



モデル = ボバ・フェット

銀河中で最も危険な、ターゲットとなる悪人を追跡して倒すのが、バウンティ・ハンターの役割です。

バウンティ・ハンターは、ターゲットを仕留めるために身につけた、あらゆる汚い手段を駆使して戦うことになります。

ターゲットを追跡し始末することが、バウンティ・ハンターの主な役割であるため、

自分の手を汚さずにターゲットを始末したい時などは、バウンティ・ハンターに依頼するのが最善でしょう。

バウンティ・ハンターは、ターゲットを確実に始末するための、待ち伏せや急襲といった戦術を習得していきます。

## BOUNTY HUNTER基本属性値

・ +20 Luck ・ +60 Precision ・ +40 Strength ・ +80 Constitution ・ +80 Stamina ・ +80 Agility

[公式フォーラムBounty Hunterカテゴリ](#)

## MENU

- [最新情報](#)
- [Bounty Hunterのアビリティ一覧\(Expertiseを除く\)](#)
- [EXPERTISE解説](#)
- [Bounty Hunter用ジュエリー・セット](#)

## 最新情報

- Bounty Hunter情報新規作成。 (執筆中) 2008-02-19

## Bounty Hunterのアビリティ一覧(Expertiseを除く)

獲得Level	アビリティ名	アビリティ内容
1	Assault (Mark 1):	与えるダメージにボーナスが付くレベル1の強力な攻撃。
4	Ambush (Mark 1):	クリティカル・ヒットが出る確率が上がる強烈な一撃。レベル4で習得。
7	Cripple (Mark 1):	ターゲットに有効なダメージを与え、スネア状態にするレベル7の攻撃。
7	Heal (Mark 1):	自身を回復するレベル7のアビリティ。
10	Assault (Mark 2):	与えるダメージにボーナスが付くレベル10の強力な攻撃。
10	Bounty Check:	指定したターゲットに賞金がかけられているかいるかどうかを調べます。賞金は相手を倒したのち獲得する事が出来ます。
14	Ambush (Mark 2):	クリティカル・ヒットが出る確率が上がる強烈な一撃。レベル14で習得。
18	Cripple (Mark 2):	ターゲットに有効なダメージを与え、スネア状態にするレベル18の攻撃。
22	Assault (Mark 3):	与えるダメージにボーナスが付くレベル22の強力な攻撃。
26	Cripple (Mark 3):	ターゲットに有効なダメージを与え、スネア状態にするレベル26の攻撃。
30	Assault (Mark 4):	与えるダメージにボーナスが付くレベル30の強力な攻撃。
34	Heal (Mark 2):	自身を回復するレベル34のアビリティ。
38	Tangle Bomb (Mark 1):	ターゲットを一時的に捉えるために使われるレベル38の罠。
42	Assault (Mark 5):	与えるダメージにボーナスが付くレベル42の強力な攻撃。
46	Burn (Mark 1):	円錐状の炎が一度に複数の敵を包み込むレベル46の強力な火炎攻撃。
50	Razor Net (Mark 1):	ターゲットを出血させ、一時的に移動速度を落とすレベル50の攻撃。
54	Assault (Mark 6):	与えるダメージにボーナスが付くレベル54の強力な攻撃。

- 58 **Heal (Mark 3):** 自身を回復するレベル58のアビリティ。
- 62 **Tangle Bomb (Mark 2):** ターゲットを一時的に捉えるために使われるレベル62の罠。
- 66 **Assault (Mark 7):** 与えるダメージにボーナスが付くレベル66の強力な攻撃。
- 70 **Razor Net (Mark 2):** ターゲットを出血させ、一時的に移動速度を落とすレベル70の攻撃。
- 74 **Burn (Mark 2):** 円錐状の炎が一度に複数の敵を包み込むレベル74の強力な火炎攻撃。
- 78 **Assault (Mark 8):** 与えるダメージにボーナスが付くレベル78の強力な攻撃。
- 82 **Heal (Mark 4):** 自身を回復するレベル82のアビリティ。
- 86 **Tangle Bomb (Mark 3):** ターゲットを一時的に捉えるために使われるレベル86の罠。
- 90 **Razor Net (Mark 3):** ターゲットを出血させ、一時的に移動速度を落とすレベル90の攻撃。
- 90 **Conceal Device:** 罠などを隠すレベル90のスキル。
- 90 **Detect Camouflage:** 隠れた敵などを発見するレベル90のスキル。

## EXPERTISE解説

### Bounty Hunting

The image shows a screenshot of the 'Expertise Calculator by Okevo' interface. The main window is titled 'Bounty Hunter' and displays a skill tree for the 'Bounty Hunting' specialization. The tree is organized into three columns: 'BOUNTY SPECIALIZATION', 'BOUNTY HUNTING', and 'BEAST MASTERY'. The 'Bounty Hunting' column is highlighted, showing a path of skills from level 1 to 4. The 'Man Hunter' skill is selected, and its details are shown on the right side of the interface. The details include the skill name 'MAN HUNTER', a description 'Critical hit bonus versus humanoids.', requirements 'Requires: 16 Points in Bounty Hunting', and a rank of '1/4'. Below this, there are sections for 'Grands Modifiers' with checkboxes for 'PVP CRITICAL CHANCE' and 'HUMANOID CRITICAL CHANCE', each with a slider set to 1. At the bottom, there are buttons for 'Required Level' (90), 'Available Points' (445), and 'add Points' / 'remove Points' controls.

|| Skill Name | 消費ポイント | 効果 | 効果時間 | クールダウン | レンジ |

[I.Assault Efficiency](http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aAssaultEfficiency.gif) | (4/4) | アサルトアーマー装着時にスペシャルアタックのアクションコストを軽減する。(5/10/15/20%)|-|-|

[II.Intense Assault](http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aIntenseAssault.gif) | (3/3) | アサルトアーマー装着時にスペシャルアタックのダメージを増加させる。(2/5/10%)|-|-|

[II.Return Fire](http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aReturnFire.gif) | (1/1) |ダメージを受けると自動的に反撃するバフ獲得。|30秒|2分|-|


[III.Rapid Assault](http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aRapidAssault.gif) | (2/2) |スペシャルアタックのクールダウンを減らす。(5/10秒)|-|-|

[IV.Innate Assault](http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aInnateAssault.gif) | (1/1) |スペシャルアタックのアクションコストが0になる確率を20%上昇させる。|-|-|

[III.Antagonize](http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aAntagonize.gif) | (1/1) |NPCに対

するタウント攻撃を行うアビリティ獲得。|-|-|


 **IV.Fumble** | (1/1) |敵の攻撃がGlancing Blowとなる確立を20%増やし、NPCに対してヘイトを高めるデバフアビリティ獲得。|15秒|30秒|-|

 **V.Stun** | (1/1) |敵の攻撃がGlancing Blowとなる確立を100%上昇させNPCに対して高いヘイト攻撃を行うアビリティ獲得。敵は3秒間ルート状態となる。|3秒|30秒|-|

 **I.Absorption** | (4/4) |アーマーの衝撃耐性を上昇させる。(125/250/375/500)|-|-|


 **II.Deflection** | (4/4) |アーマーのエネルギー耐性を上昇させる。(250/500/750/1000)|-|-|


 **V.Shields** | (1/1) |+10000エネルギー/衝撃耐性, +50Glancing Blow chance|20秒|3分|-|

 **I.Ambush Efficiency** | (3/3) |Ambushのアクションコストを軽減する。(5/10/15/20%)|-|-|

 **II.Ambush Intensity** | (3/3) |Ambushのダメージを増加させる。(2/5/10%)|-|-|

 **III.Swift Ambush** | (2/2) |Ambushのクールダウンを減らす。(10/20秒)|-|-|


 **IV.Advanced Ambush** | (1/1) |Ambush (MARK3)アビリティを獲得する。敵のアーマー耐性を4500減少させる。|13秒|6秒|-|

 **V.Man Hunter** | (4/4) |PvPCriticalChanceとHumanoidCriticalChanceを上昇させる。(1/2/3/5%)|-|-|

 **I.Lethality** | (4/4) |crippleのダメージを上昇させる。(5/10/15/20%)|-|-|

 **II.Trap Extension** | (2/2) |Razor NetとWeb Bombの攻撃範囲を広げる。(1/2M)|-|-|

 **III.Cruelty** | (4/4) |Cripple,Razor Net, Web Bombのスネア時間を延長する。(1/2/3秒)|-|-|

 **IV.Intimidating Strike** | (1/1) |敵のアクションを減らす攻撃アビリティ取得。 **調査中** |-|-|

 **V.Dread Strike** | (1/1) |敵の攻撃力-25%、回復効果-50%減少のデバフ獲得。|15秒|30秒|-|

## Bounty Specializations



|| Skill Name | 消費ポイント | 効果 | 効果時間 | クールダウン | レンジ |

<http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aEndurance.gif> | I.Endurance | (4/4) |自身のスタミナを増加させる。(10/20/30/50)|-|-|

<http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aMarksmanship.gif> | I.Marksmanship | (4/4) |自身のプレジジョンを増加させる。(10/20/30/50)|-|-|

<http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aPainTolerance.gif> | I.Pain Tolerance | (4/4) |自身のアジリティを増加させる。(10/20/30/50)|-|-|

<http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aEvasion.gif> | I.Evasion | (4/4) |自身のコンストを増加させる。(10/20/30/50)|-|-|

<http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aCarbineEfficiency.gif> | II.Carbine Efficiency | (4/4) |カービン使用時のアクションコストを軽減する。(3/6/10/15%)|-|-|

<http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aCarbineAccuracy.gif> | III.Carbine Accuracy | (2/2) |カービンのダメージを上昇させる。(2/5%)|-|-|

<http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aDeadlyStrikes.gif> | IV.Deadly Strikes | (1/1) |カービン使用時のクリティカルチャンスを5%上昇させる。|-|-|

<http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aRelentlessOnslaught.gif> | V.Relentless Onslaught | (1/1) |アクションコストを75%減少させる。|15秒|5分|-|

<http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aRifleEfficiency.gif> | II.Rifle Efficiency | (4/4) |ライフル使用時のアクションコストを軽減する。(3/6/10/15%)|-|-|

<http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aRifleMarksmanship.gif> | III.Rifle Marksmanship | (2/2) |ライフルのダメージを上昇させる。(2/5%)|-|-|




<http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aSniperShot.gif> | V.Sniper Shot | (1/1) |高ダメージのアビリティ取得。|-|-|

<http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aTakeCover.gif> | IV.Take Cover | (1/1) |ライフル着用時かつうつ伏せ攻撃中にレンジ攻撃に対する防御力を増加させるアビリティ取得。調査中 |15秒|2分|-|

<http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aKineticArmor.gif> | III.Kinetic Armor | (4/4) |アーマーの衝撃耐性を上昇させる。(250/500/750/1000)|-|-|

<http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aEnergyArmor.gif> | III.Energy Armor | (4/4) |アーマーのエネルギー耐性を上昇させる。(500/1000/1500/2000)|-|-|

<http://www39.atwiki.jp/aegis55?cmd=upload&act=open&pageid=19&file=aMeleeDefense.gif> | IV.Melee Defense | (3/3) |アサルトアーマー装着時のメレーに対するGBChanceを上昇させる。(1/3/5%)|-|-|

 | アサルトアーマー装着時にレンジ攻撃に対するGBChanceを上昇させる。(1/3/5%)|-|-|  
 | スネア状態を解除し移動スピードを60%上昇させるアビリティ取得。|30秒|3分|-|  
 | アーマーのエネルギー耐性上昇、レンジ攻撃に対するGB上昇。 **調査中** |-|1分30秒|-|

## Bounty Hunter用ジュエリー・セット

---

### Dire Fateセット

- 3つ装備で、Cripple Fast Attack Chance +5%。
- 4つ装備で、Cripple Fast Attack Chance +10%、Dire Snare Chance +20%、Dire Root Chance +20%。
- 5つ装備で、Cripple Fast Attack Chance +35%、Dire Snare Chance +45%、Dire Root Chance +45%。

"Cripple Fast Attack"は"Cripple"使用後に発生し、"Cripple"のクールダウンをリセットする。 "Dire Snare"は"Cripple"を使用した際に発生し、攻撃対象に掛かったスネアが解除不可になる。 "Dire root"はトラップ使用中に発生、トラップに掛かった敵に解除不可のルート。

### Flawlessセット

- 3つ装備で、アビリティ"Flawless Strike"を獲得。
- 4つ装備で、Flawless Strikeのクールダウン -15秒、Flawless Bead Chance +40%。
- 5つ装備で、Flawless Strikeのクールダウン -30秒、Flawless Bead Chance +100%。

アビリティ"Flawless Strike"による攻撃をDodge、Parry、Block、Glancingすることは出来ない。 "Flawless Strike"を使用した際、25%の確率で"Flawless Bead"が発生する。 "Flawless Bead"が発生すると、BHの次の攻撃を攻撃対象がDodge、Parry、Block、Glancingする確率が65%低下。

### Enforcerセット

- 3つ装備で、Assault Action Cost +5。
- 4つ装備で、Assault Action Cost +5、Return Fireの持続時間 +5秒。
- 5つ装備で、Assalut/Ambush Action Cost +10、Return Fireの持続時間 +10秒、クールダウン -75秒、Assaultのクールダウン -1秒。