

種族

PCを作成する時は、ヒューマンかエルフを選択できます。ゲームを始めてからも、クエストを達成すれば種族を変更可能です。ただ、どんな違いがあるのかは覚えておきたいですね。今後、ガーゴイルが新たな種族として追加される予定ですが、どんな風に差別化されるのか、興味は尽きません。

ヒューマン

UO:KR クライアントでは「ブリタニアの開拓者にして変化への適応種族」と説明されています。その特徴の公式な説明としては、eSearch アンサー ID #5813 があります。それをまとめると以下のようになります。最大の特徴は、スキル値の最低保証が行われる「適応力」でしょうね。これはシステム的にもかなり大きいです。

強靱な背中

STR から算出される最大重量よりも多くの重量のアイテムを運搬することが可能です。

具体的には「STR × 3.5 + 100」になります。

エルフ (従来) は「STR × 3.5 + 40」です。

たくましさ

困難を克服する術を心得ており、高いヒットポイントの回復速度を持ちます。

HP 回復値が 3 になります。

エルフ (従来) は 1 です。

優れた労働力

先進的な技術に明るく、鉱石の採掘、木材の伐採、皮の採取において、多く資源を得ることが出来ます。

具体的には、木材と皮は エルフ (従来) の 1.1 倍になります。鉱石は 1 回の採掘で鉱石を 2 つ (フェルツカなら 3 つ) 掘れるようになります。

その代わり、エルフは ノーマル以外の材質の素材や特殊素材を得る確率が、ヒューマンより高くなります。

適応力

ヒューマンは適応力が高く、あらゆるスキルにおいてある最小値を持っているのと同じ状態となります。このボーナスは、スキル表などで確認することはできません。またスキル値がこの最小値を超えている場合は、そのスキルを使う場合にこのボーナスによる恩恵を受けることはありません。

ヒューマン最大のアドバンテージ「スキルの最低値保証」です。具体的にはスキルが20以下の場合、20として扱われます。スキル表では確認できませんが、様々な恩恵があります。スキルの都合で「EI」を削らざるを得なかったが、Paralyzeで plague beast lord を麻痺させることが可能になったり、「釣り」や「追跡」がスキル0でも可能だったり、「魔法」も第2サークルまでなら使えたり、SpMの消費マナが減ったり(関連スキルが全て0でも20として計算されるため)・・・など。

エルフには無い特性です。

エルフ

UO:KR クライアントでは「ハートウッドの開祖にして自然との調和種族」と説明されています。青や緑というありえない肌の色も選べるほか、髪型もヒューマンとは異なる選択肢になっています。この種族の特徴は、eSearch アンサー ID #5822 によると、以下の通りです。細々とした能力が色々挙げられていますが「自然の知識」や「知恵」が、ヒューマンとの違いを際立たせているといえるでしょう。

ナイトサイト

生まれながらにして卓越した暗視能力を持っているため、常にナイトサイト呪文の効果を持ちます。

これは読んで字の如しです。ダンジョンなどでは便利ですが、夜の光景を楽しめないのはちょっと残念かもしれませんね。従来どおり夜景を見ることが出来る「逆ナイトサイト」みたいな手段を用意するとアナウンスされていたこともあったのですが、結局実装はされていません。

ヒューマンは従来どおりです。

魔法の融合

エルフの皮膚の高弾性により、彼らのエネルギー抵抗上限は高いものとなります。しかし実際の抵抗値は通常手段(例えば、装備やマジックアイテムを装備するなどの方法)によって得る必要があります。

具体的にはエネルギー抵抗のみ75まで上げられます。

ヒューマンは従来どおりです。

自然の知識

エルフ達は、採掘時に色のついた鉱石を得られる確率や伐採を行った時に特別な木材を入手できる確率が上昇します。

ノーマル以外の ore や log を入手する確率が高くなります。また、特殊素材(宝石など)を得る確率も上がります。これのため「採掘」「伐採」はエルフに任せておいた方が良いといわれます。

ヒューマンはその代わり基本の産出量が多いです。

追跡の攪乱

先天的に身を潜める能力に長けているエルフを追跡することは、ヒューマンを追跡することよりも難しいでしょう。

具体的には「追跡」スキルで発見される確率がヒューマンの半分になるのだそうです。

ヒューマンは従来どおりです。

洞察力

エルフは洞察力が高く、モンスターや敵を受動的に detect hidden できる確率が上昇します。

具体的には「探知」のスキルが常に +40 された状態なのだそうです (スキル表には反映されない)。スキル GM なら、スキル値 140 扱いになるということです。

ヒューマンは従来どおりです。

知恵

自然との同調性が高いエルフはマナの最大値にボーナスが与えられます。

具体的には、マナ最大値が INT + 20 になります。地味に大きな差になります。マナを考えて INT に割り振っていた分を STR/DEX に回せるという風にいえるし、高いマナをさらに高く出来る、ともいえますね。

ヒューマン (従来) のマナ最大値は INT と等しくなります。
