

戦士の実践

ここでは武器を使って敵と戦うスタイルの人々を「戦士」と称しています。というわけで、武器を扱う戦いに習熟する方法を論じることとします。もちろんスキル構成次第で、それだけに留まらない戦い方は可能です。その組み合わせについては、プレイしていけば調整できるようになると思いますので、ここではあまり大きく取り上げません。

基本的な操作については、戦士の基本で説明していますので御一読ください。「スペシャルコンバットムーブ」についても、そちらの方で説明しています。それから「攻撃目標をタゲる」ということの意味も分かる様にしておいた方が無難です。でないとなんか戦えませんからね。

戦いのスタイル

UOにおいて戦士が戦うスタイルは2つあると言って良いです。それが「張り付き」と「駆け抜け」です。これは戦う相手に対する自分の位置取りから来るスタイルですが、どちらも必要があってそのように呼び習わされています。呼び方は人それぞれかもしれませんが、位置取りからスタイルを区別する・・・という方針そのものは変わらないはずですよ。

張り付きで全てが倒せれば、それがベストですが、やはり強敵相手であるならば、駆け抜けによる堅実な戦い方も知っている必要があるかと思えます。

張り付き

読んで字の如し、接敵した状態で移動せずにその場で戦うことです。これで戦うことが出来るかどうかは、自分が受けるダメージに依存します。それほどダメージを受けないか、自分で回復できるペースである場合、これで戦う方が効率的です。回復をしてくれる仲間がいるのであれば、もちろん最高です。

また魔法を使う相手など、素早く倒したい相手である場合、多少の損害は覚悟(死なない程度にね)の上で張り付く・・・ということも考えられるでしょう。

いずれにしても張り付きで戦える相手かどうか？は、戦士としての力量を図る上でも重要なポイントです。張り付きで戦うのがあまりに厳しい・・・と言う場合、それだけの強敵であるか、またはもっと修業をしてから挑むべき相手である・・・ということでもあるからです。スキルを上げる余地がある場合、10くらい上げてから再挑戦すると、成長したことが実感できるはずですよ。

駆け抜け

張り付いて戦うには危険な相手の場合・・・逃げても良いですが、こちらのスタイルを駆使するのも道の一つです。これも読んで字の如しなのですが、敵と戦って攻撃したら、その場に留まらずに距離を取る戦術です。このとき、攻撃が命中したかどうかは関係ありません。とにかく攻撃する音が聞こえたら、そのまま離れて距離を取ります。なお「駆け抜け」という表現自体は、別に誰でも使う共通の用語ではありません・・・が、UO戦士であればニュアンスは伝わるはずですよ。

距離を取ることには2つの意味があります。1つは「自分の攻撃速度」です。早い話、一度攻撃したら、その後再攻撃するまでにはラグがあり、その間敵と接していても、あまり得は無い、ということですよ。

そしてもう1つは「敵の近接攻撃を受けずに済む」ことです。どんなに一撃が重くて痛い相手でも、それが通常攻撃であるのなら、攻撃が届かない範囲にいればダメージを受ける心配はありません。魔法など離れていても攻撃できる手段を持たない相手ならば、間合いを取るだけで、自分の安全が確保されるのですから大事と言うものです。

駆け抜けて距離を取ったら、慌てずに相手に背を向けたままで良いので立ち止まってみてください。相手をタゲっている場合、自分が攻撃できるタイミングになったら、自動的に相手の方に向き直ります。

そのリズムを覚えておきましょう。向き直るタイミング = 自分が再攻撃できるタイミングですから、それを見越して駆け抜けを開始すれば、それだけ素早く相手に打撃を与えられるというわけです。

引き際

UOで戦う場合、特にダメージを受ける危険に晒されやすい戦士は「引き際」が非常に肝心です。この見極めに失敗すると確実に死にます。

周囲に敵はたくさんいるでしょうか？

もし、そうならそもそも無謀な戦いは避けるべきですね。しかし、その敵が遠距離攻撃（弓や魔法など）の手段を持たないのであれば、接近されない限りダメージは受けません。うまい誘導で凌ぎきれられるかもしれません。

相手から受ける一撃の重さは？

一撃でHPを半分以上持って行かれる場合、ダメージを受けた後の交戦継続が出来るわけがありませんよね。相手にしている敵の数と、それぞれから受けるダメージを鑑みれば、戦いを継続できるかどうかは自ずと明らかでしょう。

自分の回復力はどうでしょう？

包帯（「治療」）を使う場合は注意が必要です。というのも、包帯を巻き終わるのには多少の時間が必要（DEXに依存します）だからです。巻き終わる前にダメージを受けるのは得策ではありません。また巻いている最中に大きなダメージを受けると回復力が低下してしまいます。スキルが90以下なら巻きに失敗することも考えられます。・・ということは、少なくとも一回は巻きに成功するまで、距離を取った方が安全でしょうね。

魔法による回復を行う場合も包帯ほどではありませんが、ダメージを受ければ詠唱妨害を受けます。Protectionをかけていればダメージによる詠唱妨害は無くなりますが、そもそもの防御力（属性抵抗値）が低下しますから、ダメージを受ける状況下に留まるのはより危険といわざるを得ません。いずれにしても相手の攻撃がガンガン届く状況下での回復は難しいでしょう。

この辺のことは、あえて書かなくても誰でも意識することなく判断しているとは思いますが。ただ、特に戦士は「危ない」と思った所で退却するよりも、「危ないかも？」で退却した方が安全です。「危ないかも？」と感じた時は、実は「危ない」という局面であることが多いからです。そういう時は無理をしないのが一番です。命あってのモノダネですから。

逃げる時は大きく移動して距離を取りましょう。・・あんまり敵集団を引きずりながらの大逃げは、周囲に迷惑を掛けることにもなりかねませんが・・。悪質だと思われると「MPK（強敵を引きずって他者に押し付けるPK）」呼ばわりすることもありそうです。生死がかかるだけにお互い必至です。

瀬戸際

ダメージを受けているときの状態について、ぜひとも覚えておくべきことをここでは軽くまとめておきます（これは戦士でなくても知っているとう便利なことですが）。

「HP 0 = 死」ではない

PCが死んで灰色の世界に送られるのは、ヒットポイントとスタミナの双方が0になったときです。ダメージを受けると、どちらも減っていくものですが、スタミナの方が回復ペースは速いことから、ヒットポイントが0でもわずかに残ったスタミナのおかげで逃げ切れることもあるのです。諦めないようにしましょう。

モンスターはまず HP を半分に

これはモンスターに限ったことですが、ヒットポイントが半分になると、移動速度と攻撃速度が半減します。ですから、複数のモンスターに囲まれた場合、一体を確実に倒すか、満遍なくHPを半減させるか、は考える価値があります。同じ種類のモンスターに囲まれたのなら、次々HPを半減させた方が、結果として有利になることもあります(移動も遅くなるので離脱撤退も容易になります)。～ ちなみにPCが相手の場合、ダメージを与えるたびにスタミナが低下していますので、結果として、相手の攻撃速度を鈍らせることになります。「棍術」を使う武器だと、このスタミナ低下量が他の武器より多めになります。

フェルツカではスタミナに注意

本来のUOはスタミナがMAXでなければ他者を乗り越えられませんでした(乗り越えると同時にスタミナが減るので、連続での乗り越えは不可能)。このルールは現在はフェルツカのみ適用されています。～ つまり、フェルツカではスタミナが減っていたら他者を乗り越えられませんか。これが何を意味するかというと「戦闘中に上下左右を囲まれたら、そこから逃げるのは不可能」ということです。対人ではこの状態を「BOX(ボックス)」と呼び、確実に相手を倒す近道としています(味方が自分含めて最大4人必要ですが)。～ そんなわけでスタミナをいつでもフル回復する total refresh potion(赤い薬です)は、かなり重要な意味を持ちます。フェルツカでなくても、スタミナが0近くなって動けない時に、この薬は有用ですね。また「騎士道」の Divine Fury も緊急回避的に使えそうです。

反撃のキャンセル

自分がウォーモードでタゲらなくても、UOのプレイヤーは自動反撃を行います。自動反撃できる相手は、その相手のネームカラーで反転表示されるので、すぐ分かります。では、この自動反撃を止めたい時はどうすればいいのでしょうか？

この場合、ウォーモードに切り替えて、素早くピースモードに戻しましょう。デフォルトのキー設定ならば、TABキーの連打になりますね。そうして、反転表示が消えていれば、誰にも自動反撃はしなくなります。

これをさらに追求すれば、戦闘中だったとしてもピースモードにすることで、誰にも攻撃しなくなる、ということでもあります。

魔法との兼ね合い

戦士が「魔法」を使うときは、ちょっと注意しなければなりません。それは「魔法」を詠唱開始すると同時に装備していた武器や盾は外れてしまう、ということです。これは「魔法」だけに適用されるルールで「霊媒」「織成呪文」のほか「騎士道」などは、いずれも装備解除の要因にはなりません。

装備が外れるタイミングは「最初に詠唱を開始した時」と「相手をターゲットした時」の2つになります。プレキャスト(詠唱後ターゲットカーソルが出た状態を保持すること)時は、相手をタゲった時に装備が外れることも念頭に置くべきでしょうね。

EquipLastWeapon のマクロをいつでも使えるようにしておけば、再装備が素早く可能です。武器と盾を持っている場合は Arm/Disarm も駆使しなければならないですね。なお、UO:KR クライアントでは、Arm/Disarm で着脱する装備箇所を指定できるようになったので、武器と盾を同時に素早く着脱できるようになっています。

もし持っていた武器に「詠唱可」のプロパティが付いているなら、「魔法」を使っても装備は外れません。ただ、このプロパティは必ず「ファストキャスト-1」とセットなので、詠唱時間が若干延びてしまいます。同じ武器に「ファストキャスト+」が付いていれば相殺されて「詠唱可」のみの武器になり、珍重されます。アクセサリで「ファストキャスト+」が付いていれば、それでも相殺できますね。

ウォーモードでダブルクリックするなどしなくても、相手に魔法を使うためにターゲットすると、そのまま武器による攻撃が続けられます。魔法戦士ならば、攻撃魔法で相手をタゲった後肉薄すれば、即席の連続攻撃を繰り出せるというわけですね。詠唱可の装備はあった方が良いでしょう。色々とは面倒に感じるかもしれませんが、綺麗にコンボが決まると気持ちいいです。

それからプロパティとしては「魔道武器」というのも戦士と絡みそうですね。このプロパティはマイナスの数値となっており、装備するとそのマイナス分「魔法」のスキル値が減ります。その代わりに、本来のその武器を使うのに必要なスキルと低下した「魔法」のどちらかが攻撃時の武器スキルとして使用されます。

低下してもなお「魔法」の方が高い場合は「魔法」のスキル上昇判定があります（普通に魔法を使うより上昇確率は低いようです）が、マナが減るわけではなく、普通に攻撃しているだけで「魔法」のスキル上げが可能といえれば可能です。低下後のスキルが70以上あっても、SpMを使用することは出来ません。

幾つかの特定の武器の中には「魔道武器-0」というプロパティを持ったものもあります。これはすなわち「魔法」のスキル値で武器攻撃が可能になるということです。たとえ「魔法」GMでもSpMは使えませんが、自衛の手段としては非常に有効といえるでしょう。

「魔道武器」といえど「詠唱可」が付いていなければ、メイジ魔法を使った時に手から離れてしまうので、その点は御注意を。

戦う相手選び

では、戦うために基本となる武器スキルの上げ方を考察してみます。武器スキルを上げていけば、おのずと「解剖学」「戦術」は上がっていきますので、まずは武器スキルの修業方法を考えていけば問題ありません。

武器スキルの上昇は難易度制です。つまり適切な相手と戦わなければスキルは上がりません。だから、自分の実力に合わせた相手を探す・・・というのが大事になります。具体的に言うならば、攻撃する相手の武器スキルが問題です。モンスターが相手ならば、武器を持っているグラフィックのものでも「格闘」スキルが該当します。

上昇が難易度制ということは、どのスキルでもいえることですが、成功率が40～70%前後ぐらいの時、上がり易いということを意味します。さて、戦士の場合、これはどういうことか？というと、攻撃の命中確率が40～70%ぐらいになる相手・・・ということになります。

様々な修正が入りますが、基本的に武器スキルが同じ値ならば命中率は50%です。だから、自分のスキルと同じぐらいの相手を探すことが、戦士修業を進める秘訣と言うことになります。そういう最適な相手を適宜選びながら戦いを進めることが、技の上達の近道です。

そうした観点から典型的な修業相手を考えると、ざっとこんな感じですよ（この辺は、人によって色々意見のあるところですので、これが絶対とか思うのは無しにしてくださいね）。少なくとも、私はこの辺を目安に戦士を育ててきました。ちなみに、これテイマーがペットの「格闘」を上げたいときの目安にもなります。

| スキル | 割と適したモンスター | 割と適した動物 |
|--------|--|------------------------------------|
| 10 以下 | monbat、 sewer rat | - |
| 30 ぐらい | headless one、 horde minion、 deathwatch beetle hatchling、 giant rat、 slime(毒)、 snake(毒) | - |
| 40 ぐらい | zombie、 mummy、 imp(魔) | greater hart |
| 50 ぐらい | skeleton、 corpser、 ettin、 wraith/shade/specter(魔) | grey wolf、 snow leopard、 alligator |
| 60 ぐらい | lizardman、 orc、 bogling、 troll、 gargoyle(魔)、 reaper(魔)、 giant spider(毒)、 scorpion(毒) | black bear、 brown bear、 gaman |
| 70 ぐらい | ogre、 harpy、 air elemental(魔)、 water elemental(魔)、 daemon(魔)、 giant serpent(毒) | panther |
| 80 ぐらい | earth elemental、 solen infiltrator(戦士タイプ)、 troglodyte、 drake(ブレス)、 dire wolf | girzzly bear、 polar bear |
| 90 ぐらい | stone harpy、 skeletal kinght、 solen infiltrator(女王タイプ)、 dragon(魔 / ブレス) | - |

(毒) は毒攻撃を仕掛けるもの、(魔) は魔法を使うもの、(ブレス) はブレスを吐くものです。こうした特殊攻撃をしてこないものを相手にする方が楽なのは言うまでもありませんが、特にこの3つについては、ある程度対処方法を知らないと、いざと言うとき命取りになります。そこで、これに麻痺を加えて簡単な注意事項を後で幾つか挙げておこうと思います。

スキル上げと言う観点では、表で自分に適切と思われるものより2つ前のランクぐらいでもスキル上昇のチャンスはあると思って良いです。GGGに頼るのなら、そうした相手を選んで問題はありません。それでもスキルの上がり鈍くなってきたと思ったら、次のランクの敵を狙ってみると良いでしょう。

"背徳"のダンジョンの殆どは、そのレベル1で上の表に示したモンスターがどれか出現するはずですが、ただし、Desterdだけはご用心。いきなり dragon に噛み付かれてもおかしくないのも、それなりの装備と心の準備をしてから入ってくださいね。

注意すべき状態と敵

モンスターの攻撃の中には、通常のダメージだけでは済まされないものもあります。それについて、ここで挙げておきます。

毒

一定時間ごとに継続でダメージを受けます。毒の重さは5段階のレベルで表されており、レベルが高い毒の放置はそのまま死を意味します。それをさておいてもバッドステータスの中では、優先的に治さなければならないものです。なぜなら、毒の状態だと薬や回復魔法など大半のHP

回復手段が無効化されるからです。

毒を受けた場合の対処方法は「解毒する」これに尽きます。毒を治すことは最優先で考えた方が安全です。だから、解毒の手段は常に用意しておくのが望ましいといえるでしょう。

時間経過でも治りますから、弱い毒なら放置して良いこともあります。しかし、どんなに弱い毒でも HP 回復が出来なくなること、毒ダメージは普通に詠唱障害になることは無視できないかと思います（それでも Cure による解毒は自力でも間に合います）。

主な解毒手段は

- ・魔法 (Cure、Arch Cure、Cleanse by Fire、Noble Sacrifice、Gift of Renewal)
- ・包帯 (「治療」「解剖学」60 以上)
- ・薬 (greater cure potion、cure potion、lesser cure potion)

の3つです。他にも幾つかあることはありますが、最初から頼るのは難しいものと考え、上記3つのいずれかは確保することをお勧めします。ほかにどんな手段があるかについては、こちらの記述を参考にしてください。

魔法による解毒の場合、自分が毒を受けている時は詠唱障害になりえることを忘れずに（素早く掛けるか、Protection 使用でカバーは出来ます）。また、Arch Cure の方が解毒の成功率が高いため、重い毒を直したいときには、こちらを使った方が結果として安全です。

麻痺

毒と共に厄介なバッドステータスの一つです。こちらは移動を含めた行動が封じられてしまいます。Paralyzing Blow などの SpM や SpM 相当の敵の特殊能力、それに魔法の Paralyze がこの状態を引き起こします。時間経過か、ダメージを受けることによって回復します（ダメージを受けても回復できないものが一部ありますが）。

敵に囲まれている場合、大概すぐにダメージを受けることになるかと思います。慌てても仕方ないので、動けるようになった時のこと（回復なり離脱なり）をしっかりと念頭において、麻痺状態を凌ぎましょう。魔法による麻痺の場合「耐性」が上がっていれば、時間を短縮できます。このスキルを上げる大きな理由の一つがこれです。

殆どの麻痺状態はダメージを受けたところで回復することから、これを逆に利用し、わざとダメージを受けることで麻痺を治すという方法が UO では特に対人戦で用いられることもあります。

その方法とは「罾の掛かった箱を持ち、自分が麻痺したら その箱をわざと開けてダメージを受ける」というものです。これを "APB (Anti Paralyze Box)" と称します。ただ、ダメージが大きすぎて危険なこともあるので、使いどころは注意です。

APB は「細工」と「魔法」による低サークルのメイジ呪文を使って作るやり方が現在の主流です。「細工」の方で作り方も解説しているので、そちらも御覧ください。

なお bokuto(木刀)の SpM である Nerve Strike による麻痺はダメージでも回復しないという特殊なものです。PC が受ける可能性があるのは対人戦のときだけですが注意した方が良いでしょうね。

魔法

魔法を使うモンスターは非常に厄介な存在です。というのも、モンスターには詠唱時間などと

いうまどろっこしいものは無いため、魔法がずんどこ飛んでくるからです。だから、絶対的な原則として「魔法を使うモンスターを複数同時に相手にしない」というのを肝に銘じましょう。

いかな魔法といえど、離れている相手や視線が切れている相手には届きません。ですから、素早く身を隠せる場所を確保するか、一画面以上の大逃げをするかして、危険だと思ったらすぐに退避するのも絶対原則です。大きな一撃を与えられるような武器であれば、十分に距離を取るか視線を切れる場所を見計らい、駆け抜けて攻撃したら、その場所にて再攻撃までの時間を取る、というのが有効な戦術です。

魔法の怖いところは、確実にこちらがダメージを受ける攻撃呪文が飛んでくる事のほか、毒・麻痺を始めとするバッドステータスを引き起こすことです。また、モンスターは積極的に Teleport の呪文でこちらに肉薄しようとする傾向があります。離れている・・・とか、柵越・・・とかで安心していると、酷い目に遭うので注意しましょう。

ステータスが下がる呪文を使われるのにも注意です。特に STR が下がった場合、装備できる武器の重量や、持ち運びできる持ち物の重量が制限を受けてしまうことが考えられます。Mana Drain や Mana Vampire を使われると、マナがなくなって肝心な時に魔法や SpM が使えなくなることもあり得ます。

魔法を使うモンスターは、Greater Heal や Cure により自分の回復にも積極的に動きます。また、召喚生物に対して Dispel を使ったり、姿を隠したプレイヤーに対して Reveal を使ったりもします。だから、魔法を使う相手が画面内にいる場合、それをまずは叩かないことには危険なこの上ありません。

アンデッド系や悪魔系の上位モンスターはネクロマンシィ呪文、エルフなど UO:ML 系のモンスターはアーケニスト呪文も使ってきます。効果はマニアックでも、敵に使われると厄介なものが多いので、注意してください。ていうか、注意しても魔法は食らうしかないのですけどね・・・。

魔法を使う相手と戦う場合、「耐性」のスキルは大きな助けとなります。バッドステータスを引き起こす呪文の効果にレジストできるからです。ただ、無いからと言って、全く戦えないわけではありません。要は引き際をいかに見極めるか・・・だと思います。

ブレスなど

ブレス(息)は、主にドラゴン系のモンスターが持つ特殊な攻撃です。この攻撃によるダメージはそのモンスターの残 HP から決まります。だから、効率よくダメージを与えることで、どんどんブレス攻撃の怖さは薄れていきます。相対する時は、序盤に重い一撃をいかに与えるかが勝負の鍵になるかもしれないですね。

もっとも dragon はブレスだけでなく、魔法も使いこなす難敵でもあります(見た目は似ていても魔法を使わない drake が楽な相手だと感じるはずですが)。戦う時はよく準備を整えてからにしましょう。特攻武器を用意するべきかもしれませんね。炎属性の抵抗値を出来るだけ上げておくのも忘れずに。

それから「吐き出すもの」という意味で厄介なものに、蟻 (solen) の酸攻撃があります。warrior や queen などの上位タイプの蟻が持つ能力で、酸が吐き出されたところに立ち止まっていると、連続でダメージを受けてあっという間に死ねます。吐き出す前に止めをさすか、出来るだけ動き回るようにすることが対策ということになりそうです。

蟻は蟻でも「侵入蟻」と通称される solen infiltrator の方は、見た目に関係なく酸攻撃をしません。他に特殊能力も無いため、GM 前ぐらいの戦士修行に最適な相手です。

plague beast は遠距離攻撃に対して、毒液で反撃してきます。ダメージもさることながら、これを受けると毒状態になる可能性もあります。orange petal で解毒できるレベルではありますが、解毒手段が無い場合 かなり危険ですから注意してください。

属性が GOOD なので、マイナスカルマのキャラクターか、敢えて攻撃することを選んだ人以外は分からないと思いますが、イルシェナーにいる meer mage は Insect Swarm(虫の群) という特殊攻撃を仕掛けてきます。これを解除するためには、炎ダメージを与える魔法を自分に使う必要があります (Magic Arrow でいいはずですが)。魔法が使えない場合は、自力での解除は難しいです。

格闘家の道 (番外編)

再三 記述したことですが「格闘」は攻撃のためのスキルと言うよりも、回避目的のスキルとなっています。その理由はベースダメージが「1-4」で武器装備によるダメージアップがない以上、これをベースに攻撃するしかないからです。いくら「解剖学」や「戦術」を上げてダメージが2倍近くなるといっても、それでも2桁いくかいかないかです。しかも、これはダメージを受ける側の物理抵抗値 (他の属性ダメージになるわけもなく) によってあっさり軽減されます。..50%の抵抗があれば5のダメージを与えられるかどうか微妙と言うことです。さすがにこれでは効果的な打撃は与えられません。

..それでもやってみたくなる時もあります。SpM は「Disarm」と「Paralyzing Blow」で、これまたダメージに結びつくものは微塵ありませんが、ネタ的にはかなり面白そうです。そこまでスキルを上げられるかどうかポイントではありますね。

これにちょっとチャレンジしてみました。方針としては、与えるダメージがなにぶんにも低いので、HP が比較的低目の動物を相手に何とか上げていこう、という風に考えました。要は適切なスキルの相手をいかに見つけるか？ですから、そこを見極めれば理論的には何とかなるはずです。色々な森を根城に戦っていくと、実はそれなりになんとかなります。だから「格闘」に限らず、他の武器スキルを上げるときも同じ相手で上げられます (もっと効率のいい相手がいることもあるので、その辺は臨機応変に)。

あまり大きくない動物・例えば rat(鼠)・rabbit(兎)・pig(豚)・boar(猪)・cow(牛) あたりは、スキルが 10 程度なので、スキル無しの状態でも充分戦えます。自分の物理抵抗値が低くても、それほど痛手は受けません。この辺を狩りながら、余さず死体に刃物を当てて皮をいただいていけば、それなりに稼ぎにも貢献します。

スキル 25 ~ 30 までとはとにかくスキルを使いさえすれば、どんどんスキルが上がりますので、その辺の動物を相手に戦っていけば、無理に NPC からスキルを習わなくても問題なくスキルが上がります。

30 ぐらいになったら、hind(鹿)・mountain goat(山羊)・great hart(牡鹿)、headless one・horde minion・giant rat といった下級モンスターとも そこここに戦えるようになります。これで、40 ~ 50 ぐらいまでは上げていけます。もしダメージを受けることに不安があるなら、防具を着けるなり、「治療」も上げて包帯を巻くなりすれば、問題はありません。

この辺までだったら、ブリタニアの森で幾らでも出会える動物ばかりなので、無理なく相手を

見つけられるでしょう。大きな動物になればなるほど、もらえる皮も増えていきますね。

50 ぐらいまでいったら、今度は timber wolf がいいです。ムーングローウ南の森には大量に湧くポイントがあるので、そこで集中修業ができます。歯ごたえが無いように思えたのなら timber wolf が現われるポイントから東に行けば、brown bear が湧くポイントがありますから、そこで戦ってもいいでしょう。これで、60 ~ 70 ぐらいまでは上げていきます。

スキルの他にも cougar とか white wolf とかもよさげですね。

それから先は、なかなか高いスキルの動物はなかなかいませんが、例えばイルシェナー霊性の森にいる grizzly bear とか、北極の polar bear とかが、かなり歯ごたえのある相手になります。こちらの抵抗が低いと、それなりのダメージを受けますので注意しましょう。このあたりを相手に実は 90 まで上げられます。

GM までとなると、あとは GGS を使って上げるのが無難のような気はします。しつこいようですが、なにぶんにもこちらが与えるダメージが低いので、同程度のスキルを持つモンスターが相手だと「格闘」ではかなり荷が重いのです。それでも動物だけを相手にしてセカンダリ SpM の Paralyzing Blow が使えるまで育てられることは確認しています。

また無事に GM まで上げることに成功しましたが、終盤の修業相手は ogre や harpy でした。この時はさすがにそれなりのダメージを受けることになりしますので「治療」による包帯巻きも併用しました。また複数に囲まれても何も得しないので、ダンジョンに潜ったりはせず外のフィールドだけで過ごしました。
