

とりあえずPvM最強キャラでも作ろうか。
町を歩けばそこら中に転がっているほどのメジャーかつ強キャラ

- ▶ [性能評価](#)
- ▶ [解説](#)
- ▶ [利点と欠点](#)
 - ▶ [利点](#)
 - ▶ [欠点](#)
- ▶ [戦い方](#)
- ▶ [パーティプレイ](#)
- ▶ [育成について](#)
- ▶ [アビリティ](#)
- ▶ [仕様](#)
 - ▶ [ステータス](#)
 - ▶ [スキル](#)
 - ▶ [必要なマジックプロパティ](#)
 - ▶ [装備例](#)
 - ▶ [種族](#)
- ▶ [武器](#)
- ▶ [注意点](#)
- ▶ [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	中程度				
育成期間	短い				
cost	中～高				

- 1：ほとんど無い
- 3：中程度
- 5：優れている

解説

ネクロ呪文のヴァンパイア変身による反則的なHP回復力と、騎士・武士による高い攻撃力・範囲攻撃力・回避力を併せ持った強烈な戦士。

ひたすら特攻してモンスを切り刻む脳筋虐殺プレイが可能。

利点と欠点

利点

Mob狩り戦士としては最高の汎用性を持ち、ほとんどのモンスターを狩ることができる。ボスソロやパワスク狩りにも適している。身一つで戦ううえ騎乗できるので機動性に優れる。一対多の戦闘でもWWA連打で押し切れる。

欠点

装備のために非常にお金がかかった...のは昔の話。

UOSAで練成[Imbuing]が導入され装備が揃えやすくなった上、課金アイテムによる強化の安定、ルニック改良によって更に上を目指せるようになった。

HPの回復は基本的にヴァンパイア変身によるHP回復能力（与ダメ×20%）に頼るため、装備が弱いとHP回復量よりもダメージが大きくなって詰む。40程度を靈活に振る構成もあるが、靈活にがつつり振れるネクパラと違いICWの効果時間が短い為常用はできない。

あと、高い攻撃力の裏返しでBlood Oath（*1）にとにかく弱い。ネクロ対策は必須。

また最近ではヴァンプやカースウェポン、ライフリーチによるライフ吸収を無効化した上ダメージまで入れてくるライフフォースという能力を持つモンスターが出てきたが

まだまだ一部のモンスターにしか搭載されていないため依然として最強である。

(*1)BO:効果時間中は術者(例パパ)がプレイヤーから受ける全てのダメージが120%に増え、

受けた属性ダメージの5/6をカウンターダメージとしてプレイヤーに反射させる。

例えばプレイヤーがパパに通常なら100ダメージの威力の攻撃をした場合、パパは120のダメージを受けプレイヤーには100ダメージを与える。

120ダメージを与えた時点でパパが倒れた場合、反射ダメージは発生しない。

反射ダメージは鎧沼ドラ以外では軽減不可能な無属性攻撃となり、プレイヤーの属性抵抗を無視して作用する。また、武士の見切りでもある程度の確率で回避できる。

パブリッシュ/46でEvasionの詠唱時間制限が加わった為、

1度Evasionを使った後、詠唱してから20秒経過しないと、再び詠唱できない。

つまり、BOをくらった場合、EvasionとFeintだけで交わすのが非常に難しくなった。

パブリッシュ/48で対NPCにおいて、Blood Oathのダメージを魔法抵抗スキルで軽減出来るようになった。

軽減は、「 $(\text{レジスキル値} \div 2) + 10$ 」で行われ、レジスキル値100で60%軽減。

Curse Weaponを使用すれば、与ダメの50%が回復するので、ヴァンパイア化による20%回復と合わせると、完全に無効化できる。

戦い方

武士道と騎士道による高い攻撃力を生かしてひたすらMobに張り付き切り刻む。

単体敵にはDouble StrikeやArmor Ignoreで3桁ダメージの垂れ流し、2体にはMomentum Strike、

3体以上の敵集団にはWhirlwindで凶悪ダメージの範囲攻撃しよう。

適宜Evasionを使って被ダメージを抑え、攻撃が痛いボス級MobにはFeintで被ダメージ半分カット

Blood Oathを貰ったらしょうがないんでConfidenceでHPを回復しながら離脱し

Remove Curseまたは魔法のリンゴ[Enchanted Apple]を使用しよう。

パーティプレイ

Evasionによる高い回避力で盾役になろう。

他人(ペット含む)が盾役の場合は、EvasionやFeintにマナを裂く事なくSPMが使える。

特に抵抗を落としてマナリーチ量を増やしてくれる不調和バードやルンビティマーと相性が良い。

育成について

基本はネクパラに準拠。

受け流しは素手状態でぬこ8匹に殴られればすぐに上がります。通称猫風呂。

猫猫猫

猫俺猫

猫猫猫

受け流し上げのTips

- ▶ 人間だとスキル保証で猫の攻撃を回避してしまうので、エルフで、Anatomyが上がっている場合は魂石で一時的に抜いておくこと
- ▶ エルフ化が面倒なら初期キャラで受け流し上げてから魂石で移動すると楽
- ▶ 何故か場所によって上がらない事があり、その場合は適当に移動（ブリムングロなど）
- ▶ HP回復はネクロのビースト変身(HP回復20ボーナス)か忍術の犬猫変身(HP回復ボーナス=忍術/3)
 - ▶ [Bracelet Of Health](#), [Crystalline Ring](#)などの装備でHP回復力を上げて対処（装備によるHP回復上限は18）
 - ▶ 回復が追いつかない場合は猫の数を減らす。
- ▶ 装備の耐久度の減りが早いので、[Polar Bear Mask](#), [Royal leggings of Embers](#)などの自己修復が付いた装備で固める
 - ▶ 若しくは一時的に裁縫、大工、鍛冶スキル等を導入してその場で修理、50くらいで可。
 - ▶ その場合は家の玄関近くにアドオンのAnvilとForgeを設置しておこう。

アビリティ

アクション数が多くて大変ですが、これらを上手く使いこなしてこそプロの武士盾です。

スキル	技名/マクロ名	cost	解説
オール	通常攻撃		
	AttackLast	-	パーフェクション指定でターゲットした敵を攻撃
	EquipLastWeapon	-	瞬時に武器変更ができる
	Double Strike	MP20	2連続攻撃。単体攻撃の主力技
	Armor Ignore	MP20	通常の0.9倍の威力で抵抗無視攻撃
	Whirlwind Attack	MP5	武士の主力範囲攻撃技。敵に囲まれるとダメージUp

スキル	技名 / マクロ名	cost	解説
<u>Bushido</u>	Feint	MP20	敵からのあらゆる攻撃を6秒間減少させる。武士道100で4割減
	Nerve Strike	MP20	敵に小威力の抵抗無視ダメージ + 2秒間硬直の効果。対人技
	パーフェクション	-	名誉(Honor)の徳。攻撃がHitするごとに攻撃力が上がる。最高で通常の2倍の威力になる
	Confidence	MP10	走りながらのHP回復が可能。回復量は武士道100で35
	Evasion	MP10	ブロック成功率1.5倍、ほとんどのHPダメージにブロック判定が付く武士盾の必殺技 効果時間は武士 / 20(秒)、武士タクアナがすべて100以上で1秒のボーナス
	Counter Attack	MP5	ブロック成功時にカウンターで攻撃する。究極のDPSを求める人向け
	Lightning Strike	MP10	命中率+50%の攻撃。稀に抵抗無視攻撃が発動する
<u>Necromancy</u>	Momentum Strike	MP10	2体同時攻撃技。武士道スキル値%のダメージボーナス付き 武器種を問わず使え、威力が高く使いやすい
	Vampiric Embrace	MP23	バンパイアに変身する。変身中は攻撃がHitするごとにHPが与ダメージの20%回復する Curse Weaponとの重ね掛けも可
<u>Chivalry</u>	Curse Weapon	MP5	攻撃Hit時に与えたダメージの50%分HPが回復する 効果時間は「詠唱者の霊話スキル値 × 0.34 + 1」
	Close Wounds	MP10	これ使うならConfidenceの方がお勧め
	Cleanse by Fire	MP10	解毒魔法
	Remove Curse	MP20	殆んどの補助系-魔法(カースやコープススキン等)を解除する
	Consecrate Weapon	MP10	敵の最も苦手な属性で攻撃する
	Divine Fury	MP15	速度・命中アップ/回避ダウン + スタミナ回復の効果。重ねがけ不可(スタミナは回復する)
	Enemy of One	MP20	詠唱して最初に殴った種族に与えるダメージが増加する(スキル値によって倍率は変わる)
Sacred Journey	MP10	魔法のリコールとほぼ同じ。こちらは走りながら詠唱できる	

仕様

ステータス

STR	100	125振りしたいところですがマナが足りなくなるので100に。 回避低下眼鏡 で110、ボス殴る前にPot強化で白Pot飲めば140くらいに出来ます。 ただし、コースを受けるたびに装備が外れてしまうようでは話になりません。 POTがなくてもコース時に装備が外れない数値にするというのも楽に活動するための選択肢の一つです。
DEX	125全開振り。	回避低下眼鏡 と エプロン で135
INT	30	

スキル

近接武器スキル	115 ~ 120	ソード・フェンス120を喰って魂石で使い分けるのが理想
Tactics	100 ~	
Anatomy	100 ~	またはResisting Spells
Bushido	120	Evasionの効果時間やに影響するので120推奨
Parrying	60 ~	SpMコストを下げるため武器 + 武士 + 盾で300にする
Chivalry	80 ~	80でコンセク100%成功。84でエネワン1.5倍。
Necromancy	99	パブリッシュ/56 よりヴァンパイア変身のため99必須
Spirit Speak	0	通常は0。Curse Weaponを使う場合のみ21程度振る

PS用途では解剖をレジに差し替えると安定します。
ソウルストーンで用意しておくとも便利。

必要なマジックプロパティ

抵抗	全抵抗70が基本。MLボス専用ならボスの攻撃属性に合わせて特化すれば安上がり
命中	SPMを多用するので十分に稼いでおきたい。目安は両アクセ15×2と 魔術師の護符 で40以上。
回避	30 ~

武器ダメージ	100%推奨だが、他が減るくらいなら削っても良い
マナ回復	0でOK これが理由で追い込まれるようなら他にもっと大きな問題があるはず。
マナコスト軽減	目標40、とりあえずの目安は20%
ファストキャスト	余力があれば、詠唱が早いと気持ち良い
キャストリカバリ	軽視するとEvasionやコンセクの詠唱で詰まります。2あるとだいぶ違う
+ HP	POTなしで130もあれば一安心。当然あればあるほど良い
+ スタミナ	Double Axeを使うならスタミナ150維持が必須。Potなしで165、Pot込みで180 が目標か。
幸運	ボス狩りをするなら稼いでおきたい。トドメ前に着替えるのも良い

装備例

練成による装備例は[こちら](#)を参照して下さい。

【武器】

DPS最強のDouble Axe、スタミナ要件が緩く範囲攻撃に優れるRadiant Scimitar、フェイント+ダブストでタイマン最強のDaisho

フェンスならタイマン安定で片手武器のLeafbladeが代表的。

メイスならDPSに優れたDiamond MaceやWar Axeが台頭してきています。

【頭】

[回避低下眼鏡](#)が第一候補にして定番。

武器に回避低下が付いているなら[Spirit Of The Totem](#)でも構いませんが、抵抗値に難があります。

【首・腕】

スタミナ、マナコスなどの付いた高抵抗の練成品を強く推奨。

【胴】

マナ系能力に優れる[ルンビ胴](#)なども良いが、練成品が安定。

【足】

[妖精のレギンス](#)と[狂える細工師の動く足](#)から2択。

後者を使う場合は、[速度マント](#)と練成ターコイズリング等で速度20まで稼ぎたい。

なお[魔術師の護符](#)がなく命中に不安がある場合は、[leggings of bane](#)がお勧め。

【手】

練成品が安定。場合によっては[嵐小手](#)等もよい。

【タリスマン】

[魔術師の護符](#)が大安定。対亜人種用に普通の武器ダメタリスマンも用意しよう。

また各種特効タリスマンを用意しておくとなにかと便利。

【アクセサリ】

練成品が安定。

命中、回避は必須。武器ダメージ、マナコスも目標値まで必要なだけ入れる。あとはFC、CR、Pot強化、DEXなどから必要なものをチョイス。

【その他】

[Crimson Cincture](#) (MLAFエプロン)

蘇生時のマナ回復 & ヴァンプ変身用秘薬軽減装備

[Pendant Of The Magi](#), [Stitcher's Mittens](#), [ネクロ眼鏡](#)

[Arcane](#)装備でも代用可。

種族

人間：スキル保証でマナ自然回復速度が早い。Doomではスキル保証ハイドが便利

エルフ：マナ+20と夜目。エルフ専用装備が使える。木防具が強いのでお勧め。

ガーゴイル：マナ回復2、命中+5%ボーナス。命中の上限が50%。沼や酸ドラに乗れない。フェイント武器は大小と鉄扇のみ。WWA武器の振りが遅い。ぶっちゃけガーゴで白豚はお勧めしない。

武器

名前	武器種	ダメージ	速度	備考
Bokuto	Sword	9-11	2.00s	護身用武器。ナーブ用に一本持っておくと便利
Katana	Sword	11-13	2.50s	片手武器でDouble Strikeが使える。振り速度は速いがダメージは控えめ
Crescent Blade	Sword	11-14	2.50s	刀と同じ速度でDストが使い、ダメージが1だけ高い。こちらは両手武器
Radiant Scimitar	Sword	12-14	2.50s	範囲攻撃Whirlwindが使える扱いやすい武器
Soul Seeker	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	Feintとダブストが使い、速度・攻撃力共に良好な武器
Scimitar Pick Axe	Sword	13-15	3.00s	Dストの使える片手武器。刀とDouble斧の中間的な速度・ダメージ
Double Axe	Sword	15-17	3.25s	Double Strikeと範囲攻撃のWhirlwindを使える最強ダメージ武器 スタミナ150 + 速度35%以上で1.25秒振りと装備条件も最凶
Ornate Axe	Sword	18-20	3.50s	基本性能が高い。対人でも使える
Kama	Fencing	9-11	2.00s	フェンシング系で唯一Whirlwindが使える武器

名前	武器種	ダメージ	速度	備考
Blackthorn's Kryss	Fencing	10-12	2.00s	名誉取り損ねた時の特攻はこれで十分。ベストウェポン武器
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
Leafblade	Fencing	13-15	2.75s	片手でフェイントが使える
Tessen	Mace	10-12	2.00s	フェイントの使える武器だが、ダメージが低くmana確保が結構な難点
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	範囲攻撃Whirlwindが使える。攻撃力が高く扱いやすい
Diamond Mace	Mace	14-17	3.00s	SPMはゴミだが基本性能が高い

注意点

Doom 親父にはフェイントバグがあります。

フェイントバグ	<p>カウンターアビリティ（Doom親父の骨投げ、ミア戦士のダガー投げ等）を持つNPCを相手にした場合、 「被ダメージ修正」が「与ダメージ」にも影響してしまうバグ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フェイントの被ダメージ50%減 与ダメージ50%減 ・反特効の被ダメージ50%増 与ダメージ50%増 ・乗りドラの被ダメージ20%減 与ダメージ20%減 <p>などが例として挙げられる。</p>
---------	---

コメント

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

投稿