

テイマーの実践

テイマーが果たす大きな役割の一つに、ペットを捕まえてくることがあります。「調教」を使ってテイムに成功したペットは、自分で使役するだけでなく、他人が騎乗したりするために譲渡するケースも多いですね。そこで、こうしたペットの扱い方について、ここでは一通りまとめておきます。もちろん自分で使役するつमोरの場合でも、ここに挙げることは覚えておかないと困ることでしょう。

ペットを連れ歩こう

まずはテイマーに関わらず、ペットを連れ歩くために覚えておくべき基本的な事項についてまとめておきましょう。テイマーならペットを譲る前に、相手が知らないようなら軽くレクチャーしておけるようにしたいですね。

■コントロールスロット

ペットを連れ歩く時に注意しなければならないのが、このコントロールスロットです。キャラクターは例外なく5のスロットを持っています。ペットごとに連れ歩くために必要なスロット数が決まっており、合計して5になるまでしかペットは連れ歩けません(騎乗するものも含みます)。

例えば giant beetle のスロットは3です。だから同時に2匹は連れ歩けません。逆に horse(馬) や ostar(オスタード) はスロットが1ですから、同時に5匹まで連れ歩けることになります。

たくさん連れ歩くメリットがあるとしたら、それはグループパワーを利用する時でしょう。特定のクリーチャーにはグループパワーが設定されており、同じグループに属するペットが揃っていると、その数が多いほど戦闘時に与えるダメージが増加します。グループパワーがあるのかは「動物学」のところでまとめてあるので御確認ください。

テイマー修行をしているなら、北極で白熊(polar bear)をテイムして、frost troll と戦わせれば、その差が分かるはずです。白熊1匹では正直勝てないのですが、4匹テイムしてけしかければ倒せるはずです。

グループパワーが戦力として計算できそうなのは、frenzied ostar や hellcat・hellhound といったあたりといわれています。コントロールスロットが小さいなら、それだけ連れ歩ける数も増えるからですね。fire steed は、imp とともにグループパワーがあるものの、コントロールスロットが2のため、どうしても数が制限されてしまいます。

■騎乗生物

UO において馬などの騎乗生物は、移動を円滑にし戦いを有利にするために必要不可欠です。街の NPC 調教師(animal trainer)などからも馬は購入可能ですが、他はテイマーに頼んで捕まえてもらうしかありません。それらの多くは「調教」などのスキルが無い人でも乗りこなせるようになっています。

horse(馬)、ridable llama(ラマ)、forest ostar/desert ostar(オスタ)、ridgeback(リッジバック)、swamp dragon(沼ドラ)、giant beetle(ゴキ/カブトムシ)、fire beetle(火ゴキ)が、誰でも(スキルに関係なく)騎乗可能で、その指示にも従うペットです。

swamp dragon には専用の鎧を着せることが可能です。これは「dragon barding」という DEED(証

書)形式のアイテムとなっています。具体的な使い方などは「武器学」の記述を御覧ください。これを着けた swamp dragon に騎乗すると、騎乗者が受けるダメージを軽減できます。軽減量は標準品質の鎧なら 10%、高品質の鎧なら 20%となっています。このダメージ軽減は、結構 大きいので戦士系なら一匹は欲しいですね。

giant beetle はバックパックを持っていて、騎乗できるにも関わらず荷物を運んでくれます。生産者であれば特に、そうでなくとも一匹は欲しいところです。giant beetle は他のパッキングアニマルと同様、1600stones までの荷物を運んでくれます。ただし、主人が騎乗する場合、500stones 程度を超えた荷物を抱えた状態で走らせるとスタミナが下がるので、気をつけてください。

fire beetle は、炉 (forge) の代わりになります。金床 (anvil) は携帯できないので鍛冶仕事をこなすのは無理ですが、掘り出した ore をその場で ingot に精製できるので、掘り師なら一匹は欲しいと思うことでしょう。

例外的なことですが、lesser hiryu(弱飛竜) は「武士道」が 90 以上あるならティマー関連のスキルが 0 でも命令と騎乗が可能になります。hiryu ほど強くはありませんが、そこそこの強さであるため、その気になれば主人と共に敵と戦うことも可能です。

そしてティマーとしての修業を積まなければ命令や騎乗ができないペットは、frenzied ostard(凶暴オスタ), ki-rin(麒麟), unicorn(ユニコ), nightmare(メア), fire steed(火馬), cu sidhe(犬), hiryu(飛竜), reptalon(レプタロン) となります。これらはいずれも相応の戦闘力を有しており、主人を立派に護衛できるだけの實力を持ったものばかりです。

ki-rin をティムできるのは男性のみ、unicorn をティムできるのは女性のみであることに注意しましょう。

cu sidhe をティムできるのはエルフのみですが、譲渡によりヒューマンでもペットには出来ます。ただし、ヒューマンがその背中に乗るためには「Pads of the Cu Sidhe」という靴を履いている必要があります (譲渡自体は靴がなくてもしてもらえますし、その後命令にも従います)。この靴は UO:ML で追加された MAF です。

騎乗可能なペットの中でも、horse ・ ostard ・ lesser hiryu ・ nightmare ・ cu sidhe ・ hiryu は複数の色があります。見た目の違いだけで能力に差は無いので、乗り手の好みで選べば良いです。hiryu や cu sidhe の中には「出にくい色」というのもあるようなので、そうした色のペットに希少価値を感じる人もいます。

どんな色があるかについては、veterinary master さんの一覧表を御覧になるのが、一番分かり易いです。

■餌

ペットには好物が決まっています。大体、肉か野菜 / 果物どちらかの系統に分かれると思えば良いです。それをあらかじめ用意しておき、ドラッグしてペットにあげることが可能です。ハムやソーセージも肉として餌に利用できるため、Create Food でどちらのタイプの餌でも用意できます。

餌をあげることには2つの意味があります。それは「スタミナの回復」と「忠誠度の回復」です。スタミナはよほどのことが無い限り、気にしなくても大丈夫ですが、忠誠どのほうは非常に大切です。というのも、忠誠度が下がるとこちらの言うことを聞かなくなり、しまいには野生化

(ペットでなくなる)してしまうからです。餌をあげれば、忠誠度は必ず最大に戻りますので、惜しまずあげるようにしましょう。

忠誠度は「動物学」で確認できます。

■親愛化

忠誠度が最大の状態で餌をあげ、さらにリアルで1週間が経過してから もう一度餌をあげることで、ペットは親愛化します。馬など誰にでも譲れるペットでない場合、そのペットをタイムでできるだけのスキルが無いと親愛化はしないので注意しましょう(装備によるスキル上昇は有効です)。

親愛化すると、ペットの名前に「おきにいり」と付加されます。こうなると、ペットは主人が近くで Recall/Sacred Journey を使用するとそれについてくるようになります。さらに不幸にも死んでしまった時、その場で消えずに幽霊となって主人について回ります。熟練したティマーであれば、幽霊になったペットを蘇生可能です。

蘇生したらペットのスキルはちょっとだけ下がってしまいますが、消えるよりはマシです。で、戦いに連れて行くのであれば、おきにいりになってから・・・というのが基本になります。

親愛化前のペットは死ぬと、そこで死体は残るものの二度と戻ってきません。ですから、せめておきにいりになるまでは危険なところには連れて行くのは避けた方が良いでしょう。よくいう「1週間は厩舎」と言う奴です。もちろん危険の無いところにしかいないのであれば、普通に連れ歩いてOK ではありません。

親愛化のシステムは後になってから追加されました。だから、導入前のペットは「死なせたらそれまで」であり、それゆえに UO 系 FLASH の名作「a dog (ON THE NEXT LEVEL さんで公開されています)」のようなエピソードが涙を誘い、ブリティン西にあるペット慰霊碑(温泉の傍です)に思い入れの籠ったメッセージが書き残されたのかもしれませんが・・・でも、死んだらそれまで・・・ではあまりに悲しすぎますよね。

■厩舎

街にいる Animal Trainer(調教師)や、Vet(獣医)に話しかけるとペットを預けることが可能です。これを「厩舎に預ける」と称し、誰でも2匹までは預けられます。これに加えて自分のキャラクタースロットまでのペットを連れ歩けるとも言いますが、厩舎が一杯なのに限界までペットを連れ歩くと入れ替えようがなくてにっちもさっちもいなくなるので注意しましょう。

ところで、ティマーであれば(=ティマーのスキルを上げていけば)、もう少し厩舎に預けられる数が増えます。まず基本となるのは「動物学」「調教」「獣医学」のスキル値の合計で、これに応じて以下の表 左側に示すように預けられる数が拡張されます。さらに各スキルが GM 以上になると、表 右側に示すように預けられる数が増えていきます。

スキル合計	預けられる数			スキル	預けられる数
160 ～ 199.9	3 匹			Grandmaster (100)	+ 1

200 ～ 239.9	4 匹			Elder (110)	+ 2
240 ～	5 匹			Legendary (120)	+ 3

端的に言うなら、3つのスキルが全て 80 以上なら合計は 240 に達しますから、5 匹まで預けられるようになるわけですね。さらに 3つのスキルが GM(100) で + 1、Elder(110) で + 2、Legendary(120) で + 3 の追加があります。3つのスキルが全て 120 になったら + 9 の追加となるので、一人の PC は最大 14 匹まで預けられる、ということになります。

ティマーとして

さて、ティマーの醍醐味といえば強力なモンスターを手なずけて自分の味方に出来ることです。どんなクリーチャーが仲間になるのかについて、ここでは具体的な表にまとめてみます。実際のティム手順については、を御確認ください。

■頼りになる相棒たち

モンスターをティムする大きな目的の一つは「騎乗」です。しかし、ティマーであるならば、騎乗はできないものの高い戦闘力を持ったモンスターを連れ歩き戦わせることが可能になります。こうした戦うための相棒として、よく目にするモンスターを挙げてみましょう。

かつてティマーを目指す者が仲間にするのを最初に夢見たのは、何と言っても dragon でしょう。通常の戦闘能力もさることながら、ブレスを吐き、魔法も使いこなすもので、ティムするのは命がけでもそれに値するペットといえるでしょう。

近年、様々なティム可能モンスターの追加により、陰が薄くなっていた感がありましたが、PUB50 でより強化されたタイプが出現するようになり、個々の戦闘力では再びトップクラスに返り咲きました。ただ、この強化タイプはコントロールスロットが 5 必要なので、使い勝手についてはまだ議論が分かれるところかもしれません (それに見合った力ではあります)。

drake は魔法こそ使えないものの、dragon よりもティムしやすいことから連れ歩くことがあるかもしれませんね。また、white wyrm も魔法は使えませんが、戦闘能力自体は通常の dragon よりも上であるため、ここぞという局面で連れ歩く人がいます。

安定した護衛としては、騎乗可能な nightmare や、ki-rin・unicorn・fire steed といったペットも、安定した戦力として計算できるので、dragon や white wyrm と共に連れ歩いて戦うスタイルが一般的でした。

グループパワーの発揮を前提として、frenzied ostard・hell hound・hell cat や predator hell cat を 5 匹連れ歩く・・・というのも非常に熱いです。北極でのティム修行中はやはりグループパワーを利用して、polar bear を護衛にすることができますね。ただ、彼らは打たれ弱いところもあるので、使いこなすには華麗な包帯捌きが必須になります。

UO:SE で新たに追加された hiryu や rune beetle は、dragon をも凌駕する戦闘力を持つため、大きな戦いで dragon の代わりに連れ歩く姿がよく見かけられるようになりました。特に、rune beetle は最初 抵抗値を全て 0 にする特殊攻撃があったため、ボス格のモンスターを倒す時にいてくれるととても助かりました。・・・現在は調整されて 抵抗値半減になりましたが、それでもなお頼りになりますね。

bake kitusne も魔法要員として、それなりに計算できるようですね。

そして、UO:ML で追加された cu sidhe は、騎乗できることもあってか、最近のテイマーさんが連れ歩くペットの筆頭になっていますね。鍛えた時の戦闘力は通常の dragon をも凌駕しているのですから、これは当然の結果なのかもしれません。

ここまで挙げた強いモンスターのテイム値はだいたい 80 を超えていますので、やはり「動物学」と「調教」のスキル上げに勤しむことになるわけです。

■命令成功率

実際の表の前に、ペットに対する命令成功率がどのように決まるのかを解説しておきます。誰でも騎乗できるペットについては、例外なく 99% の確率で命令は成功します。「武士道」90 以上の者が lesser hiryu に命令する際の成功率も同様です。

騎乗できない場合でも、テイム難易度が 29.1 以下の場合、命令成功率は 99% になります。・・・というわけで、命令成功率を気にしなければならないのは、それ以外のペットの時、ということになります。

で、PUB46 でこの命令成功率の計算方法が大きく変わりました。今までは「調教」や「動物学」が多少低くても、どちらかが高ければ命令に成功できたのですが、新しい計算方法では、どちらもテイムに必要な難易度より高くないと、命令が成功しづらくなっています。

成功率を決めるためのスキル「調教」と「動物学」です。まず、この 2 つのスキル値とペットのテイム難易度との差を計算します。また、その差に応じて以下のように調整難易度を決定します。

- ・「調教」 and 「動物学」 > 難易度 → 調整難易度 6
- ・「調教」 < 難易度 → 調整難易度 28
- ・「動物学」 < 難易度 → 調整難易度 14

調整難易度が決まったら、実際の差と掛けます。これが各スキルのスキルボーナスとなり、最終的なスキルボーナスは 2 つを平均したものとなります。そうしたら、これに 70 を加えたものが、命令の成功率となります。

確実にいえることは「調教」がテイム難易度より 2.5 以上低いとき、または「動物学」がテイム難易度より 5.0 以上低いときは、それぞれのスキルボーナスが -70 になるので、命令成功率はかなり低くなってしまいうだろう、ということですね。

・・・ちょっと複雑ですね。例を挙げて計算してみましょうか。「調教」95・「動物学」100 で、テイム難易度 96.3 の white wyrm に命令をしてみるとします。

「調教」< テイム難易度なので、調整難易度は 28 です。差は -1.3 だから、「調教」のスキルボーナスは $28 \times (-1.3) = -36.4$ です。

「動物学」> テイム難易度なので、調整難易度は 6、差は +3.7 だから、「動物学」のスキルボーナスは $6 \times 3.7 = 22.2$ となります。

2 つのスキルボーナスを平均すると・・・ $(-36.4 + 22.2) \div 2 = -7.1$ ですね。これに 70 を加えた 62.9% が最終的な命令成功率となります。いざというときを考えると、かなり危険な確率(笑)なので、アクセサリで「調教」を上げるべきところですねえ。

PUB46 で計算方法が変わったのは命令成功率で、タイム成功率の計算方法は従来どおりです。・・ちなみに以下が以前の計算方法です。従来の算出方法では「動物学」が多少低くても「調教」が高ければ充分カバーできていました。新しい算出方法では「動物学」がこれまでより高くないとペットが言うことを聞かないように調整されたことになります。

$$\cdot \text{命令スキル値} = \text{「調教」} \times 0.8 + \text{「動物学」} \times 0.2$$

そして、この命令スキル値とタイム難易度とを比べて以下のような補正値が決まります。

$$\begin{aligned} \cdot \text{命令スキル値} > \text{タイム難易度} : \text{補正} &= (\text{命令スキル値} - \text{タイム難易度}) \times 6 \text{ プラス} \\ \cdot \text{命令スキル値} \leq \text{タイム難易度} : \text{補正} &= (\text{命令スキル値} - \text{タイム難易度}) \times 14 \text{ マイナス} \end{aligned}$$

70 + 補正が0以下になった場合、命令成功率は0%ということになります。そうでなければ、20～99の範囲に収まるように命令成功率は決定されます。七面倒な描き方になりますが、

- ・命令スキル値がタイム難易度より5以上低いと、絶対命令に従わない。
- ・命令スキル値がタイム難易度より5以上高いと、ほぼ (99%) 命令に従う。

・・ということが分かれば良いかと思います。

■タイム成功率

実際のタイム成功率は

$$\cdot \text{タイム成功率} = (\text{「調教」} - \text{タイム難易度}) \times 2\%$$

となります(正確には2倍する前に0.1を足すようですが)。タイム難易度より50以上高いスキル値なら確実にタイムできるということになります。逆に言えば、タイム難易度+25前後であれば、成功率が50%前後となりスキルが上昇しやすいということになります。

一度タイムしたペットをリリースした後、再びタイムすることを「リタイム」といいます。自分がリリースしたペットのリタイムは上記計算式に関係なく100%成功します。このため、同じ対象をタイムし続けてもスキル上げにはなりません。

一方、ペットはリリースされるたびにタイム難易度が+6され、元の主人以外がタイムしようとする、それだけタイムしづらくなります。また、こうした上昇によりタイム難易度が120に達すると、誰にもタイムできなくなります。タイムしようすると「この子は相当にスレている」というようなメッセージが出て、必ず失敗します。

タイム修行をする場合、一度タイムしたペットはリリースするしかありません(コントロールスロットがあるから無限にタイムは出来ないわけで)。リリースした後のペットは、他人がタイムしようすると難易度が上がってしまいますから、リリースする前に名前に一文字でもアルファベットを追加して「一度はタイムしたよ」と他の人に分かるようにするのがエチケットです。

もしくはリリース後に殺してしまうというのも方法の一つではあります。そうすれば一度もタイムされていないクリーチャーがどこかに湧くでしょうからね。しかし、タイム難易度が上がった状態のものをタイムすることに意味が無いわけでもない、タイム済みであることが分かるようにリリースしておけば良いかと思います。

■タイム難易度表

以下の表でモンスター名が青いものは騎乗可能なものを表しています。

羊飼いの道 (番外編)

「調教」と似て非なるものである「牧羊」ですが、非常にマニアックなスキルといえます。「牧羊」の効果は実に単純で、対象を特定のポイントに移動させる・・・というだけです。ただ、移動先に他クリーチャーを指定することもできて、例えば自分を指定すれば自分について歩かせることが可能になる、というものです。限定的な follow 命令ともいえますね。

この効果、数に制限がありませんので 10 匹以上の動物を同時に連れ歩くことも余裕で可能です。ただ、命令が出せるわけではありませんから、それ以上のことはできませんし、属性が EVIL のクリーチャー(モンスターですね)を連れ歩けばすぐにタゲられて攻撃されるでしょうし、属性が GOOD のクリーチャーを連れ歩けば属性 EVIL のクリーチャーを見るや攻撃するべく走り去ってしまいます。

もっとも、この属性 GOOD のクリーチャーの性質は、なかなか心強くて、unicorn や ki-rin が湧くポイントで「牧羊」で連れ歩くだけでも即席のボディガードになってもらえます。しかも、性別は関係ありませんから、女性であっても ki-rin に助けてもらえるのです。これはなかなか面白い。

「調教」と違い、スキル上げにアンチマクロコードは絡みません。ですから、同じ目標を相手にひたすら「牧羊」し続ければ、「調教」より遥かに簡単にスキル上げ出来ます。ただし自分が攻撃されるのは得策ではないので、属性が EVIL のものは避けた方が良さそうです。

「牧羊」が可能なクリーチャーは「調教」が可能なクリーチャーと同様で、その難易度もタイム難易度が同じように用いられます。だから、タイム難易度を参考にして、適切な相手を見つければ、さくさくとスキル修業が進められます。

まずは cow・goat・sheep などの一般的な動物で 40 ぐらいまでは上げていけるでしょう。それできつくなってきたら、hind・boar・horse あたりが良さそうです。60 ぐらいまで上がったら、北極の polar bear の出番です。そのまま北極で、snow leopard、white wolf などとステップアップしていけば、80 ぐらいまでは上がるはずです。

その後、bull を相手にすれば 90 を越して上げていけます。上がりが悪いと思ったら、ki-rin や unicorn を相手にしていけば余裕で GM まで上がります(マイナスカルマの人は無理ですが・・・)。

スキル GM まで上がったとしても、称号に「Shephard (羊飼い)」になるぐらいなのですが、テイマー修業にはそこそこ便利に使えます。また、イルシェナーの天使ボス湧き直前の ki-rin などが湧くところで、大量に「牧羊」して連れ歩けば、黒閣下すら倒せるという代物だったりします。