

ステータス上昇とスキルの対応表

PUB45 で、各スキルにプライマリステータスとセカンダリステータスが設定されました。スキル上昇判定があったとき、5%の確率でステータス上昇が発生しますが、その時上がるスキルは75%の確率でプライマリステータス、25%の確率でセカンダリステータスとなり、残り1つのステータスはどうしても上がりませんでした。

もしプライマリステータスの上昇をロックしていた場合、セカンダリステータスが100%上がるので、その意味での上昇調整は出来そうです。が、上げたいステータスとスキルの対応表もあると便利そうなので、ここに作ってみました。各ステータスごとに、プライマリになっているスキル、セカンダリになっているスキルを一覧しています。修業時の参考になれば幸いです。

このシステムは割と最近導入されたものであるため、様々なスキル構成で上がり易いステータスなどに偏りがあるかどうか？が、実感として私は分かりづらいところがあります(ほとんどが完成したキャラクターばかりなので・・)。

また、このシステム・・まだちょくちょくバグっていて、うまく動作していないことがあるようです・・。

STR

STRはHPに直接影響するほか、装備できるアイテムの限界、携行できるアイテムの重量にも絡みます。また武器攻撃では100以上だとダメージにボーナスが加わるため、戦士系であれば100を越えておきたいステータスです。ただ他の2つのステータスに比べると、上げることが可能なスキルが少なめです。

■ STRがプライマリステータスになっているスキル(全12個)

「調教」 「鍛冶」 「武士道」 「大工」 「騎士道」 「伐採」 「棍術」 「採掘」 「耐性」 「剣術」
「戦術」 「格闘」

■ STRがセカンダリステータスになっているスキル(全15個)

「解剖学」 「動物学」 「弓術」 「武器学」 「弓矢工」 「評価」 「槍術」 「釣り」 「魔法」 「瞑想」 「霊媒」 「受け流し」 「織成呪文」 「霊話」 「味見」

DEX

DEXはスタミナに直接影響します。スタミナは重い荷物を持ったり、ダメージを受けたりすると下がり、0になると動けなくなります。また、スタミナは武器の攻撃速度にも密接に影響します。その意味で、やはり戦士系は上げておきたいところではあります。DEXそのものが影響する代表的な例は包帯巻きのスピードや、武器や盾による攻撃ブロックの確率です。これらはDEXが80未満だとスピードや確率が落ちてしまうので、80は確保しておきたいところです。魔法使いに特化するなら、割と犠牲にされるステータスでもあります。

■ DEXがプライマリステータスになっているスキル(全18個)

「弓術」 「物乞い」 「弓矢工」 「野営」 「槍術」 「釣り」 「集中」 「隠蔽」 「開錠」 「伐採」
「音楽」 「忍術」 「畏解除」 「詮索」 「窃盗」 「隠密」 「裁縫」 「細工」

■ DEXがセカンダリステータスになっているスキル(全24個)

「錬金術」 「鍛冶」 「大工」 「測量」 「調理」 「探知」 「不調和」 「検死」 「治療」 「牧羊」
「書写」 「鑑定」 「伐採」 「棍術」 「採掘」 「沈静化」 「毒」 「扇動」 「耐性」 「剣術」 「戦術」 「追跡」 「獣医学」 「格闘」

INT

INT はマナに直接影響します。また、魔法のダメージにも影響するので、魔法使い系なら 100 は越しておきたいところ。ただ戦士系なら不要かと言うと、SpM や戦士系のアビリティを使うのに必要なので、これも やはり高い方がいいという悩ましいステータスでもあります。

■ INT がプライマリステータスになっているスキル (全 25 個)

「錬金術」 「解剖学」 「動物学」 「武器学」 「測量」 「調理」 「探知」 「不調和」 「評価」 「検死」 「治療」 「牧羊」 「書写」 「鑑定」 「魔法」 「瞑想」 「霊媒」 「沈静化」 「毒」 「扇動」 「織成呪文」 「霊話」 「味見」 「追跡」 「獣医学」

■ INT がセカンダリステータスになっているスキル (全 16 個)

「調教」 「物乞い」 「武士道」 「野営」 「騎士道」 「集中」 「隠蔽」 「開錠」 「音楽」 「忍術」 「畏解除」 「詮索」 「窃盗」 「隠密」 「裁縫」 「細工」
