

→ UO スキル / 戦士

PDFJ::Text=HASH(0xb7af8820) 格闘 (レスリング)

- ・ 難易度制
- ・ スキル遅延なし
- ・ プライマリステータス：STR
- ・ セカンダリステータス：DEX
- ・ 教えてくれる NPC：Gypsy Banker、Jailor、Mage、Mage Guildmaster、Monk、Weapons Trainer

ある意味特殊な武器スキルです。これは素手（スベルブック装備も含む）での戦いの際に用いられますが、素手のベースダメージは 1-4 と低く、命中したところで有効な打撃は殆ど与えられません。だから、回避目的で上げるのが普通です。

「UO:AoS」以前は他スキルも絡んで繰り出す事の出来た特殊攻撃でしたが、今は「格闘」スキルのリアル値が上がれば、他の武器スキルと同じように SpM として使えるようになります。武器と違い「戦術」が無くても使用可能です。

武器名	<u>プライマリ SpM</u>	<u>セカンダリ SpM</u>	第 2 スキル
(素手)	<u>Disarm</u>	<u>Paralyzing Blow</u>	

「格闘」の一番の問題は、ダメージが低い（ベースダメージは 1-4）ということです。しかし、スキルを上げるためには適切な相手と戦わなければいけません。だから、この低いダメージでも倒しきれない相手を選ばないと、こちらが受けるダメージばかりが増して非常に危険です。包帯などの安定した回復手段を確保できれば、動物だけを相手にしても、90 近くまでは上げられます。問題はそこからどうするか？ でしょうか。

もちろん適切な相手はいますが、素手だけでは倒しきれない強敵となる可能性が高く、動物を相手に GGG を使って地道に上げることになるような気はします。回避目的で上げることになる、というのはこの辺が理由になりますね。

それでも「解剖学」や「戦術」も上がっていれば、ogre を殴り殺すことは可能です。

武器を使ってどのように戦うのかの概略はこちらにまとめています。特に格闘家を目指す場合にどうできるかについても、実例を挙げています。

→ UO スキル / 戦士
