

# PTバフ

ここではPTバフの重要性を解説します。

戦争で活躍するために、また楽に戦うために、PT編成が以下に重要かを理解していただけたらと思います。

---

## なぜPTバフが重要か？

基本バフにはない効能と効果の大きさから、優位にプレイを進める上で必要。これは戦争に限った話ではありませんが。

## 重要PTバフ

重要なPTバフをいくつか紹介します。

ここで「CT持続」とは、死んだときにCTがリセットされないことを指します。

- レイズスピリット

使用職：Wiz

効能：SPの自動回復

属性：精神

CT持続：あり(5分)

理由：マテオラ回数に大きく影響します。

マテオラを掛けると、攻撃力、防御力が向上し、マテオラなし時と比べると格段に活躍できるようになります。その回数が増えるわけですから、個人戦力は元より、集団としての戦力も相乗的にあがることになります。

- スピリットインテンション

使用職：Wiz

効能：クリティカル確率抵抗、クリティカルダメージ抵抗

属性：一般

CT持続：なし

理由：装備にクリティカルダメージ増加を埋めるのが最近の主流なので、それに対する抵抗値を増加させるため。

- モラルシャウト

使用職：WR

効能：ライフ増加(+450x5=2250)

属性：精神

CT持続：なし

理由：ライフ増加量の多さ。

主なライフ増加スキルの属性(身体)と重ならないのでどの職でも掛かりやすい。

- シャドウシールド

使用職：FS

効能：ダメージ累計4000まで吸収 = 無効化

属性：一般

CT持続：あり(5分)

理由：効果時間は60秒（戦争参加レベル時は最低でも120秒）と短いですが、ここぞというときの突貫攻撃でかなり有効。

ダメージ累計4000まではMISSになるので、硬いプレイヤーほど長時間効果が期待できる。

## PTバフをPTメンバに掛けるとき

CTがあるので一度掛けるとなかなか掛けられません。

せっかく掛けるのですから、自分の都合だけで適当に掛けるのではなく、メンバに一声掛けることをオススメします。

時間指定で掛ける拠点を連絡するのが一番やりやすいと思います。

時間になるか、待ってほしい旨の連絡がない場合は使用してよいでしょうが、そのあたりは使う人の判断です。

例)「33分 AFでレイズします」

## PTバフをもらうとき

重なる属性がないかを確認します。

最大数使ってしまったら、PTバフが必要なときは、どれか解除しましょう。

例)マジコン(精神)とレイズ(精神)が重複するときは、マジコンを解除する。

---