

攻撃手段

それでは戦う手段に応じて必要なスキルを考えてみましょう。

■ 武器で戦うのなら

まず「剣術」「槍術」「棍術」「弓術」「格闘」のどれを上げるか決めないことには始まりません。「格闘」は攻撃力が皆無なので、回避力のために上げるという割り切りは必要かもしれません。もちろん、1つに絞る必要はありませんが、複数を上げる余裕はなかなか無いかと思います。

どの武器を使うか迷う時は、その武器で利用できるスペシャルコンバットムーブを見て考えるのも良いかもしれません。Armor Ignore(物理抵抗を無視してダメージを与える)、Whirlwind Attack(周囲の敵全てに攻撃)、Feint(受けるダメージを軽減する)、Crushing Blow(ダメージ増)、Lightning Arrow(目標の周囲に雷)あたりが比較的使いやすいかと思います。

逆に対人戦を考えていないのなら、Disarm(相手の武器を叩き落す)、Dismount(騎乗している相手を強制的に落馬させる)、Riding Swipe(騎乗している相手を落馬させ、騎乗生物にダメージ)あたりは、あまり意味が無いと言わざるを得ません。

もし「伐採」も上げるつもりがあるなら「剣術」を上げて斧を使うと無駄が無さそうです。「伐採」のスキルにより、斧(axe, battle axe, double axe, executioner's axe, large battle axe, two handed axe, hatchet, ornate axe)に限って攻撃力が増えるからです。「棍術」で使える武器に war axe というのがありますが、これは対象外なので御注意下さい。

それから毒を使った攻撃をしたいならば、「毒」を上げる必要があります、武器は「槍術」か「剣術」になります(どちらかというと「槍術」・なお「棍術」「弓術」では不可)。Infectious Strike(毒攻撃)が出来る武器でなければ、毒を塗れないからです。

次に「戦術」「解剖学」といったダメージ増加系のスキルをどうするかを決める必要があります。どちらも武器スキルの2次スキルですから、戦っていれば自動的に上昇します。基本的に2つとも上げる方向で行くべきですが、どうしてもスキルを削る必要があるというのであれば、この2つのどちらかが真っ先に選ばざるを得ません。しかし、どちらもスキル構成的に削り難いでしょうね。

というのも・・・「戦術」は武器 SpM を使うときに武器スキルと共に必要なスキルとなり(必要な SpM もありますので御注意を)、そもそもダメージ上昇効果は「解剖学」よりも高いです。一方で「解剖学」は「治療」とセットで解毒や蘇生を行うために必要です。

あとは「騎士道」「武士道」「忍術」を合わせて上げるかどうかを決めておきましょう。これらをメインにして戦う算段があるのなら、武器 SpM を使うことは考えなくてよい場合もあります。

もし「忍術」を上げるのなら「隠蔽」「隠密」「追跡」を上げるかどうか、最終的に決めることとなります。忍者のアビリティを極限まで使いこなしたいなら上げるべきですが、スキル構成的には非常に悩ましくなります。

「隠蔽」「隠密」が必要になるのは、Backstab(不意打ちでダメージ増)・Surprise Attack(不意打ちで相手の回避力減)・Shadow Jump(隠れた状態でテレポート)、の3つを使いたい時です。さらに後のパブリッシュで、Death Strike のダメージも依存するようになりました。思い通りに使いこなしたいなら無視はしづらいスキルです。

「追跡」が有用になるのは、Backstab・Surprise Attack・Death Strike で、「追跡」を開始したポイントから目標までの距離(歩く歩数)がダメージ等に加算される、という効果があります(ストー

キングボーナスと呼ばれています)。GMで+20が最大加算です。大きいですが、無いなら無いで何とかなると思います。なので、これを気にしないのなら「追跡」も無理に上げる必要はありません。

■魔法で戦うのならば

魔法には「魔法」「霊媒」「織成呪文」の3種類がありますから、その中からどれを選ぶか決めなければなりません。・・・ただ「織成呪文」はキャラクター作成段階では習得できず、エルフの街ハートウッド (Heartwood) に赴きクエストをこなす必要があります。

「魔法」を選ぶ場合、特に魔法での攻撃をメインに据えるつもりなら「評価」はほぼ必須になります。「評価」ゼロでも無理と言うことはありませんが、呪文を攻撃手段に使うのは難しくなります(Mind Blast だけは使えますが・・・)。その代わり、移動やHP回復が目的ならば「評価」ゼロでも問題ありません。

種族がヒューマンならスキルの最低値保証が働き、「評価」20扱いで魔法が使えます。このため「評価」ゼロだと本来は効果が現れないステータス増減系の呪文や Paralyze の呪文も、一応 若干の効果で使用できます。攻撃呪文のダメージも同様ですが、これで有効な打撃になるほど甘くは無いですね・・・。

さらに「書写」は「魔法」の攻撃力を多少上昇させ、不利な効果を軽減できるので、一緒に上げる検討の価値はあります。「魔法」のスキルが上がるまでは呪文スクロールも便利だし、自分でスペルブックやルーンブックなどを作れるようになりますね。

スペルブックを作成する場合、付加されるマジックプロパティの効果や数には「魔法」のスキルが影響します(GM以上でないといけない)。だから「魔法」と「書写」は黄っても切れない関係にあるといえます。

「霊媒」を選ぶ場合、ほとんどのネクロ呪文の効果に影響を及ぼすことから「霊話」はほぼ必須です。この系統の呪文は効果を見て察しが付くかもしれませんが、純粋な魔法使いというよりは魔法戦士よりの傾向があります。ネクロ戦士として戦うのは、なかなかテクニカルで面白いです。この場合、戦士としてのスキル構成との兼ね合いを考える必要はありますね。

「織成呪文」も敵と接戦することを前提にしている呪文があり、前線で戦う人の方が使いやすいかもしれません。多くの攻撃魔法も自分の周囲で発動するものであり、射程と言う意味では「魔法」などと比べると短めです。それだけ直接攻撃に晒される危険が高いということですね。

■クリーチャーの使役を考えるのならば

これはもう習得するスキルにばらつきはありません。

ティマーなら、ずばり「動物学」「調教」「獣医学」ですね。このうち「動物学」はその他2つの2次スキルでもあることですし、ほぼ挙げる方向で決まるでしょう。あとは「調教」か「獣医学」のどちらかを選ぶか、両方とも選ぶかです。どちらかしか選べない状況というのは、相当に大変かもしれませんが。

バードなら、「音楽」を必須とし、さらに「不調和」「沈静化」「扇動」を選ぶことになります。全部を覚える必要があるわけではありませんが、Fire Horn というバードにしか使えない攻撃アイテムを使うつもりならば、4つ全てを上げる方が望ましいと思うはずです。ただ、バード技能は

サポート目的であり、自分で戦うなりペットに戦わせるなりするつもりの場合は、それに必要なスキル構成との突合せが必要になりますね。

俗に言う「BTM:バードテイマーメイジ」とは、一例を挙げるなら「音楽」「沈静化」「動物学」「調教」「獣医学」「魔法」という構成で、PSを導入を見越し、それまでの端数は「瞑想」か「評価」に割り振るような形でしょうか。「沈静化」を使った安全なタイムが基本で、移動などのために魔法を使うというパターンです。全てのスキルがPS導入可能ですが、全部120にするつもりなら選べるスキルは6つ(しかも4年以上の長期アカウントが必要)になってしまいます。
