

レンジャー

ソードマン - レンジャー - パラディン - ダークハンター - メディック - アルケミスト -
バード
ブシドー - カースメーカー - ガンナー - ドクトルマグス - ペット

フォーススキル：夢幻陣形(味方の回避力が上がる)
バグで「**味方全員の命中率が下がる**」スキルになってしまっている。
詳しい内容は [こちら](#)で確認して下さい。
廉価版では修正され、正しく機能する模様。

概要

- [スキル表](#) スキル表の各スキル名をクリックすると詳細説明に飛びます
 - [スキルツリー](#)
- [スキル倍率表](#)
 - [攻撃ダメージ検証](#)

ステータス

Lv HP TP STR TEC VIT AGI LUC

1 40 24 5 5 4 8 5

70 483 149 42 32 45 69 46

99 686 303 59 49 63 88 64

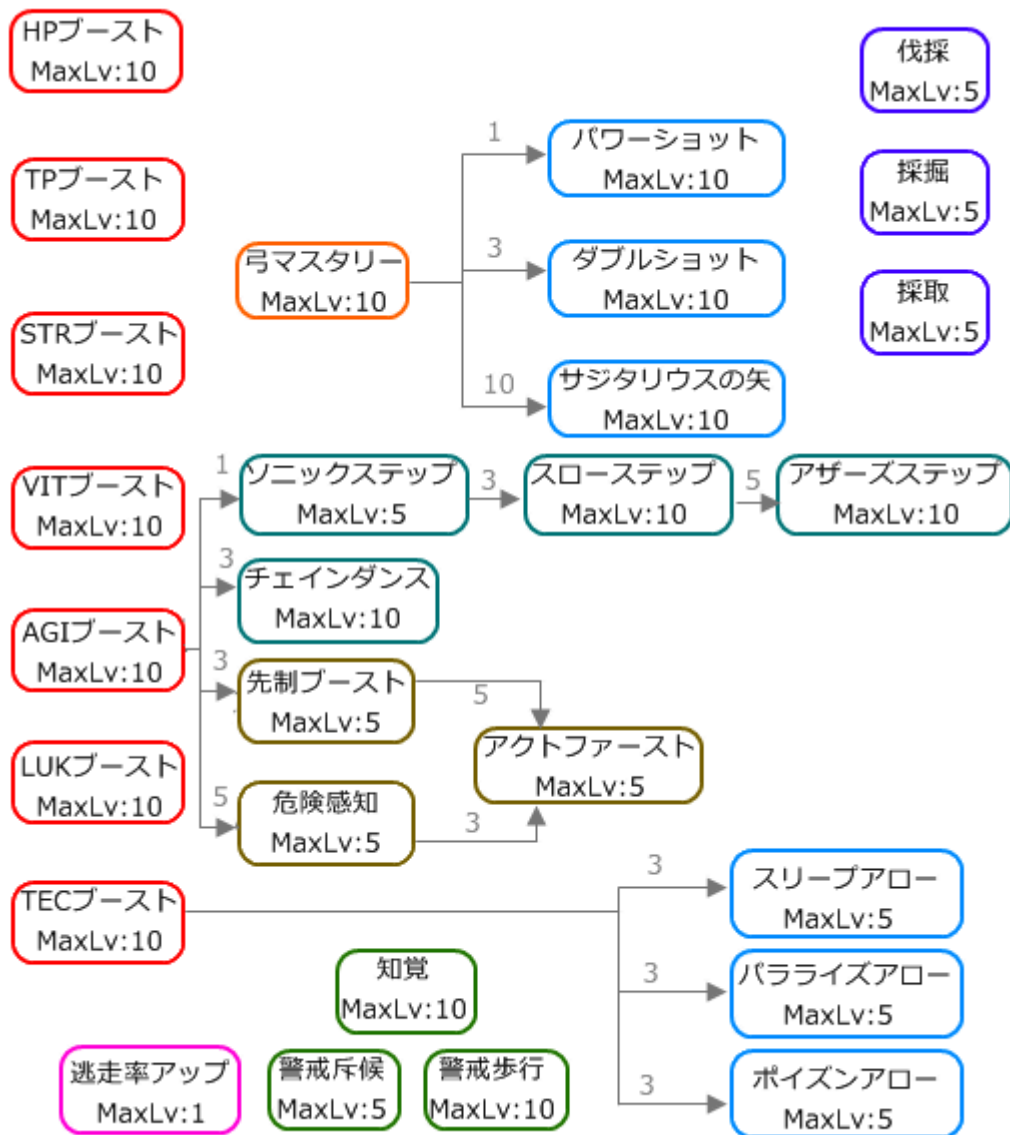
前作からの変更点

...

スキル表

名前	最大Lv	効果	必要スキル	消費TP		備考
				Lv 1		
HPブースト	/10	MaxHPにボーナス	-	-		
TPブースト	/10	MaxTPにボーナス	-	-		
STRブースト	/10	STRにボーナス	-	-		
VITブースト	/10	VITにボーナス	-	-		
AGIブースト	/10	AGIにボーナス	-	-		
LUKブースト	/10	LUCにボーナス	-	-		
TECブースト	/10	TECにボーナス	-	-		
逃走率アップ	/1	逃走率アップ	-	-		
弓マスタリー	/10	弓でのダメージにボーナス	-	-		Lv%
<u>先制ブースト</u>	/5	味方の先制率アップ	AGIブーストLv3	-		<u>パッシブ</u>
<u>危険感知</u>	/5	敵の先制攻撃を中確率で無効化	AGIブーストLv5	-		<u>パッシブ</u>
<u>アクトファースト</u>	/5	たまに素早さを無視してターンの最初に行動	先制ブーストLv5 危険感知Lv3	-		<u>パッシブ</u>
<u>ソニックステップ</u>	/5	自分の素早さを大幅アップ	AGIブーストLv1	3	7	TP:Lv+2 <u>脚技</u>
<u>スローステップ</u>	/10	味方単体の行動順を遅らせる	ソニックステップLv3	3	12	TP:Lv+2
<u>アザースステップ</u>	/10	味方単体の行動順を自分と入れ替える	スローステップLv5	3	12	TP:Lv+2
<u>チェインダンス</u>	/10	自分の回避アップ+敵に狙われやすくなる	AGIブーストLv3	5	14	TP:Lv+4 効果は5ターン
<u>パワーショット</u>	/10	単体突攻撃 以下 弓専用	弓マスタリーLv1	3	12	TP:Lv+2 <u>腕技</u>
<u>ダブルショット</u>	/10	対象ランダムに2回攻撃	弓マスタリーLv5	3	12	TP:Lv+2 3回攻撃はしない
<u>スリープアロー</u>	/5	単体突攻撃 + 中確率で睡眠	弓マスタリーLv3 TECブーストLv3	5	13	TP:Lv × 2+3
<u>パライズアロー</u>	/5	単体突攻撃 + 中確率で麻痺	弓マスタリーLv3 TECブーストLv3	5	13	TP:Lv × 2+3
<u>ポイズンアロー</u>	/5	単体突攻撃 + 中確率で毒	弓マスタリーLv3 TECブーストLv3	5	13	TP:Lv × 2+3
<u>サジタリアスの矢</u>	/10	使用ターン含め3ターン後の最初に単体突攻撃	弓マスタリーLv10	12	21	TP:Lv+11
<u>警戒斥候</u>	/5	一定歩数の間、床ダメージを軽減	-	5	9	TP:Lv+4 Lv5で無効化
<u>警戒歩行</u>	/10	一定歩数の間、エンカウント率低下	-	1	10	TP: = Lv
<u>知覚</u>	/10	FOEの位置を察知する	-	1	10	TP: = Lv
伐採	/5	アイテムポイントで木材採取	-	-		
採掘	/5	アイテムポイントで鉱石採取	-	-		
採取	/5	アイテムポイントで草花採取	-	-		

スキルツリー



アローについては、弓マスタリーLv3も必要

概要

(以下、有志による序盤の使用感の投稿)

(あくまで個人による感想です。君はこれを参考にしてもいいし、参考にしなくてもいい)

迷宮内探索特化職。

前作に比べて攻撃スキルの火力は弱体化しており、前作のような火力トップクラスといったイメージは捨てた方がいい。

ダブルショット - Lv10でも2回攻撃のまま。

サジタリウス - Lv10で5倍だが、それ以下では効率が悪く、スタンも廃止された。

状態異常アロー - LUC99でも確実に入らず、ダメージもLv5で1.6倍ほど。

こういったことから、今回は特殊な補助スキルや豊富なフィールドスキルでサポートする職。STR自体はバード並だが、強力な弓が早期にポスドロップで手に入ることやパワーショットなど使い勝手の良い攻撃技もあるため、サポートとしては十分な火力。高命中率で属性弓を確実に当てたり、スピードを活かしてアイテムでの補助も担える。アザーズステップは相変わらずの性能で、行動速度の遅いクラスとの相性は抜群。

ゲーム中でいくつかあるコンボの中で、最も簡単にできる「アザステコンボ」の起爆係、取らないという選択肢はまず有り得ないほど有効。

火力として期待するならパワーショット、ダブルショット、サジタリウス

この3つの内、まずLv10まで上げるものを決めること。

いずれの場合にしてもSTR10は必須だが、まずパワショに1だけ振ると雑魚戦が楽になる。

パワーショットは、選択した敵にLv10で2.36倍の威力。

狙った敵を確実に仕留められることと、弓マスターが1で済むので、補助スキルの完成が早くなる。

ダブルショットは敵を選択できないが、対象1体なら合計2.5倍。

こちらはマスターが5必要だが、パワショをLv1（TP3、1.45倍）のまま運用でき、補助スキルも取れる。

サジタリウスはマスターが10必要になる、低Lvでは他スキルと変わらない

TP消費が激しい、補助スキルを取る余裕がない、という理由から引退後の取得が望ましい。

また、戦闘スキルを一切捨て、フィールドスキルの王者になるのも一つ。

このタイプはメインPTよりもサブPTで光ると言える。

特に警戒歩行は、探索の危険度（およびスリル）が激減する。

メインPTでの使用は色々な意味で弊害を生むが、採集PTにはまさにうってつけ。

余談

...

夢幻陣形

今作一番の残念賞フォース。

ゲーム内の説明では味方の素早さアップ。

公式ベシクガイドによると「敵も味方も」素早さ・回避率アップ。

しかしながら検証の結果こちらの回避は増えておらず、その上強化枠を3つ上書きすると命中率が戻ってしまう。

以上のことから、バグで「味方全員の命中率を下げる」スキルになってしまっている可能性がかなり高い。

フォースが溜まっても使わない事をお勧めする。

廉価版では修正されている。

今後具体的な検証を要するが、戦術上の選択肢として充分考慮することが可能なようだ。

先制ブースト

味方の先制率を上げるパッシブスキル。先制攻撃が増えることで相対的に奇襲が減る。

Lv5でおおよそ3割ほど。ちなみに先制ブースト無しでは1割。

前作よりは控えめだが、その分SPは半減している。

およそ3割の確率で先制が取れるというのは、言い換えれば「3割の確率で追加の1ターンが得られる」ということである。

このため1,2ターンで勝負が決まるザコ戦で発動すると被ダメージ0、TP消費0で勝利することも十分可能。

特に長丁場の探索中では

TPの節約や逃亡チャンスの増加にも繋がるため、結構ありがたい。

またFOEにも発動し、短期決戦PTが攻撃を受ける前にフル火力を投入できたり、素早さの遅い職が相手の行動前に安全に行動できたり、自分や相手の能力を強化/弱体化した上で戦闘に臨むことが出来たりと、汎用性が高い。まさにどんなパーティとも相性のいい究極の補助、とも取れる。

しかしここぞという時に発動する保証はなく、戦術に組み込むには非常に心許ない。

したがって発動しない事を前提に「あれば役立つが、なくても何とかなる」スキル取りをせざるを

得ない。

そのため君は、アザステやSTRブーストなどを取りつつ余裕のあるときに習得したり、必要スキルを習得し終わった後におまじない程度の気持ちで習得したりしても良いし、しないのも良い。

危険感知

敵の先制攻撃をパーセントで防ぐ保険スキル。

ただしFOEに後ろ向きで突っ込む、あぁっと！、特殊先制(イビルアイ一体など)は防げない。通常の奇襲に限れば、Lv5でほとんど無効化する。

とくに中盤以降は、PTの強さに関わらず

先制=壊滅の図式がいたるところに散見されるため

レンジャーのほかに安定した火力がいるなら、取っておくのもいい。

ただしあくまでも保険で、もちろん発動しないこともある。

確実にじゃないなら取らなくても同じ、と考えるか

総合で見れば確実に減る、と考えるかは個人によるところ。

プレイヤーのリアルラックも絡んでくるため、お守り代わりにLv1だけ取るのもアリ。

それでも3割ほどは防いでくれる。

アクトファースト

確率でターンの頭に行動できるようになるパッシブスキル。

発動したターンは、AGI、武器補正、行動補正を無視して最速で動く。

そもそもレンジャーは絶対的に敵より速いのだが

それ以前の問題として、これが発動すると

強化・補助を始めとした味方とのコンビネーションがガタガタになり得る。

パッシブゆえに発動を制御することもできない。

取得することがデメリットにもなるシロモノなので、取得には要検討。

ソニックステップ

自分自身のAGIを大幅に上昇させる。

上昇量自体はかなり大きく、ドクトルマグスの俊足化よりも高いのだが

トップクラスのAGIを誇るレンジャーが、更にAGIを高めるメリットはあまりない。

チェインダンスを取得しているなら、併用しての回避行動が主な目的となる。

俊足化や足達えの呪言と組み合わせると、かなり回避してくれるが

喰らったときに防御職より痛いのは覚悟の上で。

Lv3がアザステ・スロステの前提なのでMax(Lv5)まで振るのも気持ち的には楽。

スローステップ

対象者の行動をターンの最後にする。

云わばアザースステップの逆バージョンで、技としての特性はそちらと同じ。

かなりクセの強いスキルで、例として以下のような使用方法がある。

- 全体回復アイテムを先読みして使う
- 1人が複数の強化、弱体のあとに攻撃
- そのターン内に戦闘を終わらせたいときに、ジエンド等と組む
- 条件ドロップのために攻撃をずらす
- 攻撃 防御 の強化スキルを敵攻撃後に発動させる
- 病毒の呪言 忠義の心でかばいまくる スロステ転寝 毒で撃破など。

アザースステップ

ご存知レンジャーの代名詞。通称アザステ。

指定した対象をターンの最初に行動させる。
ほとんど全ての職業に有効な組み合わせが存在する超便利スキル。

全体回復を先制で使ったり、術式を出鼻にぶっ放したり
ガンナーのチャージ系をノーリスクで使ったりと
パーティ構成によっては戦術の主軸ともなるので、多少無理をしてでも取る価値がある。

Lv1でも、ほぼ100%に近い確率で発動する。
テラーや麻痺でレンジャーが行動できない時も同様。
プログラムミスか、前作からの伝統か、いずれにしてもお得である。
Lvを上げて効果は変わらないため（Lv8で一応100%だが、Lv1でも失敗経験が無い人多数）、
TP3で連発できるLv1止めがベター。

チェインダンス

惹きつけ効果はパラディンの挑発並みに高い。
ただし回避アップ効果が機能していない、もしくはかなり低い模様(バグ?)。
HPブーストや皮硬化、高い防御装備でフォローを入れる必要がある。

補助特化のレンジャーなら、敵によってはヒマになるので
耐性装備でタゲを取って、ずっと防御していることが存在価値を高めることも。
Lv7でほぼターゲットは逸れない。

パワーショット

単純に敵への強倍率攻撃。
レンジャーの攻撃スキルの中では最も使いやすいと思われる。
Lv1で145% (TP3)、Lv10で236% (TP12) の倍率。
単体へのダメージ倍率ではダブルショット、サジタリウスに劣るが
当てやすさ、及びSPを喰わないのが最大の強み。
TPに余裕ができれば、10まで伸ばすことで雑魚は確実に沈められる。

しかし、今回はスキルのTP消費量が段違いに増えたため
Lv1のコストパフォーマンスは見逃せないものがある。
とくにレンジャーはスピードや命中率に優れるため
Lv1での運用が他職よりも有利で、通常攻撃代わりに使っていける。
火力特化なら、パワーショット1、ダブルショット10、サジタリウス10、という形も十分にあり。
補助・探索型に火力をつけるならLv10で。

どんな形にするにせよ、まずLv1だけ取るのが鉄板。

ダブルショット

対象ランダムに2回攻撃をする。
Lv1で80% × 2、Lv10で125% × 2の倍率。
前作と違い、Lv10にしても2回攻撃のままなのでそこら辺は注意。

パワーショットを主力にして、Lv1のまま雑魚戦で運用するか、或いはその逆か
いずれにしてもどちらかをLv1で残すのがベター。
ただしこちらは対象を選択できないので、単一戦の方が使いやすい。

火力型ならパワーショットかダブルショットか、という選択は
まずパーティの中でどういう位置にいるかで見えてくる。
PTの火力が乏しい場合は、ダブルショットLv10だと攻撃がバラけて雑魚が全員生存
なんてことも起こり得るため、パワショ10を取った方が良い。
逆に火力が満足な場合は、パワショを10まで上げる必要性がなく

1で止めた方が長期的に見れば火力を押し上げられるので、ダブルショット10を単一戦のメイン、雑魚戦では通常攻撃×2として扱うのが得策。

スリープアロー / パライズアロー / ポイズンアロー
対象にそれぞれの状態異常を発生させる。
Lv1で120%、Lv5で160%の倍率。状態異常の確率は低め。
他職との連携をしないなら、スリープアローが最も有用だと思われる。

探索や補助型で、STRに振らないレンジャーの場合
ダメージを求めるより状態異常に頼ったほうが有効な場面もある。
ただし、LUC99でもザコにすら不安定。

サジタリウスの矢
矢は放ったターンから2ターン後の頭に降ってくる。
Lv1で2.1倍、Lv10で5倍にもなる。
当然ながら、降ってくるまでは連続使用できないので、他に攻撃手段を持つこと。

マスターリーが10必要なので、Lv10まで上げなければ
SP対威力の関係から他のスキルとそう変わらない。使うならLv10で。
前作よりも威力が落ちたとはいえ、まだまだ火力の一翼を担える。
最大Lvのパワーショット×2よりも威力が大きく、TPも得。

性質上、ペイン、ジエンドなどで速攻を狙うパーティとは合わないが
正面からやり合うスタンスのプレイヤーには頼れる技となる。
レンジャーの状態は、放ったターンではなく
降ってくるターンのものが適用されるので、他のメンバーの後から強化できる。
しかし同様に、状態異常や弱体にも同じことが言えるので注意。

警戒斥候
ダメージ床でのHP減少量を減殺するスキル。
通常では1歩ごとに最大HPの10%を奪われるので、何も対策しない状態ではかなり痛い。
2、4、6層をまともに探索するなら結構重要になってくる。
Lvを1上げるごとにダメージは2%ずつ減るが、Lv5（無効化）との差は大きいだろう。
Lv 1 2 3 4 5
歩数 25 50 75 100 125

警戒歩行
前作に比べて、驚きの良スキル&レンジャー専用スキルに。
消費は増えたものの、Lv10で効果歩数は250歩、その間エンカウントはほぼ皆無となる。
採集メンバーの内の1人に最短で覚えさせれば
FOEの回避に注力するだけで全ての階に出張できるようになる。
また、FOE特化パーティにレンジャーを入れるなら覚えておきたい。

雑魚を全て回避してボスでLvを上げる、といった外道行為も可能。
うまく使えばクエストやマッピングの効率を上げられるが、その分、面白みも減ることは自己責任
で。
Lv5程度でも効果は実感できるので、好みに調整しよう。
Lv 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
歩数 30 50 70 90 110 130 150 170 190 250

知覚
フロア全域のFOEがマップに表示される。

残念ながら、カボチャのようなステルスタイプは感知できない。
新しいフロアで不意にFOEと接触 hageという事態をなくしてくれる良スキル。

今作のFOEは経験値を持たず、そのくせ妙に厄介なタイプが多いため
ドロップやクエストを目的としないなら戦うメリットはない。

FOEの向きも識別してくれるため
周囲を見回すタイプの視線から逃れたり、バックアタックを狙うときにも便利。
Lv1でTP1、30ターン有効なので、1だけ取っておくと良い。

Lv 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
歩数 30 50 70 90 110 130 150 170 190 250

スキル倍率表

スキル	Lv	倍率	TP
	1	145%	3
パワーショット	5	165%	7
	10	236%	12
	1	80%×2	3
ダブルショット	5	88%×2	7
	10	125%×2	12
	1	211%	12
サジタリウスの矢	5	268%	16
	10	500%	21
状態異常矢	1	120%	5
	5	160%	13

攻撃ダメージ検証

468 名前：名無しさん@お腹いっぱい。 本日のレス 投稿日：2008/02/29(金) 00:49:02 /M1ZZKRT

ダメージ100以下でダメージ乱数固定される現象利用して
適当にレンジャー検証してきた
Lv19 STR17 攻撃33 対象は1Fの針ネズミ 森マイマイ (ひっかきモグラは防御違うっぽい)
注) 1-5人目のキャラなんで例のバグの影響あるかも

弓0 通常攻撃 40 (ひっかきモグラは37)
弓0 クリティカルヒット 50
弓0 森マイマイの防御スキル後 20

弓1 通常攻撃 40
弓1 パワーショット1 58 (モグラは54)

弓5 通常攻撃 42
弓5 パワーショット1 61
弓5 パワーショット5 69
弓5 ダブルショット1 33×2
弓5 ダブルショット5 38×2

弓10 通常攻撃 44
弓10 パワーショット1 64
弓10 パワーショット5 73

弓10 パワーショット10 104 マイマイのスキル後52固定 から推測
弓10 ダブルショット1 35×2
弓10 ダブルショット5 39×2
弓10 ダブルショット10 55×2
弓10 サジタリウスの矢1 93
弓10 サジタリウスの矢5 118 マイマイのスキル59固定 から推測
弓10 サジタリウスの矢10 220前後 マイマイのスキル後でも乱数発動で測定できず...

オマケ

弓0 STR17+5 通常攻撃 57
弓0 STR17+10 通常攻撃 78
弓0 STR17+17 通常攻撃 112 マイマイのスキル後56固定から推測

検証まとめ

- 計算式の小数点以下は四捨五入?
- クリティカルは125%
- 弓マスタリ(多分、他マスタリも)は上昇率マスタリLv%
- パワーショットは1 145% 5 165% 10 236%
- ダブルショットは1 80%×2 5 88%×2 10 125%×2
- サジ矢は1 211% 5 268% 10 約500%
- STRは謎 単純に2倍したらダメージが2倍に増える訳ではないっぽい