

Ultima® VI

The False Prophet



リファレンスガイド

FUJITSU



- 必要機器** TOWN本体(2MByte以上のメモリが必要)、専用ディスプレイ、専用キーボード、ゲーム状態保存用の3.5inch2HDのディスク
パッケージ内容 CD-ROM 1枚 マニュアル リファレンスガイド
 布製マップ 紙マップ 折り込みポスター お客様登録カード

「ウルティマVI」の起動方法

1 「ウルティマVI」(以下本ソフトウェア)のCD-ROMを本体前面のCD-ROMプレイヤーに挿入し、ふたを閉め、電源を入れます。
 注: CD-ROMを途中で取り出さないようにしてください。誤動作することがあります。

2 CD-ROMより、「システムソフトウェア」が読み込まれ、画面に本ソフトウェアに含まれるプログラムのアイコンが表示されます。

フロッピーディスクにゲームをセーブするときは、「ユーザーディスク」を作成します。(ハードディスクにセーブする場合には必要ありません)
 (1)「ユーザーディスク」用に3.5インチ、2HDのディスクを用意してください。「ユーザーディスク」として使ってしまうと、以前の内容は消去されてしまいますので注意してください。
 (2)本体の3.5インチディスクドライブに、準備したディスクを挿入し、画面上部の「ディスク」のメニューバーをクリックします。
 (3)開いたメニューの中から、「初期化」を選択し、実行します。

3 注) ゲーム中は「ユーザーディスク」のライトプロテクトをかけないでください。

4 アイコンをダブルクリック(アイテムの絵の上でマウスの左ボタンを素早く、2回つづけて押すこと)します。英語版は「ULTIMA VI」、日本語版は「ウルティマ VI」のアイコンを選択してください。

メインメニュー

プログラムをスタートさせると、すぐにゲームのプロローグの物語が始まります。キーを押すかマウスのボタンをクリックすると、文章が進みます。ESCキーを押すとプロローグは中断されて、すぐにメインメニューに進みます。

プロローグが一通り終わると、メインメニューが表示されます。メニューの内容は、上から、「イントロダクション」、「キャラクターを作る」、「声の出演」、「スタッフ紹介」、「旅に出る」の順になっています。マウスのポインターを移動させると、メニューの色が変わります。黄色く光っている行が選択されたメニューです。目的のメニューが黄色く光っているのを確認してクリックしてください。

キーボードでは、矢印キーでメニューを選択しリターンキーを押すか、メニューの頭文字を打ち込んでください。

Introduction イントロダクション……………プロローグに続くゲームの導入物語です。

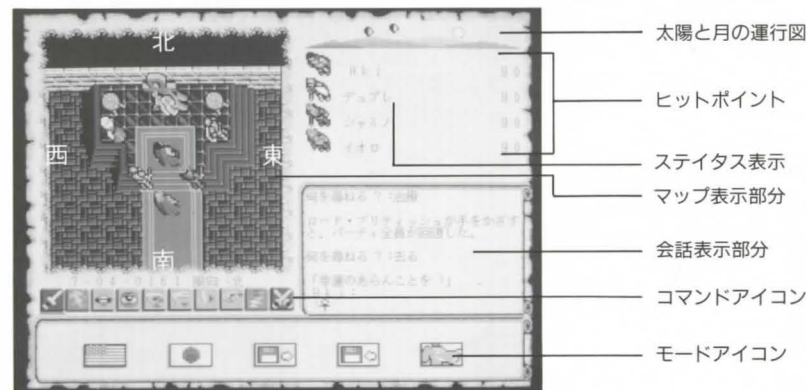
- Create a Character キャラクタを作る…初めてプレイされる方はここで自分のキャラクタを作ってください。
 Voice Credits 声の出演……………英語モード・日本語モードの声の出演者のリストを表示します。
 Acknowledgements スタッフ紹介……………ウルティマVIの製作スタッフのリストを表示します。
 Journey Onward 旅に出る……………ゲームをスタートさせます。前にセーブしてあれば、そこからスタートします。

キャラクタの作り方

初めてプレイされる場合は、まずキャラクタを製作してください。キャラクタとは、ゲームで活躍する人物のことです。メインメニューから「キャラクターを作る」を選択すると、キャラクタ製作画面に切り替わります。最初の画面で製作するキャラクタの名前を付け、次の画面で性別と顔を選んでください。「CONTINUE」ボタンを押すと、キャラクタの能力を決めるための画面に切り替わりますから、そこで出されるいくつかの質問に答えてください。

ゲーム画面の見方

ゲーム画面は、マップ表示、ステイタス表示、会話表示、コマンドアイコン表示、モードアイコン表示の5つの部分から構成されています。
 左まわりで(マップ表示部分、コマンドアイコン表示部分、モードアイコン表示部分、会話表示部分、ステイタス表示部分、ヒットポイント、太陽と月の運行図)



マップ表示部分

画面左上の最も大きな部分を占めているのがマップ表示部分です。ここには、あなたのキャラクタを中心とした世界が映し出されます。あなたが移動すると、あなたのまわりの世界が動いていきます。ただし、パーティーの他のキャラクタを単独行動させる場合は、そのキャラクタを中心とした世界が映し出されます。

キャラクタの移動方法

マップ上で移動させたい方向にマウスのポインターを置き、左ボタンを押してください。ボタンを押している間、途中に障害物がない限り、その方向に歩き続けます。

マップ上で位置を指定する他のコマンド

移動の他にも、物を見たり、拾ったり、操作したり、投げたりなど、目標とする位置の指定を伴うコマンドがあります。それもマウスのポインターで位置をクリックすることによって行なわれます。

キーボードを使用する場合は、まずコマンドをキーボードから送ります。位置の指定が必要なコマンドであれば、マップ上に「+」印が現われますので、矢印キーかテンキーでそれを動かし、目的の位置に合わせてからリターンキーを押してください。

コマンドを送らない限り、ウルティマVIの世界の時間は停止しています。何も行動しないで時間だけ進ませるには、マップ上の自分を左クリックするか、スペースキーを押してください。その行動は「パス」と見なされます。

(具体的なコマンド操作は、「コマンドアイコン」の項をご覧ください)

ステータス表示

画面右上は、ステータス表示部分です。ステータス部分は上下2つに分れており、上は、ブリタニアの空に出る太陽と2つの月の位置を表わす天体運行図、下はパーティー一覧表です。さらに、パーティー一覧表からは、各キャラクターの能力を表示するキャラクター画面と各キャラクターの持ち物や戦闘配置を表示する持ち物画面を呼び出すことができます。

天体運行図

太陽と月の運行図では、太陽の位置によって昼間の時刻がわかります。また、ゲーム中で重要な意味を持つ2つの月の相や位置関係もわかるようになっています。

パーティー一覧表

パーティー一覧表には、それぞれのキャラクターの容姿と名前とヒットポイント（後述）が表示されています。ここに表示されるヒットポイントは、現在の残りのヒットポイントです。

通常、数字の色は黒で表示され、危険なまでに減少すると赤に、また毒に侵されると緑に変わります。一度に表示できるキャラクターの数は5人ですが、それ以上キャラクターが増えた場合は、キャラクター表の左下に下向き矢印が現われます。これをクリックすると、表全体が上にずれて、下のキャラクターが登場します。表を戻すときは、左上に現われる上向きの矢印をクリックしてください。(キーボードでは、[+] キーと [-] キーで同じ操作ができます) キャラクターの容姿を右クリックするとそのキャラクターの単独行動になります。もう一度右クリックするとパーティーモードに戻ります。

キャラクター画面



アイコン一覧

-  次のキャラクターを表示する
-  パーティー一覧
-  持ち物画面を表示する
-  キャラクター画面を表示する
-  戦闘配置を指定する

表の中のひとりのキャラクターの名前の部分をクリックすると、キャラクター表の画面が切り替わり、そのキャラクターのより詳しい状態を示す画面が現われます。

ここでは、そのキャラクターの顔と能力値が表示されます。能力値の内容は次のとおりです。

強さ……………力の強さを表わします。この値が多いほど、持ち運べる装備の総重量が大きく、剣や棍棒など、手で振り回す類の武器を使って敵に与えることができるダメージの量も大きくなります。

素速さ……………身のこなしの素速さを表わします。この値が多いほど、手先が器用になり、戦闘などでは、同じ時間に攻撃できる機会が増えます。また、弓やスリングなどの飛び道具を使用した際の命中率なども高くなります。

知性……………取り引きの能力や、魔法の能力を決めます。この値が多いほど、取り引きがうまく、また魔法のエネルギーとなるマジックポイントの量が増えます。

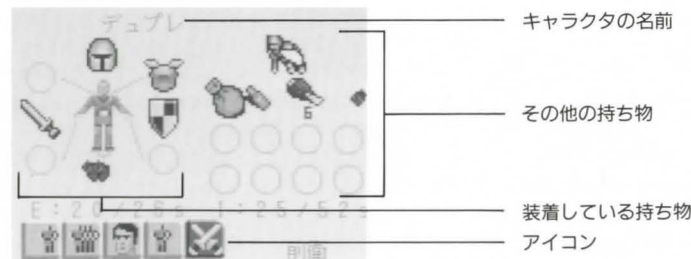
マジック……………魔法に必要なエネルギー「マジックポイント」の量です。右の数字は最大値、左の数字は現在の残りの量を示します。マジックポイントは、呪文を唱えることに消費されます。消費量は、唱えた呪文のサークルの数と同じです。たとえば、第四サークルに属する呪文なら、1回に4ポイント消費します。減少したマジックポイントは、時間が経つと自然に回復します。最大値はレベルが上がるとともに増えますが、魔法の才能のないキャラクターの場合は、レベルが上がってもマジックポイントは身に付きません。

健康状態……………ヒットポイントの量です。右の数字が最大量、左の数字が現在の残りの量です。ヒットポイントとは、どれだけダメージに耐えられるかを表わす数字です。戦闘などでダメージを受けると、受けたダメージの量だけこの数字が減少します。そして、これが0になると、キャラクターは死亡します。休憩をとったり体力回復の呪文を唱えるなど、一度減少したヒットポイントを回復させる手段はいろいろあります。ヒットポイントの量は、キャラクターのレベルが上がるにつれて増えていきます。

レベル……………キャラクターの全体的な能力の高さを表わすランクです。経験を重ね神殿で瞑想を行なって承認されることによって昇格します。

経験値……………神殿でレベル昇格の是非を判断する基準となる値です。戦闘に勝利することなどによって、経験値は積み重ねられます。

持ち物画面



パーティー一覧表の中のキャラクターの容姿をクリックすると、そのキャラクターの持ち物が表示されます。

図のような構造になっています。左側は、手に持ったり装着している物を表わしています。右側は、その他の持ち物を表わしています。持ち物を装着したり、外したりは、その物を左クリックするだけで行なえます。武器や防具など、手に持ったり装着しなければ使えない物がある一方、そうする必要のない物もあり、それらはクリックしても何も起こりません。

持ち物の中には袋やチェストの類もあります。これを左クリックすると、右側の持ち物リストのところに、その中身が表示されます。再び袋やチェストの絵をクリックすると、もとの画面に戻ります。

持ち物画面の下に表示されている数字は、次のことを表わしています。

E……………手に持ったり装着したりできる重量です。左の数値は現在身に付けている物の重量。右は身に付けることができる最大重量です。

I……………持つことのできる重量です。左は身に付けている物を含む現在の持ち物の総重量。右は持つことのできる最大重量です。重量の単位は“S”（ストーン）です。

数字の下に並んでいるアイコンの内容については、図を見てください。また、戦闘配置については、後述の“戦闘開始/終了”アイコンの項を見てください。

ステータス表示をキーボードから操作する場合は、まず[TAB]キーを2回押してください。パーティー一覧表が持ち物画面に切り替わります。あとは、画面の+マークを矢印キーで移動させ、目標のアイコンや物に合わせてリターンキーを押してください。

会話表示部分

ゲーム中の会話や本の内容など、言葉による情報やコンピューターからのメッセージはすべてここに表示されます。文章が一度に表示しきれないほど長い場合は、下向きの矢印が現われて点滅しますから、会話表示部分を左クリックするか、スペースキーを押してください。続きの文章が表示されます。

モードアイコン

ゲームのセーブ/ロード、英語/日本語モードの切り替えを行います。



英語モード : いったん画面が暗くなり、英語モードに切り替わります。



日本語モード : いったん画面が暗くなり、日本語モードに切り替わります。



ロード : 最後にセーブしたところまでゲームを戻します。確認がありますからはい(YES)かいいえ(NO)で答えてください。



セーブ : セーブするかどうかの確認があります。はい(YES)かいいえ(NO)で答えてください。



終了 : プログラムを終了させます。終了した時点からゲームを再開したい場合は、必ずセーブをしてから終了してください。

キーワード表示部分

他のキャラクタに話しかけると、モードアイコンはキーワード表示部分に変わります。会話が始まると、基本単語(名前、仕事、さらば、加える)が表示され、会話が進むにつれてキーワードが増えていきます。画面いっぱいになると矢印が出ますので、これをクリックしてください。

コマンドアイコン

画面の左下に並んだ10個のアイコンは、コマンドボタンです。ウルティマVIの操作のほとんどは、このボタンで行なえます。使用するコマンドボタンを左クリックするか、コマンドに対応するアルファベット(後述)をキーボードから打ち込むことで、コマンドを選択できます。

話す、見る、取るなどの頻繁に使うコマンドは、あらかじめ右クリックで指定しておくことで、いちいちボタンを左クリックすることなく使用できるようになります。指定されたコマンドボタンは、下に青い線が付きまます。たとえば、“話す”コマンドを使用する場合は、“話す”ボタンを左クリックしてから話す相手を左クリックしますが、あらかじめ指定しておく、コマンドボタンを押さずに直接話したい相手を右クリックするだけで話せるようになります。

10個のアイコンの内容は次のとおりです。

攻撃(A)……………怪物や敵を攻撃する場合、または何かを破壊したい場合に使用します。これを左クリックし、攻撃する相手をマップ上で左クリックしてください。



キーボードを使用する場合は、[A]キーを押し、+マークを矢印キーで攻撃目標に合わせてリターンキーを押してください。

呪文(C)……………魔法の呪文を唱えます。呪文を唱えるには、手に“魔法の書”を持ち、十分なマジックポイントがあり、呪文に使用する秘薬がそろっている必要があります。コマンドが受け付けられると、ステータス表示部分に呪文の書のページが開かれます。



ここに現われる呪文が使用できます。呪文の右に表示される数字は、所有している秘薬の量から計算した呪文の使用可能回数です。ページの下には、左側に矢印のアイコン、右側にレベル(サークル)が表示されます。矢印を左クリックすると、ページがめくられ、ひとつ隣のサークルの呪文が表示されます。

使用する呪文を左クリックし、必要ならば呪文をかける方向や目標を指定すると、その呪文が唱えられます。

キーボードを使用する場合は、[C]キーを押し、矢印キーで呪文の書のページをめくり、呪文を選択して、リターンキーを押してください。方向や目標の指定は、矢印キーで+マークを移動させて行ってください。また、呪文の首節の頭文字を入力することで直接呪文を選ぶこともできます。たとえば、不死者の解呪の術の呪文(An Xen Corp)ならば、AXCと入力します。

呪文の書には、“救済”という特殊な呪文があります。いつでもどこでも、これを唱えればロード・プリティッシュの御前に瞬間移動し、健康状態が完全に回復します。マジックポイントも秘薬も必要としませんが、パーティーの経験値が減少しますので、緊急の時にのみ使用するとよいでしょう。

話す(T)……………パーティーのメンバーを含む登場人物や、神殿や彫像などと話をするときに使います。これを左クリックして、話す相手をマップ上で左クリックします。



キーボードからは、[T]キーを押し、矢印キーで+マークを相手に合わせてリターンキーを押してください。

会話が始まると、相手の顔と名前がステータス表示部分に現われ、会話表示部分に会話の内容が示されます。

会話は、キーワード表示部分の単語をクリックするか、キーボードから打ち込むことによって進みます。その単語が相手の興味を引けば、会話は次々と発展していくでしょう。(キーボードからは英語のみ打ち込めます)

ほとんどすべての人は、“名前”、“仕事”、“さらば”の3つの単語に反応します。また、パーティーに加わりたいと願っている人には、“加える”、“別れる”という2つの単語に反応します。もちろん、会話の中に登場するさまざまなキーワードが実際には大切な要素となっています。相手の話の中の重要なキーワードが赤い文字(日本語/英語)で表示されるようになりますから、それを拾って聞き返すことで、比較的楽に会話が進みます。(一度聞いたキーワードはキーワード表示部分に記録されます。)ただし、知られたくない秘密など、その人の口から直接聞くことができないキーワードもあります。他の人に聞くことのために、メモしておくといよいでしょう。

見る(L)……………マップに表示されている範囲内の人や物や、持ち物画面の持ち物を観察します。また、本や立て札や墓碑を読んだり、絵を観賞することもできます。さらに、武器や防具を観察すると、その威力を計ることができます。見る対象物にピッタリと近付いていれば、より入



念に観察し、隠されていたものなどを発見することもあります。蓋の開いたチェストや袋の中身を見たいときは、ピッタリと体をくっつけて見てください。

壁に隠された扉を発見することもできます。

これを左クリックして、見る対象物を左クリックしてください。キーボードからの場合は、[L] キーを押して、+マークを対象物に合わせてリターンキーを押してください。

取る[G]……………マップ上に見える物を取ります。常識的に持ち運べる物であれば、持ち物の重量が超過しない限り、持ち物に加わります。1歩以上離れた物を取ることはできません。これを左クリックして、対象物を左クリックしてください。キーボードからの場合は、[G] キーを押して、+マークを対象物に合わせ、リターンキーを押してください。



捨てる[D]……………持ち物の中の不要な物を置きます。これを左クリックして、持ち物画面の中の捨てる物を左クリックしてください。キーボードからの場合は、[D] キーを押して、捨てる物に+マークを合わせてリターンキーを押してください。



動かす[M]……………物を移動させたり、パーティーのメンバー間で持ち物を渡したりします。動かしたい物に近付き、これを左クリックして、対象物を左クリックし、移動させる方向を指定します。すると、動かせる物であれば、その方向に1歩分だけ移動します。メンバー間で物をやりとりする場合は、持ち物の中から対象物を左クリックし、マップ上で渡す相手を左クリックします。また、チェストや袋の中に物をしまう場合は、対象物を左クリックしてから、しまうチェストや袋を左クリックしてください。



キーボードからの場合は、[M] キーを押して、対象物のある方向を矢印キーで指定し、さらに矢印キーで方向を指定してください。

呪文を購入したときは、呪文が書かれた紙を呪文の書に移動させてください。これによって呪文の書に新しい呪文が書き加えられたこととなります。

使う[U]……………ドアやチェストの蓋の開け閉め、船の乗り降り、はしごの上り下り、牛の搾乳、馬の乗り降り、松明の点火消火、望遠鏡や水晶玉を覗く、ベルを鳴らす、食糧を食べる、飲み物を飲む、楽器を弾くなどなど、何らかの機能を持つものなら、すべてこのコマンドで使用できます。これを左クリックし、対象物を左クリックし、必要ならば使う対象や方向を左クリックします。楽器を弾く場合は、キーボードの数字の0から9までが鍵盤になります。リターンキーで演奏を終了します。キーボードの場合は、[U] キーを左クリックして、+マークを対象物に合わせてリターンキーを押してください。



休む[R]……………キャンプを張ってヒットポイントやマジックポイントを回復させます。まず何時間眠るのかを聞かれますので、1～9時間の間で答えてください。また、誰を見張りに立てるのかも聞かれます。立てる場合は、立てるキャラクタをマップかパーティー一覧表でキャラクタを左クリックしてください。誰も立てない場合はキャラクタのいない場所を左クリックしてください。キーボードからの場合は、[R] キーを押してください。



戦闘開始/終了[B] ……パーティーモードと戦闘モードを切り替えます。



パーティーモードとは、通常のモードで、パーティーのメンバーはリーダーであるあなたに追従します。

戦闘モードとは、それぞれのキャラクタが、持ち物画面で指定した戦闘配置に従って自主的に行動するモードです。各戦闘配置は次のとおりです。

前衛/リーダーの前に出て戦う。

後衛/リーダーの後から攻撃する。

側攻/リーダーの側面を固める。

遊撃/一番強い敵を探して攻撃する。

退避/攻撃を控える。

突撃/一番近い敵を攻撃する。

命令行動/リーダーと同じように、あなたのコマンドによって行動する。

戦闘配置は、戦闘の最中でも変更することができます。

キーボードから戦闘開始/終了を切り替えるには、[B] キーを押してください。

キーボードで使用するコマンド

Ctrl+O ……日本語モードに切り替える。

Ctrl+P ……英語モードに切り替える。

Ctrl+S ……セーブ

Ctrl+R ……ロード

Ctrl+Q ……終了

Ctrl+H ……ヘルプ : 会話中のキーワードが赤くなるヘルプモードのオン/オフを切り替えます。

Ctrl+Z ……サウンド : BGMのオン/オフを切り替えます。

Ctrl+N ……スピーチ : 音声のオン/オフを切り替えます。

PF1~PF8 ……各キャラクタの持ち物を表示します。番号は、パーティー一覧表の上から順番になっています。

PF10 ……解除 : パーティー一覧表に戻ります。

エディットキー…方向キー : カーソルキーの他にキーボードで移動や方向を指定するときに使います。斜めキーも使えます。(中央にHOMEキーのある一連のキー)

TAB ……カーソルをマップ画面と持ち物画面の間で移動させます。(持ち物画面の項目を参照)

1~8 ……単独行動 : 単独行動をするパーティーのメンバーを指定します。キャラクタには、パーティー一覧表の上から順番に番号がふられています。単独行動では、他のメンバーは行動を休止し、指定されたキャラクタひとりが、あなたのコマンドに従って行動します。ただし、単独行動下では、会話、ダンジョンなどへの侵入、はしごの上り下りなど、できない行動もあります。

0 (ゼロ) ……単独行動解除 : 単独行動を解除し、パーティーモードに戻ります。

ESC ……コマンド中止 : 直前に選択したコマンドを中止します。

スペース・ESC ……パス : 何もしないで時間を進ませるときに使います。

呪文リスト

魔法学界で一般に承認されている8つのサークルにわたる呪文リストです。左から、呪文の一般的な呼び名、呪文、使用する秘薬の順に記されています。

As 硫黄の灰 Ga にんにく Gi 朝鮮人参 Ma マンドレーク Mo 血の苔

Ni ナイトシェード Pe 黒真珠 Si くもの糸

第一サークル

食糧	IN MANI YLEM	Ga, Gi, Ma
魔法の検出	WIS ORT	Ni, As
罫の検出	WIS JUX	Ni, As
解呪	AN JUX ORT	Ga, Gi
消火	AN FLAM	Ga, Pe
苦痛	AN MANI	Ni, Si
回復	IN MANI	Gi, Si
救済	KAL LOR	必要なし
点火	IN FLAM	As, Pe
照明	IN LOR	As

第二サークル

暗視	Quas LOR	Ni, As
魔法の矢	ORT JUX	As, Pe
毒	IN NOX POR	Ni, Mo, Pe
物体の再生	IN YLEM	Ni, Mo, Pe
眠り	IN ZU	Ni, Si
念動力	ORT POR YLEM	Mo, Ma, Pe
罫	IN JUX	Si, Ni
魔法の解錠	EX POR	As, Mo
解罫	AN JUX	As, Mo
物体の消去	AN YLEM	Ga, Mo, Pe

第三サークル

鎧の柔化	AN SANCT	As, Ni, Ga
フィールドの消去	AN GRAV	Pe, As
火炎弾	POR FLAM	As, Pe
強照明	VAS LOR	As, Ma
魔法の旋錠	AN POR	As, Mo, Ga
目覚めの霧	AN VAS ZU	Gi, Ga
眠りの霧	VAS ZU	Gi, Ni, Si
眺望	VAS WIS YLEM	Ni, Si
防御	IN SANCT	As, Gi, Ga
不死者の解呪	AN XEN CORP	Ga, As

第四サークル

生命の付与	ORT YLEM	As, Ma, Mo
獣の召喚	KAL XEN	Si, Ma
殺傷	AN VAS MANI	Ni, Si, Ma
炎のフィールド	IN FLAM GRAV	Pe, As, Si
完治	VAS MANI	Gi, Si, Ma
位置の探知	IN WIS	Ni
広域解呪	VAS AN JUX ORT	Ga, Gi
毒のフィールド	IN NOX GRAV	Ni, Si, Pe
眠りのフィールド	IN ZU GRAV	Gi, Si, Pe
操風	REL HUR	As, Mo

第五サークル

エネルギーフィールド	IN SANCT GRAV	Ma, Si, Pe
爆裂弾	VAS POR FLAM	Ma, As, Pe, Mo
羽虫の召喚	KAL BET XEN	Mo, Si, As
透明化	SANCT LOR	Ni, Mo
閃光の雷撃	ORT GRAV	Pe, Ma, As
麻痺	AN XEN POR	Si, As, Ni, Pe
窃盗	POR YLEM	Mo, Si, Ni
透明の看破	AN SANCT LOR	Si, Ni, Ma
死者の言葉	KAL MANI CORP	Mo, Ma, Ni, Si, As
壁の透視	WIS YLEM	Ma, As

第六サークル

偽りの性格	AN XEN EX	Pe, Ni, Si
複製の創造	IN Quas Xen	As, Si, Mo, Gi, Ni, Ma
混乱	VAS QUAS	Ma, Ni
灼熱の炎風	FLUM HUR	As, Mo, Ma
烈雲の嵐	KAL DES YLEM	Mo, Pe, Ma
大いなる防御	VAS IN SANKT	As, Gi, Ga, Ma
魔法の停止	AN ORT	Ga, Ma, As
毒牙来風	NOX HUR	Ni, As, Mo
物体の複製	IN QUAS YLEM	As, Si, Mo, Gi, Ni
蜘蛛の巣	IN DES POR	Si

第七サークル

迫撃の雷撃	VAS ORT GRAV	Pe, Ma, As, Mo
魔力の注入	IN ORT YLEM	Si, Ma, As
破壊の疾風	GRAV HUR	Ma, Ni, As, Mo
恐怖	QUAS CORP	Ni, Ma, Ga
扉への道	VAS REL POR	As, Pe, Ma
死の雷球	IN CORP	Pe, Ni, As
全透明化	VAS AN SANCT	As, Ni, Ga, Ma
透明化の霧	VAS SANKT LOR	Ma, Ni, Mo, Pe
狂える翼	KAL ORT XEN	Mo, Si, Ma, As
千里眼	POR ORT WIS	Mo, Ni, Ma, As, Pe, Si

第八サークル

殺戮の風	CORP HUR	Ma, Ni, As, Mo
日食	VAS AN LOR	Ma, As, Ni, Ga, Mo
魅了の衝撃	VAS AN XEN EX	Pe, Ni, Si, Ma
虐殺の閃光	VAS CORP	Pe, Ni, Ma, As
死者の復活	IN MANI CORP	Ga, Gi, Si, As, Mo, Ma
スライム	VAS REL XEN	Mo, Ni, Ma
悪魔召喚	KAL XEN CORP	Ma, Ga, Mo, Si
時の停止	AN TYM	Ma, Ga, Mo
地の怒り	VAS POR YLEM	Mo, As, Ma

Ultima® VI

The False Prophet

ウルティマ VI

— 偽りの予言者 —



ULTIMA VI and Lord British are registered trademarks of Richard Garriott.
Copyright 1990 ORIGIN SYSTEMS, INC.

協力：株式会社ポニーキャニオン

富士通株式会社