

## 罾

遺跡ダンジョン内に設置された罾を発見・無効化できる場合がある。  
罾系統のテクニックの効果を高める。

### 専門職

### 優遇職

遺跡探索家、遊撃隊士

### 非優遇習得

条件：冒険Lv10、生態調査1、費用 100000  
都市：アテネ（冒険者ギルド）

### ブースト装備

+ ブースト装備

### テクニックの補充速度

「5th Anniversary」アップデートでテクニックの補充速度がテクニック習得数に応じて短縮される変更が行われた。

テクニックの補充速度 =  $20 - ((\text{冒険テクニック数} + \text{交易テクニック数}) / 2 + \text{戦闘テクニック数}) / 5$   
(秒) 端数は切り捨て

限界値は5秒

### 熟練度の入り方

罾系のテクニックをつかう。  
遺跡ダンジョンで罾を発見した場合も熟練度が手に入るが、罾にかかった場合には手に入らない。

罾スキルR1のとき：R1テクニック使用時の熟練度獲得値 =  $2 * (\text{当たった敵の数})$

罾スキルR2のとき：R1テクニック使用時の熟練度獲得値 =  $2 * (\text{当たった敵の数})$

R2テクニック使用時の熟練度獲得値 =  $4 * (\text{当たった敵の数})$

罾スキルR5以上のとき：R1テクニック使用時の熟練度獲得値 =  $1 * (\text{当たった敵の数})$

R2以上のテクニック使用時の熟練度獲得値 =  $3 * (\text{当たった敵の数})$

罾スキルR9以上のとき：R1テクニック使用時の熟練度獲得値 =  $1 * (\text{当たった敵の数})$

R2のテクニック使用時の熟練度獲得値 =  $1 * (\text{当たった敵の数})$

R3のテクニック使用時の熟練度獲得値 =  $3 * (\text{当たった敵の数})$

R4のテクニック使用時の熟練度獲得値 =  $3 * (\text{当たった敵の数})$

もっとも、一回の戦闘における獲得熟練度の上限は10（RANK2時に確認）の様様。  
敵がひとりの場合も、4人の場合も変わらない。

## 効率のよい上げ方

---

### 準備

- 罨テクニックをいくつか覚えておく。
- 防具はなんでもよいが、重装備に越したことはない。
- 疲労度回復アイテム（料理:木魚おすすめ、名医の秘薬など）を購入
- 行動力は最大まで回復しておく
- 冒険職だと罨発動までの時間が短縮される

### <方法1>

単独で出現する敵に対して、罨テクニックを何度か使用する。  
獲得熟練が10に達したら撤退 再戦を繰り返す。

敵は弱すぎなければ何でも良い。

### <方法2>

複数で固まっている敵（ラパ・ヌイ奥地の5人固まってるNPCなど）に対して戦闘を仕掛け、  
複数の敵に同時に罨テクニックが命中するようにテクニックを発動 一度当てたらすぐに撤退  
再戦を繰り返す。

5人に罨が当たれば、一瞬で熟練度10（R5以降は熟練度5）が手に入る。5人の敵相手に単体熟練  
\*500/hです(R1~4なら時給1000、R5以降で500程度)。

2人以上に当てられれば、方法1と同じか、それ以上に効率は良い。また、装備品耐久が減らないので  
最強装備可能。

死にやすいので100ブーツなど推奨。防御を可能な限り上げておけば、撤退疲労も少なく済み、連  
続交戦数が増えます。女性探索家でも装備品だけで素の防御200目指せば体力が半分以下にはなりに  
くいです。

死ぬと海事名声下がります

### <方法3：まったり>

計略指南書（1でもOK、高ければなおよし）を装備してギザのピラミッド上層を回し続ける。罨スキル  
を気長に使いつつ、クリアし続ける

実測10分で27程度でした(ランク5時点での熟練度)。効率はそこそこ、です。

(良くは無いです。方法2の半分ですかね)

防具は死なない程度に。ソロで低層をクリアできる人向け(ある程度上げてれば大丈夫)

武器は持って行きましょう

交易品もまあ、それなりに儲かるので、貯めてカイロに売りに行きましょう(シラクサ中層も良  
いらしい)。

探検船乗船券が手に入るの、今後を見越して貯めましょう。

券を集めるついでに気長に罨を上げる感じです。

たまたまピラミッドに入る人がきたら、同行しましょう。複数人で深く入ったほうが、  
高ランクの罨は使いやすいです。この場合、他の方法より稼げるかも

罨解除分は別途加算、中層以下だと10以上稼げることも。

武器熟練は敵が敵だけに上がらないので、別で上げましょう。

最大体力回復アイテムはあまり必要なし。深層辺りできつい人は用意を。

## 使い方

---

EIOrienteでキャラクターが動けるようになったため、  
応用系の陸戦家が敵を攻撃する際に、ターゲットにした投擲などの敵が距離100程度移動してしまう  
と、

応用系の射程が50や80なので、投擲相手に100のレンジを生かされて戦われてしまう。

罨で移動させないようにした後、複数で1つのターゲットを攻撃する方法が有効になる。

麻痺、足止め、ダメージ、やけどの4種類のテクニックを覚え、麻痺や足止めは非常に強力で、ダンジョンなどでNPCが使ってくるが、ソロだと完全に嵌められるほどの強力なスキルである。テクニック習得には地理や生物や投てき術などの要素が含まれるため、冒険家取るのに向いている。

## コメント

- 罨スキル、アテネの冒険者ギルドで普通に教えてもらえました -- wikiより (2009-12-15 20:32:10)
- 罨1で覚えられるスキル(仕掛け矢、八子誘導、樽落としetc) 使用時に熟練2獲得。罨RANK1,2の時。 -- 名無しさん (2009-12-21 00:41:23)
- 罨R5になると、テクニックのランクが1の技(仕掛け矢、八子誘導、樽落としetc) 使用では熟練もらえません。テクニックのランク2の技を使用すると熟練2獲得 -- 名無しさん (2009-12-26 23:02:43)
- 低ランクだとイマイチ効果が実感できないけど、ランク上がると威力どの程度上がります？ -- 名無しさん (2009-12-29 10:18:22)
- 一回の戦闘で敵一人、罨スキルなん十回発動しても上限熟練10のようです・・・これほんとにワナスキルだな、ちなみに罨スキルR3です -- 名無しさん (2010-01-06 00:27:56)
- 罨スキル、上がらないスキルダントツで1位になるねこれ -- 名無しさん (2010-01-17 02:51:41)
- F1押しっぱなしでテクニック出現と同時に作動できて時間節約できます -- 名無しさん (2010-01-17 18:01:44)
- 交易職だと発動まで2秒かかる。 -- 名無しさん (2010-01-19 03:52:36)
- 覚えたテクニックはランダムで出現だから、武器系の技巧上げきる前に罨スキルを取るとえらい大変になる。そういう意味での罨スキル -- 名無しさん (2010-01-19 04:30:03)
- スキルブックに入れて回避できないかな？ できるなら他の陸戦テクニック系スキルでも応用できていいと思うのだが・・・ -- 名無しさん (2010-01-19 09:16:29)
- 無理です。スキル系は習得条件でしかない。テクニックは一度覚えたら二度と消せないし、出現を防ぐことはできない。強いていうなら指南書装備だけど、それだと本末転倒な気がする... -- 名無しさん (2010-01-19 15:38:59)
- 罨スキル忘却すればいいじゃん -- 名無しさん (2010-01-22 12:34:34)
- 忘却してもダメのようです -- 名無しさん (2010-01-22 13:27:39)
- 必要な罨だけ覚えたら、スキルブックに入れてそれ以上増やさないようにするしかないのかも。罨調査は捨てキャラで・・・といっても熟練上げるの相当きついけど・・・ -- 名無しさん (2010-01-22 14:15:01)
- 撤退だと、疲労度の上がりが倒した時より大きいようなので、素手+罨で倒せる相手を狙って熟練10獲得したら倒す、の方がいいかも、潤沢な料理を用意していたりで、疲労度が気にならないなら別だが -- 名無しさん (2010-01-29 18:00:22)
- 非優遇取得条件が冒険Lv30、生態調査5になってました。 -- 名無しさん (2010-02-04 10:24:25)
- 美代の冒険38(罨?)はPBだと開錠になってます -- 名無しさん (2010-04-16 21:02:25)
- まとめwikiも美代の冒険38は開錠に書き換えられてますね。少し前までは罨でしたがガセだったんでしょかね？SS等の証拠が欲しいところです。 -- 名無しさん (2010-04-19 20:33:57)
- 罨5になり、R2以上の罨テクニックをたくさん覚えましたが、何度戦闘してもランク1のテクニックしか出てきません。ランク2が出やすい場所とか条件ってあるんでしょうか？ -- 名無しさん (2010-04-30 15:18:18)
- まとめwikiの美代のページのバックアップを全部見たが、PB発売以前に罨+1だったことは一度もない。(2010-04-04(日)08:47:24)に罨+1に書き換えられ、同時に通常弾防御が消されている。冒険38まで上げるのに必要な経験は190万で美代実装から該当編集の行われるまでの約110日で稼げるかはかなり微妙。最高効率の副官室+@web+ネカフェで稼げるボーナス100日分が144万なんで、届くと言えば届くが、SS等が出るまで保留するしかなかろう。台湾副官の情報PBにないわけで、予断を持たせない意味でも副官の項はとりあえず削除した。 -- 名無しさん (2010-04-30 16:20:56)
- 検証ありがとうございます。2場がランク2にならないと、ランク2の罨は出ません。またダンジョンで覚えた一部はダンジョンでしか出ません。 -- 名無しさん (2010-04-30 16:31:42)
- ご返答ありがとうございます。場がランク2とはどういうことでしょうか？ランク2のテクニックを覚えた場所のことですか？ -- 名無しさん (2010-04-30 22:58:06)
- 画面上部のゲージに注目すべし -- 名無しさん (2010-05-01 01:49:18)
- なるほど、テクニックゲージが2になるとランク2のテクニックが出てくるんですね、ありがとうございます。助かりました^^ -- 名無しさん (2010-05-01 16:23:52)

- 現在罾ランク5なのですが、ランク1の罾使用で経験値はいりました。アップデートで緩和された？ -- 名無しさん (2010-05-05 15:32:58)
- アップデートで罾と商品知識はテクニックを使ったら必ず熟練取得できるように変更とアナウンスが出てますよ -- 名無しさん (2010-05-05 20:41:50)
  - そのようですね。直しておきました。x 1か -- 名無しさん (2010-05-06 00:32:49)
  - 罾R6でもR1テクニックで熟練\*1でした。もっと高R方の報告求む -- 名無しさん (2010-05-06 19:15:05)
  - ダンジョンの中だと一階層で10以上熟練が入るもよう。検証求む。 -- 名無しさん (2010-05-07 17:27:13)
  - 一階層で10以上・・・いい話ですね。でも敵が数いないと稼ぎにくいし、数いると体力持たないし。本当なら、艦隊組んで潜れて事ですかね～ -- 名無しさん (2010-05-08 03:17:10)
  - ピラミッド低層って言い方微妙だね。説明見る限りは上層のことってるんだと思うけど -- 名無しさん (2010-05-08 20:40:08)
  - ピラミッド上層でしか確かめていませんが、罾4でR2の罾を何度使っても熟練10までしか入りませんでした。2は罾解除分で+されていたのでは？ -- 名無しさん (2010-05-08 21:34:02)
  - 低層、なおしといた。後10以上は罾解除でしたか。それも追記 -- 名無しさん (2010-05-13 00:33:50)
  - <方法2>で死に易いので100ブーツとあるが、盾24+スキピオ35+獅子鎧70(カエサル55)+鉄手足28+防御アクセ+レベル防御>200の方が取られてもどうでもいいのでお勧め。単調作業に100靴持って行く気はしない。あと、ラパヌイ行かなくても転職クエ敵でいい気はする。 -- 名無しさん (2010-05-14 21:51:21)
  - 転職クエだと迷惑になる可能性も・・・人気のない奥地が気楽でいいかと -- 名無しさん (2010-05-21 13:26:54)
  - 遺跡ダンジョン内に設置された罾を発見・無効化できる場合がある。これはランクどれくらいから実感できますか？現在R2 -- 名無しさん (2010-07-12 17:43:51)
  - ランク10になると宝箱以外のダンジョンの罾は全部回避できるようです。9では時々ひっかかります。 -- 名無しさん (2010-07-13 19:20:33)
  - 現在罾Lv4でナポリ奥地のカンパーニャ地方にいるロッシ一味3人を使って修行してますが、罾ランク1テクニックで一回で熟練9入ります。上限10にするより時間効率がいいのでそのまま撤退を繰り返してます。集中すれば時給1000以上はいきます(Lv1~4)。上に書いてある一回2熟練x5回(5人)=10ではなく、3人x(罾ランク1x2+1)=9という計算のような？(変更されたのかな？)ラパ・ヌイ奥地の5人もやってみましたが、ロッシ一味はLv6~12で、装備さえしっかりしておけば回復アイテムもあまり使わずに連戦出来お勧めです。 -- 名無しさん (2010-08-16 18:43:07)
  - 今気づいたんですが、敵のHPゲージ右クリックで攻撃停止できるのですね。テクニックゲージ貯まるまで攻撃 R1R2罾罾罾 罾熟練貯まった頃合い見て攻撃して倒す、でテンポいいように感じました。一対一連戦で武器会得度上げも兼ねたい人向けかな。 -- 名無しさん (2010-08-19 07:03:14)
  - テクニックゲージ貯まったら一時攻撃停止、が抜けてました。ごめんなさい。 -- 名無しさん (2010-08-19 07:05:55)
  - シラクサ教会の実装で、方法3はシラクサ中層の方が楽で良くなったかも。街中だから交易品の処理にも困らないし -- 名無しさん (2010-09-02 19:30:19)
  - ほほ・・・シラクサ、信じて更新しておきました。私は試してないけど。 -- 名無しさん (2010-09-03 01:57:30)
  - R9以降だと、R3罾を出すより総テクニック数を増やしてR1罾を短時間にいっぱい打ち込んだほうが早いかな。 -- 名無しさん (2010-09-05 08:26:46)
  - NPCが5人固まってる陸地っていうと プリテン島北岸・ニューギニア南岸・ラパヌイ以外、どこかありましたっけ？ -- 名無しさん (2010-09-06 11:57:26)
  - 参考までに.....シラクサ中層、攻撃73防御68の武器無し裸で通常攻撃+罾を使って楽勝。罾7の1周で熟練26~30くらいかな。武器無しだと5階のボスで時間かかるので、乗船券を諦められるなら4階をクリア後に出てしまってもいいかも -- 名無しさん (2010-09-06 13:22:16)
  - 遊撃隊士転職クエも5人固まってる。ここに居る人なら条件満たしてるんじゃないかな？ -- 名無しさん (2010-09-13 10:50:44)
  - 転職クエは迷惑になる可能性が、って上の方にあるじゃない。5人組って言うのとあとマヤ低地とコパン川北岸はどうか。ユカタン半島内陸もそうだったっけ？ -- 名無しさん (2010-09-13 14:39:23)
  - 「熟練の入り方」の項だけど、現在罾R6でR1テク使用時1、R2or3テク使用時に3入っている。以前それぞれ獲得熟練が0と2だったのだから、UP後は単純に1だけ下駄を履かせた状態なんだろう。そういうわけで修正しておく -- 名無しさん (2010-09-15 01:22:23)

- コメに書かれているロッキー味を畏7でも検証してみた。素手で挑み畏で全滅、スネアや投げ縄に偏らなければ2分程度で熟練7~9かな。ただ開始直後に一味が一人動いてしまうことがあるので、その場合は最大効率を諦めるか誘導する感じで -- 名無しさん (2010-09-16 13:44:04)
- 畏9になったらR2テクニック使っても熟練1しか入らなくなりました。R1でも1入ります。 -- 名無しさん (2010-10-05 21:39:23)
- 金刺繍ブーツ・春秋の短刀・各種アクセが追加されてR1+4が可能になった。これで非優遇で畏を鍛えることなく遺跡探索家への自力転職が可能になった。 -- 名無しさん (2010-12-04 11:50:45)
- あ、技能上級教導書の存在を忘れていた...コレつかえばさらに簡単にR5達成可能 -- 名無しさん (2010-12-04 13:47:38)
- クエ出し時に冒険名声30k・海事名声5kあれば・・・ソロで可能ですよね？上のだけ読んで畏ランク満たしてるのにクエ出ないなんてことになる方も出る恐れがあるので注意。 -- 名無しさん (2010-12-04 19:17:08)
- 熟練度の入り方、R9以上を書き足しました。上記計算式のほかに、なんらかの条件によりボーナス熟練が入る模様。検証求む。 -- 名無しさん (2010-12-10 12:13:20)
- 12/14のアプデでダンジョンの敵数が減ったため、ギザやシラクサは効率がさらに落ちた。畏上げ目的では厳しいかも -- 名無しさん (2010-12-16 22:00:32)
- 遺跡探索家で<方法2>で上げる場合、ハチ誘導だけ覚えていけば畏発動までの待ち時間がないので、交戦 F1おしっぱすれば酒飲まされても酔っ払う前にハチ飛んでくるのでいいかも -- 名無しさん (2011-03-01 01:14:37)
- 畏システムのテクニックの効果を高める。と説明にありますがスキル有りの場合となしの場合ではダメージや投げ縄の麻痺時間延長など畏効果に本当に差がでているのでしょうか -- 名無しさん (2011-03-01 03:09:52)
- 途中で何度か修正が入ってるかと思いますが、R1とR9+1ではダメは1.5倍くらい上がってます。時間延長もそれくらいかと。なにより高R技が使えるのがいいです。 -- 名無しさん (2011-03-01 12:17:18)
- 教えてください。冒険テクニックを覚えると、畏スキルを忘れてしまってもテクニックは使用できるのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-03-08 18:31:36)
- テクニックの使用は可能のようですよ。逆に言うとテクニックを忘れることができません。 -- 名無しさん (2011-03-08 21:32:22)
- ありがとうございます。 -- 名無しさん (2011-03-08 23:00:49)
- 投げ縄の効果範囲を剣の範囲に狭めて コストを100にしてしまえば投げ縄は十分だと思うけど 今の尋常じゃない効果範囲とコストはマジでバランス悪すぎて勘弁 -- 名無しさん (2011-03-10 00:55:16)
- 対人視点での意見だと思うけど、麻痺の効果時間の短縮で下方修正されてるのに、さらなる下方修正は冒険者的に勘弁。運営の発想的に落とし穴までまとめて修正されそうだし、それより決闘・甲板で投げ縄禁止 代わりにスネアを使えるようにすればいいんじゃないの？ -- 名無しさん (2011-04-15 19:32:07)
- にもあるように対人での投げ縄ハメは強力すぎる。畏スキル高Rで解除や無効に出来るようになればいい・・・と思った -- 名無しさん (2011-04-27 00:51:23)
- ブースト装備一覧で攻撃力、防御力が載っていると、現在装備している物と変えて問題ないかの判断基準になるんじゃないかな。防具が弱くてきつい・・・ -- 名無しさん (2011-05-26 04:11:07)
- 今度のアプデでもっとも影響を受けそうなスキルかも・・・いい意味でも悪い意味でも。テクニック封印可能になるので、ソロダンジョン、艦隊ダンジョン、修行と使い分けできるのはいいけど、PK用の設定もできてしまう -- 名無しさん (2011-07-03 19:48:47)
- アップデートで畏を取得する人が増加するのは確実だな。キャラバンでコロッセウム参加する人が多くなるなこりゃ。 -- 名無しさん (2011-07-04 16:17:22)
- 「風が吹けば桶屋が儲かる」理論か。果たしてどうなるかねえ。 -- 名無しさん (2011-07-04 18:47:50)
- テク補充速度6秒で奥地敵に2回畏使用後撤退で時給1000 です。5秒補充だとさらに効率上がるな -- 名無しさん (2011-07-05 17:01:51)
- コロッセウムで麻痺畏固定で畏修行し放題・・・という妄想 -- 名無しさん (2011-07-05 22:01:34)
- 非優遇取得は生物やってないと前提がキツイね。遊撃隊士転職ツアーとか喜ばれるかも知れん -- 名無しさん (2011-07-19 09:10:50)
- R -- 名無しさん (2011-08-06 21:52:37)
- 一番効率いいのは熟練剣士クエ使って麻痺テク2回だな -- 名無しさん (2011-09-13 21:39:56)
- 再転職できるようになったとはいえ、転職クエだから時と場合を考えないと -- 名無しさん (2011-09-16 15:34:51)

- 転職クエであろうが全く問題ない。罫を使って撤退を繰り返すわけだし人が来たら譲れば済む
- 事 -- 名無しさん (2011-10-19 18:08:51)
  - 罫スキルの効果説明に冒険系テクの効果上昇とありますが、現在 r 1 0 ですがダメージ・追加効果発動率などで効果が上昇するように実感できません。ランクが上がる事によって得られる効果上昇は誤差程度という事なんでしょうか？ -- 名無しさん (2011-10-20 14:10:38)
  - 優遇・非優遇でR10とR13を比べてみると、ダメージ10ずつくらい違う印象かな。数値が一定じゃないことと、学問スキルが作用する部分もあるから判断難しいけど、誤差ってほどでもないと思う。 -- 名無しさん (2011-10-20 14:57:22)
  - 毒の追加効果のダメのみRが上がるごとに増えている感じがする・・・（裂傷、火傷は変化なし -- 名無しさん (2011-10-25 10:48:41)
  - Rで範囲広がるとか聞いたけどそんな気がしないんだが -- 名無しさん (2011-11-16 16:52:32)
  - そんな話聞いたこと無いけど公式に載ってた？テクニクのランクと勘違いしてないかい？ -- 名無しさん (2011-11-17 12:18:32)
  - そうか俺の勝手な妄想だったか・・・スレ汚してすまんTT -- 名無しさん (2011-11-17 15:42:55)
  - たぶん商品知識のほうだね、Rで広がるの。 -- 名無しさん (2011-11-28 22:15:50)
  - テクニク補充速度の計算式が他のページだと  $21 - ((\text{冒険テクニク} \dots \text{なんだがどうなんだろう})$  -- 名無しさん (2011-12-28 01:32:14)

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

投稿