

弓をメインに戦う戦士。

ぶっちゃけあまり強くはないけど、近接武器戦士とは違う身軽さは魅力的。

- ▶ [性能評価](#)
- ▶ [解説](#)
- ▶ [利点と欠点](#)
  - ▶ [利点](#)
  - ▶ [欠点](#)
- ▶ [戦い方](#)
- ▶ [パーティプレイ](#)
- ▶ [育成について](#)
- ▶ [アビリティ](#)
- ▶ [仕様](#)
  - ▶ [ステータス](#)
  - ▶ [スキル構成](#)
  - ▶ [必要なマジックプロパティ](#)
  - ▶ [装備例](#)
  - ▶ [種族](#)
- ▶ [武器解説](#)
- ▶ [矢筒](#)
- ▶ [Tips](#)
- ▶ [勝手にQ&A](#)
- ▶ [コメント](#)

## 性能評価

単体攻撃力	範囲攻撃力	Solo活動適正	Party適正	安全性	機動性
育成難易度	低い				
育成期間	短い				
cost	中程度				

1：ほとんど無い

3：中程度

5：優れている

## 解説

弓で攻撃します。

...言葉で書くのは単純ですが、弓全般が恐ろしく弱体化されているので非常にマゾい。

眼鏡の回避低下プロパを生かすためには攻撃速度が遅いとお話にならず、基本的に1.25秒撃ちでないと命中率の問題で詰みます。(\*1)

さらにマナリーチ量半減の糞仕様でSPMの乱用は難しく、範囲攻撃は武士道のMomentum Strikeのみとかなり悲惨。

## 利点と欠点

### 利点

射撃攻撃が出来るので、盾役が居れば一方的な攻撃が可能となる。

基本的にはMobが一番最初にターゲットした敵を延々と攻撃し続ける仕様なのでPartyにおける使い勝手自体は悪くない。

### 欠点

Partyを組む事が少ないため利点で上げられた特徴を生かせる場面が無い。

現状では白豚が最強のAttackerかつTankerであるのでこの仕様はしょうがないのだが...

最も、この欠点はもし後日におけるUpdateでParty必須なイベントでも発生すれば弓師が生きてくる可能性が無いとはいえない。

## 戦い方

モンスを見つけたら名誉取ってとりあえず撃つとけ。

近づいてきたら逃げ・・・なくても雑魚相手ならそのまま立ち止まって張り付き殺した方が早い。

ウザいモンスに近寄られたら大逃げハイドでタゲ切ってチキンに逃げよう。

回復は白豚準拠のヴァンプだけで十分です。ヤバい時はハイドでタゲ切って武士道Confidenceで対応を。

## パーティプレイ

弓でモンスターを引っ張りまわすというプレイスタイルは、白豚やティマーにとって非常に相性が悪い。

もし自分がタゲられたらさっさとハイドしてタゲ切りしましょう。

ハイドせずに逃げ回るのは他のPartyメンにとってはもの凄く迷惑な行為です。

多人数プレイで名誉取りは厳禁。DPSでは武士盾に劣るので弓師が名誉を取ると殲滅力や前衛の士気低下を招く。

名誉取りは殲滅効率での問題から盾役に譲るべきで、もし弓師が盾役もしないのに名誉を取ると盾役がやる気をなくして離脱したり抜けていく事も。

武士盾ならタゲ押し付けは上等、むしろ歓迎なので、彼らに盾役を押し付け引き受けて貰いつつ特効弓でガスガス削るのが正しい生き方。

立ち回りがすべてと言っても過言では無いので、上手くハイドを使いこなしてできる弓師を目指してください。

## 育成について

初期ステSTR20くらい、他は全部INTへ。ステータスロックはdex,intロックでstr

武士50、ネクロに50割り振って爺変身し、スキル上げにマナが必要な騎士道、武士道を先に上げる。

騎士道を75ないし95まで上げきり、その後ギルド非加入、マナコス装備で猫にLS連打して武士道上げ。

武士道スキル上げは人間保証の近接武器スキルを使ってぬこでも殴れば矢代が節約できます。

装備条件の問題で武器が装備できない場合はSTRブースト装備を用いること。

ハイドは家の中でハイド連打しておけば勝手に上がります。

武士、騎士を上げきったらゴーレムでも殴って弓タクアナをMAXまで持っていけば完成！

## アビリティ

使用頻度の高いものは、マクロキーに登録しておくとう便利です

スキル	技名 / マクロ名	cost	解説
オール	通常攻撃		
	AttackLast	-	ターゲットした敵を攻撃。Momentumとあわせてレブナント迎撃に
	EquipLastWeapon	-	瞬時に武器変更ができる
<u>Bushido</u>	パーフェクション	-	名誉(Honor)の徳。ソロ時に
	Confidence	MP10	逃げながら回復できます
	Lightning Strike	MP5	
	Momentum Strike	MP10	弓でも使える2体同時攻撃技。レブナント迎撃に便利
<u>Necromancy</u>	Vampiric Embrace	MP23	戦士必携
<u>Chivalry</u>	Close Wounds	MP10	
	Cleanse by Fire	MP10	
	Remove Curse	MP20	
	Consecrate Weapon	MP10	
	Divine Fury	MP15	重ねがけ不可 (スタミナは回復する)
	Enemy of One	MP20	
	Sacred Journey	MP10	

## 仕様

### ステータス

STR:残り全部

DEX:125

INT:30~50くらい

ジェカ弓の装備条件が素STR,DEXともに80以上など、自分の使う装備品との兼ね合いも考慮すること

### スキル構成

<u>Archery</u>	115 ~ 120	PS安いし
<u>Tactics</u>	100 ~	ハイド入れないなら120入れてダメージ増
<u>Anatomy</u>	100 ~	同上
<u>Bushido</u>	115 ~ 120	弓は全体的にSPMが終わっているのLS連打率は比較的高め
<u>Chivalry</u>	75 ~	スキル値に余裕があるならエネワン成功率100%の95

<a href="#">Necromancy</a>	99	<a href="#">パブリッシュ/56</a> よりヴァンパイア変身のため99必須
<a href="#">Hiding</a>	100	立ち回りで弓師の強さは決まる 使用頻度が高いのでインビジPotで代用しようとは思わない方が良い ハイドが不要なら霊話、レジ、包帯あたりが候補

## 必要なマジックプロパティ

抵抗	全抵抗70が基本
命中	両アクセで20~30%くらい。常時DFで+10%
回避	両アクセ+矢筒で30%くらい。軽視しないこと
武器ダメージ	90%~
マナ回復	マナリーチ無し特効武器を有効活用するため、ある程度は稼いでおきたい
マナコスト軽減	20%~
キャストリカバリ	白豚のようにDFやEvasion乱用はしませんが、円滑な詠唱の為に3くらいは欲しいところです
+スタミナ	Magical Shortbowを使うならスタミナ120を維持できれば良い
+DEX	同上

DoomやPartyを組んだ場合は名誉獲得は推奨できない(他の人に任せた方が良い)ので、武器には特効が欲しい。対アンデットには[Mischief Maker](#)、対悪魔には[The Night Reaper](#)がありますが両者共にマナリーチが付いていないので、常時DF+コンセクに困らない程度のマナ回復、マナコストを用意しておきたい所です。マナリーチ+速度付きの特効武器を揃える事ができればこの限りではありませんが。

## 装備例

頭	<a href="#">回避低下眼鏡</a> 一択
首	抵抗に問題が無いならマナ関係を稼げる <a href="#">Pendant Of The Magi</a> って良いかもよ
胴	<a href="#">Rune Beetle Carapace</a> で決まり。初心者には <a href="#">コレ</a>
足	高性能なBルニ製品が理想。 <a href="#">7周年記念アイテムの火脚</a> も便利
腕	特になし
籠手	<a href="#">Stormgrip</a> しかありえない
タリスマン	<a href="#">Totem of the Void</a> でマナコス稼ごう
その他	<a href="#">MLAFエプロン</a> 、ヴァンプ用秘薬軽減装備など

練成による装備例は[こちら](#)を参照して下さい。

## 種族

### 人間

瞑想 + フォーカス保証によるマナ回復値の増加。マナリーチ無し特効武器を有効活用できる

### エルフ

マナ + 20、夜目、エルフ専用装備

## 武器解説

使用する矢の色ごとに分類

攻撃速度は数値が小さいものが速い

名前	SPM	ダメージ	速度	DPS((スタミナ150、速度50と仮定した場合の値です))	射程	解説
Bow	Paralyzing Blow Mortal Strike	15-19	4.25s	8.5	10	対人専用 集団戦においてParalyzing Blowでの援護は大きい
Composite Bow	Armor Ignore Moving Shot	13-17	4.00s			スタミナ150速度35+DFで1.75秒撃ち 基本攻撃力は高くないが、SPMのArmor Ignoreに価値がある
Elven Composite Longbow	Force Arrow Serpent Arrow	12-16		8.0		スタミナ150速度35+DFで1.75秒撃ち
Magical Shortbow						1.25秒撃ち出来る弓の中では最高のDPSと射程を誇る メイン武器にお勧め
<u>Mischief Maker</u>	Lightning Arrow	9-13	3.00s	8.8		基本性能はMagical Shortbowと同スペックに加え、速度+30%、武器ダメージ+40%、片手使用可付きのアンデット特効弓 マナ回復値が十分なら使いやすい
Windsong	Psychic Attack					Magical Shortbowと同スペック 自己修復3、遠距離ボーナス25%((物理属性の追加ダメージ効果。攻撃が当たった時の敵と自分の距離×3でダメージが変化(弓の最大射程距離は7~10)なので最大21~30の追加ダメージ。遠距離から攻撃するほど効果的。)) MLMAF
Yumi	Armor Pierce Double Shot	16-20	4.50s	9.0		SPMを使うには武士道スキルか忍術スキルが50以上必要 Double Shotが連発できれば強いが、素人にはお勧めできない

名前	SPM	ダメージ	速度	DPS((スタミナ150、速度50と仮定した場合の値です))	射程	解説
Repeating Crossbow	Double Strike Moving Shot	8-12	2.75s	8.0	7	マナリーチがマゾい弓で、Double Strike乱発はまず無理 攻撃速度が速いのでスキル上げに
<a href="#">The Night Reaper</a>						なかなか便利な悪魔特効弓
<a href="#">Shamino's Best Crossbow</a>						7周年記念品 自己修復10,命中+15%,ダメージ+40% 攻撃速度が速い上に自己修復10なのでスキル上げに最適
Crossbow	Concussion Blow Mortal Strike	18-22	4.50s	10.0	8	DPSは最高だが、2秒撃ちが最速なので使いにくい 若干射程距離が短い
Heavy Crossbow	Moving Shot Dismount	20-24	5.00s	8.8		SPMは使いにくいですが、騎士道スキルとの組み合わせで化ける弓

## 矢筒

名前	重量	ダメージ修正	重量低減	最大本数	解説
<a href="#">Elven quiver</a>	2	10%	30%	500本	ノーマルな矢筒
<a href="#">Quiver of Fire</a>					攻撃属性が物理50%、炎50%に変換される
<a href="#">Quiver of Ice</a>					攻撃属性が物理50%、冷気50%に変換される
<a href="#">Quiver of Blight</a>					攻撃属性が冷気50%、毒50%に変換される
<a href="#">Quiver of Lightning</a>					攻撃属性が物理50%、エネルギー50%に変換される
<a href="#">Quiver of the Elements</a>	2	10%	50%	500本	カオスタメージ100%((属性がランダムで付加される)) MLMAF
<a href="#">Quiver of Rage</a>			25%		攻撃属性が物理20%、炎20%、冷気20%、毒20%、エネルギー20%に変換される MLMAF
<a href="#">Feathernock</a>			30%		セット ( Marksman set ) が揃うと更に自己修復3,命中+15%,DEX+8,速度+30%,武器ダメージ+20%
<a href="#">Quiver of Infinity</a>	8				Blessed,回避+5%,矢弾コスト-20% 8周年記念品

## Tips

- ▶ スキル上昇判定は攻撃時にあります。育成中は低威力でも攻撃速度の速い弓を使いましょう。
- ▶ 重量軽減50%の矢筒Quiver of the Elementsを使えば矢の管理が楽になります。

## 勝手にQ&A

Q:霊話とか無いけど、回復はどーするの？

A:ヴァンプの20%回復だけで十分です。それで足りないなら装備や立ち回りに問題がある

Q:カーブ無いとボスとか耐え切れないって

A:基本的に弓師はマゾいので、ボスには武士盾を作って挑戦する事を推奨します

Q:ハイドとか必要無くない？

A:貴方はDoomで親父達をトレインしている弓師に殺意を覚えた事はありますか？

Q:インビジPotで良いじゃん

A:性能が違いすぎる

Q:レジ無くて大丈夫？

A:パラったら超反応でAPBを開けよう。マナドレはSPMやイベを使わないのであまり問題にならない

## コメント

- ▶ 白豚はエルフがデフォですが、弓戦士は人間の -- phew &new{2007-01-25 (木) 16:21:45};
- ▶ (続き)方がいいんでしょうか? -- phew &new{2007-01-25 (木) 16:22:45};
- ▶ 戦士の伝統?に乗っ取ってエルフで問題ありません。 -- &new{2007-01-25 (木) 18:18:50};
- ▶ アーチャーはエルフの方がRP的にはまってるかもしれませんがね。 -- &new{2007-01-25 (木) 21:53:54};
- ▶ POT飲む人っていないのかな。装備するもの全部装備してDEX130、STR130で残りINTに振って青白POTのめばDEX150STR -- もっそもそ。 &new{2008-04-14 (月) 07:56:21};
- ▶ (続き) STR150達成できるんだが、片手使用可弓必須だけどPOT飲む設定にしたほうが全然楽になったよ。 -- &new{2008-04-14 (月) 07:58:29};
- ▶ 便利とはいえ何でもかんでもネクロ入れるのは戦士としてどうかと -- 名無しさん (2009-10-18 13:05:43)
- ▶ 敢えて包帯入れてますが何か? -- 名無しさん (2009-10-25 10:19:39)
- ▶ 手持ちの弓キャラも包帯。後方支援なのに蘇生できないとかちょっと... -- 名無しさん (2009-11-04 08:21:06)
- ▶ なんかかんで便利なのがネクロのヴァンプ。騎士75取ってるなら一応ノーブルでの蘇生も可能。練成品やルナランスでブーストすれば成功率も上がるしハイドとの相性も良い。支援役に徹して命中、回避低下弓を持って壁役に包帯を巻き続けるってのも面白いかもね。 -- 名無しさん (2009-11-06 15:07:24)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿