

PDFJ::Text=HASH(0x84971e0) 瞑想 (メディ)

- ・ **難易度制**
- ・ スキル遅延あり (直接使用時のみ)
- ・ プライマリステータス : INT
- ・ セカンダリステータス : STR
- ・ 教えてくれる NPC: Archmage、Councilmember、Holy Mage、Mage、Mage Guildmaster、Necromancer

" メディ " と呼ぶのを見かけたこともあります。

スキルのには、マナが減っている状態のときに自動的にスキル判定が行われ、マナの自然回復スピードを速めるという効果を持ちます。ただ、布や革以外の素材を使った防具は瞑想障害となるため、装備しているとこのスキルによる効果を得られなくなります。

「魔法使いは重い防具を身につけられない」というファンタジー系ゲームでありがちな設定の理由を、このスキルで表そうとしているのかもしれませんが、もっとも、UO では重い金属鎧 = 強い鎧というわけでもないの、かなり有名無実化している気はしますが・・・。

マナが減っていれば自動的に判定される・・・ということは、マナを使う行動をすればどんどんスキルは上がっていく、ということです。例えば魔法を使ったときがそうですね。また、Cunning や Bless といった魔法で、INT が上がる マナ上限が上がる、といった後、上がった値までの自然回復でも無論スキル判定があります。

面白いところでは、酒を飲む・・・というのもありです。「ひっく」としゃくりあげた時、実は微妙にマナが下がるため、それを契機に「瞑想」のスキル上げができるのです。

装備に制限があるくらいですから、マナ回復力自体は「集中」より高いです。また、スキルを単体で使用することにより「瞑想」による回復の度合いを倍に出来て、それだけマナ回復のスピードが速まります。ただし、この状態は話したり、動いたりしたら解除されます。他のスキルを使った時も解除されますが、スキル遅延が5秒ぐらひはあり、瞑想に成功しても失敗しても連続使用はもちろん、他のスキルも使えなくなります。

割と切り捨てられることが多いスキルですが、能動使用によるマナの回復量は結構馬鹿にならないので、魔法使い系のキャラクターなら上げておいて損はありません。GMだと回復力にボーナスが付くため、残すのなら中途半端に減らさずGMのままにしておく方が得かもしれません。

「瞑想」による回復力上昇の度合いは、スキルだけでなくそのキャラクターのINTの値も関わって決まるため、一概にいけないのですが、スキルとしては10単位にすることが推奨されていました。が、PUB46以降は端数も回復量に反映されるようになったので、あまり気にしなくても良くなっています。

瞑想障害

衣類 (帽子やマスクも含む) ・革製 (leather) 防具 ・circlet 系の頭防具 ・エルフ専用装備の leaf armor 系以外は全て瞑想障害になります。そういった防具でも「瞑想可」のプロパティが付いていれば、瞑想障害にはなりません。

アクセサリや武器 ・盾は、元々 瞑想障害にはなりません。

「裁縫」で作れるものの多くは瞑想障害にはなりませんが、studded leather は "leather" と付いていて

も瞑想障害になってしまう・・・という点は要注意です。基本的に「金属が入った防具 = 瞑想障害」という考え方であり、それに照らし合わせると studded leather(鋳付革) は瞑想障害になる・・・ということなのですが、不慣れなうちは誤って身につけてしまい、いざというときに「瞑想」が使えない・・・という羽目に陥ってしまいがちです。

ちなみに、特殊革 (spined、horned、barbed) で強化した革鎧は、元と同じく瞑想障害にはなりません。もちろん、強化してもそれが studded leather 系の防具だった場合は、やはり瞑想障害のままです。
