

<b>モンク Monk</b>		<p>モンクは、騎士やアサシンと同じ近接職です。素手に近い攻撃のため、他の職業と比べても攻撃速度が速いです。また、三段掌や連打掌などのスキルのによって、連続でダメージを与えることが可能です。その他、気功を使い回復させたり敵を攻撃することもできます。さらに、最強の攻撃系スキル阿修羅覇鳳拳が使えるのはモンクだけです。そんなモンクの醍醐味は、支援のできる攻撃職業という点ではないでしょうか？アコライト時代のスキルも使えるため、自分に補助魔法をかけて、回復しながらモンスターを狩ることができます。アサシンや騎士とはまた違った狩り方が可能です。そういう点では、ソロとしては最強の職業なのではないでしょうか。ただ、モンクに必要なアコライト時代のスキルは少ないですが、後々のことを考えた場合、アコライト時代のスキル振り分けが非常に難しいです。そのため、アコライト時代は転職まで茨の道となるでしょう。また、元々戦闘職ではないアコライトを戦闘系に育てないといけないため、そういう意味でもかなりつらい道のりとなります。その山を越すことができれば、モンクは強力なキャラクターとして楽しめるはずです。</p>	
<b>阿修羅覇鳳拳取得型</b>		<p>阿修羅覇鳳拳を取得するタイプです。このタイプは、三段掌や連打掌などの連続攻撃系スキルを取らないようにして、普段は指弾を中心とした攻撃スタイルにします。阿修羅を使えば注目度 No1 です。</p>	
		<b>ノービス時代</b>	<p>AGI を中心に上げていきます。AGI を上げた後にステータスポイントが余るようなら、STR もしくは DEX を上げます。VIT や LUK は上げず回避主体で育てていきましょう。 キャラクター作成時の初期ステータスは STR9/AGI9/VIT1/INT1/DEX9/LUK1 です。</p>
		<b>アコ時代</b>	<b>ステータス</b> <p>AGI と STR に振り分け、あまりを DEX に上げていきます。AGI &gt; STR &gt; DEX という形ですね。最初に一気に AGI を上げて回避できるようにしても大丈夫かと思われます。ただ、DEX が低すぎると攻撃が当たらないので最低でも 20 位までは上げましょう。</p>
			<b>スキル</b> <p>デーモンベインとディバインプロテクションは共に 10 必要なので上げておきます。さらにプレッシングは 10、ヒールも 5 までは上げた方がいいでしょう。残りが難しいですが、速度増加もしくは速度減少を取得するかニューマを取得するためにテレポートとワープポータルを取得するそのどちらかのタイプになるかと思われます。阿修羅の場合は、指弾が中心になるためニューマを取得した方がいいかと思われます。</p>
		<b>モンク時代</b>	<b>ステータス</b> <p>モンクになっても AGI &gt; STR &gt; DEX の関係を崩さないように上げていきます。アコライト時代に AGI を一気に上げてしまった場合は、STR を上げていき、殲滅力を向上させていきます。DEX に関しては、それほど上げなくても構わないかもしれません。阿修羅は必中攻撃です。最終的には STR80 ~ 90/AGI99/VIT1/INT1/DEX50 ~ 60/LUK1 です。</p>
			<b>スキル</b> <p>基本的な攻撃力向上のために鉄拳は 10 まで上げましょう。その後、気功、気奪、発勁、指弾、爆裂波動を必要数取り、阿修羅覇鳳拳を取ります。この後、阿修羅を最大まで取得しても合計で 30 なので、あとは、見切りなどを取得していくとよいのではないのでしょうか。</p>
		<b>考察</b>	<p>阿修羅取得型は、とにかくそのスキル取りが面倒くさいです。阿修羅取得のためのスキルは流れも難しく少しでも失敗してしまうと、取り返しのつかないことになります。また、阿修羅自体もそれほど使えるスキルではないのです。従って、この形にする場合には、ある程度ネタ的な考えがないと厳しいのではないのでしょうか。</p>
<b>阿修羅覇鳳拳未取得型</b>		<p>上記のとは異なり、阿修羅覇鳳拳を取得しない形です。三段掌や連打掌などの連続攻撃系スキルを主に使っていくことになります。極めるには、スキルをフルに上げる必要があります。</p>	
		<b>ノービス時代</b>	<p>AGI を中心に上げていきます。AGI を上げた後にステータスポイントが余るようなら、STR もしくは DEX を上げます。VIT や LUK は上げず回避主体で育てていきましょう。 キャラクター作成時の初期ステータスは STR9/AGI9/VIT1/INT1/DEX9/LUK1 です。</p>
		<b>アコ時代</b>	<b>ステータス</b> <p>AGI と STR に振り分け、あまりを DEX に上げていきます。AGI &gt; STR &gt; DEX という形ですね。最初に一気に AGI を上げて回避できるようにしても大丈夫かと思われます。ただ、DEX が低すぎると攻撃が当たらないので最低でも 20 位までは上げましょう。</p>
			<b>スキル</b> <p>デーモンベインとディバインプロテクションは共に 10 必要なので上げておきます。さらにプレッシングは 10、ヒールも 5 までは上げた方がいいでしょう。残りが難しいですが、速度増加もしくは速度減少を取得するかニューマを取得するためにテレポートとワープポータルを取得するそのどちらかのタイプになるかと思われます。このタイプの場合は速度増加と減少を取るようにした方がいいでしょう。</p>
		<b>モンク時代</b>	<b>ステータス</b> <p>モンクになっても AGI &gt; STR &gt; DEX の関係を崩さないように上げていきます。アコライト時代に AGI を一気に上げてしまった場合は、STR を上げていき、殲滅力を向上させていきます。また DEX もそれなりに上げていかないと、後半では攻撃が当たらず厳しい戦いになるでしょう。最終的には最終的には STR80 ~ 90/AGI99/VIT1/INT1/DEX60 ~ 70/LUK1 です。</p>
			<b>スキル</b> <p>基本的な攻撃力向上のために鉄拳は 10 まで上げましょう。その後、気功、見切りを取得して、三段掌、連打掌、猛龍拳を取得しましょう。それらを最大まで取得すると 45 となり他のスキルはほとんど取れません。従って、このタイプを極める場合はそれ以外のスキルには見切りをつけないと無理でしょう。</p>
		<b>考察</b>	<p>阿修羅を取らない場合は、スキル取りに関しては難しい部分はほとんどなく難なく取れるのではないのでしょうか。その代わりに全てをマスターすると他のスキルはほとんど取ることができません。それらをマスターせず、色々取ることも可能ですが、それよりはそれらをマスターして極めた方がいいでしょう。</p>

## スキル表

### ■鉄拳

タイプ：パッシブスキル 対象：自分  
 効能：ナックルと素手攻撃の時の攻撃力を増加させる。

### ■息吹

タイプ：パッシブスキル 対象：自分  
 効能：座った状態で10秒ごとにHPとSPが回復する。

### ■気功

タイプ：アクティブスキル 対象：自分  
 効能：気を集めて具現化する。最大5つの気弾をストックできる。  
 消費SP10

### ■気奪

タイプ：アクティブスキル 対象：自分  
 効能：具現化した気弾を吸収しSPを回復する。消費SP5

### ■三段掌

タイプ：パッシブスキル 対象：敵1体  
 効能：通常攻撃中に、一定確率で3回攻撃できる。

### ■連打掌

タイプ：アクティブスキル 対象：敵1体  
 効能：三段掌発動後の硬直時間中だけ使用できる。消費SP11～15

### ■猛龍拳

タイプ：アクティブスキル 対象：敵1匹  
 効能：連打掌発動後の硬直時間中だけ使用できる。使用すると気弾を一つ消費する。消費SP11～15

### ■残影

タイプ：アクティブスキル 対象：自分  
 効能：選択した場所に瞬間移動する。間に障害物があるとスキルは失敗する。  
 気弾を一つ消費する。消費SP10

### ■見切り

タイプ：パッシブスキル 対象：自分  
 効能：回避率を増加させる。

### ■指弾

タイプ：アクティブスキル 対象：敵1体  
 効能：敵1体に気弾をとばして遠距離攻撃を与える。消費SP10

### ■発勁

タイプ：アクティブスキル 対象：敵1体  
 効能：敵1体にダメージを与える。敵のDef値が高いほど大ダメージを与える事ができる。消費SP10～20

### ■白刃取り

タイプ：アクティブスキル 対象：敵1体  
 効能：スキル使用者と敵を行動不能にする。レベルが上がると別のスキルへつなげることができる。使用するには気弾が一つ必要。消費SP10

### ■爆裂波動

タイプ：アクティブスキル 対象：自分  
 効能：一定の間、クリティカル率を上げる。発勁中はSPは自動回復しない。  
 使用するには気弾が5個必要。消費SP15

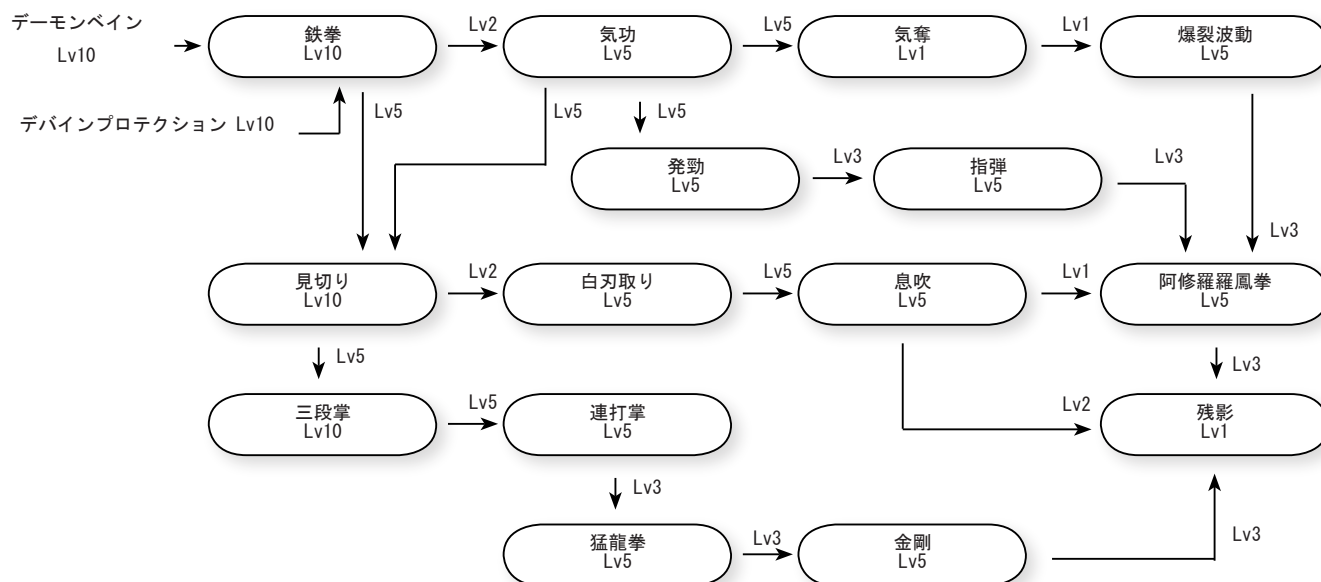
### ■金剛

タイプ：アクティブスキル 対象：自分  
 効能：DefとMDefが高い値に固定される。発勁中はスキルは使用できず、  
 移動速度と攻撃速度も減少する。使用するには気弾が5個必要。  
 消費SP200

### ■阿修羅覇鳳拳

タイプ：アクティブスキル 対象：敵1体  
 効能：爆裂状態で使用可能。自分のSPを全て消費して対象に大ダメージを  
 与える。SP残量によって、与えられるダメージは変動する。スキル使用後、  
 5分間SPが自然回復しない。スキル使用後、爆裂状態も解除される。使用  
 するには気弾が5個必要。消費SP現SP全て

## スキルチャート



## 全体的な考察

モンク全体の考察：モンクの厳しい点は、スキル取りですね。私もモンクのための殴りアコを育てていますが、なかなかJOBが上がらず未だにモンクになっていません。そのスキル取りの部分さえこなせばステ振りなどは、他のAGI型近接職のそれとほとんど同じなので楽なのではないでしょうか。ただ、回避率が上がるスキルはありますけどアサシンのように凄く上がるわけではないですし、騎士のように防御力が高い防具を付けられるわけでもありませんから、そういう意味ではステ振りがきちんとできていないと厳しい戦いになると思われます。楽に育てたいのであればモンクよりも騎士やアサシンをお勧めします。