

スペシャルコンバットムーブ一覧

スペシャルコンバットムーブがどんなものなのか、以下に簡単ですがまとめました。カッコ内がマナ消費量です。ヒューマンなら黙って - 5 できます。Moving Shotを除き、実際に攻撃が命中して発動した時にマナが減ります。プライマリ SpMでもセカンダリ SpMでも、効果やマナ消費量に違いはありません。

「正邪の大陸 (UO:AoS)」の SpM

SpM は UO:AoS で導入されたシステムです。また、この時新たに追加された武器も幾つかありました。特に SpM 使用などに制限は無いので、武器スキルが上がれば問題なく使用できます。

■ Armor Ignore (30)

相手の抵抗値を無視して本来の 90% のダメージを与える。抵抗値が高い相手と戦う時、この技を織り交ぜると 相当に強い打撃を与えることが可能になる (というより有効な打撃を与える数少ない手段となることも多い)。ダメージが 10% 減ったところで、その威力に遜色はない。

- ・ プライマリの武器
 - ・ long sword(剣)、hatchet(剣)、bladed staff(剣)、kryss(槍)、spear(槍)、hammer pick(棍)、war axe(棍)、composite bow(弓)
- ・ セカンダリの武器
 - ・ blood sword(剣)、katana(剣)、leafblade(槍)

■ Bleed Attack (30)

出血による追加ダメージをしばらく与える (包帯による「治療」で止血可能)。多くのアンデッドモンスターなど、出血攻撃が無効なクリーチャーも存在する。しかし、そうでないなら確実にダメージを与えることが可能である。クリーチャーの中には、これと同等の攻撃を仕掛けるものもいる。

- ・ プライマリの武器
 - ・ cutlass(剣)、battle axe(剣)、excutioner's axe(剣)、scythe(剣)、cleaver(剣)、warfork(槍)、pitch fork(槍)
- ・ セカンダリの武器
 - ・ large battle axe(剣)、elven spellblade(槍)、war mace(棍)、war axe(棍)

■ Concussion Blow (25)

対象の HP とマナの差を追加ダメージとして与える。最大値の差と、現在値の割合 (パーセンテージ) の差が、どちらも加味される。使いどころは微妙だが、魔法を使いきった相手に使う・・・などが考えられるか。いずれにしてもダメージは増えるはずなので、気にせずに使っても攻撃力のアップはおおむね見込める。

- ・ プライマリの武器
 - ・ mace(棍)、diamond mace(棍)、gnarled staff(棍)、crossbow(弓)
- ・ セカンダリの武器
 - ・ long sword(剣)、battle axe(剣)、halberd(剣)、lance(槍)、maul(棍)、quarter staff(棍)

■ Crushing Blow (25)

1.5 倍のダメージを与える。確実にダメージがアップするため、使い易い技の一つ。

- ・プライマリの武器
 - ・ broad sword(剣)、 no-dachi(剣)、 viking sword(剣)、 axe(剣)、 maul(棍)、 scepter(棍)、 war mace(棍)、 smith's hammer(棍)
- ・セカンダリの武器
 - ・ ornate axe(剣)、 tetsubo(棍)、 war hammer(棍)

■ Disarm (20)

敵の武器を外し (バックパックに戻る)、 5 秒間 再び装備できなくする。 PvM では NPC 盗賊 (brigand) を相手にする時に使えるぐらいで、基本的には PvP(対人戦) で使用される可能性の高い技と思われる。 Blessed 属性ではなく保険もかけていない場合、「窃盗」で落とした武器を奪うことが可能でもある。「格闘」に限っては「戦術」が 70 未満でも使用できる。

- ・プライマリの武器
 - ・ 素手 (格)、 rune blade(剣)、 ornate axe(剣)、 war cleaver(槍)、 crook(棍)
- ・セカンダリの武器
 - ・ hatchet(剣)、 butcher knife(剣)、 pickaxe(剣)、 skinning knife(剣)、 warfork(槍)、 mace(棍)、 magic wand(棍)

■ Dismount (20)

騎乗した対象を落馬させて追加ダメージを与え、 10 秒間再騎乗できなくする。自分の武器が lance で騎乗している場合、相手も lance を装備していなければ、この技は発動しない (この制限は lance の時のみのもので、片手で持てるにも関わらず強い武器であるための調整を受けた結果)。 PvM では ridgeback に乗った savage 族を叩き落す時が思いつくぐらいで、基本的に PvP(対人戦) で使われる技。クリーチャーの中には、これと同等の攻撃を仕掛けるものもいる。

- ・プライマリの武器
 - ・ lance(槍)、 magic wand(棍)
- ・セカンダリの武器
 - ・ axe(剣)、 bardiche(剣)、 bladed staff(剣)、 pick fork(槍)、 club(棍)、 heavy crossbow(弓)

■ Double Strike (30)

攻撃命中後、さらにもう一回攻撃する。最初の攻撃のダメージは 10% 減る。追加攻撃も命中判定は普通に行われるため、外れた場合はマナ消費だけで終わることになるのが、ちょっと気まずい。弓でこの技を使っても消費する矢は (なぜか) 1 本である。

- ・プライマリの武器

- ・ crescent blade(剣)、 scimitar(剣)、 double axe(剣)、 two handed axe(剣)、 pickaxe(剣)、 double bladed staff(槍)、 quarter staff(棍)、 repeating crossbow(弓)
- ・ セカンダリの武器
 - ・ daisho(剣)、 wakizashi(剣)

■ Infectious Strike (15)

あらかじめ毒を塗った武器で攻撃したとき、相手に毒を与える。追加効果として、SpM 使用者の「毒」スキル値と同じ割合で毒のランクを + 1 できる。deadly poison potion を塗っていて、このランクアップが起きた毒はリーサル毒と呼ばれ、まさに必殺の打撃を与えられる。

武器に毒を塗るためにも「毒」が必要となるが、これは他人が塗ったものでも使用可能。ただし実際に与えられる毒のランクは SpM 使用者の「毒」スキルに依存し、SpM 使用者の「毒」スキルで扱えない高ランクの毒が塗られていた場合、この技で与える毒のランクは SpM 使用者の「毒」スキルで扱えるランクまで下がってしまう。このため、以前のように「塗ってあれば誰でも一撃必殺」というわけにはいかなかった。

毒に耐性のあるクリーチャーに対しては無効の技だが、たいていは有効であり、高ランクの毒ならば相当な打撃を期待できる。仕様変更により、その時点のスキル値に適したランクの毒を与えた時に「毒」スキルを上げられるようになるが、毒を与えた場合 カルマが少し下がる。

「戦術」が無くても「毒」があれば使用可能という特殊な SpM である。

- ・ プライマリの武器
 - ・ dagger(槍)、 assassin spike(槍)
- ・ セカンダリの武器
 - ・ cleaver(剣)、 kryss(槍)、 double bladed staff(槍)、 pike(槍)

■ Mortal Strike (30)

相手の HP 回復不可能にする (PC は 6 秒、それ以外は 12 秒)。更なるダメージを叩き込む時に有用だが、これも使いどころはどちらかというと PvP(対人戦) の方。

- ・ プライマリの武器
 - ・ (この技をプライマリとする武器は存在しない)
- ・ セカンダリの武器
 - ・ bone harvester(剣)、 crescent blade(剣)、 executioner's axe(剣)、 short spear(槍)、 hammer pick(棍)、 scepter(棍)、 bow(弓)、 crossbow(弓)

■ Moving Shot (15)

移動中でも弓による攻撃を行う。攻撃が外れてもマナは減る。マナ消費自体は少なめなので、そこそこに連打は出来る。弓を使わない者には意味が分からないかもしれないが、弓は一度立ち止まらなければ発射できない。この技は、その欠点を克服する目的がある。

- ・ プライマリの武器
 - ・ heavy crossbow(弓)
- ・ セカンダリの武器
 - ・ composite bow(弓)、 repeating crossbow(弓)

■ Paralyzing Blow (30)

相手を麻痺させる (PC は 3 秒、それ以外は 6 秒)。ダメージを受けたときも麻痺は解ける。同等の技を使うクリーチャーも存在する。麻痺しても「治療」で包帯を巻くことは可能。落ち着いて動けるようになったときの準備をしておこう。「耐性」があっても麻痺時間は短縮できない。「格闘」に限っては「戦術」が 90 未満でも使用できる。

- ・プライマリの武器
 - ・ bone harvester(剣)、bardiche(剣)、pike(槍)、galcial staff(棍)、bow(弓)
- ・セカンダリの武器
 - ・ 素手 (格)、scimitar(剣)、viking sword(剣)、scythe(剣)、spear(槍)、blakk staff(棍)、crook(棍)、gnarled staff(棍)

■ Shadow Strike (20)

1.25 倍のダメージを与えたあとハイド状態になる (「隠密」が表示値で 80 以上必要)。「隠密」がなければ何の意味も無い技だが、そこからアビリティを使える忍者には、なかなか有用。「戦術」が無くても「隠密」が 80 以上あれば使用可能という特殊な SpM である。

- ・プライマリの武器
 - ・ skinning knife(剣)、short spear(槍)、club(棍)
- ・セカンダリの武器
 - ・ cutlass(剣)、two handed axe(剣)、dagger(槍)、assasin spike(槍)、smith's hammer(棍)

■ Whirlwind Attack (15)

周囲全体にダメージを与える。「武士道」が高いと与えるダメージが増える。敵に囲まれた時に威力を発揮する大技。エリア系のプロパティが付いた武器で、この技を繰り出すと各ダメージごとにエリア判定があり、猛烈な打撃力をたたき出す。武器に迷った時は、これが使えるものを選ぶのがいいかも。ただし、一斉にダメージを与えた者から反撃を受けるのも確かなので、防御や回復に不安があるなら お勧めできない技ではある。

- ・プライマリの武器
 - ・ radiant scimitar(剣)、large battle axe(剣)、halberd(剣)、kama(槍)、war hammer(棍)、black staff(棍)
- ・セカンダリの武器
 - ・ double axe(剣)、glacial staff(棍)

「武刀の天地 (UO:SE)」の SpM

UO:SE で追加された武器には固有の SpM がついていますが、「武士道」「忍術」のどちらかもしくは一方のみが、リアル値で 50 以上なければ、これらの SpM は使えません。どちらのスキルが必要なのかは武器ごとに決まっています。

ちなみに Katana は、いかにも UO:SE 武器っぽいですが、従来から存在する武器であるため、UO:SE 武器には含まれません。

■ Armor Pierce (30)

命中率とダメージを 1.5 倍する。看板に偽りありで、装甲を無視する効果は無い。

- ・プライマリの武器
 - ・ yumi(弓)
- ・セカンダリの武器
 - ・ sai(槍)

■ Block (30)

使用後 6 秒間 回避率が 5 ~ 15% 上昇する。割合は第 2 スキルの リアル値 に依存する。

- ・プライマリの武器
 - ・ sai(槍)、wild staff(棍)、nunchaku(棍)
- ・セカンダリの武器
 - ・ tessen(棍)

■ Defense Mastery (30)

攻撃力が 50 ~ 80% 低下する代わりに、物理抵抗が 50 ~ 80% 増加する。割合は第 2 スキルに依存し、50 以上なければ効果を発揮しない。

- ・プライマリの武器
 - ・ elven machete(剣)、lajatang(槍)
- ・セカンダリの武器
 - ・ kama(槍)

■ Double Shot (30)

騎乗中に限り (" やぶさめ " のイメージ)、2 本の矢 (本当に 2 本消費) を連続射撃する。 Double Strike と異なり一撃目のダメージは 10% 減にならない。 yumi(和弓) のみの必殺技。

- ・プライマリの武器
 - ・ (yumi の固有技)
- ・セカンダリの武器
 - ・ yumi(弓)

■ Dual Wield (30)

6 秒間、攻撃速度が 20 ~ 50% 上昇する。割合は第 2 スキルに依存する。 tekagi(手鉤) のみの必殺技。

- ・プライマリの武器
 - ・ tekagi(槍)
- ・セカンダリの武器
 - ・ (tekagi の固有技)

■ Feint (30)

相手から受けるダメージを6秒間 20 ~ 50%低下させる。割合は第2スキルに依存する。ダメージ軽減手段としてはかなり有用で、これが使える武器は重用される傾向がある。

- ・プライマリの武器
 - ・ daisho(剣)、bokuto(剣)、leafblade(槍)、tessen(棍)
- ・セカンダリの武器
 - ・ nunchaku(棍)

■ Frenzied Whirlwind (30)

最初は「周囲の敵に3秒間に3回攻撃し合計5 ~ 15のダメージを与える」という率直に言って残念な効果だったが、PUB50の変更により、ダメージが大幅アップ・・・3回の攻撃それぞれが完全ランダムで20 ~ 50になるように変更された。発動中(攻撃中)の移動は可能で、そうすればその分効果範囲も連動して移動することになる。その効果範囲は Whirlwind Attack と同じ(= 隣接している相手全員でダメージ分散は無し)に狭められたが、威力は申し分なくなった。

一度使うと、15秒間再使用は出来ない。

- ・プライマリの武器
 - ・ wakizashi(剣)、tetsubo(棍)
- ・セカンダリの武器
 - ・ lajatang(槍)

■ Nerve Strike (30)

0 ~ 25の追加ダイレクトダメージを与え、3秒間麻痺させる。追加ダメージ量は第2スキルに依存する。麻痺効果の発動確率は第2スキルが50で50%、120で90%となる。bokuto(木刀)のみの必殺技。

この技による麻痺は、ダメージを受けても解除されないという特殊なものだったが、PUB46でダメージを受けたら解除されるようになり、そもそも麻痺効果も、第2スキルである「武士道」に依存する確率(上記の通り)で発生するものに変更された。さらに追加ダイレクトダメージも多少抑えられた。対人戦で猛威を振るったための修正と思われる。

- ・プライマリの武器
 - ・ (bokuto の固有技)
- ・セカンダリの武器
 - ・ bokuto(剣)

■ Riding Swipe (30)

対象が騎乗していない場合は効果を発揮しない特殊な SpM。攻撃する側も騎乗している場合、10 ~ 25の追加ダメージを与えて3秒間麻痺させる。攻撃する側が騎乗していない場合、対象を落

馬させ、騎乗生物に 10 ~ 25 のダメージを与える (エセリアルマウントの場合、バックパックに戻り、ダメージは乗り手が受ける)。騎乗生物のダメージが全快しないと再騎乗できない。使用者も 10 秒間騎乗できなくなる。no-dachi(野太刀) のみの必殺技。

- ・プライマリの武器
 - ・ (no-dachi の固有技)
- ・セカンダリの武器
 - ・ no-dachi(剣)

■ Talon Strike (30)

1.2 倍のダメージを与え、その後 5 秒間、5 ~ 15 の継続ダメージを与える (このダメージは詠唱妨害にならない)。与えるダメージは第 2 スキルに依存する。tekagi(手鉤) のみの必殺技。

- ・プライマリの武器
 - ・ (tekagi の固有技)
- ・セカンダリの武器
 - ・ tekagi(槍)

「宝珠の守人 (UO:ML)」の SpM

UO:ML では主に弓を中心に新たな武器が追加されました。これらは、さらに独自の SpM がついています。これらは、第 2 スキルは不要で、通常通り武器スキルが上がっていれば使用できます。

■ Bladeweave (30)

以下の 8 つの SpM からランダムな効果 (既に相手が同じ効果を受けている場合、代わりにカッコ内の SpM が発動する) : Mortal Strike(Armor Ignore)、Feint(Block)、Bleed Attack(Double Strike)、Paralyzing Blow(Crushing Blow)、Armor Ignore、Block、Double Strike、Crushing Blow

- ・プライマリの武器
 - ・ (この技をプライマ리에持つ武器は存在しない)
- ・セカンダリの武器
 - ・ elven machete(剣)、radiant scimitar(剣)、rune blade(剣)、war cleaver(槍)

■ Force Arrow (20)

対象の回避率を 8 秒間 - 4 % する。また 50% の確率で相手の タゲ を外す効果がある (即座に再ターゲットは可能)。elven composite longbow だけの必殺技。

- ・プライマリの武器
 - ・ elven composite longbow(弓)
- ・セカンダリの武器
 - ・ (elven composite longbow の固有技)

■ Lightning Arrow (20)

対象の周囲3体まで(対象も含む)に29～40のエネルギー属性ダメージを与える。敵1体のときは、確実にその敵に雷が落ちて追加ダメージとなるため、確実なダメージアップに繋がる有用な技。magical shortbow だけの必殺技。

- ・プライマリの武器
 - ・ magical shortbow(弓)
- ・セカンダリの武器
 - ・ (magical shortbow の固有技)

■ Psychic Attack (30)

1～20のダイレクトダメージを与え、対象が与える魔法ダメージを4～16%低下させる。相手が魔法を使うと分かっている場合、それなりに意味があるかもしれない。

- ・プライマリの武器
 - ・ elven spellblade(槍)
- ・セカンダリの武器
 - ・ magical shortbow(弓)

■ Serpent Arrow (40)

相手に毒を与える。10%の確率で蛇も出現し相手を攻撃する。設定上は、矢に毒蛇を乗せて相手に襲い掛からせる・・・ということらしい。与える毒のランクはランダムで、そのランク範囲は「毒」に依存する(＝スキルが低ければ、低いランクにしかない)。仕様変更によりその時点のスキル値に適したランクの毒を与えた時、「毒」スキルを上げられるようになるが、毒を与えるとカルマが少し下がる。elven composite longbow だけの必殺技。

- ・プライマリの武器
 - ・ (elven composite longbow の固有技)
- ・セカンダリの武器
 - ・ elven composite longbow(弓)

■ Force of Nature (40)

24～35の毒属性ダメージを受ける代わりに、50～100%のダメージボーナスを得る。wild staff だけの必殺技。毒属性の抵抗値で受けるダメージは軽減できるので、極端に低い抵抗値でなければ、それほど痛いダメージではない。それに見合った価値があるかどうかは、その時の状況によるのかもしれない。

- ・プライマリの武器
 - ・ (wild staff の固有技)
- ・セカンダリの武器
 - ・ wild staff(棍)
