

# ボウマスターのスキル

## メイプルヒーロー[全職業共通](SP20)

一定時間、グループメンバー全員のステータスを引き上げる。

増えるのはキャラクターのもともと持っているSTR,DEX,INT,LUKのステータスから。  
(装備の補正分は含まれない。)  
魅力的なスキルではあるが、これを振るのは中盤頃となりそう。

## シャープアイズ(SP30)

グループメンバーに敵の弱点を教え、致命傷を与える能力を付与する。通称SE。

表記上説明では200% + 40% となるはずが、200% + 140% となっている。  
転職後まず先にあげておきたいスキル、ただし20からの本が入手困難且つ高額なので大半の人は10止まりである

## ドラゴンパルス(SP30)

ドラゴンの靈魂の力を矢に込める。強力な矢の力により、当たった敵を遠くに弾き飛ばす。

初期には無く4次戦士(共通)のスキルクエスト『タイラス護衛クエスト』内の特殊マップにてスキルブック入手  
ボス系Mobには無効だが通常MobにはKB値が達していなくとも後退させることが可能なので初期の段階で1だけ振るのがお勧め  
転職時に1だけ振る方も多かれ

## 暴風の矢(SP30)

暴風雨が吹きすさぶように、素早く矢を発射する。

攻撃回数は1秒間に7.5?7.8?発の連射、スキル中はアイテム使用不可能状態となり攻撃を受けると中断してしまう。  
ストレイフに変わりメインの攻撃スキルとなるが、20のスキルブックがギルクエ入手で入手困難である。  
また、スキル中回復使用不可ではあるが黄金豚等のHPやMPを自動回復させてくれるPアイテムがあると便利

## ボウエキスパート(SP30)

弓系統の武器の熟練度と攻撃力を上昇させる。弓を装備した場合のみ適用される。

最大で熟練度90%で攻撃+10の追加。最低ダメージの緩和が見込め更にすべての攻撃において影響を与えるので良スキル  
また、特化型の弓使いにとっては攻撃+10の恩恵が非常に大きい

## フェニックス(SP30)

一定時間、火属性を持つフェニックスを召喚する。

フェニックスの最大巻き込み数は4体まで、ボス戦などでは良いが使い所を間違えると自動でタゲを取るだけでウザスキルとなる  
一番の問題はやはり使える場所の選択。ただ、SP30で攻撃力550となりそれなりのレベルになれば10K代のダメージを期待出来る

## 影縫いの矢(SP30)

敵の足元に矢を放ち、一定の確率で短時間敵の移動速度を落とす。

勿論ボス系Mobには無効、一見地味ではあるがかなりの黒字率上昇スキル最大で敵の移動-60なのでほとんど止まって見える  
ある程度の火力なら近づかれる前に殲滅できるようになる、ドラゴンパルスと暴風のコンボで使うと効果絶大である

## 明鏡止水(SP30)

一定時間、攻撃力が上昇し、スキル使用時消費MPが少なくなる。再使用待機時間6分

最大にて攻撃+26にてMP消費半分となるがやはり再使用待機時間が気になるスキル  
また、現状ボスMobに関してはスキル解除してくるMobが多いので消されてしまう  
30のマスタリーは現時点では不明(予想ではホーンテイル本体)

## スキルの振り方

シャープアイズ3

ボウエキスパート1、暴風の矢1、ドラゴンパルス1

シャープアイズ10

暴風の矢10～orボウエキスパート10～

ボウエキスパート10～or暴風の矢10～

シャープアイズ20orメイプルヒーロー10

後はご自由に

解説：弓の主要スキルのMB（マスタリーブック）は入手困難な物ばかりです。

よって、10～となっているスキルはMBの入手具合で各自調節して下さい。

又、姫等の集め狩りがメインのなる狩場ではフェニックスがダメージソースに成り得るので、とりあえず1振ってもいいでしょう。

シャープアイズ3後の3つのスキル1振りについては、どのスキルも1振るだけでその性能を発揮してくれる為です。場合によっては省いてもいいでしょう。