

ネクロと霊話を習得し、カースウェポンを軸に戦う戦士。
装備が弱くてもそれなりに強力なので初心者にも向いている職業です。

- ▶ [性能評価](#)
- ▶ [解説](#)
- ▶ [利点と欠点](#)
 - ▶ [利点](#)
 - ▶ [欠点](#)
- ▶ [戦い方](#)
- ▶ [育成について](#)
- ▶ [アビリティ](#)
- ▶ [仕様](#)
 - ▶ [ステータス](#)
 - ▶ [スキル](#)
 - ▶ [装備例](#)
 - ▶ [種族](#)
- ▶ [お勧め武器](#)
- ▶ [Tips](#)
- ▶ [コメント](#)

性能評価

単体攻撃力	範囲攻撃力	Solo活動適正	Party適正	安全性	機動性
育成難易度	低い				
育成期間	短い				
cost	低い				

- 1：ほとんど無い
- 3：中程度
- 5：優れている

解説

[Necromancy](#)のCurse Weaponは与えたダメージの50%、ヴァンパイアは与えたダメージの20%を回復できる。この特徴を生かし、ガチでモンスターに張り付いて殴りつつHP（とMana）を回復するタイプの戦士です。HP回復量が馬鹿高いので攻撃力や命中率に多少難があってもさほど問題にならず装備が適当でもそれなりに戦う事ができるので、戦士入門者向けのキャラクターとなっています。

武士道は入っていたり入っていません。基本的に入っていた方が強いのですが、「武士入りはネクパラと呼ばない」という人も居るため混乱のもとになります。

ここでは、「武士は入っているが盾は入っておらず霊話重視型」といういわゆる武士ネクパラを主眼において解説します。

利点と欠点

利点

育成コストが安い。コースウェポンに頼れるため**白豚**ほどシビアなスキル・装備構成を要求されず、適当プレイでも案外どうにでもなる。

ぶっちゃけ**Soul Seeker**さえ入手できれば大抵のモンスと渡り合える。

戦士系スキルとネクロというCaster系スキルの両方を扱う事となるので、UO入門者のプレイヤースキル上げには最適。

スキル構成は**白豚**と酷似しており、スキル構成で違う面は受け流しか霊話の違いのみなので白豚への移行が簡単。

欠点

欠点らしい欠点はさほど存在しませんが、あえて言うならカルマが下がりやすい、**白豚**よりは弱いてて事くらい、回避率が低い為に攻撃力が高い一部のパラゴンやMLボス戦にはやや不向き。

戦い方

名誉の徳を攻撃対象モンスターに使用后、ネクロのCurse Weapon、騎士道のConsecrate Weaponを唱えて斬りかかろう。

攻撃は武士道のLSを連打すればOK、スタミナが減ったら騎士道のDivine Fury

2匹以上の敵を相手にする時には武士道のMomentum Strikeを。

MLボス戦ではレイス化して殴ることで相手のHPが尽きる前にマナを吸い尽くせる。

マナを吸い尽くすと盾役の負担が減る上、瀕死時のGH連打が無くなります。

育成について

初期ステSTR20くらい、他は全部INTへ。ステータスロックはdex,intロックでstr

武士50、ネクロに50割り振って爺変身し、スキル上げにマナが必要な騎士道、武士道、霊話を先に上げる。

騎士道を75ないし95まで上げきり、その後ギルド非加入、マナコス装備で猫にLS連打して武士道上げ。

霊話は秘薬軽減装備でCW連打すれば容易に100~になります。

装備条件の問題で武器が装備できない場合はSTRブースト装備を用いること。

戦闘系の各種スキルは、毒100%の武器でゴーレムを購入して殴ればすぐに上がります。

ゴーレム修理用にスキル上げ中は細工スキルを用意しておくといいでしょう。

アビリティ

使用頻度の高い技や魔法をまとめた表です。

スキル	技名/マクロ名	cost	解説
オール	通常攻撃		
	EquipLastWeapon	-	瞬時に武器変更ができる
	Double Strike(SPM)	MP30	単体攻撃の主力技

スキル	技名 / マクロ名	cost	解説
<u>Necromancy</u>	Vampiric Embrace	MP23	
	Curse Weapon	MP5	
	Wraith Form	MP17	
	Corpse Skin	MP11	
<u>Chivalry</u>	Close Wounds	MP10	
	Cleanse by Fire	MP10	
	Remove Curse	MP20	
	Consecrate Weapon	MP10	
	Divine Fury	MP15	重ねがけ不可 (スタミナは回復する)
	Enemy of One	MP20	
	Sacred Journey	MP10	
<u>Bushido</u>	Feint(SPM)	MP20	あらゆる被ダメージを6秒間の間減少させる。攻撃力の高いモンスに使おう
	パーフェクション	-	名誉(Honor)の徳。これがあれば特効武器は不要 = 安上がり
	Confidence	MP10	走りながらのHP回復が可能。回復量は武士道100で35
	Lightning Strike	MP10	命中率+50%の攻撃。稀に抵抗無視攻撃が発動する
	Momentum Strike	MP10	どんな武器でも使える2体同時攻撃技。2匹以上のモンスを同時に相手したい時に

仕様

ステータス

STR:100

DEX:100 ~ 125

INT:残り全部

スキル

<u>近接武器スキル</u>	115 ~ 120	とりあえずは安価な115を。ソード + <u>Soul Seeker</u> がオススメ
<u>Tactics</u>	100 ~ 120	

<u>Anatomy</u>	100 ~ 120	
<u>Chivalry</u>	80 ~	95まで振ればエネワンノーマス
<u>Bushido</u>	110 ~ 120	とりあえずは安価な110~115で十分です
<u>Necromancy</u>	99	ヴァンパイア変身をするなら99,レイスのみなら40
<u>Spirit Speak</u>	60 ~ 120	Curse Weaponの持続時間に影響する。スキル50で16秒、100で31秒、120で37秒

装備例

練成による装備例は[こちら](#)

但し白豚用の例ですので炎抵抗部分を一部削って他のプロパティに練成すれば良いです。

種族

人間：瞑想 + フォーカス保証によるマナ回復値の増加、スキル保証によるハイド

エルフ：マナ + 20、夜目、エルフ専用装備、迷ったらこっち

ガーゴイル：沼ドラ、酸ドラに乗れないので辛い。武器も少ないのでお勧めしない

お勧め武器

名前	武器種	ダメージ	速度	備考
Radiant Scimitar	Sword	12-14	2.50s	武士道を入れるなら、範囲攻撃Whirlwindが使える
<u>Soul Seeker</u>	Sword	12-14	2.50s	振り速度が速くトリプルリーチの扱いやすい武器
Daisho	Sword	13-15	2.75s	フェイントとダブストが使える優秀な武器
Scimitar Pick Axe	Sword	13-15	3.00s	ダブストの使える中量級片手武器
Double Axe	Sword	15-17	3.25s	ダブストとWWが使える対モンス最強武器。初心者には扱いが難しい
Kryss	Fencing	10-12	2.00s	攻撃速度が速く、初心者にも扱いやすい片手武器
<u>Blackthorn's Kryss</u>	Fencing	10-12	2.00s	何かと便利な上位特効クリス。ベストウェポン武器
Short spear	Fencing	10-13	2.00s	攻撃速度が速く、初心者にも扱いやすい。こちらは両手武器

名前	武器種	ダメージ	速度	備考
Double Bladed Staff	Fencing	12-13	2.25s	フェンシング系で唯一Double Strikeの使える武器
Tessen	Mace	10-12	2.00s	攻撃速度が速く、初心者にも扱いやすい。両手武器
<u>Wind's Edge</u>	Mace	10-12	2.00s	初心者の救世主。スタミナが0でも高速に振り回せる
Quarter Staff	Mace	11-14	2.25s	Dスト武器としては地味にソード系より性能が良い
Black Staff	Mace	13-16	2.75s	武士道を入れるなら範囲攻撃Whirlwindが使える
Diamond Mace	Mace	14-17	3.00s	SPMはゴミだが基本性能が高い

Tips

- ▶ 物理抵抗を85稼いでプロテクションを使うとCurse Weaponの詠唱が妨害されないので安定する

コメント

- ▶ CW連打での霊話上げは武器未装備で、カルマ下げずに霊話あげられます。 -- W.F. (2008-09-28 00:43:38)
- ▶ この職業で、ヴァンパイア化している場合、解毒はどうすればいいのでしょうか？ -- 名無し (2009-11-07 23:25:56)
- ▶ 解毒せずヴァンプとCWでHP回復で問題ないです。それ以外は戦闘終了後か離脱して騎士解毒です。 -- 名無しさん (2009-11-08 02:32:18)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿