

UO スキル / 戦士

PDFJ::Text=HASH(0xb7af8798) 戦術 (タク)

- ・ 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 : Blacksmith、Cashual、Gypsy Banker、Iron Worker、Monk、Ninja、Ranger Guildmaster、Warrior Guildmaster、Weapons Trainer

与えるダメージを増やすスキルで、武器スキルの 2次スキル となります。相手の「戦術」スキルが適切な数値である必要はありますが、普通に戦っていればそれほど気にする必要は無く上がっていきます。スキルが 80 あればダメージは 5 割増し、GM だと 7 割増しぐらいになるため、その効果は無視できません。

スペシャルコンバットムーブの使用

PUB46 からは、武器の スペシャルコンバットムーブ 使用条件として、武器スキルと同じ値の「戦術」スキルも必要となるように変更されました。つまり、プライマリ SpM を使うためには、その武器のスキルと「戦術」の双方が 70 以上、セカンダリ SpM を使うためには、その武器のスキルと「戦術」の双方が 90 以上必要になります。

この修正により、戦士系スキルとして「戦術」は削りにくいものになりました。「解剖学」は「治療」のためにも必要であるため、結果として戦士系スキルを削るということは、どこかで能力の取捨選択をしなければならない、ということになりそうです。

ただ、例外が幾つかあります。

まず、Infectious Strike (「毒」が必要) と Shadow Strike (「隠密」が必要) の 2 つは、どの武器を使う場合でも、それぞれが必要とするスキルを満たしていれば、「戦術」が無くても使用可能です。

もう一つの例外として「格闘」に限っては、その SpM(Disarm と Paralyzing Blow) を「戦術」無しで使用可能です。武器により Disarm や Paralyzing Blow を使う場合は「戦術」が必要です。

マジックプロパティへの意外な影響

武器のプロパティの中には「ディスペル」というのがあります。実は、この効果の成功率には「戦術」のスキル値が関係するのだそうです。あまり使う機会のあるプロパティではありませんが、スキルが 0 だとこの効果は発生しないようです。

Evasion への影響

武士道アビリティの 1 つ Evasion は、「武士道」「解剖学」「戦術」の 3 つが全て GM だと、効果時間が + 2 秒されます。地味ですが、結構大きな延長だったりします。

UO スキル / 戦士
