

- ・ 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：Archmage、Bloodletter Guildmaster、Cashual、Gypsy Banker、Healer Guildmaster、Holy Mage、Mage、Mage Guildmaster、Monk、Necromancer、Ranger Guildmaster、Warrior Guildmaster

" レジ " と呼ばれることが多いですね。UO:KR クライアントでは、英名が「Resistance」になっています。

毒・麻痺やステータス低下などの状態悪化を起こす魔法に抵抗するためのスキルです。これらを引き起こす魔法を、モンスターは積極的に使用してくるため、魔法を使うモンスターと戦えば、否応無しにこのスキルは上がっていきます。そういった魔法の効果を受ける確率を下げるほか、麻痺に関しては麻痺する時間を縮める効果もあります。

実際にこのスキルで抵抗できるのは、「魔法」(カッコ内の数字はサークル) の Clumsy(1)、Feeblemind(1)、Weaken(1)、Poison(3)、Curse(4)、Mana Drain(4)、Paralyze(5)、Poison Field(5)、Mass Curse(6)、Paralyze Field(6)、Mana Vampire(7) と「霊媒 (ネクロ)」の Blood Oath、Corpse Skin、Mind Rot、Pain Spike と「織成呪文」の Thunderstorm、Essence of Wind です。織成呪文についてはダメージ軽減ではなく、付随効果に対する抵抗時に使われます。

このスキルは魔法を受けることにより上昇します。なので「魔法」がスキル値と同じぐらいのモンスターから魔法を浴びることで上がり易くはなりますが、良い相手を探すのはなかなか大変です。

素早く安全に上げることを考えるのであれば、スキルが上がるような魔法を自分自身に掛けるのが一番早道だったりします。ただし「評価」がないと幾ら魔法を掛けてもスキルは上がりません。

Protection の魔法を掛けると「耐性」のスキルは下がりますので、これを利用すると上がり易くなり、この方法で 60 ぐらいまでは簡単に上がります。60 以降は Protection を掛けずに魔法を自分に掛けると上がります。掛ける魔法は何でもいいのですが、毒などの後腐れが少ない Clumsy とか Mana Drain とかがよさげです。Mana Drain だけで GM までもっていけます。

ただし、呪文抵抗は「評価」と「耐性」の対決という側面があるため、「評価」が低いと、自分に呪文を掛けての「耐性」スキル上げは出来なさそうです。

■ 抵抗値の最低値保証

攻撃呪文のダメージは防具による抵抗値で軽減するため、あまり関連しません (以前は関係したようですね)。ただ、このスキルは全抵抗値の最低値を保証する効果があります。具体的には「 $((\text{スキル値} - 40) \times 10) \div 15$ 」という妙に複雑な計算式で求めた値より低い抵抗値がある場合、自動的に求めた値に補正されます。スキルが GM 以上の場合は「 $40 + (\text{スキル値} - 100) \div 5$ 」となり、GM 未満の時より保証される最低値が上がります。GM になれば 40 は最低保証されるので、下手な防具よりは頑丈になりますね。

第 2 サークルのメイジ呪文 Protection(ダメージを受けても詠唱妨害されなくなる) を掛けている場合、「耐性」のスキル値は - 35 されます。もし「書写」も上げている場合、このマイナスは「書写」 $\div 20$ だけですが軽減されます。
