

侍 Gazel (ガゼル)

Feathered Hunter

-Tatsujin Samurai-

沼地でいつものように戦う様子。
Rafale の色は単純になった気がする。

『正邪の大陸』導入の時期に、工房の面々の中で一番最初にブリタニアに降り立ったキャラクター(つまり、いわゆる「古き良き時代」を体験はしていないということになるか)。スキル構成を色々とした結果、かなり入れ代わりが激しく、今は微妙に偏った状態。でも、戦えるからいいや、と思っている。一応、ギルド「Slow Life in Britania」のギルドマスター。

濃紺の male kimono に羽根帽子、『正邪の大陸』導入時の記念品(通称は謝罪アイテム)である緑の cloak を羽織っている。double bladed staff をこよなく愛用していたが、最近は強力な Lightning 効果の elven spellblade を使っている。LESSER 飛竜 (lesser hiryu) の Rafale(ラファール)に騎乗するのが基本スタイルで、他に沼ドラ (swamp dragon) の Gail(ゲイル)とカブトムシ (giant beetle) の Wargen(ワーゲン)を相棒にしている。

「武士道」Tatsujin(Elder のこと)、「槍術」「受け流し」Elder、「解剖学」「治療」「魔法」GM、残りは「集中」という構成。「戦術」が無い一撃の打撃力は弱めであるが、迅雷撃 (Lightning Strike) + 見切り (Evasion) を基本に、赤閣下 (daemon) や沼地の大物 (bog thing, plague beast, acid elemental) あたりが相手なら張り付きで戦える。ほぼテンプレートどおりだが、やはり「武士道」「受け流し」は可能な限り上げたいところ。どちらも PS115 までは導入し、装備やアクセでさしあたり 115 にしている状態だったが「武士道」の方はリアル値も 115 になっている。

「評価」もゼロであるため、一時は Paralyze の呪文効果(効果時間が「評価」で決まる)を与えられず、plague beast lord からは逃げるしかなかった。しかし『宝珠の守人』によりヒューマンはスキル 20 が保証されるようになったため、これも自力で退けることが可能になった。魔法は攻撃の手段というよりは、移動や召還・変身(謎)のために用いている。

最初は「武士道」「受け流し」ではなく、「錬金術」「戦術」を GM まで入れていたのだが、毒攻撃の仕様変更で「毒」が無ければ有効な打撃を与えなくなったため、「錬金術」を捨てて「毒」を上げようと計画した。

しかし、『武刀の天地』導入時、異文化の力に魅入られた彼は、「錬金術」は弟子の Clouse に任せることにして「武士道」を身につけ、それを最大限活かす為敢えて「戦術」を切って「受け流し」を覚えることにして、今に至っている。

「戦術」ゼロの状態だと侍は若干不利になのだが、さらなる仕様変更でとうとう武器 SpM が使用できなくなるという弊害も発生してしまった。「武士道」のアビリティは使用可能なので、大勢に影響は無いが戦いのスタイルが限定されたことは間違いない。かといって「魔法」との入れ替えは特に考えていない。

戦闘をそこそこなし、魔法による移動も苦労しないという汎用キャラクターのモデルとなっている。というか、どちらも完全にこなせるようにはなかなか作れないのが、UOの面白いところ(絶妙なところといっても良いだろう)。最近は特に1つのスキルだけでは出来ないことが増えてきたような気はする・・・。

TOSのPC~(戦士系1)	TOSのPC~(戦士系2)	TOSのPC~(魔術師系)	TOSのPC~(使役系)	TOSのPC~(非戦闘系)	ふるーのPC
<u>Andrew~Velzette</u>	<u>侍</u> <u>Rosally~Azel</u> <u>Gazel~Kurogane~O</u>	<u>魔術師</u> <u>Gazel~Clouse</u>	<u>テイマー</u> <u>Gazel~Lilian~Michel</u>	<u>Sherria~Randelt~Ri</u>	<u>Melody~Mami</u>

([工房の面々のトップに戻りたいときはこちらをクリック](#))