

- ・「窃盗」 「詮索」 「検死」
- ・「開錠」 「探知」 「罨解除」
- ・「隠蔽」 「隠密」 「探知」 「追跡」

## シーフの基本

シーフ…つまり泥棒は、UOの場合文字通りのネガティブ行為をPCに対して可能なため(フェルツカでのみですが)、何かと嫌われがちです。もっとも、フェルツカに人が少ない現状では、本来の泥棒としての業を発揮するチャンスは少ないかもしれませんね。

そんなシーフには、PC相手ではない盗みの技を使用するチャンスもあります。それがプチレアやレアアイテムを入手する宝探しとすることになります。そんなシーフの能力や、それに対抗する能力について、ここでは取り上げます。

### 泥棒稼業

#### 「窃盗」 「詮索」 「検死」

まずはシーフの基本能力である"盗み"から。

基本は「窃盗」です。スキルを直接使用して、盗みたいPCをターゲットすれば、そのバックパックの中からアイテムをランダムで拝借できます。これははっきりきっぱりネガティブ行為ですから、フェルツカでしか出来ません。また、もちろん相手と隣接している必要があります。

実際にPCから盗むには色々制限があります。まず自分は両手が空いていなければなりません。盗めるアイテムの重量も「窃盗」のスキル÷10以内が目安になります(もっと重ければ、それだけ成功率が低下します)。

それから、Blessed属性が付いているものや、アイテム保険が掛けられてものは盗めません。物を入れることが可能なコンテナも盗めません。

何と言っても、NPC シーフギルドに入っていないと、PC相手に泥棒は出来ません。これに入るためには街中を歩いている thief guildmaster/guildmistress を探し出して、「join」と話しかければなりません(500gpが必要です)。この際、UOプレイ時間が48時間を超えている必要があります(このプレイ時間のカウントは1時間単位で行われるようです。だからそれ未満のログインを繰り返してもプレイ時間が増えた扱いになりません)。

thief guildmaster は、名前を注意深く見れば分かるほか、必ず手にダガーを持っていること、「disguise(変装ツールを買うための発言)」というメッセージに反応することを覚えていると、探し易いかもしれません。

「窃盗」を使った場合、隠れていても姿を現してしまいます。スキル遅延がありますので、すぐに「隠蔽」で隠れることは難しいでしょう。しかも2分間は Recall など魔法による移動が不可能になります。ただ、Invisibility で隠れることは可能なので、それぐらいまで「魔法」を修行する価値があるようには思えます。

ガード圏内で盗みが発覚した場合、10秒以内に相手がガードを呼ぶと、泥棒した方は処刑されます。ガードを呼ばないとしても、泥棒をしたことがばれたら、相手から泥棒は常に灰色ネームで見えるようになります(つまり攻撃されても文句が言えなくなります)。

そんなこんなでかなりリスクも大きい泥棒ですが、さらに盗めるものがランダムでは、チャレ

ンジする気持ちも削げてしまいます。が、「詮索」がある状態で、相手のペーパードールを開き、バックパックをダブルクリックすると、その中を見ることが可能です。中を見るだけなら隠れていても可能ですが、「詮索」のスキルが低いと相手に除いていることがばれてしまうこともあります (GM なら絶対ばれなくなります)。

で、バックパックの中を開き、「窃盗」で PC の代わりにバックパックの中のアイテムをタゲったら、そのアイテムを選んで盗むことが可能になります。さらに別のコンテナに入っているものは、その階層が深くなるほど盗みの難易度が上がります。

泥棒対策の基本は、バックパックの中を乱雑にすること・・・も有効ではありますが、やはり階層深く様々なコンテナの中にアイテムを持ち運ぶというのが基本のようです (今ならアイテム保険という手もありますが)。また、そうしたコンテナの中に罠を仕掛けたものがあれば、不届きな泥棒を成敗できるかもしれません。

「検死」のスキルを PC や NPC に使うと、そのキャラクターが NPC シーフギルドに入っているかどうかをチェックできます。入っていれば PC から泥棒できるえわけで、そうした場合「盗人だ!」と表示されます。フェルツカで、そういう PC が近づいてきた時は注意すべき・・・というわけですね。

「検死」には他にも様々な効果があるのですが、どれもフェルツカでの警備保障のために使えるものとなっています (逆に言うと、それ以外のファセットでは使い道が微妙・・・ともいえてしまいますが・・・)。

## レアハンター

### 「開錠」 「探知」 「罠解除」

上記はトレハンとも被るスキル群ですね。それというのも、街中にある樽や箱、鍵が掛かっていることがほとんどですが、これを外すことが可能なのです。

その感覚はトレハン宝箱と似通っており、鍵だけでなく大抵は即死クラスの罠が仕掛けられています。しかも、1つとは限らず3つ罠が仕掛けられていることもあつたりしますから油断なりません。ハードコアシャードでなければ、離れて Telekinesis で開ければ良いわけですが、複数の罠がある可能性だけは忘れないようにしましょう。

で、その中にあるものですが、さすがに自由に出し入れできるわけではありません。そこで必要になるのは「窃盗」です。ただし、周囲の NPC には気を配ってください。彼らの視線が通るような場所で、大っぴらに泥棒すれば、当然 雷と共にガードが現われ、あっという間に灰色の世界に送られます。

ただ、場所によっては普通に店で買う事の出来ないアイテムを手に入れることも可能です。これが「プチレア」と呼ばれています。

また、マラスの Doom・徳之諸島の ファンダンサー道場と ヨモツ坑道・・・という、UO でも指折りの危険なダンジョンには、レアアイテムが湧きます。これを盗むためには「窃盗」が最低でも GM・・・実用を考えると 110 以上必要ですが、プチレアとは比べ物にならないぐらいのレアアイテムを手に入れる可能性があります。その中にはアーティファクトと呼ばれるものすら含まれま

す。

ただし、リアリティの高いものほど湧くペースは遅い(遅いものは数ヶ月単位とか)し、何と云っても命がけとなるでしょう。それでも、シーフの技を試すには最高の舞台といえるかもですね。どんなものが盗めるかについては、[こちら](#)を御覧ください。

## 闇に潜む

### 「隠蔽」 「隠密」 「探知」 「追跡」

シーフが安全に移動するための手段として、ここに上げたスキルは欠かせないものといえるでしょう。「隠蔽」だけですと、その場で隠れるのみであり移動することはできませんが、「隠密」があれば移動も可能になります。スキルが高ければ、誰にも気取られること無く自由に移動できることでしょう。これはダンジョンなどでモンスターから逃げたりする時にも有用です。

「隠蔽」などで隠れている状態を「ハイド状態」、さらに「隠密」で隠れて移動できている状態は「ステルス状態」と区別されます。この2つの状態は見た目の上では違いは無く、他プレイヤーなどからは完全に不可視です。が、「忍術」のアビリティの中には「ステルス状態にならなければ使えないもの」があります。

どちらの状態でも普通に発言すると姿を現してしまうので、仲間との連絡には[ギルドチャット](#)・[パーティチャット](#)などを活用することになります(一般的に出回っているインスタントメッセージャーも使われるでしょうね)。

「隠密」による移動は、徒歩であれば自動的に継続されます。走るとステルス状態でいられる歩数(スキル依存)を徒歩の2倍消費し、自動継続もできません。ステルス状態が切れる前だけ徒歩・・・という風に気を使えば、効率よく移動できるともいえますかね。現実的に隠れたままでの高速移動を望むなら「忍術」で動物に変身するのが一番ではあります。

[Invisibility](#) など「隠蔽」以外の方法で姿を隠した時も、そのまま「隠密」でステルス移動が可能です。「隠蔽」は敵の視線が通っていると必ず失敗したりしますから、緊急で隠れる手段(魔法の他にも忍者道具や薬があります)を色々と備えておくのは良いことかもしれません。

本来ステルス状態になるためにはハイド状態で「隠密」を直接使用する必要がありました。これが忍者導入に伴い、スキルが25以上あれば歩くだけで自動的にステルス状態になるように改善された経緯があります。では、直接使用でステルス状態にする必要は無いのか? というところ、そういうわけでもありません。

例えば、ペットに騎乗している時、ハイド状態になったとします。騎乗していたらステルス移動は出来ませんので、一歩でも動いたら姿は現れてしまいますが、その場で「隠密」を直接使用すれば、移動せずにステルス状態になることは可能です。

また、スキルがだいぶ上がってくると、さらなるスキル上げをする時に、ステルス移動で歩き回るよりも、その場でスキル遅延を考えながら直接使用した方が、結果として短い時間間隔でスキル使用ができたりもします。

スキル遅延は結構厄介で「隠蔽」「隠密」という連続使用はできません。でも歩いての自動ステルスなら、スキル遅延を気にせずに「隠蔽」使用直後にステルス状態になれるので、そのときの状況に応じて使い分けたいですね。

「探知」や「追跡」は隠れているものを見つけ出すのにも使用されるスキルです。もちろん、スキルの高い方が優れているわけですから、高いスキルで隠れている者を探したいならば、探す側

のスキルも上がっていなければなりません。

### 派閥シーフ

フェルツカで繰り広がれている（こともある）派閥戦争。その大きな目的の一つでも街支配とその権利の争奪戦には、シーフの能力が不可欠です。というのも、街を支配するのに必要なシギルと呼ばれるアイテムを、他派閥から奪うためにはシーフの技が必須だからです。詳しいことは、ここでは省略させていただきますが、こういったところでは、シーフは必要とされているといえるでしょう。

- 
- ・「窃盗」 「詮索」 「検死」
  - ・「開錠」 「探知」 「罟解除」
  - ・「隠蔽」 「隠密」 「探知」 「追跡」
-