特技スキルでは最多の7匹。

ちなみに、両親が共に[【異常回復】](#)?をマスターしていると、このスキルが生成される。

[【ぜんたいかいふく】](#)

ジョーカーに登場するスキル。

スキル名から推測できる通り、仲間全員のHPや状態異常を回復させる呪文・特技を中心に習得する。

ただし、[【HP回復】](#)?は反対に、単体を回復させる呪文・特技をほとんど覚えないので要注意（最初に覚えるホイミのみ）。

単体対象の回復呪文・特技を覚えたいなら、HPかいふくか、このスキルが必要スキルの1つの[【超回復SP】](#)?などを覚えよう。

スライムベホマズンとヘルコンドルがこのスキルを所持するほか、お見合い相手のわかめおうじもこのスキルを覚えている。

[【いじょうかいふく】](#)

ジョーカーに登場するスキル。

スキル名から推測できる通り、仲間の状態異常を回復させる呪文・特技を中心に習得する。

ただし、HPを回復する呪文・特技はあまり覚えられないので要注意。

このスキルが必要スキルの1つの[【超回復SP】](#)?を覚えれば、この点は解決する。

キメラとだいおうイカがこのスキルを所持するほか、お見合い相手のホイミスライムとパペットこぞうもこのスキルを所持する。

ちなみに、両親が共に[【HP回復】](#)?をマスターしていると、このスキルが生成される。

[【さむらい】](#)

ジョーカーに登場するスキル。

我が身を省みず戦う特技という位置付け通りに、最初の3つの特技は博打色の強い大技がそろう。

しかし、その後に覚える特技は、攻撃力を上げるバイキルト・バイシオン、会心の一撃狙いのまじんぎり、

自分のHPを回復するめいそうとなかなか便利なものがそろっている。マスターするとダウン系に対する耐性も身につける。

スライムファンクとデューラハーンがこのスキルを所持する。

ちなみに、[【サポーターSP】](#)?生成に必要なスキルの1つでもある。

[【ぼうぎょ】](#)

ジョーカーに登場するスキル。

身の守りを上げる特技という位置付け、似たような意味合いのスキルに[【ガード】](#)、[【鉄壁】](#)?がある。

その2つのスキルとの違いは、直接打撃系に対する特技が大半であることと、回復呪文も覚えること。)マスターするとルカニ系への耐性を身につけるのは3つとも同じ。

コドラ・ぐんたいガニ・ボルがこのスキルを所持する。

ちなみに、[【サポーターSP】](#)?生成に必要なスキルの1つでもある。

[【しんそく\(スキル\)】](#)

ジョーカーに登場するスキル。

素早さを上げる特技という位置付けで、ピオラ系呪文を習得する。

しかしそれ以外にもバギ系剣技など高い素早さを生かした(?)特技を数多く取得する。なぜかホイミも覚える。

マスターするとボミエ系への耐性を身につける。

キラパンサー・オーク・かくとうパンサーがこのスキルを所持する。

[【MPかいふく】](#)

ジョーカーに登場するスキル。

「MPを回復したり奪ったりできる」というスキル説明の通りの呪文を多数覚えるほかに、若干の補助呪文も覚える。

呪文ばかりなので、逆にマホトーンなどで封じられないように。

マスターすると、マホトラ・フル系への耐性を身につける。

スライムカルゴ・エビラ・バルがこのスキルを所持するほか、お見合い相手のわかめおうじもこのスキルを覚えている。

[【超回復SP】](#)?生成に必要なスキルの1つでもある。

投稿者：名無しさん 2009-01-19 15:44:48

[【アッパー】](#)

ジョーカーに登場するスキル。

「自分と仲間の能力を上げる」というスキル説明通りに、ホイミを除いて軒並み能力上昇系呪文を覚える。

呪文ばかりなので、マホトーンで封じられないように気をつけたい。

リリパットとブルがこのスキルを所持する。

[【サポーターSP】](#)?生成に必要なスキルの1つでもある。

[【ダウンナー】](#)

ジョーカーに登場するスキル。

「敵の攻撃を弱くする特技」というスキル説明通りに、ダウン・フル系呪文・特技を覚える。  
マスターすることで、これらの特技への耐性も身につける。おどるほうせきとがいこつがこのスキルを所持する。  
[【サポーターSP】](#)?生成に必要なスキルの1つでもある。

#### 【ジャミング】

ジョーカーに登場するスキル。

「敵の能力を下げる特技」というスキル説明。ポミエ・ルカニ系呪文・特技を覚える。  
マスターすることで、これらの特技への耐性も身につける。くしざしツインズとスキッパーがこのスキルを所持する。  
[【サポーターSP】](#)?生成に必要なスキルの1つでもある。

#### 【VSじゅもん】

ジョーカーに登場するスキル。

「魔法への対処ができる」というスキル説明通りに、対呪文に関する呪文・特技を多数覚える。  
他に、相手へ呪文が効きやすくなるような呪文も覚える。マスターすれば、フル・まふうじ系への耐性も身に付く。  
75ポイントでマスターし、両親合わせてスキルポイントが75以上で配合すると上位スキルの[【VS呪文2】](#)使えるようになる。  
ブラックドラゴンとサイレスがこのスキルを所持する。

#### 【VSじゅもん2】

ジョーカーに登場するスキル。

[【VS呪文】](#)のスキルポイントが両親合わせて75以上の時にスキル成長で選択できるようになる。  
「魔法対処のスペシャリスト」というスキル説明。VSじゅもんとの違いは一部の呪文が全体に効くようになっていて、  
呪文メインの相手にはこのスキル持ちがいると心強い。一部のライバルマスターのモンスターが覚えている。

#### 【VSドラゴン】

ジョーカーに登場するスキル。

「ドラゴンを倒す特技を覚える」というスキル説明。  
だが最初に覚えるドラゴンぎりを除くと、  
スキル名を「VSプレス」にした方がいいと思うくらいに、ものの見事に対プレス系の呪文・特技ばかり覚える。  
マスターすることで炎・吹雪プレス系に対する耐性まで身につけるので心強い。  
ポストロールとさまようよろいがこのスキルを所持する。

#### 【VSメタル】

ジョーカーに登場するスキル。

「メタルボディを砕く特技を覚える」というスキル説明通りに、  
覚える呪文・特技はもの見事にメタル系スライムに対抗するものばかり。マジックハックはやや微妙だが...  
序~中盤のなかなかメタルボディ持ちが倒せない時期にはかなり役に立つスキルである。  
しかし、終盤やクリア後に攻撃力が650くらいになってしまうと、  
このスキルが無くとも簡単にメタル系スライムを倒せてしまうのでお役御免となる。  
ギガンテスとメタルハンターがこのスキルを所持するほか、お見合い相手のメタルライダーもこのスキルを所持する。

投稿者：名無しさん 2009-01-19 15:46:39

#### 【ガード】

ジョーカーに登場するスキル。

「仲間を守る特技を覚える」というスキル説明。似たような意味合いのスキルに[【防御】?](#)、[【鉄壁】?](#)がある。  
その2つのスキルとの違いは曖昧だが、どちらかといえば直接打撃・呪文・特技問わず威力を軽減する呪文・特技をメインに覚える。  
マスターするとルカニ系に対する耐性を身につけるのは3つとも同じ。  
スライムつむりとデザートデーモンがこのスキルを所持する。[【超回復SP】](#)?生成に必要なスキルの1つでもある。

#### 【てっぺき】

ジョーカーに登場するスキル。

「鉄壁の守りで仲間を守る」というスキル説明。似たような意味合いのスキルに[【防御】?](#)、[【ガード】](#)がある。  
その2つのスキルとの違いは曖昧だが、どちらかといえば直接打撃・呪文・特技そのものを無効化したり跳ね返したりする呪文・  
特技をメインに覚える。  
マスターするとルカニ系に対する耐性を身につけるのは3つとも同じ。  
メカバーン・うごくせきぞう・バベルポブルがこのスキルを所持するほか、お見合い相手のはぐれメタルもこのスキルを覚えている。  
[【超回復SP】](#)?生成に必要なスキルの1つでもある。

#### 【ふういん】

ジョーカーに登場するスキル。

「敵の特技を封印する」というスキル説明通りに、あらゆる呪文・特技を封じる呪文・特技を中心に覚える。  
呪文・特技中心の相手に対しては効果てき面だろう。  
ダースドラゴン・おおめだま・ハエおとこがこのスキルを所持する。  
[【幻術SP】](#)?生成に必要なスキルの1つでもある。

#### 【さいみん】

ジョーカーに登場するスキル。

「眠りや混乱を引き起こす」というスキル説明通りに、ラリホー・メダパニ系の呪文・特技を中心に覚える。  
マスターするとこれらの特技への耐性も身につける。おおうつぼとリップスがこのスキルを保持する。

[【幻術SP】](#)?生成にはこのスキルが必須。

#### 【どくが】

ジョーカーに登場するスキル。

「毒々しい特技を覚える」というスキル説明。相手を毒やマヒ状態にするような特技を覚える。マスターするとこれらの特技への耐性も身につける。

いばらドラゴン・アルゴリザード・デスファレーナがこのスキルを所持する。

#### 【ホラー】

ジョーカーに登場するスキル。

「心を惑わすこんらんの特技」というスキル説明。相手の行動を止めたり、混乱状態にする特技を中心に覚える。

マスターするとこれらの特技への耐性も身につける。わらいぶくろ・ひとくいばこ・トラップボックスがこのスキルを所持する。

[[[【幻術SP】](#)]]生成に必要なスキルの1つでもある。

#### 【ためいき】

ジョーカーに登場するスキル。

「怪しくも危険な息の数々」というスキル説明。数々の補助系の息特技を覚える。

マスターすると毒への耐性を身につける。

パブルキング・よるのていおう・くさったしたいがこのスキルを所持する。

[【グランドプレスSP】](#)?生成に必要なスキルの1つでもある。

投稿者：名無しさん 2009-01-19 15:48:16

#### 【ふういんのわざ】

ジョーカーに登場するスキル。

「能力を下げる一撃を放つ」というスキル説明通りに、前半に覚える特技は能力ダウン系の打撃技。

後半は相手のプレス・踊りなどを封じえる打撃技などを覚える。マスター時には相手を即死させることもある大技アサシニアタックを習得。

ヘルホーネット・エビルドライブ・ピサロナイトがこのスキルを所持する。

#### 【レンジャー（スキル）】

ジョーカーに登場するスキル。

「相手を弱らせる一撃を放つ」というスキル説明。相手を状態異常にする打撃技を中心に覚える。

ドラゴンソルジャー・いたずらもぐら・サーベルきつねがこのスキルを所持する。

#### 【アサシン】

ジョーカーに登場するスキル。

「狙った獲物に死をもたらず」というスキル説明。相手を行動不能にする打撃技を中心に覚える。

スキル名にもあるアサシニアタックを覚えるのはかなり後半。マスターするとザキ系への耐性も身につける。

メタルドラゴン・キラーマシン・ポーンナイトがこのスキルを所持する。

#### 【ハンター】

ジョーカーに登場するスキル。

「弱点を突いて敵をしとめる」というスキル説明だが、[【バウンティハンター】](#)との区別が若干曖昧な感じもする。

バウンティハンターと比べて系統に大ダメージを与える打撃技が若干多めである。

ボグフィッシュ・コングヘッド・おおきづちがこのスキルを所持するほか、お見合い相手のメタルハンター・びっくりサタンも所持している。

#### 【バウンティハンター】

ジョーカーに登場するスキル。

「賞金稼ぎの特技を覚える」というスキル説明。

[【ハンター】](#)との区別は若干曖昧だが、メタル系スライム相手に使える特技や特性を多数覚える。

ヘラクレイザー・ブラウニー・カンダタがこのスキルを所持する。

投稿者：名無しさん 2009-01-19 15:50:07

#### 【たたり】

ジョーカーに登場するスキル。

「不吉な闇の特技を覚える」というスキル説明。ドルマ・ザキ系呪文を覚え、他の特技も禍々しく不吉そうなものがそろっている。

ドルマ系呪文がドルモア止まりなのと、ダークマッシャーを覚えられないのが少々不満が残るところか。

マスターするとドルマ・ザキ系への耐性も身につける。

なげきのぼうれいとデモンスピーディオがこのスキルを所持する。実質的には前者専用スキルか。

#### 【あんこく】

ジョーカーに登場するスキル。

「闇と氷を司る特技」というスキル説明通りに、ヒャド・ドルマ系呪文と吹雪プレスを中心に覚える。

しかし、どれも中途半端なところまでしか覚えられないので、対戦でこのスキルを使うのは少々厳しいものがある。

あんこくのまじんとデスピサロがこのスキルを所持する。

#### 【ダンサー】

ジョーカーに登場するスキル。

「おどり系の特技を覚える」というスキル説明通りに、覚えるのは見事なまでに全て踊り系。くれぐれもおどりふうじで封じられないように。  
ブークブック・どろにんぎょう・びっくりサタンがこのスキルを所持するほか、お見合い相手のおどるほうせきもこのスキルを持っている。

#### 【ダイナマイト】

ジョーカーに登場するスキル。

「ド派手にきめる爆発特技」というスキル説明通りに、イオ系呪文・剣技、メガンテなど爆発呪文・特技が勢ぞろい。しかし、イオグランデを覚えられないのがなんとも残念。  
はぐれメタルとバズズがこのスキルを所持する。

#### 【あらくれ】

ジョーカーに登場するスキル。

「めくるめくマッチョメンの技」というスキル説明。冒頭から豪快な特技が並ぶが、途中ではさそうおどり、ハッスルダンスと意外と繊細(?)な特技も覚える。  
デンデンりゅう・ギガントドラゴン・あばれうしどりとスキルを所持するモンスターもヘビー級が勢ぞろい。

#### 【バーサーカー(スキル)】

ジョーカーに登場するスキル。

「がんがん攻めまくるバーサーカーの技」というスキル説明通りに、自分の身を省みず攻撃する特技が多い。この点は【侍】?・【自己犠牲】?とも似ている。  
ダンピラムーチョ・パッファロン・くびかりぞくがこのスキルを所持する。

#### 【じこぎせい】

ジョーカーに登場するスキル。

「我が身を犠牲に一発逆転」というスキル説明。  
【侍】?・【バーサーカー(スキル)】など似たようなスキルもあるが、それらよりもさらに過激なスキル。覚えるの呪文・特技はいずれも自分の身を犠牲にするものばかり。  
まさに一発逆転の禁断スキルと言えるだろう。  
いっかくりゅう・ばくだんいわ・おにこんぼうがこのスキルを所持するほか、お見合い相手のメタルライダーも持っている。

投稿者：名無しさん 2009-01-19 15:51:32

#### 【しにがみ(スキル)】

ジョーカーに登場するスキル。

「死をつかさどる特技を覚える」というスキル説明。ザキ系呪文・踊りのほか、ドルマ系呪文・吹雪プレスも覚える。ただし後者は中位クラスまでしか覚えられないので対戦では使えない。  
シャドー・ワイトキングがこのスキルを所持する。

#### 【ナイトメア】

ジョーカーに登場するスキル。

「悪夢をつかさどる特技を覚える」というスキル説明。眠り系特技のほかにも、相手に悪夢を見させるような特技が勢ぞろいしている。  
マスターすれば眠り・マホトラ系への耐性も身につける。コサックシーブとミミックがこのスキルを所持するほか、お見合い相手のパペットこぞうも持っている。

#### 【コールドスリープ】

ジョーカーに登場するスキル。

「ぬむり、ふぶき系の特技を覚える」というスキル説明通りに、眠り系呪文・特技・吹雪プレスを覚える他、ザキも覚える。ただし、ザラキは覚えられない上、吹雪プレスもこおりのいき止まりなので対戦では使えない。マスターすると眠り・ザキ系への耐性も身につける。  
リザードファッツとキラーアーマーがこのスキルを所持する。  
【幻術SP】?生成に必要なスキルの1つでもある。

#### 【ゆうき(ジョーカー)】

ジョーカーに登場するスキル。

「愛と勇気の特技を覚える」というスキル説明。覚える呪文・特技はデイン系呪文・全体回復・究極剣技ととにかく豪華。ただしジゴデインは覚えられない。キングスライムとはくりゅうおうがこのスキルを所持するほか、お見合い相手のドラゴンソルジャーも持っている。  
【超回復SP】?生成に必要なスキルの1つでもある。

#### 【みずげい】

ジョーカーに登場するスキル。

「回復と守りをこなせる水の技」というスキル説明。ヒャド系呪文や回復呪文などを中心に覚える。  
ストーリー上では結構役立つスキルの1つ。ただし、どちらも中途半端なところまでしか覚えられないため、対戦ではちょっと使えない。  
プチアーノン・マーマン・シーメーダと所持するモンスターも水にまつわるモンスターである。

#### 【バラエティ】

ジョーカーに登場するスキル。

「ひと粒で一杯美味しい」というスキル説明。いろんな特技を覚えるが、中盤までは相手に対する、後半は味方に対する特技が中

心。  
マスターすると貴重なマネマネを覚える。わかめおうじ・パペットこぞう・フラワーゾンビがこのスキルを所持する。

**【インスパイヤ】**

ジョーカーに登場するスキル。

「敵の行動を真似たり封じたり」というスキル説明だが、後者の行動封じ系の特技を中心に覚える。マスターすることで前者のマネマネを習得する。

ワンダーフルとドン・モグーラがこのスキルを所持する。