

敵を倒したら・・・

無事にモンスターを退治すると、多少の例外はありますが「～ Corpse」という名前で死体が残ります(自分が死んだときも同様です)。これをダブルクリックすることで、モンスターの死体に残っているものを入手できます。これを「ルートする」と呼びます。これは英単語の「loot:略奪する」という言葉から来ていて、ちと聞こえは悪いかもしれませんがね(笑)。

モンスターの死体からは主にお金や装備をルートしますが、ちょっとお待ちを。それだけで終わらせるのは勿体ないかもしれませんよ？

ルート権

自分が戦って倒した相手なら問答無用で死体をルート出来ます。しかし、他人が倒したものの死体は即座にルートは出来ません。AllNames マクロで「～ Corpse」という文字が水色になっている場合、まさにその状態です。時間が経過すれば(2分ほどだったかと思います)、この字の色はグレーになり誰でもルートできるようになります。

では複数で協力して倒した場合はどうなるでしょうか？昔は「一番ダメージを与えた人」のみにルート権がありました。が、現在は与えたダメージ量に応じてルート品が分配されるようになってきました。ひとりで倒したときより拾える金貨の量が少ない、というときは、この分配ルート機能が働いている可能性が大です。

お金以外のアイテムについても、同じルールで分配がされます。もちろん、ルートせずに放置されていた場合、時間経過と共に誰でもルートできるようになります。

誰でもルート出来る状態になると、それほど間をおかずにその死体は消えてしまうので、何か欲しいものを探しているときは急いだ方が良いでしょう。

刃物を当ててみよう

刃物(ナイフに限らず剣や斧でもOK)をダブルクリックするとターゲットカーソルが現われます。これでモンスターの死体をターゲットすると、その死体に刃物を当てて羽や皮など、生産に使える素材を入手できることが多いです。何も得られないとしても、それでもらえるものが減ることは無いので、とりあえず分からなければ刃物を当ててみる癖を付けることをお勧めします。

なお死体を開いていた時に、刃物を当てると、開いていたウィンドウが一度閉じられます。ルートの途中だったら注意しておきましょう。

刃物を当てるのが有効な場合、肉とその他何かが死体に現われます。ゲームシステム上、どのクリーチャーの肉なのかまで、細かく表されることはありませんが、そこは気分。色々な生物の肉を食べ歩くグルメツアーなんてのもありかもしれません。PUB50 でフェルツカでは肉も2倍取れるようになりました。

以下には、肉以外に入手できるものを挙げてみます。もちろん、何を入手できるのかは、刃物を当てたのが何の死体なのかによって変わります。

皮 / 革 (hide/leather)

「裁縫」で革鎧などの材料になります。なお、刃物を当てた直後は hide(皮)の状態です。かさばりますので scissors(鋏)で切って leather(革)にしてやる(scissors をダブルクリック hide をタゲ)と持ち運びが楽です(それでも重いですけどね)

・・・ん？ いちいち鉄で切るのが面倒？ まったくです。

そんな無精者のために「宝珠の守人 (UO:ML)」の鍛冶レシピで作れるようになる「Butcher's War Cleaver」というのがあります。これをダブルクリックして死体をタゲると、何とバックパックに鉄で切った状態の Leather が入ります。

また、昔から「細工」で作れる「skinning knife (皮剥ぎナイフ)」は手に持って使う(つまり"装備"している)時に限り、同じように leather の状態でバックパックに入ります。ただし、どちらも荷物が 300stone も入ってたら、自動的にバックパックに入らなくなります。それでも、死体の中には切った状態が入ってますから便利です。

それから伝統的な方法として「LastObject WaitForTarg LastTarget」というマクロを組んで使う方法が知られています。まずこのマクロを登録してショートカットを決めてください。そうしたら以下のようにしてみてください。

1. 持ちきれないぐらいの皮 (hide) の山を地面に置き、「バックパックの中に入れて」といわれるが構わず、鉄をダブルクリックしてその皮の山をターゲットする。
 - ・理論的には、鉄が LastObject、皮が LastTarget になっていれば OK ですが、この方法が一番分かりやすいでしょう。
2. めげずに今度は皮をドラッグする。
 - ・ドラッグした状態のままステータスウィンドウを見れば分かると思います。ベラボーナ重さでもとりあえず持っている状態になります。あんまり重いと、一歩も歩けないはずですが・・・。
3. ドラッグしたまま どこにも置かずに先ほどのマクロを発動させる。
 - ・マウスはドラッグしたままですので、ファンクションキーなりのキーボードショートカットを使ってマクロを発動させる必要があります。

そうすると、LastObject = 鉄、LastTarget = 皮の山、ドラッグした状態のまま = バックパックの中と認識されて、チョコチョコと切ってくれます。大量の皮を切る一番簡単な方法です。この技以外でもこのマクロは有用なので登録している人は多いのではないのでしょうか？

以下が皮の取れるクリーチャーです。

クリーチャー	取れる皮			クリーチャー	取れる皮
殆どの動物 ~bogling~swamp dragon~rune beetle~deathwatch	(normal) leather	beetle hatchling	~gaman~yamandon~tsuki	imp~dire wolf~ratman 系 ~centaur~hellcat~lizardman~alligator~tridg wolf~bake kitsune~lesser hiryu~hiryu	spined leather
sea serpent~deep sea serpent~unicorn~k	horned leather	-rin~wyvern~drake		nightmare~dragon~white wyvern	white wyvern shadow

実際に取りれる皮の枚数は、ヒューマンはエルフの 1.1 倍、フェルツカではそれ以外のファセットの 2 倍となります。具体的な枚数はクリーチャーによって違いますが、大きな図体のものほど沢山取れると思えばよいでしょう。

鱗 (scale)

「鍛冶」で鎧の材料になります。属性防御がかなり偏るので使いづらい(例えば red scale なら、炎耐性は高いのだが、他が極端に低い)ですが、見た目は他の鎧とかなり変わります。以下のように

にドラゴン系から取れるもので、その色が反映されていると思えば良いでしょう。

クリーチャー	取れる鱗
drake(赤)~dragon(赤)~drake(茶)	red (炎耐性が高い)
dragon(茶)	yellow (運が上がる)
white wyrm	white (冷気耐性が高い)
sea serpent~deep sea serpent	blue (エネルギー耐性が高い)
shadow wyrm	black (物理耐性が高い)
swamp dragon	green (毒耐性が高い)
chaos dragon	装備している色
serpentine dragon	white か black
ancient dragon	red か white か black か yellow か green
Rikkor	全種

最近のパブリッシュで、フェルツカでなら2倍の鱗が取れるようになりました。開発当初はそのつもりだったのだけど、ちょっとした拍子に入れ忘れていたらしいです。

羽根 (feather)

鳥類や harpy 系の死体に刃物を当てると入手できます。フェルツカでは、それ以外の場所の2倍取れます。

主に「弓矢工」で矢を作るのに使います。かなり大量に使うので、弓職人がもらおうと喜びます。

羊毛 (wool)

sheep(羊)の死体に刃物を当てると入手できます・・・が、そんなことをしなくても生きている羊に刃物を当ててやれば(鉄もOK)、簡単に羊毛を刈り取れます。ただし、生きている羊から一度刈り取ると、時間経過を待たなければ再び刈ることが出来ないのです。新たなもこもこ羊を湧かせるために、わざと羊を殺す・・・という方法になることはあります。

羊毛は cloth(布)の材料となりますので「裁縫」を心得ている人は欲しいものでしょう(実際の布の作り方は生産職の実践の方を御覧ください)。もっとも、羊を殺すと非常に気まずい泣き声を聞くことになるので、私は生きている羊から刈り取るにとどめています。

あと、生きている羊から刈り取った wool は1つで yarn 3つになりますが、死体に刃物を当てて入手した wool は1つで yarn 1つにしかありません(その代わり wool は3つ取れるはずですが)。同じ wool でも微妙に差があります。布をひと巻き作るためには、yarn が5つ必要になりますので、出来れば殺さずに刈ったほうが良いような気はします。

それ、捨てないで・・・

死体に刃物を当てなくても、得られる資源というのもあります。生産時の材料として有用なものを持っているモンスターは意外に多いのです。ただ、かさばる(重い)ものも多いので、自分が持ち運べる限界を見極めながらにしましょう。

木材 (log/board)

植物系のモンスター (corpser、reaper、bogling、bog thing など) は log(丸太) か board(板) を持っています。主に「大工」で生産するものの材料になります。

log だと重いですが、大工生産ツールで board に出来ます。ノーマルの log を board に加工するだけなら「大工」スキルは不要です。それでも重いですが log に比べると重量は半分になります。

種 (seed)

bogling や bog thing は seed(植物の種)を持っています。plain・red・yellow・blue とあるはずで、それぞれ成長したときの植物の色を表しています。ガーデニングとって、これらの種を育てて色々な植物を育てることが可能です。「plain」がいわゆるノーマルな色で一番見栄えはいいです。そのほかのは花も葉っぱも関係なく色が付くので、植物としては奇異に見えるでしょうね(笑)。

手順は色々複雑ですが、これはこれでかなり面白いです。手間をかければ、冒険に役立つ資源の生産も可能になります。ガーデニングには、特にスキルは必要ありませんが「錬金術」で作成する薬が幾つか必要になりますので、その確保をする必要はあります。

また、ブリタニアの地下に住む蟻の種族 solen と同盟を組むための「ソレンマトリアークのクエスト」を初めて行うときは、色を問わずこの種が必要になります。だから、このクエストの前に、bogling を倒して種を確保する人はいそうです(沼地の他、ニューヘイヴンの町外れにも確実に出現します)。

骨 (bone)

horde minion とか、zombie や skelton、giant serpent、shadow wisp といったモンスターの死体をルートすると、色々な形の bone(骨)を入手できます。これに scissors(鋏)を使うと(ダブルクリック後、骨類をタゲ)、整形された bone になります。これは「裁縫」で骨系防具の材料として必要なものです。結構入手が面倒なので、裁縫をたしなむ人にあげると喜びます。

bone pile(骨の山)、rib cage(あばら骨)、spine(背骨)、bone shards(骨片)、pelvis bone(腰骨)、jaw bone(顎骨)、bone(骨)が、この方法で整形して素材として再利用できるものです。「釣り」で宝箱のサルベージをすると引き上がる骨でも同様に整形できます。いずれにしても、そんな材料で作られた防具を身につけていると呪われそうな気がします、見た目がおどろおどろしくなるくらいで、別に危険はありません(笑)。

土 (fertile dirt)

土エレこと earth elemental や ant lion といったモンスターは fertile dirt(肥沃な土)というのを持っています。これ、ガーデニングで土として使用することにより、そこに植えた種が普通よりも早く成長する、というものです。ガーデニングをやる人にあげると、とても喜びます。1鉢作るのに、この土は40個必要なので、どうしてもまとまった数が求められます。

かつては1つの死体から1つしか手に入らなかったため、数を集めるのにも時間が掛かりましたが、ここ最近は1~4つぐらいは手に入るようになりました。おかげで、多少は集めるのも楽になったかな。

鉱石 (ore)

前述の fertile dirt を拾えるモンスターは特定の種類の ore も持っていることも多いです。「採掘」の代わりに集めるのもいいかもしれませんが、非常にかさばるので、火ゴキこと fire beetle でもないと、持ち運びが難しくはなりますが・・・最新のパブリッシュで、自分が狙った種類の ore が手に入りづらくなったので、ルートして集めるのも意外に良い方法かもしれません。

宝石

earth elemental、sollen infiltrator(warrior タイプ)、stone harpy、gargoyle、dragon などはランダムで様々な宝石を持っています。小さいからと言って捨てていませんか？ もったいないですよ。同じ重さの金貨よりは価値があるものばかりですから、宝石屋 NPC に売るともいいし、生産でも地味に幾つかの宝石は必要になります。

diamond、blue sapphire、sapphire、emerald、garnet、ruby、citrine、pieces of amber の 8 種類が通常の宝石として存在します。どの宝石が得られるかは完全にランダムです。

ちなみに UO:ML で追加されたアイテムの多くは、作成に際してもっと大きな宝石(無論、名前は通常の宝石とは異なります)を必要とします。これは「採掘」「伐採」「釣り」が GM の人だけが入手できる可能性を得られるもので、どんなに戦っても手に入りません。これらの入手頻度は低いので、それなりに貴重品です。この特殊宝石については、「生産職の実践」に、もう少し詳しい説明があります。

武器防具

色々なモンスターがあまり使えない武器防具を持っていることでしょう。「採掘」があれば金属製の武器を溶かして ingot にできますし、「裁縫」があれば皮製防具を鉄で切って leather(皮)に戻せます。これらは溜まれば意外な量になるものです。

高性能なものが見つかったときはラッキーですね。そのまま使うか、強化というギャンブルに手を染めるかは、あなたの自由です(笑)。

ちなみにアクセサリ (ring、bracelet) は金色のものと銀色のものがあり、金色のものの方はどちらも NPC 細工師に売ることが可能です。また最近のパブリッシュで、銀色でも bracelet は買い取ってくれるようになったようです。

服

ただの服でさえ、鉄で切れれば clean bandage(包帯)になります。色が色々違うのが嫌なら切る前に染めてしまえばいいでしょう。NPC の tailor などが dying tub(染めタブ)と dyes(染め粉)を売ってくれますので、それを使えば好きな色に染められます。dyes は色の変更の際に必要なのみで、染めるだけなら別に持たなくても大丈夫です。

戦士修行を始めて少したった頃、修行場所として、ブリガンドキャンプ(ユーからスカラブレイへの街道の途中にあります)を紹介されたことがあります。そこでは NPC 盗賊が襲い掛かってくるので、倒したらその服を切って包帯にすれば、無理に買い込んでいなくても回復が出来るよ、とアドバイスされて「なるほど」と思ったものです。

・・・最近のブリガンドキャンプには エルフ の盗賊も住み着くようになり、アーケニスト呪文を

繰り返してくるので、ちょっと焦ることがありますけどね・・・。

ボディパーツ

時々、arm(腕)だの leg(脚)だのと人の体の一部を持ってるのがいます。・・・さすがに、これは生産には使えません。なので、無理に捨てる必要はありませんが、肉を食べるペットは・・・喜んで食べます。ひいっ。

あんまり夢中になっていると・・・

ダンジョンで集中してモンスターを退治しルートを繰り返していると、必ず誰でも一度は「物の持ち過ぎで動けなくなる」という事態に直面するでしょう。こればかりは、常に注意を払っているしかありません。

2Dクライアントの場合、ステータスウィンドウを常に表示させておけば、自分が荷物をどれくらい持っているのかが分かります。なお、自分が持ち運べる限界を超えたからといって、すぐさま動けなくなるわけではありません。具体的には、その超えた度合いに応じてスタミナがまず減っていき、これが0になったら動けなくなる・・・というプロセスになります。

ですから、移動距離がさほどでもないのなら、少々の重量オーバーは気にしなくても良いことになります。ただし、スタミナの低下 = 攻撃速度の低下でもありますから、なお戦うのかどうか、などは考えておいた方がよいといえばよいですね。

一方で、Recall で移動するときは、重量オーバーはかなり厳しくチェックされます。ダンジョンで敵に囲まれかけているから逃げよう・・・として Recall を使ったら「重量オーバー」と言われて、モニタの前で顔が真っ青になる・・・なんてことは、出来れば避けたいですね。

走るにせよ、Recall するにせよ、移動をする必要性がある最大の原因は、危険からの離脱であり、その局面でスタミナ0になって動けなくなる、というのは死を意味しかねません(というか死にます)。やはり、普段から自分の所持品重量には気を配った方がよさそうです。

いざ、持ちきれなくて動けなくなったら・・・とにかく荷物を足元に捨てるのが先決です。実はお金が意外にかさばるので、資金稼ぎをしているときは気をつけてください。集めたお金が重くて動けないというのでは、目も当てられません。まあ、真っ先にお金を捨てるのが手っ取り早いことも多いですね。運がよければ、後から拾いに戻れるかもしれませんし。

そのほか、アイテムの持ち運びに関する注意については「アイテムの運び方」を御覧ください。多くのものを運んでいるときは、重さよりアイテムの個数に注意を払った方が良い時もあります。
