

回復手段

まずは黙っていてもどんどん上がる 2 つのスキルについて扱いの方針を決めましょう。そうしたら、本格的な回復手段を論じます。

■「集中」はどうしよう？

「集中」はスタミナとマナの回復スピードを高める働きがあります。というか、普通に歩いているだけでもどんどん上がってきていることでしょう。多くのキャラクターにとっては、最初に GM になったスキルとなるかとも思います。とはいえ、優先順位と言う意味では他のスキルより一段下です。大抵の場合「自分が上げようと思っているスキル+残りはフォーカス」という風にスキル構成は言われるものです。

もし集中を下げる場合、スタミナ回復は $\text{スキル値} \div 10$ 単位、マナ回復は $\text{スキル値} \div 20$ 単位となるので、切れの良い数字にした方が無駄がない・・・とされてきましたが、ここ最近の仕様変更により、端数も考慮された回復量が計算されるようになった模様です。なので、自分が望むスキル構成に応じた調整をすれば良いでしょう。

■「瞑想」はどうしよう？

「瞑想」はマナの回復力を高めます。スキルを単体で使用するにより、しゃべったり動いたりしない限り、さらに回復力を高めることが可能です。このスキルもマナが下がるような機会があれば、そんどん上がっていくと思います。

魔法を使うのがメインのキャラクターになるのなら、マナは幾らあってもよいので、このスキルはほぼ必須といえます。スペシャルムーブを使う兼ね合いで、戦士もマナ回復はあったほうがよいのですが、「瞑想」まで上げるほどの余裕はなかなか無くて仕方ないでしょうね。

「集中」と違って「瞑想」がマナ回復力にどれだけ影響を与えるかの計算式は面倒なので割愛しますが、高い方が回復力は上がるという理解に間違いはありません。「集中」でも触れましたが、10 で割り切れる数値にこだわる必要はなくなりました。

それよりも自分の装備が問題。革鎧 (Leather 系) と、エルフ専用装備の Leaf 系の防具、各種帽子と circlet 以外は瞑想障害となるからです。一つでも瞑想障害となる装備がある場合、「瞑想」の効果は全て働かなくなります。こうした装備をするのであれば「瞑想」を上げる必要はありません。

ただし「瞑想可」のマジックプロパティが付いていれば、問題なく「瞑想」が可能です。瞑想障害の装備があるから「瞑想」は上げない・・・というよりも「瞑想」を使えるようにするため瞑想可能な装備を集める・・・と言う方が多数派かもしれません。

■ HP の回復

次に受けたダメージを回復する手段を確保しましょう。戦うのであれば、これは必要不可欠といえます。確保が難しいのなら、最前線で戦うのは諦めた方が無難です (無理ではないと思いますが、死亡率は確実に跳ね上がります)。

まずは典型的な回復手段から。

「治療」 + 「解剖学」

いわゆる包帯巻きです。包帯 (clean bandage) は比較的容易に入手が可能です。その回復量は馬鹿になりません。「治療」「解剖学」双方が回復量に影響を与えるほか、どちらのスキルも 60 以上なら解毒、80 以上なら蘇生が可能になります。包帯巻きは麻痺していても、途中

でダメージを受けても中断されないので、回復手段として非常に優秀です（ただし大きなダメージを受けると「指が滑った！」と出て回復量が落ちます）。包帯を巻き終えるスピードはDEXに依るのですが、他人に包帯を巻く場合何故か素早く巻き終えることが可能です。だから、近くににいる人同士で包帯を巻き合うと、かなり堅牢な戦線を維持できます。

「魔法」

HP回復としては Greater Heal が今も昔も重用されています。回復量に「評価」のスキルは関連せず、「魔法」のスキル値のみで決定されます。だから「評価」を上げていなくても、「魔法」による回復は見込めることになります。もちろん他人にけることも可能です。これに限らず、攻撃から回復・移動と「魔法」スキルは万能の威力を発揮できます。Vampiric Embrace でヴァンパイア化しているときは注意してください。この手の回復呪文は、みな garlic を必要としています。このため、そうした呪文を使うとヴァンパイア化しているときはダメージを受けてしまいます。自分に Greater Heal を掛けるときは、それでも回復効果の方が上回りますが、他人を回復させていて気づくと自分の方が大ピンチ・・・なんてことになると洒落になりません。実は Paralyze などのように garlic を必要とする呪文は地味に使用する機会が多かったりします。

「騎士道」

Close Wounds は、まさに HP 回復のためのアビリティです。回復量的にも安定しており、騎士であるなら回復手段として大いに有用です。こちらも他人にけることが可能です。「騎士道」も「魔法」と同様、回復から移動まで万能の効果を持っています。迷ったら「騎士道」というのもありかもしれません。

「霊話」

ネクロマンサーのHP回復手段の筆頭です。何かの死体の傍で使えば、その生命力を吸収して回復できます。死体が周囲に無いときは、自分のマナを消費して回復します。ネクロ呪文の効果を上げるのにも使用されるため、ネクロマンサーを目指すなら上げていることでしょう。これを使って他人を回復させることは出来ません。回復効果を別にしても、GM になっていれば蘇生前の幽霊と会話出来るようになるし、自分が幽霊になった時も他の人と普通に会話出来るようになるので、ネタとしても上げている人は多いことでしょう。

以上が一般的な回復手段として挙げられるものです。戦うことを生業にするつもりであれば、ここに挙げたどれか一つは確保しておかないと、いずれ苦労することになると思います。が、スキルによっては他にも HP を回復する手段は考えられますので、絶対があるわけではないですね。

「霊媒」

Curse Weapon を掛けている時や、Vampiric Embrace で変身している時は、武器攻撃が命中するたびにHPを回復できます。ネクロを併用する魔法戦士であれば、この回復はそれなりに大きなもので充分計算に入れられます。

「武士道」

Confidence(信念) というアビリティが HP 回復効果を持っています。一気にいくらか回復した後も効果時間が続き、その間に攻撃ブロックに成功すると HP がさらに回復します。回復量はそれなり・・・といったところ。それから「武士道」50 以上で「名誉」の戦いを仕掛けた場合、その相手に攻撃が命中するたびにパーフェクションが増えます(攻撃外すと減る)。モンスターを倒した時、その時点のパーフェクションに応じて、HP・スタミナ・マナが回復します。

「織成呪文」

Gift of Renewal という呪文を掛けると、効果が続く間 HP が少しずつ回復する効果を得られます。1 回の回復量はそれほどでもないのですが、それが続いて蓄積されるとそれなりに大きな回復量であることが分かります(敵に使われると鬱陶しいです)。Heartwood で「織成呪文」を会得した時に必ず覚えられる呪文である点も見逃せません。

「錬金術」

greater heal potion を作ることが出来ます。連続で飲み続けることは出来ませんが、相応の回復が見込めます。lesser heal potion や heal potion もありますが、これはスキル修業の一環で作られるものなので入手する機会は少ないでしょうし、無理に入手する必要はなさそうです。ただしランクの低い薬ほど連続で飲むための待ち時間が短くなるようになっています。薬の難点は、片手が空いていないと飲めないことでしょうか。弓に限っては「バランسد」のプロパティが追加されており、このプロパティがあれば装備をイチイチ外さずに薬を飲むことが可能です。これはどの薬でも同様にいえることですね。

「毒」

parasitic poison potion というのを武器に塗って、Infectious Strike で毒を与えた場合、相手が毒のダメージを受けるたびに、こちらの HP が回復します。この毒は「伐採」で得られる特殊素材 parasitic plant を材料に「錬金術」で作成可能です。Infectious Strike 自体はスペシャルコンバットムーブですから、武器スキルが70もしくは90に達していなければ使えないことも忘れずに(他の SpM と違って「戦術」は0でも使えるのですが、その代わり「毒」がほぼ必須のスキルとなっています)。

「忍術」

装備が限定されるのですが、8周年記念アイテムの一つに cu sidhe に変身できるようになるタリスマンがあります。これで cu sidhe に変身すれば、自動で包帯巻きが出来るようになります。包帯は必要ですが「治療」や「解剖学」は0でも問題ありません。少しでもダメージを受けていたら包帯を巻こうとしますが、満足できる回復量を確保できます。

「調教」 + 「動物学」

若干強引ではあるのですが、cu sidhe をタイムしてつれている場合、cu sidhe は包帯を巻いて回復してくれます。自分の毛をムシって包帯にしているともっばらの噂ですが、真相は不明です(笑)。

とこんな感じで HP を回復する手段は、それなりにあります。ただ、最初に挙げた回復方法の方が安定感があるのは間違いありません。この辺はプレイする人の慣れが大切かもしれませんね。いずれにしてもスキル構成の中で「回復をどうするのか？」は重要な要素となり得ますので、よく考えておきましょう。

それからいうまでも無いことかも知れませんが、ペットの回復に関しては・

「獣医学」 + 「動物学」

ペットに包帯を巻いて回復させます。「治療」+「解剖学」と似たような関係にあり、回復量にはどちらのスキルも影響するし、どちらも上がっていないとペットに対する解毒や蘇生はできません。

・・というのを抜きにしては語れません。なお「魔法」「騎士道」「織成呪文」の回復呪文はペットに対しても使用可能です。

■解毒と蘇生

これは HP 回復とも微妙にリンクするのですが、戦いに挑もうとしているのなら絶対に避けては通れません。特に毒状態については注意が必要です。なぜなら、毒を受けていると、HP が徐々に減っていくだけでなく、HP 回復が出来なくなるからです。弱い毒なら、そのまま放置してもじきに解けるかもしれませんが、強い毒を受けた場合は迅速な解毒が出来なかったら死を意味することになりかねません。

また死んだ人を見かけたとき、可能であるなら蘇生をして助けてあげたいものです。そんな蘇

生の手段についても、ここで一応おさらいしておきましょう。蘇生したばかりのキャラクターはモンスターのタゲを優先して受けやすくなります。なので、最前線で他者を蘇生させる時は、せめて画面内にモンスターがいないことを確認してからにしましょう。

「治療」 + 「解剖学」

包帯を使うこの技は、双方のスキルが 60 以上で解毒、80 以上で蘇生が可能になります。ダメージを受けていても、毒状態の時は解毒効果が優先されます。これらを踏まえ「治療」は 90 ぐらいまでは上げるべき、とされています。通常の HP 回復を行うための包帯巻きが、90 でほぼ 100% 成功になるからです。

「魔法」

Cure、Arch Cure が解毒効果を持っています。ただ、一時期に比べると解毒の成功率は下がっています (Arch Cure なら大丈夫らしいです)。これは魔法よりも薬などを使うことが推奨されたためです。蘇生は Resurrection です。ここまで使えるようになるには、相応の魔法修業が必要ではありますが。

「騎士道」

Cleanse by Fire が解毒効果を持っています (炎のダメージを若干受けますが)。騎士はその他にも Remove Curse でステータス低下系の効果を打ち消すことも可能なため、戦闘時に大きな威力を発揮できます。騎士の蘇生手段は Noble Sacrifice なのですが、ちょっと特殊です。これは自分の周囲に要る人々を回復・蘇生までできるのですが、代わりに自分が瀕死になりますので、使いどころは考えなければなりません。

「織成呪文」

Gift of Renewal をかけた時点で毒状態だった場合、解毒効果が発生します。既に掛けて HP 回復が行われてるときに、毒を受けても解毒はされませんが、例外的にこの魔法による HP 回復は働きます。それから非常に特殊ですが、あらかじめ Gift of Life を掛けていれば、その効果時間の間に死んでも、その場で蘇生可能になります。この効果はペットに対しても掛けることが可能です (タイマー以外で、ペットを蘇生させる手段を初めてもちました)。ただ、その場での蘇生しかできないため (蘇生をするタイミングは任意ですが)、すぐに蘇生してもまた殺される危険の方が高かったりします。一応、ある程度 HP は回復した状態で蘇生はするようですが・・・。

ここまでは解毒・蘇生共に出来ましたが、以降は解毒のみです。それから他 PC の力を借りない蘇生方法については、こちらも御覧ください。

「霊媒」

Vampiric Embrace でヴァンパイアに変身している場合、4 レベルまでの毒を無効化できます。それ以外にもヴァンパイア化は「高いマナ回復効果」「騎乗可能」「殴るだけで回復」などの特殊な特典を得られますが、Garlic (ニンニクですね) を必要とするメイジ呪文を使うとダメージを受けるほか、属性抵抗値的に炎に弱くなります。

「錬金術」

greater cure potion であれば、かなりの確率で強い毒でも解毒可能です。幾つかの調整の末、薬を飲むことが一番解毒し易くなるようになったらしいです。lesser cure potion や cure potion でもそこそこの解毒効果は得られますが、ベンダーなどから購入するなら greater cure potion でしょうね。薬を飲む以上、片手を空けていなければならないことを忘れないようにしたいですね。

orange petal

ガーデニングで作る事の出来るオレンジ色の花びらです。これを食べると、一定時間の間、レベル3までの毒を自動解毒できるようになります。このアイテムがあれば割と安全に毒攻撃を仕掛けるモンスターと戦えるようになるため、ガーデニングの実用的な目的の一つとされています。レベル4 (= deadly poison potion 相当) 以上の毒を与えてくる相手と戦う時

は、解毒の手段云々の前に、戦い方とか仲間とかが必要なケースが多いでしょうね。

ここに挙げた回復の手段を考えることは、生き残るために必要なことから、スキル構成を考える上で、やはり無視は出来ないかと思います。ちなみに、ペットが相手の場合は、HP 回復の時と同じように・・

「獣医学」 + 「動物学」

双方のスキルが 60 以上でペット解毒、80 以上でペット蘇生が可能になります。ペットの蘇生手段は、基本的にこのスキルだけですので、テイマーさんに対する期待は大きくなるばかりですね。

解毒効果のある魔法 (Cure、Arch Cure、Cleanse by Fire、Gift of Renewal) は、ペットに対しても有効です。
