



ULTIMA™ ONLINE
THE SECOND AGE™
Play Guide

ウルティマ オンライン ザ・セカンドエイジ

プレイガイド

ULTIMA™ ONLINE

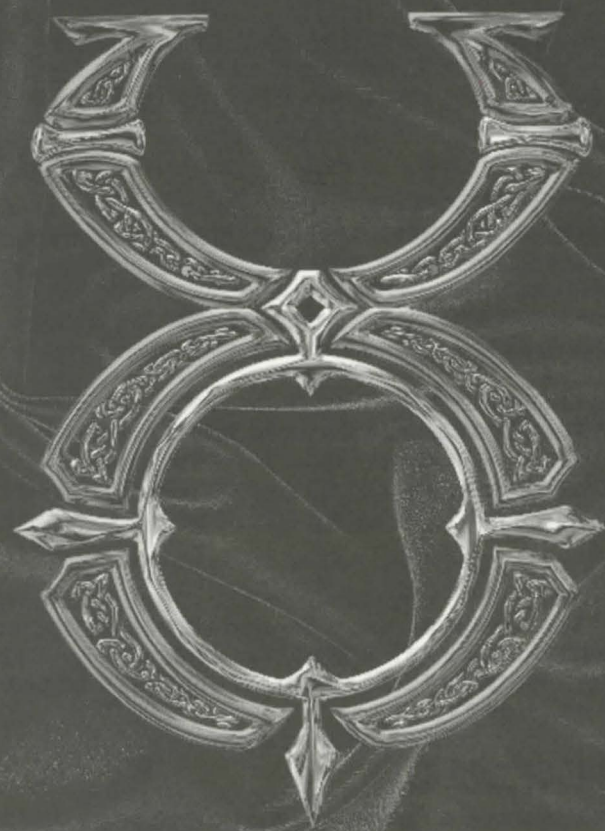
THE SECOND AGE™



このプレイガイドでは常に成長を続けるウルティマオンライン ザ・セカンドエイジの1999年8月現在でのプレイ方法をご説明するものです。最新情報についてはオンライン(www.jp.uo.com)のプレイガイドまたはニュースを参照してください。また、ウルティマオンライン ザ・セカンドエイジは本書と同梱されているソフトウェアなしにはプレイすることができませんのでご注意ください。

部下とペット	32
部下.....	32
ペット.....	32
ペットに名前をつける.....	32
ペットに餌を与える.....	34
ペットを預ける.....	34
命令を下す.....	35
乗馬.....	38
ペットに関する疑問.....	39
コミュニケーションクリスタル	39
メッセージの送信.....	39
クリスタルの再チャージ.....	39
メッセージの受信.....	40
家と城	40
家の種類.....	40
家や城の購入.....	41
家の建築.....	43
住まいに名称をつける.....	44
家の管理.....	46
フレンド設定.....	48
家のセキュリティ.....	49
看板の利用.....	51
ギルド	53
専門家ギルド.....	56
プレイヤーギルド.....	64
ギルドストーン.....	78
ギルドへの入会.....	78
ギルド間戦争.....	79
混沌(Chaos)と秩序(Order)ギルド.....	80
船	80
船のタイプ.....	81
出航と乗船.....	81
Harbormasters<ハーバーマスター>.....	82
下船した場所に船がない/乗船できない.....	84
船に名前をつける.....	86
操舵.....	88
操舵コマンド.....	88
航路の設定.....	88
マップを使った航海.....	89
設定した航路に沿った航海.....	89
海戦.....	89
鍵	32
鍵束の使い方.....	32
合鍵を作る.....	32
店員(vendor)	34
店員を雇う.....	34
店を維持する.....	35
魔法	38
呪文のかけ方.....	38
呪文の習得.....	39
呪文のかけ方の簡略化.....	39
巻物を書き写す.....	39
町中での魔法の使用.....	39
呪文とポーション.....	40
第1の系統の呪文.....	40
第2の系統の呪文.....	41
第3の系統の呪文.....	43
第4の系統の呪文.....	44
第5の系統の呪文.....	46
第6の系統の呪文.....	48
第7の系統の呪文.....	49
第8の系統の呪文.....	51
ポーション.....	53
2 動物	56
2 モンスター	64
2 武器	78
Axes.....	78
Knives and Daggers.....	79
Maces and Hammers.....	79
Pole Arms.....	80
Staves.....	80
Swords.....	81
Spears and Forks.....	81
Bows and Crossbows.....	82
2 鎧	84
2 盾	86
2 マジック・アイテム	88
魔法の鎧.....	88
魔法の武器.....	88
魔法の Wand と杖.....	89
魔法の服.....	89
魔法の指輪.....	89

タウン・マップ	9
マップ・アイコン	9
重要施設	9
Britain (West)・ブリテイン (西側)	9
Britain (East)・ブリテイン (東側)	9
Buccaneer's Den・バッカニアーズデン	9
Cove・コーブ	10
Delucia・デルシア	10
Jhelom・ジェローム	10
Magincia・マジンシア	10
Minoc・ミノック	10
Moonglow・ムーングローウ	11
Nujel'm・ニュジェルム	11
Ocllo・オクロー	11
Papua・パプア	11
Serpent's Hold・サーベントツホールド	11
Skara Brae・スカラブレイ	12
Trinsic・トリンシック	12
Vesper・ベスパー	12
Yew・ユー	12



Hirelings and Pets

部下とペット

部下とペット

Britanniaの世界では自分に味方してくれる仲間を持っていることが大切です。しかし仲間がいなくても嘆くことはありません。いつでもお金という武器で助けを得ることができるのです。

ペット(pet)と部下(hireing)には様々な仕事を期待できますが、最も助かるのは番兵として使える点です。まり、家や船、さらには放置された所持品の見張りをさせることができます。ゴーストとなって復活の法を求めてさまよっている間も、彼らがあなたの持物を見張ってしてくれます。また、戦いの時は加勢してくれます。

部下

農民(peasant)、海賊(pirate)、船乗り(sailor)、盗賊(thief)、吟遊詩人(bard)、乞食(beggar)、ギャンブラー(gambler)、野盗(brigand)、闘士(warrior)、傭兵(mercenary)、魔法使い(magician)、従者(servant)、戦士(fighter)、聖騎士(paladin)、野伏(ranger)。これらのNPCは交渉しだいでPCのために働いてくれます。NPCを雇用するときは、会話の中で"hire(雇う)"、"mercenary(傭兵)"、"servant(従者)"、"work(働く)"などの言葉を使ってください。

部下に払わなければならない給料は、1日あたり10から80ゴールドです。具体的な金額は得意とするスキルにどれくらい精通しているNPCを雇うかによって異なります。農民や乞食は安く雇えるでしょうが、聖騎士や野伏はそうはいかないはずです。部下に給料を払う時は、ゴールドを彼らの上にドラッグします。払う金やせれば、部下の忠誠心もそれだけ上昇します(たとえば、主人が不在の間も自分の持場を簡単には放棄しなくなります)。

ペット

馬(horse)、犬(dog)、猫(cat)は場合によってはもっと珍しい動物も)金を払って買うことができます。また野生動物を捕獲して調教することもできます。調教可能なのは、自然界に生息している動物の大部分と一部モンスターです。ただし、中には調教するのが他よりも難しいクリーチャーもいるので注意が必要です。まクリーチャーは召喚することもできます。

ペットに名前をつける

動物を飼い慣らした場合は名前をつけることができます。手に入れた動物をクリック&ドラッグして、その物のキャラクター・ウィンドウを開き、然るべきフィールドに好きな名前を入力してください。なお、名前ない動物は命令を下されても従おうとしません。

ペットに餌を与える

十分な餌さえ与えておけば、ペットは主を裏切りません。また、命令を下すことに成功すると、ペットの忠誠心はそのつど向上します。ペットに餌を与える時は、食料をペットの上にドラッグしてください。

ペットに与えている餌が十分かどうかを判断する一番の方法は、Animal Lore(動物学)スキルを使うことです。ペットの忠誠心は餌を与えるたびに最大になります。ただし、一度に大量の餌を与えても良いことはありません。それなら間隔が長くても定期的に餌を与える方がよほど望ましいです。なお、馬(horse)に餌を与える時は馬しななければなりません。

ペットを預ける

ペットを預けるためには、調教師(trainer)を見つけなければなりません。調教師に"stable(厩舎)"と言うと、小さな料金と引き換えに動物を預かってもらえます(料金は預金口座からじかに引き落とされます)。預かってもらえるのは動物などだけです。当然ですが部下を厩舎にあずけることはできません。

標準型のカーソルが表示されるので、預けたいペットをクリックしてください。すると、預金口座から料金が引き落とされます。金が足りない時は、ペットを預かってもらえません。照準型カーソルをキャンセルしたい時は[Esc]キーを押してください。

厩舎に預けたペットは画面の外で安全に守られ、餌も十分に与えられるので、野生に戻ってしまう心配はありません。

厩舎がペットで満員になることもありえます。そのような場合、新たにペットを預かってもらうことはできません。

預けておいたペットを引き取る場合は、ペットを預けた調教師を見つけ、"claim(引き取る)"と言ってください。また調教師に預けておいたすべてのペットが手元に戻ってきます。

命令を下す

名前に続けて指示を言うと、ペットや部下に命令を下すことができます(例:"Fido come"、"Brutus attack")。

自分よりはるかに強いクリーチャーを攻撃しろという命令には従わない可能性があります。

また、法に比較的忠実なNPCは、PCやNPCを攻撃しろという命令を拒否する場合があります(相手が先に殺し出してきたなら話は別ですが)。ペットや部下が反応する命令は以下のとおりです。

come

自分がいる場所にペットや部下を呼び寄せます。

drop

持っている物を1つ残らず地面に下ろさせます。

fetch、get、bring

クリックした物を持って来させます(照準カーソルが表示されます)。

follow

照準カーソルが表示されるので、自分自身が他の誰かをクリックしてください。ペットや部下はクリックされたキャラクターを追いかけます。"follow me"と命令すれば、特に対象を指摘しなくても、ペットや部下は自動的にあなたのキャラクターを追いかけます。

friend

照準カーソルが表示されるので、友達であることを明確にしたいキャラクターをクリックしてください。後このキャラクターは、あなた自身のキャラクターと同様に、ペットや部下が守っている物や場所に自由近づけます。また、友達であると宣言されたキャラクターは、主人と同じようにペットや部下に命令を下します。

guard

照準カーソルが表示されるので、守りたい物、場所、人を選んでクリックしてください。"guard me"とペットの中でも馬(horse)、ラマ(llama)、オスタード(ostard)は特殊なタイプのペットです。なぜならば、この動物はブリタニアを旅する手段になるからです(このような動物を「騎乗用動物」と呼びます)。騎乗用動物に乗る場合は、購入または調教してダブルクリックします。ひとたび乗ってしまえば、その後の移動の操作は歩いたり走ったりする時と同じです。

kill、attack

照準カーソルが表示されるので、攻撃したい相手を指示してください。ただし、相手の強さとペットや部下の忠誠心によっては、命令が拒否されることもあります。

patrol

1匹(頭)のペットや1人の部下に複数の物や場所を守らせている場合は、"patrol"と命じるとそれらの間を巡回させることができます。守るべき対象に移動可能な物が含まれていて、移動の結果それと他の防衛対象の距離が大きくなり開いてしまうと、その移動物体は巡回経路から外されます。

report

言うまでもないことですが、この命令は部下にしか下せません。この命令を下された部下は、自分の仕事をしているか、誰かを追いかけているのか否か、追いかけているならそれは誰か、その時点で守っている物があるならそれは何か、といったことを報告します。(なお、Animal Lore(動物学)スキルの「使用」に成功すると、ペットが抱えている幸福感や忠誠心のレベルがわかります。)

transfer

照準カーソルが表示されるので、ペットの新たな主人を選んでクリックしてください。以後、そのペットに命令を下すことはできなくなります。普通、この命令は他のプレイヤーにペットを売った時に使います。

反抗的なものから忠誠心にあふれたものまで、report命令への反応やAnimal Lore(動物学)スキルによる鑑定結果には以下のようなものがあります。

"confused(混乱している)"	"extremely unhappy(この上なく機嫌が悪い)"
"rather unhappy(かなり機嫌が悪い)"	"unhappy(機嫌が悪い)"
"content, I suppose(多分、満足している)"	"content(満足している)"
"happy(機嫌が良い)"	"rather happy(かなり機嫌が良い)"
"very happy(非常に機嫌が良い)"	"extremely happy(この上なく機嫌が良い)"
"wonderfully happy(歓喜の極み)"	

stop

実行中のguard命令やfollow命令が取り消されます。

乗馬

騎乗用動物に乗る場合は、購入または調教してダブルクリックします。ひとたび乗ってしまえば、その後の移動の操作は歩いたり走ったりする時と同じです。

騎乗用動物に乗る場合は、購入または調教してダブルクリックします。ひとたび乗ってしまえば、その後の移動の操作は歩いたり走ったりする時と同じです。

騎乗用動物といえども疲れますし、Stamina(スタミナ)だって失います。騎乗用動物が疲れると、そのことを知らせるメッセージが表示されます。その時は動物から下りて一休みさせ、餌をやる必要があるかどうかを確認しましょう。

騎乗用動物に跨がっている状態でその動物をダブルクリックすると、その背から下りて傍らに立ちます。背に跨がったまま餌をやることはできないので注意してください。

ペットに完全に愛想を尽かされた主人は振り落とされてしまいます。

ペットに関する疑問

「ペットと一緒にいる状態でログアウトしたのに、再びログオンしてみるとペットがいなくなっていた。」
安全な場所でログアウトしても、ペットがフラフラとどこかへ行ってしまう可能性はゼロではありません(殺れてしまうことさえあるでしょう)。戻ってみるとペットがいなくなっていたという事態を避けたいのなら、NPCの調教師(animal trainer)や厩舎(stable)を訪れ、"stable"と言って預かってもらいましょう。

「十分な餌をやっているから不満はないはずなのに、機嫌を確かめるとイライラしているという答えが返ってくる。」

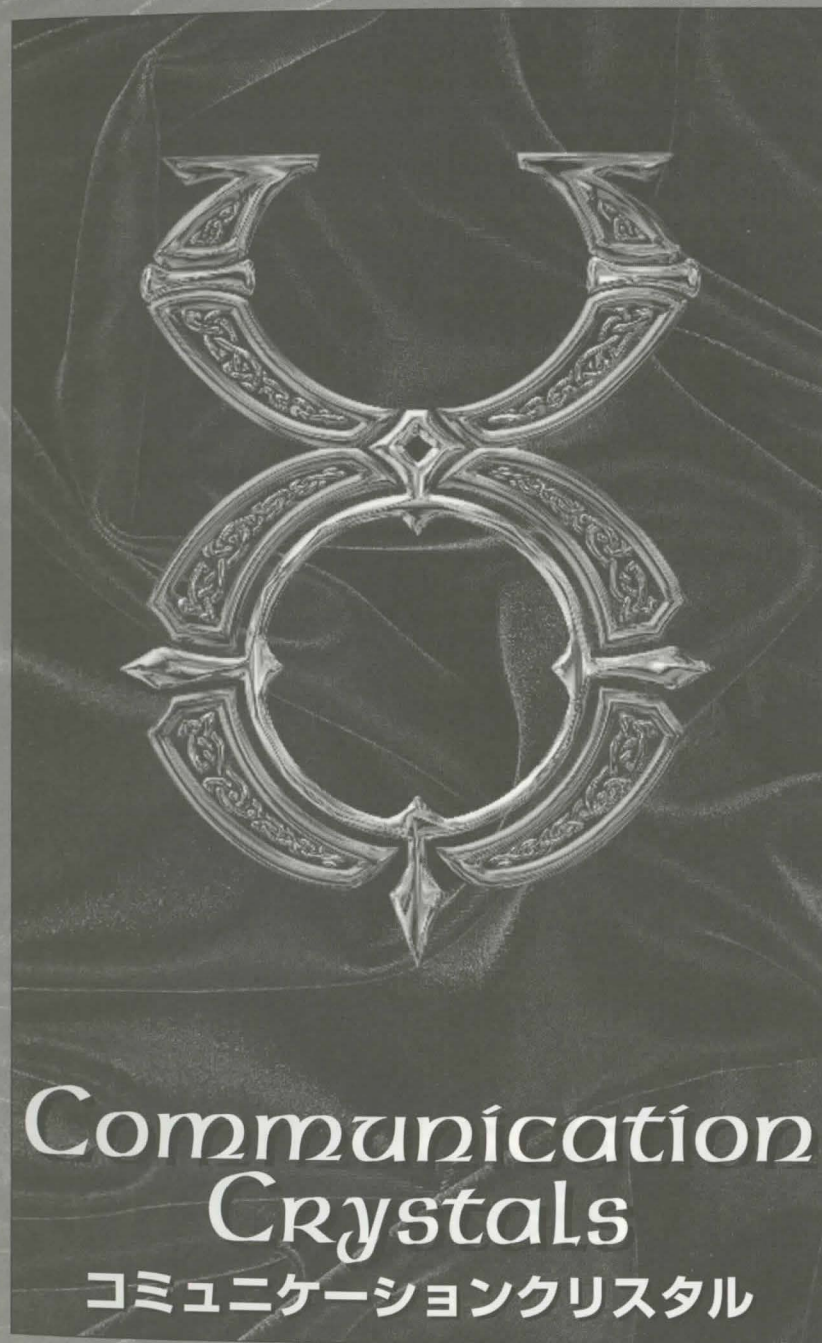
見張りモードになっている時に、守っている対象に誰かが近づいたりそれを使おうとしたりすると、ペットは危険を察知して殺気立ちます。しかし、殺気だっているからといって、野生に戻ったり主人を裏切ったりするわけではありません。

「突然、ペットが反応しなくなった。」

何でも構いませんから、命令が有効かどうかを試してください。たとえ命令を理解できなくても、何らかのき声を発するはず。何の鳴き声も発しないなら、自分が来た方向にペットを従えて戻ってみてください。

「調教したのに攻撃される。」

クリーチャー(とりわけ邪悪なもの)の中には、非常に反抗的で、すぐ主人に牙をむくものもいます。このような忠誠心の変化はいつ生じるかわかりません。したがって、「ペットに気を許すな」としか言えません。



コミュニケーションクリスタル

コミュニケーションクリスタル(communication crystal)を使うと、遠くに離れた場所にいる人々と連絡することができます。使える回数に限りがありますが、宝石を使えば再充填可能です。コミュニケーションクリスタルとその再充填に使う宝石は、いずれも宝石商(jeweler)から買うことができます。

メッセージの送信

それぞれのクリスタルはメッセージを遠方へ送信するのに使用することができます。クリスタルをリンクするには送信側のクリスタルをダブルクリックしてから受信側のクリスタルをターゲットしてください。送信側のクリスタルをダブルクリックしたあと、さらに同じクリスタルをターゲットすると送信がアクティブとなり再度同じ操作を行うことで送信機能を停止することができます。

クリスタルがアクティブの時、その周りで発言された内容はリンクされているもう一方のクリスタルで受信され、送信側のチャージが消費されます。(例：送信クリスタルを3つの受信クリスタルにリンクさせた場合、送信側クリスタルの周りで発言がある度に3チャージが消費されます)

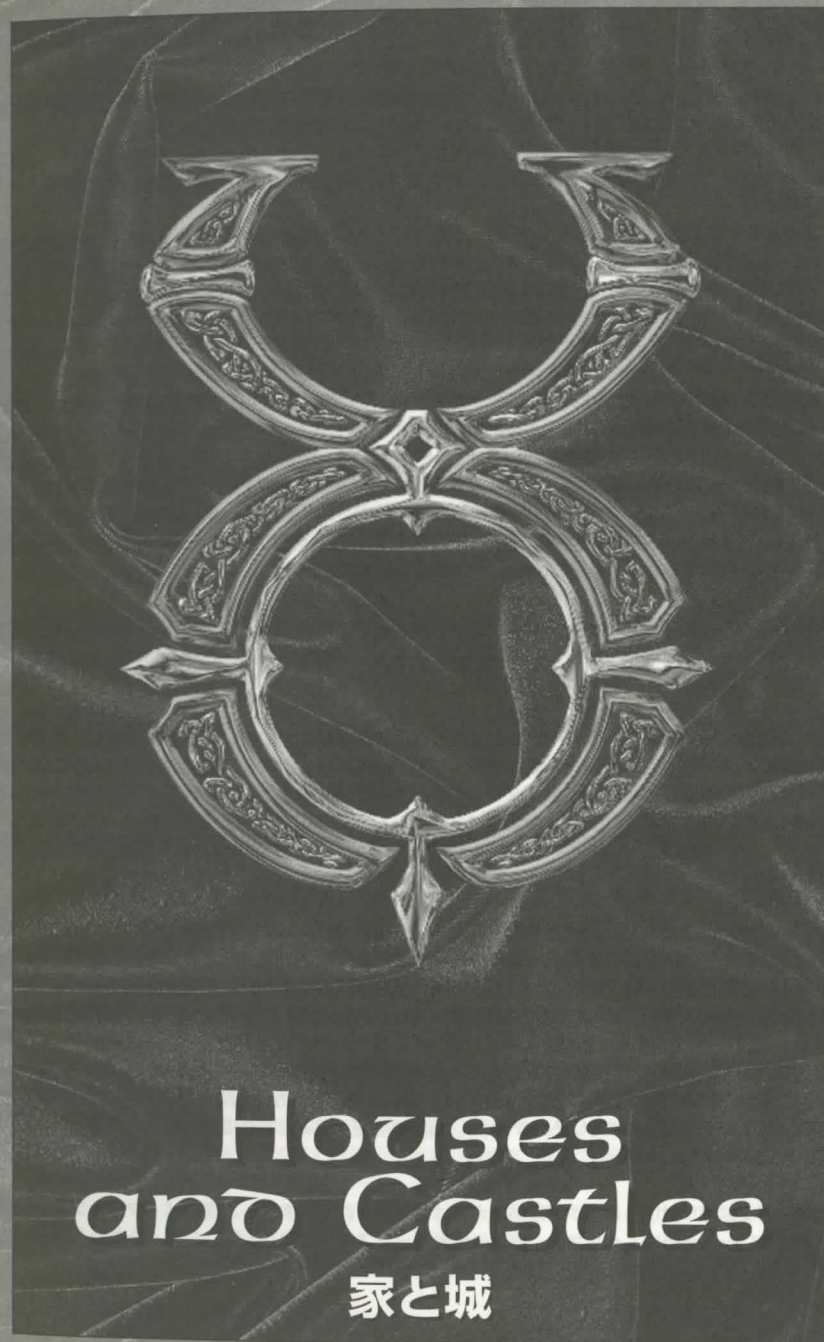
また、クリスタルがバックパック内でアクティブとなっているときでも送信は行われます。

クリスタルの再チャージ

クリスタルを再チャージするにはクリスタルをダブルクリックした後に宝石をターゲットしてください。宝石が消える代わりにいくつかのチャージが充填されます。なお、宝石の種類によりチャージ数は異なります(価値な宝石ほどチャージ数も高くなります)。クリスタルには最高200チャージまでを充填することができますがそれ以上充填しても宝石は無駄になってしまいます。

メッセージの受信

メッセージが送信された時に受信側のクリスタルが地面に置かれていると、クリスタルは送信者の名前とメッセージを大声で読み上げます。キャラクターによって運搬されている最中だった場合は、画面の下にメッセージが表示されます。なお、メッセージの受信によって使用可能回数が減ることはありません。



家と城

マイホーム...ああ、何と甘い響きでしょう。家は俗世の持物を保管するのに最高の場所です。また、苛酷なUOの荒野に建つ家は、キャラクターにとって安全な避難場所になってくれます。

家の種類

UOには様々なタイプの家が用意されています。ただし、ゲームの発展に伴って新しいタイプの家が増え、ともあれば、それまであったタイプが消えることもあるでしょう。選択可能な家(およびその他の建物)のリストについての最新情報が欲しい時は、ウェブサイトの"Traveller's Guide"を覗いてください。

家や城の購入

数種類の小型の家から巨大な城(castle)まで家のサイズは様々です。必要に応じて装備(炉、紡ぎ車、製粉機など)を家の購入後にアドオンとして設置することも可能です。

家は建築家(architect)から購入できます。ギルドなどの大規模なグループ用として大邸宅や城を買うなら、まずは購入資金を工面しなければなりません。そのためには他のメンバーの金を自分の預金口座に集める必要があります。不動産の購入には莫大な金がかかるので、建築家は預金口座からじかに代金を引き落とすことができます。小さな家や船なら、雑貨屋(provisioner)でも扱っています。

建築家と取引すると、家の種類と価格がリストアップされたメニューが表示されます。望みのタイプを選択し、代金を支払うと、その家の権利証書(deed)が発行されます。なお、権利証書は泥棒から盗まれることはなく、権利証書を持って死んだとしても生き返った時にはバックバックに戻ります。

注意：権利証書は初期装備扱いのアイテムになっているため地面などに置いてしまった場合、ほんの数秒で完全に消えてしまいますので注意してください。また、バックバック内でさらに権利証書を入れたコンテナ(バッグおよび箱など)を持っている場合、そのコンテナごと盗まれることがありますので必ず第一階層にじかに置くようにしてください。

家の建築

権利証書(deed)が手に入ったら、次は新居を建てる場所を決めなければなりません。天くだの往来を妨げないように気をつけさえすれば、町の外の土地はどこもタダです。つまり、路上を除き、町の外の何もなければ、どこに家を建てても良いのです。もちろん家を建てる場所はある程度は平らでなければならず、どのような大きな障害物がある場合は先にそれを片づけなければなりません(やぶ程度なら問題はありません)。

家を建てる場所が決まったら、完成のあかつきには南壁(画面の下側に面している壁)の中央になるはずの場所に立ち、そこで権利証書(deed)を「使用」してください。外壁の輪郭が半透明な線で描きだされます(輪郭の内側には照準カーソルが表示されているはず)。輪郭の位置が望みどおりになったら、マウスをクリックしてください。家が実体化します。

新しい家のドアには鍵が付けられますが建築時点ではロックされていません。鍵はバックバックの中に入りますので即座にロックを掛けてください。銀行の保管ボックスにも合鍵が出現します。もちろん調度品の1つではありません。備品は別個に調達して運び入れなければなりません。

住まいに名称をつける

家の扉の近くにハウスサイン(看板)があるはずです。看板をダブルクリックすると様々なオプションが表示され(オプションについては後述)、ここで建物に名称を付けることができます。

家の名前("Yurgi Bloodaxe, esq(esqlは...殿の意味)")、所属しているギルドや組織の名前("Weird Sisters Guild")、家そのものの名前("Gloaming Gables")など、名前は自由に付けて構いません。

家の管理

自分以外の誰か(例えばギルドのメンバー)が家に入れるようにするためには、合鍵を作る必要があります。鍵ひな型(blank key)や鍵束(key ring)は、錠前職人(locksmith)や雑貨屋(provisioner)から買うことができます。合鍵はもともになる鍵をひな型に「使用」することで作ります。合鍵作りはTinkering(細工)スキルにもとづいて行動なので、合鍵を作るならあらかじめある程度のTinkeringスキルを身につけておくことをお勧めします。

すぐに家を破壊させることはできません。しかし、放置されればなしになっている家は次第に荒れはじめ、いには崩れて消えてしまいます(プレイヤーがいなくなってしまう家で荒野が埋め尽くされるのを防ぐためです)。とはいえ、家は主人が帰ってくるたびに完全な状態に戻ります。家を買うために多額の投資をするのであれば、手入れのために定期的に帰ってくることも計画に入れておくべきです。長い旅に出る場合(またはかなり長い間ゲームにログオンできないことがわかっている場合は、自分に代わって家の面倒をみってくれる信用できる友人に合鍵を預け、リフレッシュしておきましょう。

注意：家が崩壊するのを防ぐため、できれば3日(実時間)に1度は家に帰り、リフレッシュをおこないましょう。使う鍵は合鍵でも構いません。

フレンド設定

所有者であるあなたは他のプレイヤーを「フレンド」として家に登録することが可能です。これによりフレンドには特殊な能力が与えられ、多くの恩恵と、わずかな不安材料を抱えることになります。フレンドはゲーム内でオーナーにより登録され、家のフレンドリストに表示されたキャラクター、または所有者と同アカウントの別キャラクターを指します(ただし他の家の所有者でない場合に限りです)。

家のセキュリティ

十分なスキルを身につけた盗賊なら、あなたから家の鍵を盗むことも不可能ではありません(あなたを仲間とも殺してしまうという手もあります)。これ以外にも家に忍び込む方法はいろいろとあるでしょう。したがって、家の中に貴重品を置いておくならば、鍵だけに頼らず番兵を何人か雇うか、見張りとしてペットを調教しておくべきです。また、この上ないほど大切に置き換えがきかない品物は、銀行の保管ボックスにしまっておくことをお勧めします。家は安全な場所ではないのです。家にある物は常に盗難の危険と背中あわせの状態にあります。したがって、たとえ何かをなくしても、それを取り戻すのにGM(ゲームマスター)の助けを期待することはできません。繰り返します。なくすわけにはいかない品物は、銀行の保管ボックスにしまっておきましょう。

それでも家に価値の高いものを置く必要がある場合、家の所有者であればアイテムをロックダウンして下さい。鍵を持つフレンドであってもそれを持ち去ることはできません。またフレンドは家にロックダウンしたルーンの名前を書き換えることができます。家がプライベートに設定されている時は評判上のペナルティ課されることなく家を守ることができ、さらにフレンドではないプレイヤーを家から追い出したり出入り(eject and ban)にすることができます。「I ban thee」と発言することでカーソルが表示され出入り禁止にプレイヤーをターゲットできます。また、「Remove thyself」は招かざるプレイヤーを家から追い出します。そしてもし、誰もいない家でフレンドではないプレイヤーがログアウトした場合、次にログアウトした時には自動的に家の外へはじき出されます。

看板の利用

それぞれの家には看板が付けられ、家の設定状態、所有者名、家のフレンドリスト、そして所有者とフレンドの利用できるオプションを提供します。看板はシングルクリックでは家の名前を表示し、ダブルクリック(家の中からも外からも)家の名前が付けられた金属の銘板が表示されます。もしあなたがその家の所有者でもフレンドでもない場合には表示されるのはここまでです。また所有者かフレンドであるならば下記オプションにアクセスすることができます。

INFO (情報の表示)

Infoタブには以下が含まれています：

- Owned by/所有者名
- Number of locked down items: 000 out of 000/ロックダウンステータスの表示：ロックダウン out of ロックダウン可能数
- Number of secure containers: 00 out of 00/セキュアコンテナ数の表示：セキュアコンテナ数 of セキュアコンテナ可能数
- Change this house's name!/家の名称を変更するためのボタン。フレンドもこの機能を利用することができます。
 - ・ボタンをクリックした後、新しい名称を入力してください。
 - ・名称の変更をキャンセルするには[Esc]キーを押してください。
- Number of visits this building has had: 0000/パブリック設定時の訪問回数

Friends (フレンド機能)

Friends (フレンド機能)タブには以下が含まれています：

- Display list of house friends/所有者がフレンド登録したプレイヤー名のリストを表示。フレンドの機能を利用することができます。
 - ・OKボタンをクリックするとメインの看板画面に戻ります。
- Clear the friends list/所有者がフレンド登録したプレイヤーをすべて外します。
- Add a friend to the house/表示される選択カーソルを使ってプレイヤーをフレンド登録することができます。
 - ・この機能を使えるのは家の所有者のみです。
 - ・フレンド数の上限は50名までです。
- Remove a former friend/フレンド登録したプレイヤーの1人を登録から外すことができます。
 - ・所有者のみがこのコマンドを使うことができます。
 - ・フレンドを外すプレイヤーリストを閲覧しているときにはどのボックスが選択されていても影響されません。
 - ・「remove now!」ボタンをクリックすることで選択されたプレイヤーをリストから外し、更新されたリが表示されます。
 - ・OKボタンをクリックするとメインの看板画面に戻ります。

ban someone from the house/フレンド登録と同じように操作しますがまったく逆の機能を持ちます。フレンドもこの機能を利用することができます。

ban<出入り禁止>はさらにそのプレイヤーを家から追い出します。またフレンドは出入り禁止に指定することができません。

ban<出入り禁止>にされたプレイヤーにはメッセージが表示されます。

ban<出入り禁止>にされたプレイヤー数は50までです。ただし、出入り禁止にされたプレイヤーは同じアカウントの別キャラクタも自動的に出入り禁止となります。

eject someone from the house/このコマンドによりカーソルが表示されプレイヤーをターゲットすることができます。

フレンドもこの機能を利用することができます。

ターゲットされたプレイヤーは家のドアから3タイル離れた場所へ飛ばされます。

追い出されるキャラクタはプレイヤーでなければなりません。

フレンドを追い出すことはできません。

追い出されたプレイヤーにはメッセージが表示されます。

view list of banned people/出入り禁止にされているプレイヤーのリストを表示させます。

フレンドもこの機能を利用することができます。

同じプレイヤーを複数回指定するとその分リストに登録されます。

OKボタンをクリックするとメインの看板画面に戻ります。

lift a ban/リストのチェックボックスを使って出入り禁止となっているプレイヤーを解除することができます。

フレンドもこの機能を利用することができます。

複数回出入り禁止になっている場合にはそれぞれを解除する必要があります。

OKボタンをクリックすると出入り禁止を解除することなくメインの看板画面に戻ります。

remove now!」ボタンをクリックすると出入り禁止を解除してリストを再表示します。

プレイヤーリストを閲覧しているときにはどのボックスが選択されていても影響されません。

Options (オプション機能)

Transfer ownership of the house/選択カーソルを使って家の所有権を他のプレイヤーへ譲渡することができます。

このオプションを使用するとはすべてのプレイヤーは家の外にいないければなりません。

この機能を使えるのは家の所有者のみです。

ターゲットされるプレイヤーは他の家の所有者であってはなりません。

所有権が譲渡された時点でフレンドリストはすべて消去されます。

所有権が譲渡された時点でBan<出入り禁止>リストはすべて消去されます。

所有権が譲渡された時点で鍵が変更されます。

新しい所有者のバックバックとバンク内に新しいマスターキーが作成されます。

家の所有権は完全に新しい所有者に移行されます。

Demolish the house & get a deed back/設置された家を取り壊し権利書に戻すことができます。

この機能を使えるのは家の所有者のみです。

設置されているギルドストーンとベンダーごと本当に削除してもよいかどうかを訊ねるダイアログボックスが表示されます。

プレイヤーより家の所有権が削除されます。

所有者が殺人者でない限り権利書は銀行の保管ボックスに入ります。殺人者の場合には代わりにバックバック内に入ります。

家のアドオン設備(炉、機械など)は削除されます。

Change the house locks/家のマスターキーを変更することができます。

この機能を使えるのは家の所有者のみです。

- ・フロントドアは削除され新たなドアに置き換わります。(そのため古いキーは使うことができません。)
- ・新しいキーは所有者のバックバック及びバンク内に自動的に作成されます。
- ・この機能はプライベートな家に対してのみ使用することができます。パブリックな家のフロントドアを掛けることができません。
- Declare this building to be public/家をパブリックに設定します。
 - ・この機能を使えるのは家の所有者のみです。
 - ・このオプションは家がプライベートの時にのみ表示されます。
 - 注意：これによりフロントドアに鍵を掛けることはできなくなります。
 - ・ベンダーなどを設置して公開されたショップにすることができます。
- Declare building private/家をプライベートに設定します。
 - ・この機能を使えるのは家の所有者のみです。
 - ・このオプションは家がパブリックの時にのみ表示されます。
 - ・ベンダーが家に設置されている場合には機能しません。
 - ・これにより再びフロントドアに鍵を掛けることができるようになります。
 - ・家の看板は標準タイプに戻ります。
 - ・もしガード圏設定がされていた場合には解除されます。
- Toggle guard protection/家をガード圏に指定します。
 - ・現在このオプションは使用できません。
- Change house sign type/建物の表に付けられている看板の種類を変更することができます。
 - ・フレンドもこの機能を利用することができます。
 - ・このオプションは家がパブリックの時にのみ表示され選択できる看板のリストページを表示させることができます。
 - ・リストを閲覧しているときにはどのボックスが選択されていても影響されません。
 - ・新しい看板はオプションのどのページでもOKボタンをクリックした時点で変更されます。

注意：家が崩壊するのを防ぐため、できれば3日(実時間)に1度は家に帰り、扉をダブルクリックしてリフレッシュしましょう。使う鍵は合鍵でも構いません。



ギルド

UOには数多くのギルドが存在します。広い範囲に影響力を及ぼしているギルドもけっして少なくありません。

専門家ギルド

ブリタニアの主な町にはギルド会館が必ず1つまたはそれ以上あります。ギルドに加入するためには、ギルド会館におもむいてギルド長を見つけ、ギルドへの加入料として500ゴールドを支払わなければなりません。時に所属できるギルドは1つだけです。別のギルドに加入すると、その時点でそれまで加入していたギルドの会員権は失われます。

現在、新規の会員を募集しているギルドは以下の通りです。

Guild of Arcane Arts
Bardic Collegium
Society of Clothiers
Order of Engineers
Guild of Healers
Maritime Guild
Merchant's Association
Society of Thieves
League of Rangers
Mining Cooperative
Warrior's Guild
Player Guilds

プレイヤーギルド

PCによって結成され、ギルドと呼ばれている組織もあります。これらはある共通の目的を持ったPCたちで結成されたものであったり、お互いに助け合うために結成されたグループであったりします。現在活動中のプレイヤーギルドについては、ウェブサイトの"Guild Hall"(<http://www.owo.com/guild/index.html>)に完全リストがあるので、そちらを覗いてみてください。

プレイヤーが集まってギルドを宣言するのは自由です。"Guild Hall"のリストに加わるための条件は、そのギルドがウェブサイトを持っていて、"Guild Hall"の登録フォームを使ってその存在を登録していることだけで

ギルドストーン

成したギルドの存在をゲームそのものに認めさせることもできます。そのような「認定ギルド」になるためには、少なくとも1人の会員が家を持っていることと、雑貨屋(Provisioner)に高額の金を払って「ギルドストーン(Guild Stone)」を入手することが必要です。

ギルドストーンを買うと、権利証書(deed)が手に入ります。権利証書(deed)が手に入ったら、それを「使用」してギルドストーンをギルドメンバーが所有する家や城の入口か内部に設置しなければなりません。ギルドストーンの設置はその家の所有者の仕事です。すでに他の「認定プレイヤーギルド」に加入しているキャラクターがこの役割を担うことはできません。1つの家に設置できるギルドストーンは1つだけです。

ギルドストーンを設置したら、次はギルドの名前を入力しなければなりません。キャラクター名とは異なり、この名称はシャード内で他に同一の名称が存在してはなりません。

ギルドストーンに最初に触った(クリックした)キャラクターがそのギルドのギルドマスターになります。

ギルドメンバーやギルドマスターはギルドストーンを利用することで、ギルドの運営に関係した特殊機能にアクセスすることができます。

ギルドストーンの機能は以下の通りです：

Recruit someone into the guild／入会希望者の登録
View the guild roster／メンバーリストの表示
View the guild charter (if any)／ギルド憲章の表示 (入力されている場合のみ)
Declare fealty／忠誠を誓う(プレイヤーは自分が忠誠を誓う人物をギルドメンバーの中から選ぶことができます。最も多くのギルドメンバーから忠誠を誓われた人物がギルドマスターとして認められます。あえて誰かに忠誠を誓わなければ、現在のギルドマスターに忠誠心を抱いているものと見なされます)
Toggle whether the guild abbreviation／他のプレイヤーにクリックされた時に自分の名前と一緒にギルドの略称を表示する／しないの切り替え
Resign from the guild／ギルドから脱退
View a list of current candidates for membership／現在の入会希望者を表示

上の機能に加え、ギルドマスターはギルドストーンに以下の機能を実行させることができます。

Access Guildmaster Functions／ギルドマスター用のオプションを表示する
Set the guild's name／ギルドの名の設定 (現実時間にして7日間に1回のみ実行できる)
Set the guild's abbreviation／ギルドの略称を設定(現実時間にして7日間に1回のみ実行できる)
Set the guild's charter／ギルド憲章の設定
Dismiss a member／特定のギルドメンバーを除名
Declare war／宣戦を布告(後述)
Accept a candidate seeking membership／入会希望者の入会を承認
Refuse a candidate seeking membership／入会希望者の入会を拒否
Set the guildmaster's title／ギルドマスターの称号を設定
Grant a title to another guildmember／特定のギルドメンバーに称号を授与
Move this guildstone／ギルドストーンを移動する
Return to Main Menu／メインメニューに戻る

名前、称号、会員の変更は、自動的にギルドメンバーに通知されます(変更が行われた瞬間、または変更後初めてログオンした時に)。

ギルドの名前と略称は、他とまったく違うものでなければなりません。

ギルドストーンの変更は<continue>ボタンを使うとセーブすることができます。

ギルドストーンのメニューは<cancel>ボタンを使うと閉じることができます。

ギルドへの入会

ギルドに入会するためには、まず最初に、ギルドストーンの"Recruit Someone into the Guild(希望ギルドに加入させる)"オプションを使い、ギルドメンバーに入会希望者として推薦してもらわなければなりません。次はその推薦をギルドマスターに承認してもらう必要があります。その後、入会希望者自身がギルドストーンに触れると、正式なギルドメンバーになることができます。ギルドストーンに同時に登録しておける希望者は最大12名です。

ギルド間戦争

プレイヤー対プレイヤーの戦いを好む者たちにとって、ギルド戦争は自分たちの欲求を満足させる1つになってくれます。なぜならば、Karma(カルマ)に傷をつけたり、罪のない傍観者の楽しみを目茶苦茶にする危険を犯さずにすむからです。ギルドマスターは他のギルドに宣戦を布告する権限を持っています。2つのギルドが互いに宣戦を布告すると、この2つのギルドは戦争状態に突入したことになります。戦争状態にあるギルド同士の戦闘、殺戮、略奪は、Karma(カルマ)に何の悪影響も与えません。犯罪者や殺人犯にな配も無用です。

混沌(Chaos)と秩序(Order)ギルド

のギルド(Order Guild)はロード・ブリティッシュじきじきの認可を受けて活動しています。一方、混沌のド(Chaos Guild)はブラックゾーンが後ろ楯になっています。ロード(Lord)またはレディー(Lady)、つまり高位の名声(Fame)を持つギルドマスターは、混沌(Chaos)と秩序(Order)のいずれかに属することを宣言します。(現在は名声に関係なくChaos/Orderを宣言することができます。)

(Order)と混沌(Chaos)のいずれかに属することが宣言されると、ロード(Lord)またはレディー(Lady)のを持つ全ギルドメンバーに秩序(Order)または混沌(Chaos)の盾が与えられます(この盾は強力な防御用マクアイテムです)。

重要: すべての秩序のギルド(Order Guild)と混沌のギルド(Chaos Guild)は、永遠に続く戦争状態にあると自動的に見なされます。

Ships

船

「ギルド」は、中世ヨーロッパの「組合」を指す言葉で、同じ職業に従事する者たちが集まり、互いに助け合い、利益を追求するための組織を指す。中世のギルドは、都市の発展とともに重要な役割を果たし、経済活動の中心となっていた。また、ギルドは、成員の教育や訓練、福利厚生などにも関与していた。現代の「ギルド」は、主に文芸や学術の分野で使われるが、その起源は中世のギルドに遡る。

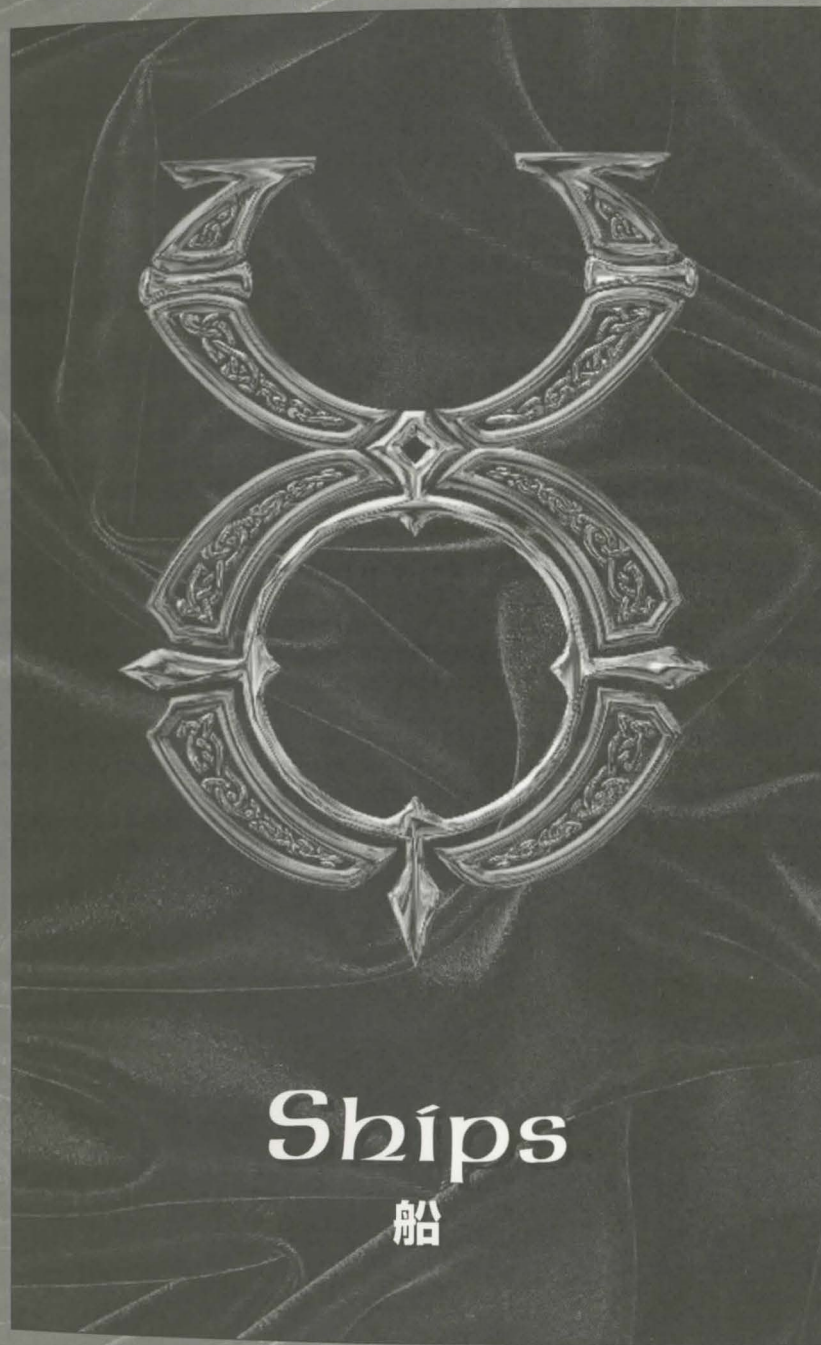
「ギルド」は、中世ヨーロッパの「組合」を指す言葉で、同じ職業に従事する者たちが集まり、互いに助け合い、利益を追求するための組織を指す。中世のギルドは、都市の発展とともに重要な役割を果たし、経済活動の中心となっていた。また、ギルドは、成員の教育や訓練、福利厚生などにも関与していた。現代の「ギルド」は、主に文芸や学術の分野で使われるが、その起源は中世のギルドに遡る。

ギルドへの入会

ギルドへの入会には、通常、一定の条件を満たす必要がある。例えば、中世のギルドでは、成員が一定の年齢に達し、一定の職業に従事していることが必要だった。また、入会には、現職の成員から推薦を受ける必要があった。入会後は、一定の期間、現職の成員の下で修行し、技術を習得する必要がある。修行期間が満了すると、ギルドの成員として正式に認められ、ギルドの活動に参加できるようになる。

ギルドの歴史

ギルドの歴史は、中世ヨーロッパの歴史と密接に関連している。中世のギルドは、都市の発展とともに重要な役割を果たし、経済活動の中心となっていた。また、ギルドは、成員の教育や訓練、福利厚生などにも関与していた。現代の「ギルド」は、主に文芸や学術の分野で使われるが、その起源は中世のギルドに遡る。



Ships
船

arbormasters<ハーバーマスター>

バーマスター(harbormaster)を雇って埠頭への接舷を任せれば、船を無用な損傷から守り、港の混雑を減らすことができます。ハーバーマスターを見つけ、"dock(接舷)"と一言ください(そのために船はこれから寄港する港の近くにしなければなりません)。ハーバーマスターが要求する25ゴールドの料金を支払うと、船上から姿を消し、停泊券(claim ticket)を渡されます。再び航海に出る時は、船を接舷させた港に戻り、券を「使用」してください。その場に船が出現します。

接続している限り、船が老朽化して沈没することはありません。しかし、停泊券を盗まれないとも限りません。停泊券が盗まれると、船を出航させられなくなります。この場合、船を出航させられるのは停泊券を盗まれた船だけということになります。

UOには様々なタイプの船が用意されています。ただし、ゲームの発展に伴って新しいタイプの船が加わるともあれば、それまであったタイプが消えることもあるでしょう。選択可能な船のタイプについての最新情報が欲しい時は、ウェブサイトの"Traveller's Guide"を覗いてください。

船した場所に船がない/乗船できない

船の購入と建造は家の購入と建築によく似ています。船は船大工(shipwright)から購入します。契約が成ると船大工から権利証書(deed)を渡されるので、海辺でそれを「使用」してください。その場で本物の船が建造されます。なお、船を建造する際は、建造した場所から海に乗り出せることを確認しておく必要があります。例えば、橋をぐり抜けることはできません。

下ろしましたが？ 両側を固定しましたか？ このどちらでもないなら、盗まれたということも考えられます。板は乗船中に「使用」すると下りますが、その後は固定されたままの状態になります。下船した後に渡り再び下ろすためには、鍵が合鍵が必要です。

同じく、現実の時間にして3日間、所有者が帰ってこなかった船は、使われなかったことと手入れ不足がで消えてしまいます。

船が完成すると、バックハックの中に鍵が出現します。また、安全のために、合鍵は保管ボックスに出現します。鍵を「使用」すれば、渡り板を船に固定できます。

に名前をつける

船への乗り降りは、船の側面をクリックして渡り板を伸ばすことで行います(渡り板はもう一度クリックで引き込まれます)。船に乗り込んだり岸に下りたりする場合は、渡り板をダブルクリックしてください。

も名前をつけることができます。操舵手(tillerman)に"Set Name Text(名前を設定)"と言ってください(この部分には名前を入れます)。操舵手には"Remove Name(名前を取消)"と命令することもできます。また"Name(名前)"と尋ねれば、船の名前を教えてください。

乗船しているPCなら誰でも船に命令を下すことができます(後述の「操船」参照)。すぐ近くに船がいるの船からPCが乗り込んでくる可能性があります。したがって、船から離れなければならない時は、見守りのPCによる乗っ取りを防ぐため、十分な数の番兵を雇っておくことをお勧めします。

船には貨物を積むことができます。船倉はいわば巨大なバックパックです。船倉には数多くの荷物を収納することができますが、キャラクターが入ることはできません。航海の間、乗船しているキャラクターは甲板にいない必要があります。

操舵

船は操舵手(tillerman)によって操られます。操舵手はNPCで、決して船の触先を離れません。操舵手は海の男なのです。

操舵手は戦士ではないので、自分よりも良い武器を持っている者(つまり船に乗っているすべてのPC)の逆らいません。その中でも自分の最も近くにいるキャラクター(PCであれNPCであれ)の命令を最優先近くを通りすぎた敵の命令に従うことがないように、戦闘中は操舵手の隣にNPCの番兵を配置しておくでしょう。

操舵手は以下の命令に反応します。

操舵コマンド

unfurl sail, forward(船が前方へ進みます) : [Alt] + [8]キー

furl sail, stop(船が止まります) : [Alt] + [5]キー

drop anchor : [Alt] + [3]キー

raise anchor : [Alt] + [1]キー(これらは船の移動のオン/オフ切り替えに用います)

turn left, port, left, drift left(左に回頭します) : [Alt] + [4]キー

turn right, starboard, right, drift right(右に回頭します) : [Alt] + [6]キー

backwards(後進) : [Alt] + [2]キー

forward left, forward right, backward left, backward right, back left, back right, back(文字通りの動きをします)

turn around, come about(反転して移動を続けます)

slow forward, slow left, slow right, slow backwards, slow back(文字通りの動きをします)

one forward, one left, one right, one backwards, one back(指示された方向に少しだけ動きます)

これらの命令はどれも細かい動きを指示するためのものです。長い航海を行う場合はマップに航路を設定すると簡単です。

命令を入力する時間をはぶくため、プログラム済みのマクロに対応している命令もいくつかあります。「キー」は上の通りです。ただし、これらのマクロに対応しているのはテンキーの数字キーだけです。マクロについては入門ガイドP.64を参照してください。

路の設定

失った船を待つ運命は苛酷です。乗船しているPC全員が航海の途中でログアウトしてしまい、そのままし返ってこなかったりすると、残された船は深刻な危機にさらされます。しかし、あらかじめそのことを入れ、海岸線の近くで終わるような航路を設定しておけば問題はありません。船は無事に航海を終え、ログオンした時も甲板に現れることができます。

し、海岸線に寄るような命令を残しておかなかった場合は浸水が始まり、そのまま数時間(実際の時間で)まっておくと、ついには沈没してしまいます。この場合、積んでいた荷物とNPCはすべて海の藻屑と消え、次にログオンした時、乗っていたPCは先の航海の乗船地点になった陸地に出現します。そう、孤島に取り、船が通るのかかるのを待つしかないという状況も十分にありえるのです。

え錨を下ろして安全な状態で停泊していても、主人の帰りがあまりにも遅いと、やはり跡形もなく消え去とがあります。多くの人で賑わっている港では滅多にないことですが、誰もいない海岸線では決して珍しとはなりません。NPCの番兵に見張りさせるだけでは不十分です(それはそれで意味のあることです。船が老朽化して消えてしまわないようにするためには、PCが定期的に船の様子を見に来なければなりません。

ップを使った航海

する海が描かれているマップを使うと、船の航路を設定することができます(Cartgraphy(地図作成)スキ使ってPCが描いた地図でも大丈夫です)。航路を設定する場合はマップについているボタンをクリックし、ください。マップを航路設定モードにしたら、クリックすることによって「ピン」を立てていきます。船はからピンへと設定した順に移動します。ピンはマップ外にドラッグすると削除されます。ピンを削除するそれに応じて航路が自動的に修正されます。

ピンとピンの間を直線的に動くことしかできません。つまり、自動的に海岸線に沿って進んではくれず、イヤーの手で海岸線避ける航路を設定しなければならないのです。

の上で終わる航路や陸地を横切る航路を設定すると、船が陸地に乗り上げてしまうため、予定していた航そこで中断されます。この場合は障害物避けるような新しい航路を設定しなければなりません。

設定した航路に沿った航海

航路を設定し終わったら、マップを操舵手(tillerman)に渡してください。マップはすぐに戻ってきますが、中の操舵手は、以下のような追加命令にも反応します。

start(終点に着くか障害物に行く手を阻まれるまで、設定された航路に沿って航海を続けます)

continue(停船後に航海を再開します)

goto #(#にはピンの番号が入ります。船はまっすぐそのピンを目指します。そのピンに着いた後は、設定した航路に沿った航海を再開します)

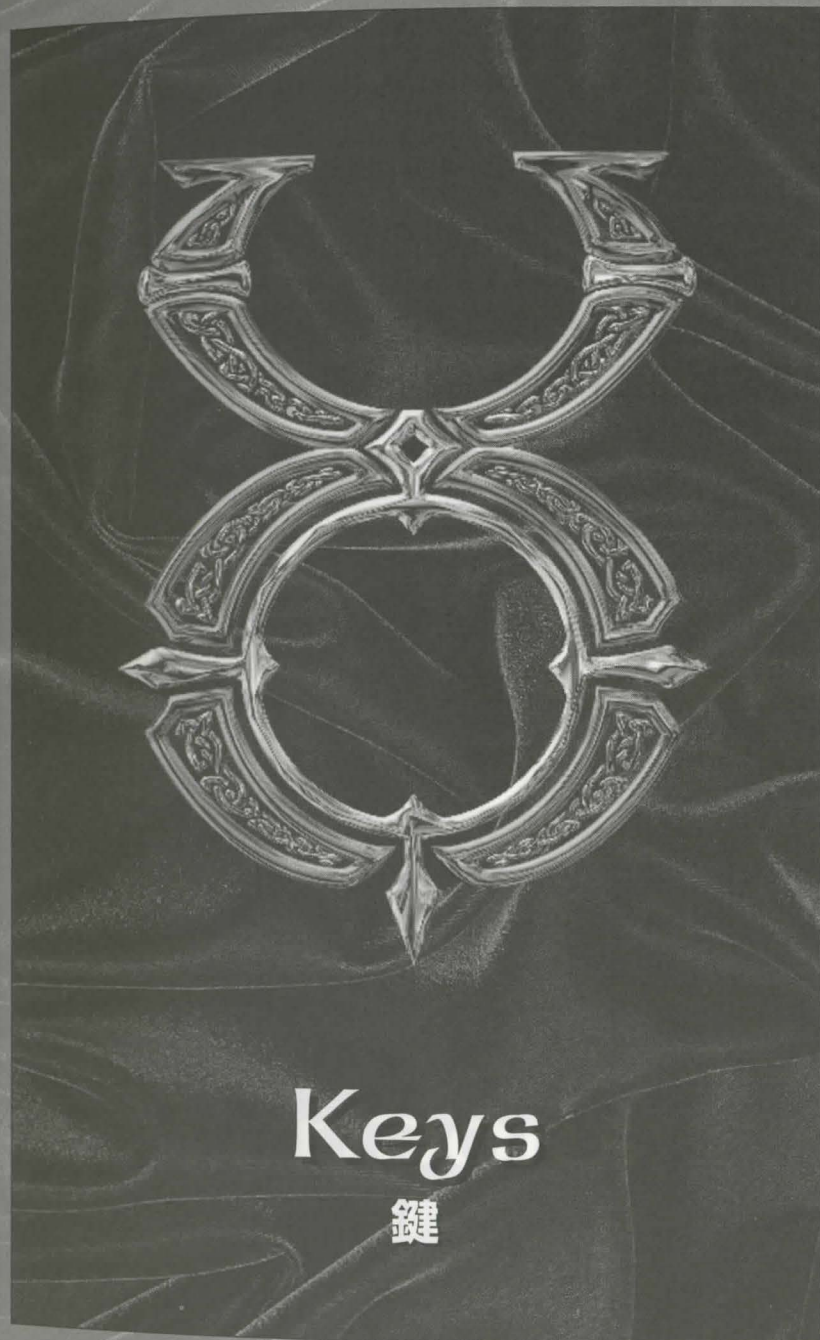
single #(#にはピンの番号が入ります。船はまっすぐそのピンを目指し、到着するとそこで停止します)

nav(今どのピンに向かっているかを操舵手が教えてくれます)

海戦

海上では海のモンスターや別の船の乗組員に攻撃されることがあります。船そのものが損傷することはありませんが、乗っているキャラクターは通常と同じように負傷します。船と船が接触していなくても、飛び道具や魔法など、普通の場合と同じように使えます。また、船と船が接舷すると、相手の船に乗り込み、白兵戦用の武器を使うことが可能になります。

キャラクターは泳げませんが(船が遭難して近くの岸边にうち上げられるのは例外です)、甲板から海にとされることはありません。したがって、PCが溺れることはありません。また、NPCが失われるものも置けばなしにした場合に限られます(前記の「航路の設定」参照)。



鍵

家、船、宝箱を安全かつ有効に利用する秘訣は、鍵の巧みな管理にあります。

鍵束の使い方

鍵束(keyrings)を使うと、いくつもの鍵を1つのアイテムとして扱うことができますので、いくつもの鍵から目当ての鍵を見つけ出す手間がはぶけます。鍵束を錠前に「使用」すると、自動的に鍵束についている鍵が試されます。

鍵を鍵束に加える時は、鍵を鍵束の上にドラッグしてください。

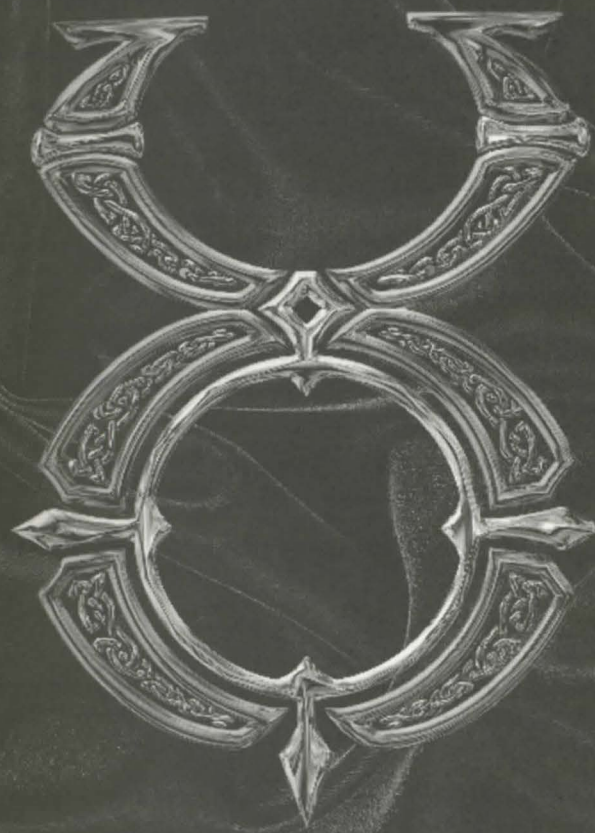
鍵束を使って錠前を開ける時は、鍵束を「使用」して、開ける対象に照準を定めてください。鍵束につくすべての鍵が試されます。

鍵束についているすべての鍵を外したい時には、鍵束を「使用」して鍵束そのものに照準を定めてください。

合鍵を作る

鍵のひな型(blank key)や鍵束(key ring)は、錠前職人(locksmith)や雑貨屋(provisioner)から買うことができます。合鍵はもとになる鍵をひな型に「使用」することで作ります。合鍵作りはTinkering(細工)スキルでつく行動なので、合鍵を作るならあらかじめある程度のTinkeringスキルを身につけておくことをお勧めします。

Keys
錠



Vendors
店員

店員(vendor)

店員(vendor)はPC同士の物の売り買いを仲介するNPCです。店員はプレイヤーがログオンしていない仕事を続けます。店員を殺すことはできません。また、店員は配置された場所から動きません。

店員と話をする場合は、挨拶と行動と一緒に言わなければなりません("Hi browse"、"Vendor buy"など)。

挨拶には店員の名前、称号(vendor, shopkeeper, salesman, salesperson, saleswoman)、一般的な挨拶(hi, greetings, hello, hey, hail)が含まれます。

店員に対しては以下の行動を取ることができます。

browse, view, look: その店にある商品の目録を見て、商品の品定めをすることができます。これらアイテムにArms Lore(武器学)スキルやItem Identification(アイテム鑑定)スキルを用いることもできます。をダブルクリックするのも"browse"と同じ効果があります。

buy, purchase: 買いたいアイテムに照準を定めるように指示されます。代金は手持ちがあるなら所持品から、ないなら銀行から引き落とされます。自分がその店のオーナーである場合は、アイテムを買わないと店員に注意されます。

status, info: 自分が所有している店でこう言うと、店員が自分の状態を喋ります。その中には所持品、日給、後何日働くか(いずれも状況が変わらないと仮定して)などの情報も含まれます。

collect, gold, get: 自分が所有している店でこう言うと、店員からもうけのすべてを受け取ることができます。

店員を雇う

酒場の主(tavernkeeper)や宿屋の主(innkeeper)は「雇用契約書(contract of employment)」と呼ばれるアイテムを売っています。これを買って自分が所有している家の近くで「使用」すると、それを持つ店員(vendor)がやって来ます。

店員を雇っておくためには給料を払いつけなければなりません。給料は固定給+在庫アイテムの1%です。給料はPCが払った金とアイテムを売って得た金から支払われます。店員は金が尽きると自滅します。その場合、アイテムはその死体と一緒に放置されます。死体が消えると一緒にあったアイテムになるので注意が必要です。

を維持する

在庫に加えたいアイテムがある時は、そのアイテムを店員(vendor)の所持品リストにドラッグしてください。すると"enter a price, description(価格と解説を入力してください)"と言われます。店員が持っているアイテムを売るためには、アイテムに値段をつけなければなりません(売り物のアイテムが入っている箱だけは例外)。

例えば、プレートアーマー一式を1000ゴールドで売りたいなら、"1000, Quality plate: a full set at a base price!"とか、"1000, plate"とか、単に"1000"とか入力すれば良いのです。

プレイヤーは店員の所持品リスト中のアイテムを自由にドラッグできます。

ある箱を開けて品定めをすることは誰にでも可能なので、店員の所持品を箱ごとに分類することもできません(これはオーナーであるあなたの仕事です)。

プレイヤーが店員に直接ゴールドを渡すと、店員はそれを自分の預金口座に加えます。日給はまずこの預金口座から支払われます。なお、毎日算出される店の価値にこの金は含まれません。

注意: 突然の店員の失踪を防ぐために、売り上げの中からいくらかのお金を、必ず店員に直接渡してあげてください。

Vendors
店員

Magic
魔法



魔法

呪文(spell)はUltima Onlineの世界で最強の武器です。呪文をかけるための技能の習得が簡単でない、むしろ幸いと言えるでしょう。それでもあえて魔法使いとしての道を歩むと心に決めた人は、以下の説明を読んでください。

呪文のかけ方

呪文のかけ方は2通りあります。呪文書(spell book)を使ってかける方法と、巻物(scroll)を読み上げます。どのような呪文があるかについては、P.42を参照してください。

自分自身の能力より2系統(circle)以上高い系統の巻物を選ぶことはできません。例えば、最低のMagery(魔道)スキルしか持っていないキャラクターは、最高でも第2の系統の巻物までしか読めません。しかし、その系統の呪文を知っている魔道師なら、第8の系統の巻物まで読めるわけです。

呪文書から呪文をかけるためには、呪文を見つけてあることと、それを呪文書に書き移してあることが条件になります。さらに、所持品リストの中に秘薬(reagent)がなければなりません。呪文をかける能力になるのは、呪文の系統とMagery(魔道)スキルです。高位の系統になるほど失敗しやすくなりますが、ればMagery(魔道)スキルの向上につながるでしょう。非常に低い系統(スキルに対して)の呪文はまず読めませんが、その反面スキルの向上には役立ちません。

呪文書を開き、かけたい呪文をダブルクリックしてください。標的を決める必要がある呪文を選ぶと、その呪文が照準に変化します。この状態で呪文の標的をクリックしてください。呪文が発動します。呪文が発動した瞬間に使用された秘薬は自動的に所持品リストから消えます。秘薬が足りなかった場合は、そのことを知らず、手に武器や道具を持っている状態で呪文をかけることはできません。なお、呪文書は開いた状態でも構いませんし、バックバックにしまっておくこともできます。

呪文の習得

呪文を覚えるためには、その系統を学べるだけのMagery(魔道)スキルがなければなりません。第1の系統の呪文は誰でも学べます。しかし、第8の系統の呪文をかけることができるのは、最高位の魔道師に限られます。他の系統も考え方は同じです。この条件を満たしているなら、次に求められるのは習得したい呪文の入った巻物を持っていることです。持っているならその巻物を呪文書ウィンドウ(またはバックバックに入っている呪文書)の上にドラッグしてください。自動的に呪文が書き移され、以後はその呪文を使えるようになります。

呪文のかけ方の簡略化

マクロ(Macro)を使い、ホットキーを押すだけで呪文がかかるようにしておけば、戦闘呪文を簡単かつ素早くかけられるようになります。また、呪文書に書かれている呪文はどれもアイコンを持っています。アイコンはそれぞれの呪文が書かれているページに表示されており、画面上にドラッグすることができます。呪文はこのアイコンをクリックすることでかけられます。(もちろん、これらはすべて適切な秘薬を持っていることが前提です。)

巻物を書き写す

呪文に呪文を書き移すためには、その呪文を知っていることとその呪文をかけられるだけのスキルを身につけること、そして適切な秘薬を持っていることが条件になります。Inscription(写本)スキルを使い、何も書かれていない巻物を選ぶと、今かけることのできる呪文のリストが表示されます。その中から1つを選んでください。成功すれば、何も書かれていなかった巻物が魔法の巻物になります。成功するか否かはInscription(写本)スキルと、あなたのMagery(魔道)しだいです。

中での魔法の使用

攻撃呪文を使うと、衛兵が駆けつけてくるでしょう。また、呪文の被害者(そのような人がいた場合)が受けるダメージは1 Hit Point(ヒットポイント)だけです。

魔法を使うことによる評判の変化は、戦闘による変化と同じルールに従って生じます(入門ガイドP.55参照)。

呪文とポジション

第1の系統の呪文

Flam Sanct Reactive Armor(反射装甲)

刃物や打撃型の武器によるダメージの一部を攻撃者に跳ね返し、術者が負傷するのをある程度まで防いでくれるのが、Flam Sanctの呪文です。ただし、これが所詮は第1の系統の呪文だということを忘れないでください。この呪文の防御効果なんて些細なものです。また、弓矢のような飛び道具や魔法による攻撃に対しては何の効果も発揮しません。

必要な秘薬：ニンニク(Garlic)、クモの糸(Spiders' Silk)、硫黄(Sulphurous Ash)

Uus Jux Clumsy(よろめき)

1体のクリーチャーを対象にした呪文です。この呪文にかかったクリーチャーのDexterity(敏捷性)は一時的に減少します。この呪文の効果は術者のスキルによって変化します(高いスキルを持つ術者が使えば、Dexterityの低下量はそれだけ大きくなります)。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、毒草(Nightshade)

In Mani Ylem Create Food(食料出現)

魔術師が指定した場所に1アイテム分の食料が出現します。

必要な秘薬：ニンニク(Garlic)、人参(Ginseng)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)

Rel Wis Feeble Mind(精神弱化)

1体のクリーチャーをターゲットにそのIntelligence(知性)を一時的に下げます。スキルの高い術者が使うほど、Intelligenceの低下量は大きくなります。

必要な秘薬：

In Mani Heal(治癒)

ターゲット(クリーチャー)に治癒の力を集める呪文です。回復するダメージの量はある程度まで術者のスキルに左右されます。

必要な秘薬：ニンニク(Garlic)、人参(Ginseng)、クモの糸(Spiders' Silk)

Por Ylem Magic Allow(魔法の矢)

主観者には不向きな呪文です。この呪文を使うと火の玉が発射され、1つのターゲットにダメージを与えます。高位の呪文に比べれば大したダメージではありませんが、術者のスキルが向上すれば威力も上がります。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、毒草(Nightshade)

Lor Night Vision(夜目)

目がきくようにする呪文です。In Lorを使うと暗闇や薄暗がりでも物がよく見えます。しかし、すべてが明るく見えるのは被術者だけで、一緒にいる者の視力まで変化するわけではありません。被術者のスキルが高いと効果が長時間持続します。

必要な秘薬：クモの糸(Spiders' Silk)、硫黄(Sulphurous Ash)

es Mani Weaken(弱体化)

ターゲットになったクリーチャーのStrength(力)を一時的に下げる呪文です。ただし、常に高いスキルやStamina(スタミナ)を備えているクリーチャーには効かないことがあります。

必要な秘薬：ニンニク(Garlic)、毒草(Nightshade)

第2の系統の呪文

Uus Agility(俊敏化)

ターゲットになったクリーチャーのスキルを一時的に高める呪文です。どれぐらい上がるかは術者のスキル次第です。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)

Uus Wis Cunning(狡猾化)

クリーチャーのIntelligence(知性)を一時的に高める呪文です。呪文の効果は術者のスキル次第です。

必要な秘薬：毒草(Nightshade)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)

An Nox Cure(解毒)

"ノクス"、すなわち毒の効果を消す呪文です。

必要な秘薬：ニンニク(Garlic)、人参(Ginseng)

An Mani Harm(負傷)

In Mani(第1の系統の呪文)の癒しの力とは正反対の力を持つ呪文で、1体のクリーチャーに魔力を集中させることでダメージを与えます。その威力は術者のスキルによって異なります。

必要な秘薬：毒草(Nightshade)、クモの糸(Spiders' Silk)

In Jux Magic Trap(魔法の罠)

「使用」することが可能な物品に爆発型の罠を仕掛ける呪文です。この罠はその物品を「使用」すると作動します。なお、爆発は1回限りです。

必要な秘薬：ニンニク(Garlic)、クモの糸(Spiders' Silk)、硫黄(Sulphurous Ash)

An Jux Magic Untrap(罠解除)

物品にかけられている魔法の罠を解除する呪文です。この呪文をかけるごとに、1つの物品から罠が取り除かれます。

必要な秘薬：

Uus Sanct Protection(加護)

ターゲットになったクリーチャーの攻撃(物理的な攻撃と魔法攻撃の両方)に耐える能力を一時的に高める呪文です。防御力は術者のスキルが高いほど大きくなります。

必要な秘薬：ニンニク(Garlic)、人参(Ginseng)、硫黄(Sulphurous Ash)

Uus Mani Strength(肉体強化)

術者のスキルに応じた量だけターゲットのStrength(力)を一時的に高める呪文です。

必要な秘薬：マンドラゴラの根(Mandrake Root)、毒草(Nightshade)



3の系統の呪文

Uus Sanct Bless(祝福)

力を集中させ、クリーチャーのHealth(体力)、Agility(敏捷性)、Strength(力)、Intelligence(知性)を一時的に高める呪文です。

必要な秘薬：マンドラゴラの根(Mandrake Root)、ニンニク(Garlic)



Uus Flam Fireball(火球)

ターゲットに火の玉を投げつける呪文ですが、In Por Ylem(第1の系統の呪文)よりも強いです。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、硫黄(Sulphurous Ash)



In Por Magic Lock(施錠)

扉に魔法の錠をかける呪文です。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、ニンニク(Garlic)、硫黄(Sulphurous Ash)



An Nox Poison(毒殺)

者に選ばれた犠牲者は毒によって苦しめられることになります。ただし、An Nox(第1の系統の呪文)をかければ、この効果を相殺することができます。

必要な秘薬：毒草(Nightshade)



In Por Ylem Telekinesis(念動)

この呪文を使うと、直接さわることなく物品を「使用」することができます。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)



Rel Por Teleport(瞬間移動)

この呪文を使うと、思い描いた場所に瞬時に移動できます。ただし、それほど高い系統の呪文ではないので、瞬間移動できる場所は術者から見える範囲に限られます。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)

Ex Por Unlock(開錠)

An Por(第3の系統の魔法)などによって作りだされた魔法の錠を開ける呪文です。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、硫黄(Sulphurous Ash)

In Sanct Ylem Wall of Stone(石の壁)

石の壁を一時的に作りだす呪文です。ただし、この石の壁は平らな場所にしか作ることができません。物やクリーチャーの上に壁を作りだすほど強力な魔力は魔術師に備わっていないからです。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、ニンニク(Garlic)

第4の系統の呪文

Vas An Nox Archcure(一斉解毒)

An Nox(第2の系統の呪文)と同じく毒を消す呪文ですが、威力が上がっており、複数のクリーチャーを一度に解毒することができます。この呪文を使えば、効果範囲内にいる全クリーチャーの体から毒が消えます。

必要な秘薬：ニンニク(Garlic)、人參(Ginseng)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)

Vas Uus Sanct Archprotection(一斉加護)

Uus Sanct(第2の系統の呪文)と同様の防御結界を形成する呪文ですが、呪文の効果はターゲットの周囲にも及びます。

必要な秘薬：ニンニク(Garlic)、人參(Ginseng)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、硫黄(Sulphurous Ash)



es Sanct Curse(呪詛)

es Sanct(第3の系統の呪文)と正反対の効果を持ち、1体のクリーチャーのHealth(体力)、スキル、Agility(敏捷性)、Intelligence(知性)を一時的に下げます。術者のスキルが高ければ、各能力の低下量もそれだけ大きくなります。

必要な秘薬：ニンニク(Garlic)、毒草(Nightshade)、硫黄(Sulphurous Ash)

Flam Grav Fire Field(炎の結界)

燃える者すべてを焼く炎の壁を一時的に作りだす呪文です。ただし、この炎の壁は平らな場所にしか作ることができません。物やクリーチャーの上に壁を作りだすほど強力な魔力は魔術師に備わっていないからです。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、クモの糸(Spiders' Silk)、硫黄(Sulphurous Ash)

Vas Mani Greater Heal(超回復)

体のクリーチャーを治療する呪文です。In Mani(第1の系統の呪文)に似ていますが、るかに多くのダメージが回復します。

必要な秘薬：ニンニク(Garlic)、人參(Ginseng)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、クモの糸(Spiders' Silk)

or Ort Grav Lightning(雷撃)

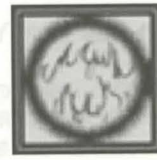
空から呼び下ろした一条の稲妻でターゲットを討つ呪文です。雷撃には凄まじい威力秘められていますが、術者のスキルが向上するとさらに強力になります。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、硫黄(Sulphurous Ash)

Ort Rel Mana Drain(魔力漏洩)

ターゲットからすべてのMana(マナ)を奪い去る呪文です(失ったManaは普通と同じように回復します)。ただし、多くのクリーチャーはこの呪文に対して強い耐性を備えています。そのため、この呪文を成功させるのは容易なことではありません。さらに、第4の系統の呪文であるIn Jux Sanct、すなわち「魔力反射」の呪文は、この呪文に対する最高の防御手段になります。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、クモの糸(Spiders' Silk)



Kal Ort Por Recall(帰還)

印を描いておいたルーンにこの呪文をかけると、一瞬にしてその印をルーンに描き入れた場所に戻ります。印はKal Por Ylem(第6の系統の呪文)を使って描きます。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、鮮血ゴケ(Blood Moss)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)

第5の系統の呪文

In Jux Hur Ylem Blade Spirits(剣の精)

回転する凶悪な剣の大群を出現させる呪文です。剣の精たちの動きは素早く、知覚範囲内の最も手近な場所にいる動くクリーチャーを追いかけ回します。剣の精たちに触れた者は酷い怪我を負うことになります。この強力な呪文を使用するには、十分な注意が必要です。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、毒草(Nightshade)

An Grav Dispel Field(消散結界)

魔力を集中させた場所に空隙を作る呪文です。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、ニンニク(Garlic)、クモの糸(Spiders' Silk)、硫黄(Sulphurous Ash)

Kal In Ex Incognito(隠形)

この呪文がかかると、呪文の効果が切れるまでの間、プレイヤー自身の名前と外見が変化します。変化の仕方はランダムに決まります。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、ニンニク(Garlic)、毒草(Nightshade)

In Jux Sanct Magic Reflection(魔法反射)

プレイヤー自身の周囲にエーテル・エネルギーでできた不可視の盾を作り出す呪文です。この盾に守られているプレイヤーに向けて放たれた呪文は術者に跳ね返ります。ただし、この効果は1回限りです。また、この呪文の使用には注意が必要です。なぜならば、この呪文をかけた魔術師でさえ、この呪文の効果から逃れることはできないからです。

必要な秘薬：ニンニク(Garlic)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、クモの糸(Spiders' Silk)

Por Corp Wis Mind Blast(精神破壊)

この呪文を使うのに傲慢さは禁物です。なぜならば、これは術者とターゲットの精神を比べ、Intelligence(知性)において劣っている方にダメージを与える呪文だからです。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、毒草(Nightshade)、硫黄(Sulphurous Ash)

In Ex Por Paralyze(麻痺)

体のクリーチャーを麻痺させる呪文です。効果時間は術者のスキル次第です。なお、麻痺の効果をはね除けることのできるクリーチャーもいるので注意が必要です。

必要な秘薬：ニンニク(Garlic)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、クモの糸(Spiders' Silk)

In Nox Grav Poison Field(毒結界)

敵の者すべてを毒す壁を一時的に作る呪文です。この毒の壁を作ることができるのは、限られた地面の上に限られます。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、毒草(Nightshade)、クモの糸(Spiders' Silk)

Kal Xen Summon Creature(クリーチャー召喚)

クリーチャーをランダムに呼び出し、術者のために戦わせる呪文です。魔術師のスキルが高ければ、召喚していただける時間もそれだけ長くなります。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、クモの糸(Spiders' Silk)



第6の系統の呪文

An Ort Dispel(破邪)

召喚されたクリーチャー1体を消滅させます。

必要な秘薬：ニンニク(Garlic)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、硫黄(Sulphurous Ash)

Corp Por Energy Bolt(魔弾)

ターゲットに向けて純粋なエネルギーの矢を放つ呪文です。その威力は魔術師のスキルによって変化します。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、毒草(Nightshade)

Vas Ort Flam Explosion(爆裂)

一体のクリーチャーに向けて爆発を生じさせる呪文です。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、硫黄(Sulphurous Ash)

An Lor Xen Invisibility(不可視)

一体のクリーチャー(何でも可)を見えなくする呪文です。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、毒草(Nightshade)

Kal Por Ylem Mark(捺印)

この呪文を使ってある場所でルーンに印をつけておくと、後でKal Ort Por(第4の系統の呪文)をそのルーンに使うことによって、元の場所に瞬時に戻てくることが出来ます。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、鮮血ゴケ(Blood Moss)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)



Vas Des Sanct Mass Curse(大量呪詛)

Vas Des Sanct(第4の系統の呪文)の強化版で、効果範囲内にいるすべてのクリーチャーに呪いがふりかかります。ただし、他よりも呪いに対して強い抵抗力を備えているクリーチャーも存在します。

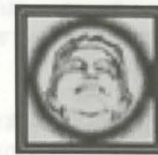
必要な秘薬：ニンニク(Garlic)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、毒草(Nightshade)、硫黄(Sulphurous Ash)



An Ex Grav Paralyze Field(麻痺結界)

置かれた者を麻痺させる「壁」を一時的に作りだす呪文です。ただし、麻痺に対して耐性を備えているクリーチャーも存在します。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、人参(Ginseng)、クモの糸(Spiders' Silk)



Nis Quas Reveal(暴露)

隠れたクリーチャーの存在を見破る呪文です。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、硫黄(Sulphurous Ash)



第7の系統の呪文

Vas Ort Grav Chain Lightning(連鎖雷撃)

ターゲットになった場所にいるクリーチャーすべてにいかすちを落とす呪文です。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、鮮血ゴケ(Blood Moss)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、硫黄(Sulphurous Ash)



An Sanct Grav Energy Field(帯電結界)

取り抜けできない電気エネルギーの壁を一時的に作りだす呪文です。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、クモの糸(Spiders' Silk)、硫黄(Sulphurous Ash)



Kal Vas Flam Flame Strike(火柱)

ターゲットを炎の柱で包み込む呪文です。

必要な秘薬：クモの糸(Spiders' Silk)、硫黄(Sulphurous Ash)

Vas Rel Por Gate Travel(次元扉)

Kal Por Ylem(第6の系統の呪文)で印を付けたルーンにこの呪文をかけると、青く明滅する門が出現します。この門をくぐった者はルーンに印を描き入れた場所に瞬間移動されます。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、硫黄(Sulphurous Ash)

Ort Sanct Mana Vampire(魔力収奪)

1体のターゲットからすべてのMana(マナ)を吸い取る呪文です。犠牲者はすべてのManaを失い、吸い取られたManaは術者のものになります(ただし、犠牲者のManaはその後、普通と同じように回復します)。あらゆるクリーチャーはこの呪文に対して高い耐性を備えており、この呪文を成功させるのは容易なことではありません。中でもこの呪文に対する防御手段として効果的なのが、第5の系統の呪文であるIn Jux Sanct(「魔法反射」)です。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、鮮血ゴケ(Blood Moss)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、クモの糸(Spiders' Silk)

Vas An Ort Mass Dispel(大量破邪)

ターゲットになった場所の周辺に存在するすべての召喚されたクリーチャーが消滅します。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、ニンニク(Garlic)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、硫黄(Sulphurous Ash)

Flam Kal Des Ylem Meteor Swarm(流星雨)

炎に包まれた隕石をターゲットになった場所に降らせる呪文です。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、クモの糸(Spiders' Silk)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、硫黄(Sulphurous Ash)

**Vas Ylem Rel** Polymorph(変身)

この呪文を唱えると、望みのクリーチャーに変身することができます。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、クモの糸(Spiders' Silk)

**第8の系統の呪文****In Vas Por** Earthquake(地震)

術者の周囲の大地を広範囲にわたって震わせ、すべての移動可能なクリーチャーを転ばせる呪文です。なお、術者自身は涼しい顔で立ちつづけていられます。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、人参(Ginseng)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、硫黄(Sulphurous Ash)

**Vas Corp Por** Energy Vortex(大渦巻)

近づく者に害を与える素早く移動するエネルギーの渦を作り出すのがVas Corp Porの呪文です。この渦巻に触れたクリーチャーには「負傷」(An Mani: 第2の系統の呪文)、「毒殺」(In Nox: 第3の系統の呪文)、「呪詛」(Des Sanct: 第4の系統の呪文)を一度にかけられたのと同じ症状が現れます。

必要な秘薬：黒真珠(Black Pearl)、鮮血ゴケ(Blood Moss)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、毒草(Nightshade)

**An Corp** Resurrection(復活)

人間のゴーストを生き返らせる呪文です。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、ニンニク(Garlic)、人参(Ginseng)

**Kal Vas Xen Hur** Summon Air Elemental(エアエレメンタル召喚)

エアエレメンタル(Air Elemental)を呼び出して術者のために戦わせる呪文です。魔術師のスキルが高ければ、召喚していただける時間もそれだけ長くなります。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、クモの糸(Spiders' Silk)



Kal Vas Xen Corp Summon Daemon(魔神召喚)

魔神(Daemon)を呼び出して術者のために戦わせる呪文です。魔術師のスキルが高ければ、召喚してられる時間もそれだけ長くなります。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、クモの糸(Spiders' Silk)、硫黄(Sulphurous Ash)



Kal Vas Xen Ylem Summon Earth Elemental(アースエレメンタル召喚)

アースエレメンタル(Earth Elemental)を呼び出して術者のために戦わせる呪文です。魔術師のスキルが高ければ、召喚してられる時間もそれだけ長くなります。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、クモの糸(Spiders' Silk)



Kal Vas Xen Flam Summon Fire Elemental(ファイヤーエレメンタル召喚)

ファイヤーエレメンタル(Fire Elemental)を呼び出して術者のために戦わせる呪文です。魔術師のスキルが高ければ、召喚してられる時間もそれだけ長くなります。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、クモの糸(Spiders' Silk)、硫黄(Sulphurous Ash)



Kal Vas Xen An Flam Summon Water Elemental(ウォーターエレメンタル召喚)

ウォーターエレメンタル(Water Elemental)を呼び出して術者のために戦わせる呪文です。魔術師のスキルが高ければ、召喚してられる時間もそれだけ長くなります。

必要な秘薬：鮮血ゴケ(Blood Moss)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、クモの糸(Spiders' Silk)



ポーション

8種類の秘薬(reagent)はそれぞれが1つまたはそれ以上のポーション(potion)の主原料になります。ポーションの色は秘薬によって決まります。以下は秘薬の種類、それから作られるポーションの色、ポーションの名前、そしてその大まかな効能を一覧表にしたものです。

秘薬	色	ポーション	効能
黒真珠(Black Pearl)	赤	Reflesh, Total Reflesh	疲労回復
鮮血ゴケ(Blood Moss)	青	Agility, Greater Agility	Dexterity(敏捷性)が一時的に向上
ニンニク(Garlic)	橙	Lesse Cure, Cure, Greater Cure	解毒
人参(Ginseng)	黄	Lesse Cure, Cure, Greater Cure	Hit Point(ヒットポイント)回復
マンドラゴラの根(Mandrake Root)	白	Strength, Greater Strength	Strength(力)が一時的に向上
毒草(Nightshade)	緑	Lesser Poison, Poison, Greater Poison, Deadly Poison	Hit Point(ヒットポイント)が減少
クモの糸(Spiders' Silk)	黒	Nightsight	暗闇でも目が見える
硫黄(Sulphurous Ash)	紫	Lesser Explosion, Explosion, Greater Explosion	爆発してダメージを与える



Animals

動物

動物

Alligator・アリゲーター



生息地： 沼地
嗜好： 丸太
食性： 肉性
サイズ： 中型

Bird・鳥



生息地： 森林、熱帯
嗜好： 他の鳥
食性： 草食
サイズ： 小型

Bear (Black/Brown)・クマ (黒/茶)



生息地： 森林
嗜好： 蜂蜜
食性： 雑食
サイズ： 中型

Bear (Grizzly)・クマ (グリズリー)



生息地： 森林
嗜好： 蜂蜜
食性： 雑食
サイズ： 大型

Bear (Polar)・北極グマ



生息地： 北極
嗜好： 洞窟
食性： 雑食
サイズ： 大型

Bull・雄牛



生息地： 農場
嗜好： 雌牛
食性： 草食
サイズ： 大型

Bull Frog・ウシガエル



生息地： 沼地、洞窟
嗜好： 他のウシガエル
食性： 肉性
サイズ： 小型

Cat・猫



生息地： 町や農場
嗜好： 人間
食性： 肉性
サイズ： 小型

Chicken・ニワトリ



生息地： 農場
嗜好： 人間
食性： 草食
サイズ： 小型

Cougar・クーガー



生息地： 山岳地帯、森林
嗜好： 日陰、他のクーガー
食性： 肉性
サイズ： 中型

Cow・雌牛



生息地： 農場 (草原)
嗜好： 他の雌牛
食性： 草食
サイズ： 大型

Deer/Doe (Hart) ・ 鹿



生息地： 森林
嗜好： 他の鹿
食性： 草食
サイズ： 大型

Dog ・ 犬



生息地： 町や農場
嗜好： 人間
食性： 肉性
サイズ： 小型

Dolphin ・ イルカ



生息地： 海
嗜好： 船や他のイルカ
食性： 雑食
サイズ： 大型

Eagle ・ ワシ



生息地： 山岳地帯
嗜好： 高いところ
食性： 肉性
サイズ： 中型

Goat (Domestic/Mountain) / ヤギ



生息地： 農場 (家畜のヤギ)
または： 山岳地帯 (山ヤギ)
嗜好： ごみ
食性： 草食
サイズ： 小型

Gorilla ・ ゴリラ



生息地： ジャングル
嗜好： 他のゴリラ
食性： 雑食
サイズ： 大型

Horse ・ 馬



生息地： 農場や町
嗜好： 他の馬
食性： 草食
サイズ： 大型

Llama ・ ラマ



生息地： 山岳地帯
嗜好： 農作物
食性： 草食
サイズ： 大型

Ostard (Desert) ・ オスタード (砂漠)



生息地： 砂漠
嗜好： 他のオスタード
食性： 草食
サイズ： 大型

Ostard (Forest) ・ オスタード (森林)



生息地： 森林
嗜好： 他のオスタード
食性： 草食
サイズ： 大型

Ostard (Frenzier) ・ オスタード (凶暴化)



生息地： 森林
嗜好： 他の (凶暴化) オスタード
食性： 肉性
サイズ： 大型

Panther・パンサー



生息地： 山岳地帯、森林
嗜好： 日陰、他のパンサー
食性： 肉性
サイズ： 中型

Pig (Boar)・豚



生息地： 農場
嗜好： 他の豚
食性： 雑食
サイズ： 中型から大型

Rabbit・ウサギ



生息地： 草地や森林
嗜好： 農作物や他のウサギ
食性： 草食
サイズ： 小型

Rat・ネズミ



生息地： 町や農場
嗜好： 暗いところ、ごみ、他のネズミ
食性： 雑食
サイズ： 小型

Sheep・羊



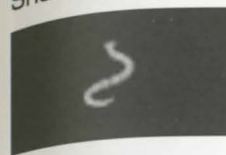
生息地： 牧場
嗜好： 人間、他の羊
食性： 草食
サイズ： 中型

Snake (small)・蛇 (小型)



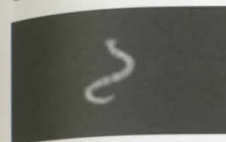
生息地： 洞窟、ダンジョン、砂漠
嗜好： 物陰
食性： 肉性
サイズ： 小型

Snake (Ice)・蛇 (氷)



生息地： 洞窟、ダンジョン
嗜好： 金
食性： 肉性
サイズ： 小型

Snake (Lava)・蛇 (溶岩)



生息地： 溶岩地帯
嗜好： 溶岩
食性： 肉性
サイズ： 小型

Snow Leopard・雪ヒョウ



生息地： 北極
嗜好： 物陰、冷たいところ、他の雪ヒョウ
食性： 肉性
サイズ： 中型

Walrus・セイウチ



生息地： 海岸
嗜好： 他のセイウチ
食性： 肉性
サイズ： 中型

Wolf・狼



生息地： 森林、北極、洞窟
嗜好： 他の狼
食性： 肉性
サイズ： 中型

Palmer - 1999



1999-2000 2000-2001
2001-2002 2002-2003
2003-2004 2004-2005
2005-2006 2006-2007

Palmer - 2000



2000-2001 2001-2002
2002-2003 2003-2004
2004-2005 2005-2006
2006-2007 2007-2008

Palmer - 2001



2001-2002 2002-2003
2003-2004 2004-2005
2005-2006 2006-2007
2007-2008 2008-2009

Palmer - 2002



2002-2003 2003-2004
2004-2005 2005-2006
2006-2007 2007-2008
2008-2009 2009-2010

Palmer - 2003



2003-2004 2004-2005
2005-2006 2006-2007
2007-2008 2008-2009
2009-2010 2010-2011

Palmer - 2004



2004-2005 2005-2006
2006-2007 2007-2008
2008-2009 2009-2010
2010-2011 2011-2012

Palmer - 2005



Palmer - 2006



Palmer - 2007



Palmer - 2008



Palmer - 2009



Monsters

モンスター

モンスター

Air Elemental



生息地： 山地
嗜好： 高地
食性： 無し
サイズ： 大型、魔法あり

Balron (Elder Daemon)



生息地： ジャングル、沼地、森林
嗜好： 木の茂ったところ
食性： 肉性
サイズ： 大型

Blood Elemental



生息地： 地下
嗜好： 血
食性： 血
サイズ： 大型、魔法あり、知性あり

Corpser



生息地： ジャングル、沼地、森林
嗜好： 気の茂ったところ
食性： 肉性
サイズ： 大型

Cyclops



生息地： 森林、山岳地帯
嗜好： 他のCyclops、金
食性： 肉性
サイズ： 大型、知性あり

Daemon



生息地： ダンジョンや洞窟
嗜好： 金、他のDaemon
食性： 肉性
サイズ： 大型、魔法あり、知性あり

Dragon



生息地： 洞窟、ダンジョン
嗜好： 金
食性： 肉性
サイズ： 大型、魔法あり、知性あり

Dragon (Elder Warm)



生息地： 洞窟、ダンジョン
嗜好： 金
食性： 肉性
サイズ： 大型、魔法あり、知性あり

Dragon (Ice)



生息地： 洞窟、ダンジョン
嗜好： 金
食性： 肉性
サイズ： 大型、魔法あり、知性あり

Earth Elemental



生息地： 山岳地帯、洞窟
嗜好： 洞窟
食性： 無し
サイズ： 大型、魔法あり

Efreet



生息地： 砂漠
嗜好： 冒険者
食性： 無し
サイズ： 大型、魔法あり、知性あり

Ettin



生息地： 森林、山岳地帯
嗜好： 金、他のEttin
食性： 肉性
サイズ： 大型、知性あり

Fire Elemental



生息地： 溶岩地帯
嗜好： 溶岩
食性： 無し
サイズ： 大型、魔法あり

Frost Ooze



生息地： 氷の洞窟
嗜好： 他のFrost Ooze
食性： 雑食
サイズ： 小型

Gargoyle



生息地： 地下
嗜好： 金、他のGargoyle
食性： 肉性
サイズ： 中型、知性あり

Gargoyle (Stone)



生息地： 荒野、山地
嗜好： 他のStone Gargoyle、金
食性： 肉性
サイズ： 中型

Gazer



生息地： ダンジョン
嗜好： 金、他のGazer
食性： 無し
サイズ： 中型、魔法あり

Gazer Chief



生息地： ダンジョン
嗜好： 金、他のGazer
食性： 無し
サイズ： 中型、魔法あり

Ghoul



生息地： ダンジョン
嗜好： 金、人間
食性： 無し
サイズ： 中型、魔法あり

Harpy



生息地： 森林、山岳地帯
嗜好： 金、他のHarpy
食性： 肉性
サイズ： 中型

Harpy (Stone)



生息地： 森林、山地
嗜好： 他のStone Harpy、金
食性： 肉性
サイズ： 中型

Headless



生息地： 山岳地帯、ダンジョン
嗜好： 金、他のHeadless
食性： 肉性
サイズ： 中型

Hell Hound



生息地： 洞窟
嗜好： 他のHell Hound
食性： 肉性
サイズ： 中型

Hellcat



生息地： 洞窟、溶岩地帯
嗜好： 他のHellcat
食性： 肉性
サイズ： 小型

Hellcat (Predator)



生息地： 洞窟
嗜好： 他のHellcat
食性： 肉性
サイズ： 中型

Ice Elemental



生息地： 洞窟、山岳地帯
嗜好： 寒冷地
食性： 無し
サイズ： 大型、知性あり

Ice Fiend



生息地： 洞窟、ダンジョン
嗜好： 金
食性： 無し
サイズ： 大型、魔法あり、知性あり

Imp



生息地： 洞窟、ダンジョン、気味の悪い場所
嗜好： 他のImp
食性： 雑食
サイズ： 小型、魔法あり、知性あり

Kraken



生息地： 海
嗜好： 船
食性： 肉性
サイズ： 大型、魔法あり、知性あり

Lava Lizard



生息地： 溶岩地帯
嗜好： 溶岩
食性： 肉性
サイズ： 中型

Lich



生息地： ダンジョン、洞窟
嗜好： 金
食性： 無し
サイズ： 中型、知性あり、魔法あり

Lich Lord



生息地： ダンジョン、洞窟
嗜好： 金
食性： 無し
サイズ： 中型、魔法あり、知性あり

Lizardman



生息地： 砂漠、沼地、洞窟、ダンジョン
嗜好： 金
食性： 肉性
サイズ： 中型、知性あり

Mongbat



生息地： 洞窟、ダンジョン
嗜好： 金
食性： 雑食
サイズ： 小型、知性あり



Mummy



生息地： 砂漠、気味の悪い場所
嗜好： 金
食性： 無し
サイズ： 中型、知性あり

Nightmare



生息地： 沼地
嗜好： 金
食性： 肉性
サイズ： 大型、魔法あり、知性あり

Ogre



生息地： 森林、山岳地帯
嗜好： 金、他のOgre
食性： 肉性
サイズ： 大型、知性あり

Ogre Lord



生息地： 森林、山岳地帯
嗜好： 金、他のOgre
食性： 肉性
サイズ： 大型、知性あり

Ophidian Archmage



生息地： 砂漠
嗜好： 他のOphidian
食性： 肉性
サイズ： 中型、魔法あり、知性あり

Ophidian Knight



生息地： 砂漠
嗜好： 他のOphidian
食性： 肉性
サイズ： 中型、知性あり

Ophidian Mage



生息地： 砂漠
嗜好： 他のOphidian
食性： 肉性
サイズ： 中型、魔法あり、知性あり

Ophidian Queen



生息地： 砂漠
嗜好： 他のOphidian
食性： 肉性
サイズ： 中型、魔法あり、知性あり

Ophidian Warrior



生息地： 砂漠
嗜好： 他のOphidian
食性： 肉性
サイズ： 中型、知性あり

Orc



生息地： 洞窟、ダンジョン
嗜好： 金、他のOrc
食性： 肉性
サイズ： 中型、知性あり

Orc Lord



生息地： 洞窟、ダンジョン
嗜好： 金、他のOrc
食性： 肉性
サイズ： 中型、知性あり

Orc Mage



生息地： 洞窟、ダンジョン
嗜好： 金、他のOrc、魔法
食性： 肉性
サイズ： 中型、魔法あり、知性あり

Phoenix



生息地： 火山地帯
嗜好： 熱い場所
食性： 肉性
サイズ： 中型、魔法あり、知性あり

Poison Elemental



生息地： ダンジョン
嗜好： 冒険者
食性： 無し
サイズ： 大型、魔法あり、知性あり

Rat (Giant)



生息地： ダンジョン
嗜好： 腐肉、他のGiant Rat
食性： 肉性
サイズ： 中型

Ratman



生息地： 洞窟、ダンジョン、沼地、砂漠
嗜好： 金、他のRatman
食性： 肉性
サイズ： 中型、知性あり

Reaper



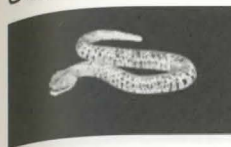
生息地： ジャングル、沼地、森林
嗜好： 影になった場所
食性： 肉性
サイズ： 中型

Scorpion (Giant)



生息地： 洞窟、ダンジョン、砂漠
嗜好： 暗い場所
食性： 肉性
サイズ： 中型

Serpent (Ice)



生息地： ダンジョン、北極地方
嗜好： 大型
食性： 肉性
サイズ： 大型

Serpent (Lava)



生息地： 火山地帯
嗜好： 溶岩
食性： 肉性
サイズ： 大型

Serpent (Sea)



生息地： 海
嗜好： 船
食性： 肉性
サイズ： 大型

Skeleton



生息地： ダンジョン、幽霊屋敷
嗜好： 暗い場所
食性： 無し
サイズ： 中型

Skeleton Knight



生息地： ダンジョン、幽霊屋敷
嗜好： 暗い場所
食性： 無し
サイズ： 中型

Skeleton Mage



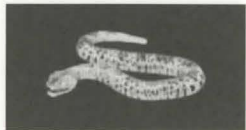
生息地： ダンジョン、幽霊屋敷
嗜好： 暗い場所、魔法
食性： 無し
サイズ： 中型、魔法あり、知性あり

Slime



生息地： 洞窟、ダンジョン
嗜好： 金、他のSlime
食性： 雑食
サイズ： 小型

Snake (Giant)



生息地： 森林、ジャングル
嗜好： 藪
食性： 肉性
サイズ： 大型

Snow Elemental



生息地： 山岳地帯
嗜好： 寒冷地
食性： 無し
サイズ： 大型、知性あり

Spider (Frost)



生息地： クモの巣、洞窟、ダンジョン
嗜好： 氷の洞窟
食性： 肉性
サイズ： 中型、知性あり

Spider (Giant)



生息地： 洞窟、ダンジョン
嗜好： 暗い場所
食性： 肉性
サイズ： 中型

沼地 Tentacles



生息地： 沼地
嗜好： 食べ物
食性： 肉性
サイズ： 大型、知性あり

Terathan Avenger



生息地： ジャングル
嗜好： Terathan Matriarch
食性： 肉性
サイズ： 大型、魔法あり、知性あり

Terathan Drone



生息地： ジャングル
嗜好： 他のTerathan、金
食性： 肉性
サイズ： 中型、知性あり

Terathan Matriarch



生息地： ジャングル
嗜好： 金
食性： 肉性
サイズ： 大型、魔法あり、知性あり

Terathan Warrior



生息地： ジャングル
嗜好： 他のTerathan、金
食性： 肉性
サイズ： 大型、知性あり

Titan



生息地： 森林、山岳地帯
嗜好： 他のTitan、金
食性： 肉性
サイズ： 大型、魔法あり、知性あり

Toad (Giant)



生息地： 沼地、水辺、洞窟
嗜好： 他のToad
食性： 肉性
サイズ： 中型

Troll



生息地： 森林、山岳地帯
嗜好： 金
食性： 肉性
サイズ： 大型、知性あり

Troll (Frost)



生息地： 山岳地帯
嗜好： 他のFrost Troll
食性： 肉性
サイズ： 大型、知性あり

Water Elemental



生息地： 海洋、河川
嗜好： 水
食性： 無し
サイズ： 大型、魔法あり、知性あり

Wyvern

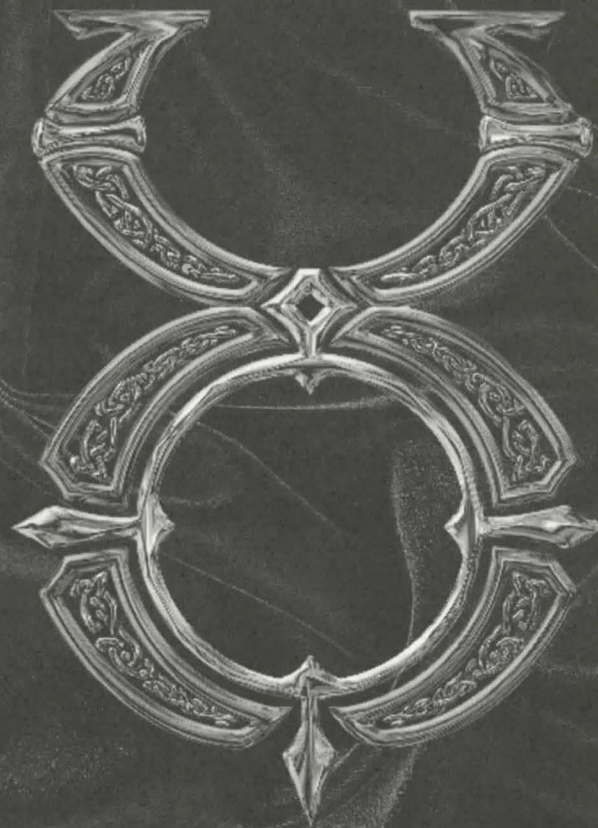


生息地： 洞窟、ダンジョン、山岳地帯
嗜好： 金
食性： 肉性
サイズ： 大型、知性あり

Zombie



生息地： ダンジョン
嗜好： 金
食性： 肉性
サイズ： 中型、魔法あり



Weapons

武器

武器

Req Str : 武器を装備したり、鎧を身につけるのに必要なStrength(STR)の値。

Skill : 武器を使用する際に適用されるスキル。

Speed : 攻撃の素早さ (相対値)。

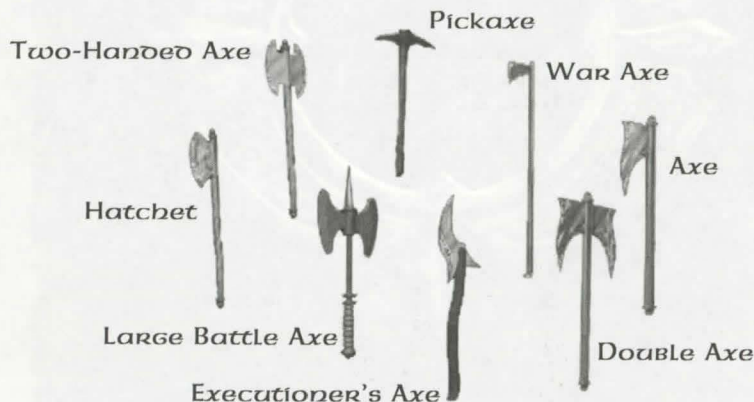
Damage : 相手に与えるダメージの大きさ (相対値)

Two Hands : 両手で使用する武器

protection : 鎧や盾の防御力 (相対値)

Axes

武器	必要STR	スキル	スピード	ダメージ	両手
Axe	35	Swordsm.	Average	Average	Yes
Double Axe	45	Swordsm.	Average	Average	Yes
Executioner's Axe	35	Swordsm.	Slow	Average	Yes
Large Battle Axe	40	Swordsm.	Slow	High	Yes
Hatchet	15	Swordsm.	Average	Low	Yes
Pickaxe	25	Swordsm.	Slow	Low	
Two-Handed Axe	35	Swordsm.	Slow	High	Yes
War Axe	35	Mace Ftg.	Average	Average	
Battle Axe	40	Swordsm.	Slow	High	Yes



Knives and Daggers

武器	必要STR	スキル	スピード	ダメージ	両手
Butcher Knife	5	Swordsm.	Average	Low	
Cleaver	10	Swordsm.	Average	Low	
Dagger	1	Fencing	Very Fast	Low	
Kryss	10	Fencing	Very Fast	Average	
Skinning Knife	5	Swordsm.	Average	Very Low	



Maces and Hammers

武器	必要STR	スキル	スピード	ダメージ	両手
Club	10	Mace Ftg.	Average	Average	
Hammer Pick	35	Mace Ftg.	Slow	Average	
Mace	20	Mace Ftg.	Slow	Average	
Maul	20	Mace Ftg.	Slow	Average	
Smithy Hammer	30	Mace Ftg.	Slow	Low	
War Hammer	40	Mace Ftg.	Slow	High	Yes
War Mace	30	Mace Ftg.	Slow	Average	



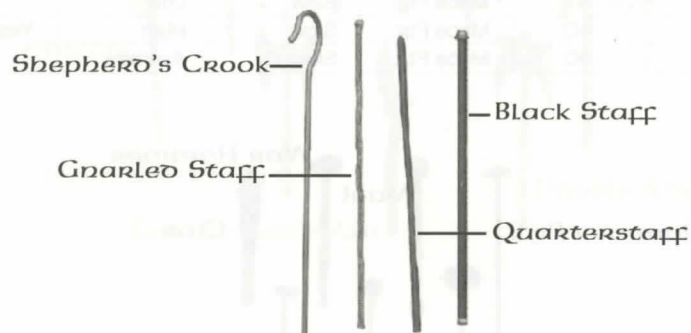
Pole Arms

武器	必要STR	スキル	スピード	ダメージ	両手
Bardiche	40	Swordsm.	Very Slow	High	Yes
Halberd	45	Swordsm.	Very Slow	Very High	Yes



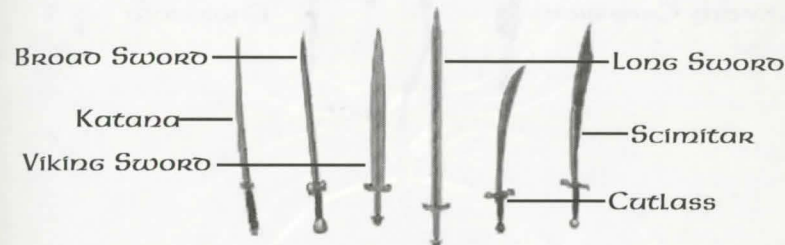
Staves

武器	必要STR	スキル	スピード	ダメージ	両手
Black Staff	35	Mace Ftg.	Slow	Average	Yes
Gnarled Staff	20	Mace Ftg.	Slow	Average	Yes
Quarterstaff	30	Mace Ftg.	Fast	Average	Yes
Shepherd's Crook	10	Mace Ftg.	Slow	Low	Yes



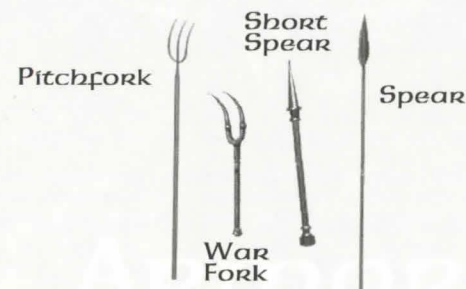
Swords

武器	必要STR	スキル	スピード	ダメージ	両手
Broad Sword	25	Swordsm.	Fast	Average	
Cutlass	10	Swordsm.	Average	Average	
Katana	10	Swordsm.	Very Fast	Average	
Long Sword	25	Swordsm.	Slow	Average	
Scimitar	10	Swordsm.	Fast	Average	
Viking Sword	40	Swordsm.	Slow	Average	



Spears and Forks

武器	必要STR	スキル	スピード	ダメージ	両手
Pitchfork	15	Fencing	Fast	Low	Yes
Short Spear	15	Fencing	Fast	Average	Yes
Spear	30	Fencing	Fast	Average	Yes
War Fork	35	Fencing	Fast	Average	



Bows and Crossbows

武器	必要STR	スキル	スピード	ダメージ	両手
Bow	20	Archery	Very Slow	High	Yes
Crossbow	30	Archery	Very Slow	High	Yes
Heavy Crossbow	40	Archery	Very Slow	Very High	Yes

Heavy Crossbow



Bow



Crossbow



Armor
鎧

鎧

タイプ	必要STR	防御
Bone (each piece)	40	Very High
Chainmail (each piece)	20	High
Leather		
Tunic, Cap, Female	15	Low
All other pieces	10	Low
Plate		
Female	45	Very High
Gauntlets, Gorget	30	Very High
Arm Plates, Helm	40	Very High
Breast Plate, Leg Plates	60	Very High
Ringmail (each piece)	20	High
Studded Leather		
Gloves, Gorget, Sleeves, Bustier	25	Average
Leggings, Tunic, Female	35	Average
Additional Helmets		
Bascinet	10	Average
Closed Helm	40	Very High
Helmet	40	Very High
Norse Helm	40	Very High
Orc Helm	0	High
All Clothing	0	Very Low



Bone



Chainmail



Leather



Bascinet



Helmet



Closed Helm



Nose Helm



Orc Helm



Plate



Ringmail



Studded Leather



Shield

盾

盾

タイプ	必要STR	防御
Buckler	15	Very Low
Chaos Shield	0	Very High
Heater Shield	30	High
Metal Shield	15	Low
Kite Shield (wooden)	20	Average
Order Shield	0	Very High
Round Bronze Shield	20	Low
Kite Shield (metal)	30	Low
Wooden Shield	5	Low



Magic
Items
マジックアイテム

マジック・アイテム

魔力を秘めているアイテムは巻物とポーションではありません。ブリタニアを旅していると、魔法のかかった武器や鎧、衣服、指輪、ワンド(棒)、杖など、神秘的な効果を発揮する物品を見つけることがあるはずです。見つけたマジック・アイテムがどのようなものであるかは、Item Identification(アイテム鑑定)スキルを使えばわかります。

マジック・アイテムの中には呪文そのものをかけることのできるものもあります。それらには呪文をかけるための魔力が何回分か充填されており、使うたびに充填された魔力が減っていく仕組みになっています。充填されていた魔力を使い切ってしまうと、そのアイテムは粉々に砕け散ります。例外は、呪文をかける力と魔法によるボーナスを兼ね備えた魔法の武器だけです。このような魔法の武器は、充填されていた魔力を使い切っても砕け散らず、魔法によるボーナスを保ちつづけます。

魔法の鎧

魔法の鎧は、装着している箇所の防御レーティングを通常より大きく向上させたり、通常よりも高い耐久力を備えていたりします。また、この両方の特性を備えている魔法の鎧も存在します。

最初に挙げたタイプの鎧には、"Helmet of Defense"とか"Breast Plate of Fortification"といった名前がつけられています。ちなみに、防御力を表す言葉は、防御力が弱いものから順に、Defence、Guarding、Hardening、Fortification、Invulnerabilityとなっています。

二番目に挙げたタイプには、"Durable Helmet"とか"Massive Breast Plate"といった名前がつけられています。耐久性を表す言葉は、低いものから順に、Durable、Substantial、Massive、Fortified、Indestructibleとなっています。

強力な効果を備えているアイテムはそれだけ珍しい存在です。

魔法の武器

魔法の武器には魔法の鎧と同じような高い耐久力が備わっています。また、魔法のおかげで威力が向上しているものや、使用者の技量を高める効果を発揮するものもあります。

武器のダメージは以下の順で強くなります: Ruin、Might、Force、Power、Vanquishing

技量を高める効果は以下の順で強くなります: Accurate、Surpassingly Accurate、Eminently Accurate、Exceedingly Accurate、Supremely Accurate

さらに、攻撃が命中すると以下のような呪文に似た力を発揮する魔法の武器も存在します: Clumsy、Feeblemind、Magic Arrow、Weakness、Harm、Paralyze、Firebreath、Curse、Mana Drain、Lightning

魔法のワンドと杖

ブリタニアには以下のような魔法のワンド(wand)や杖(staff)が存在しています: Identification(鑑定)、Heal、Clumsy、Feeblemind、Weaken、Magic Arrow、Harm、Greater Heal、Fireball、Lightning、Mana Drain

魔法の服

魔法の服が備えている可能性のある効果は以下の通りです: Night Sight、Protection、Agility、Cunning、Strength、Invisibility、Spell Reflection、Feeblemind、Clumsy、Weaken、Bless、Curse

魔法の指輪

その存在が知られている魔法の指輪は、Teleport Ring(瞬間移動の指輪)とRing of Invisibility(透明化の指輪)の2つだけです。

マッシュ・アップ

マッシュ・アップとは、複数のデータを組み合わせ、新しいデータを作成する作業のこと。例えば、複数の画像を組み合わせ、新しい画像を作成する作業のこと。マッシュ・アップは、デジタルアート、グラフィックデザイン、ウェブデザイン、ゲームデザインなど、さまざまな分野で広く利用されている。

マッシュ・アップの作業は、主に以下の3つのステップで行われる。1. データの収集、2. データの整理、3. データのマッシュアップ。この3つのステップを繰り返すことで、新しいデータが作成される。

マッシュアップの歴史

マッシュアップの歴史は、1990年代後半から2000年代初頭にかけてのインターネットの普及と密接に関連している。この時期には、インターネットを通じてさまざまなデータを簡単に入手できるようになり、マッシュアップ作業が盛んに行われるようになった。

マッシュアップの作業は、主に以下の3つのステップで行われる。1. データの収集、2. データの整理、3. データのマッシュアップ。この3つのステップを繰り返すことで、新しいデータが作成される。

マッシュアップの作業は、主に以下の3つのステップで行われる。1. データの収集、2. データの整理、3. データのマッシュアップ。この3つのステップを繰り返すことで、新しいデータが作成される。

マッシュアップの作業は、主に以下の3つのステップで行われる。1. データの収集、2. データの整理、3. データのマッシュアップ。この3つのステップを繰り返すことで、新しいデータが作成される。

マッシュアップの種類

マッシュアップの種類は、主に以下の3つに分けられる。1. データのマッシュアップ、2. 画像のマッシュアップ、3. 動画のマッシュアップ。それぞれの特徴や作成方法について詳しく説明する。

マッシュアップの種類は、主に以下の3つに分けられる。1. データのマッシュアップ、2. 画像のマッシュアップ、3. 動画のマッシュアップ。それぞれの特徴や作成方法について詳しく説明する。

マッシュアップの種類は、主に以下の3つに分けられる。1. データのマッシュアップ、2. 画像のマッシュアップ、3. 動画のマッシュアップ。それぞれの特徴や作成方法について詳しく説明する。

マッシュアップの種類は、主に以下の3つに分けられる。1. データのマッシュアップ、2. 画像のマッシュアップ、3. 動画のマッシュアップ。それぞれの特徴や作成方法について詳しく説明する。

マッシュアップのメリット

マッシュアップのメリットは、主に以下の3つに分けられる。1. データのマッシュアップ、2. 画像のマッシュアップ、3. 動画のマッシュアップ。それぞれの特徴や作成方法について詳しく説明する。

マッシュアップのメリットは、主に以下の3つに分けられる。1. データのマッシュアップ、2. 画像のマッシュアップ、3. 動画のマッシュアップ。それぞれの特徴や作成方法について詳しく説明する。

マッシュアップのデメリット

マッシュアップのデメリットは、主に以下の3つに分けられる。1. データのマッシュアップ、2. 画像のマッシュアップ、3. 動画のマッシュアップ。それぞれの特徴や作成方法について詳しく説明する。

マッシュアップのデメリットは、主に以下の3つに分けられる。1. データのマッシュアップ、2. 画像のマッシュアップ、3. 動画のマッシュアップ。それぞれの特徴や作成方法について詳しく説明する。

マッシュアップのデメリットは、主に以下の3つに分けられる。1. データのマッシュアップ、2. 画像のマッシュアップ、3. 動画のマッシュアップ。それぞれの特徴や作成方法について詳しく説明する。

マッシュアップのデメリットは、主に以下の3つに分けられる。1. データのマッシュアップ、2. 画像のマッシュアップ、3. 動画のマッシュアップ。それぞれの特徴や作成方法について詳しく説明する。

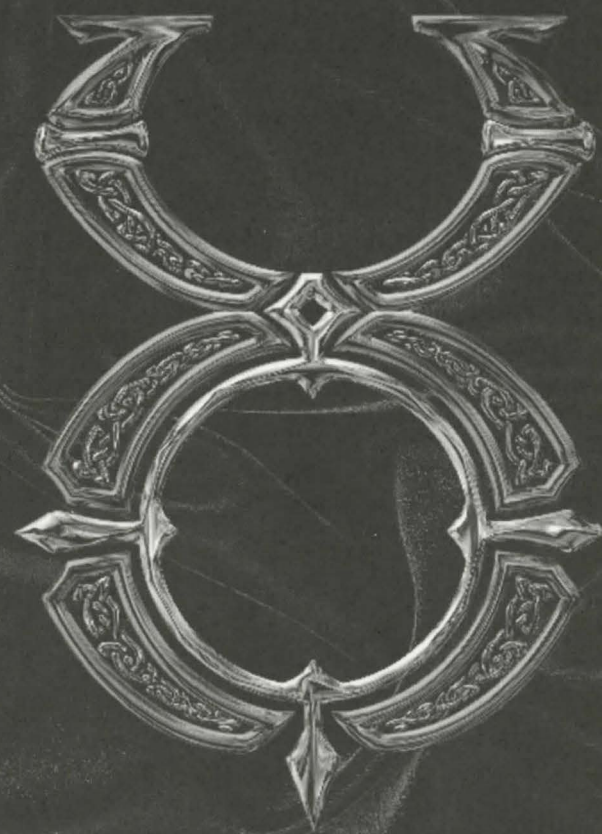
マッシュアップの未来

マッシュアップの未来は、主に以下の3つに分けられる。1. データのマッシュアップ、2. 画像のマッシュアップ、3. 動画のマッシュアップ。それぞれの特徴や作成方法について詳しく説明する。

マッシュアップの未来は、主に以下の3つに分けられる。1. データのマッシュアップ、2. 画像のマッシュアップ、3. 動画のマッシュアップ。それぞれの特徴や作成方法について詳しく説明する。

マッシュアップの未来は、主に以下の3つに分けられる。1. データのマッシュアップ、2. 画像のマッシュアップ、3. 動画のマッシュアップ。それぞれの特徴や作成方法について詳しく説明する。

マッシュアップの未来は、主に以下の3つに分けられる。1. データのマッシュアップ、2. 画像のマッシュアップ、3. 動画のマッシュアップ。それぞれの特徴や作成方法について詳しく説明する。



Maps of the Towns

タウン・マップ

タウン・マップ

マップ・アイコン

方角: マップはすべて北を上にして描かれています。重要施設には[NW](北西)や[SE](南東)のような方角が示されていますが、これらはその施設がマップ上の大体どのあたりにあるかを意味しています。

道しるべは隣町の大まかな方角を示しています。



重要施設

重要施設はいくつかのカテゴリーに分類されています。重要施設はすべてリストアップされており、その1つ1つに位置を示す楕円のアイコンと方角が記されています。なお、アイコンの中の文字はカテゴリーを、数字は場所を表しています(S1は最初の店、S2は2番目の店、といった具合です)。

A# 武器、防具屋

C# 公共の施設

E# 娯楽施設

F# 食料、雑貨屋

G# ギルド

H# 医療施設

M# 魔法屋

S# その他の店

T# 居酒屋、宿、旅人援助施設

U# 特殊な場所

いくつもある場所は2つのアルファベットで示されています: CC(墓地)、CG(町の門)、GP(衛兵詰所)、CS(厩舎)、CW(倉庫)、GC(カウンセラーのギルド会館)

5A **5B**

テレポーターの位置は数字で表されます。黒字に数字 + Aで表されているのが入口、白地に数字 + Bで表されているのが出口です。ただし、"2"、"3"などと記されているテレポーターは、双方向に移動可能です。

Britain (West)・ブリテイン (西側)

重要施設

武器・防具屋

- (A1) The Lord's Arms (Blacksmith) [W]
- (A2) The Hammer and Anvil (Blacksmith) [NW]
- (A3) Quality Fletching (Bowyer) [C]
- (A4) Strength and Steel (Armourer) [C]
- (A5) Heavy Metal Armourer [C]
- (A6) Artistic Armour [SE]

公共の施設

- (C1) The First Bank of Britain [SW]
- (C2) Barracks [W]
- (C3) Britain Public Library [W]
- (C4) The First Library of Britain [S]
- (C5) Customs [S]
- (C6) The Bucking Horse Stables [N]
- (C7) Another Bank of Britain [E]
- (CS) Stables [W, SW]
- (CW) Warehouse [S, SE]
- (CC) Cemetery [NW]
- (CP) Guard Post [SW, C (x2)]
- (CG) Main Gate [C]

娯楽施設

- (E1) The King's Men Theater [C]

食料・雑貨屋

- (F1) Good Eats (Bakery) [C]
- (F2) Britain's Premier Provisioner and Fish Shoppe [C]
- (F3) Profuse Provisions [SE]
- (F4) The Cleaver (Butcher's Shop) [S]

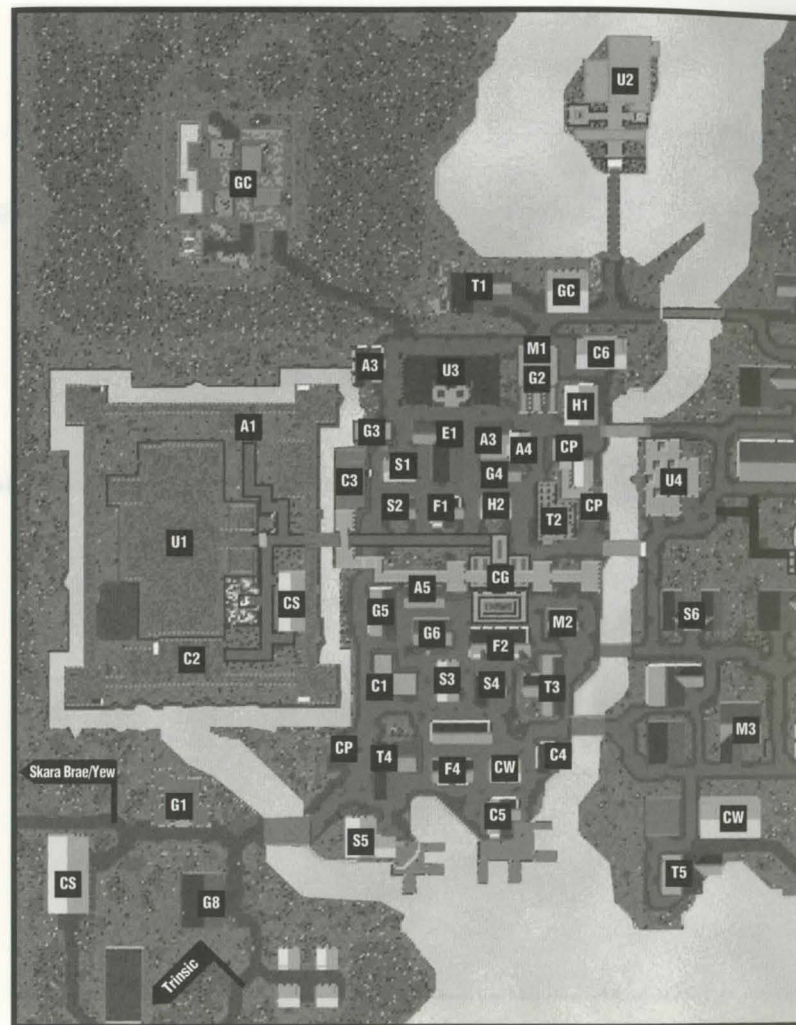
ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [N, SE]
- (G1) Warriors' Guild [SW]
- (G2) The Sorcerer's Delight: Shop, Library and Guild [N]
- (G3) Mining Cooperative [NW]
- (G4) Merchants' Guild [C]
- (G5) Order of Engineers [W]
- (G6) Artists' Guild [C]
- (G7) Cavalry Guild [NE]
- (G8) Britain's Blacksmith Guild [SW]

医療施設

- (H1) Britannia Animal Care (Veterinary Clinic) [N]
- (H2) Healer of Britain [C]

(Keys to Britain continued on page 250.)



Britain (East) ・ ブリテイン (東側)

重要施設 (続き)

魔法屋

- (M1) The Sorcerer's Delight: Shop, Library and Guild [N]
- (M2) Ethereal Goods (Magic Shop) [C]
- (M3) Sage Advice (Magic Shop) [SE]
- (M4) Incantations and Enchantments (Magic Shop) [E]

その他の店

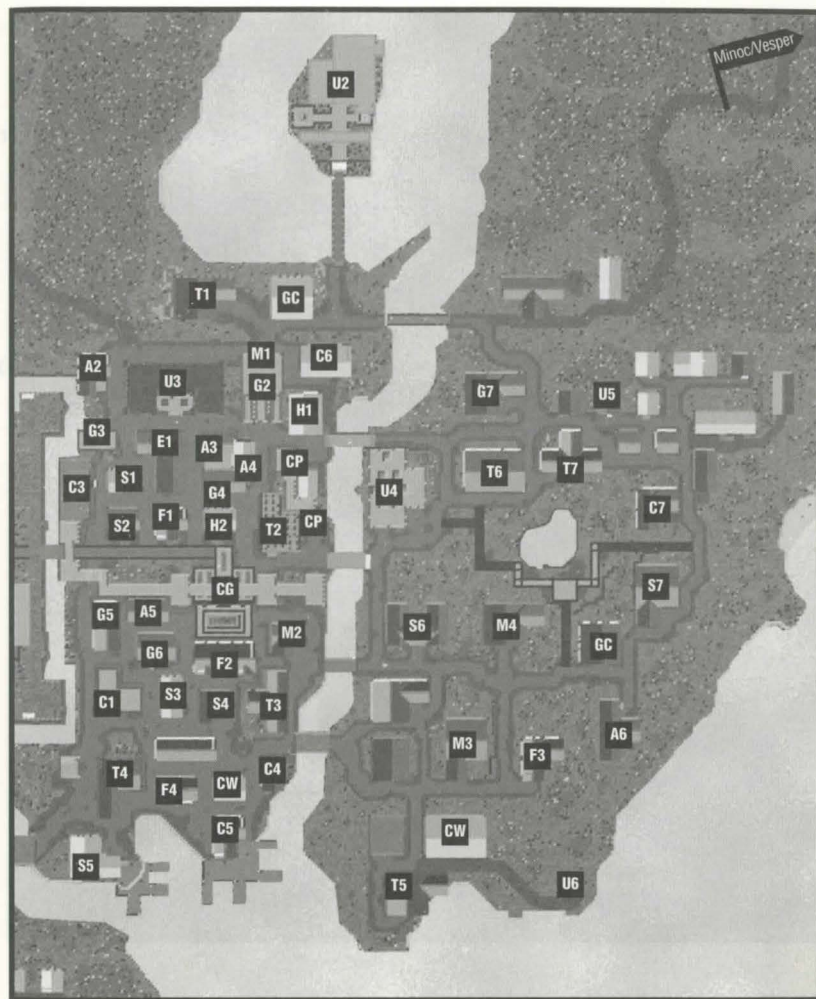
- (S1) The Saw Horse (Woodworking) [W]
- (S2) The Best Hides of Britain (Tanner) [W]
- (S3) Premier Gems (Jeweler) [S]
- (S4) The Lord's Clothiers [S]
- (S5) The Oaken Oar (Shipwright) [SW]
- (S6) The Right Fit (Tailor) [E]
- (S7) A Girl's Best Friend (Jeweler) [E]

居酒屋・宿・旅人救助施設

- (T1) The North Side Inn [N]
- (T2) Sweet Dreams (Inn) [C]
- (T3) The Blue Boar (Tavern) [S]
- (T4) The Cat's Lair (Tavern) [SW]
- (T5) The Unicorn's Horn (Tavern) [SE]
- (T6) The Wayfarer's Inn [E]
- (T7) The Salty Dog (Tavern) [E]

特殊な場所

- (U1) Lord British's Castle [W]
- (U2) Blackthorn's Castle [N]
- (U3) Lord British's Conservatory of Music [N]
- (U4) The Chamber of Virtue (Temple) [E]
- (U5) Gazebo [NE]
- (U6) The Watch Tower [SE]



Buccaneer's Den • バッカニアーズデン

重要施設

武器・防具屋

(A1) Blacksmith – Cutlass Smithing

公共の施設

(C1) Woodworker – Violente Woodworks

(C2) Bath House

(C3) Tanner/Leatherworks – Buccaneer's Den

食料・雑貨屋

(F1) Inn – The Peg Leg Inn

(F2) Tavern – The Pirate's Plunder

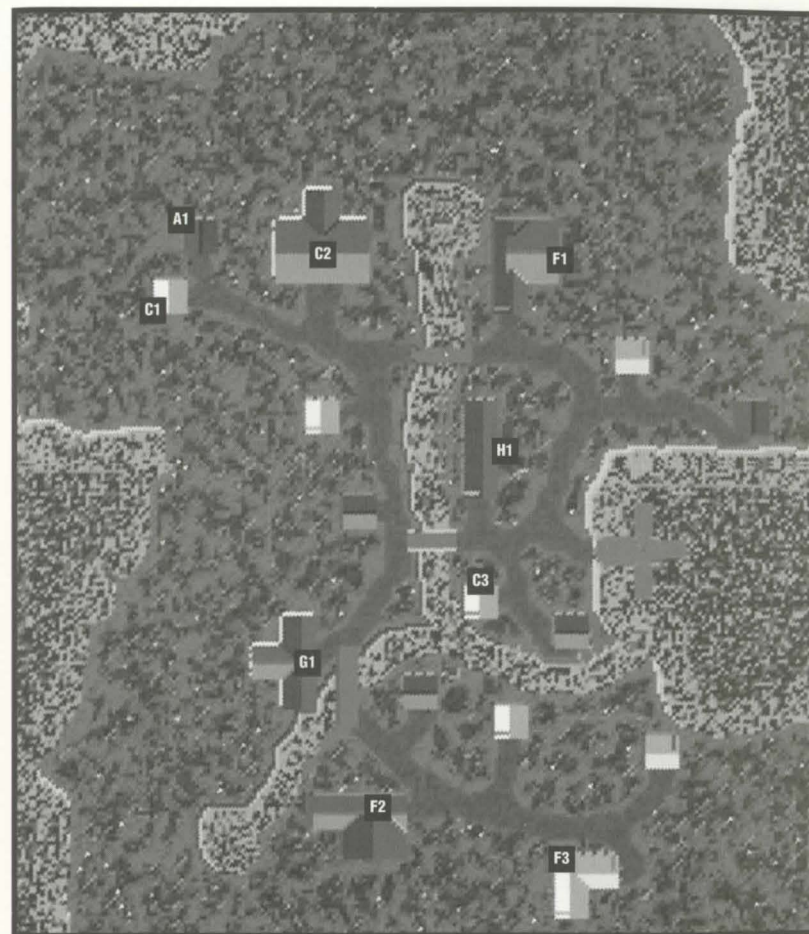
(F3) Provisioner – Pirate's Provisioner

ギルド

(G1) Guild – Pirate's Den

医療施設

(H1) Healer – Healer of Buccaneer's Den



Cove・コーブ

重要施設

武器・防具屋

(A1) The Warrior's Supplies

食料・雑貨屋

(F1) The Farmer's Market

公共の施設

(C1) Dock

(C2) City Gate

(C3) Guard Post

医療施設

(H1) The Healers Hand

特殊な施設

(U1) Orc Fort



Delucia・デルシア

重要施設

武器・防具屋

(A1) Zoot's Hammer [C]

公共の施設

(C1) Watch Tower and Keep [N]

(C2) Ye Olde Eleventh Bank [C]

(CG) Watch Gates [E, NW, SE]

(CS) Stables [E]

食料・雑貨屋

(F1) The Supply Depot [C]

医療施設

(H1) Healer [W]

魔法屋

(M1) Hut o' Magics [E]

その他の店

(S1) Tailor [C]

居酒屋・宿・旅人救助施設

(T1) The Barely Inn [SW]



Jhelom・ジェローム

需要施設

武器・防具屋

- (A1) First Defense (Blacksmith)[N]
- (A2) Second Skin (Armourer)[N]
- (A3) Jhelom Armoury [E]
- (A4) Warrior's Bounty (Smith) [C]
- (A5) Deadly Intentions (Weapons) [NW]
- (A6) Call to Arms (Weapons) [E]

公共の施設

- (C1) Storage [S]
- (C2) Docks [NE, C, S, W]
- (C3) Jhelom Library [C]
- (CC) Cemetery [NW]
- (CG) City Gate [C, NE]
- (CP) Guard Post [C]
- (CW) Warehouse [C]
- (S2) Jhelom Bank and Jeweler [W]

娯楽

- (E1) Performing Arts Centre [S]

食料・雑貨屋

- (F1) Baker's Dozen (Bakery) [NW]
- (F2) Needful Things (Provisions) [C]
- (F3) Finest Cuts (Butcher) [S]

ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [S]
- (G1) Brother's in Arms Warriors' Guild [NW]
- (G2) Hand of Death (Arm. Guild) [C]
- (G3) Farmer's Market (Guild) [C]

医療施設/魔法屋

- (H1) Jhelom Healer [C]
- (M2) Jhelom Mage [S]

その他の店

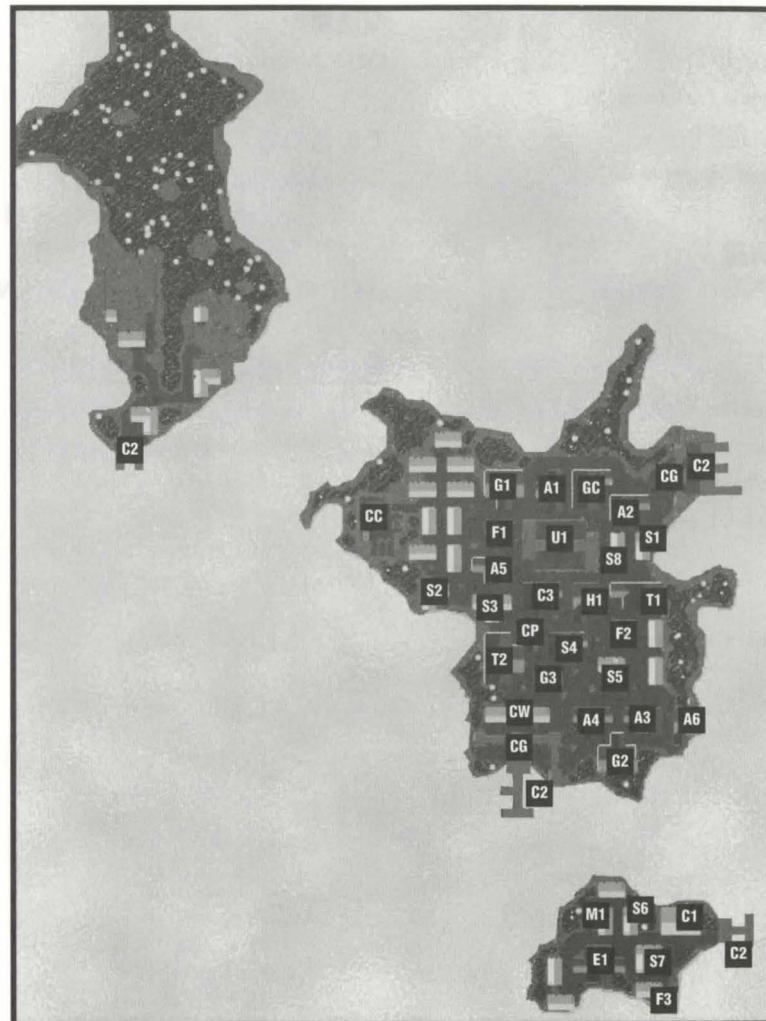
- (S1) Sailor's Keeper (Shipwright) [NE]
- (S2) Jhelom Bank and Jeweler [W]
- (S3) Adventurer's Needle (Tailor) [W]
- (S4) Gadgets and Things (Tinker) [C]
- (S5) From Tree to Yew (Woodworker) [C]
- (S6) The Pearl of Jhelom (Jeweler) [S]
- (S7) Jhelom's Fine Tailoring [S]
- (S8) Ocean's Treasure (Fish Shop)[N]

居酒屋・宿・旅人救助施設

- (T1) The Horse's Head (Tavern) [E]
- (T2) The Morning Star Inn [W]

特殊な施設

- (U1) Jhelom Dueling Pit [N]



Magincia・マジンシア

重要施設

公共の施設

- (C1) Temple [NE]
- (C2) Magincia Parliament [SE]
- (C3) Docks [SW]
- (C4) Bank of Magincia [E]

食料・雑貨屋

- (F1) The Baker's Dozen [SE]

ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [C]
- (G1) Magincia Miner's Guild [W]
- (G2) Fishermen's Guild & Supplies [S]
- (G3) The Merchants' Guild [S]

医療施設

- (H1) Healer of Magincia [S]

魔法屋

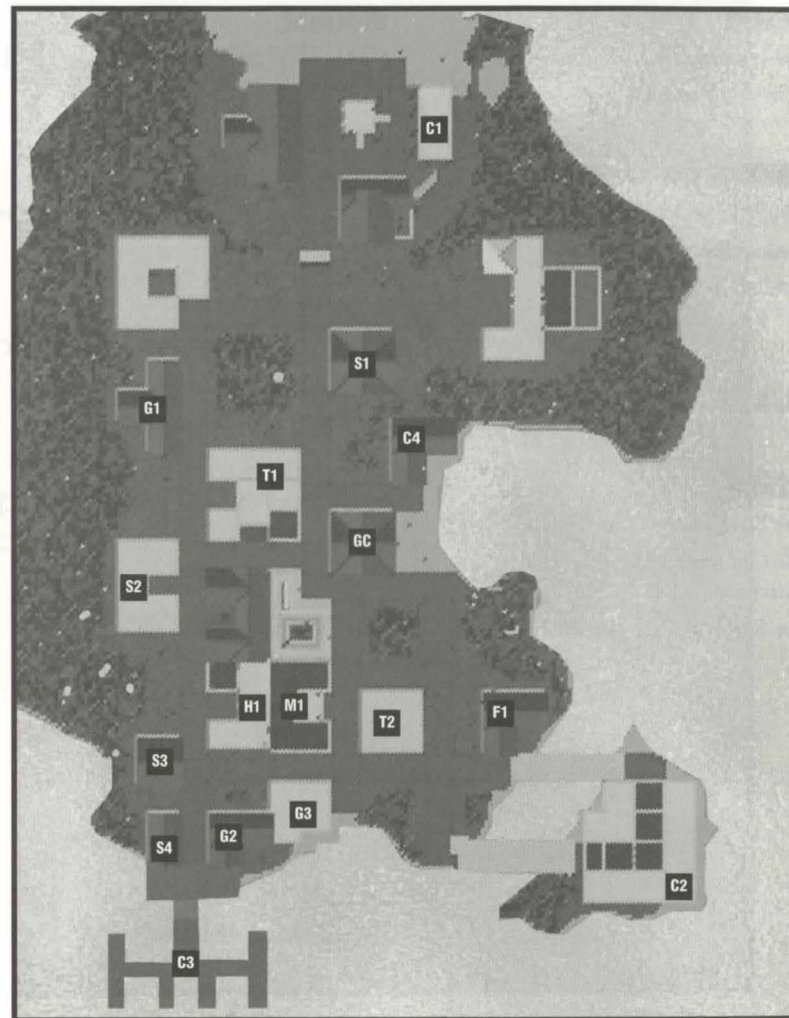
- (M1) Magincia's 魔法屋ka [S]

その他の店

- (S1) The Tic-Toc Shop (Tinker) [E]
- (S2) The Family Jewels (Jeweler) [W]
- (S3) Stitchin' Time (Tailor) [SW]
- (S4) The Furlled Sail (Shipwright) [SW]

居酒屋・宿・旅人救助施設

- (T1) The Stag and Lion Inn [C]
- (T2) The Great Horns Tavern [SE]



Minoc・ミノック

重要施設

武器・防具屋

- (A1) The Forgery (Blacksmith) [S]
- (A2) Warrior's Battle Gear (Armourer) [S]

公共の施設

- (C1) Minoc Town Hall [W]
- (C2) Bank of Minoc [S]
- (CS) Stable [N]

娯楽

- (E1) The Mystical Lute (Music Hall) [SW]

食料・雑貨屋

- (F1) The Slaughtered Cow (Butcher) [NW]
- (F2) The Old Miner's Supplies (Provisioner) [N]
- (F3) The Survival Shop (Provisioner) [S]

医療施設

- (H1) The Healers Hand (Healer) [SE]

ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [N]
- (G1) The New World Order (Warriors' Guild) [N]
- (G2) The Golden Pick Axe (Mining Cooperative) [N]
- (G3) The Matewan (Miner's Guild) [C]

その他の店

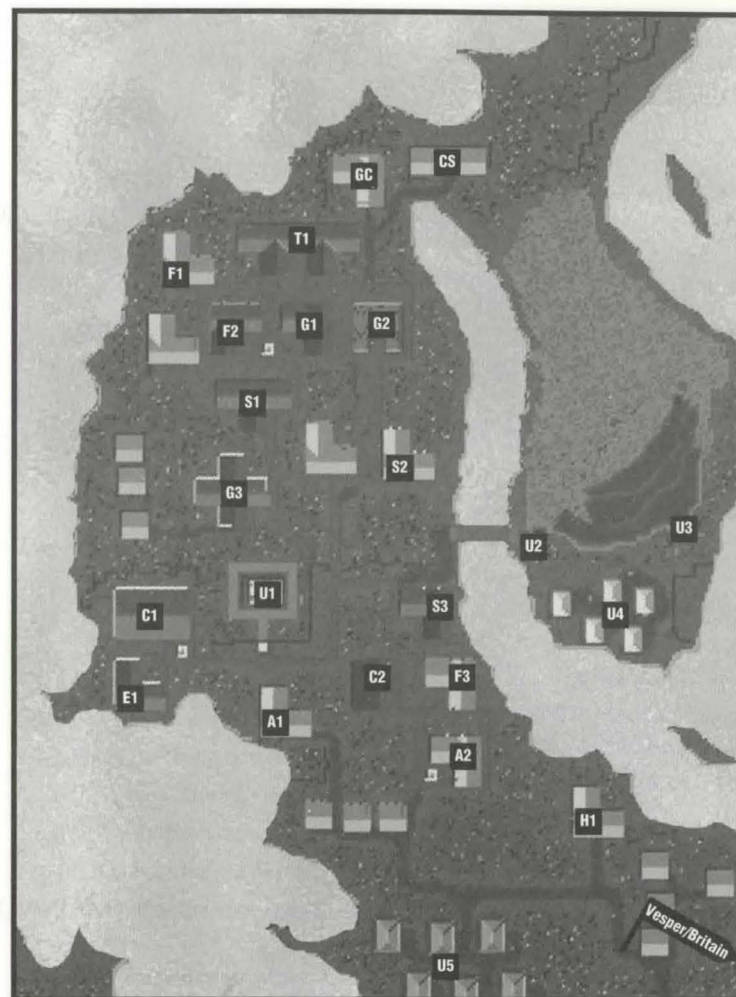
- (S1) Gears and Gadgets (Tinker) [N]
- (S2) The Oak Throne (Architect) [C]
- (S3) The Stretched Hide (Tanner) [C]

居酒屋・宿・旅人救助施設

- (T1) The Barnacle (Tavern) [N]

特殊な施設

- (U1) Statue [C]
- (U2) Cave [E]
- (U3) Mt. Kendall [E]
- (U4) Mining Camp [E]
- (U5) Gypsy Camp [S]



Vesper/Britain

Moonglow・ムーングロウ

重要施設

武器・防具屋

- (A1) The Mighty Axe (Weapons)[NW]
- (A2) Second Defense Armoury [C]

公共の施設

- (CC) Cemetery [S]
- (C1) Lycaeum [NW]
- (C2) Moongate [C]
- (C3) First Bank of Moonglow [C]

食料・雑貨屋

- (F1) The Scholar's Goods (Provisioner) [C]
- (F2) Farmer's Market [C]
- (F3) Mage's Bread (Bakery) [C]
- (F4) The Fatted Calf (Butcher) [C]

ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [C]
- (G1) Encyclopedia Magicka (Guild of Mages)[C]
- (G2) Moonglow Academy of Arts (Artist's Guild) [C]
- (G3) The Sorcerer's Guild [SE]
- (G4) Tinker's Guild [C]
- (G5) Illusionist's Guild [E]

魔法屋

- (M1) Moonglow Reagent Shop [C]
- (M2) Moonglow's Finest Alchemy [C]

医療施設

- (H1) Moonglow Healer [C]

その他の店

- (S1) Scholar's Cut (Tailor) [C]
- (S2) The Mage's Seat (Woodworker)[C]
- (S3) Herbal Splendor (Herbalist) [C]

居酒屋・宿・旅人救助施設

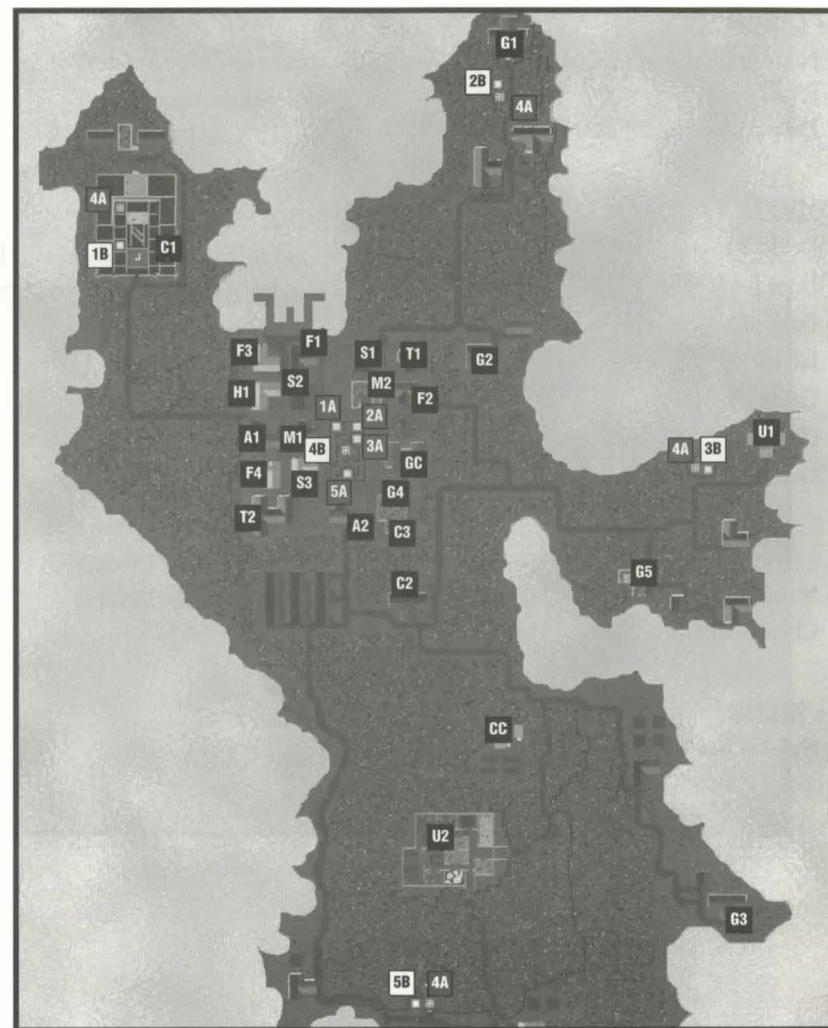
- (T1) Moonglow Student Hostel [C]
- (T2) The Scholar's Inn [C]

特殊な施設

- (U1) Telescope [E]
- (U2) Zoo [S]

テレポーター

- (1A) Teleporter entrance to 1B [C]
- (1B) Teleporter exit from 1A [NW]
- (2A) Teleporter entrance to 2B [C]
- (2B) Teleporter exit from 2A [NE]
- (3A) Teleporter entrance to 3B [C]
- (3B) Teleporter exit from 3A [E]
- (4A) Teleporter entrance to 4B [NW, NE, E, S]
- (4B) Teleporter exit from 4A [C]
- (5A) Teleporter entrance to 5B [C]
- (5B) Teleporter exit from 5A [S]



Nujel'm・ニュジェルム

重要施設

武器・防具屋

- (A1) Nujel'm Blacksmith (Market Stall) [NW]
- (A2) Public Smithing (Market Stall) [NW]

公共の施設

- (C1) Debtor's Prison [S]
- (C2) Dock [SE]
- (C3) Bank of Nujel'm [SE]
- (C4) Jail [S]
- (C5) Court [S]
- (CC) Cemetery [NW]
- (CP) Guard Post [NW, N (x2), W (x2)]

娯楽

- (E1) Nujel'm Theater [C]
- (E2) Chess Board [S]

食料・雑貨屋

- (F1) Nujel'm Butcher (Market Stall)[NW]

ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [NE]
- (G1) Merchant's Association [S]
- (G2) Bardic Guild [N]

その他の店

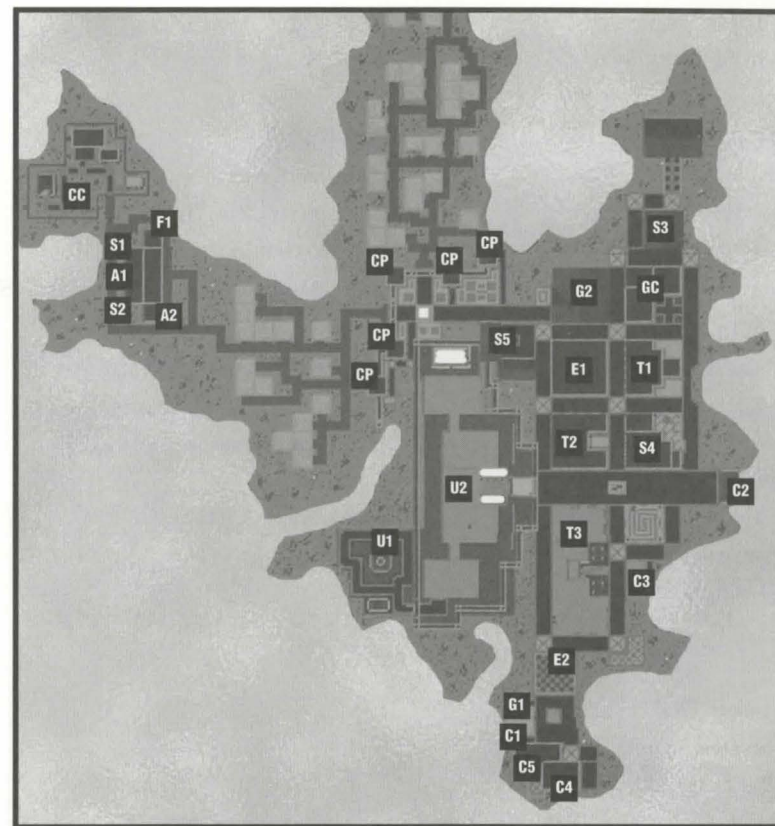
- (S1) Nujel'm Tannery (Market Stall) [NW]
- (S2) Nujel'm Bowyer (Market Stall) [NW]
- (S3) Jewel of the Isle [NE]
- (S4) Tailor of the Isle [E]
- (S5) Seaborne Ships [C]

居酒屋・宿・旅人救助施設

- (T1) Mystical Spirits (Tavern) [E]
- (T2) The Silver Bow (Tavern) [C]
- (T3) Restful Slumber (Inn) [S]

特殊な施設

- (U1) Garden [SW]
- (U2) Palace [C]



Occllo・オクロー

重要施設

武器・防具屋

(A1) Hammer & Steel Smithy [W]

公共の施設

(C1) Occllo Public Library [NW]

(C2) Docks [S]

(C3) Bank of Occllo [N]

娯楽

(E1) The First Academy of Music (Theater) [N]

食料・雑貨屋

(F1) Now You're Cookin' (Baker) [W]

(F2) Last Chance Provisioners [W]

(F3) Sweet Meat (Butcher) [S]

ギルド

(GC) Counselors' Guild Hall [N]

(G1) The Sorcerer's Guild [NW]

(G2) The Bardic Guild [N]

医療施設

(H1) Healer of Occllo [W]

その他の店

(S1) Paint and More (Painter) [NW]

(S2) A Stitch in Time (Tailor) [C]

(S3) Better Leather Tannery [W]

(S4) Anchors Aweigh (Shipwright) [SW]

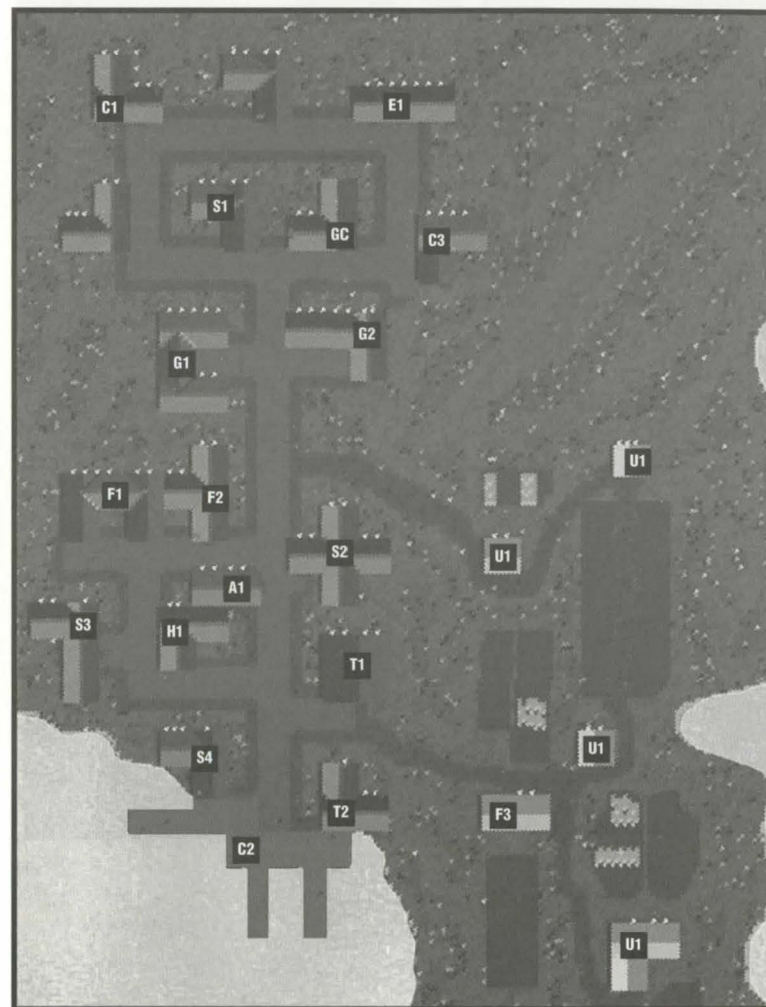
居酒屋・宿・旅人救助施設

(T1) The Bountiful Harvest (Inn) [C]

(T2) The Albatross (Tavern) [S]

特殊な施設

(U1) Farm [E (x2), SE (x2)]



Papua・パプア

重要施設

武器・防具屋

- (A1) The Revenge Shoppe (Blacksmith) [SE]
[SE]

公共の施設

- (C1) Ye Olde Loan & Savings [NW]
(C2) Docks [SE]
(CS) Southside Stables [SW]

食料・雑貨屋

- (F1) The Southside Butchery [SW]
(F2) Adventure Outfitters [S]
(F3) Nature's Best Baked Goods [C]

医療施設

- (H1) The Healers Hand [C]

魔法屋

- (M1) Tricks of the Trade [C]
(M2) The Reagent Shoppe [C]

その他の店

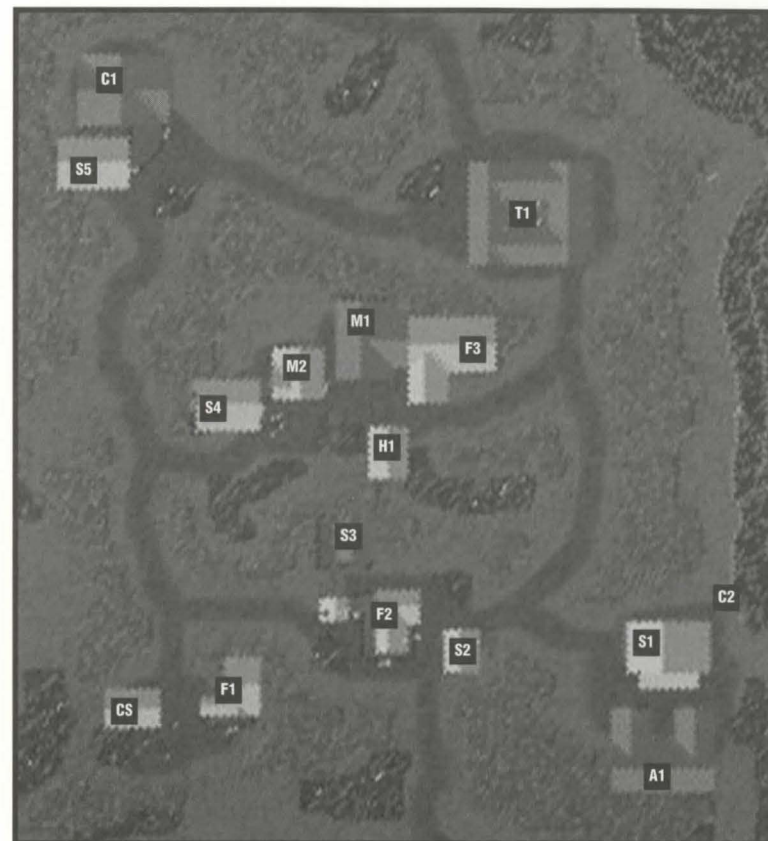
- (S1) Pier 39 (Shipwright) [SE]
(S2) Tailor [S]
(S3) Tinker's Paradise [S]
(S4) The Carpentry House [C]
(S5) Strange Rocks (Jeweler) [NW]

居酒屋・宿・旅人救助施設

- (T1) The Just Inn [NE]

イローホセビナーセ・610H 6'3109988

2000000



Serpent's Hold・サーペントズホールド

重要施設

武器・防具屋

- (A1) Serpent's Arms (Weapons) [C]
- (A2) Blacksmith [C]

公共の施設

- (C1) Dock [C (x2)]
- (C2) Island Stables [SW]
- (C3) Barracks [NE]
- (C4) Bank [SW]
- (CS) Serpent's Hold Stabery [E]
- (CP) Guard Post [N, NE, W, C, S, SE]
- (CG) City Gate [N]

食料・雑貨屋

- (F1) Plenty O' Dough (Bakery) [N]
- (F2) Supplies [N]
- (F3) Serpent's Hold Meats (Butcher) [SW]

ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [N]
- (G1) The Warriors' Guild [E]
- (G2) Serpent Warriors [NE]

医療施設

- (H1) Healer [N]
- (H2) Serpent's Hold Healer [C]

魔法屋

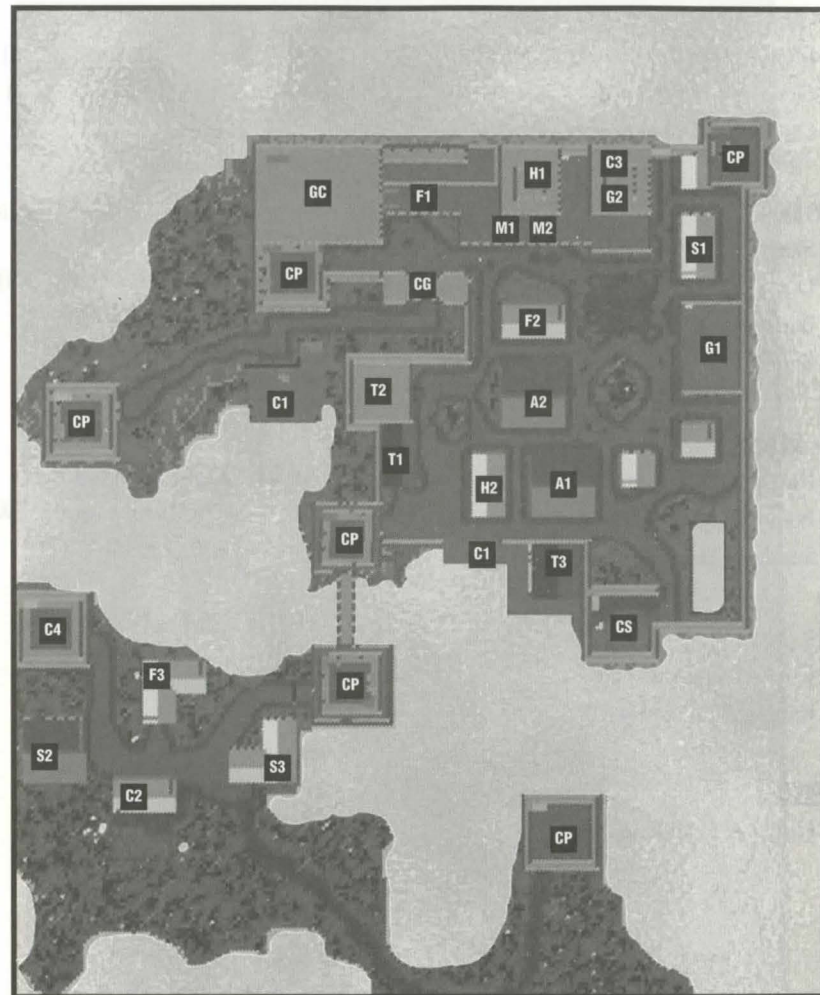
- (M1) Serpent's Spells [N]
- (M2) Britannian Herbs [N]

その他の店

- (S1) Silver Serpent Bows [NE]
- (S2) Silver Serpent Tailors [SW]
- (S3) Tinker of the Isle [S]

居酒屋・宿・旅人救助施設

- (T1) The Dog and Lion Pub [C]
- (T2) The Broken Arrow Inn [C]
- (T3) Fisherman's Brew [C]



Skara Brae・スカラブレイ

重要施設

武器・防具屋

- (A1) More Than Just Mail (Armourer) [N]
- (A2) Gore Galore (Weapons) [NE]
- (A3) On Guard Armoury [C]

公共の施設

- (C1) Skara Brae Town Hall [W]
- (C2) Docks [S, SE]
- (C3) Bank of Skara Brae [N]
- (CS) Stable [NW]

食料・雑貨屋

- (F1) Farmer's Market [N]
- (F2) Bountiful Meats (Butcher) [C]
- (F3) Sundry Supplies (Provisioner) [S]

ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [N]
- (G1) Rangers' Guild [NW]

医療施設

- (H1) Healer of Skara Brae [C]

魔法屋

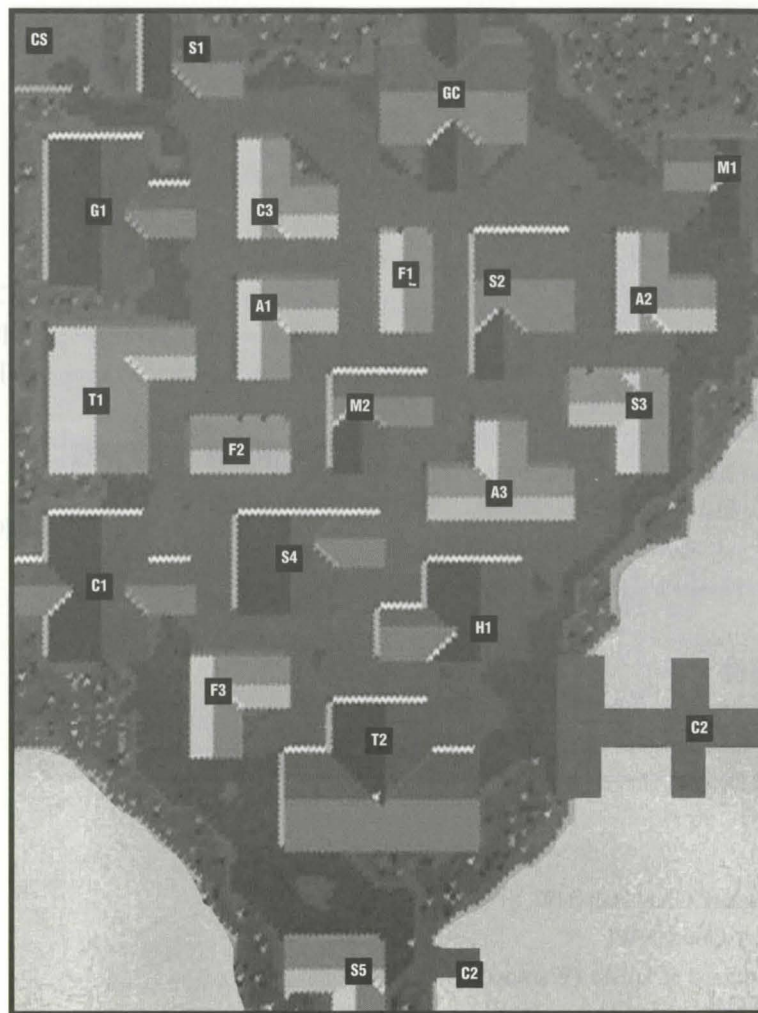
- (M1) Mystic Treasure (Reagents) [NE]
- (M2) Mage's Menagerie (Magic Shop) [C]

その他の店

- (S1) Beasts of Burden (Animal Supplies) [NW]
- (S2) Builder's Delight (Carpenter) [N]
- (S3) Shear Pleasure (Tailor) [E]
- (S4) Bloody Bowman (Bowyer) [C]
- (S5) Superior Ships (Shipwright) [S]

居酒屋・宿・旅人救助施設

- (T1) The Shattered Skull (Tavern) [W]
- (T2) The Falconer's Inn [S]



Skara Brae・スカラブレイ

重要施設

武器・防具屋

- (A1) More Than Just Mail (Armourer) [N]
- (A2) Gore Galore (Weapons) [NE]
- (A3) On Guard Armoury [C]

公共の施設

- (C1) Skara Brae Town Hall [W]
- (C2) Docks [S, SE]
- (C3) Bank of Skara Brae [N]
- (CS) Stable [NW]

食料・雑貨屋

- (F1) Farmer's Market [N]
- (F2) Bountiful Meats (Butcher) [C]
- (F3) Sundry Supplies (Provisioner) [S]

ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [N]
- (G1) Rangers' Guild [NW]

医療施設

- (H1) Healer of Skara Brae [C]

魔法屋

- (M1) Mystic Treasure (Reagents) [NE]
- (M2) Mage's Menagerie (Magic Shop) [C]

その他の店

- (S1) Beasts of Burden (Animal Supplies) [NW]
- (S2) Builder's Delight (Carpenter) [N]
- (S3) Shear Pleasure (Tailor) [E]
- (S4) Bloody Bowman (Bowyer) [C]
- (S5) Superior Ships (Shipwright) [S]

居酒屋・宿・旅人救助施設

- (T1) The Shattered Skull (Tavern) [W]
- (T2) The Falconer's Inn [S]

Trinsic・トリンシック

重要施設

武器・防具屋

- (A1) Shining Path Armoury [N]
- (A2) Honorable Arms (Weapons) [C]

公共の施設

- (C1) Barracks [N]
- (C2) Trinsic Royal Bank [N]
- (C3) Meeting Hall [N]
- (C4) Jail [W]
- (C5) First Trinsic Stablery [C]
- (C6) Bank of Britannia: Trinsic Branch [SW]
- (C7) Docks [SE]
- (C8) Trinsic Stablery [NW]
- (CG) Smuggler's Gate [SE]
- (CP) Guard Post [NW (x2), W, SE, E]

食料・雑貨屋

- (F1) The Trinsic Cut (Butcher) [SE]
- (F2) Britannia Provisions [W]
- (F3) Baked Delights (Baker) [C]

ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [NW, S]
- (G1) Tinkers' Guild [NW]
- (G2) Brotherhood of Trinsic (Warriors' Guild) [N]
- (G3) Paladin's Library [NE]
- (G4) Sons of the Sea (Guild of Fishermen) [SE]

医療施設

- (H1) Trinsic Healer [C]

魔法屋

- (M1) Encyclopedia Maginika [NW]

その他の店

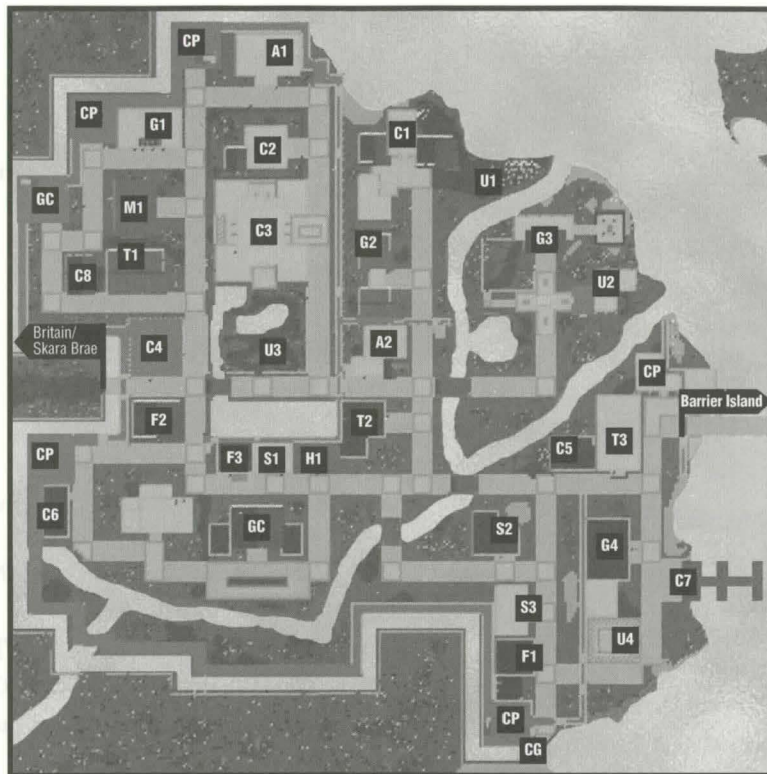
- (S1) The Pearl of Trinsic (Jeweler) [C]
- (S2) Adventurer's Clothing (Tailor) [SE]
- (S3) Trinsic Fine Skins (Tanner) [SE]

居酒屋・宿・旅人救助施設

- (T1) The Traveller's Inn [NW]
- (T2) The Keg and Anchor (Tavern) [C]
- (T3) The Rusty Anchor (Inn) [C]

特殊な施設

- (U1) Training Grounds [NE]
- (U2) Trinsic Training Hall [NE]
- (U3) Garden [C]
- (U4) Marketplace [SE]



Vesper・ベスパ

重要施設

武器・防具屋

- (A1) Warrior's Companion (Armourer) [W]
- (A2) The Ironworks [C]

公共の施設

- (C1) The Mint of Vesper [N]
- (C2) Docks [E (x2)]
- (C3) Vesper Museum [S]
- (C4) Vesper Customs [SE]
- (CC) Cemetery [W]
- (CP) Guard Post [SW]

娯楽

- (E1) The Musician's Hall [N]

食料・雑貨屋

- (F1) The Adventurer's Supplies (Provisioner) [NE]
- (F2) The Twisted Oven (Bakery) [E]
- (F3) Farmer's Market [E]
- (F4) The Butcher's Knife [E]
- (F5) Fisherman's Wharf [E]
- (F6) The Adventurer's Friend [C]
- (F7) The Busy Bees (Beekeeper) [N]

魔法屋

- (M1) The Bubbling Brew (Mage) [N]
- (M2) The Magical Light [N]
- (M3) The Magician's Friend [E]

ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [S]
- (G1) The Fishermen's Guild [E]
- (G2) The Circles of Magic [N]
- (G3) The Champion's of Light (Warriors' Guild) [C]
- (G4) The Ore of Vesper (Mining Cooperative) [N]

医療施設

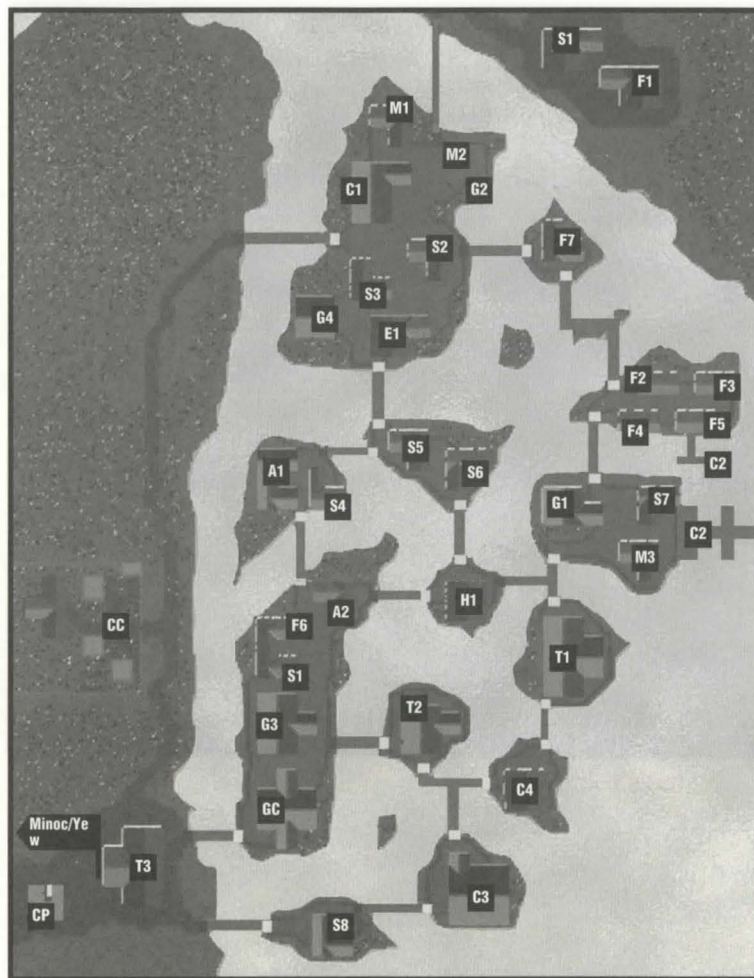
- (H1) Healer of Vesper [C]

その他の店

- (S1) The Spinning Wheel (Tailor) [two locations -C, NE]
- (S2) The Colored Canvas (Painter) [N]
- (S3) The Shimmering Jewel [N]
- (S4) The Ranger's Tool (Bowyer) [W]
- (S5) The Gadget's Corner (Tinker) [C]
- (S6) The Hammer and Nail (Carpenter) [C]
- (S7) The Majestic Boat (Shipwright) [E]
- (S8) Tanner's Shop [S]

居酒屋・宿・旅人救助施設

- (T1) Vesper Youth Hostel (Inn) [SE]
- (T2) The Marsh Hall (Tavern) [C]
- (T3) The Ironwood Inn [SW]



Yew・ユー

重要施設

公共の施設

- (C1) Britannia Prison [NW]
- (C2) Storeroom [NW]
- (C3) Courtroom [NW]
- (C4) Bank [NE]
- (CC) Cemetery [SE]

食料・雑貨屋

- (F1) Yew's Finest Cuts [C]
- (F2) The Jolly Baker [C]

ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [E]

医療施設

- (H1) Healer of Yew [C]
- (H2) Deep Forest Healers [SE]

その他の店

- (S1) Yew Mill [N]
- (S2) Ye Olde Winery [NE]
- (S3) The Sturdy Bow (Bowyer) [C]
- (S4) Bloody Thumb Woodworks [C]
- (S5) The Tanned Hide [C]

特殊な施設

- (U1) Empath Abbey [NE]

