

狩人

弓を使った遠距離攻撃を得意とするクラス。

剣士、格闘家のような肉弾戦は得意としないものの遠距離からの必殺の一撃はパーティにおいて心強い存在となる。

詠唱時間無しで全体回復を行えるため、ボスなど強敵との戦闘にオススメ

セミオートにすると自動的に敵の方向を向いてくれるので、うまく攻撃を当てられない場合は躊躇せずセミオートにすべき。

転職条件：

ドブルーンでナナリーのクエ(グレープ×5)をクリアして『極上料理』のレシピをもらう。(ナナリーのお使いクエをこなすとマーボーカレーをくれるのでそれを使った方が楽)

その後アイリリーにてマーボーカレークエ発生。アーチェにマーボーカレー渡す。(ドブルーン2つ目の主要クエスト【溶岩谷の震源地調査】クリア後から、カレークエ発生)

ギルドに入るとイベント発生。チェスターが狩人の紹介状をくれる。

転職に必要なグレード：100GP

[レディアント装備についての詳細はこちら](#)

術・技

キャンセル欄 - 隙なく繋がる、連続ヒットする通常攻撃の種類

Lv	名称	TP	属性	タイプ	キャンセル	備考
-	インスペクトアイ	3		特技		敵のステータス表示
-	トラストアロー	16		特技	しゃがみ	貫通する矢を高速で放つ 飛距離は戦場の端から端まで
3	エイミングレイザー	12		特技	しゃがみ	わりと高性能に追尾する矢を放つ 飛距離は戦場の4分の3程
8	クロスレイザー	16		特技		上下に交差しながら進む矢を放つ 上下に広判定、貫通。 巨大な敵には2Hitする事も
16	轟天	14	風	特技	立ち	落雷を生じる矢を放つ 4HIT、10%の確率で気絶
18	烈火閃	14	火	奥義	対空	やや上向きに矢を放ち、 着弾するか一定距離を進んだ後、 小規模に爆発する技。 大型の敵に対しては2Hitする事もある
20	ヒーリングレイン	30		奥義		全体のHP15%回復 これがチェスターとの最大の差 上空から石つぶてを巻き上げる
22	衝破	18	地	特技	空中	矢を放つ 着弾点の周囲にいる敵を やや後方に吹き飛ばす。
24	スペクトラムアロー	20	光	特技	対空	上空に向けて撃った 複数の矢が急降下する。 高威力だが複数Hitはしない。
25	虚空閃	24		奥義	空中	上空から最大2HITする 高威力かつ高速の矢を放つ
26	ライフスティーラー	16	闇	奥義		HPを吸収する矢を放つ 与ダメ1/5程度回復(端数切捨て) 飛距離は中段撃ちと同じ 放物線を描く8本の矢を
28	震天	24		特技	対空	上空に向けて一気に放つ リーチは短い、巨大な敵には 5hit程する事も。

30 スピネルショット	28	奥義	空中	上空に飛び上がり、 全方位に1本ずつ矢を放つ。 1本ごとの間隔が長く、 複数HITしないため 使い勝手はイマイチ。
34 鷲羽	20	風特技	空中	上空からU字の軌道で 貫通する矢を3連射する
38 扇氷閃	18	水奥義	対空	水属性で5本になった震天 震天から繋げば広範囲の敵に 大ダメージを与えられる 矢を高速で連射する技 小型の敵には当たりにくいが、 敵の足止めに役立つ。
40 疾風	20	特技	立ち	連射数は (Lv 本数) /40 4/53 5/78 6/103 7/ /128 8/153 9/178 10/
43 ハーベストレイン	45	奥義		全体のHP30%回復。 地を這い貫通する矢を3本放つ
48 トライデント	20	地秘技	しゃがみ	高威力、広範囲、 ぶっ放しやコンボにも 対応できる万能技 "攻撃動作中の敵に追尾する矢"を 5本同時に放つ
50 墜陽閃	20	闇奥義	対空	繋げて出すより後方からの ぶっ放しがおすすめ。 ダメージは高い 敵を貫通する龍を呼び出し、 真っ直ぐ放つ技 見た目や所要時間の割に ダメージは低め。 のけぞらせた敵の近くで使うと 最大4Hitする
58 龍炎閃	32	火奥義		天高く矢を放ち、敵に隕石を落とす。 撃ち上げ時と落石時で2HITし、 高威力かつ高追尾 上から無数の光線を出し攻撃する 全術技マスターで習得
60 スターゲイザー	38	奥義		発動直前にターゲットチェンジで 密集している中心の敵を選ぶと 巻き込みやすい。 蹴飛ばして位置調整するのも
60 アストラルレイン	100	光 秘奥義		

通常攻撃

コマンド	モーション	備考
N	立ち撃ち	立った状態で矢を撃つ。 射程は並。3回まで連射可能。
	まわし蹴り	敵を吹き飛ばす効果。 隙が少なめだが初発しか使えない。
	しゃがみ撃ち	しゃがんでから矢を撃つ。射程は短い。 3回まで連射可能。
	対空撃ち	しゃがんでから上空に向けて矢を撃つ。 射程は長い。連射しようとするすると2発目が中段撃ちに強制変化する。
JN	空中撃ち	ジャンプ中斜め下に矢を撃つ。 連射不可

その他備考

- まわし蹴り・立ち撃ち・しゃがみ撃ち・対空撃ちのうち合計3回だけ行動できる。
まわし蹴りからは何も繋がらない(一発で仰け反る敵なら繋がりはしないが攻撃は入る)
立ち撃ち、しゃがみ撃ち、対空撃ちにはそれぞれ射撃前に"構え"があり、同じ構えの攻撃を続けて入力する事で隙無く矢を撃てる。
違う構えで続けて撃つこともできるが、一回一回構え直してしまうため、連続ヒットにはならない。
- 例1: 立ち撃ち 立ち撃ち しゃがみ撃ち と入力した場合、2発目の立ち撃ちとしゃがみ撃ちの間に構える動作が入るためコンボが途切れてしまう。
 - 例2: 立ち撃ち しゃがみ撃ち 対空撃ち と入力した場合、1発ごとに構えの動作が入りコンボどころじゃなくなる。
 - 例3: まわし蹴り 立ち撃ち 立ち撃ち 特技etc と入力した場合、1発目で距離を離すが間が開いてしまい、2発目からコンボ開始になる。

クロスレイザー・ライフスティーラーは、
敵の高低に合わせて強制的に立ち撃ちかしゃがみ撃ちになる。
(大きさではなく位置の高低、つまり小型な敵でも浮いてれば立ち撃ち、
落ちてればしゃがみ撃ちになる)
よって、コンボに組み込む時は敵の高低も考慮しなければならないが、
中くらいの敵でもしゃがみになったりするのだから
こればかりはいろんな敵と戦う事で覚えていくしかないだろう。

- 空中でのキャンセルは1回のみ、また、特技 奥義のキャンセルもできない
- 例1: 空中撃ち 衝破 虚空閃と入力しても、衝破のあと一度着地してから虚空閃を使うことになる。

オススメコンボ

通常攻撃

立ち撃ち 立ち撃ち 立ち撃ち
しゃがみ撃ち しゃがみ撃ち しゃがみ撃ち
まわし蹴り 立ち撃ち 立ち撃ち(1発目 2発目はコンボにはならない)
まわし蹴り しゃがみ撃ち しゃがみ撃ち(同じ)
基本の通常攻撃コンボ、ここから適当にキャンセルするなり逃げ回るなり。

特技

立ち撃ち*3 轟天 トライデント (ライフスティーラー アストラルレイン)
背の低いor低い位置に落ちている敵限定。
ライフスティーラーを立ちで撃ってしまう敵には繋がらない。

その他

疾風*n

コンボではないが高レベルならこれ撃ってるだけでも、
足止めに詠唱止めに大活躍、レベルが低い場合は轟天で代用。

前ジャンプ 衝破 (ジャンプ 衝破)*n

敵を近づけさせない、わりと範囲が広く結構ふっとばしてくれるので、固まってるところに撃ってみよう。
威力を求めるなら虚空閃だけど、ふっとばし力は劣る

まわし蹴り*n

軽量級で、1発で仰け反る敵限定。ひたすら蹴飛ばしていくだけ。コンボにはならないけど反撃受けません。
ドリブルドリブル

まわし蹴り 立ち系特技

超絶スピードで足を引っ込めるぞ! というだけのネタ。
一応近接された際の離脱用としても使えるか

まわし蹴り しゃがみ撃ちx2 しゃがみ系特技

コンボにはならないが背の小さい敵か飛行型の敵に有効。
1発で仰け反る敵限定。

立ち回り

接地している敵にはトライデント、
浮いている敵にはスペクトラムアロー
を放ち、隙を見て
JN 虚空閃(出来るだけ接射で2HITを狙う)
で大ダメージを与えて離脱する、
という戦法がオススメ。

敵を遠ざけたり、味方のサポートするには疾風で、
 接近された場合には Nの回し蹴りで距離をとろう。
 消費TPや前後の隙が気になるが、
 どんな状況にも対応できるスターゲイザーもオススメ。
 集団と戦う際には、カエル系などの動きの早い中型の敵や、
 ゾンビ・ゴーレム系の仰け反りにくい敵を狙おう。
 これらの敵を疾風で足止めしておくだけでも、十分味方のサポートとなる。
 トライデントを連射しているだけで簡単に殲滅することも可能だ。
 小型の敵や、空中に浮いている敵(特に小鳥系)は味方に任せたほうが良いだろう。
 これらの敵には疾風が当たりにくく、また当たってもすぐに落下してしまうため、
 全弾がHITせず、威力が半減してしまう。
 また、これらの敵は決まって動きが素早いので、張り付かれると苦しい。
 対処法としては、リーチぎりぎりまで距離を取って射抜くか、
 回し蹴りで距離をとった後にスターゲイザーを放つか、
 のどちらかがいいだろう。

狩人は攻撃から回復まで、幅広く活躍出来る職業だが、
 通常攻撃の性質上、TP回復が遅いので、
 序盤はTPが足りず、回復・攻撃共に中途半端になり、
 ジリ貧で通常攻撃しか出来ず、敵に囲まれてやられてしまうことが多いだろう。
 しかし、LVが上がるにつれて、敵の集団に効率良くダメージを与える技を覚え、
 どんな距離からでも攻撃が出来るようになる上、
 疾風の連射数が増加すれば、
 難易度マニアの敵でも遠距離から簡単に仰け反らせることが出来るので、
 予想以上の活躍が出来るようになる。
 残念ながら狩人をメインの職業にしている方は少ないようだが、
 是非使い込んでみてもらいたいと思う。

おまけ

狩人は装備によって矢筒の色が変わる。色数は茶、黄、緑の三種類。
 レディアントのハンターボウは黄、それ以外の弓は茶。
 レディアントのハンタージャケットを装備すると矢筒は緑になるが、
 他の部位を付け替えるか、セーブロードをすると
 色が元に戻ってしまうので(バグ?)。
 緑でキープしたい場合はちまちまジャケットを装備しなおそう。
 緑の矢筒のまま傭兵としてアップロードしたキャラがDLされた時に
 矢筒が緑のままかどうかは不明。

成長率

Lv	HP	TP	物攻	物防	術攻	術防	敏捷
1	205	68	40	79	27	71	100
50	2390	310	317	324	193	450	371
100	4620	557	600	574	364	837	648
150	6850	805	883	824	534	1225	925
200	9080	999	1166	1074	704	1612	999
250	9999	999	1450	1325	875	2000	999

1Lvあたりの成長率

HP	TP	物攻	物防	術攻	術防	敏捷
44.60	5.65	5.00	3.40	7.75	5.55	

[戦士](#) [盗賊](#) [魔術師](#) [僧侶](#) [剣士](#) [格闘家](#) [忍者](#) [魔法剣士](#) [ビショップ](#) [狩人](#)