

スキル概論

UO では 60 近いスキルが存在し、キャラクターの能力を彩ります。それらのスキルについて一つ一つどんなスキルなのかを考察してみたいと思います。

スキル一つ一つの説明を全て書いていますが、その中で「プライマリステータス」「セカンダリステータス」というのが目に付くでしょうか？ これはそのスキルを使った時に上がる可能性のあるステータスを表しています。上昇すると判定された場合（大まかに言うと 1 回のスキル使用ごとに 5% の確率です）、75% の確率でプライマリステータス、25% の確率でセカンダリステータスが +1 されます。どちらのステータスも上昇をロックしている場合、そのスキルによってステータスが上がることは一切なくなります。

以下ではいわゆる "職業" っぽい表現でスキルを分類しています。しかしながら、UO には職業と言う概念は存在しません。少なくともキャラクターの能力は職業には縛られません。あくまでスキルの組み合わせがキャラクターの能力を決定付ける第一条件です。とはいうものの、UO をプレイしているとある程度スキル構成にはパターンがあり、それに応じてキャラクターの役割が割り振られることも多いのです。

ここに挙げられている職業名は、UO でも割と耳にする事の多いものであるはずですが、だからといって、それを使う義務は無いのですが、まあ便宜上 そういう分類でもないといふと収拾がつかなくなるぐらい、多様なスキルがあるのも事実ですし、だからこそ UO は面白いともいえるかと思います。

スキルを使ってどんなことができるのか？を知る材料として、このページが役に立てば幸いです。

ちなみに新クライアントである UO:KR では、スキル一覧の表示方法も変わっており、このページのように役割を主体にした分類がされています。ただ、ここに書かれた分類とはまた違うので、その辺の違いを[こちらにまとめてみました](#)。

スキル一覧

ここのスキル説明の前に、UO の全スキルを一覧表にして、どんなスキルなのかを簡潔に記述しています。ただ説明自体は簡略に書いているので、各スキル名をクリックして必ず詳細な情報を確認することをお勧めします。

共通のスキル

「集中」 「瞑想」 「耐性」 「野営」 をまずは挙げておきます。

これらは、まさに誰でも上げる（上がる）可能性のあるものです。スキル構成を考える上で、真っ先に減らされていくケースの多いスキルでもあります。決して無意味なわけではありませぬ。詳細は、スキル個別の説明を御確認下さい。

戦士のスキル

UO では「戦士」「騎士」「侍」「忍者」という 4 つのテンプレートがキャラクター作成時に選択できます。これらはいずれも戦士系に分類できます。そんな役割の人々が必要とするスキルをここではまとめました。

戦闘の要となる「剣術」 「槍術」 「棍術」 「弓術」 「格闘」、能力を補助する「戦術」 「解剖学」 「受け流し」 「伐採」 「治療」 「武器学」、特殊能力を使えるようになる「騎士道」 「武士道」 「忍術」 「追跡」 「毒」、といった風に分類しています。

また、これに関連してスペシャルコンバットムーブ一覧、騎士道アビリティ一覧、武士道アビリティ一覧、忍術アビリティ一覧というのがあります。必要に応じて参照してください。

魔法使いのスキル

UOでは「魔術師」「ネクロマンサー」という2つのテンプレートが選択できます。これらを魔法使いとして分類します。魔法にはもう一つ織成呪文というのがあります。これも含めて魔法に関連するスキルをここではまとめました。

「魔法」「評価」「書写」「毒」「霊媒」「霊話」「織成呪文」を、ここに分類しています。「毒」は戦士系にも分類しましたが「魔法」にも地味に関連しているのです。

呪文一覧も、メイジ呪文一覧 ネクロ呪文一覧 アーケニスト呪文一覧 にまとめていますので、必要に応じた御覧下さい。

生産職のスキル

UOでは「鍛冶屋」が最初のテンプレートで選択できます。もちろん生産職には他にも様々なバリエーションがあります。それはゲームを開始してから地道に覚えていくことになります。生産職に関わるスキルをここではまとめました。分類されたスキルの数は、このカテゴリーが一番多いですね。生産という土台はそれだけ充実しているのです。

「鍛冶」「裁縫」「細工」「大工」「弓矢工」「書写」「錬金術」「味見」「調理」「測量」を生産職のスキルとして、「採掘」「伐採」「釣り」をその生産の材料を調達するスキルとして、ここに分類しています。

パブリッシュ 44 にて「武器学」に変更が入り、武器や防具を作る時に、地味な補正を与えるようになりました。

調教使役のスキル

ここから先はキャラクター作成時のテンプレートには無い役割になります。テンプレートが無いのは初心者やるにはちょっと敷居が高いせいでしょうね。しかし、その力は大きな戦いでも頼りにされ重要な役割を担っています。まずは動物やモンスターを従わせる能力を持つものをまとめます。

UOにおいて、モンスターを使役するといえば、テイマーです。この能力を持っている者はクリーチャーを手なずけて、自分の味方にします。関連するスキルは「動物学」「調教」「獣医学」の3つですが、ここに「牧羊」も分類します。

それから楽器で音楽を奏でることによってクリーチャーを従わせるのがバードです。関連するスキルは「音楽」「不調和」「沈静化」「扇動」となります。

宝探しのスキル

キャラクター作成時のテンプレートに無い役割はまだあります。トレジャーハンティングもUOの楽しみの一つです。テンプレートが無いのは、やはり初心者やるにはちょっと敷居が高いせいでしょう。でも、ある程度慣れてきたら挑戦してみるのもいいでしょう。そんな宝探しに必要なスキルをここではまとめました。トレハン関連として分類されるのは、「測量」「採掘」「開錠」「探知」「罟解除」になります。

UOではトレハン以外の方法による宝探しの方法も実はあります。これについては「釣り」と「物乞い」を挙げておきます。それから「鑑定」も分類しておきますが、なかなか使う機会は無いかもしれませんね。

シーフのスキル

シーフと呼ばれる役割も UO にはあります。PC に対するネガティブ行為も可能なため嫌われることもあります。他にも様々なことが可能だったりします。シーフに関連するスキルとして、「窃盗」「詮索」「隠蔽」「隠密」「探知」「追跡」が分類できます。それから「開錠」「罠解除」「検死」もここに分類できます。
