

# ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE

## ウルティマ オンライン ザ・セカンド エイジ 公式ガイド

ルネッサンス・エディション対応版









45° W

0°

45° E

90° E

90° N

45° N

0°

45° S

90° S

135° S

180° N/S

45° W

0°

45° E

90° E

ユー  
**Yew**

シェイル  
**Shame**

スカラブレイ  
**Skara Brae**

ジャスティス  
**Justice**

ウィンド  
**Wind**

デスパイズ  
**Despise**

カオス  
**Chaos**

カンパッション  
**Compassion**

ブリテン  
**Britain**

スピリチュアリティ  
**Spirituality**

ダスタート  
**Destard**

トリンシック  
**Trinsic**

オナー  
**Honor**

ジェローム  
**Jhelom**

ヴァラー  
**Valor**

ワロング  
**Wrong**

ミノス  
**Minos**

コヴェナント  
**Covenant**

コーブ  
**Cove**

バッカニアーズ・デン  
**Buccaneer's Den**

サーバンツ・ホールド  
**Serpent's Ho**

C

E

M

B

D

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M





# Britannia

● Shrine 神殿 ● Dungeon ダンジョン  
● Moongate ムーンゲート

- 新旧大陸 連絡地点**
- A** トリンシック北の島と新大陸西端との通路
  - B** ミノック北の洞窟と新大陸東との通路
  - C** ユー北西の牢獄と新大陸北の灯台との通路
  - D** ヴェスパーの墓場と新大陸中央南との通路
  - E** ロング北の洞窟と新大陸のアイス、北端との通路
  - F** サーバンツホルドの港と新大陸ラヴァ、中央北との通路
  - G** トリンシック西南の洞窟と新大陸カーブ、デルシア、死者の街との通路
  - H** ブリテン地下のスーワーと、新大陸東との通路
  - I** ムーングローウ魔法ギルドと新大陸バプアの魔法屋
  - J** サーバンツホルド西の島の神殿と新大陸南端
  - K** ジェローム西とロストランド東を結ぶサーベントピラー
  - L** サーバンツホルド北とロストランド西を結ぶサーベントピラー



## THE LOST LAND



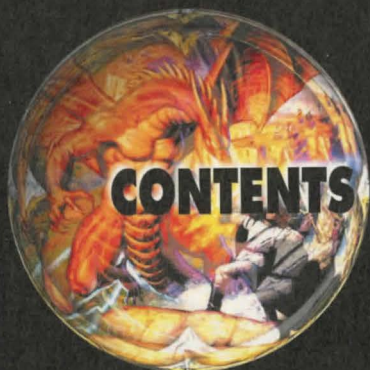
ULTIMA ONLINE  
THE SECOND AGE

ウルティマオンラインサ・セカントエイジ  
公式ガイド

ルネッサンス・エディション対応版







# CONTENTS

新しい12つの世界	4
トランメルとフェルッカ	4
チュートリアルと"Haven(ハイブ)"	6
Haven(ハイブ)のマップ	8

## chapter 1

### ゲームを始める前に 9

アカウントの取得	10
シャードの選び方	11
テンプレートの種類	13
都市の選択	17
キャラクターメイキング	18
ゲーム画面	19
オプション設定	22
MyUO	27
ウルティマメッセージャー	28

## chapter 2

### 冒険の始まり 29

ゲームの基本的な流れ	30
ヤングシステム	32
スキルとステータスの限界	34
重量について	35
疲労と回復	36
ブリタニアでの生活	37
生活のための基本操作	38
街の施設	42
NPCについて	46
クリーチャーについて	48
NPCとペットへの命令	49

評判システムとネームカラー	50
犯罪行為について	52
待ち受ける危険	54
殺人者とは	56
移動について	58
ムーンゲート	60
死と復活	62
武器と防具	64
パーティシステム	65
ログアウト	66

## chapter 3

### キャラクターの成長 67

戦闘	68
魔法	71
スキル	73
スキルベース表	77
アルケミー	78
アナトミー	79
アニマルロア	80
アニマルテイミング	81
アーチェリー	81
アームズロア	82
ベギング	83
ブラックスミッシー	84
ボウクラフト/フレッチング	84
キャンピング	86
カーベンタリー	87
カートグラフィ	88
クッキング	88
ディテクティング ヒドゥン	90
エンタイスメント	90
Eヴァリュエーティング インテリジェンス	91
フェンシング	91
フィッシング	91
フォレンジック Eヴァリュエーション	92
ヒーリング	93
ハーディング	94
ハイディング	94
インスクリプション	95
アイテムアイデンティフィケーション	95

ロックピッキング	96
ランバージャッキング	96
メイスファイティング	97
メイジリー	98
メディテーション	98
マイニング	99
ミュージシャンシップ	100
パリーング	100
ピースメイキング	101
ポイズニング	101
プロボケーション	102
リムーブトラップ	102
レジスティング スペルズ	103
スヌーピング	103
スピリットスビーク	104
スティーリング	104
ステルス	105
ソーズマンシップ	105
タクティクス	106
テイラリング	106
テイストアイデンティフィケーション	108
ティンカーリング	109
トラッキング	111
ヴェタリナリー	112
レスリング	112

## chapter 4

### 冒険者としての生活 113

ブリタニアの街	114
ロストランド	116
ダンジョン	117
クリーチャーとキャンプの発生	120
ゲームギルド	121
プレイヤーズギルド	122
オーダーとケイオス	125
船について	126
家について	130
PCベンダー	137
アイテムの種別と使い方	140
トレジャーハント	142
SOSメッセージ入りボトル	144

## chapter 5

### その他の情報 145

ザ・セカンド エイジ ストーリー	
～新しい時代へ～	146
ルネッサンス ストーリー	
～クライシスインブリタニア!～	152
イベントについて	154
季節のイベント	155
個性的なプレイヤーを目指す	158
用語集	162
サードパーティ・プログラム	166
コンフィグの書き換え	168
Webサイト	170
TIPS	172
ウルティマ オンラインでの英会話	177
特殊なシャード	180
ルーン文字と詠唱の言葉	184
レアアイテムの世界	186

## chapter 6

### データ 187

NPCデータ一覧	188
NPC会話キーワード一覧	192
NPC販売アイテム一覧	194
マジックアイテムについて	205
魔法呪文一覧	208
アニマルデータ一覧	212
モンスターデータ一覧	216
武器・防具データ一覧	223
ガーゴイルズ・ピックアックス	228
スペシャル・フィッシング・ネット	228
街マップ解説	229
ブリテン	230
パッカニアーズ デン	232
コーブ	233
ジェローム	234
マジンシア	236
ミノック	237
ムーンゲロウ	238

ニュージェルン	240
オクロー	241
サーパンツ ホールド	242
スカラ プレイ	243
トリンシック	244
ヴェスパー	246
ユー	248
ウィンド	249
デルシア	250
バブア	251
コプトス	252
ディシート	253
デスパイズ	254
ダスタード	255
ヒスロス	256
シェイム	257
ロング	258
ケーブ	259
アイス	259
ラヴァ	260
スーワー	260
テラサン	261
カウンセラーインタビュー	262

## chapter 7

### 新システムについて 263

派閥システム	264
新ダンジョン "Khalduun"	274
新モンスター	276
報奨プログラム	277
INDEX	278



# 新しい2つの世界

## ● トランメル Trammel



トランメルにある木々は緑が豊富。ほのほとした世界だ

## ● フェルッカ Felucca

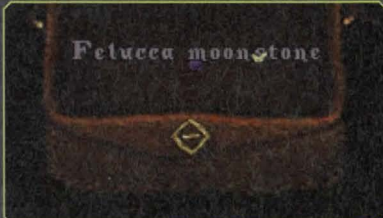


フェルッカの木々には緑がなく、大地のあちこちに墓石や骸骨が散らばっている

## ● ムーンストーン Moonstone



トランメル・ムーンストーン。ムーンストーンをクリックすると名前が表示される



フェルッカ・ムーンストーン。ムーンストーンをクリックすると、月齢によってその色が変化し、ゲートの色も変わる

ウルティマ オンラインでは、2000年6月末に“Renai-ssance (ルネッサンス)”という新たな時代の幕が開いた。大規模な改革が行われ、2つの平行世界トランメルとフェルッカが誕生した。

## ルールの異なる2つの世界

### ● トランメルとフェルッカ

トランメルはキャラクター作成後、必ず訪れることになる場所。緑豊かな景観だ。逆にフェルッカは荒廃した世界でキャラクター作成時には選択できない。この2つの世界は雰囲気こそ違おうが、ブリタニア大陸、ロストランド、ダンジョン(2000年10月にフェルッカにのみ新ダンジョンが導入された)などは同一マップを使用している。ただし、両世界のルールは大きく異なり、トランメルはギルド戦争(2000年10月現在不可)以外のPvPや盗みなどが許されておらず、フェルッカではそれらすべてが可能になる。

### ● 両世界への移動

この2つの世界を行き来するには、ムーンストーンというアイテムを使用しなければならない。ムーンストーンは互いの世界に存在しており、トランメルではフェルッカ・ムーンストーン(Felucca Moonstone)が、フェルッカではトランメル・ムーンストーン(Trammel Moonstone)が手に入る。

### ● ムーンストーンの入手方法

ムーンストーンを手に入れるには、モンスターを倒さなければならない。オーク、オークメイジ、ラットマン、リザーマン、ヘッドレス、リッチなどが所持していることが多い。また、プレイヤーが経営している店でも販売しているので、戦闘キャラクターはそうした店で購入するといひ。ムーンストーンの使い方についてはP59を参照。

### ● 異なるルールに要注意

トランメルではスタミナを消費せずほかのキャラクターを乗り越えられるが、フェルッカではスタミナが減少し、モンスターなどに囲まれると逃げられなくなる。また、フェルッカでは犯罪フラグの立つシチュエーションが多いので要注意だ。PvPが許されたフェルッカにおいて、犯罪者はほかのプレイヤーの攻撃対象であることを忘れてはならない。

## トランメルのルール

- ギルド戦争(2000年10月現在不可)以外のすべてのPvP禁止(ほかのプレイヤー、ペット、召還生物、雇ったNPCに対して攻撃をすることも、させることもできない。たとえ相手が犯罪者であっても攻撃不可)。同じギルドや敵対ギルドのメンバーは攻撃可能。
- ほかのプレイヤーに対して不利益になる呪文(ダメージを与える呪文、パラライズ、ステータス減少の呪文、マナを変化させる呪文)は使用できない。また、フィールド系の呪文はその効果を得られない。ただし、同じギルドや敵対ギルドのメンバーは除く。
- エクスプロージョン・ポーションを使って、ほかのプレイヤーにダメージを与えることはできない。ただし、同じギルドや敵対ギルドのメンバーは除く。
- すべての音楽系スキル(エンタイスメント、ピースメイキング、プロボケーション)をほかのプレイヤーやそのコントロール下(ペット、召還生物、雇ったNPC)にあるキャラクターに対して使用できない。
- スヌーピングのスキルでほかのキャラクターのバックパックを覗いたり、スティーリングのスキルでアイテムを盗むことはできない。
- 殺人者(Murderer)は存在できない。なんらかの理由で殺人者になった者は、フェルッカのカオス神殿に強制転送される。
- 基本的にプレイヤーの死体(同派閥であっても)からアイテムをルートすることはできない。ただし、同じギルドや敵対ギルドのメンバーの死体はルート可能。また、殺人者(NPC)の死



体、シーフギルドのメンバーの死体、腐敗した死体からは、誰でもルートできる。

- 青ネームのモンスターの死体(ルート権のない死体)からアイテムをルートすることはできない。
- プレイヤーは、コントロール下(ペット、召還生物、雇ったNPC)にない動物やモンスターに有益になる行為(回復など)を行うことはできない。
- トレジャーハントで、宝箱からアイテムを取れるのは、トレジャーマップを解読した者とそのパーティメンバーのみ。
- スタミナを消費せず、ほかのキャラクターを乗り越えることができる。
- プレイヤーの死体を解体することはできない。

## フェルッカのルール

- すべてのPvP(PK行為、ギルド戦争、派閥抗争など)が可能。青ネームのキャラクターに対して攻撃した者は犯罪者となる。犯罪者、殺人者への攻撃は犯罪にならない。
- ほかのプレイヤーに対して、すべての呪文が使用可能。ただし、呪文によっては犯罪になる。
- 毒を塗ったアイテム、エクスプロージョン・ポーションを使って、ほかのプレイヤーにダメージを与えられる。エクスプロージョン・ポーションでほかのプレイヤーにダメージを与えると犯罪になる。
- すべての音楽系スキル(エンタイスメント、ピースメイキング、プロボケーション)が使用できる。青ネームのキャラクターに対してプロボケーションのスキルを使うと犯罪になる。
- スヌーピングのスキルでほかのキャラクターのバックパックを覗いたり、スティーリングのスキルでアイテムを盗むことができる。盗みが発覚すると犯罪になる。
- 殺人カウントが5以上になった者は、殺人者になる。
- すべてのプレイヤーの死体からアイテムをルートできる。ただし、青ネームのプレイヤーの死体(同派閥でも)からルートすると犯罪になり、画面に警告メッセージが表示される。殺人者の死体、犯罪者の死体、シーフギルドのメンバーの死体、同じギルドや敵対ギルドのメンバーの死体、腐敗した死体からのルートは犯罪にならない。
- 青ネームのモンスターの死体(ルート権のない死体)から、す



べてのプレイヤーがアイテムをルートできる。ただし、犯罪となり、画面に警告メッセージが表示される。

- プレイヤーのコントロール下(ペット、召還生物、雇ったNPC)にない動物やモンスターにも有益になる行為(回復など)が行える。場合によっては犯罪になる。
- トレジャーハントで、誰でも宝箱からアイテムを取ることができる。ただし、トレジャーマップを解読した者とそのパーティメンバー以外の者がアイテムを取ると犯罪になる。
- ほかのキャラクターを乗り越えると、スタミナが消費される。
- プレイヤーの死体を解体できる。



# チュートリアルと “Haven(ヘイブン)”

## ●チュートリアル Tutorial

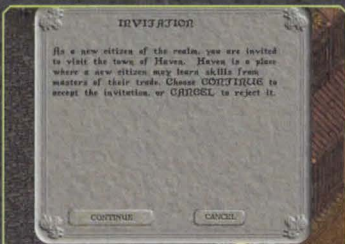


ゲームの基本操作を学べるチュートリアル。ウィンドウの指示に従うだけでいい



最後に赤いムーンゲートをくぐれば、ヘイブンへ行くことができる

## ●ヘイブン Haven



このウィンドウで [CONTINUE] をクリックすれば、ヘイブンに行くことができる



ヘイブンは新プレイヤーしかいない街だ

新しくアカウントを取得したプレイヤーが必ず訪れることになるのが、チュートリアルとHaven(ヘイブン)だ。新プレイヤーはここで、ブリタニアの生活や冒険の基礎を学ぶことができる。

## 新プレイヤーのためのシステム

### ●チュートリアルで冒険の基礎を学ぶ

新しくアカウントを取得し、キャラクターを作成した後には、キャラクターを選択すると、画面に [Do you wish to take the tutorial?] というウィンドウが表示される。ここで [OKAY] をクリックするとチュートリアルをプレイできる(プレイしたくない場合は [CANCEL] を押す)。チュートリアルでは、地面にある青や赤の足跡をたどりながらウィンドウの指示通りに操作すれば、移動方法や話し方、物の持ち方や使い方、アイテムの売買方法、戦闘方法などの基本操作を学ぶことができる。また、チュートリアルは“Young”プレイヤーがトランメルにいる限り、ゲーム開始時(ログインするたびに)ウィンドウが表示され、何回でもプレイできる。

### ●始まりの街、ヘイブン

チュートリアルのプレイが終わる(またはキャンセルを押すと、初心者向けの街ヘイブンへ行くかどうかを選択できる [INVITATION] ウィンドウが表示される。ここで [CONTINUE] をクリックすると、ヘイブンに行くことができる。ヘイブンはトランメルにしかない街で、フェルッカにあるオクローの村(P115参照)と同じ場所にある。建物の配置などは同じだが、建物や施設の種類の違いはオクローとは異なっている。

### ●ヘイブンに入るための条件

ヘイブンは、“Young”のタグをつけた新プレイヤー(Young)の条件はP32-33を参照)だけが入ることを許された街で、ブリタニアでの生活や冒険の基礎を学ぶことができる。「INVITATION」ウィンドウは、“Young”プレイヤーがトランメルにいる限り、ゲーム開始時(ログインするたびに)必ず表示されるので、そこで [CONTINUE] を選べばいい。また、ヤングでないプレイヤーが船で島に近づくと、強制的に船から排除されるので注意しよう。

### ●ヘイブンの街を探索

キャラクターがヘイブんに現れると、キャラクター作成時に選択したスキルに関連したアイテムとお金(1000GP)が自分のバックパックに入っている。そのお金で装備を整えることになるのだが、その前にまずはヘイブンの街を探索してみよう。この街にはアイテムが購入できる各種の店とスキルを訓練できる施設、山などがある。とりあえずは、アイテムを預けられる銀行と、時にログアウトできる宿屋の場所を確認しておくといいだろう。

### ●ヘイブんに住むNPC

ヘイブンは、さまざまな職業のNPC(ノンプレイヤーキャラクター)がいる。それらNPCの役割を大きく大別すると、「街の治安を守る」「アイテムの売買を行う」「死亡したプレイヤーの蘇生を行う」「プレイヤーにスキルを教える」「プレイヤーのエスコートを待つ」の5つだ。NPCの役割とつき合い方については、P46-47を参照のこと。

### ●ヘイブンからの旅立ち

ヘイブンで生活や冒険の基礎を学んだら、次はいよいよ本場の冒険の始まりだ。ヘイブンの街から出るには、街の中央に設置された“Haven Exit(青いゲート)”に入る。街の選択ウィンドウが表示されるので、そのリストの中から好きな街を選ぼう。新プレイヤーには、ブリテン、ウェスパー、ムーングローウ、スカラ プレイなどがいい。コープには銀行がなく、店も少ないのでお勧めできない。



この青いゲートをくぐれば、外の世界へ行くことができる。表示される街選択ウィンドウから街を選ぼう

### ●エスコートNPC



「～に連れて行ってくれ」と叫んでいるのがエスコートNPC。彼らにエスコートする方法は、P46を参照



これが街選択ウィンドウ

## エリア分けされた島内

ヘイブンがある島の街の郊外は、4つのエリアに分かれている。島の南部エリアには動物が、北部エリアにはヘッドレスやオークが、北西部エリアにはハービーやトルロが、南東部エリアにはモンバットやリザードマンが多く棲息している。モンスターの強さは、南西部、北部、北西部の順にレベルアップしていくので、自分のキャラクターのステータス値やスキル値を考えながら、行動範囲を広げていくといいだろう。また、ヤングの間は、モンスターのほうから積極的に攻撃をしかけてくることはないので、恐れず街の外にも出かけてみるといい。馬に乗りたいときは、馬は島の南部にいたので、調教(動物の調教方法はP81を参照)してみよう。





# HAVEN

ヘイブン



## 生活施設

- 銀行** The First Bank of Haven
- 医** Healer of Oclo

銀行  
治療院

- 宿屋** The Bountiful Harvest
- 酒** The Albatross

宿屋  
酒場

## アイテム販売

- 酒** Last Chance Provisioners
- 武防1** Woman's Arms
- 武防2** Hammer and Steel Smithy
- 魔** The Sorcerer's Guild
- 裁** A Stitch in Time
- 織** Haven Clockworks
- 大工** Woodworking Artistry
- 図書館** Haven Public Library and Chemist

道具屋  
武器・防具屋  
武器・防具屋  
魔法ギルド  
裁縫屋  
細工屋  
大工道具屋  
図書館&薬屋

- 皮** Better Leather Tannery
- 食1** Now you're Cookin'
- 食2** Sweet Meat
- 食3** Farmer's House
- 食4** Farmer's House
- 食5** Farmer's House
- 船** Anchors Aweigh

皮屋  
パン屋  
肉屋  
農産物販売  
農産物販売  
農産物販売  
船屋

## 職業訓練施設

- 盗賊** Brothers of the Nimble Hand
- 音楽** The Bardic Guild
- 戦術** Training House
- 弓術** Archery butte

盗み訓練場  
音楽訓練場  
戦術訓練場  
弓訓練場

## その他

- 1** Dock 棧橋
- 2** Ankh アンク
- 3** Cave 探掘場
- 4** Haven Exit ヘブン出口ゲート



# Chapter 1

ゲームを始める前に





# アカウントの取得

ウルティマ オンラインのプレイは、インターネット上のゲームサーバに接続することが前提となっているため、最初にアカウント（権利）を取得する必要がある。公式サイトでサインアップしよう。

## ウルティマ オンラインを始めるために必要なことは？

### ● アカウントの取得方法

ウルティマ オンラインをインストールすると、ステップ4でアカウント登録画面になる。最初に出てくるのは英語ページなので、日本語ボタンを押して日本語ページを表示しよう。次に、アカウント作成というウレのボタンを押せばアカウント取得が開始される。すでにゲームがインストールされたマシンでアカウントを取得するときは、起動後、画面左の上から2番目にあるAccountという赤色のボタンを押す。これWebブラウザが起動して、公式サイトが表示される。

### ● レジストレーションコードの入力

アカウントを作成するには、レジストレーションコードを入力しなければならない。これは、CD-ROMケース裏面に記されているので、一字一句、間違えないように入力しよう。同じレジストレーションコードですでにアカウント取得している場合、それは使えないので注意が必要。

### ● アカウント名とパスワードの決定

ここでアカウントとパスワードを決める。それには「アカウント名：」と「パスワード：」に英数字を入れる。いずれも、できるだけ推測されないような文字の並びにしておく。実際には数字と英文字を組み合わせるのがお勧め。なお、入力した名前をすでに使っている人がいる場合は、再入力を求められる。入力したものは、人には絶対知られないように注意すること。最後に、生年月日を入力する。

### ● 個人情報を記入する

アカウントとパスワードが取れると、個人情報入力用のページが表示される。名前と住所、電話番号、電子メールのアドレスなどを記入する。住所や名前は、ローマ字表記で記入すること。つまり、ひらがな、カタカナ、漢字は使わずに、半角の英数字だけを使って記入しよう。

### ● 支払い方法の決定

以上で登録はおしまいだ。これで30日間の無料プレイが楽しめる。もし半年や1年など長期プレイするつもりであれば、初めからクレジットカードによる「月払いプラン」で契約してもいいだろう。契約しておけば、無料期間が終了後、自動的にこちらに移行する。また、クレジットカードがなくても、30日単位、90日単位でプレイできるゲームタイム（プリペイドチケット）を購入すれば、プレイの継続が可能だ。



ゲームパッケージのレジストレーションコードを入力



パスワードは2か所に同じ文字を入力する



長期間プレイするなら月払いプランで

### ● アカウントの再アクティブ化

30日間の無料期間終了後に、プレイを延長したいときは、アカウントを再度アクティブにしなければならない。やり方は、アカウント管理画面で「アカウント変更」のウレのボタンを押し、次の画面が表示されたら「アカウント」と「パスワード」を入力する。入力後、「次へ」のボタンを押すとアカウントの概要が表示される。この画面内にある「支払いプラン変更」のボタンを押せば、「月払いプラン」と「Game Time」を選択できる。「月払いプラン」を選んだ場合は個人情報の入力、「Game Time」を選んだ場合はゲームタイムのレジストコードを入力すれば、アカウントを再びアクティブにできる。

### ゲームタイムとは？

30日の無料プレイで飽き足らなくなったときには、月払いプランに移行する以外に、ゲームタイム（プリペイドチケット）を購入する方法がある。ゲームタイムには、30日単位と90日単位でプレイ時間を延長できるものがあり、価格は30日のチケットが2,900円（税別）、90日のチケットが4,800円（税別）だ。ゲームタイムは、Web上からも購入でき、銀行振り込みもOKだ。また、ゲームタイムを購入できる販売店は、公式サイト（P170参照）で検索できる。

# シャードの選び方

ウルティマ オンラインのすべての処理を行っているのが、ゲームサーバ（ゲーム内ではシャードと呼ばれる）である。ゲームを開始する前に、プレイヤーは自分がプレイするゲームサーバを選択する必要がある。

## 24のウルティマ オンラインの世界！！ 自分に合った世界選び

### ● シャードとは？

かつて何千にも分かれてしまったSosaria（ブリタニア）の各世界を「シャード」と呼び、現実世界の各ゲームサーバの呼称となっている。たとえば、Izumoサーバのことを「Izumoシャード」と呼ぶ。シャードは国内に5か所あるほか、全世界に19か所ほど存在している（このうち3か所は、特殊なテストサーバ）。各シャードは、基本的には同一で、マップなどに違いはない。

### ● シャードの選び方

日本でプレイするなら国内のシャードを選択したほうが「ラグ」と呼ばれる通信障害が起こりにくい。また、海外のシャードでは標準語が英語なので、初心者は迷わず国内シャードを選択しよう。作成したプレイヤーキャラクターはシャード間の移動ができないので、すでにプレイしている友達に会いたいなら、同じシャードを選択しよう。


### ソートについて


- TIMEZONE：プレイヤーの場所に近い順にリストアップ
  - %FULL：混雑度の低い順にリストアップ
  - CONNECTION：通信状態がよい順にリストアップ
- ※各ソートで最もよい状態のシャードに各ボタンと同色の丸印がつく





シャードは、通信状態のいいサーバを選ぶのが基本だ





 シャード名 Asuka  
サーバ所在地 日本  
特徴 日本初のシャード。  
1998年10月にオープン


 シャード名 Hokuto  
サーバ所在地 日本  
特徴 日本で4番目のシャード。  
1999年1月にオープン


 シャード名 Izumo  
サーバ所在地 日本  
特徴 日本で5番目のシャード。  
1999年10月にオープン


 シャード名 Wakoku  
サーバ所在地 日本  
特徴 日本で3番目のシャード。  
1998年11月にオープン


 シャード名 Yamato  
サーバ所在地 日本  
特徴 日本初のシャード。  
1998年10月にオープン


 シャード名 Arirang  
サーバ所在地 韓国  
特徴 韓国のシャード。  
1999年9月にオープン


 シャード名 Balhae  
サーバ所在地 韓国  
特徴 韓国のシャード。  
1999年12月にオープン


 シャード名 Formosa  
サーバ所在地 台湾  
特徴 台湾のシャード。  
1999年12月にオープン


 シャード名 Oceania  
サーバ所在地 オーストラリア  
特徴 オセアニアのシャード。  
2000年2月にオープン


 シャード名 Atlantic  
サーバ所在地 アメリカ  
特徴 米国東海岸のシャード。  
1997年9月にオープン


 シャード名 Catskills  
サーバ所在地 アメリカ  
特徴 米国東海岸のシャード。  
1997年12月にオープン


 シャード名 Chesapeake  
サーバ所在地 アメリカ  
特徴 米国東海岸のシャード。  
1997年10月にオープン


 シャード名 AOL Legends  
サーバ所在地 アメリカ  
特徴 米国東海岸のシャード。2000年5月15日にオープンした22番目のシャード。  
America Online会員のみアクセス可能


 シャード名 Great Lakes  
サーバ所在地 アメリカ  
特徴 米国北部のシャード。  
1997年9月にオープン


 シャード名 Lake Superior  
サーバ所在地 アメリカ  
特徴 米国北部のシャード。  
1997年10月にオープン


 シャード名 Siege Perilous  
サーバ所在地 アメリカ  
特徴 米国北部の特殊シャード。  
通常シャードより難易度が高い


 シャード名 Baja  
サーバ所在地 アメリカ  
特徴 米国西海岸のシャード。  
1997年10月にオープン


 シャード名 Napa Valley  
サーバ所在地 アメリカ  
特徴 米国西海岸のシャード。  
1997年11月にオープン


 シャード名 Pacific  
サーバ所在地 アメリカ  
特徴 米国西海岸のシャード。  
1997年9月にオープン

 シャード名 Sonoma  
サーバ所在地 アメリカ  
特徴 米国西海岸のシャード。  
1997年12月にオープン

 シャード名 Drachenfels  
サーバ所在地 ドイツ  
特徴 ヨーロッパのシャード。  
1998年10月にオープン

 シャード名 Europe  
サーバ所在地 ドイツ  
特徴 ヨーロッパのシャード。  
1998年10月にオープン

 シャード名 Test Center  
サーバ所在地 アメリカ  
特徴 アップデート(プログラムの修正)用の特殊テストシャード

 シャード名 Volunteer Shard  
サーバ所在地 アメリカ  
特徴 スタッフやボランティアの訓練のための特殊テストシャード

## テンプレートの種類

ウルティマ オンラインには、目的別に初期能力値をバランスよく配分したテンプレートが用意されている。初めてプレイする人も、これを利用すれば、悩むことなくキャラクターの作成が行える。



スキル値はスキルを使用することで増加する

### キャラクターを簡単に作りたいときに便利

#### ● 好みの職業を選択しよう

以下は用意されたテンプレートの一覧だ。これらの職業には、始めから基本パラメータ(ステータス)や初期スキルが割り当てられているので、面倒な設定を省略することができる。なお、テンプレートを使っても、スキル値の割り当ては変更が可能だ。テンプレートを使わずにキャラクターを作成する方法については、P16を参照のこと。

## 冒険者 [ADVENTURER]

戦いを糧として日々を生きる人々。剣、弓、魔法の能力に長けており、モンスターや盗賊に対して勇敢に立ち向かうことが運命づけられている。

## 弓使い [ARCHER]

### 弓使い [ARCHER]

弓を使い、矢を射ることで、離れた位置からの攻撃を得意とする。この職業を選択するならば、弓と矢を作る能力や、木の伐採能力に秀でる必要もあるだろう。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Archery 50	P81
DEX 10	Bowcraft 25	P86
INT 10	Lumberjacking 25	P96

### 吟遊詩人 [BARD]

楽器演奏を得意とする吟遊詩人は、モンスター同士を戦わせることができるので、己の身の安全を完全に確保しながら攻撃することが可能となる。単独で狩りをするのにいい。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Musicianship 50	P100
DEX 10	Provocation 40	P102
INT 10	Archery 10	P81

### 衛生師 [FIELD MEDIC]

回復の才能に恵まれているので、パーティで行動するには必要不可欠の人材。弓による後方支援をしつつ、いざとなれば傷の治療と、素早い行動ができるのが望ましい。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 35	Archery 40	P81
DEX 20	Healing 30	P93
INT 10	Anatomy 30	P79

### レンジャー [RANGER]

サバイバルの術を心得ており、生物の位置を正確に捕捉したり、モンスターや動物の調教が行える。粘り強い性格でないとな務まらないが、動物やモンスターを調教できれば心強い味方となる。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Archery 50	P81
DEX 10	Tracking 25	P111
INT 10	Animal Taming 25	P81



## 魔法使い [MAGICIAN]

### 魔法戦士 [BATTLEFIELD MAGE]

対戦相手の鎧にもダメージを与えるメイスの扱いに慣れている魔法使い。魔法と回復技能に長けており、接近戦をこなしつつも、素早く治療が行える。単独での行動にはとても便利だ。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 35	Magery 40	P98
DEX 10	Mace Fighting 30	P97
INT 20	Healing 30	P93

### 純魔法使い [PURE MAGE]

あらゆる魔法を縦横無尽に繰り出せる魔法使いは、すべての職業の頂点に立ち得る究極の冒険者だ。しかし、その完全なる育成には多大な資金が必要となるだろう。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 35	Magery 50	P98
DEX 10	Evaluating Intelligence 25	P90
INT 20	Resisting Spells 25	P103

### ウォーロック [WARLOCK]

魔法にも精通した剣士。ある程度の魔法を心得ておけば、冒険はすいぶん楽になる。また対魔法能力を鍛えておけば、対戦相手の魔法攻撃のダメージを軽減させることもできる。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 35	Swordsmanship 40	P105
DEX 10	Magery 40	P98
INT 20	Resisting Spells 20	P103

## 戦士 [WARRIOR]

### 吟遊詩人 [SWASHBUCKLER]

要領よく戦士を育成したいなら、この職業を選択するとい。動物やモンスター同士を戦わせておき、安全を確保したうえで剣を振るうことができるのだ。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Musicianship 50	P100
DEX 10	Provocation 40	P102
INT 10	Swordsmanship 10	P105

### メイス戦士 [MACE FIGHTER]

槌矛、棍棒、杖、ハンマーなど、振り下ろすスピードは遅いが、攻撃力は抜群のメイス系武器を扱う戦士だ。重量のある鎧と盾を装備することで、防御も鉄壁となる。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Mace Fighting 50	P97
DEX 10	Parrying 25	P100
INT 10	Anatomy 25	P79

### フェンシング剣士 [FENCER]

短剣、槍、ねじれ剣、双叉槍といった、突き刺し主体の武器を扱う戦士。武器重量が軽いため、攻撃回数を増やすことができる。両手武器が多いのも利点だ。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Fencing 50	P92
DEX 10	Parrying 25	P100
INT 10	Anatomy 25	P79

### ソード戦士 [SWORDSMAN]

包丁から長剣、戦斧、刀まで、数多くの武器が扱える戦士。強力な武器ほど威力が増すが、両手で持つ必要があるため、盾なしで対戦相手の攻撃を受け止められるだけの体力も会得したい。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Swordsmanship 50	P105
DEX 10	Parrying 25	P100
INT 10	Anatomy 25	P79

## 商人 [MERCHANT]

ウルティマ オンラインの世界にも、戦いを好まない人は大勢いる。そのような生き方を望むなら、品物を作って売り歩く職業を選ぼう。

## 職人 [CRAFTSMAN]

### 鍛冶師 [BLACKSMITH]

鉱石を掘り起こしてインゴットを精製し、剣や鎧の修理と加工を生業とする。戦いに必要なアイテムだけに、腕のいい職人には多くの注文が舞い込むことだろう。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Blacksmithy 50	P84
DEX 10	Mining 50	P99
INT 10	Tinkering 0	P109

### 大工 [CARPENTER]

木を伐採して作った木材から、椅子、机、木箱、武器、そのほかもろもろの木工品を作れる。木材さえあれば、場所を選ばずどこでも作業できるのがメリット。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 50	Carpentry 50	P87
DEX 40	Lumberjacking 40	P96
INT 10	Bowcraft 10	P86

### 裁縫師 [TAILOR]

動物の皮で鎧を作ったり、布で洋服や帽子などを仕立てることができる。織った布をハサミで切れれば、傷を手当するための包帯を作ること可能だ。皮を手に入れられるだけの戦力も身に付けたいところ。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Tailoring 50	P106
DEX 10	Tracking 40	P111
INT 10	Healing 10	P93

### 細工師 [TINKER]

大工道具、鍛冶屋道具、合鍵、ネックレスなどのアイテムを作ることができる。また、木箱を細工し、開けた途端に爆発する罠を仕掛ける技術を持つ。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Tinkering 50	P109
DEX 10	Mining 25	P99
INT 10	Lumberjacking 25	P96

## 取引師 [TRADESMAN]

### 動物使い [ANIMAL TAMER]

動物やモンスターの調教を得意とするこの職業は、極めると屈強なドラゴンやナイトメアまで手なづけることができる。野生馬などの調教にも精通している。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Animal Taming 50	P81
DEX 10	Tracking 25	P111
INT 10	Animal Lore 25	P80

### 釣り師 [FISHERMAN]

魚を釣って生計を立てる職業だ。未熟なうちは、ただのんびり魚を釣るだけの人生なのだが、熟練者になると難破船の宝の場所を示すメッセージ入りボトルを飲み込んだシークサーベントを釣ることもできる。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Fishing 50	P92
DEX 10	Cooking 45	P89
INT 10	Camping 5	P86





## 探鉱師 [PROSPECTOR]

木材や鉱石などを求めて世界を旅し、持ち帰った材料を売ることなどで生計を立てる職業。ここから始めて、最終的に鍛冶師や大工のグランドマスター(GM)になるというも手だ。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Mining 40	P89
DEX 10	Lumberjacking 40	P96
INT 10	Hiding 20	P94



## ソーサラー [SORCERER]

魔法使いでなくても魔法を詠唱できる巻き物を書写したり、さまざまな薬を作り出せる。商人の中でも花形商売といえるが、材料調達はとて大変である。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 35	Alchemy 35	P78
DEX 10	Inscription 35	P95
INT 10	Magery 30	P68

# 上級者 [ADVANCED]

テンプレートを使わず、自分でいちからキャラクターを作成していききたい場合は、これを選択しよう。

### 効率のいいキャラクター作成

訓練の難しいスキル(スティーリングやレジスティング スペルズなど)に50ずつスキルを振り分けておくと、キャラクター育成に有利になる。

### ● 2人目からのキャラクター作成！?

テンプレートを使えば簡単にキャラクターを作成できるが、ゲームに慣れてくるとつれ、テンプレートにない職業も試してみたいと思うようになるだろう。そんなときは、ここから、新しいキャラクターを作りたい。以下の作成例を参考に、さまざまな職業を試してみたい。キャラクターの作成方法については、P18を参照のこと。



## 料理人 [CHEF]

飯を食べなくても死ぬことはないが、腹を満たしておくことはとても重要だ。料理人が作ったステーキやパンは荒くれ者の鼻孔を大いに刺激することだろう。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Cooking 50	P89
DEX 10	Camping 40	P86
INT 10	Fishing 10	P92



## 暗殺者 [ASSASSIN]

人知れず暗殺を企てる職業。毒薬を使う技術に優れ、これを刃先に塗り込んだ剣を振るうのだ。特にPvP(対人)戦では、人混みに紛れての活躍が期待される。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Poisoning 45	P101
DEX 10	Alchemy 45	P78
INT 10	Arms Lore 10	P82



## 物乞い [BEGGAR]

まっとうな職業に就かず、物をねだったり、捨てたりしながら生きていく人。うまくいけば、NPCからいくらかの金をせしめることができる。GMになると成功率が上がる。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Begging 50	P83
DEX 10	Item Identification 25	P95
INT 10	Taste Identification 25	P108



## 錬金術師 [ALCHEMIST]

乳鉢を使って薬草からポーションを作れる人。回復系のスキルが高く、傷の治療をさせれば天下一品だ。回復薬は冒険者にとって必須であるため、商売をするにも適した職業だ。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Alchemy 50	P78
DEX 10	Healing 25	P93
INT 10	Anatomy 25	P79



## スリ [PICKPOCKET]

人のバックパックを覗き見て、こっそりとアイテムを盗む術に長けている。なかには、戦闘中に敵から武器や秘薬を盗む器用な輩もいる。ただし、フェルッカでしか生きていけない。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Stealing 50	P104
DEX 10	Hiding 40	P94
INT 10	Snooping 10	P103



## 地図職人 [CARTOGRAPHER]

地図を作る人。白地図さえあれば、自分の位置を中心としたエリアの地図を描画できる。カートグラフィーとロックピッキングは、トレジャーハントをするために不可欠なスキルだ。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Cartography 50	P88
DEX 10	Lockpicking 40	P96
INT 10	Mining 10	P99



## 弓矢職人 [BOWYER]

弓使いが使う道具を作る職業。斧で木を切り、大工道具で製作する。弓よりも矢を作るほうが重宝がられるが、羽の入手が困難なのと作業の単調さが問題だ。

ステータス	スキル値	参照ページ
STR 45	Bowcraft 50	P86
DEX 10	Lumberjacking 45	P96
INT 10	Carpentry 5	P87

# 都市の選択

キャラクターが作成できたら、ゲームを始める街を選択する。どの街からスタートしても問題はないのだが、職業によっては、特定の街がより生活しやすい場合もある(各街の特徴についてはP114~115を参照)。

初心者4か所、上級者9か所

### ● 冒険しやすい街選び

キャラクター作成でテンプレートを使用した場合、最初に降り立てる街は、トランメル、ブリテン、ミノック、ムーングロウ、トリンシックの4か所だ。これらの街は人口密度が高いため、仲間を見つけたり、情報を得るのに格好の場所である。また、主要な店が揃っているから買い物もしやすい。自分のキャラクターがある程度育つまでは、街の近くで狩りをしてゲームに慣れよう。上級者を選んだ場合は、上記に加えて、ユ、スカラ、プレイ、ジェローム、マジンシア、ヴェスパの街からも始められる。なお、新アカウントを作成した場合のみ、街選択後、さらに“Haven(ハイブン)”を選択することができる。



冒険者や商人を選択したとき、最初に行けるのはこの4か所



# キャラクターメイキング

ゲームキャラクターは、これから長い冒険をともにする自分自身の分身だ。容姿にもこだわって、思い入れたっぷりに作り上げよう。



男性を選んだ場合。髭もつけられる



女性を選んだ場合。髪型にもこだわろう

髪型 (男性)	
None	なし
Short	短髪
Long	長髪
Pony Tail	ポニーテール
Mohawk	モヒカン
Pageboy	おかつぱ
Topknot	まげ
Curly	カール
Receding	オールバック
2 Tails	おさげ

髪型 (女性)	
None	なし
Short	短髪
Long	長髪
Pony Tail	ポニーテール
Mohawk	モヒカン
Pageboy	おかつぱ
Topknot	まげ
Curly	カール
Receding	オールバック
2 Tails	おさげ
Buns	巻き髪

## 初めてのキャラクターメイキングは？

### ● 最初はとりあえず作ってみよう

ゲームキャラクターは、1つのシャードに5人まで作成できる。どのキャラクターを冒険に連れ出してもかまわないが、一度に参加できるのは1人だけだ。作ったキャラクターが気に入らなかったときは、新しく作り直せばいい。キャラクターは、すぐには削除できないが、作ってから1週間(現実時間)が経過すると削除できるようになる。とりあえず、適当に1人作ってみると様子がわかるだろう。

### ● 基本パラメータを決定する

ゲームキャラクターの性格は、全65ポイントの基本パラメータを、体力(STR)、機敏さ(DEX)、知性(INT)に振り分けることで設定する。この配分は、初期のキャラクターの成長に大きく影響する。死ぬ確率を低くしたいなら、STRを目一杯上げておくといいだろう。

STR (STRENGTH)	体力。最大ヒットポイント数 (=HP)
DEX (DEXTERITY)	機敏さ。走ったり弓を放つ速度などに反映される (=STM)
INT (INTELLIGENCE)	知性。魔法を唱えるためのマナの量に反映される (=MANA)

### ● 基本スキルを決定する

ウルティマ オンラインには、剣を扱うスキル(技術)や魔法を唱えるスキルなど、選択可能な47種類のスキルが用意されている。どのスキルも、基本的には練習を積み重ねることで上達していくものだが、ゲームキャラクターの作成時には、この中から3種類を選択し、合計100ポイントを割り振ることができる(1つのスキルには最大で50ポイント)。

### ● キャラクターの容姿を決定する

ゲーム性そのものにはほとんど影響しないが、最もこだわりたいのがキャラクターの容姿だ。特に、性別、髪型、肌の色については一度決定すると、以降ずっとそのまま(髪型のみアイテムで変更可)なので、慎重に選択しよう。なお、シャツ、パンツ、髪の色は、アイテムを使えばゲーム中に染め変えることができる。

髭 (男性のみ)	
None	なし
Goatee	顎髭
Long beard	長顎髭
Short beard	短顎髭
Moustache	口髭
Short beard/moustache	短顎髭+口髭
Long beard/moustache	長顎髭+口髭
Vandyke	顎髭+口髭

色指定できるもの	
Skin Tone	肌
Shirt Color	シャツ
Pants Color	パンツ
Hair Color	髪
Facial Hair Color	髭

# ゲーム画面

ここでは、これから長く見ることになるゲーム画面について解説しよう。ウルティマ オンラインはタイミング勝負の側面もあるので、自分が使いやすいように、画面の配置やキーのカスタマイズにも気を配ろう。

## ゲーム画面の配置と見方

### ● ゲーム画面の見方

ゲームを始めると、自分がコントロールするキャラクターがポツリと現れる。キャラクターを移動させたい方向にカーソルを置いて右クリックすれば、そちらに進む。また左クリックすれば自分自身の名前が表示される。姿、持ち物、周辺の様子といった情報は、以下のような浮動ウィンドウに表示できる。これらのウィンドウは、めぼしいものは常に表示しておきたいし、ほかのものもすぐに表示できるようにカスタマイズしておきたい。なお、ウルティマ オンラインはウィンドウモードでもプレイできるが、フル画面モードに切り替えると浮動ウィンドウを画面外に配置できて見やすくなる。

### 移動の仕方

移動はキーボードの矢印キーでも行えるが、マウスを使うほうが動きやすい。右ボタンを押したままにすると、カーソルのある方向に歩き出す。カーソルがキャラクターから遠くにある場合は走って移動する。また、右ボタンを押しながら左ボタンをクリックすると、カーソルの方向へ自動的に歩くモードになる。マウスボタンを押していなくても移動してくれるので便利だ。止まりたいときは、右ボタンを押せばいい。







ペーパードールの頭上にある袋のマークがウルティマメッセージャー (P28参照。現在使用不可)。足元にあるのが、バックバック、プロフィール記入用の巻物 (左)、パーティメニューの巻き物 (右)

## ペーパードールの使い方

ペーパードールは、ゲームキャラクターをダブルクリックすると表示される。このウィンドウでは、バックバックからドラッグ&ドロップすることで洋服を着替えたり、武器や防具を装着したりできる。逆にバックバックにドラッグ&ドロップすれば、取り外しも自由だ。

バックバックをクリックすると持ち物が表示される。左の巻物を開くとプロフィールの登録が行え、右の巻き物を開くとパーティメニュー画面 (P65参照) が表示される。ウィンドウの一番下に表示されているのは、現在の職業と評判だ。職業は、鍛えるスキル値によって変化していく。評判は、善行を続ければ高まり、悪行を続ければ低くなる (P50参照)。

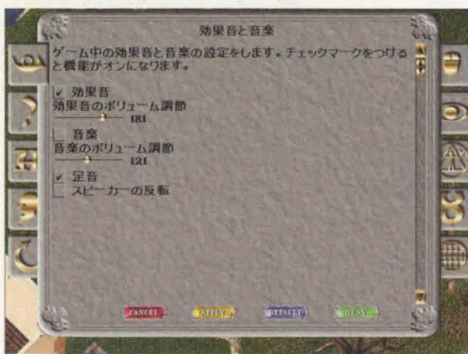


## HELP ヘルプの使い方

ウルティマ オンラインには、ゲームのバグや不具合を調節してくれるゲームマスター (GM) や、プレイヤーの相談相手になってくれるカウンセラーが存在し、何か問題があったときはHELPメニューで彼らに助けを求めることができる。ヘルプ内容や時間帯、混雑状況にもよるが、呼び出して数分後には何らかの説明や対処があるだろう。日本シャードなら、日本語が使えるので安心だ。ただし、彼らはPKの問題や死者を生き返らせるなど、ゲーム内で解決すべきことには介入しない。やみくもに呼びつけるのは止めよう。コールをする前に公式サイト (GM FAQ) を見て、呼び出すのが妥当かどうか確認してみよう。

### ヘルプメニューの見方

ウルティマ オンライン全般に関する質問	バグや不具合の発見、不正行為の目撃、GMやカウンセラーへの報告・質問があるとき
キャラクターが動けないかまたはプレイが続けられない	キャラクターが動けなくなったとき。キャラクターごとに1日2回までは、表示されるウィンドウから任意の街を選ぶと、2分後に転送される (殺人者はケイオス神殿へ転送される)
他のプレイヤーからハラスメントを受けた	卑猥な言葉、人種、性別、民族、宗教などの差別発言などを受けたとき
その他	上記のいずれにもあてはまらない疑問や問題があるとき



## OPTIONS オプションの使い方

ある程度ゲームに慣れてきたら、オプションメニューを開いて、各種の設定をプレイしやすいようにカスタマイズしておきたい。ここでは、画面の表示方法を指定したり、画面に表示されるメッセージの色を変えたり、キーボードで任意のアクションが起こせるようにキーをカスタマイズしたりできる。また、情報収集能力を高めたり、攻撃を素早く行うのに便利な項目も存在する。

なお、設定を変更しても再起動するまで反映されない項目もあるので覚えておこう。設定した内容はuo.cfgやmacros.txtに保存されるので、ときどきバックアップするとい (設定はP22を参照)。

## LOG OUT ログアウトの使い方

ゲームを終了したいときにクリックする。いきなりログアウトすると、キャラクターが無防備な状態で5分ほどゲーム世界に残ってしまうので、野外では必ず宿屋か酒場でログアウトすること。野外ではキャンプをしてからベッドロールを広げてログアウトしよう (P66参照)。

## JOURNAL ジャーナルの使い方

画面に表示されたメッセージや人々の会話は数秒で消えてしまうが、聞き逃してしまった場合にはジャーナルをクリックすれば再確認できる。ただし、ジャーナルに記憶できるメッセージの量には制限があるため、ある程度前までしか表示できない。何か気になることがあったら、できるだけ直後に確認しておこう。



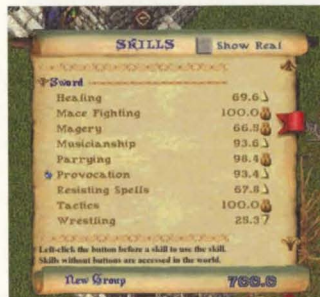
メッセージや会話はジャーナルで確認

## SKILLS スキルの使い方

キャラクターのスキル値を確認したいときに利用する。スキル一覧はActionsなど4種類のグループに分類されており、クリックするとその中のスキルが表示される。たとえば「Alchemy 10.0」と表示されたら、錬金術のスキル値が10.0ということだ。ウィンドウ左下のNew Groupをクリックすれば、新しいグループも作れる。スキルをここにドラッグ&ドロップすることで、よく使うスキルだけを集めることも可能だ。

### ◆ スキルマネージメントの使い方

1キャラクターが成長によって得られるベーススキル値の合計は、最大700ポイント。意図的なスキルポイントの配分に役立つのがスキルマネージメントだ。各スキルの右のマークが△なら上昇、▽なら下降、鍵マークならロックとなる。マークはクリックすると切り替わる。



スキルウィンドウは、特に育成過程では常に表示して確認しておきたい

### ◆ ベーススキル値を表示する

各スキル値には、STR、DEX、INTから導かれたステータスポナスが加算されている。ウィンドウ右上の「Show Real」をチェックしておくで、ステータスポナスを含まない「本当の値」が表示されるようになる。

### スキルマネージメントの見方

△	スキルが優先的に上がる
▽	スキルが優先的に下がる
🔒	スキルがロックされる

## CHAT チャットの使い方

初めて選択したときには、アカウント名の入力促される。好きな名前をつけるとチャットウィンドウが表示される。左上をクリックし、チャットルームを選択したら、文字を入力して発言すればいい。チャットを止めるときには、「コマンドリスト」の右のXマークをクリックする。



## PEACE WAR ピース/ウォーの使い方

通常モードと戦闘モードを切り替えるボタン。武器を攻撃のために使いたいときに使用する。ただし、戦闘モードにただけでは攻撃できない。攻撃を仕掛けるには、相手をダブルクリックする必要がある。初期状態では、[Tab] キーを押している間が戦闘モードになる。



PEACEをクリックするとWARに切り変わる。もう一度、クリックすればPEACEに戻る

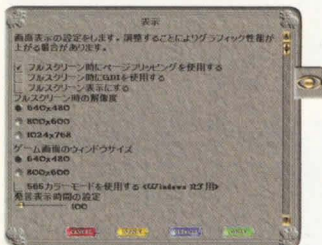
## STATUS ステータスの使い方

STR、DEX、INTといったパラメータのほか、HP、MANA、STM、ゴールド、荷物の重量、AR値を表示する。生命力、マナ、スタミナは、右に最大値、左に現在値が表示される。生命力とスタミナの現在値0は死を意味するので、十分に気をつけたい。また、重量が許容範囲を超えると歩けなくなるので、こちらも注意してほしい。



# オプション設定

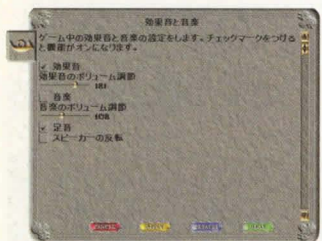
オプション設定は、ゲーム上の情報を把握したり、キャラクターを手足のように動かすという目的において、極めて重要だ。より快適にプレイするために細かく設定したい。



10のカテゴリに分かれているオプション

## オプション全体の設定のボタン

CANCEL	赤	キャンセルして戻る
APPLY	黄	変更を記憶する
DEFAULT	青	標準の設定に戻す
OKAY	緑	変更を記憶して戻る



効果音、音楽、足音は、すべてオンにしておくとう迫力がある

## ゲームをカスタマイズする

### ● オプション設定とは？

ウルティマ オンラインの環境をプレイヤーが使いやすいようにカスタマイズできるのが、「オプション設定」だ。全部で10ものカテゴリに分かれているため、最初からすべてについて理解することは難しいが、とりあえず、どんな設定項目があるのかを確認しておこう。あとは、折を見て設定内容を吟味していけばいい。設定は、カテゴリによって異なるが、多くはチェックボックスやスライドバーで行える。変更した設定を記憶させる場合には、最後に [OKAY] ボタンをクリックすること。なお、再起動しないと反映されない項目もある。変更した設定を初期値に戻したいときには、[DEFAULT] ボタンをクリックすればいい。

## 効果音と音楽

ここでは、効果音、音楽、足音についてオン（鳴らす）/オフ（鳴らさない）が設定できる。プレイするときに音があると臨場感が高まるため、基本的にはすべてオンしておくことをお勧めする。ちなみに、足音のチェックを外しても自分の足音まで消えてしまうわけではない。また、ステレオで鳴らしている人は左右のスピーカーの置き場所に合わせてスピーカーの反転を利用しよう。

### 効果音と音楽の設定項目

効果音	効果音のオン/オフを設定する。オンの場合にはボリューム調節が行える
音楽	音楽のオン/オフを設定する。オンの場合にはボリューム調節が行える
足音	キャラクターの足音のオン/オフを設定する
スピーカーの反転	スピーカーのL（左）とR（右）を逆にする

## COLUMN

### キャラクター別のマクロ登録とウィンドウ位置のセーブ

「スピーチとEmote色の設定」「マクロ設定」「スキルグループ設定」「呪文アイコン」「その他の設定可能なオプションの保存」は、キャラクター別に設定、保存が可能だ。また「UOウィンドウサイズと位置（ウィンドウが最大化されている状態でログアウトすると、最大化された状態がセーブされる）」「ゲームプレイ・ウィンドウの位置」「スベルブックと呪文アイコンの位置」「リーダーの位置とサイズ」「スキルウィンドウの位置」などもキャラクターごとに記録される。

## ポップアップヘルプ

画面に表示されている品物などにマウスを重ねることにより、自動的に表示されるヘルプのオン/オフを切り替える。アイテムが何かをその場で確認できるので、初心者には重宝する機能だ。プレイに慣れてきて、ヘルプがわずらわしくなったらオフにしよう。

設定項目	意味
ポップアップヘルプ	ヘルプを表示するかどうかを切り替える
表示速度	ヘルプが表示されるまでの時間を調節する
フォントカラー	ヘルプの文字色を選択する
フォントの設定	書体を3種類から選択。ただし日本語表示は変換しない
表示位置を固定する	表示位置を固定するかどうかを切り替える
表示を継続する	同じヘルプを表示し続けるかどうかを切り替える

## TOOL-TIPと翻訳

画面に表示されているウィンドウやボタンにマウスを重ねることにより、自動的に表示されるTOOL-TIP（ツールの説明）のオン/オフを切り替える。翻訳サーバは、メッセージを他国語に翻訳して表示するシステムだが、どんな言語でも翻訳してくれるわけではない。

設定項目	意味
TOOL-TIP	TOOL-TIPを表示するかどうかを切り替える
フォントの設定	書体を3種類から選択。ただし日本語表示は変換しない
フォントカラー	TOOL-TIPの文字色を選択する
表示速度	TOOL-TIPが表示されるまでの時間を調節する
翻訳サーバを使用	翻訳をするかどうかを切り替える
自動翻訳機能を使用	翻訳を自動で行うか、クリック時だけ行うかを切り替える

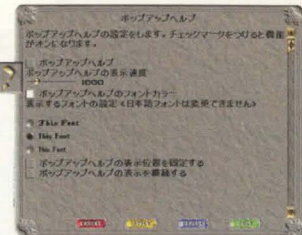
## チャット

チャット画面の、以下に挙げた各部の色を指定する。

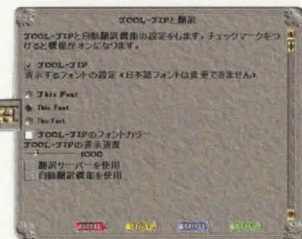
入力テキスト	発言権のないプレイヤー	自分の名前
ブルダウメニュー	取り消されたテキスト	自分の発言
メンバーリスト	議長の名前	システムメッセージ
チャットテキスト	議長の発言	

## マクロオプション

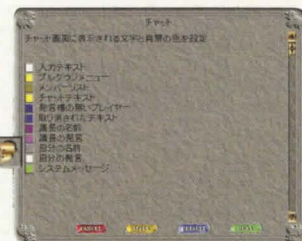
ゲーム操作はマウスだけでも行えるが、戦闘時には俊敏な応答が不可欠だ。マウスを使ってもたまたま操作していると、その間に攻撃を受けて死んでしまうかもしれない。そこで重要になるのがキー操作である。ウルティマ オンラインにはマクロ機能があり、さまざまなアクション（魔法を詠唱する、スキルを使う、言葉を発するなど）を [F1] ~ [F12] キー、[Ctrl] + 英数字キー、[Alt] + 英数字キーなどに割り当ておける。これなら、1操作で特定のアクションを実行できるのだ（P 24-25参照）。



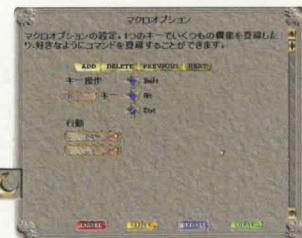
ポップアップヘルプをオンにしておくと、画面上的アイテムがどんなものか、確認できるようになる



TOOL-TIPは画面上のウィンドウについての説明を表示してくれる



チャットでの情報収集や連絡に重きを置いている人は、色にもこだわろう



1操作でアクションを実行できるマクロ機能は、慣れるととても便利に使える



## マクロコマンド一覧

コマンド	内容
Say	話す。Bank、Vendor buyといった言葉を登録しておくくと便利
Emote	感情を表現する。言葉の前後に*印がつく
Whisper	ささやく。話した言葉は隣接する人にも聞こえる
Yell	叫ぶ。話した言葉は画面上のすべての人に聞こえる
Walk	選択した8方向のいずれかに1歩だけ進む
War/Peace	通常モードと戦闘モードを切り替える
Paste	Windowsのクリップボードから文章を貼りつける
Open	選択したウィンドウ(スキルやステータスなど)を開く
Close	選択したウィンドウ(スキルやステータスなど)を閉じる
Minimize	開いているすべてのウィンドウを最小化する
Maximize	最小化しているすべてのウィンドウを開く
OpenDoor	一番近いドアを開く
UseSkill	選択したスキルを使う。次に使うまでには若干の時間を要する
LastSkill	最後に使ったスキルを再度使う
CastSpell	選択した魔法を唱える。十分なマナと秘薬が必要
LastSpell	最後に唱えた魔法を再度唱える
LastObject	最後に使ったアイテムを再度使う
Bow	おじぎをする
Salute	敬礼をする
QuitGame	ウルティマ オンラインを終了する
AllNames	画面に表示されている生物と死体の名前をすべて表示する
LastTarget	最後にターゲットしたものを再度ターゲットする
TargetSelf	自分自身をターゲットする
Arm/DisArm	右手または左手の武器や盾をバックパックに入れたり持ったりする
WaitForTarg	ターゲットカーソルの表示を持つ
TargetNext	生物ターゲットを順番に表示する
AttackLast	最後にターゲットした生物を攻撃する
Delay	一定時間のマクロ停止
CircleTrans	キャラクターを中心とした半透過表示のオン/オフ
CloseGumps	全ウィンドウを閉じる
Alwaysrun	常に走るようにする
SaveDesktop	現在の画面上のウィンドウの位置などを記憶する
KillGumpOpen	ログイン時に自動的に袋や箱などを開かないようにする
WresDisarm	レスリングの特殊攻撃、Disarmの出るモードになる
WresStun	レスリングの特殊攻撃、Stun Punchの出るモードになる
NONE	登録したマクロを抹消する



CastSpellやUseSkillなどはその内容を選択する必要がある。また、Sayなどは文字メッセージも登録しよう

### ● マクロコマンドの登録方法

マクロを設定するには、キー操作を決めて、行動を選択する。新規登録は、まず [ADD] ボタンをクリックした後、キー操作の下のボックスをクリックし、任意のキーを押す。このとき [Shift]、[Alt]、[Ctrl] キーの併用も指定できる。たとえば、[A] キーを押してから [Alt] をチェックすると、[Alt] + [A] キーで実行される。行動はリストボックスから選択すればいい。登録を間違えたときには [PREVIOUS] および [NEXT] ボタンをクリックしてマクロを探し、修正する。不要な登録は [DELETE] で削除できる。

### ● 複数のマクロコマンドを登録するには

複数のマクロを1つのキーに登録したいときは、先に登録したコマンドフィールドの下に現れる新しい空白のコマンドフィールドに、同じように登録すればいい。このとき、画面表示されるのは2つだが、コマンドフィールド外の右側にある▼印をクリックすれば、さらに新しいコマンドフィールドが現れる。マクロの設定が終了したら、画面下部の [APPLY] ボタンを押して設定を記憶させ、[OKAY] ボタンを押せば登録完了だ。



## インターフェイス

マウスに関する設定やウィンドウ表示などの設定を行う。

設定項目	意味
マウス移動を別スレッド	マウスポインタの表示方法を変更する
PATHFINDINGを使用する	右ダブルクリックで自動的に最短経路を歩かせる
TABキーを押している間は戦闘モードに切り替える	[Tab] キーを押下中だけ戦闘モードにする
最後のウィンドウからずらす	ウィンドウが上に重ならないように開く
最小化ウィンドウを自動配列	ウィンドウを最小化したときに整頓する
通常移動を「走る」に設定する	キャラクターが通常移動で走らなくなる



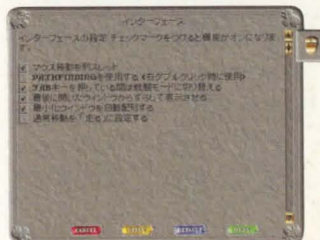
## 表示

画面表示に関する設定を行う。基本的には初期設定のままでも問題ないだろう。マウスポインタや画面表示がおかしいときに調整してみよう。ゲームはフル画面のほうが操作しやすい。

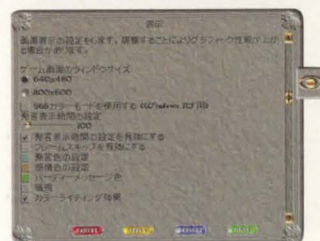
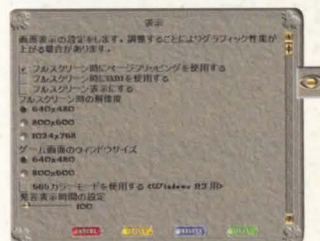
設定項目	意味
ページフリッピング	On: 交互に表示して描画をみせない(きれいだけど遅くなる) Off: 描画のみえる(切り替えがない分速いがきたない)
GDIを使用	GDI経由でフルスクリーンにする On: Direct Drawを使用しない Off: Direct Drawを使用する
フルスクリーン表示	フルスクリーンにする。[Alt]+[Enter]でも可能
フルスクリーン時の解像度	3種類の解像度から選択できる
ゲーム画面サイズ	2種類のサイズから選択できる
565カラーモード	Windows NTや特定のビデオカードでこの設定が必要ときがある(32bitで動かしただけ動かない場合、強制的に16bitカラーで起動)
発言表示時間の設定	自分の発言の表示時間を調節する
発言表示時間の設定を有効にする	発言表示時間の変更ができるようになる
フレームスキップを有効にする	フレームスキップを有効にする
発言色の設定	キャラクターの発言色の変更
感情色の設定	感情表現メッセージの色変更
パーティーメッセージ色	パーティー内メッセージの色変更
暗視	ダンジョン内で常に暗く表示する
カラーライティング効果	色光源をオンにする



LastObjectやUseSkillなどを組み合わせると、とても便利だ

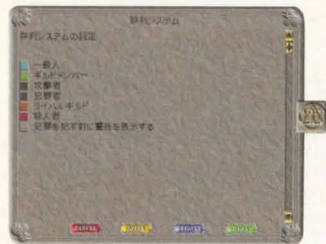


戦闘に直接関係するような項目もあるのでチェック漏れがないように確認しよう



マシンパワーとの兼ね合いもあるが、このような設定でいだろう





最初は、初期状態のままプレイしてみよう。下手に変えるのは混乱のもとだ

## 評判システム

ウルティマ オンラインの世界には、通常の冒険家や商人以外に、犯罪に明け暮れる泥棒やPKが紛れている。彼らを見分ける方法として存在するのが、評判システムに応じて色分けされた名前だ。

設定項目	意味
一般人	以下のどれでもない普通の人の名前
ギルドメンバー	同じギルドのメンバー
攻撃者	攻撃を仕掛けてきている人
犯罪者	犯罪者フラグが立っている人
ライバルギルド	敵対するギルドのメンバー
殺人者	プレイヤーキャラクターを何人も殺している人
	青ネームのキャラクターを攻撃したときに、犯罪者にならないように警告を表示するかどうかのオン/オフを設定する。オンにしておけば、うっかり犯罪者になるリスクが減る。ただし、行動によっては警告が出なくても犯罪者になる場合もあるので、注意が必要だ

## その他

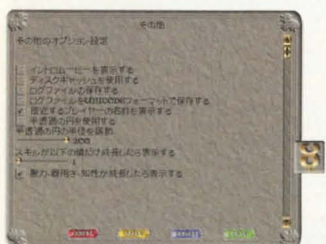
ここは、ゲームの進行に関わる重要な項目が多い。特に接近するプレイヤー名の表示は、PKやモンスターなどの早期発見に欠かせない。同様に、半透過の円についてもオンにしておきたい。またマシンのパフォーマンスに応じて半円サイズの微調整もしておこう。

設定項目	意味
イントロムービー	オンにすると起動時にイントロムービーを表示する
ディスクキャッシュ	オンにするとディスクキャッシュを有効利用する
ログファイル	ジャーナルの文章をすべてファイルに保存する
UNICODEで保存	ジャーナルの文章をUNICODEという文字コードで保存する
接近するプレイヤーの名前を表示	自分を中心とする半径に新しく現れた人の名前を表示する
半透過の円	自分を中心とする円内にある木や建物を半透明にする
円の半形を調節	半透明の円の半径を広げたり狭めたりする
スキルが以下の値だけ成長したら表示	スキルが指定した値分上がったら知らせる
腕力・器用さ・知性	STR、DEX、INTが指定した値分上がったら知らせる
が成長したら表示	

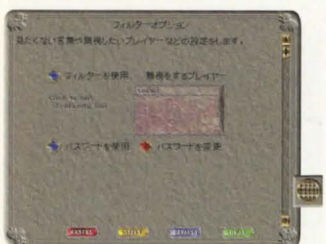
## フィルターオプション

ウルティマ オンラインでは、差別的発言や誹謗中傷は禁止されている。しかし、こういった処罰対象以外にも、個人的に聞きたくない言葉があるだろう。フィルターオプションで、そうした言葉を登録しておけば、非表示にすることができる。また、プレイヤー名を登録しておけば、そのプレイヤーの発する言葉がすべて非表示になる。

設定項目	意味
フィルターを使用	不快な言葉が表示されないようにする
無視をするプレイヤー	登録したプレイヤーの言葉が一切表示されなくなる
パスワードを使用	この画面用にパスワードを設定する
パスワードを変更	この画面用にパスワードを変更する



細々とした項目が多いのだが、戦闘シーンに影響するものもあるので要チェック



プレイヤーの登録は、[NEW]をクリックし、ターゲットを人に重ねてクリック

# MyUO

## 公式サイトの情報を見やすくするシステム

### ● MyUOとは？

MyUOは、大量の情報が日々更新されていく公式サイトをより見やすくするために作られたシステムで、ユーザー登録をすると、自分が公式サイトで確認したい項目だけをピックアップして表示させることができる。ユーザーは自分がチェックしたい情報の取捨選択をサイト上で行え、確認したい見出しをその場で一覧にもらえるので便利だ。

たとえば、日本シャードでしかプレイしない人にとっては、ほかの国のシャードのイベント情報などは必要がない場合が多い。そんなとき、MyUOで編集すれば、イベントの見出しを特定のシャードのものだけにすることができる。また最新のアップデート情報は知りたいけど開発中の内容についてはあまり興味がないといった人も、アップデート情報のみを表示させるように編集できるのである。

### ● MyUOの登録

登録方法は簡単で、日本語公式サイト (<http://www.jp.uo.com/>) の右上にある「MyUO」ボタンを押せば自動的にユーザー登録画面に移行する。すでにMyUOに登録している場合は、一度画面右下のログアウトボタンを押してから、もう一度MyUOボタンを押そう。

登録には、現在使っているアカウントとパスワードが必要で、それとは別にMyUO用のユーザー名とパスワードを設定することになる。

### ● MyUOの表示

MyUOを表示させるには、登録のときと同様に日本語公式サイト (<http://www.jp.uo.com/>) の右上にある「MyUO」ボタンを押せば自動的にログイン画面がMyUOが表示される。

UOを起動した後に出るログイン画面の左端にもMyUOボタンはあるが、2000年11月現在では英語の公式サイトが起動されるので、日本語サイトでの情報がほしい人は日本語公式サイトからMyUOにログインしよう。反対に最新最速の英語公式サイトの情報を見たい場合は、英語版公式サイト (<http://www.uo.com/>) からMyUOにログインする必要がある。

また、ほかのアカウントでのMyUOを見たい場合は、下のほうにあるログアウトボタンを押してから再びMyUOボタンを押せば、ユーザー名入力画面が出る。

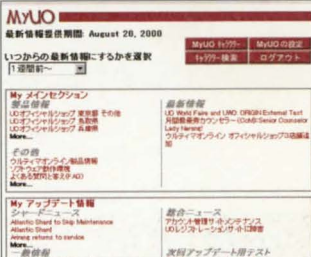
### ● MyUOの利用

MyUO画面が表示されたら、どんな情報を見出しに表示させたいかを設定しよう。画面の右上にある「MyUOの設定」というボタンを押すと、情報のカテゴリーが表示され、チェックボックスにチェックが入っているものが表示される内容で、デフォルトではすべてにチェックが入っている。各カテゴリー内にはさらに詳しい情報のジャンル分けがなされていて、それはカテゴリー名のすぐ横にある「アドバンスト」ボタンを押して設定することができる。

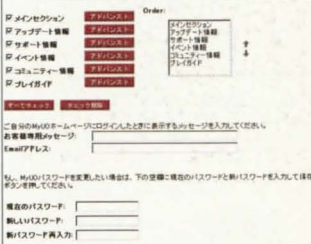
また、カテゴリーの表示順番も「Order (順番)」ボックス内で自由に入れ替えることができる。

## MyUOでのキャラクター検索

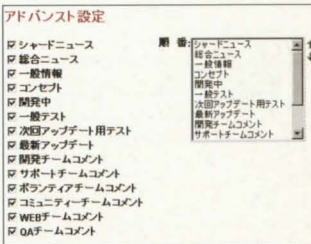
公式サイト情報の閲覧以外にも、MyUOには大きな特徴がある。それはキャラクター検索だ。シャードとキャラクター名がわかれば、検索をかけて相手のペーパードールや所属ギルド、GMになっているスキルなどを見ることができ。ただし、30日間以内にログインしているキャラクターのみが対象となる。



見たい情報がこれだけすっきりしている、ニュースなどもこまめにチェックしやすい



MyUOの設定画面。お客様専用メッセージとはMyUOを表示したときのタイトル横に表示されるメッセージだ



アドバンストで設定すれば、ここまで細かい部分も取捨選択できる。過去のニュースなのか、未来のアップデート情報なのか、現在、何が行われているのかわかりにくい人は「総合ニュース」「一般情報」「最新アップデート」の項目だけをチェックすればいい



# ウルティマメッセンジャー

広大なウルティマ オンラインの世界では、友人と連絡を取り合うのも大変だ。そこで、このメッセンジャー機能が追加された。これを利用すると、場所や時間に関係なく特定の相手にメッセージが送れる。



メッセンジャーウィンドウを開くと、メールを読んだり返信したりできる



まずはこのメールバッグを相手にドラッグ&ドロップしよう

## プレイヤー同士でメールのやりとり

### ● ウルティマメッセンジャーの機能

メッセンジャーは、ウルティマ オンラインに参加している人同士がやりとりできる電子メール機能だ。アドレスはアカウント単位で管理されており、プレイヤーは自分の作成したすべてのキャラクター宛に届いたメールをまとめて受け取ることができる。シャードを超えて連絡を取り合うことも可能だ。2000年11月現在、システムは一時的に停止中。

### ● ウルティマメッセンジャーの使い方

この機能を使うには、まずキャラクター同士が出会い、グリーティングカードを取り交わす必要がある。具体的には、ペーパードールの上にあるメールバッグを相手のキャラクターにドラッグ&ドロップすればいい。これは、面識のない相手から突然メールを受け取るのを防ぐためだ。メールを送ったり届いたメールを読むには、ペーパードールのメールバッグをダブルクリックしてメッセンジャーウィンドウを開く。ここでは、一般のメールソフトと同様に、メールの送信、返信、削除、転送ができる。なお、メールバッグには容量制限がある。

## ウルティマメッセンジャーのアイコン一覧

### 新規メール送信



Subject(件名)と本文を書いて相手のアドレスにメールを出すのに使う

### 許可取消



相手のアドレスをアドレスブックから削除したいときに使う

### 削除



相手から届いたメールを読み終わったあとで削除したいときに使う

### 返信



相手から届いたメールに対して返事を送りたいときに使う

### 転送



誰かから届いたメールを別の人にそのまま転送したいときに使う

### アドレスブック



グリーティングカードを交換した人の一覧を表示する。編集や削除が可能

### ● 登録リストから特定の人を削除するには？

相手がウルティマ オンラインをやめたり、疎遠になったり、あるいは決別したときなど、それ以降相手にメールを送ったり、相手からのメールを受け取らないようにするには、許可を取り消して、アドレスブックに登録されている相手をリストから削除すればいい。ただし、一度削除してしまったアドレスの復活はできないので注意しよう。再開したいときは、改めてグリーティングカードの取り交わしが必要になる。



# Chapter 2

## 冒険の始まり





# ゲームの基本的な流れ

キャラクター作成から新大陸へ冒険に出るまでの大まかな流れを解説する。ただし、ここでの内容はあくまでも参考程度。なぜなら、ウルティマ オンラインは自分で遊び方を探すゲームでもあるからだ。

## キャラクターを育成して冒険に出かけよう！！

### ●キャラクターを作成する

最初にすることは、自分の分身であるキャラクターの作成だ。作成画面でステータス、スキル、キャラクターの容姿などを、自分のプレイスタイルに合わせて設定していく。中でも特に重要なのが、スキルの選択だ。ここで設定した能力が、ブリタニアでの生活の基礎になるのだ。細かい設定が面倒だという人は、あらかじめ用意された職業を選べるテンプレートを使用するといいたい。

### ●非PvPルールの世界“トランメル”への旅立ち！

キャラクター作成後は、“トランメル”という非PvPルールの世界にある街の中から好きな場所を選ぶのだが、初めてアカウントを作成した場合は、街選択後、さらに“Haven（ヘイブン）”という街へ招待される（P4参照）。ここは初心者をサポートするために作られた街なので、ゲームを初めてプレイする人は、まずこの場所へ行くといいたい。ヘイブンに行かないのであれば、自分の職業や目的にあった街を選ぶ。特にこだわりがなければ、ブリテンやヴェスパーといった人が多く集まる街を選択すると、何かと便利かもしれない。

### ●キャラクターの育成と成長

作成したキャラクターが街に現れたら、まずは街中を見て回ろう。街の構造を把握できたら、次はキャラクターを育成する。ステータスやスキルが低いと、ダンジョンなどへ冒険に出るのは非常に危険だ。とりあえず、キャラクター作成時に設定した能力を伸ばしながらステータスアップを目指そう。戦士系のキャラクターなら動物との戦闘から、生産系を目指すなら自分が作れるアイテムの作成から始め、より高度なスキルを必要とするアイテムへステップアップしていこう。

### 生産系キャラクターのお勧め



大工はスキルの初期値に50を振れば、木の盾で高収入

序盤でお勧めしたい生産系職業は、鍛冶師、大工、弓作り師の3つ。鍛冶師は武器・防具の調達が楽になり、大工と弓作り師は材料である木の調達が簡単なので、作成したアイテムをNPCに売れば、手間をかけずに高収入が期待できる。キャラクター作成時にはそれぞれに必要なスキルの初期値に50ずつ割り振ると育成が楽になる。

### 戦闘系キャラクターのお勧め



戦闘で手に入れた材料でアイテムを作れば、副収入も得られる

戦闘系職業でお勧めなのは、剣やメイス、槍を操る打撃系の戦士タイプ。キャラクターの能力やコストの面から考えると、序盤から魔法主体で戦うのは非常に難しい。ただし、キャラクター作成時には、スキルが上がりやすい戦闘系スキルではなく、訓練が難しいメイジリーやレジスティング スペルズの初期値に、50ずつ割り振っておくといいたい。

### ●収入を得て冒険の資金を稼ごう！

冒険者としての能力を身につけると同時に、生活資金も稼いでいかなくてはならない。手軽に収入を得るには、冒険で戦利品として得たり、作成したアイテムを、NPCショップへ売却したり、ほかのプレイヤーに販売するのいいだろう。なお、食料やインゴット、皮、羽といったアイテム作成の原材料はほかのプレイヤーにも比較的よく売れるが、武器・防具類の販売はHQ（ハイクオリティ）品（P84-85参照）と呼ばれる高級品でないといけない。

### ●冒険を楽しむ仲間を探そう！

資金や装備が整ったら、次は仲間探した。プレイヤーは大抵、銀行前で冒険に出る準備をしているので、そこで声をかけてみよう。また、プレイヤーが運営するギルド（P122を参照）に所属するのもいい方法だ。地理や危険に慣れない初心者は、中級レベル以上のプレイヤーのアドバイスを受けるのが上達への近道だ。もちろん、わからないなりにプレイしてみるのも、このゲームの楽しみ方ではある。

### ●まずは街の近くで腕試し

準備を整え、いきなりダンジョンに挑戦するのも一興だが、安全に冒険したいなら、まずは街の近くで腕試しをしよう。街の近くには動物が多く、攻撃的なモンスターが少ないので練習に適している。また、もし危険に遭遇しても、すぐに街に逃げ込める。ゲーム画面左下に表示される、「街に入ったとき/出たとき」のメッセージに注意しながら、自分の現在位置を把握しておこう。

### ●ダンジョンに出かけてみよう！

ダンジョンには、手強いモンスターやトラップなど、危険が多いので、装備品は強力なものを用意する必要がある。また、回復用の薬やアイテム、間に閉ざされた場所を明るく照らし出す魔法などが必要になってくる。さらに、ダンジョン内にはトラップの仕掛けられた宝箱なども設置されている。できれば、戦闘、回復、鍵開けなど、さまざまな能力を持った仲間を集め、パーティを編成してダンジョン攻略に挑みたい。

### ●いざ！新大陸へ！！

ここまでの話は、“ブリタニア”と呼ばれる大陸での冒険だが、ウルティマ オンラインの世界には“ロストランド”という、もう1つの大陸が存在する。ここは新大陸とも呼ばれ、ダンジョンはもちろん、船や魔法でしか行けない場所も多く、森林や草原、ジャングルのほかに、火山地帯や砂漠地帯、氷雪地帯などもある。そこにはさらに強力なモンスターが待ちかまえており、リスクは高いものの、高額な報酬が期待できる。中級レベル以降の冒険は、この新大陸がメインになるだろう。

### ●PvPルールの世界“フェルッカ”

ウルティマ オンラインには、旅立ちの世界である“トランメル”のほかに、プレイヤー同士の対人戦（PKや盗み、派閥抗争など）が可能なPvPルールの平行世界“フェルッカ”がある。この世界へは、トランメルで手に入るフェルッカ・ムーンストーン（Felucca Moonstone）を使って行くことができる（P4参照）。大陸やダンジョンなどはトランメルとほぼ同じだが、景観は荒涼としたものになっている。トランメルでは味わえないPvPや派閥抗争を体験したくなったら、フェルッカに旅立とう。



皮や木材を手に入れてアイテムを作る



銀行前には多くの冒険者がいる



ガード圏外に出ました。

画面左下のメッセージに注意しよう



ダンジョン内部には強力なモンスターはもちろん、トラップもあるので移動には注意しよう



新たな舞台。それが“ロストランド”と呼ばれる新大陸だ！



フェルッカは、PvPルールの世界だ。腕に自信がついたら挑戦してみよう



# ヤングシステム

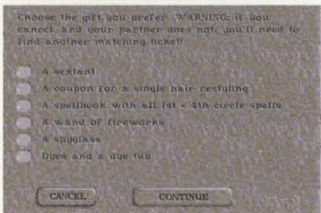
ヤング (Young) システムとは、ゲームを始めたばかりの新プレイヤー (Newbie) がゲームに慣れるための手助けをするシステムだ。ここでは、ヤングシステムの内容とその利点について解説する。



ヤングは、キャラクターをクリックすると表示される名前に [Young] タグがつく

## ヤングステータスの解除コマンド

ヤングステータスを任意に解除するには「I renounce my young player status」と入力すればいい。一度、解除してしまうとヤングステータスを復活させることはできず、優遇特典も失われる。任意で解除する際は、よく考えてから行おう。



チケットを使って、好きなプレゼントをもらうことができる



New Player Ticket

## New Player Ticketのプレゼント

A sextant	六分儀
A coupon for a singlehair restyling	髪型変更券
A Spellbook with all 1st-4th circle spells	第4サークルまでの呪文が入ったスペルブック
A wand of fireworks	花火ワンド
A spyglass	望遠鏡
Dyes and a dye tub	染料と桶

※六分儀、望遠鏡、染料と桶はNPCから買うことができる。

## 新プレイヤーを保護する新システム

### ● ヤングの条件

ヤングとは以下の条件すべてにあてはまるプレイヤーを指し、プレイヤー自身がヤングステータスを解除しなければ、さまざまな優遇処置を受けることができる。また、ヤングでいられる残り時間は、ゲームにログインするたび、画面右下に表示される。

### ヤングの条件

- ・アカウントを取得してキャラクターを作成してから実プレイ時間が40時間以内
- ・スキルポイントの合計が350以内
- ・1つのスキル値が70以下
- ・ステータスポイントが150以内
- ・1つのステータスが80以下

### ● ヤングであることの利点

ヤングには、「トランメル/フェルッカの両世界でモンスターにアタックされない」「ほかのプレイヤーからダメージを受けない (ダメージを与えることもできない)」「死亡時には最寄りのヒーラーハウスにテレポートする」など、いくつかの特典がある。また、ヤングのキャラクターには特別なチケット (New Player Ticket) が配られる。

### ● プレゼントのもらい方

チケットを持つ2人のプレイヤーのどちらかが相手のチケットを受け取り、その後、自分のチケットをダブルクリックする。すると、お互いの画面にプレゼントリストが表示されるので、その中から好きなアイテムを選べばいい。

### ● ヤングプレイヤーのためのチュートリアル

ヤングプレイヤーでログインすると、チュートリアル (練習モード) をプレイするかどうかを尋ねられる。このとき、[OK]を選ぶとチュートリアルへと進み、プレイに関する基本的な操作方法を学ぶことができる。チュートリアルでゲームの基礎を学んだ後は、それを実践できる初心者用の街「ヘイブン (Haven)」へ行くことになる。いざ、ヘイブンへ!

### ● 新プレイヤー用の特別クエスト

ヤングプレイヤーには、特別なクエストも用意されている。クエストをプレイするには、ヘイブン (P4を参照) からブリタニアへ行き (ヘイブンへ行かず他の街を選ぶ)、店にいるNPCベンダー (店員) に近づくと、キャラクター作成時に選んだスキルにちなんだクエストがスタートする。クエストが始まると画面に矢印が現れるので、その矢印が示す方角へ進めばいい。目的を達成した後は、クエストを出題したNPCのもとへ報告に戻り、すべてのクエストを達成すれば終了する。

### ● コンパニオン・システム

コンパニオンとは、新プレイヤーの手助けを目的として設けられたシステムで、ベテランプレイヤーのボランティアによって運営されている。彼らはヘイブンにしかおらず、見た目は通常のキャラクターと同じ (特殊な黄色のフードつきローブを着たコンパニオンもいる) だが、名前にコンパニオンの属性がついている。ゲームについて何かわからないことがあったら、彼らに質問してみるといいだろう。

### 新プレイヤーの優遇処置と制限

- ・New Player Ticketがもらえる
- ・トランメルにいれば、ログイン時にヘイブン (Haven) に戻ることができる
- ・トランメルにいれば、ログイン時にチュートリアルのプレイを選択できる
- ・モンスターから先制攻撃されない
- ・NPCヒーラーは、ヤングに対して傷の治療や毒の解毒も行ってくれる
- ・死亡時には最寄りのヒーラーハウスにテレポートする
- ・死亡してもアイテムは死体に残らず、バックバック内に残る
- ・ほかのプレイヤーはヤングの死体をダブルクリックして棺桶を開くことはできない
- ・プレイヤーの死体を切り刻むことはできない
- ・ヤングではないプレイヤーに支援魔法や包帯を使うことはできない
- ・ヤングはWall of Stone、Energy Field、Paralyze Fieldの呪文は使用できない
- ・ヤングではないプレイヤーと、ペットの譲渡やフレンド指定ができない
- ・スティールのスキルでNPCからものを盗むことはできない
- ・フェルッカであっても、ほかのプレイヤーからダメージを受けない。また、ダメージを与えることもできない。これは召還生物、ペットにも適応される
- ・フェルッカであっても、ヤングにルート権のあるモンスターの死体は2分間ルートできない。また、他人にルート権のあるモンスターの死体を2分間ルートできない
- ・フェルッカであっても、ほかのプレイヤーからスティールのスキルで所持アイテムを盗まれない。また、スティールのスキルでほかのプレイヤーから所持アイテムを盗むことはできない
- ・フェルッカであっても、毒武器でほかのプレイヤーに毒を与えることはできない
- ・フェルッカであっても、ヤングのFire Field、Poison Fieldの呪文はほかのプレイヤーに影響しない。また、ほかのプレイヤーのFire Field、Poison Fieldの呪文に影響されない
- ・フェルッカであっても、ほかのキャラクターを乗り越えてもスタミナは消費せず、スタミナが満タンでなくてもほかのキャラクターを乗り越えることができる



ここで[OK]を選べば、チュートリアルへ進むことができる。アイテムを所持してチュートリアルへ行くとアイテムが失われるので要注意!!



画面の指示に従おう。チュートリアルはヤングの間、いつでもプレイできる



クエストは、NPCベンダーに近づくとスタートする

### スキルクエストをキャンセルするときのメッセージ・コマンド

クエストをキャンセルしたいときには、以下のように入力しよう。  
[I resign from my quest]



コンパニオンは、新プレイヤーの質問に答えるために、ボランティアとして活動しているベテランプレイヤーたちだ

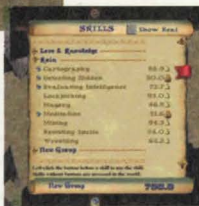


# スキルとステータスの限界

キャラクターにとって最も重要となるスキル値とステータス値には上限がある。制限された能力値の中で、試行錯誤しながらキャラクターの個性作りをしていくのも、プレイヤーの楽しみの1つだ。



スキル値はスキルを使用することで増加する



スキル表で各スキル値、スキル値の合計を確認

## ベーススキルとステータスポーナ

### ● スキル値とその限界値

スキルとは、戦闘や物作り、能力値（ステータス）などに影響を与える数値で、全部で49種類あり、キャラクターの行動が自動的に反映されるタイプと、スキルの使用を手動で行うタイプがある。各スキル値の上限は100で、キャラクターが持てるベーススキル値の合計は700。この上限を越えると、スキル値は増減を繰り返すようになる。なお、スキル値の合計はスキル表の下部に表示され、現在のスキル値の合計がどれくらいかをここで確認できる。また、スキル値の増減はスキルマネジメント機能で、アップ、ダウン、ロックの3段階の調整が可能だ。

### スキル値増減時のメッセージ

スキル増	Your skill in ●● has increased by ●%. It is now ▼%.	●●のスキルが●%上がった。現在▼%
スキル減	Your skill in ●● has decreased by ●%. It is now ▼%.	●●のスキルが●%下がった。現在▼%

### 自動チェックされるスキル



戦闘に関するスキルは、戦闘を繰り返すだけで上昇していく

武器スキルやタクティクス、パリーングなどの戦闘に関するスキルを始め、魔法関連、アイテム作成用のスキルが、このタイプに分類される。

### 手動で使用しチェックされるスキル



スキル表の青いボタンを押したあと、スキルを使用できる

スキル表にある青いボタンを押すことで使用できるスキル。アルケミーやテイラリングなどは特定のアイテムを使うことでスキルを使用できる

### ● ステータス値とその上限

ステータスは、キャラクターの能力を表す数値で、STR（体力）、DEX（機敏さ）、INT（知性）の3つがある。各ステータスの上限は100で、3つのステータスの合計は225だ。ステータスはスキルとの関係で増減を繰り返すため、ステータスの合計値が上限に達すると、その後のスキル使用によりステータスは常に変動し続ける。

STRはHPや装備アイテム、持ち運び可能な重量制限に、DEXは攻撃スピードに、INTは魔法関係に影響するので、ステータスのバランス調整には注意しよう。

### ステータス値増減時のメッセージ

ステータス増	Your ●● has changed by ●. It is now ▼.	●●が●ポイント増加し、現在▼ポイント
ステータス減	Your ●● has changed by -●. It is now ▼.	●●が●ポイント減少し、現在▼ポイント

# アイテムの保管と重量について

ゲームに登場するアイテムには、すべて重量が設定されている。したがって、キャラクターが所持できるアイテムの数などにも制限がある。ここでは、それらを収納できる保管庫の使い方を解説する。

## バックバックの使い方と持ち物の重量測定

### ● バックバック（荷物袋）の使い方

キャラクターの持ち物は、身につけているもの以外は、すべてバックバックで運ばなくてはならない。ペーパードールを開いてキャラクターの足下の右側にあるバックバックをダブルクリックするか、ALT+Iキーを押せば、バックバックを開くことができる。

アイテムをバックバックに入れるには、開いたバックバックまたはキャラクター自身にアイテムをドラッグ&ドロップすればいい。

### ● 重量オーバーとスタミナの減少

キャラクターが携帯できるアイテム数は125個まで。しかもSTRに比例した重量しか持ち運べない。この重量を超えると、移動時にスタミナが減少してすぐに動けなくなり、アイテムを持ちきれないときは、それがあった場所に戻されてしまう。途中でアイテムを入手することもあるので、冒険に出るときは最低限必要なもののみ持っていこう。



バックバックは、ペーパードールのキャラクターの足元石

バックバックをダブルクリック



数量/重量のメッセージは画面左下に表示

### 重量オーバー時のメッセージ

You are overloaded. You can carry ●● stones but are carrying ▼ stones.	持ち過ぎ。あなたが運べるのは●●ストーンだが、現在▼ストーン持っている
That container cannot hold more weight.	その入れ物にはこれ以上の重さのアイテムは入れられない

### ● 重量制限のないコンテナと数量制限

通常、袋やコンテナ類は、アイテムを125個、重さ400ストーンまでしか保管できないが、銀行と自宅のセキュアボックスと呼ばれる保管庫は、重量制限なしで125個のアイテムを保管できる。銀行の保管庫は、キャラクター本人にしか開けられないので、貴重品はできるだけ銀行に預けよう。自宅のセキュアボックスは、同アカウントのキャラクターとコ・オーナー（Co-owner）登録、フレンド登録されたキャラクターにしか開けられないため、自宅をパブリック（公共）化してもアイテムを盗まれる心配はない。このほか、コ・オーナー登録されたキャラクターのみ、重量制限なしで25個まで保管できるストロングボックス（Strong Box）も設置できる（※設置方法はP134を参照）。これは家のオーナーと設置したキャラクターしか利用できない。



貴重品はなるべく持ち歩かず、銀行や家のセキュアボックスに保管しておこう

### 数量オーバー時のメッセージ

That container cannot hold more items.	その入れ物には、これ以上のアイテムは入れられない
--	--------------------------



## 疲労と回復

ステータスの回復方法を身につけていれば、危機的状況を有利な状態へと好転させることができる。特に、スタミナ (STM) とヒットポイント (HP) の回復は重要だ。ここではステータスの回復方法について解説する。



食料はできれば冒険中も携帯しておこう

### 食事をしたときのメッセージ

- 0 単純な話、もうこれ以上食べられません
- 1 どうにか胃につめ込んだが、もう限界だ
- 2 食事を摂り、満足になった
- 3 食事を摂り、かなり満足になった
- 4 食事を摂り、やや満足してきた
- 5 食事を摂ったものの、まだ非常に空腹だ



スタミナが減ったときは回復を待とう



HPや毒の回復手段は必ず身につけておこう



冒険にパラライズ解除ボックスを複数携帯するのは、フェルッカではもはや常識!

### ● 食事の重要性

食事でもまたゲームの重要な要素だ。食事をしなくてもキャラクターが死ぬことはないが、ステータスの自然回復の速さなどに影響する。キャラクターには6段階の「満腹度」が設定されており、食事を摂ることで状態が変化する。変化の度合いは、食べ物によって異なる。

### ● キャラクターの疲労とスタミナの回復

スタミナは、DEXによって決められる数値で、キャラクターの行動力に影響を与えるステータスだ。キャラクターが移動する際に消費され、走ったり重い荷物を運んだりすると急激に減少し、数値が0になった時点で動けなくなってしまう。スタミナの特性として、満タン時にはほかのキャラクターを押しつけることができる。好戦的なプレイヤーやモンスターに困まれたときは、この値が生死を分けるポイントになる。スタミナは、じっとしていれば自然回復するが、食事やリフレッシュ (赤) ポーションでも回復できる。

### ● マナの回復

マナは、INTによって決定される数値で、魔法を使用したり、スキルを作成すると消費される。マナを回復するには、自然回復を待つしかないが、メディテーションのスキルを使用したり、スキル値が高いと回復スピードが上昇する。なお、マナはポーションなどでは回復できない。

### ● HPや毒の回復

HPや毒を回復するには、3つの方法がある。1つは「その場にじっとしている」方法。2つ目は「包帯やヒール (黄) ポーションを使う」方法。3つ目は「魔法で回復する」方法だ。戦闘中など、差し迫った状態のときは、魔法が有効だ。また、毒を受けている場合は、まず解毒を行うからでないと、HPを回復することはできない。

### ● ポーションを使った毒の回復

毒の強さには4段階のレベルがある。毒をキュア (オレンジ) ポーションで解毒するには、毒のレベルに応じたポーションを使う必要がある。低レベルのポーションでは低レベルの毒しか治療できず、高レベルのグレート・キュアポーションはすべての毒を治療できる。冒険に行くときはこれを携帯するようにしよう。

### ● パラライズの回復

パラライズの呪文で、麻痺 (移動できない) 状態になることがある。パラライズは、自然に解除されるのを待つか、ダメージを受ければ解除される。現在、最もポピュラーな解除法は、箱やポーチに使用したマジックトラップの魔法を起動させることだ。

## ブリタニアでの生活

ブリタニアでも、ほかの住人 (プレイヤー) とのコミュニケーションは、会話に始まり、会話に終わる。ここでは、生活を始める前に知っておきたい、いくつかの重要な事柄を解説しよう。

### 時間の経過と会話術

#### ● 時間の流れ

ウルティマ オンラインの世界でも、昼から夜、夜からの昼への時間の流れが存在する。この世界での1日は、現実世界の2時間24分に相当し、2時間が昼で、残り24分が夜だ。この時間経過は、家や船、アイテムなどの腐敗をはじめ、プレイヤーが雇ったNPCに支払う日当などに関係する。世界がこのようなサイクルを繰り返しながら日々変化し続けていることを、ぜひ覚えておきたい。

#### ブリタニアでの時間経過

現実世界の時間	ゲーム内時間
6秒	1分
1分	10分
6分	1時間
1時間	10時間
2時間24分	1日
1日	10日

#### ● ほかのプレイヤーとの会話

ゲーム内の会話は、基本的に英語が共通語となっているが、現在、日本には5つのシャード (Asuka・Yamato・Wakoku・Hokuto・Izumo) があり、ここでは、プレイヤー同士の会話などには、主に日本語が使われている。ただし、日本シャードにも海外のプレイヤーは数多く訪れているので、彼らとのコミュニケーションも楽しみたいなら、簡単な英語くらいは覚えておくといいだろう。

#### 簡単な英会話

日本語	英語
挨拶の言葉	Hello/Hi
焼き魚売ります	Selling Fish Steaks
インゴット買います	Buying Ingot
何しているの?	What's up?
狩りの調子はどう?	How is hunting?
ごきげんよう	Greetings

#### ● ほかのプレイヤーとの取り引き

ほかのプレイヤーとの取り引きやアイテムの受け渡しは、基本的に「トレーディングウィンドウ」と呼ばれる画面で行われる。アイテムの受け渡しは、渡したいものを相手キャラクターにドロップすると、トレーディングウィンドウが開くので、そこでアイテムを確認し、キャラクター名の左にあるチェックボタンを押せば、取り引き完了だ。トレーディングウィンドウ内のアイテムをクリックするとその内容を確認でき、また、マジックアイテムなどは、この画面で鑑定することも可能だ。



ブリタニアでの生活では、時間の経過を把握することも必要だ



日本シャードは日本語が使えるのがうれしい



会話は挨拶からはじめよう



トレーディングウィンドウ



# 生活のための基本操作

ブリタニアで生活するためには、アイテムを作成したり、物資を調達したり、食べ物を調理するなど、さまざまなコマンド操作が必要だ。ここでは、最低限必要なアイテムやスキルなどの使い方を解説する。



装着前 装着後



木を伐採するには斧を使う



鉱石は炉を使ってインゴットにする



生の食材はオープンなどで調理する

## アイテムやスキルの使い方

### ● 銀行の使い方

銀行の使い方、小切手の作成法と換金方法は、P47を参照。

### ● NPCからアイテムを買う・売る

NPCとのアイテムの売買は、P46を参照。

### ● 武器や防具を装備する(武器についてはP64、P223-227を参照)

アイテムをペーパードールのキャラクターにドラッグ&ドロップする。衣服類、帽子類、アクセサリも同様の操作を行う。装備をはずすには、ペーパードールの装備類をバックパックにドラッグ&ドロップする。

### ● 木の伐採

装備中の斧をダブルクリックし、カーソルで木をクリックすると丸太を採れる。スキルについては、P96のランバージャッキングを参照。

### ● 大工道具で木を加工する

大工道具で木を加工する方法は、P87-88のカーペンタリーを参照。丸太をボードに加工すると軽くなる。大工道具は、大工道具屋にいるカーペンターや細工屋で購入できる。

### ● 鉱石を掘る、溶かす

鉱石を掘ったり溶かしたりする方法は、P99のマイニングを参照。鉱石を掘るために必要なピックアックスは鍛冶屋または細工屋で、シャベルは細工屋で購入できる。炉は鍛冶屋などに設置されている。

### ● 死体を解体する

刃のついているアイテム(P140を参照)をダブルクリックし、カーソルで死体をクリックする。動物やモンスターの死体からは、肉、皮、羽などを採ることができる。人間の死体を解体するとカルマが失われる。

### ● 生の食べ物を調理する

生ものは食べることができない。調理法は、P89のクッキングを参照。グループ化できる生ものは、一度に調理できる。

### ● 裁縫道具で布や皮を加工する

布や皮を加工する方法は、P106のテイラリングを参照。布は裁縫屋で、皮は皮屋で、裁縫道具は裁縫屋か細工屋で購入できる。

### ● 衣服の色を染める

衣服の色を染めるには、バックパック内に染料と桶を用意する。染料をダブルクリックすると表示されるカラーパレットで色を選ぶと、作成した色が桶に入る。その後、桶をダブルクリックし、カーソルで染めたアイテムをクリックする。衣服類のほか、靴類、帽子類、袋類、布、羊毛、カイトシールドも染められる。染料と桶は、裁縫屋で購入できる。

### ● 細工道具で木やインゴットを加工する

細工道具の使い方は、P109のティンカーリングを参照。細工道具は、細工屋で購入できる。

### ● スペルブックの使い方

スペルブックの使い方は、P72-74を参照。

### ● 乳鉢とすりこぎでポーションを作る

乳鉢とすりこぎの使い方は、P78にあるアルケミーを参照。乳鉢とすりこぎは、薬屋にいるアルケミストから購入できる。

### ● ポーションを使う

バックパック内のポーションをダブルクリックする。赤・黒・緑のポーションはいつでも使用できるが、黄・オレンジのポーションはステータスにダメージを受けていなければ使用できない。また、青・白のポーションは連続使用できない。ポーションについてはP78を参照。

### ● ポーション樽の使い方

ポーション樽の使い方は、P140を参照。

### ● ルーンの使用

マークの呪文を唱え、カーソルでルーンをクリックして呪文が成功すれば、その場所を記憶できる(トランメルで使用すると金色になる)。ただし、自宅内や船上ではマークできない。また、マークしたルーンにリコールやゲートトラベルの呪文を使用すると、マークした場所へ瞬時に移動できる。ルーンをダブルクリックすれば、名前の変更も可能。

### ● 動物をペットにする

動物をペットにする方法は、P81にあるアニマルテイミングを参照。ペットの命令コマンドは、P49を参照。

### ● 馬などに乗る、降りる

ペットの馬の近くに立ち、馬をダブルクリックする。戦闘モード時にダブルクリックすると、戦ってしまうので注意。また、馬が戦闘状態にあるときは、戦闘から離れて一定時間経過しないと、乗ることはできない。降りるには、自分か馬をダブルクリックする。馬は馬屋にいるアニマルトレーナーから購入できる。騎乗動物については、P58を参照。

### ● ペットにエサを与える

エサになる食べもの(P212-215を参照)をペットにドラッグ&ドロップする。騎乗できるペットからは、降りている必要がある。



染料と桶で衣服類の色を変える



細工品は細工道具を使って作る



ポーションを作るには秘薬を使う



テイミングのスキルで動物を調教する



ペットの馬をダブルクリックすれば乗れる

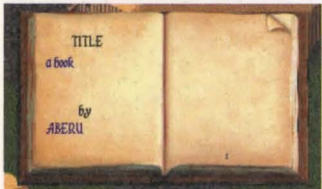




釣り竿を持ち水辺で使う



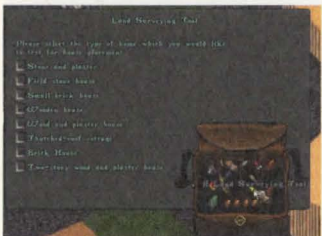
髪の色はウィンドウで変更



本には文字を書き込める



六分儀 時計 望遠鏡



土地計測ツール。リストから建てたい家を選ぶ

### ● ペットを預ける、引き取る

ペットを預けたり、引き取る方法は、P47を参照。

### ● 魚を釣る

魚を釣るには、P92のフィッシングを参照。釣った魚はダガーなどで4枚にさばくことができる。釣り竿はフィッシャーマンから購入できる。

### ● 髪の毛を染める

髪染め剤をダブルクリックすると表示されるカラーパレットから染めたい色を選ぶ。髪染め剤は、道具屋にいるプロビジョナーから購入できる。

### ● 包帯を作る

ハサミをダブルクリックし、カーソルで布をクリックする。オイルウロソも包帯にできる。布は裁縫屋で、包帯は治療院で購入できる。包帯で治療をする方法は、P93のヒーリングを参照。

### ● 本

本をダブルクリックすると、ページを開くことができる。開いた本の左右のページ上部をクリックすると改ページでき、読んだり文字を書き込んだりできる。書き込めるのはアルファベットのみ。インスクリプションのスキル (P95参照) を使えば、本を複製することもできる。

### ● ビッチャーで水を汲む

ビッチャーをダブルクリックしてカーソルで水をクリックすると、水を汲み出すことができる。汲み出せる水は、馬屋などに設置された水桶や家に設置した水槽など。ビッチャーは、宿屋にいるインキーパーや酒場にいるウエイター、タバーンキーパーから購入できる。

### ● 六分儀

バックパックに入れてダブルクリックすると、キャラクターが立っている場所の緯度と経度を調べられる。六分儀は、細工屋で購入できる。

### ● 望遠鏡

望遠鏡をダブルクリックすることで、ブリタニア世界にある2つの月(フェルッカとトランメル)の満ち欠けを知ることができる。望遠鏡は、船屋にいるシッフライトから購入できる。

### ● 時計

時計をダブルクリックすると、ブリタニアの時間を知ることができる。時計は、細工道具屋で購入できる。

### ● 土地計測ツール

土地計測ツールを使うと、その土地に家が建つかどうかを確認できる。使い方は、ダブルクリックしたあと、表示されたリストから家を選択し、家のイメージが出たら建てたい場所をクリックする。その場所に建てられる場合は、[This is a valid location] と表示される。土地計測ツールは、大工道具屋にいるアーキテクトから購入できる。

### ● アイテムで明かりを灯す

明かりの灯せるアイテムは、ろうそく・たいまつ・ランタンの3つ。これらをダブルクリックすると明かりがつく。キャラクターに装備させれば、持って移動することもできる。これらのアイテムは、道具屋にいるプロビジョナーから購入できる。

### ● 合いカギを作る

ブランクキーをダブルクリックし、カーソルでマスターキーをクリックすればいい。なお、合いカギを作るには、ティンカーリングのスキル値が20程度必要。ブランクキーは細工屋や道具屋で購入できる。

### ● NPCショップにある箱からアイテムを盗む

NPCショップに設置された箱からアイテムを盗むには、箱にロックピッキングのスキル (P96参照) を使用し、解錠できたら箱の中にあるアイテムにステイリングのスキル (P104参照) を使う。罠がかかっている場合にはディテクティング ヒドゥンのスキル (P90) で発見し、リムーブトラップのスキル (P102) で解除するか、テレキネシスの呪文を使用する。箱からアイテムを盗むために、シーフギルドに所属する必要はない。

### ● 収穫物を得る

畑や果物の木になっている収穫物が十分に成熟していれば、ダブルクリックで採ることができる。収穫できるアイテムは、コットン、亜麻、飼料、小麦、野菜類、果物類など。

### ● 羊の毛を刈る

刃のついたアイテムをダブルクリックし、カーソルで毛の生えている羊をクリックする。羊毛は、裁縫屋にいるテイラーからも購入できる。

### ● 紡ぎ車と機織り機を使って羊毛から布を作る

羊毛をダブルクリックしたあとカーソルで紡ぎ車をクリックすると毛糸玉ができる。羊毛1つから採れる毛糸玉は3個だが、50ヤードの布を1枚作るには毛糸玉が5個必要だ。毛糸玉をダブルクリックし、カーソルで機織り機をクリック。この作業を5回繰り返す。紡ぎ車と機織り機は、裁縫屋に設置されている。

### ● コットンや亜麻から布を作る

コットンや亜麻から布を作るには、羊毛と同じ手順が必要。ただし、コットンや亜麻1個から採れる毛糸玉は1つ。

### ● 小麦から小麦粉を作る

小麦をダブルクリックしたあとカーソルで粉挽き機をクリックする。この作業を5回繰り返すと、小麦粉の袋が1つできる。

### ● 掲示板

宿屋や酒場、銀行などにある掲示板は、ダブルクリックすると拡大され、掲示内容 (賞金首の情報やクエスト情報など) を見ることができる。また、プレイヤーが記事を投稿することも可能。ただし、書き込める文字はアルファベットのみ。



魔法以外にもアイテムで灯りを取れる



NPCショップの箱も開けられる



畑では定期的に収穫できる



羊からは毛を刈ることができる



紡ぎ車と機織り機を使えば毛から布を作れる



# 街の施設

街の施設を把握すると、ブリタニアでの生活はもっと楽しくなる。ここでは、すべてのプレイヤーが必ずお世話になるであろう、街の施設の種類とその利用法を解説していく。

## 街にある主な施設とその利用方法

### ● 施設の種類

ブリタニアの世界には、多数の街が存在し、それぞれの街には何種類もの施設がある。こうした施設の役割は、アイテムの購入や戦闘の訓練、貴重品の保管、ログイン/ログアウトを安全にできる場所などさまざま。建物の入り口には必ず看板が掲げられており、その建物がどのような施設であるかが、ひと目でわかるようになっている。以下に、街で見かける看板をまとめて掲載しておく。



建物の入り口付近にある看板。これを目印に、街にある施設の配置を覚えよう

### ● 街で見かける看板リスト

#### ショップ系看板



#### ギルドハウスの看板



#### その他の看板



### ● その他の施設

街には、店やギルドのほかにもいろいろな施設がある。街の治安を守るガードが詰めているガードポストをはじめ、墓地、劇場、チェス広場、音楽ホールといった娯楽施設もある。さらに変わったところでは、図書館や動物園、大望遠鏡、それに風呂屋まであるので、ゲームに慣れてきたら、こうした施設を見て回るのもいいかもしれない。特に動物園は檻の中の動物を相手に弓の練習もできるので、アーチャーを目指す人にはお勧めの場所でもある。

### ● 施設の利用方法

各施設には店のベンダー(店員)やギルドマスターなどのNPCがいる。たとえば、鍛冶屋にはブラックミスがいて武器や防具を売買し、細工屋にはインキーがいてシャベルや細工道具などを売っている、といった具合だ。また、店内で数人のベンダーがアイテムの販売を行って場所もある。道具屋では、プロビジョナーが雑貨品の販売を、コブラーが靴類の販売をしている。さらに、店とギルドハウス、銀行が併設されている建物もある。どの建物にどんなNPCがいるかを把握しておくことも、街の構造を知るうえではとても重要だ。

### ◆ 宿屋&酒場

酒場と宿屋は、安全にログイン/ログアウトができる場所だ。酒場にはコックやウェイターなどが食べ物や飲み物の販売をしており、タバーンキーパーはプレイヤーが雇えるベンダーの雇用書販売している。また、宿屋にはインキーパーがおり、ここでも食べ物を買うことができる。これらの店は、冒険の前に必ず立ち寄りた場所だ。



Izumoシャードには、このシャードの発見者の名前が刻まれたオブジェがある



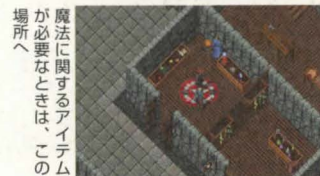
ギルドハウスには、ギルドマスターのほかにアイテムを販売しているNPCも



酒場もしくは宿屋は、街に必ず1軒はある施設だ

### ◆ 魔法屋&秘薬屋

魔法屋には青いローブを着たメイジが、秘薬屋には赤いローブを着たアルケミストとハーバリストがいる。メイジはスクロール、ブランクルーン、秘薬、ポーション類、マジックワンドなどの販売を、アルケミストはポーション類と秘薬、ハーバリストは秘薬の販売を行っている。魔法を使うには、これらの施設で秘薬を買う必要がある。



魔法に関するアイテムが必要なときは、この場所へ

### ◆ 道具屋

道具屋ではプロビジョナーが雑貨品を、コブラーが靴類の売買を行っている。プロビジョナーはほかの店で売られているもの(武器、防具、宝石など)の買い取りも行ってくれるので、冒険で手に入れたものはまず道具屋に持ち込んでみるのがいいだろう。街によっては、地図を販売しているマップメーカーなどがいることもある。



道具屋はほとんどのアイテムを買い取ってくれる

### ◆ 鍛冶屋&武器・防具屋

鍛冶屋、武器・防具屋では、武器や防具を売買している。ブラックミスは武器・防具の両方を売買しているが、ウェポンミス、アーマラーといった専門職もいて、ウェポンミスは武器のみ、アーマラーは防具のみを扱っている。これらのNPCは見た目が見えてくるので、よくわからないときは、ペーパードールで職業を確認するといいたいだろう。



ブラックミスは購入できるすべての武器、防具を扱っている



## ◆ パン屋&肉屋

パン屋にはベーカーク、肉屋にはブッチャーがいる。いずれも主に食材を販売している。料理人を目指している人は、これらの店で食材を調達することになるだろう。しかし、単に食べものを手に入れるだけなら、これらの店に頼らなくても問題はない。なお、店に備えられているオープンは、誰でも自由に使用できる。

## ◆ 裁縫屋&皮屋

裁縫屋にはテイラーやウィーパーが、洋服類や裁縫道具類、布類などの売買を行っている。裁縫屋には糸車や機織り機が設置されており、自由に使用することも可能だ(糸車や機織り機の使用方法は、P41を参照のこと)。また、皮屋にはタナーやファートレイダーがおり、革製品の売買を行っている。

## ◆ 大工道具屋

大工道具屋には、主にカーペンターやアーキテクト、ブローカーがいる。カーペンターは大工道具や楽器を扱い、アーキテクトは家の権利書の販売、ブローカーはブランクスクロールの売買や家の権利書の買い取りを行っている。なお、家の権利書の代金は、買うと銀行から自動的に引き落とされ、売ると銀行に自動的に振り込まれる。

## ◆ 細工屋

細工屋にいるティンカーは、細工道具のほかに、大工道具や楽器、シャベルやつるはしといったアイテムの売買を行っている。また、細工屋ならではのものとしては、時計やその部品類などの商品も扱っている。細工屋で販売しているアイテムは値段が安いので、ティンカーのスキルで作成したアイテムを売却してもあまり儲からない。

## ◆ 船屋

船屋には、シップライトやマップメーカーなどのNPCがいる。シップライトは船の権利書を、マップメーカーは地図の売買を行っている。ここでマップメーカーが販売している地図は、ブランクマップ以外のマップも書き換えが可能だ。使用済みのマップは、売却するとブランクマップとして売り出される。

## ◆ 弓矢屋

弓矢屋にいるボウヤーは、3種類の弓はもちろんのこと、弓には不可欠の赤・青2種類の矢、矢の材料になるシャフトと羽の売買を行っている。プレイヤーが作成した弓は、鍛冶屋でも売却が可能。矢や羽は買い取り価格が安いので、矢なら100本単位、羽なら1000枚単位で集めて、直接プレイヤーに販売したほうが儲けになるだろう。

## ◆ 馬屋

馬屋にいるアニマルトレーナーは、馬や荷馬、荷ラマなどの動物の売買とプレイヤーのペットの管理をしている。ペットとは、プレイヤーが調教した動物やモンスターで、ナイトメアやドラゴンなども預かってくれる。預かり賃は現実時間で1日30GP。現実時間で約1週間出入れがないと、預けたペットは削除されてしまう。



料理人を目指すなら、これらの店で食材を調達しよう。



テイラーを目指すなら、これらの店がある場所を覚えておこう。



大工道具屋なら、どの道具でも同じものが作れる。



大工道具などの調達も可能なので、意外と便利だ。



地図が売れないときは、何が買ってから売却しよう。



弓矢屋は少ないので、作成した弓の売却は鍛冶屋がお勧め。



ペットにした動物は、なるべく馬屋に預けよう。

## ◆ 治療院

治療院には、死者を蘇生させる能力を持つヒーラーがいる。ヒールポーションや包帯なども販売しているが、主な利用は死亡時の復活だろう。ヤシオンや包帯などが死亡すると、その場から一番近い街の治療院にテレポングのプレイヤーが死亡すると、その場から一番近い街の治療院にテレポングする。また、特定の治療院を持たず、あちこちを放浪しているワンダリングヒーラーは、蘇生能力を持つが、アイテムの販売は行っていない。

## ◆ 宝石屋

宝石屋にいるジュエラーは、宝石のほかにネックレスやブレスレットなどのアクセサリーを売っている。遠く離れたプレイヤーやゴート状態のキャラクターと話せるコミュニケーションクリスタルも、この宝石屋で買うことができる。ただし、宝石屋はお金を持っていることが少ないため、売りに行っても買い取ってもらえないことが多い。

## ◆ 銀行

銀行は最も重要な施設といえる。プレイヤーの所持金はもちろんのこと、125個までのアイテムを重量制限なしで保管できるのだ。プレイヤー同士の待ち合わせ場所などにもよく利用されるので、どの街でも銀行の場所を覚えておくようにしよう。なお、プリテンとトリンシックには、銀行が2か所あるので注意。

## ◆ 戦士ギルド

戦士ギルドでは、お金を払うと戦闘のエキスパートであるギルドマスターに戦闘に必要なスキルを習うことができる。また、戦闘系スキルの訓練(スキル値25まで)ができるトレーニング用のダミー人形が設置されているので、スキルの訓練にお金を払うのがもったいないと思うなら、このダミー人形を使って訓練するといいだろう。

## ◆ 魔法使いギルド&錬金術師ギルド

魔法使いギルドでも戦士ギルドと同様に、魔法のエキスパートであるギルドマスターから魔法に必要なスキルを習うことができる(有料)。また、ギルドハウスには大抵、メイジ、アルケミスト、ハーバリストなどが待機しているので、秘薬や薬を購入したいときは、魔法屋や秘薬屋を回るよりもギルドハウスを訪れたほうが便利かもしれない。



必ずお世話になる施設なので、場所を覚えておこう。



宝石は道具屋でも売れるので、利用頻度は低いかも。



手に入れた貴重品は、銀行に保管すれば安心だ。



戦闘系スキルを持たないキャラクターは、ここで訓練しよう。



秘薬を大量購入したいなら魔法使いギルドを利用しよう。

## そのほかの施設の利用法

街には、さまざまな設備が常設されている施設がある。たとえば、音楽ホールや吟遊詩人ギルドに置いてある楽器では音楽スキルの訓練ができ、街の中に設置されている的では弓の練習ができる。また、NPCが経営している畑では、ニンジンやカブなどの野菜や、布の材料になる綿や亜麻を収穫することもできる。ほかにもプレイヤーが利用できる施設がいろいろあるので、探してみてもいいだろう。タダで使えるものは、できるだけ利用したい。



スタンディングハープなどの楽器が常設されている音楽ホール。もちろん弾くことも可能



弓の訓練ができる的。使用后、的をダブルクリックすると矢を回収できる



# NPCについて

ブリタニアには、プレイヤーのほかに、ゲームシステム側から特定の役割を割り当てられたNPC（ノンプレイヤーキャラクター）が存在する。ここでは、彼らの役割と付き合い方を解説する。

## NPCの種類

◆ ガード



ガードを呼ぶ「Guards!」という言葉は、あらかじめ使いやすいキーにマクロ登録しておくとう便利だ

◆ タウンク라이어



ゲームマスターが管理するイベントが発生すると、必ずタウンク라이어によって報告される

◆ ナックスマン



アイテム売買専門のNPC。看板を掲げた店には、必ず彼らの姿がある。たまに外出していることも……

## NPCベンダーに使う言葉

アイテムを売る場合	Vendor Sell
アイテムを買う場合	Vendor Buy

◆ 一般ベンダー



ブリタニアの大地を歩き回る無害なNPC。職業によっては、プレイヤーが雇える場合も

◆ エスコートNPC



プレイヤーのエスコートを持つNPC。彼らの目的地は、街やダンジョン。動き回らないのが特徴

## エスコートNPCに対して使う言葉

行き先を聞く場合	Destination
エスコートをする場合	I will take thee

## NPCとの会話例

Where am I?	ここはどこですか？
What time is it?	今、何時ですか？
Where is ~?	～（お店など）はどこにありますか？

## NPCの種類と役割、会話と付き合い方

### ● NPCの種類

ウルティマ オンラインの世界に住むNPCは、街の治安を守るガード、シャード内で発生したイベントを報告するタウンク라이어、アイテムを売っているNPCベンダー、取り引きのできない一般NPC、エスコートクエスト用のNPCの5種類に分けられる。これらのNPCにはそれぞれに職業が割り振られ、その職業によって会話の内容や取り引きできるアイテム、習うことができるスキルなどが決まっている。

### ● ガードの役割

ガードは、ガード圏内と呼ばれる特定エリアの治安を守るのが仕事だ。ガード圏は、主に街中やムーンゲートのある場所、ロストランドへ続く一部の通路などだ。ガードに守られたエリア内でモンスターや犯罪者（灰色ネーム）、殺人者（赤ネーム）を見つけたときに「Guards!」と叫ぶと瞬時に現れ、彼らを一撃のもとに処刑してくれる。また、賞金をかけられた殺人者の首を渡せば、賞金を受け取ることもできる。

### ● タウンク라이어の役割

タウンク라이어はシャード内で発生したイベントの報告をする。彼らが何かを叫び始めたら、それがイベント発生の合図だ。また、彼らに「News」と話しかけることで、最新の情報を聞くことができる。

### ● NPCベンダーの役割

NPCベンダーはアイテムの売買を行う。彼らはさまざまな店で商品の販売や買い取りをしているので、プレイヤーにとっては最もお世話になる存在だろう。アイテムを売るときは「Vendor Sell」、アイテムを買うときは「Vendor Buy」と話しかけると取引きできる。

### ● エスコートNPCの役割

エスコートNPCの役割は、プレイヤーにエスコートされることだ。彼らに「Destination」と話しかけると彼らの行きたい街が表示され、「I will take thee」と話しかけると、自動的についてくる。彼らを一定時間内に目的地に連れていくと、報酬としていくらかのお金とフェイムを得られる。エスコートは、1回に1人まで。エスコート完了後、5分間は続けて行うことができない。

Where are you from?	どこ出身ですか？
What do you need?	何か欲しいものはありますか？
What is your job?	仕事は何ですか？

※名前の後に続けて聞かないと答えられない場合もある。

### ● NPCとの会話

NPCとの会話はすべて英語で行う。話しかけるときは、話しかけたいNPCの近くで「(NPCの名前) 聞きたいこと」の順に入力すればいい。内容は、ブリタニアに関する地理や常識、各NPCの職業に関するものに限定されていて、それぞれ反応する言葉（キーワード）が異なっている。キーワードについてはP192-193を参照してほしい。

また、プレイヤーの称号によって反応が異なることも覚えておこう。

### ● NPCからスキルを習うには？

お金を払えば、NPCからスキルを習うことができる。方法は、NPCに「(NPCの名前) TeachまたはTrain」と話しかける。すると、学習できるスキルが表示されるので、その中に習いたいものがあれば、「(NPCの名前) TeachまたはTrain (スキル名)」の順に入力しよう。NPCが教えられる最大のスキル値に対する金額が表示されたら、NPCにお金をドラッグ&ドロップすればいい。スキルの金額は、スキル値1ポイントにつき10GP。約25ポイントまで習うことができる。能力の高い、各職業のギルドマスターに教えてもらうのがいいだろう。

### ● NPCを雇うには？

NPCの中には、日当を払うことで雇える者がいる。雇いたいNPCに「Work」や「Hire」などと話しかけると、必要な日当が表示されるので、その金額をNPCにドラッグ&ドロップすればいい。

### ● ペットを預けるには？

ペットにした動物は、馬屋にいるアニマルトレーナーに預けることができる。アニマルトレーナーに「Stable」と話しかけると、預けるために必要な金額とカーソルが表示されるので、預けたいペットを選べばいい。現実時間で約1週間引き出しがないと、ペットが削除されてしまうので注意しよう。引き取る時の言葉は「Claim」だ。

### ● 銀行員の使い方

貴重品を安全に保管するには、銀行にある保管庫に預ける必要がある。バンカーやミンターの近くで「Bank」と入力すると保管庫が開くので、保管したいアイテムをそこにドラッグ&ドラッグすればいい。また、保管庫を開けなくても、彼らに「Balance」と話しかければ、預金残高を聞くことができ、「Withdraw (金額)」で指定金額を引き出すことができる。

### ● 小切手の作成と換金方法

バンカーに「Check (小切手にしたい金額)」と告げると、小切手を作成することができる。小切手にできる金額は、5,000GPから1,000,000 (百万) GPまで。作成した小切手をクリックすると金額が表示される。また、小切手を換金したいときは、バンカーに小切手をドラッグ&ドロップする。換金されたお金は、保管庫に60,000GP単位で振り込まれる。

保管庫にすべてのお金が入るだけの余裕がないときは、保管庫に入るだけのお金が振り込まれ、残りは小切手として持ち主に返還される。小切手を使ってNPCからアイテムを購入することはできないが、スティールのスキルで盗まれたり、死亡時に死体に残ったりすることもない。



どんなスキルを持っているか、探るのも楽しい

## スキルを習うための言葉

スキルを習う Teach/Train

## 雇えるNPCの職業と日当

NPCの職業	日当(GP)
Bard (バード)	吟遊詩人 20
Beggar (ベガ)	ベガ 10
Fighter (ファイター)	兵士 60
Paladin (パラディン)	聖戦士 80
Peasant (ペザント)	農民 10
Sailor (セーラー)	水兵 50
Thief (シーフ)	泥棒 60
Ranger (レンジャー)	レンジャー 70

## 雇えるNPCに対して使う単語

NPCを雇う Work/Hire/Mercenary/Servant

## アニマルトレーナーに使う言葉

ペットを預ける	Stable
ペットを引き取る	ClaimまたはRetrieve

## バンカー/ミンターに対して使う単語

保管庫を開く	Bank
預金残高を聞く	BalanceまたはStatement
指定金額を引き出す	Withdraw (引き出したい金額)
小切手を作る	Check (小切手にしたい金額)



バンカーやミンターに用件を伝えるときは、近くなら、銀行の壁越しからでも問題はない



# クリーチャーについて

ブリタニアには、さまざまなクリーチャーが存在する。プレイヤーに対して中立的な立場のもの、敵対関係にあるものがある。ここでは各クリーチャーの役割について解説する。

## ANIMALS



動物は基本的におとなしい。動物を倒せば、皮や肉、羽などが手に入る

### 肉 皮 羽



肉は数種類あり、種類で数が異なる  
皮は、採取できる数が異なる  
鳥から採取する。種類で枚数が異なる

## MONSTER



モンスターは危険な存在だが、倒せばアイテムやお金を手に入れることができる



武器や食べ物のほか、アイテムもある  
お金。種類によって所持金は異なる  
マジックアイテムを持つものもある

## 種類と役割

### ● 動物 ..... Animal

ブリタニアに棲息している動物は、鳥やオオカミ、馬など、現実世界にも存在するものがほとんどで、大陸全土に棲息している。一部を除けば、ほとんどの動物の性格はニュートラルで、通常は人間を襲うこともない。アニマルテイミングのスキルがあれば、彼らを調教しペットにして、一緒にモンスターと戦うこともできる。動物を倒したときは、ダガーなどの刃のついたアイテムで解体したあと、死体をダブルクリックすれば、棺桶の中にある肉や皮、羽などを手に入れることができる。

### ● モンスター ..... Monster

モンスターは、人間を見つけると積極的に攻撃してくる、非常に危険な存在だ。種類も多く、集団で行動するものや魔法を使うもの、毒を持つものなどがある。モンスターの棲息地は種類によって異なり、森、平原、砂漠、湿原、氷雪などを好むものや、ダンジョンに多く出現するものなどさまざま。モンスターを倒し、死体をダブルクリックすると棺桶が開き、ゴールドやアイテムを手に入れることができる。また、一部のモンスターからはマジックアイテムや宝の地図も入手できる。

### ● ノンプレイヤーキャラクター ..... NPC

プレイヤー以外の人間タイプのキャラクターをNPCという。彼らは善良な市民（青ネーム）だ。アイテムを販売するもの、世界を放浪しているもの、プレイヤーのエスコートを持つものなど、その役割はさまざま。彼らを攻撃すると犯罪者（灰色ネーム）となるが、基本的には殺害しても殺人報告されることはない。ただし、アイテムを販売しているNPCだけは殺害すると殺人報告されるので注意しよう。とくに、赤ネームになると世界から排除されるトランメルでは要注意。

ほかに、モンスター同様、プレイヤーを攻撃してくるブリガンドやエビル・メイジ（赤ネームNPC）もいる。

### ● 特殊な種族とその生息地

オフィディアンやテラサンのように生息地が限られているモンスターもいる。オフィディアンはロスランドの砂漠地帯に、テラサンはロスランドの熱帯地域に居城を構えており、互いに敵対し合う存在だ。そのほか、トリンシックの南西にあるダンジョンにはフェニックスがいたり、ロングには赤ネームNPCの処刑人もいる。これらのモンスターもまた、特定の場所にしか出現しない。オークやラットマンは砦を持つ。

# NPCとペットへの命令

NPCを雇ったり、動物やモンスターをペットにすると、さまざまな命令を与えられるようになる。彼らは、冒険者の強い味方になるだろう。ここではその方法と命令コマンドについて解説する。

## 雇ったNPCとペット・召還生物への命令方法

### ● 雇ったNPCへの命令方法

NPCのなかには雇用できる者たちがいる。雇いたいNPCに「hire」や「work」と話しかけ、指定された日当をNPCにドラッグ&ドロップすれば、雇うことができる。雇用後は、「(NPC名) 命令コマンド」で、命令できるようになる。また、単独行動に自信がない人は、彼らを雇って護衛させるといい。雇える職業と日当は、P47を参照。

### ● ティムしたペットへの命令方法

動物や一部のモンスターは、調教すると命令できるようになる。命令方法は「(ペット名) 命令コマンド」。命令に従う確率は、オーナーのアニマルテイミングとアニマルロアのスキル値、ペットの忠誠度によって決まる。忠誠度（画面非表示）は時間とともに下がり、命令を無視することも低下する。なお、ペットが野生化してしまうと命令に従わなくなるので、ペットの管理には注意しよう。

### ● 召還生物への命令方法

エレメンタルやデーモンなどの召還生物への命令もまた、「(召還生物の名) 命令コマンド」だ。命令に従う確率は、オーナーのメイジリーのスキル値やINT値によって決まる。

### 命令コマンド

護衛させる	(名前) guard
自分を護衛させる（死体も可）	(名前) guard me
攻撃させる	(名前) attack/kill
その場に止まらせる	(名前) stay
複数の護衛対象をパトロールさせる	(名前) patrol
誰かの後をつけさせる（ほかのNPC、ペットも可）	(名前) follow
自分の後についてこさせる	(名前) follow me
呼び寄せる	(名前) come
物を拾わせる	(名前) fetch/get/bring
物を落とさせる	(名前) drop
中止させる（護衛、攻撃、パトロールなど）	(名前) stop
ほかのプレイヤーを友人指定する（友人指定後は命令可）	(名前) friend
オーナーを変更する	(名前) transfer
NPCを雇う	hire/mercenary/servant/work
NPCから報告を受ける	(名前) report
NPCを解雇する/ペットを野生に返す/召還生物を消去する	(名前) release

※複数いるNPCやペット全部に命令したい場合は、「all (命令コマンド)」の順に入力する。



雇ったNPCには命令を与えられる



トレーニングや護衛役に使うといい



オーナーの変更は、トレーニングウィンドウで行う



# 評判システムとネームカラー

キャラクターの性格を知るために、評判システムが用意されている。評判には、カルマとフェイムによる称号、職業的な称号、キャラクターのネームカラーなどがある。ここではそれらについて解説する。



ペーバードールのキャラクター名の前に表示されているのが、評判を表す称号だ

## 名声を得るにはどうすれば……？

### ● 評判システム (Reputation) とは？

“評判”とは、キャラクターがどのような性格なのかを知る手掛かりになるシステムだ。キャラクターは、善悪の程度を表すカルマ (Karma) と、名声の度合いを表すフェイム (Fame) によって評価され、ペーバードールのキャラクター名の前に評判を表す“称号”がつけられる。

### ● 5種類のネームカラーとハイライト

評価システムには、ネームカラーもある。これは、キャラクターの状態を5種類の色で区別するシステムで、キャラクターが犯罪や殺人を犯したり、ギルドに所属していると色が変化する。この色はオプションで、カスタマイズも可能だ。通常、一般人は青で表示される。

### ネームカラーの種類

ネームカラー	タイプ	内容
青色	一般人	犯罪を犯していない一般キャラクター
灰色	犯罪者&攻撃者	犯罪者。青ネームに対しての先制攻撃者。野生動物。ポリモーフ中のプレイヤー
赤色	殺人者	殺人者 (Murdererの称号を持つ者)
緑色	仲間のギルドメンバー	同じギルドに所属しているメンバー
オレンジ色	敵対ギルドメンバー	敵対しているギルドメンバー



カルマを下げたくないなら死体の解体は厳禁

### ● カルマ (Karma) とは？

カルマは、善悪の指針となるものだ。ステータスのように数値で表示されることはなく、キャラクターの行動によって変化する。善行を行えば上昇し、悪行を繰り返せば減少していく。一度失ったカルマを取り戻すには、犯した悪行よりも多くの善行を積み重ねなければならない。カルマの増減時には、画面の左下にメッセージが表示される。

## カルマがダウンする行為

- ・スティーリングのスキルでキャラクターから物を盗む
- ・ボイズニングのスキルを使ってアイテムに毒を塗る
- ・青ネームのキャラクターを殺害する
- ・殺人報告される
- ・NPCやプレイヤー (殺人者でも) の死体を解体する
- ・負のカルマのキャラクターに補助魔法をかける
- ・負のカルマのキャラクターに施しをする
- ・デーモンを召喚する

- ・スヌーピングをする
- ・犬、猫、イルカを殺す
- ・プロボケーションをプレイヤー/NPCに使用する

## カルマがアップする行為

- ・正のカルマのNPCに施し (アイテムを与える) をする
- ・負のカルマのNPCやモンスターを倒す
- ・殺人者を討ち取り、その首をガードに渡す
- ・正のカルマのキャラクターに補助魔法をかける

### ● フェイム (Fame) とは？

フェイムは、いわゆる知名度だ。カルマと同様、数値によるステータス表示はなく、プレイヤーの行動によって変化し続ける。ただし、カルマのような正負はなく、自分より強いキャラクターを倒すことで上昇するので、キャラクターがどれくらい経験を積んでいるかという目安にもなるだろう。フェイムの増減時には、画面左下にメッセージが表示される。また、下の表でフェイムが3以上なら自分の職業を他人が見ることもできる。



強い相手を倒せば、自然と上がっていく

## フェイムがアップする行為

- ・自分より強いキャラクターやNPC、モンスターや動物を倒す
- ・エスコートを成功させる
- ・囚われたNPCを救出する
- ・正のカルマのNPCに施しをする
- ・正のカルマのNPCに大量の金やアイテムを与える

## フェイムがダウンする行為

- ・死亡する
- ・ベギングのスキルを使い、NPCにお金をねだる
- ・何もしないで一定期間経過すると少しずつ減少する

### 評判称号一覧

善	Fame (名声)	Fame (名声)				
		0	1	2	3	4
		0~1,249	1,250~2,499	2,500~4,999	5,000~9,999	10,000以上
5	10,000以上	Trustworthy 信頼できる人	Estimable 尊敬すべき人	Great 偉大な人	Glorious 名誉ある人	Glorious Lord/Lady 名誉あるロード&レディ
4	2,500~4,999	Honest 誠実な人	Commendable 称賛に値する人	Famed 有名な人	Illustrious 高名人	Illustrious Lord/Lady 高名なロード&レディ
3	5,000~9,999	Good いい人	Honorable 高潔な人	Admirable 感嘆すべき人	Noble 高貴な人	Noble Lord/Lady 高貴なロード&レディ
2	1,250~2,499	Kind 親切な人	Respectable 立派な人	Proper 礼儀正しい人	Eminent 著名人	Eminent Lord/Lady 著名なロード&レディ
1	625~1,249	Fair 公正な人	Upstanding 正直な人	Reputable 評判のいい人	Distinguished 優れた人	Distinguished Lord/Lady 優れたロード&レディ
0	-624~624	none ——	Notable 卓越した人	Prominent 著名人	Renowned 有名	Lord/Lady ロード&レディ
-1	-625~-1,249	Rude 無礼な人	Disreputable 評判の悪い人	Notorious 悪名高い人	Infamous 忌まわしい人	Dishonored Lord/Lady 卑しいロード&レディ
-2	-1,250~-2,499	Unsavory 不快な人	Dishonorable 卑しい人	Ignoble 不名誉な人	Sinister 不気味な人	Sinister Lord/Lady 不気味なロード&レディ
-3	-2,500~-4,999	Scoundrel 悪党	Malicious 悪意ある人	Vile 下劣な人	Villainous 極悪人	Dark Lord/Lady 陰険なロード&レディ
-4	-5,000~-9,999	Despicable 卑劣な人	Dastardly 卑怯者	Wicked 悪人	Evil 邪悪な人	Evil Lord/Lady 邪悪なロード&レディ
-5	-10,000以上	Outcast 追放者	Wretched 惨めな人	Nefarious 非道な人	Dread 恐怖の人	Dread Lord/Lady 恐怖のロード&レディ

\*カルマが-5の状態になると、NPCベンダーとアイテムの売買ができなくなる。

### ● 熟練度について

ペーバードールに表示される“職業的な称号”は、一番高いスキル値によって決まるが、フェイムが3 (上の表参照) 以上ないと他人からは見ることができない。また、判断材料になるスキル値はベーススキル値で、ゲーム中のスキル表で見られるスキル値からステータスボーナスの値を引いたものになる。熟練度の表示は、たとえばマイニングのスキルが70.0~79.9なら「Expert Miner」、90.0~99.9なら「Master Miner」となる。キャラクターを育成するなら、スキル値100のGM (Grandmaster) を目指そう。

### 熟練度称号一覧

スキル値	称号
100	Grandmaster グランドマスター
90.0~99.9	Master マスター
80.0~89.9	Adept アデプト
70.0~79.9	Expert エキスパート
60.0~69.9	Journeyman ジャーニーマン
50.0~59.9	Apprentice アプレンティス
40.0~49.9	Novice ノービス
30.0~39.9	Neophyte ニーアファイト
1~29.9	なし







# 待ち受ける危険

ウルティマ オンラインの世界には、さまざまな危険が待ち受けている。動物やモンスターはもちろん、プレイヤーでさえ冒険の脅威になることもあり得るのだ。

## ウルティマ オンラインの世界に潜むさまざまな危険

### ●ブリタニアに住む動物たち

ブリタニアには、現実の世界でもお馴染みの犬や猫をはじめ、さまざまな動物が住んでいる。人間に好意的で、ペットにできるものなども多いが、なかには凶暴で攻撃的な動物もいる。彼らは未熟な冒険者にとっては脅威となる存在だ。また、たとえ友好的な動物であっても攻撃を仕掛ければ、もちろん反撃される。動物の強さは種類によって異なるので、強さを把握せずにむやみに攻撃すると命を奪われる危険もある。

### ●無差別に人を襲うモンスター

ガードが巡回している安全な街中とは異なり、街の外には常に危険が待ち構えている。ブリタニアに住む凶暴なモンスターたちだ。その多くは、冒険者が集まるダンジョンに棲息しているが、獲物を求めて各所を徘徊しているモンスターもいるので注意しよう。冒険者として成功するには、多くの財宝を所持している、強力なモンスターを倒さなければならない。しかし、モンスターのなかには調教できるものもいるので、うまくペットにできれば、プレイヤーの強力な味方になってくれるだろう。調教師を目指すなら、凶暴なモンスターが棲息している場所へ行けるだけの戦闘能力と、強力な攻撃にも耐えられる体力と装備を揃えなければならない。

### ●神出鬼没の殺人者“PK (プレイヤーキラー)”

ブリタニアで最も脅威となるのは、同じ人間が操るプレイヤーキャラクターかもしれない。ここでいう“危険”とは、赤ネームの殺人者“PK (プレイヤーキラー)”のことだ。殺人を目的とするPKは、PvPが可能なフェルッカにしか存在しないが、冒険者が集まるダンジョンや狩り場に突然現れ、プレイヤーを襲う。相手がプレイヤーである以上、対モンスター戦と同じような戦い方では、まず勝ち目はない。PvPに不慣れたプレイヤーでは、いくら人数が多くても撃退するのは難しいだろう。腕に自信がないなら、逃げたほうが無難だ。

### ●青い名前の犯罪者“FPK (フラグPK)”

FPKというのは、相手プレイヤーに犯罪フラグが立つような行為を誘ったうえで襲いかかってくるPKのことだ。FPKは基本的に青ネームなので、彼らを攻撃すると自分が犯罪者になってしまう。たとえ討ち倒せたとしても殺人報告を受けてしまい、自分が殺害されても殺人報告はできないわけだ。したがって“システムを逆手に取ったアンフェアなPK行為”であるため、彼らを嫌うプレイヤーも多い。ただし、FPKはプレイヤー各自が犯罪フラグを立てないように注意していれば回避できるので、彼らにそうしたスキを見せないことが重要といえるだろう。ちなみにFPKは、PvPが可能なフェルッカのみ有効で、トランメルでは不可。



動物の強さは、種類によって異なる。基本的に小動物は弱く、大型動物は強い



モンスターは人間を見つけると積極的に攻撃してくる。毒や魔法攻撃には要注意

### ●自ら犯罪者になり挑発する“反撃PK (CPK:カウンターPK)”

自ら犯罪フラグを立てて灰色になり、銀行前などに現れるなどしてほかのプレイヤーを挑発し、攻撃した相手を返り討ちにするというもの。相手に“先制攻撃フラグ (他者に先制攻撃させるフラグ) が立つと殺人報告ができない”というシステムを使ったPKだ。これもFPK同様、プレイヤー各自が注意すれば回避できる。

FPKとの違いは、“攻撃する側も攻撃される側も条件は同じ”ということ。彼らの挑発に乗り、返り討ちにされても、それはプレイヤーとしての腕がまだまだ未熟だということだ。ちなみに反撃PKは、PvPが可能なフェルッカのみ有効で、トランメルでは不可。

### ●モンスターを使ったPK“MPK (モンスターPK)”

自分がターゲットされたモンスターを使って、ほかのプレイヤーをPKすることを“MPK (モンスターPK)”という。これは、モンスターと戦っているほかのプレイヤーがいる場所に、自分をターゲットしたモンスターを誘導し、自分はハイディングのスキルやインビジビリティの魔法で隠れてしまい、誘導してきたモンスターをほかのプレイヤーに押しつけるというもの。この場合、殺害されても相手はモンスターなので、殺人報告はもろんできない。ただし、プレイヤーが瀕死だったり、モンスターが強力なものでなければ効果は薄いので、これもまたプレイヤー各自が気をつけられ、十分、回避できるだろう。

注意したいのは、逃げようとしたところにウォール・オブ・ストーンの説文で出される“壁”。壁がプレイヤーに対して無効なトランメルでは心配ないが、フェルッカではこの壁に退路を断たれると命取りになる。

### ●銀行前の“シーフ (盗賊)”に注意!

街の中で最も危険な場所は、おそらく銀行前だろう。多くの人が集まる場所だけに、シーフの標的になりやすいのだ。キャラクターが盗みに気づけばガードを呼べるが、熟練したシーフになると相手に気づかれずに物を盗むこともできる。ただし、盗みは隣接しなければならないので、常に周囲を警戒していれば、たいていは回避できるはずだ。確実にシーフを回避したいなら、貴重品は熟達した細工師が作成したトラップボックスに入れておくのがいいだろう。

### ●安易な取引で「詐欺師」にだまされるな!

会話や商取引などを利用した「詐欺」は、GMコールの対象外であるため、騙されたほうは泣き寝入りするしかない。詐欺に遭いたくなかったら、取り引きしようとしている商品がどんなものなのかを事前に調べたり、マジックアイテムの取り引きの際には必ず鑑定するようにしよう。これでかなりの詐欺は回避できるはずだ。PCベンダーによる詐欺においても同様だ。

### ●落とし物の危険?“トラップボックス”

ティンカーリングのスキルで作成できるトラップボックス。これがGM製ともなれば、かなりの殺傷力を持つ。場合によっては、一撃で死んでしまうこともある。ただし、細工師が作成したトラップボックスは、ダブルクリックしたただけでは開かず、ロックピックを使用しなければ開けられない。トラップボックスは鍵が掛けられた状態なので、無理矢理こじ開けなければ安全だ。

## 危険! PK多発地帯

PKが好んで出没する場所がある。有名なところでは、ブリテン西の三叉路やコープのオーク砦、デルシアの死の街やオーク砦などだ。また、コプトスやディシートにあるリッチ部屋、シェイムのレベル3も、高収入を得られることから冒険者が集まりやすいので、PKとの遭遇率は特に高い。ただし、人の集まるポイントでPKが出没しない場所など皆無ともいえるので、冒険に出るときは常に注意を怠らないようにしましょう。中級レベルの冒険者たちが集まる場所が最も危険だ。



PKが出没しそうな場所は要注意。ネームカラーの確認を怠るな!



落とし物は拾いたくなるのが人情だが……



# 殺人者とは

ブリタニアには、キャラクターネームが赤で表示される者がいる。彼らには“Murderer (殺人者)”の称号がつき、さまざまなリスクがつきまとう一方で、殺人者数が多ければランキングに名前が表示される。



殺人者を表す「Murderer」の烙印



殺人報告は、このウィンドウで行える



ステータス減少があるかどうかの確認も可能



銀行などの掲示板で、殺人者の名前や賞金などを見ることができる

## 殺人者とそのリスク、常に狙われ狙う存在！

### ● 殺人者とは？

殺人者とは、ほかのプレイヤーやアイテムの売買を行うNPCを殺害し、一定時間内に5人以上に殺人報告された者をいう。殺人者にはペーパーボードにあるキャラクター名の前に「Murderer (殺人者)」の烙印が押され、ネームカラーやハイライトが赤色になる。また、フェルッカのバックコアーズ・デン以外の街は使用できず、ガード圏内に足を踏み入れるとガードに処刑される。殺人者は、基本的にフェルッカのみに存在し、トランメルに移動することはできない。また、トランメルで殺人者になった者は、フェルッカのケイオス神殿に強制転送される。

### ● 殺人報告とは？

殺人報告は、ほかのプレイヤーからの攻撃で殺害された場合に、画面内に表示されるウィンドウで行う。ウィンドウに表示された数字の部分に金額を入力すると、自分の持ち金から殺人者に賞金をかけることも可能だ。殺人報告の対象になるのは、プレイヤーキャラクターやアイテムの売買を行うNPCを殺害した者、その殺害を手助けした者だ。なお、殺人者や犯罪者などに自ら攻撃を仕掛け、反撃を受けて死亡した場合は、殺人報告できない。

### ● 殺人者のメリットとデメリット

殺人者になると、ダンジョンなどの危険地帯で略奪の限りを尽くすことができ、また、かけられた賞金や殺人数によって掲示板にランキングされる。ただし、殺人報告数によって死亡時に大幅なステータスダウンがあったり、死亡時にNPCヒーラーで蘇生できないなどのペナルティも多い。特に死亡時に失ったステータスを取り戻すには、かなりの時間と根気が必要だ。

### 蘇生時にステータス減少があるかどうかを確認するコマンド

I must consider my sins

・殺人カウントがなく、現在、殺人者ではない場合のメッセージ

「汝、罪無き者を殺めず。恐れることなかれ」

・殺人報告されているが、現在殺人カウントがない場合のメッセージ

「汝、しばしの間は罪無き者を殺めず。恐れることなかれ」

・殺人カウントはあるが、ステータス減少に至らない場合のメッセージ

「汝、罪無き者を殺めながらも復活を罰するには値せず」

・現在、殺人者でステータス減少がある場合のメッセージ

「現世に戻ることを望むならば、罪無き犠牲者は汝の魂に大きな打撃を与えるであろう」

・永久的に殺人者になったときのメッセージ

「汝、罪無き者を殺めし。残忍非道として知れ渡るなり」

### ● 殺人カウントについて

殺人を犯すと、殺人を行ったプレイヤーは3つの殺人カウンターによって追跡される。殺人カウンターには、殺人者の称号がつかどうかを判定するもの、ステータスダウンのペナルティに関するもの、永久に殺人者となるかどうかを決定するものがある。

#### ▶ 「殺人者の称号がつかどうかを判定する」殺人カウント

これは、「長期的殺人カウント」と呼ばれるもので、キャラクターに殺人者の称号 (Murderer) がつかどうかを判定するカウンターだ。このカウントは殺人報告をされるたびに1つずつ増え、5つになると殺人者の称号がつく。このカウントを1減らすには、殺人を犯さずに40時間ログインしていることが必要だ。たとえば、5人殺して殺人者になった場合は青ネームに戻るまでに40時間 (1カウント分×40時間)、10人殺した殺人者は240時間 (6カウント分×40時間) のログインが必要となる。

#### ▶ 「ステータスダウンのペナルティを判定する」殺人カウント

これは、「短期的殺人カウント」と呼ばれるもので、殺人者の称号がついたキャラクターが死亡したときに、どれくらいステータスが減少するかを計算するものだ。このカウントは殺人報告をされるたびに1つ増える。このカウントを1減らすには、殺人を犯さずに8時間ログインしていることが必要だ。このカウント数が多いほど、死亡時のステータスの減少幅はより大きくなる。

#### ▶ 「永久に殺人者となるかどうかを決定する」カウント

これは、「ピンポン (Pingpong) カウント」と呼ばれるもので、短期カウントが5になった回数をカウントするものだ。このカウントは短期カウントが5になるたびに1つ増える。つまり、殺人者が長期的殺人カウントを減らして青ネームに戻っても、再び殺人者を犯して殺人者になると、ピンポンカウントが1つ増えるわけだ。このカウントは減らすことができず、ピンポンカウントが5になると、そのキャラクターは永久殺人者となり、青ネームに戻れなくなる。

### ● 殺人者の蘇生

殺人者が死亡した場合、NPCヒーラーでは蘇生できない。蘇生するには、プレイヤーのヒーリングのスキルカリザレクションの魔法 (8th)、またはケイオス神殿のアンク (P63参照) を使用しなければならない。なお、青ネームの者が殺人者を蘇生すると犯罪フラグが立つ。蘇生直後の殺人者は再び命を狙われる危険もあるので、殺人者を蘇生する際には周囲の状況を確認してから行おう。

### ● 殺人者にかけられた賞金と賞金稼ぎ

殺人者にかけられた賞金は、彼らを殺害し、その首を街にいるガードに渡すこととすることができる。殺人者は、単独で行動する者、集団で行動している者などさまざまだが、よく出没するのは人が多く集まる場所 (ダンジョンやモンスター多発地帯など) だ。キャラクターの能力とプレイヤーとしての腕に自信があるなら、一攫千金を狙って彼らに挑戦してみるのもいいだろう。当然のことながら、彼らを倒すのは容易ではないが……。



賞金の額もこのとおり。一攫千金を夢見て彼らに戦いを挑んでもいい

## 殺人者ランキング

殺人者は、かけられている賞金の総額によって、街の銀行などにある掲示板にランキングが発表される。これは、いわゆる賞金首というやつで、名前や賞金のほかに、殺人報告数も掲載される。ランキングされるのは殺人報告を受けた者だけなので、凶悪犯として名を馳せ、臭い合えるのは、殺人者だけの特権といえる。ランキング入りした者が死亡すると、名前が掲示板から削除され、殺人報告数もリセットされる。

## PK (プレイヤーキラー) と PKK (PKキラー) との戦い

ほかのプレイヤーを襲う者をPKと呼ぶが、彼らに対抗する勢力として、PKKと呼ばれるプレイヤーたちが存在する。彼らはいわゆる自警団のようなもので、PK多発地帯を巡回し、ブリタニアの治安を守るために活動したり、殺人者の首にかけられた賞金を得るために行動している。プレイスタイルはさまざまだが、彼らは皆、「PK行為を許さない」という信念を持っており、「PK行為、またはそれに相当する犯罪行為を見つけたら、即、攻撃!」というスタンスをとる。個人で行動している者、同じ志を持つ者同士でギルドを作り活動している者などさまざまだが、彼らのなかには初心者のときに自分がPKされた経験から、PKKを志した人も少なくないようだ。



# 移動について

移動には、徒歩はもちろんのこと、乗り物や魔法、移動装置を用いるほかに、アイテムを使ったトランメル→フェルッカの世界間移動もある。ここでは各移動方法について解説する。

## さまざまな移動手段でUO世界をくまなく探索

### ● 徒歩による移動

最もオーソドックスな移動方法が、徒歩での移動だ。キャラクター作成直後やメイジリーのスキルが低い場合は、魔法での移動は難しいので、街から街への移動は、徒歩で行うことになる。まずは拠点にしている街の周辺から少しずつ行動範囲を広げていこう。

### ● 乗り物による移動（動物）

騎乗できる動物は、馬、ラマ、オスタード、ナイトメアの4種類。なかでも最もポピュラーなのが、馬だ。馬は馬屋で購入することができ、かつ、新旧大陸にいたるものを調教すれば、それも乗ることができる。オスタードはロストランドにしか棲息しておらず、乗れるのもロストランドのみ。ラマは旧大陸にいたるものは乗れず、ロストランドにまれにいる「a rideable llama」という名前のもので、乗ることができる。ただし、旧大陸で降りてしまうと、ロストランドへ連れていかなければ、再び乗ることはできない。ナイトメアは新旧大陸の両方で騎乗可能だが、調教するには、GMクラスのタイム値が必要だ。

### ● ムーンゲートによる移動

ムーンゲート（P60-61参照）は、いくつかの街をリンクした移動装置で、青い光の中に入ることによって、遠く離れた場所へ瞬時に移動できる。街の近くにあるため、魔法移動ができないプレイヤーにとってはとても便利な移動手段だが、ムーンゲートでは行けない街もある。

### ● 船による移動

海を渡らなければ行けない場所には、船（P126-129参照）を使って移動する。街でいうなら、オクローやニュージェルン、サーバンツホルドなどだ。ダンジョンがある島、財宝が埋められた孤島や海域などに行くにも船は必要だ。

### ● 魔法による移動

最も安全に移動できるのが、リコールやゲート・トラベルの魔法を使う方法だ。これらの魔法には、スクロールを使う方法と秘薬を使って呪文を詠唱する方法がある。どちらの場合も、あらかじめマークの呪文で目的地を記憶させたルーンが必要だ。リコールは術者のみ、ゲート・トラベルは複数のキャラクターが移動できる。ただし、犯罪者フラグが立っている者やPvPにおいて攻撃者フラグが立っている者が、これらの魔法で移動するには、戦闘から2分間離れていなければならない。ただし、フラグの立っていないキャラクターが出したゲートでの移動は可能。



徒歩以外にも、いくつか移動方法がある

#### 騎乗できる主な動物の種類



馬

ラマ



オスタード

ナイトメア



ムーンゲートは、時間経過とともに移動先が変化する

### ● テレポットタイルによる移動

特殊なタイルに乗ると別の場所にある決まった出口へ瞬間移動できる。ムーンゲート内にあるものが、最もポピュラーだろう。ほかにもダンジョン内に設置されていたり、ロストランドへ行くために使用されているものなどもある。離れた場所へ瞬時に移動するため、慣れるまでは出現位置を把握するのが難しいかもしれない。また、ムーンゲート内には、特定の場所で秘密の言葉（P238を参照）をいうとロストランドへ移動できる魔法陣などもある。

### ● スカラ プレイの街にあるフェリー

スカラ プレイの街にある棧橋には、フェリーがある。これは対岸に渡るためのもので、移動するにはフェリーに乗り「I would like to cross」といえば、瞬時に対岸にテレポートできる。

### ● ムーンストーンを使った世界間の移動

ウルティマ オンラインの世界には、トランメルとフェルッカという2つの世界がある。この2つの世界を行き来するには、モンスターから手に入る「ムーンストーン」というアイテムを使う。使い方は、ガード圏外に出て、バックパック内のムーンストーンをダブルクリックするだけだ。キャラクターが自動的にそれを地面に置き、30秒程すると「Facet Gate」と呼ばれるゲートが出現する。それをくぐれば世界間の移動ができる。このゲートに入れるのは、本人とパーティメンバーだけだ。騎乗中、街中、家の中、船上、オクローの街周辺では使用できず、ゲートの到達地点に家などがある場合はゲートは開かず、ムーンストーンはバックパック内に戻る。ムーンストーンは使用後、消滅する。



テレポットタイルを使うと、決まった出口に瞬間移動する



スカラ プレイにあるフェリー。これを使って対岸に渡る

#### ◆ 船



船も移動手段の1つ。海を渡らなければ行けない街や孤島へ行くには必須。ミニチュア化すれば持ち運びも簡単

#### ◆ ムーンストーン



ムーンストーンは、トランメルとフェルッカの両世界をつなぐアイテムだ。それぞれの石を使って各世界に移動しよう



#### ◆ リコール（第4サークル）



ルーンにマークをした場所に瞬間移動できる。移動できるのは本人のみ

#### ◆ ゲート・トラベル（第7サークル）



リコール同様、ルーンにマークした場所に複数で移動できる



# ムーンゲート

ブリタニアを移動する手段として用いられているのが、各所がリンクされている“ムーンゲート”と呼ばれる移動装置だ。ここでは、その利用方法と設置場所について解説していく。

## ◆ムーンゲート



青白く輝くムーンゲート。これに入ること  
で大陸間を瞬時に移動できる



クリックをすると行き先がわかる

## 大陸を瞬時に移動できるムーンゲート

### ●ムーンゲートとは？

ムーンゲートは、ブリタニアの天空に浮かぶ2つの月、トランメル (Trammel) とフェルッカ (Felucca) の神秘的な力を利用して、大陸間を瞬時に移動できる装置だ。ブリタニア大陸にある8つのムーンゲートはそれぞれがリンクされており、ある一定の法則に従って行き先が決まる仕組みになっている。

設置場所は、ブリテンの南西、トリンシックの南、ムーングロウの南、ジェロームの北、ユーの東、ミノックの南 (ヴェスパーの西)、マジンシアの北西、スカラ プレイの北東。ムーンゲートはサークル状の大きな岩に囲まれているので、それを目印にするといい。レーダーマップで見つけるときは、ムーンゲート付近はこげ茶色で表示される (座標はP61参照)。また、サークル内はガード圏内になっているので、PKなどに襲われたときの一時的な避難場所としても利用できる。

### ●行き先の確認

ムーンゲートをクリックすると、メッセージが表示される。このメッセージで行き先を知ることができる。下にある表のメッセージを参考にしてムーンゲートを上手に利用しよう。

## ムーンゲートの行き先メッセージ メッセージ

メッセージ	行き先
Through the moongate you see a road to the east and mountains in the distance to the west. [ムーンゲートを出ると、東に道が、西には山が見える]	ブリテン
Through the moongate you see a vast body of water to the east while to the west a city can be seen near. [ムーンゲートを出ると、東に広大な海が、すぐ西には街が見える]	ジェローム
Through the moongate you see what appears to be a small peninsula covered in lush foliage. [ムーンゲートを出ると、青々と茂る樹木に覆われた小さな半島が姿を現わす]	マジンシア
Through the moongate you see a small escarpment to the south and a large city to the North. [ムーンゲートを出ると、南に小さな急斜面が、北に大きな街が見える]	ムーングロウ
Through the moongate you see a small city to the south, while a vast ocean lies in all other directions. [ムーンゲートを出ると、周囲を広大な海が囲み、南に小さな街が見える]	スカラ プレイ
Through the moongate you see a large sandstone city standing a far bank of the river to the north. [ムーンゲートを出ると、北にある川の先に、砂岩で造られた大きな街が見える]	トリンシック
Through the moongate you can just out a road to the southwest and a river to the north. [ムーンゲートを出ると、南西にある道に出ることができ、北には川がある]	ヴェスパー/ミノック
Through the moongate you see deep forest on all sides. [ムーンゲートを出ると、周囲には深い森が見える]	ユー

## ●行き先の計算 ~月齢からの見方~

ムーンゲートの行き先を知るには、2つの月の月齢を調べて、そのズレを右下のタウンリング (右回り) に当てはめればわかる。たとえば、ムーングロウからジェロームに行くには、タウンリングで右方向に2ステップであることを確認する。次に、望遠鏡で2つの月の月齢を調べ、左下の月齢リングでフェルッカの月齢の位置からトランメルの月齢の位置を右回りで数える。仮に、フェルッカがHalf moon waxing (1/2欠) で、トランメルがFull moon (満月) なら、ズレは2つである。これをタウンリングに当てはめると、ムーングロウからジェロームへ移動できることがわかるわけだ。こうした状態は10~20分続き、ムーンゲートに入ると、ムーングロウからジェロームへ移動することができる。

## ◆望遠鏡



望遠鏡は船屋で買える。ティンカーリングのスキルでも作成できる

## 月齢のリング



## タウンリング



## ムーンゲートの位置~緯度と経度~

### Britain Moongate



北東に道なりに歩くとブリテンがある  
(32° 52' S/00° 59' E)

### Yew Moongate



南西に歩くと、ユーのエンバスアビーの側に出る  
(76° 33' N/38° 44' W)

### Moonglow Moongate



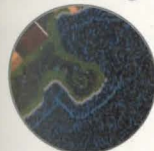
北にしばらく歩くとムーングロウがある  
(29° 47' N/139° 59' W)

### Skara Brae Moongate



すぐ南にスカラ プレイがある  
(38° 50' S/47° 52' W)

### Jhelom Moongate



すぐ西にジェロームがある  
(171° 47' S/12° 26' S)

### Trinsic Moongate



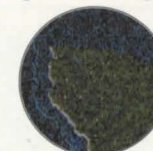
東に行き、海岸沿いを歩くとトリンシックの南門に出る  
(116° 16' S/35° 26' E)

### Minoc Moongate



北にミノック、東にヴェスパーがある  
(81° 49' N/96° 57' E)

### Magincia Moongate



すぐ東にマジンシアがある  
(45° 04' S/157° 42' E)

\* ( ) 内の数字は、緯度と経度。Sextant (6分儀) をダブルクリックすると確認できる。



# 死と復活

キャラクターはHPとSTMが0になると死亡する。しかし、冒険はそこで終わりではない。たとえ死んでも諦めず、次は死なないための努力をして、さらなる冒険を続けてほしい。



ゴースト状態。死ぬと画面が灰色になり、バックバックなども使えなくなる

## 死と復活について

### ● 死について

ダンジョンへの冒険やトレジャーハントには、常に危険がつきものだ。凶悪なモンスターや宝の守護者、または冒険者を狙うPKなどから攻撃を受けHPとSTMが0になるとそのキャラクターは死亡し、ゴースト(幽霊)の状態になる。「ゴースト状態とその状況」については、以下を参照のこと。

### ゴースト状態とその状況

- ・フィールド画面が灰色になる。
- ・生きている者は、死んだキャラクターを見ることができない。ゴーストが戦闘モードになった場合のみ、姿を確認できる。
- ・武器や防具を装備したり、アイテムやスキルを使用することもできない。もちろん、バックバックを開けることもできない。
- ・ゴーストは、木や壁を通り抜けることができず、川を横切ることできないので、玄関、橋、テレポーターを使用しなくてはならない。ただし、閉じたドアは通過できる。
- ・ほかのゴーストやスピリットスピークの使用時のキャラクター以外は、幽霊の言葉を理解できない。姿を現しているときでも、ゴーストの話を言葉は「OoOooO」などのようにしか見えない。
- ・死ぬ前にベットや部下に「Guard Me (守れ)」と命令しておけば、忠実なベットや雇ったNPCは、そのまま死体のそばにとどまり、死体とバックバックを守る。
- ・犯罪者や殺人犯の名前は、ゴーストになった状態でも、灰色や赤で表示される。
- ・ゴーストの状態でも、ダブルクリックすればゲートを開くことができる。
- ・ヤングのキャラクターが死亡すると、死亡した場所からいちばん近い街にあるヒーラーハウスに転送される。
- ・他人のプロフィールを見ることができない。

### ヤングタクの死体

トランメル/フェルッカともに、ヤングのキャラクターの死体をダブルクリックしても棺桶を開くことはできない。キャラクターが所持していたアイテムは死体に残らず、蘇生時に本人のバックバックに戻る。

### ● 青ネームの死体と灰色ネームの死体

青ネームのキャラクターが死亡すると死体も青ネームになるが、一定時間が経過すると腐敗し、灰色ネームに変わる。トランメルでは、青ネームの死体からアイテムをルートできるのは、本人とパーティメンバー、ギルドメンバー、敵対ギルドメンバーだけ。フェルッカでは、誰でもルートできるが、本人とパーティメンバー、ギルドメンバー、敵対ギルドメンバー以外の者がルートすると犯罪者フラグが立つ。また、ヤングキャラクターは両世界とも棺桶を開くことはできないことを覚えておこう。なお、トランメル/フェルッカともに、死体が灰色ネームになれば、誰もがルート可能になり、犯罪にもならない。

### ● 死体について

キャラクターが死亡すると、その場所に死体が残る。死体には、キャラクターが所持していたアイテムが残り、一定時間放置すると消滅してしまう(初期装備扱いのアイテムは除く)。また、死体をダブルクリックすると棺桶を開くことができ、死体を解体するとカルマが減少する。

### ● 復活について

キャラクターを復活させるには、街にいるNPCのヒーラーや放浪するワンダリングヒーラー、神殿にあるアंक(下の表を参照)を利用すればいい。また、蘇生能力(第8サークルのリザレクションの呪文やGMクラスのアナトミーとヒーリングのスキル値)を持つほかのプレイヤーに蘇生してもらうこともできる。この場合は、戦闘モードにしてほかのプレイヤーに姿を見せておく必要がある。

### ● 赤ネームの復活

死亡した赤ネーム(殺人者)のキャラクターは、ケイオス神殿のアंकか、リザレクションの呪文、GMクラスのヒーラーの巾着でしか蘇生できない。蘇生時のペナルティに関しては、P56~57を参照。

### ● 徳の神殿とアंक

ウルティマ オンラインの世界では、8つの“徳(Virtue)”が生活の規範になっている。8つの徳とは、「正義(Justice)」「慈悲(Compassion)」「献身(Sacrifice)」「崇高(Spirituality)」「名誉(Honor)」「勇敢(Valor)」「誠実(Honesty)」「謙譲(Humility)」で、それぞれを象徴する神殿には死者を復活(赤ネームは不可)させる能力がある。この八徳の神殿のほかにも、唯一、殺人者(赤ネーム)の蘇生が可能な「混沌(Chaos)」の神殿もある。また、それぞれの徳に対応する街やダンジョン、色、マントラなども設定されている。

### 死体からアイテムが取れないときは?

自分の死体にベットの死体などが重なると、自分の棺桶を開けないときがある。こういう場合は、重なった死体を解体すると棺桶が開くようになり、アイテムを回収することができる。



青ネームの死体は、トランメルでは棺桶を開くことができず、フェルッカでは棺桶を開いてアイテムを取ると犯罪者になる



蘇生してもらったときは、御礼も忘れずに



赤ネームを蘇生できるアंकは、混沌の神殿だけだ

## 八徳の神殿(シュライン)の位置~緯度と経度~

### 正義(Justice)



街: Yew  
ダンジョン: Wrong  
色: 緑  
マントラ: Beh  
座標: 87°11'N, 1°32'W

### 慈悲(Compassion)



街: Britain  
ダンジョン: Despise  
色: 黄  
マントラ: Mu  
座標: 65°49'N, 37°37'E

### 献身(Sacrifice)



街: Minoc  
ダンジョン: Covetous  
色: オレンジ  
マントラ: Cah  
座標: 117°9'N, 142°52'E

### 崇高(Spirituality)



街: Skara Brae  
ダンジョン: Hythloth  
色: 白  
マントラ: Om  
座標: 76°6'S, 19°37'E

### 名誉(Honor)



街: Trinsic  
ダンジョン: Shame  
色: 紫  
マントラ: Summ  
座標: 167°20'S, 28°32'E

### 勇敢(Valor)



街: Jhelom  
ダンジョン: Destard  
色: 赤  
マントラ: Ra  
座標: 157°15'N, 82°20'E

### 誠実(Honesty)



街: Moonglow  
ダンジョン: Deceit  
色: 青  
マントラ: Ahm  
座標: 93°15'N, 156°36'W

### 謙譲(Humility)



街: Magincia  
ダンジョン: 一  
色: 黒  
マントラ: Lum  
座標: 177°49'N, 152°27'W

### 混沌(Chaos)



街: 一  
ダンジョン: 一  
色: 一  
マントラ: 一  
座標: 68°33'N, 9°37'E

崇高(Spirituality)  
※階段の上で“om om om”と唱えると、島の中央へテレポートする  
混沌(Chaos)  
※唯一、殺人者(赤ネーム)の蘇生が可能

\*対応するダンジョン、マントラ、色などは「ウルティマIV」の設定に基いている。



# 武器と防具

危険の多いブリタニアを生き抜くには、武器や防具などの装備類を充実させることも重要だ。それらのアイテムは、店で買えるものから冒険でしか手に入らないものまで、およそ100種類以上に及ぶ。

## 武器・防具の種類

### ● 武器と防具を手に入れるには？

武器・防具類は、NPCの鍛冶屋、武器屋（弓は鍛冶屋、弓矢屋でも購入可）、防具屋のほかに、PCベンダーなどで購入できる。また、金属製の武器と防具はブラックスミッシー（P84-85参照）、木製の武器と盾はカーペンタリー（P87参照）、弓はポウクラフト/フレッチング、革製の鎧はテラリング（P106参照）のスキルで作成できる。

### ● 武器の種類

武器の種類（P223-227参照）を大別すると、フェンシング系（槍などを含む6種類）、メイス系（ハンマーなどを含む13種類）、ソード系（斧類を含む20種類）、弓系（全3種類）の4つのグループに分けられ、さらに片手用と両手用がある。また、武器を使いこなすには、その武器に対応する武器スキルを訓練する必要がある。

### ● 防具（鎧と盾）の種類

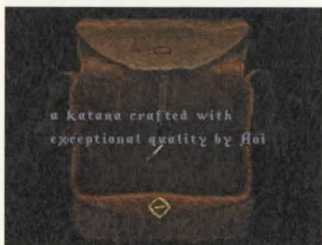
鎧の種類（P223-225参照）は、金属製（3種類）と革製（2種類）のものがあり、どちらのタイプも体の各部位（頭、首、体、腕、足、手）ごとにパーツが用意されている。また、鎧には女性にしか装備できないものもある。盾は9種類あり、金属製と木製のものがある。

### ● 武器と防具の能力

武器や防具には、各アイテムごとに装備するために必要なSTR値が決められており、キャラクターのSTR値がその値に満たなければ、装備することはできない。また、武器には攻撃速度やダメージ幅、耐久度があり、鎧や盾にはアーマーレイティング値（AR値：防御力）や耐久度などが設定されている（武具のデータはP223-227を参照）。金属製の鎧には、DEX低下修正値があり、修正後のDEX値が10以下になる場合は、その鎧は装備できない。

### ● マジックアイテム

魔法効果を持つアイテムを“マジックアイテム”と呼ぶ。マジックアイテムには、武器や防具のほかに、衣服類や帽子類、アクセサリ類などがあり、アイテム自身の能力値が高いもの、キャラクターのステータスに影響を与えるもの、また特定種のモンスターに大ダメージを与えるものなどがある。また、魔法効果にチャージ（充填数）があるものは、チャージ数が0になると効果が失われる（マジックアイテムの種類はP205-206を参照）。

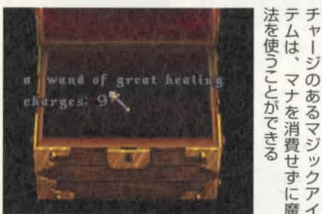


プレイヤーが作成した武器や防具には、「exceptional」と刻印された能力値の高い高級品（HQ品）がある

武器の種類	必要スキル
・フェンシング系	…フェンシング
・メイス系	…メイスファイト
・ソード系	…ソーズマンシップ
・弓系	…アーチェリー



マジックアイテムの武器や防具の多くは、アイテム自身の能力値が高い



チャージのあるマジックアイテムは、マナを消費せずに魔法を使うことが出来る

### アイテムの鑑定方法

マジックアイテムの鑑定は、鑑定したアイテムに、アイテム アイデンティフィケーションのスキルか、アイテム鑑定魔法効果を持つワンド（IDワンド）を使用すれば、その魔法効果がわかる。

# パーティシステム

プレイヤーはパーティシステムを利用して、プレイヤー同士でパーティを編成することができる。ここでは、パーティ編成の方法と利点、パーティメニューやコマンドの使い方などについて解説する。

## パーティシステムとは？

### ● パーティを編成する

パーティを編成するには、リーダーになるプレイヤーがペーバードールにあるパーティメニューを開き、[Add New Member]のアイコンをクリックするか、[/add]と入力すると表示されるカーソルで、パーティに加えたいメンバーを指定すればいい。指定されたメンバーにはパーティに誘われていることを示す「accept/decline」のメッセージが画面左下に表示されるので、パーティに参加するなら[/accept]、拒否するなら[/decline]と入力する。また、ショートカットコマンドでの編成も可能。メンバーは最大10まで参加できる。

### ● パーティの利点

パーティを編成すると、パーティメンバー専用のステータスバーが表示される。また、モンスターを倒したときにカルマとフェイムがメンバー全員に分配されたり、アイテムをルートできることになる。さらに、パーティメニューで[Party can loot me]を選んでおけば、ほかのメンバーの死体からアイテムを自由に取り出せるようになる。

### ● メンバー同士のチャット機能

パーティを編成すると、メンバー全員または特定のメンバーにメッセージを送信できるようになる。メッセージ送信（下の表を参照）はパーティメニューにある[Send the party a message]を選択後、メッセージを入力して送信すればいい。また、/[ ]または/[ (1~10の数字) ]のショートカットコマンドでは特定のメンバーだけにメッセージを送信できる。

### パーティメニュー

Add	パーティメンバーに誘う
Kick	パーティメンバーから除名する
[1]~[10]	パーティメンバーの名前を表示
Send the party a message (メンバー用)	メンバー全員にメッセージを送信する
Party CAN/CANNOT loot me (メンバー用)	自分のアイテムのルート許可/不許可
Leave the party (メンバー用)	パーティから抜ける
Disband the party (リーダー用)	パーティを解散する
Add New Member (リーダー用)	メンバーを追加する

### パーティのショートカットコマンド

/add	パーティメンバーを追加する
/accept	パーティに参加する
/decline	パーティへの参加を拒否する
/rem	パーティメンバーを除名する
/quit	パーティから抜ける。リーダーの場合、パーティを解散する
/	/の後に1文字分の空白入れてメッセージを入力すると、メンバー全員にメッセージが送信される
/(1~10)	/の後に1~10の番号を入れて1文字分の空白を入れてメッセージを入れると、その番号のメンバーにメッセージが送信される

### パーティメニューを開くには？

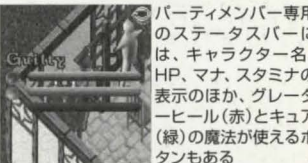
パーティメニューを開くには、ペーバードールの左下にある右側のスクロールをダブルクリックすればいい。オプションにあるマクロコマンドの[OPEN]にある[PartyMember]でも行える。



パーティメニューには、リーダー用のコマンドがある



パーティに誘われると、誘われた側の画面にメッセージが表示される



パーティメンバー専用のステータスバーには、キャラクター名、HP、マナ、スタミナの表示のほか、グリーター（赤）とキュア（緑）の魔法が使えるボタンもある



離れた場所にいるメンバーとのやり取りもできるので、メンバー同士のコミュニケーションも取りやすくなる



# ログアウト

プレイを終了したからといって安心してはいけない。なぜなら、安全にログアウトするには、ルールがあるからだ。ここでは、ログアウトに関する決まりについて解説していこう。

## ログアウトはここで

### 酒場



街中で安全にログアウトする  
なら、酒場には必ずある

### 宿屋



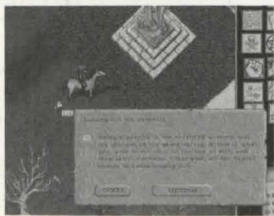
もう一つは宿屋。街によって  
は宿屋がないところもある

### 家



自宅。鍵のかかるフライペー  
トハウスなら安全度も高い

### キャンピング



屋外ではキャンピング。たきつけ  
と寝袋は忘れずに

## 安全なログアウトをするためには？

### ●データセーブとログアウト

ウルティマ オンラインは、ゲームサーバ側がデータを定期的に自動セーブするため、プレイヤーが自分でセーブを行うことはできない。ゲーム終了時には、プレイヤーはただログアウトするだけだ。ペーパードールにある「LOGOUT」のボタンを押せばログアウトできる。安全にゲームからログアウトできる場所と方法は左を参照のこと。

### ●安全なログアウトは？

安全なログアウト、つまり「すぐにキャラクターが消えるログアウト」ができるのは、街にある宿屋と酒場、それと自宅（オーナー/コ・オーナー/フレンド登録された家）だ。自分で家を持てるようになるまでは、街の宿屋や酒場には必ずお世話になるので、生活の拠点になる街の宿屋や酒場の場所は覚えておくといい。

### ●屋外でのログアウトは危険だらけ

屋外でのログアウトはとても危険だ。なぜなら、宿屋や酒場、自宅以外でログアウトしてしまうと、キャラクターが5分間もその場にどどまってしまうのだ。そこがガード圏外なら、ほかのプレイヤーやモンスターに襲われることもあるだろうし、たとえ街中であってもバックバック内にあるアイテムをシーフに狙われる危険性もある。できるだけ屋外では、ログアウトしないようにしよう。

### ●屋外で安全にログアウトするには？

屋外でどうしてもログアウトしなければならないときは、たきつけと寝袋を使う（P86参照）。たきつけは、刃物をダブルクリックした後、木をクリックして削ったり、丸太を削れば作れる。寝袋を売っているのは道具屋にいるプロビジョナーだ。とはいえ、キャラクターが持てる数や重量には限りがあるので、冒険中はどちらも邪魔になるかもしれない。

### ●攻撃者、犯罪者はログアウト時に要注意！

犯罪者フラグや攻撃者フラグが立っているキャラクターは、たとえ宿屋や酒場であっても、安全なログアウトはできない。これは自宅であっても同様だ。ここでいう攻撃者とは、すべてのキャラクター&クリーチャーに対して攻撃（反撃も含まれる）を行った者だ。特に、フェルッカにパブリック（公共化）の家を持つプレイヤーは、この攻撃者フラグに気がつけないと、うまくログアウトできず、知らぬ間に殺されることもあるので注意しよう。



# Chapter 3

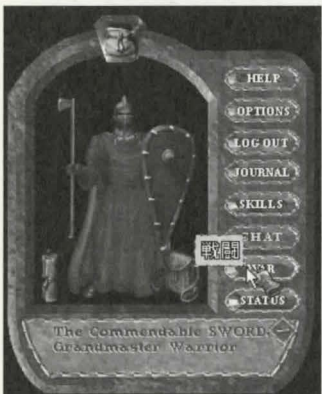
## キャラクターの成長



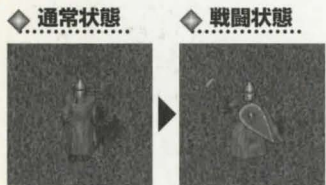


# 戦闘

ウルティマ オンラインでは、街の中だけで平和な暮らしを営むこともできるが、街の外では連日、激しい戦闘が繰り広げられている。動物、モンスター、PKなど、さまざまな敵がプレイヤーを待ち受けている。



戦闘モードに切り替えるにはこれをクリックするか、Altキー+Cキーを押す



線画は武器（または素手）や魔法を使用している

## 戦闘の仕組み

### ● 戦闘方法の種類

戦闘を行うには、まず戦闘に関するスキル（各スキル解説P78～を参照）が必要となる。戦闘には以下の3つの方法があり、戦闘方法によって使用するスキルも異なる。

#### ▶ 近接戦

近接戦は、剣や斧（ソーズマンシップのスキルを使用）、メイスやハンマー類（メイスファイティングのスキルを使用）、ダガーや槍類（フェンシングのスキルを使用）を装備して行う（素手による攻撃はレスリングのスキルを使用する）。

また、武器攻撃によるダメージはタクティクスのスキル値によって決まり、アナトミーのスキルがあればダメージはさらに増大する。加えて、鎧や盾を装備（パリーングのスキルを使用）していれば、相手の近接攻撃によるダメージを軽減できる（ソーズマンシップはP105、メイスファイティングはP97、フェンシングはP92、タクティクスはP106、アナトミーはP79、パリーングはP100を参照）。

#### ▶ 武器使用時の遠距離戦

武器使用時の遠距離戦は、弓（アーチェリーのスキルを使用。P81を参照）を装備し、矢を使用して行う。矢は自動的に発射されるが、移動中に発射された矢は命中しないので、タイミングを計りながら、必ず立ち止まって、発射しなければならない。また、矢を発射するスピードと射程距離は弓の種類とプレイキャラクターのDEX値によって変化する。

#### ▶ 魔法使用時の遠距離攻撃

魔法を使用した遠距離戦は、短時間に大きなダメージを与えられるが、詠唱中に攻撃を受けると呪文が中断されてしまう。詠唱を邪魔さなくするには、レスリングのスキル（P112参照）を訓練するか、プロテクションの呪文を使用するといふ。

また、魔法攻撃で相手に与えるダメージを増加させるにはエヴァリュエイティング・インテリジェンス（EI）のスキル（P91参照）を、相手の魔法攻撃によるダメージを軽減するにはレジスティング・スベルズ（レジスト）のスキル（P103参照）を訓練するといふだろう（呪文ダメージの軽減とダメージ修正、レジストの成功率、EI修正率はP91を参照）。

### ● 戦闘の仕組み

モンスターやほかのプレイヤーなどから攻撃ターゲットにされたり、戦闘モードにして攻撃したい相手をダブルクリックすると、その瞬間に戦闘が始まる。攻撃範囲内にいる限り戦闘は自動的に続けられ、相手または自分が死亡するか、相手または自分が攻撃範囲外に逃れば、戦闘は終了する。戦闘は、次のような流れで進行する。

#### 1 武器の種類と攻撃スピードをチェックする

攻撃速度は、使用している武器が持つ攻撃速度と、プレイヤーのSTM値によって決まる。したがって、STM値の低いキャラクターの攻撃速度は遅くなり、逆にSTM値が高いキャラクターが攻撃速度の速い武器を使用すると、より速い攻撃が可能になる。また、近接攻撃の命中判定は武器を振り始めてから行われるため、STM値が高いほど、武器を振り始めてから命中するまでの時間は短くなる。算出方法は、次の通り。

$$\text{攻撃速度} = 15,000 / (\text{STM値} + 100) \times \text{武器の攻撃速度}$$

#### 2 ヒットかミスかをチェックする

戦闘を始めた側が先に攻撃できる。ヒットする確率は、攻撃側と防御側の装備している武器（素手の場合はレスリングのスキル値）に影響される。攻撃が成功すると戦闘に関するスキルが向上し、ミスをするスキル値は上がらない。逆に防御されれば、防御側のスキル値が上がる。攻撃がヒットする確率の算出方法は、次の通り。

$$\text{ヒット確率} (\%) = \frac{[(\text{攻撃側の武器スキル値} + 50)]}{[(\text{防御側の武器スキル値} + 50) \times 2]} \times 100$$

#### 3 基本ダメージを決定する（ヒットした場合）

攻撃が相手にヒットすると、基本ダメージが決まる。ダメージの算出は、使用した武器が持つダメージ値の範囲からランダムで行われる。

#### 4 ダメージを調整する

基本ダメージが決まると、その調整が行われる。攻撃者のタクティクスのスキル値が高ければ、ダメージは最大50%増加する。また、STRの値とアナトミーのスキル値によって、さらにダメージは増大する。タクティクスのスキルによるダメージ修正率と、STRとアナトミーのスキルによるダメージ修正率の算出方法は、次の通り。

$$\begin{aligned} \text{タクティクスによるダメージ修正率} (\%) &= [\text{Tactics値} + 50] \\ \text{STRによるダメージ修正率} (\%) &= [\text{STR値} \div 5] \\ \text{アナトミーによるダメージ修正率} (\%) &= [\text{Anatomy値} \div 5] \end{aligned}$$

#### 5 魔法による防御力をチェックする

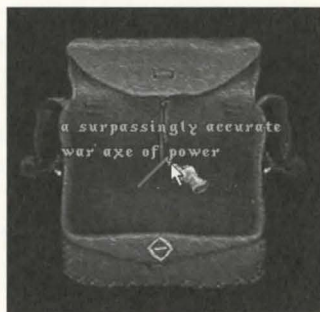
マジックアイテムや呪文（リアクティブアーマーなど）でダメージを軽減する場合、どのくらいの減算を得られるのかを計算する。



先制攻撃を行うには、戦闘モードにしてから相手をダブルクリックすればいい

### 戦闘の流れ

- 1 武器の種類とスピードをチェック
- 2 ヒットかミスかをチェック
- 3 ヒット時、基本ダメージを決定（攻撃側）
- 4 スキルによるダメージの調整（攻撃側）
- 5 魔法によるダメージ修正（防御側）
- 6 パリーングのスキル値と盾によるダメージ修正（防御側）
- 7 ヒットの位置を決定（防御側）
- 8 鎧によるダメージ修正（防御側）
- 9 ダメージの決定（防御側）



マジックアイテムのなかには、攻撃力や防御力などの能力を上昇させるものがある





盾で、より多くのダメージを吸収できる

### 6 バリーングのスキル値と盾によるダメージの軽減

武器攻撃を盾で受け止める確率とダメージの軽減は、防御側のバリーングのスキル値と使用している盾のタイプによって決まる。つまり、キャラクターのバリーング値が同じ場合、ベース・アーマーレイティング値（盾が持つ本来のAR値：防御力）の低い盾を使うと攻撃を受け止められる確率は高くなるが、ダメージ吸収率は低くなる。逆に、ベースAR値が高い盾を使用すると攻撃を受け止められる確率は低くなるが、ダメージ吸収率は高くなる。盾で攻撃を受け止めると、盾のベースAR値と耐久値が失われる。

### 7 ヒットの位置を決定する

盾を通過したダメージは、体の特定の部分に達する。そこが鎧で保護されている場合、ダメージの一部は鎧に吸収される。ヒットする部分は体の表面積の割合で決まり、吸収されなかったダメージは防御側の体に達する。ステータスウィンドウに表示されるAR値は、各鎧のベースAR値に、下の表にある「攻撃を受ける確率（%）」をかけたものになる。

たとえば、ベースAR値40のプレートアーマーの場合、ステータスウィンドウに表示されるAR値は14になる。なお、作成された鎧には、AR値の高いHigher than Average（高品質）と、AR値の低いBelow Average（低品質）がある。

### 盾による攻撃防御率とダメージ吸収率

バリーングのスキル値が100のキャラクターがAR値8のバックラーを使用した場合、攻撃を盾で受け止められる確率は約84%で、ダメージの吸収率は約12%になる。また、AR値32のケイオス・シールドを使用した場合、攻撃を盾で受け止められる確率は約36%で、ダメージ吸収率は約48%になる。そのほかのシールドの各能力は、すべてバックラーとケイオス・シールドの間になる（盾の防御率はP225を参照）。

### 武器が受けるダメージ

攻撃時に使用した武器は消耗し、攻撃が相手にヒットすると、耐久度に1ポイントのダメージを受ける。

### ヒット位置と攻撃を受ける確率

攻撃を受ける場所	攻撃を受ける確率
胴（PlateやTunic）	36.5%
腕（Arms）	14%
頭（Helmet類）	14%
足（LegsやLeggings）	21.5%
首（Gorget）	7%
手（Gloves）	7%

### 8 鎧をチェックする

攻撃が体にヒットすると、その部位を保護する鎧がチェックされる。鎧は重ね着もできるが、ヒット時にチェックされるのはベースAR値がいちばん高い鎧だ。AR値はどの鎧にもあり、攻撃ヒット時に一定範囲のダメージを吸収できる。ダメージをどれだけ吸収するかは、ベースAR値の1/2から最大値の範囲内でランダムに決定される。

### 9 ダメージの決定

・キャラクターに対するダメージ：防具に吸収されなかったダメージは体に達する。体に達したダメージは、HPから減算される。  
・装備に対するダメージ：盾と鎧が持つ耐久値は、ダメージを受けるたびに減算される。ポイントの減算はランダムで行われる。

### 鎧によるダメージ吸収率（%）

= [鎧のベースAR値の1/2から最大値の範囲値 + (ステータスウィンドウに表示される鎧のAR値)]

・盾による回避率（%） = [Parrying値 ÷ 2]

・ステータスウィンドウに表示される盾のAR値  
= [盾のベースAR値 × 盾による回避率（%）]

※実際にステータスウィンドウに表示されるAR値は、小数点以下は切り捨てられる

・盾によるダメージ吸収率（%）  
= [盾のベースAR値 + (ステータスウィンドウに表示される盾のAR値)]

・近接攻撃を盾で防御する確率（%）  
= [Parrying値 - (盾のベースAR値 × 2)]

・弓攻撃を盾で防御する確率（%）  
= [盾のベースAR値がそのまま回避率になる]

# 魔法

ブリタニアで生きるには、多少なりとも魔法を覚えておくほうがいい。呪文を覚えることによって戦闘は楽になり、行動範囲も広がるだろう。特殊能力である“魔法”について解説する。

### 冒険には必要不可欠！ 攻撃から回復まで

#### 魔法の重要性

魔法は、ブリタニアでの生活にはなくてはならない存在だ。冒険で必要となる攻撃魔法や回復魔法はもちろんのこと、モンスターを操る召喚魔法や瞬時に場所を移動できる魔法など、その用途はさまざまだ。特に移動魔法は、戦闘系のキャラクター以外でも使用頻度は高い。ただし、高レベルの魔法を修得するには、長い時間と多くの資金が必要となる。

#### 魔法を覚えるために必要なもの

魔法を覚えるには、メイジリーのスキルと、術者の精神力ともいえるMANA（マナ。INT値によって最大値が決まる）が必要だ。メイジリーは、呪文を詠唱するために必要なスキルで、その値によって使用できる呪文レベルが決まる。マナは詠唱のたびに消費され、高レベルの魔法ほど消費量も多い。また、呪文が記されたスクロール、複数の呪文を書き記せるスペルブック、魔法の触媒となる秘薬なども必要だ。

#### 触媒になる8種類の秘薬

秘薬は全部で8種類あり、呪文を詠唱すると消費される。消費される秘薬は呪文によって異なり、詠唱に失敗しても失われる。魔法屋や薬屋で購入するのが最もオーソドックスな入手方法だが、大地に自然発生したものを拾い集めたり、倒したモンスターから手に入れることもできる。

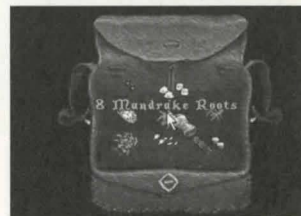


ブリタニアでは、魔法を覚えておいて損はない

### 魔法に必要なアイテム



スクロール 秘薬 スペルブック



魔法を使うには、秘薬が必要だ

### 秘薬の種類

	<b>Black Pearl</b> ブラック・パール		<b>Blood Moss</b> ブラッド・モス
	黒真珠。攻撃系、移動系の呪文に使用されることが多い。使用頻度が高い秘薬の1つ		血の色をした苔。移動系の呪文や召喚魔法などでよく使用される
	<b>Garlic</b> ガーリック		<b>Ginseng</b> ジンセン
	ニンニク。体力や毒の回復、ステータスに変化をもたらす呪文に使用される		朝鮮人参。回復系の呪文やステータス強化、蘇生などに関する魔法でよく使用される
	<b>Mandrake Root</b> マンドレイク・ルート		<b>Nightshade</b> ナイトシェード
	マンドレイクの根。ステータスに変化をもたらす呪文、召喚魔法、移動系の呪文などに使用される		毒草。毒を盛る魔法に使用される。また、エネルギー系攻撃呪文にも使用される
	<b>Spider's Silk</b> スパイダース・シルク		<b>Sulphurous Ash</b> サルファラス・アッシュ
	蜘蛛の糸。フィールド系の呪文や召喚魔法、ディスプレイ系の呪文で多く使用される		硫黄の灰。爆発をもたらす呪文や炎を使用する攻撃呪文などでよく使用される





魔法を使うなら、スペルブックは必ず所持しておかなければならない

## ●スペルブック

スペルブックに呪文を書き写すには、スクロールをドラッグ&ドロップすればいい。一度、スペルブックに呪文を書き写せば、繰り返し使用することができる。ダブルクリックしてスペルブックを開き、呪文アイコンをドラッグすれば、ショートカットの作成も可能だ。また、スペルブックは、盗まれたり、死亡時に死体に残るようなことはない。

### スペルブックの見方



呪文を詠唱すると、スペルブックは自動的に装備される



スクロールは、ダブルクリックすることで使用できる

## ●スペルブックを使った魔法の詠唱

スペルブックを使用して魔法を詠唱するには、詠唱したい呪文が書き写されたスペルブック、秘薬、詠唱に必要なスキル値とマナ値が必要だ。ただし、第5サークル以上の呪文を使用するには、スペルブックに下位サークルの呪文を半分以上書き記していないといけない。また、スペルブックを所持していれば、作成したショートカットを使って呪文を詠唱することや、マクロ登録した呪文を使用することもできる。

## ●スクロールを使った魔法の詠唱

魔法は、呪文が書き記されたスクロールをダブルクリックすることで使用できる。スクロールを使用する際は、スペルブックや秘薬を所持している必要はないが、マナは消費される。また、通常の魔法レベルよりも2ランク下の呪文扱いになるため、メイジリーのスキル値が低くても魔法の使用が可能になり、スキル値の高い者が使用する際はスペルブック使用時よりも成功率が上がる。ここぞというときに、詠唱を失敗ないように、スクロールを携帯しておくのもいいだろう。なお、スクロールを使用するには両手に何も無い状態でなければならない。

## ●スペルブックの購入

ブランクスペルブックは、魔法屋などにいるメイジが販売している。また、ほかのプレイヤーが経営するPCベンダー(店)では、フルスペルブック(すべの呪文が書き記されたスペルブック)などを販売しているので、スクロールをいちいち買ひ揃えるのが面倒な人は、そちらを購入してもいいだろう。

## ●スクロールの購入

スクロールは魔法屋で買えるが、第6サークル以上のスクロールはNPCから購入するのは難しい。特に第8サークルの呪文の入手は非常に困難なので、ほかのプレイヤーが作成したスクロール(スクロールの作成法はP95を参照)をPCベンダーで購入するといだろう。ちなみに、何も書かれていないブランクスクロールは、魔法屋などにいるメイジや大工道具屋などにいるブローカーが販売している。

## ●魔法に関するスキルを教えてください

魔法に関するスキル(メイジリーやレジスティング スペルズ、エヴァリュエーティング インテリジェンス、メディテーション)は、メイジから習うことができる(スキルの習い方はP47参照)。NPCの能力値が高いほど、教えてもらえるスキル値も高いので、できればギルドマスターを探して教えてもらおう。

## ●レジスティング スペルズ(魔法耐性)

魔法攻撃は、レジスティング スペルズ(レジスト)のスキルで防御できる。ただし、確実に防御できるわけではなく、相手のメイジリーやエヴァリュエーティング インテリジェンスのスキルとの関係によって、防御の成否やダメージの判定が行われる。防御に成功すれば、魔法攻撃のダメージを大幅にカットでき、失敗してもスキル値が高ければダメージを軽減できる。レジストの詳しい解説はP103を参照。

## ●エヴァリュエーティング インテリジェンス(EI)との関係

魔法で攻撃する際、術者のEI値が相手のレジスト値を上回ると、相手のダメージは増加する。たとえば、自分のEI値が100で相手のレジスト値が50の場合、ダメージは10%増加される(P91参照)。魔法攻撃で、より効果的にダメージを与えたいならEIを鍛えよう。

## ●メディテーションとの関係

消費されたマナは薬などでは回復できないため、回復速度を早められるメディテーション(P98参照)は、魔法主体のキャラクターにとって必須のスキルだ。メディテーション中に動いたり話したりすると瞑想は中断され、また体表面積の大部分が金属に覆われているとスキルは使用できない。このスキルを使用する際は、防具を一時外す必要がある。

### 魔法の訓練

魔法の訓練、つまりメイジリーのスキルを上げるには、自分のスキル値に合った呪文を使用しなければならない。最初は失敗も多く、秘薬の消費量も半端ではないので、まずは秘薬を買い揃えるための資金作りから始めよう。十分な秘薬が揃ったら、秘薬の消費量の少ない呪文でスキルを上げていこう。メイジリーのスキルの解説はP98を参照。

### スペルブックの呪文数の確認方法

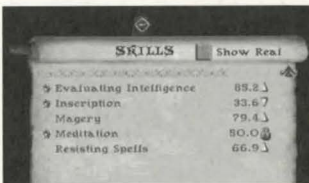
スペルブックをクリックすると、中に記された呪文数を確認できる。この方法を使用すれば、PCベンダーでまれにあるスペルブック詐欺(ブランクスペルブックやわずかな呪文数のスペルブックをフルだと偽る詐欺)を事前に発見することができる。



ギルドマスターを見つけてスキルを習おう



魔法屋ではさまざまな呪文が買える



魔法使いに必要なのはこれらのスキル

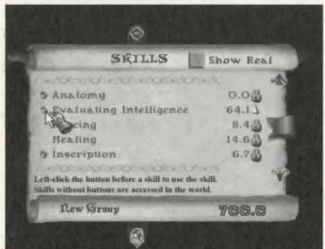




魔法を訓練する前に、秘薬を大量に購入できるだけの資金を稼ごう



実戦でスキルを上げていくのもいいが、自分に魔法をかけて鍛錬すると早い



魔法で効果的にダメージを与えたいなら、高いEI値が必要だ

### メディテーション効果が失われない防具

レザーアーマーはメディテーションの妨げにはならない。また、スタッドアーマーも装備したままスキルを使用できるが、マナの回復速度はレザーアーマーに比べるとやや遅い。

### アイテムによるマジック・リフレクション効果

マジック・リフレクションの効果を持つアイテムは、その効果が発揮されるまでに装備後60秒かかる。消費されるチャージは、1回の使用で1チャージのみ。魔法反射に失敗した場合は、アイテムが再び魔法効果を発揮するまで、60秒間待たなければならない。

### ●マジック・リフレクション（魔法反射）

マジック・リフレクションの呪文はどんな攻撃魔法も反射できるが、その障壁の強固さは術者のINT値の高さによって決まる。したがって、INT値の低い者の魔法反射は破られやすく、INT値の高い者の魔法反射は破れにくい。魔法反射が成功すれば、その攻撃魔法は術者に跳ね返るが、魔法効果を打ち破る確率は累積されるため、次の攻撃で障壁が打ち破られる確率はアップする。また、魔法反射に失敗した場合、再びマジック・リフレクションを使用するには、10秒間待たなければならない。

### ●マインド・ブラスト（精神破壊）

マインド・ブラストの呪文によるダメージは、術者とターゲットされた相手のINT値の差によって決まるが、ダメージの配分は相手のステータスのバランスをもとに算出される。つまり、STR100、INT25、DEX100のキャラクターよりも、ステータスがより均等に近いキャラクターのほうがダメージは小さくなる。ただし、この呪文によるダメージは、最大でHPの60%以上にはならない。また、マジック・リフレクションで反射されると、術者のダメージは増幅される。

### ●リアクティブ・アーマー（ダメージ吸収）

リアクティブ・アーマーの呪文によって吸収されるダメージは、術者のEI、メディテーション、インスクリプションのスキル値によって決まる。これらのスキル値が高いほど、より多くのダメージが吸収される。受けたダメージは、10%が術者に影響し、80%が呪文によって吸収され、残り10%が攻撃者に反射されるが、ダメージが呪文の許容範囲を越えると魔法効果は発揮されない。また、呪文効果が失われると、その後、5分間はこの呪文を再使用できない。

### ●プロテクション（打撃回避）

プロテクションの呪文は、術者の攻撃回避率を一定時間上昇させ、他者の直接攻撃によって魔法詠唱が邪魔される確率を減少させる。呪文の強さは術者のEI、メディテーション、インスクリプションのスキル値によって決まり、効果時間は術者のメイジリーのスキル値によって決まる。これらのスキル値が高ければ、より確実に、より長く(最大3分程度)、効果を得ることができる。また、この呪文が切れた際、新たに使用するには、先の効果時間の半分だけ待たなければならない。つまり、呪文の効果時間が3分なら、新たにこの呪文を使用できるのは90秒後になる。

### ●移動魔法の制限

リコールやゲート・トラベルの呪文は、術者に犯罪者フラグが立っていたり、PvPにおいて攻撃者フラグが立っていたりすると、詠唱できない。ただし、ゲート・トラベルの呪文の詠唱者にフラグが立っていなければ、犯罪者や攻撃者であってもゲートを通過することができる。

### ●魔法によるWarギルドメンバーへの干渉制限

Warギルド(宣戦布告しているギルドやオーダー/カオス宣言しているギルド)や派閥に所属しているキャラクターは、ほかのギルドメンバーやギルド未加盟者、派閥未加盟者から、ヒーリングやキュア、リザレクション、ステータス上昇などの有益な魔法効果を得ることはできない。また、反対に相手に有益な魔法をかけることもできない。ただし、同じWarギルド、派閥のメンバー同士なら問題なく行える。

# スキル

戦闘はもちろんのこと、物乞いや死者との会話などにも見られるように、「話す」ことでさえもスキルと無関係ではない。ここでは、ゲーム中で最も重要度の高いシステム「スキル」について解説する。

## キャラクター能力としてのスキル

### ●スキルはキャラクターの行動能力に影響する

スキルとは、キャラクターの行動能力を決定するもので、戦闘や物作りを始め、さまざまな行動に影響を与える。全部で49種類あり、そのうち2つ「Stealth」と「Remove Trap」は、キャラクター作成時に選ぶことはできない。スキルは繰り返し使用することで数値が上昇し、キャラクターの行動における成功率に影響を与える。

### ●スキルリストとスキルマネージメント

スキル値は、ペーパードールにある「Skill」ボタンをクリックし、表示されたスキルリストで確認できる。リストのいちばん下に表示されている数値は、現在のベーススキル値の合計を示したものだ。

スキルリストの上部にある□ボタンをチェックすると、各スキルのベーススキル値だけを確認できる。また、スキルマネージメント(スキル値の右にあるボタン)の3種類(アップ/ダウン/ロック)の機能で、スキル値の増減を調整することもできる。

### ●ベーススキルとステータスボーナス

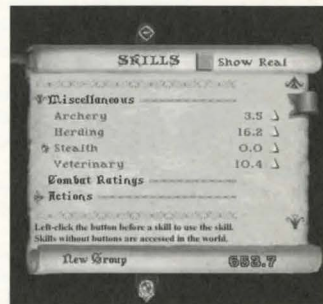
スキルリストの値は、各スキルの能力(ベーススキル値+ステータスボーナス)を示したものだ。ベーススキルはスキル本来の値で合計の上限は700。ステータスボーナスは、STR、DEX、INTの上昇によってプラス修正されるスキル値のことだ。

P77にあるスキルベース表の「STR%」「INT%」「DEX%」にある値は、ステータスボーナスによって得られるスキル値の割合で、各スキルがどのステータスの成長に影響を与えているかがわかる。また、( ) のついた数値を持つスキルはステータスの影響を受けず、( ) 内の数値を仮想ベースにしてステータスの成長に影響を与えている。なお、ステータスボーナスはスキル値が上がるにつれて減っていき、スキル値100でステータスボーナスは0になる。

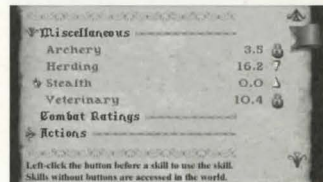
### ●スキルの使用方法

スキルは、スキルリストにある青いボタンを押して直接スキルを使用したり、道具を使って物作りをしたり、戦闘や魔法を繰り返すことで自動的にチェックされる。

スキル値は、基本的にスキルの使用が成功したときに上昇するが、スキル値が低いうちは失敗時でも上昇することがある。



スキルリスト。すべてのスキルが数値で表されている



スキル値の成長は、スキルマネージメントで調整も可能

### スキル値の計算式

スキル値の算出方法は以下の通り。  
**(ステータス% × [100 - ベーススキル] % + ベーススキル = スキル表のスキル値)**

スヌーピングが50、DEXが30のときは「30 × 25% × [100 - 50] % + 50」で、実際のスキル値は、53.7になる。



### スキル表のカスタマイズ

スキル表のカスタマイズは、表下の「New Group」をクリックし、できた新しいカテゴリーにスキルをドラッグ&ドロップする。

### ●バーストシステム

各キャラクターごとに、その日の最初の1時間だけ、スキル値の上昇率が增加する。この「スキル値の上昇率を増加させるシステム」を「バーストシステム」という。バーストシステムは、ベーススキル値が70以上の難易度制スキルと非難易度制のスキルにのみに影響し、難易度制のスキルのベーススキル値が70以下のときは適応されない。また、バースト時間は、サーバのある国のローカル時間で0時にリセットされる。

### ●難易度制と非難易度制

スキルには、スキル値が一定の値に満たないと絶対に成功しない難易度を持つスキルと、スキルの成否の判定に難易度を持たないスキルがある。前者を「難易度制スキル」と呼び、後者を「非難易度制スキル」と呼ぶ。難易度制スキルは生産系のスキルに多く、非難易度制スキルはほかのスキルをサポートする効果を持つものが多い。

### ●初期装備アイテム

初期装備アイテムとは、キャラクター作成時に選択したスキルによって得られるアイテム（P77のスタート時のアイテムを参照）だ。これらのアイテムは、盗まれたり、死亡時に死体に残ったりすることはない。また、NPCに売却することもできず、地面に放置すると普通のアイテムよりも速く腐敗してしまう。このほか、スペルブック、ルーンブック、家と船の権利書、ベンダーの雇用書、ミニチュアシップなども同様の扱いとなる。

### ●補助効果を持つスキル

補助効果を持つスキルとは、スキル本来の効果に加え、ほかのスキルのサポート効果を持つものだ。このカテゴリーに属するスキルは、アナトミーやエヴァリュエイティング インテリジェンス、アニマルロアなど。これらのスキルは、特定のスキルの値が上昇した際に、一緒に上昇することがある。



初期装備の武器には、「Practice Weapon」と表示される

### 補助効果を持つおもなスキル

- ・武器（素手も含む）を使って戦うと「タクティクス」が上昇する
- ・メイジリーを使用すると「エヴァリュエイティング インテリジェンス」も上昇する
- ・戦闘で武器スキルやタクティクスを使用すると「アナトミー」も上昇する
- ・ヒーリングのスキルを使用すると「アナトミー」も上昇する
- ・斧を使って戦うと「ランバージャッキング」も上昇する
- ・アニマルテイミングを使用すると「アニマルロア」も上昇する
- ・ステルスを使用すると「ハイディング」も上昇する
- ・トラップを解除したり、鍵を開けた際にも「ディテクティング ヒドゥン」が上昇する
- ・鍵付きの箱の作成に成功すると「ティンカーリング」が上昇する
- ・プロボケーションなどの音楽系スキルを使用すると「ミュージシャンシップ」が上昇する

### スキルベース表

スキル名	ベーススキル%	STR%	INT%	DEX%	職業名	スタート時アイテム
Alchemy	錬金術 90	-	5	5	Alchemist	リーゼント4種、空の薬瓶4、乳鉢とすりこぎ、赤いローブ
Anatomy	解剖学 100 (90)	- (1.5)	- (7)	- (1.5)	Healer	包帯3、オレンジのローブ
Animal Lore	動物学 100 (90)	-	- (10)	-	Ranger	羊飼いの杖 (練習用)、緑ローブ
Animal Taming	調教 80	1.4	4	2	Tamer	羊飼いの杖 (練習用)
Archery	弓術 90	5.5	-	4.5	Archer	弓 (練習用)、矢25
Arms Lore	武器学 100 (90)	- (7.5)	- (1)	- (1.5)	Warrior	練習用の武器
Begging	物乞い 100	-	-	-	Beggar	節付き棒 (練習用)
Blacksmithy	鍛冶 90	10	-	-	Smith	鍛冶屋道具、茶色のハーフエプロン
Bowcraft/Fletching	弓矢作成 80	10	-	10	Bowyer	板14、シャフト5、羽5
Camping	キャンプ 50	20	15	15	Ranger	寝袋、たきつけ5
Carpentry	大工 75	20	-	5	Carpenter	大工道具、板10、茶色のハーフエプロン
Cartography	地図作成 85	-	7.5	7.5	Cartographer	未使用のマップ、六分儀
Cooking	料理 50	-	30	20	Chef	小麦粉袋、水入りピッチャー2、生の食品2、たきつけ2
Detecting Hidden	探知 100 (90)	-	- (6)	- (4)	Scout	黒いマント
Enticement	誘惑 95	-	2.5	2.5	Bard	楽器
Evaluating Intelligence	知性評価 100 (90)	-	- (10)	-	Scholar	-
Fencing	フェンシング 90	5	-	5	Fencer	槍 (練習用)
Fishing	釣り 100 (90)	- (5)	-	- (5)	Fisherman	釣り竿、フラッピーハット
Forensic Evaluation	検死 100 (90)	-	- (8)	- (2)	Detective	-
Healing	治療 80	6	8	6	Healer	はさみ、包帯5
Herding	牧羊 75	16	3	6	Shepherd	羊飼いの杖 (練習用)
Hiding	潜伏 100 (90)	-	- (2)	- (8)	Rogue	黒いマント
Inscription	書写 90	-	8	2	Scribe	未使用のスクロール2
Item Identification	アイテム鑑定 100 (90)	-	- (10)	-	Merchant	節付き棒 (練習用)
Lockpicking	鍵開け 75	-	-	25	Rogue	ロックピック5
Lumberjacking	木こり 80	20	-	-	Lumberjack	手斧 (練習用)
Mace Fighting	棍棒戦闘 90	10	-	-	Armsman/Armswoman	棍棒 (練習用)
Magery	魔法 85	-	15	-	Mage	第1サークルのスクロール3、リーゼント8種、呪文書
Meditation	瞑想 100%	-	-	-	Stoic	-
Mining	採掘 80	20	-	-	Miner	つるはし、またはシャベル
Musicianship	音楽 100 (90)	-	- (2)	- (8)	Bard	楽器
Parrying	受け流し 90	7.5	-	2.5	Shieldsfighter	木の盾
Peacemaking	沈静化 100 (90)	-	- (5)	- (5)	Bard	楽器
Poisoning	毒 80	-	16	4	Assassin	毒2
Provocation	挑発 95	-	0.5	4.5	Bard	楽器
Remove Trap	罠解除 100%	-	-	-	Rogue	キャラクター作成時には選べない
Resisting Spells	呪文耐性 100 (90)	- (2.5)	- (5)	- (2.5)	Mage	呪文書
Snooping	覗き見 75	-	-	25	Pickpocket	ロックピック4
Spirit Speak	霊能力 100 (90)	-	- (10)	-	Medium	黒いマント
Stealing	窃盗 90	-	-	10	Pickpocket	ロックピック4
Stealth	ステルス 100%	-	-	-	Rogue	キャラクター作成時には選べない
Swordsmanship	剣術 90	7.5	-	2.5	Swordsmen/Swordswoman	長剣 (練習用)
Tactics	戦術 90	7.5	-	2.5	Warrior	-
Tailoring	裁縫 75	4	5	16	Tailor	裁縫道具、布 (50ヤード)
Taste Identification	味見 100 (90)	- (2)	- (8)	-	Chef	薬3
Tinkering	細工 90	5	3	2	Tinker	細工道具、細工品の部品、茶色のハーフエプロン
Tracking	追跡 75	-	12.5	12.5	Ranger	皮はぎナイフ (練習用)、茶色のショートブーツ
Veterinary	獣医学 80	8	8	4	Healer	はさみ、包帯5
Wrestling	レスリング 90	10	-	-	Wrestler	革の手袋





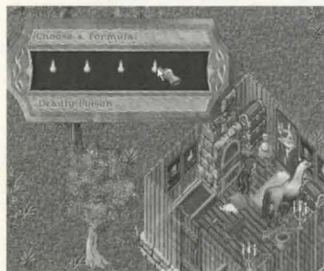
# アルケミー ALCHEMY

適正職業

アルケミー/アサシン

秘薬(リージェント)からポーションを作成するスキル。秘薬の種類によって、作成できるポーションの種類も異なる。

錬金術



乳鉢とすりこぎは、一度使用するとダブルクリックするだけで同じポーションを作成できる

## 必要なアイテム



乳鉢とすりこぎ 秘薬 空の瓶

### スキルの使用方法

バックパックに空き瓶(もしくはポーション樽)と乳鉢とすりこぎ(Mortar & Pestle)、秘薬(リージェント)を入れた状態で、乳鉢とすりこぎをダブルクリックし、続いて任意の秘薬をクリックする。その後、画面内に表示されるリストの中から作成したいポーションを選択すればいい。ポーションは効果の度合いによって使用する秘薬の数が異なる。

### スキルの訓練方法

このスキルは難易度制のため、自分のスキル値にあったポーションを作る必要がある。できれば秘薬の消費量も考えながら作成しよう。スキル値25から50までは青・白ポーション、50から70までは青・白ポーションのグレーターポーション、70からはグレーターヒール、85からグレーターキュア、90以降はグレーターエクスプロージョンがいい。デッドリーポイズンはスキル値98以降がいいが、GMでも成功率は低い。

### 莫大な資金調達が必要か?

アルケミーは、秘薬の使用量が莫大なため、材料を調達するための資金調達から始める必要がある。また、ほかのプレイヤーを相手に商売するには、スキル値が70くらいから比較的容易に作成できるようになるグレーターヒール(黄)がいいだろう。それまでは、ほとんど商売にはならないので、赤字覚悟で訓練に励もう。ポイズニング(毒塗)のスキルと一緒に覚えるなら、ナイトシェイドでポイズン(毒)作り一筋もいい。これなら、作成したポーションが無駄になることもない。

## 必要スキル値&作成可能ポーション

色	秘薬の種類	数	内容	スキル値	効果		
Red (スタミナ)	Black Pearl	1	Refresh リフレッシュ	—	STM25%回復		
		5	Total Refreshment トータルリフレッシュメント	25.1	STM全回復		
		Blue (素早さ)	Blood Moss	1	Agility アジリティ	15.1	DEX+10 (2分間)
				3	Greater Agility グレーターアジリティ	35.1	DEX+20 (2分間)
				Orange (解毒)	Garlic	1	Lesser Cure レッサーキュア
3	Cure キュア					25.1	Lessor Poison/Poisonの解毒
6	Greater Cure グレーターキュア	65.1	すべての毒状態の解毒				
Yellow (回復)	Ginseng	1	Lesser Heal レッサーヒール	—	3-10HP回復		
		3	Heal ヒール	15.1	6-20HP回復		
		7	Greater Heal グレーターヒール	55.1	9-30HP回復		
		White (力)	Mandrake Root	2	Strength ストレングス	25.1	STR+10 (2分間)
5	Greater Strength グレーターストレングス			45.1	STR+20 (2分間)		
Green (毒)	Nightshade			1	Lesser Poison レッサーポイズン	—	5秒ごとにHPの1-2%のダメージ
		2	Poison ポイズン	15.1	5秒ごとにHPの5-10%のダメージ		
		4	Greater Poison グレーターポイズン	55.1	5秒ごとにHPの10-15%のダメージ		
		8	Deadly Poison デッドリーポイズン	90.1	5秒ごとにHPの10-40%のダメージ		
Black (夜目)	Spider's Silk	1	Nightstight ナイトサイト	—	暗いところでも明るく見える		
		Purple (爆発)	Sulphurous Ash	3	Lesser Explosion レッサーエクスプロージョン	5.1	1-5ダメージ
				5	Explosion エクスプロージョン	35.1	6-10ダメージ
10	Greater Explosion グレーターエクスプロージョン			65.1	11-20ダメージ		



# アナトミー ANATOMY

適正職業

ヒーラー/ウォーリアー

指定したキャラクターの肉体的な強さを調べることができ、攻撃ダメージをプラス修正する追加効果もある。

解剖学

### スキルの使用方法

スキル表にあるAnatomyの青いボタンをチェックし、画面中表示されるカーソルを調べたいキャラクターに合わせてクリックする。スキル値が65以上あれば、調べたキャラクターの残りスタミナが何パーセントなのかをチェックできる。

### スキルの訓練方法

このスキルは接近戦闘関係スキルやヒーリング(治療)の補助的な効果を持つため、スキル値を上昇させるには戦闘を繰り返したり、包帯を使用して治療したりすればいい。難易度制ではないので、スキルを繰り返し使用すれば、スキル値は自然に上昇していく。なお、このスキルを単独で使用して訓練する際は、そのつど評価対象を変える必要がある。

### 各職業の補助的スキルとして

他者の評価以外にも特殊効果を持つ。1つは攻撃力(相手に与えるダメージ)をプラスに修正する効果だ。スキル値100で最大約20パーセントのダメージ効果を得られる。また、ヒーリングと組み合わせれば、解毒や死者の復活も可能になる(P93参照)。さらにレスリングと組み合わせれば、「スタンパンチ」というスペシャルアタックが可能になる(P83参照)。



ほかのキャラクターに使用することで、残りのスタミナをチェックできる

STR値	メッセージ	
0~9	like they would have trouble lifting small objects	ちょっとした物も持てない弱さ
10~19	rather feeble	かなり弱い
20~29	somewhat weak	少し弱い
30~39	to be of normal strength	並程度の強さ
40~49	somewhat strong	少し強い
50~59	very strong	とても強い
60~69	extremely strong	すばらしく強い
70~79	extraordinarily strong	途方もなく強い
80~89	strong as ox	雄牛並の強靭さ
90~99	one of the strongest people you have ever seen	見たこともないくらい強い
100以上	superhumanly strong	超人的な強さ

DEX値	メッセージ	
0~9	like they barely manage to stay standing	立っているのがやっとの鈍さ
10~19	very clumsy	かなり鈍い
20~29	somewhat uncoordinated	少し鈍い
30~39	moderately dexterous	並程度の素早さ
40~49	somewhat agile	少し素早い
50~59	very agile	とても素早い
60~69	extremely agile	すばらしく素早い
70~79	extraordinarily agile	途方もなく素早い
80~89	moves like quicksilver	銀ぎつねのような素早さ
90~99	one of the fastest people you have ever seen	見たこともないくらい素早い
100以上	superhumanly agile	超人的な素早さ
失敗時	You can not quite get a sense of his physical characteristics	判断できない

\*STR、DEXともにステータスに幅がある場合は、そのステータス幅のメッセージがランダムで表示される。





動物学

アニマルロア

# ANIMAL LORE

適正職業

ティマーレンジャー

動物の感情を知ることができ、調教の際の補助的なスキルにもなる。スキル値が高いと成功率が上がる。



アニマルロアでわかる動物やモンスターの感情は、11段階用意されている

## スキルの使用方法

スキル表にあるAnimal Loreの青いボタンを押すと画面に表示されるカーソルで、調べたい動物やモンスターをクリックする。成功すると、現在その動物がどんな感情を持っているかが画面に表示される。ペットの幸福度も、このメッセージで判断できる。

## スキルの訓練方法

このスキルは、アニマルテイミングのスキルの補助的な効果を持つため、スキル値を上昇させるには、アニマルテイミングのスキルを繰り返して使用すれば、スキル値は自然に上昇していく。アニマルロアには難易度はなく、このスキルを単独で使用して訓練するときには、そのつど評価対象を変える必要がある。

## アニマルテイミングとの関係

アニマルロアは、動物を調教するアニマルテイミングの補佐的な役割も担っている。たとえば、この2つのスキル値が高ければ、ペットのコントロールがしやすくなる。また、ペットには数値で表示されない“忠誠度”というステータスがあり、ペットへの命令はこの忠誠度によってチェックされる。

空腹によって幸福度が減少し、ペットが命令を無視することで忠誠度は減少する。忠誠度が下がるとペットにしている時間も短くなるので、定期的にエサを与えて、高い忠誠度を保つようにしましょう。特に馬などの騎乗動物は、戦闘中にチームが切れることもあるので要注意だ。

ペットのコントロールで優先されるスキルは、あくまでもアニマルテイミングだが、アニマルロアのスキル値が低いよりは高いほうが、より有能なティマーといえるだろう。必要タイム値が高い動物やモンスターほど忠誠度は低く、コントロールが難しくなるが、アニマルロアがあれば、そうしたペットのコントロールがさらにしやすくなるわけだ。

## スキル使用時のメッセージ

メッセージ	内容
You can't think of anything you know offhand	全然わからない (判定失敗)
Your pet looks confuse	混乱している
Your pet looks extremely unhappy	メチャクチャ不満そうだ
Your pet looks rather unhappy	とても不満そうだ
Your pet looks unhappy	不満そうだ
Your pet looks content, I suppose	まあ、多分いい感じなのではないかと
Your pet looks content	いい感じ
Your pet looks happy	幸せそうだ
Your pet looks rather happy	けっこう幸せそう
Your pet looks very happy	とても幸せだ
Your pet looks extremely happy	ものすごく幸せ!
Your pet looks wonderfully happy	信じられないくらいハッピー!



調教

アニマルテイミング

# ANIMAL TAMING

適正職業

ティマーレンジャー

動物やモンスターを調教し、ペットにすることで、プレイヤーの命令に従わせるスキル。

## スキルの使用方法

スキル表のAnimal Tamingの青いボタンを押すと画面に表示されるカーソルで、調教したい動物やモンスターをクリックする。ただし、調教するには動物の近くにいる必要がある。調教成功後は、動物のステータスウィンドウで、名前の変更もできる。

## スキルの訓練方法

このスキルは難易度制のため、自分のスキル値にあった動物やモンスターを探して調教する必要がある。ただし、野生に戻した動物を再調教してもスキル値の効果的な上昇は得られなくなるので、そのつど調教対象を変える必要がある。また、野生化したペットを他人が再調教する際は難易度が上がり、調教が難しくなる。ペットのオーナーになった者は、スキル値に関係なく再調教できるが、ペットは野生化すると命令を聞く確率が低下し、これを回復することはできないので注意しよう。

## 調教成功時・失敗時のメッセージ

成功時	あなたを主人だと受け入れたようです
失敗時	飼いならしに失敗したようです



スキル訓練のために調教した動物は、できれば野生に戻しておこう

## ドラゴンを調教するには？

ドラゴンなどの強力なモンスターを調教するには、GMクラスのスキル(スキル値100)が必要だ。また、たとえスキルがGMクラスでも、強力なプレスや魔法を駆使するドラゴンは調教に入ることすら難しく、たとえ調教に入れたとしても成功率はかなり低い。しかしもし調教できれば、その強大な力はプレイヤーの大きな助けになるはずだ。



弓術

アーチェリー

# ARCHERY

適正職業

アーチャーレンジャー

弓使用時の命中率と回避率が上がるスキル。射程距離の長い間接攻撃が可能になる。

## スキルの使用方法

弓を装備して戦うことで自動的に経験が積みまれていく。弓での戦闘は、バックバック内に矢がある状態で弓を装備し、戦闘モードにする。攻撃が相手にヒットするとスキルがチェックされる。弓は攻撃スピードが重要なので、高いDEX値が要求される。また、矢を命中させるためには、発射のタイミングを十分に把握する必要がある。

## スキルの訓練方法

アーチェリーのスキルは、街に設置された的を使って上げることができ、的を射るにはバックバック内に矢がある状態で弓を装備し、的をダブルクリックする。ただし、この方法で上げられるスキル値は25が限界だ。あとは実戦で上げていくことになる。このスキルは難易度制のため、強い敵にヒットするほどスキルは上昇しやすい。スキル値が90以上になったら、ポーンナイトやフロストトルなどを相手にするといいたろう。

## マジックボウとスキルの関係

アキュレイト(タクティクス上昇)などの効果を持つマジックボウは、装備している間、アーチェリーのスキルを上昇させる。



弓は立ち止まって射ること。戦闘の際には大量の矢を確保することも重要だ

## 練習は街にある的で!

的の後ろをダブルクリックすることで、壊れていない矢を回収できる

## 弓の種類



弓 クロスボウ ヘビークロスボウ





# アームズロア ARMS LORE

適正職業

スミス/アサシン

武器や防具の品質や耐久度を調べることができる。武器に毒が塗られているかどうかもチェック可能。

## 武器学



武器や防具の品質や耐久度を鑑定できるため、鍛冶屋を目指す人にも便利なスキル

### ▶スキルの使用方法

スキル表のArms Loreの青いボタンをチェックすると画面に表示されるカーソルで、調べたいアイテムをクリックする。

### ▶スキルの訓練方法

難易度制ではないが、同じ武器や防具に繰り返し使用しても、効率のいいスキル上昇は得られない。スキル値を効率よく上げるには、複数の武器や防具を用意し、評価対象を変えながらスキルを使用するといふ。

### ▶毒の付着の鑑定

武器や防具の品質や耐久度のチェックのほか、鑑定した武器に毒が塗られていればそれも表示される。ただし、毒の種類までは判定できない。

### 防具品質鑑定時のメッセージ

AR値	メッセージ	日本語
1~5	Provides almost no protection	着ても着なくても同じ
6~10	Provides very little protection	かすかに防御してくれる
11~15	Offers some protection against blows	ちょっとした衝撃なら防ぐ
16~20	Serves as sturdy protection	けっこうな防御力
21~25	Is a superior defense against attack	攻撃に耐え得る防御力
26~30	Offers excellent protection	すばらしい防御力
31以上	Is superbly crafted to provide maximum protection	究極の防御力

### 武器品質鑑定時のメッセージ

ダメージ値	メッセージ	日本語
0~2	Might scratch your opponent slightly	引っかき傷程度しかつかない
3~5	Would do minimal damage	かすかな攻撃力
6~10	Would do some damage	並程度の攻撃力
11~15	Would probably hurt your opponent a fair amount	けっこうな攻撃力
16~20	Would inflict quite a lot of damage and pain	かなりのダメージと痛みを与える攻撃力
21~25	Would be a superior weapon	すばらしい攻撃力
26以上	Would be extraordinarily deadly	途方もない攻撃力

### 耐久度鑑定時のメッセージ

メッセージ	日本語	耐久度(%)
Falling apart.	今にも壊れそう	10%
Filmsy and not trustworthy.	もうボロボロでちゃんと使えない	20%
Somewhat badly damaged.	けっこう傷んでいる	30%
Rather battered.	使い古された感じ	40%
Well used.	使い込んだ中古品	50%
Suffered some wear and tear.	多少すりへっている	60%
Fairly good condition.	まあまあいい状態	70%
Barely used, with a few nicks and scrapes.	ちょっとだけ使った跡がある	80%
Almost new.	ほとんど新品	90%
Brand new.	新品	100%
It looks unused.	未使用	-

### 「毒」の付着の鑑定

成功時	It appears to have poison smeared on it.	毒が塗り付けられている
-----	--	-------------



# ベギング BEGGING

適正職業

ベガ

NPCにお金を恵んでもらうことができるスキル。プレイヤーに対しては使用できない。

## 物乞い

### ▶スキルの使用方法

スキル表にあるBeggingの青いボタンを押すと画面に表示されるカーソルで、お金を恵んでもらいたいNPCをクリックすればいい。スキル値が高いと成功率が上がり、恵んでもらえる金額も増える。ただし、1回に恵んでもらえる金額は、最大でも10GPまで。繰り返しベギングするならば、狙い目は、大金持ちのノーブルやアドベンチャーシーカー。

### ▶スキルの訓練方法

難易度制ではないので、お金を持っているNPCに対して繰り返し使えばスキル値は上昇する。ただし、スキルを使用するとフェイム値が下がるので、称号を気にする人は使い過ぎに注意しよう。残念ながらプレイヤーに使用しても効果はない。



得られるお金が少ないうえに手間もかかる。エスコートの待ち時間の暇つぶしに……

### スキル使用時のメッセージ

失敗時	金銭を恵む気はないようだ。
成功時(相手がお金を持っていない場合)	可哀想に思います…信頼できるようには見えないねえ…恵んで上げられるゴールドはないよ。
成功時(相手がお金を持っている場合)	可哀想に思います。Here, have ○○ gold coin (これをどうぞ)。

## COLUMN

### アナトミーとレスリングの関係

アナトミーとレスリングのスキル値がともに80以上ある状態で、オプションのマクロにある[WresStun]を実行すれば、対人戦で“スタンパンチ”という特殊攻撃が可能になる。スタンパンチは両手になにも装備していない状態で、レスリングで戦うと自動的に発動する。攻撃を試みるたびにスタミナを15消費し、成功すると相手は4秒間の麻痺状態になる。この麻痺状態は攻撃を受けても解除されることはない。成功後、再び使用するには、10秒間待たなければならない。



## COLUMN

### アームズロアとレスリングの関係

アームズロアとレスリングのスキル値がともに80以上ある状態で、オプションのマクロにある[WresDisarm]を実行すれば、対人戦で“レスティザーム”という特殊攻撃が可能になる。レスティザームは両手になにも装備していない状態で、レスリングで戦うと自動的に発動する。成功すると、相手が装備している武器やスベルブックを強制的に外し、相手のバックパックの中に戻すことができる。スタンパンチやスティールのスキルと一緒に使用すれば、相手のアイテムを盗む際にも役立つ能力だ。







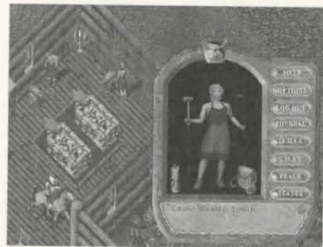
## 鍛冶

# BLACKSMITHY

ブラックスミッシー

適正職業  
ブラックスミス/ウォーリア

武器や防具の作成や修理ができるスキル。スキル値が高いと成功率が上がるほか、質の高い武器や防具が作れるようになる。



売るにもよし、使うにもよし。ブラックスミッシーは、利用価値の高いスキルだ



ブラックスミッシーの作成ウィンドウ

## 必要アイテム



鍛冶屋用のハンマー 火ばし 大槌



小さな炉 大きな炉



金床 インゴット



GMが作ったHQ品には制作者の名前が入る。ノーマル品と見分けられるのも簡単だ

## スキルの使用方法

バックパック内にインゴット(鉄塊)を入れ、鍛冶屋などにある炉と金床のそばで、鍛冶屋用のハンマーなどをダブルクリックする。作成ウィンドウが表示されたら作りたいアイテムをチェックしたあと[OK]ボタンを押し、最後にインゴットをクリックする。

## スキルの訓練方法

難易度制のため、自分のスキル値に合った作成物を作る必要がある。効率のいい訓練方法としては、消費インゴット数の少ない武器類で目安はスキル値の-30くらいのもを作るといい。作成したアイテムは、溶解することで再びインゴットに戻すことができるので、“アイテムの作成→溶解→作成……”を繰り返すといい。またHQ(High Quality)品質の高いの武器や防具を作るには、最低必要スキル値+30くらいは必要。HQ品は「……exceptional」と表示される。なお、色付きのインゴットを使用して防具を作成するには、色付きの鉱石を溶解できるマイニングのスキルと同じだけのブラックスミッシーのスキルが必要になる。ただし、色付きのインゴットで武器を作成しても色付きの武器にはならない。

## ブラックスミッシーと組み合わせるスキル

ブラックスミッシーと組み合わせると便利なスキルはマイニングだ。鉱石を掘り、溶解して武器や防具を作成し、さらに作成した武器や防具をインゴットに再生できる。また、武器や防具の修理をするなら、品質や耐久度を鑑定できるアームズロアを使うといい。ほかにも、カーベントリーのスキルと組み合わせると炉や金床を作ったり、ボイニングのスキルと組み合わせると作成した武器に毒を塗って販売することもできる。

## 武器や防具の修理

ブラックスミッシーでは、武器や防具の修理を行える。修理方法は、修理したいアイテムをバックパックに入れ、鍛冶屋用のハンマー/火ばし/大槌のいずれかをダブルクリックし、表示されるアイテム作成ウィンドウにある[Repair Item]をチェックして[OK]を押したあと、選択カーソルで修理したいアイテムをクリックすればいい。

修理に失敗すると耐久度が減少し、耐久度がゼロになるとアイテムは壊れてしまう。修理も難易度制なので、確実に成功させたいなら高いスキル値が必要。

## GM(グランドマスター)製品とは?

GM(スキル値100)が作成したHQ品で、制作者の名前が入った武器や防具をGM製品と呼ぶ。HQ品はノーマル品に対して品質が高く、攻撃力や防御力、耐久度に優れている。高品質のHQ品に対して低品質のものは、攻撃力や防御力、耐久度がノーマル品(標準品質)に劣る。低品質は溶かしてインゴットにするか、NPCに売却するといったろう。

## 作成ウィンドウの見方

Make Last	連続作成
Smelt Item	再インゴット化
Repair Item	修理

## GM用チェックボタン

Never do Makers Mark	HQ作成時、常に刻印を入れない
Prompt for Makers Mark	HQ作成時、刻印するかどうかを聞く
Always do Makers Mark	HQ作成時、常に刻印を入れる

## ブラックスミッシーのスキルで作成できる武器防具一覧

### 剣

アイテム名	必要インゴット数	最低必要スキル値
Axe	斧	14 ingot 34.2
Bardiche	長柄付斧	18 ingot 31.7
Battle Axe	戦斧	14 ingot 30.5
Broad Sword	幅広の剣	10 ingot 35.4
Cutlass	そりみの短剣	8 ingot 24.3
Double Axe	両刃の斧	12 ingot 29.3
Executioner's Axe	死刑執行人の斧	16 ingot 34.2

### Sword

アイテム名	必要インゴット数	最低必要スキル値
Halberd	矛槍	20 ingot 49.0
Katana	刀	8 ingot 44.1
Large Battle Axe	大戦斧	14 ingot 28.0
Long Sword	長剣	12 ingot 28.0
Scimitar	三日月刀	10 ingot 31.7
Two-Handed Axe	両手斧	16 ingot 33.0
Viking Sword	海賊の剣	14 ingot 24.3

### メイス

アイテム名	必要インゴット数	最低必要スキル値
Hammer Pick	ハンマーピック	18 ingot 34.2
Mace	槌矛	6 ingot 14.5
Maul	槌	10 ingot 19.4

### Mace

アイテム名	必要インゴット数	最低必要スキル値
War Axe	戦争用斧	16 ingot 39.1
War Hammer	戦争用槌	16 ingot 34.2
War Mace	戦争用槌矛	14 ingot 28.0

### フェンシング

アイテム名	必要インゴット数	最低必要スキル値
Dagger	短剣	3 ingot —
Kryss	ねじれた剣	8 ingot 36.7
Short Spear	短槍	6 ingot 45.3

### Fencer

アイテム名	必要インゴット数	最低必要スキル値
Spear	槍	12 ingot 49.0
War Fork	双叉の槍	12 ingot 42.9

### ヘルメット

アイテム名	必要インゴット数	最低必要スキル値
Bascinet	軽い鉄兜	15 ingot 8.3
Closed Helm	目隠し付兜	15 ingot 37.9
Helmet	兜	15 ingot 37.9

### Helms

アイテム名	必要インゴット数	最低必要スキル値
Norse Helm	鼻を覆う兜	15 ingot 37.9
Plate Helm	鋼の兜	15 ingot 62.6

### 鎧の鎧

アイテム名	必要インゴット数	最低必要スキル値
Ringmail Sleeves	金属の腕鎧	14 ingot 16.9
Ringmail Gloves	金属のこて	10 ingot 12.0

### Ringmail Armor

アイテム名	必要インゴット数	最低必要スキル値
Ringmail Leggings	金属の足鎧	16 ingot 19.4
Ringmail Tunic	金属の鎧	18 ingot 21.9

### 鎖かたばら

アイテム名	必要インゴット数	最低必要スキル値
Chainmail Coif	鎖のすきん	10 ingot 14.5
Chainmail Tunic	鎖帷子	20 ingot 39.1

### Chainmail Armor

アイテム名	必要インゴット数	最低必要スキル値
Chainmail Leggings	鎖の足鎧	18 ingot 36.7

### 鋼の鎧

アイテム名	必要インゴット数	最低必要スキル値
Platemail Gorget	鋼の喉あて	10 ingot 56.4
Platemail Gloves	鋼のこて	12 ingot 58.9
Platemail Arms	鋼の腕鎧	18 ingot 66.3

### Platemail Armor

アイテム名	必要インゴット数	最低必要スキル値
Platemail Legs	鋼の足鎧	20 ingot 68.8
Platemail	鋼の鎧	25 ingot 75.0
Platemail Armor (Female)	女性用鋼の鎧	20 ingot 44.1

### 盾

アイテム名	必要インゴット数	最低必要スキル値
Buckler	小さな盾	10 ingot —
Bronze Shield	銅の盾	12 ingot —
Kite (Wooden)	扇型の盾(木製)	8 ingot —

### Shield

アイテム名	必要インゴット数	最低必要スキル値
Kite (Metal)	扇型の盾(鉄製)	16 ingot 4.6
Metal Shield	鉄製の盾	14 ingot —
Heater	角型の盾	18 ingot 24.3





# ボウクラフト/フレッチング

適正職業  
ポウヤー/アーチャー

丸太や木材から弓や矢を作成することができる。作成した弓や矢は、お店に売却することもできる。

## 弓作成



スキル値が100 (GM) の状態でHQ品が作成できると制作者の名前が入った弓になる

### 必要アイテム



丸太or板 羽 刃物

### スキル使用時の作成アイテム

アイテム名		必要木材数	必要最低スキル値
Kindling	たきつけ	1	-
Shaft	シャフト	1	-
Bow	弓	7	-
Crossbow	クロスボウ	7	20
Heavy Crossbow	ヘビークロスボウ	10	50
Arrow/Bolt	矢 (赤矢/青矢)	1/羽1	-

### ▶ スキルの使用方法

刃物をダブルクリックした後で丸太や木材を選択すると、作成リストが表示されるので、その中から作りたいアイテムを選ぶ。シャフト作成後に羽があれば、さらに2種類 (赤・青) の矢を作ることができる。アイテムの作成に成功するとスキルがチェックされる。なお、最低スキル値が定められているアイテムは、数値がそれに満たなければ作成できない。

### ▶ スキル訓練方法

スキルが40以下の場合にはシャフトを作り、50までは弓を作るといだらう。50になったらクロスボウを、70くらいからヘビークロスボウを作ろう。矢を作るには羽と丸太か木材が必要なので、鳥を倒せるぐらいの戦闘系スキルと、木を切るためのランバージャッキングのスキルも必要だ。



# キャンピング

適正職業  
レンジャー

野外でログアウトするために必要なスキル。通常は宿屋や酒場を使用するため、現在は利用価値が低い。

## キャンプ



たきつけを連打していれば必ず火はつく。失敗してもたきつけはなくなるしない

### 必要アイテム



たきつけ

寝袋

### ▶ スキルの使用方法

たきつけをダブルクリックし、火をつけたあとで、画面に「Camp is now Secure」というメッセージが出たら、寝袋を地面に置いてダブルクリックして広げ、再びダブルクリックすればログアウトできる。たきつけは、刃物をダブルクリックして木をクリックすれば作成できる。寝袋は道具屋で購入することができる。

### ▶ スキルの訓練方法

このスキルは難易度制ではないので、スキルを使用すれば自然と上昇していく。スキルのチェックはログアウト時ではなく、たきつけに火がついたときだ。スキルを上げるには、とにかく大量のたきつけを用意し、ダブルクリックして火をつけまくるといい。STR、INT、DEX、3つのステータスすべてに影響するスキルなので、ステータスを上げるために利用するのもいい。



# カーペンタリー

適正職業  
カーペンター

大工道具を使い、家具などを作ることができる。ほかのスキルと組み合わせれば、製作できるものも増える。

## 大工

### ▶ スキルの使用方法

丸太か木材をバックバックに入れ、大工道具類をダブルクリックすると表示される作成リストから作りたいアイテムを選び、ダブルクリックすることで作成できる。スキル値が高いと成功率が上がり、GMなら名前入りの家具を作ることができる。ブラックスミッシーやテイラリング、ティンカーリングなどのスキルを組み合わせることで、より多くのアイテム作成が可能になる。

### ▶ スキルの訓練方法

難易度制のため、自分のスキル値に合った家具を作る必要がある。スキルが25前後なら小さなチェスト (赤茶色) を、35からは木箱 (中)、45から木箱 (大) を作ろう。50になったら木の盾を作り、70前後まで上げよう。72、スキル値の上昇率が悪いようなら62あたりから書物机を作るといい。70くらいからは材料の消費量の少ない杖類を作っていくといいだろう。87くらいまで上がったなら、あとはイーゼルを作って一気にGMを目指そう。

### ▶ 組み合わせるスキルと制作物

カーペンタリーは、テイラリングと組み合わせると訓練人形やベッドなどを作ることができ、ブラックスミッシーと組み合わせれば炉や金床を作成できる。また、ティンカーリングのスキルがあれば、作成した箱が自動的に鍵付きになる。鍵付きの箱を作成すると、ティンカーリングのスキルも上昇する。



家に設置する家具を作りたいなら、カーペンタリーのスキルを中心に上げていこう

### 必要アイテム



大のこぎり 両引きのこぎり なた



ハンマー 目地用かん けずり出し



造形用かん 釘 のこぎり



かん のみ

### スキル使用時の作成アイテム (必要スキル値はおおよその目安)

◆ボード類	アイテム	必要木材数	必要最低スキル値
Board	木材	1 Wood	-
Barrel Lid	樽のふた	4 Wood	11.0
Barrel Staves	樽の板	5 Wood	-

◆イス類	アイテム	必要木材数	必要最低スキル値
Barstool	バースツール	9 Wood	11.0
Stool	スツール	9 Wood	11.0
Straw Chair	背もたれ付き椅子	13 Wood	21.0
Wooden Chair	木製の椅子	13 Wood	21.0
Vesper Stule	ベスパー式の椅子	15 Wood	42.1

◆机類	アイテム	必要木材数	必要最低スキル値
Table (Small)	テーブル (小)	17 Wood	42.1
Writing Desk	書物机	17 Wood	63.1

◆箱類	アイテム	必要木材数	必要最低スキル値
Chest (Small)	小さなチェスト	10 Wood	21.0
Crate (Small)	木箱 (小)	8 Wood	10.0
Crate (Medium)	木箱 (中)	15 Wood	31.5
Crate (Large)	木箱 (大)	18 Wood	47.3
Keg	樽	3Barrel Staves+1 barrel Lid+Set of Hoops	57.8

アイテム	必要木材数	必要最低スキル値
Trinsic Stule	トリソニック式の椅子	15 Wood 42.1
Bench	ベンチ	17 Wood 52.6
Wooden Throne	木製の玉座	17wood 52.6
Magincia Stule Throne	マジンシア式の玉座	19 Wood 73.6

アイテム	必要木材数	必要最低スキル値
Table (Large)	テーブル (大)	23 Wood 63.1
Yew-Wood Table	ユーのテーブル	27 Wood 84.2

アイテム	必要木材数	必要最低スキル値
Wooden Chest	チェスト	20 Wood 73.6
Bookshelf	本棚	25 Wood 31.5
Armoire (Cherry)	たんす (薄茶)	35 Wood 84.2
Armoire (Brown)	たんす (茶)	35 Wood 84.2



### ◆楽譜台類

アイテム	必要木材数	必要最低スキル値
Music Stand	楽譜立て	15 Wood 78.9
Music Stand (tall)	楽譜立て(高)	20 Wood 81.5

### ◆盾&杖類

アイテム	必要木材数	必要最低スキル値
Wooden Shield	木の盾	9 Wood 52.6
Gnarled Staff	節のある杖	7 Wood 78.9
Quarter Staff	六尺棒	6 Wood 73.6

### ◆楽器類

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値
Drum	ドラム	20 Wood 10 Cloth 大工57.8 音楽45.0
Lute	リュート	25 Wood 10 Cloth 大工68.4 音楽45.0
Lap Harp	ハーブ	25 Wood 10 Cloth 大工63.1 音楽45.0
Standing Harp	スタンディングハーブ	35 Wood 15 Cloth 大工78.9 音楽45.0

### ◆家設置アイテム類

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値
Dartboard	ダーツボード	5Wood 15.7
Ballot Box	投票箱	10Wood 47.3
Water Trough	水おけ	150Wood 94.7
Anvil	金床	5Wood 150Ingot 大工73.6 鍛冶75.0
Small Forge	小さな火床	5Wood 75Ingot 大工73.6 鍛冶75.0
Big Forge	大きな火床	5Wood 100Ingot 大工78.9 鍛冶80.0
Abattoir	石のベンタグラム	100Wood 40Ingot 大工100 魔法50.0
Pentagram	赤いタイトルのベンタグラム	100Wood 40Ingot 大工100 魔法75.0

アイテム	必要木材数	必要最低スキル値
Easel	イーゼル	20 Wood 86.8

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値
Shepherd's Crook	羊飼いの杖	7 Wood 78.9
Fishing Pole	釣り竿	5 Wood, 5 Cloth 大工68.4 鍛冶40.0

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値
Tambourine	タンバリン	15 Wood 10 Cloth 大工57.8 音楽45.0
Tambourine with tassel	リボン付きタンバリン	15 Wood 15 Cloth 大工57.8 音楽45.0

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値
Stone Oven	オープン	85Wood 125Ingot 大工68.4 鍛冶50.0
Flour Mill	粉挽き機	100Wood 125Ingot 大工94.7 鍛冶75.0
Dressform	マネキン	25Wood 10Cloth 大工63.1 鍛冶65.0
Dummy	訓練人形	55Wood 60Cloth 大工68.4 鍛冶50.0
Pickpocket	泥棒訓練人形	65Wood 60Cloth 大工73.6 鍛冶50.0
Spinning Wheel	糸車	75Wood 25Cloth 大工73.6 鍛冶65.0
Loom	機織り機	85Wood 25Cloth 大工84.2 鍛冶65.0
Small Bed	小さいベッド	100Wood 100Cloth 大工94.7 鍛冶75.0
Large Bed	大きいベッド	150Wood 150Cloth 大工94.7 鍛冶75.0



## CARTOGRAPHY

適正職業  
マップメイカー

自分の周囲の地図を製作できる。スキル値が高いと高レベルの宝の地図が解読可能。

### 地図製作



マップメイカーに使用済みの地図を売却できないときは、地図を買い取るといい

#### ◆スキルの使用方法

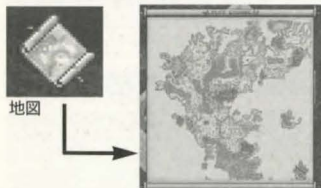
スキル表のCartographyの青いボタンを押すと表示されるカーソルで、ブランクマップ(白地図)をダブルクリックし、その後、リストから縮尺を選ぶと、自分を中心とした地図を描くことができる。ピンを刺した地図を船頭に渡す(ドロップする)ことで、自動航行の目的地を指示することもできる。

#### ◆スキルの訓練方法

難易度制のため、自分のスキル値に合った地図を作成することで、効率のいいスキル上昇が得られる。船屋にいるマップメイカーに自分で描いた地図を売ると、再び白地図として売り出されるので、それを利用し、地図を買い取って描くを繰り返して、スキルを上げていくといいだろう。

#### ◆収入を得るには?

このスキル単体で収入を得るのは難しい。そこでロックピッキングやマインニングと組み合わせ、宝を掘り当てるトレジャーハンターとして商売するのが最もいい方法だ。高レベルの地図を解読できるトレジャーハンターともなれば、重宝がられ、それなりの収入を得ることができるだろう。



## クッキング COOKING

適正職業  
コック

肉や魚、パン生地などのさまざまな食材を調理し、食べ物を作ることができる。

### 料理

#### ◆スキルの使用方法

調理可能な食材をダブルクリックして、オープンや炉、火がついたたきつけ、ヒートリングスタンドなどをクリックすれば調理できる。魚の切り身を作るには、刃物をダブルクリックしたあと、表示されるカーソルで魚をクリックすればいい。パイなどの調理方法は、下のレシピ表を参照のこと。

#### ◆スキルの訓練方法

難易度制ではないので、料理を数多くこなそう。肉や魚のようにまとまるものでも、1つずつ焼くといい。それが手間ならば、小麦粉に水を加えてパン生地にし、それを焼くといだろう。水は、馬屋などにある水桶や家の備品の水槽などから得られるが、見つからないときは、水入りピッチャーをお店で買うこともできる。

#### ◆各食品には調理方法がある

各食品には、決められた調理方法がある。たとえば、アップルパイを作るには、パン生地とリンゴをバックバックに入れた状態でパン生地をダブルクリックする。その後、リンゴをクリックすると生のアップルパイができ、それをダブルクリックしてオープンをクリックすると、アップルパイが完成する。なお、パイ類はオープンかヒートリングスタンドでしか作れない。



焼き魚や焼き肉などは、携帯食として便利なので、冒険者にも人気が高い

#### 必要アイテム

##### ◎食材



小麦 野菜 水

##### ◎火



たきつけ 炉 オープン

#### スキル使用時のレシピ

ダブルクリック	クリック	結果
Flour (小麦粉)	+ Water (水)	Dough (パン生地)
Dough (パン生地)	+ Honey (蜂蜜)	Sweet dough (マフィン生地)
Flour (小麦粉)	+ Sweet dough (マフィン生地)	Cake mix (ケーキのもと)
Honey (蜂蜜)	+ Sweet dough (マフィン生地)	Cookie mix (クッキーのもと)
Dough (パン生地)	+ Egg (卵)	Unbaked quiche (キッシュ・生)
Dough (パン生地)	+ Pumpkin (カボチャ)	Unbaked pumpkin pie (パンキンパイ・生)
Dough (パン生地)	+ Apple (リンゴ)	Unbaked apple pie (アップルパイ・生)
Dough (パン生地)	+ Peach (桃)	Unbaked peach cobbler (ピーチコブラー・生)
Dough (パン生地)	+ Pear (梨)	Unbaked fruit pie (フルーツパイ・生)
Dough (パン生地)	+ Fish steak (焼き魚), Ham (ハム), Cooked bird (焼き鳥・丸)	Unbaked meat pie (ミートパイ・生)
Dough (パン生地) + Sausage (ソーセージ)		Uncooked sausage pizza (ソーセージピザ・生)
Dough (パン生地) + Cheese (チーズ)		Uncooked cheese pizza (チーズピザ・生)

ダブルクリック	火をクリック	結果
Dough (パン生地)	焼くと	Bread loaf (パン)
Sweet dough (マフィン生地)	焼くと	Muffins (マフィン)
Cake mix (ケーキのもと)	焼くと	Cake (ケーキ)
Cookie mix (クッキーのもと)	焼くと	Pans of cookies (クッキー)
Egg (卵)	焼くと	Fried egg (目玉焼き)
Raw rib (生肉)	焼くと	Cut of rib (焼肉)
Raw fish (魚切り身)	焼くと	Fish steak (焼き魚)
Raw bird (マル鳥・生)	焼くと	Cooked bird (鳥の丸焼き)
Raw chicken leg (鳥もも・生)	焼くと	Chicken leg (鳥のもも焼き)
Raw leg of lamb (羊もも・生)	焼くと	Leg of lamb (羊のもも焼き)
Unbaked Pie類	焼くと	Pie類
Uncooked pizza類	焼くと	Pizza類

パン	マフィン	ケーキ	クッキー
目玉焼き	焼き肉	焼き魚	鳥の丸焼き
鳥のもも焼き	羊のもも焼き	パイ類	ピザ類



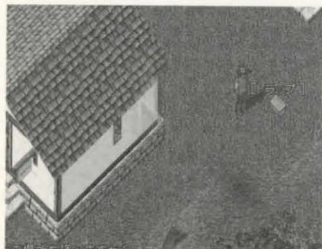


# ディテクティング ヒドゥン DETECTING HIDDEN

適正職業  
シーフ/ローグ

ハイディング(潜伏)のスキルを使用中の者を見つける。宝箱のトラップも見破れる。

探知



姿を消している者や宝箱などに仕掛けられたトラップを発見することができる

## スキルの使用方法

スキル表のDetecting Hiddenの青いボタンを押し、調べたい場所をクリックする。スキル値が高いと成功率が上がるほか、探知できる範囲も広がるため、ハイディング中の者を複数同時に見つけられる。また、宝箱をクリックするとトラップを見破ることができ、仕掛けがあるものは「トラップ」と表示される。トラップの種類については左の表を参照のこと。宝箱を開けるときは、ロックピッキングのスキルとともに必要になるスキルだ。

## スキルの訓練方法

潜伏中の者を探知したり、トラップボックスに繰り返し使用しよう。このスキルは難易度制のため、潜伏中の者のハイディング値との差があり過ぎると発見が難しくなるため、スキル値の低いうちは動かないキャラクターにインビジビリティの魔法(透明化)をかけ、探知するといいたい。また、トラップボックスを使用するときは、自分のスキル値にあった難易度(制作者のティンカーリングのスキル値)のトラップボックスに使用しよう。スキル値が高くなったら潜伏中の者から少し離れた場所を調べたり、複数の人や複数のトラップを探知することで、成功時にスキルがより効率よく上昇する。

### メッセージ色とトラップの種類

メッセージ	トラップの種類
水色	ダーツの罠
紫	爆発の罠
緑	毒の罠



# エンタイスメント ENTICEMENT

適正職業  
バード

音楽を奏で、任意のキャラクターを自分のほうへ引き寄せることができる。スキル値が高いと成功率が上がる。

誘惑



調教や盗みの補助的なものとして使えなくもないが、使用頻度は低い

## スキルの使用方法

バックパックの中に楽器を置いた状態で、スキル表にあるEnticementの青いボタンをクリックすると表示されるカーソルで、引き寄せたいキャラクターを指定すればいい。スキルの使用に失敗したときは、演奏自体が失敗する。ミュージシャンシップが高いと成功率が上がる。街中で店の箱からものを盗むときは、店員を箱から遠ざけたい場合などに使用できる。

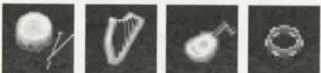
## スキルの訓練方法

難易度制ではないため、街の内外でNPCや動物に繰り返し使用するといい。ただし、同じNPCや動物に使い続けても効率のいいスキル値の上昇は得られない。効率よく訓練したいなら、そのつど対象を変えながら使用しよう。

## ミュージシャンシップとの関係

楽器を使用するスキル(音楽系スキル)は、基本的にミュージシャンシップが必要。エンタイスメントのスキルを使用する以前に、楽器の演奏に失敗してしまうとスキルが使えないからだ。できればこのスキルを覚える前に、ミュージシャンシップの訓練をしておきたい。

### 必要アイテム



ドラム ハープ リュート タンバリン



# エヴァリュエイティング インテリジェンス EVALUATING INTELLIGENCE

適正職業  
メイジ

相手の知性(INT)を調べたり、魔法を使う場合に相手の魔法耐性を弱めたりできる。

知性評価

## スキルの使用方法

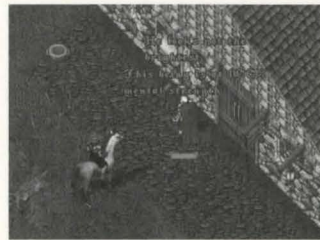
スキル表のEvaluating Intelligenceの青いボタンをクリックし、表示されたカーソルで調べたい相手をクリックすればいい。スキル値が高いと成功率が上がり、スキル値が76以上あれば、相手の残りマナが何パーセントなのかを知ることができる。魔法攻撃によるダメージ修正効果は、攻撃魔法使用時に自動的にチェックされるので、意識してスキルを使用する必要はない。

## スキルの訓練方法

このスキルはメイジリーのスキルの補助的な効果を持つため、魔法を繰り返し使用していれば、スキル値は自然に上昇していく。このスキルを使用して訓練したいときは、そのつど評価対象を変える必要がある。

## レジスティング スペルズとの関係

スキル値に応じて相手のレジストを弱め、魔法攻撃によるダメージを増大させる効果がある。相手のレジストが高く自分のエヴァリュエイティング インテリジェンス(EI)が低いと魔法攻撃によるダメージは減少し、相手のレジストが低く自分のEIが高いとダメージは増幅する。攻撃魔法の効果をも十分に発揮させたいならば、覚えておきたいスキルだろう。



INT値を調べることより、魔法攻撃時のダメージ修正のほうが重要

### 知性評価できないNPC



タウンクライアー NPCベンダー

### 呪文ダメージの軽減とダメージ修正

基本ダメージ - (レジスト成功時50%軽減) + EI修正値 (-50%~+20)

### レジスティング スペルズの成功率(%)

① 防御側のレジスト - [(攻撃側メイジリー - 20) ÷ 5 + 攻撃呪文のレベル × 5]

② 防御側のレジスト ÷ 5

※以上の2つの内、高いほうが優先される

### エヴァリュエイティング インテリジェンス修正値

・防御側のレジストが高い場合(ダメージ軽減修正) 1 + (攻撃側EI - 防御側レジスト) / 200

・攻撃側EIが高い場合(ダメージ増加修正) 1 + (攻撃側EI - 防御側レジスト) / 500

### スキル使用時のメッセージ

INT値	メッセージ	
1~9	Slightly less intelligent than a rock	ほとんど知性がない
10~19	Fairly Stupid	けっこう頭が悪い
20~29	Not the brightest	かしこくはない
30~39	About Average	並程度の知性
40~49	Moderately intelligent	少し知性的
50~59	Very intelligent	とても知性的
60~69	Extremely intelligent	かなり知性的
70~79	Extraordinarily intelligent	途方もなく知性的
80~89	Like a formidable intellect, well beyond even the extraordinary	恐ろしいくらいに知性的
90~99	Like a definite genius	確固たる天才
100以上	Superhumanly intelligent in a manner you cannot comprehend	理解を超えた、超人的な知性
失敗時	You cannot quite judge his mental abilities	判断できない





# フェンシング

フェンシング

フェンシング

適正職業

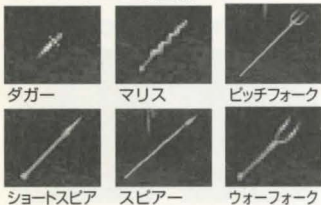
フェンサー/ウォリアー

クリスやスピアなどを使うための戦闘スキル。素早さが特徴。



フェンシング系の武器は攻撃スピードが命。毒を仕込んだ武器で戦うのもいい

## フェンシング系武器



ダガー

マリス

ピッチフォーク

ショートスピア

スピア

ウォーフォーク

### スキルの使用方法

フェンシング系の武器を装備して戦闘し、相手にヒットすればスキルがチェックされる。スキル値が高いとフェンシング系武器の命中率が上がる。

### スキルの訓練方法

スキル値25までは、街中の訓練場にあるダミー人形を叩いて上げよう。その後は、動物を相手にして戦う。スキル値が50まで上がったなら、モンスターを相手にしよう。攻撃対象が強いほどスキル値の上昇率はよくなるが、攻撃が当たらないとスキルはチェックされないで、自分のスキル値にあった(攻撃が程よく当たり、スキルも上昇する)相手を見つけて戦おうといだらう。また、自宅などの屋内で訓練してもスキル上昇は得られない。

### HIGH-DEXフェンサーの利点?

DEX(機敏さ)の高いフェンサーは、武器の早さを生かした戦いができる。PvP(対人戦)において両手持ちの武器では、4秒間回復不可能な麻痺効果を持つスペシャルアタック“Paralyzing Blow”が可能だ。スペシャルアタックは20%の確率で発生し、INTが高ければ発生率が最大で30%まで上昇する。



# フィッシング

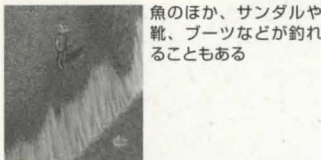
フィッシング

釣り

適正職業

フィッシャーマン

水辺で釣りをして魚を取る技術。スキル値が高いと海で宝の地図やメッセージ入りボトルを引き上げることができる。



魚のほか、サンダルや靴、ブーツなどが釣れることもある

### スペシャルフィッシングネット

スペシャルフィッシングネット(a Special Fishingnet)は、低確率だがスキル値や釣る場所に関係なく釣れる可能性がある。詳細は、P228を参照。

### スキルの使用方法

釣り竿を持ち、それをダブルクリックしてから海や川をクリックすると、魚を釣ることができる。釣り上げることでスキルがチェックされる。

### スキルの訓練方法

ひたすら釣り続けよう。効率のいいスキル上昇を得るには、場所を変えながら釣る必要がある。船を使うのもいい。スキルが高くなったら沖へ。

### トレジャーマップ&SOSボトルを釣るには?

沖で釣りをすると、スキル値90以上ならレベル1のトレジャーマップ、スキル値100ならSOSメッセージ入りボトルを飲み込んだシーサーベントやディーブシーサーベントを釣ることができる。

### 釣れるアイテムと必要スキル値

釣れるアイテム	必要スキル値
Fish/Thigh Boots/Boots/Sandals/Shoes	魚/履き物類
Special Fishingnet	特殊な釣り網
Prize Fish/Wondrous Fish/Truly Rare Fish/Highly Peculiar Fish	ステータスアップの魚
Level 1 Treasure Map	レベル1の宝の地図
Message in a Bottle/Waterstained SOS	メッセージ入りボトル/SOSの手紙

### ステータスアップの魚の種類

魚の種類	効果
Prize Fish	一時的にINT+5
Wondrous Fish	一時的にDEX+5
Truly Rare Fish	一時的にSTR+5
Highly Peculiar Fish	STM+10回復



# フォレンジック エヴァリュエーション

フォレンジック

検死

適正職業

シーフ/ローグ

殺害者や死体を漁った人間、箱を開けた者の名前、シーフギルドのメンバーどうかを調べることができる。

### スキルの使用方法

スキル表にあるForensic Evaluationの青いボタンをクリックし、表示されたカーソルで死体や箱をクリックすればいい。死体の場合は殺害者や死体を漁った者の名前が、検死後の死体の場合は検死した者の名前が、また、箱に使用すると鍵を開けた者の名前が表示される。ほかのプレイヤーに使用するとシーフギルドのメンバーかどうかのかわかり、鑑定後は、対象の名前は灰色になる。

### スキルの訓練方法

難易度制ではないため、倒した動物やモンスターをどんどん調べるといいだろう。呪文で召還した動物やモンスターにも使用可能。ただし、スキル値を効率よく上げるには、そのつど鑑定対象を変える必要がある。

### スキル使用時のメッセージ

検死済み	The forensicist ●● has already discovered that.	すでに●●によって検死されている
死体鑑定で成功①	This person was killed by ●●	この人は●●に殺された
死体鑑定で成功②	This body has been disturbed by ●●	この死体は、すでに●●によって汚されている



死体を調べると殺害者の名前が表示される。PK対策にも利用できる



# ヒーリング

ヒーリング

治療

適正職業

ヒーラー/ウォリアー

包帯を使って傷ついた者を治療することができる。スキル値によって、解毒や死者を復活させることも可能になる。

### スキルの使用方法

包帯をダブルクリックし、治療したいキャラクターを選択する。他人を治療するには、相手が隣接していなければならない。包帯は、治療院にいるヒーラーから買うことができるが、ハサミをダブルクリックし、布きれを選択すれば自分で作成することも可能。なお、同じ色の包帯は1つにまとめられる。

### スキルの訓練方法

難易度制ではないので、傷ついた者を繰り返し治療すればいい。効率よく訓練するには、毒を治療したり、蘇生したりするといだらう。治療に失敗してもスキルは上昇する。

### アナトミーとの関係

解毒や蘇生をするにはヒーリングのほかにアナトミーのスキルが必要となる。両方のスキル値が、解毒には60以上、蘇生には80以上要求される。治療者のDEX値が高いほど回復時間は早くなるが、自分の治療にはおよそ10~15秒、他人の治療には3~5秒がかかる。なお、毒に侵されている場合は、解毒後でなければ治療できない。



戦闘中に治療を行う場合、治療途中で相手の攻撃がヒットするとスキルがキャンセルされてしまう。このとき、治療者のDEX値が高いと成功率が上がる

### 必要アイテム



布きれ

ハサミ

包帯





牧羊

# ハーディング HERDING

適正職業  
シェパード/レンジャー

動物を好きな場所に誘導し、立ち止まらせることができる。スキル値が高いと成功率が上がる。



羊飼いの杖を使って動物を任意の場所に誘導できるが、利用価値は少ないようだ

## ▶スキルの使用方法

羊飼いの杖を装備した状態で杖をダブルクリックし、対象の動物をクリックし、移動させたい場所をクリックすればいい。また、攻撃態勢中の動物に使用し、スキル使用が成功すると、一時的に攻撃を解除できる。

## ▶スキルの訓練方法

難易度制なので、自分のスキル値にあった難易度の動物に対してスキルを使用すればいい。ただしペットには使用できない。ペットに使用する場合は、先に野生化しておく必要がある。また、スキル値を効率よく上げるには、そのつど対象を変えながら使用する必要がある。

## スキル使用時のメッセージ

成功時	その動物は指定の場所へ移動した
失敗時	その動物を動くように納得させられなかったようです



潜伏

# ハイディング HIDING

適正職業  
シーフ/レンジャー

キャラクターの姿が透明になり、他人から見えなくなる。スキル値が高いと成功率が上がる。



ハイディングで身を隠して辺りの様子がかがったり、リコールの呪文を素早く唱えて、危機的状況から離脱しよう

## ▶スキルの使用方法

スキル表にあるHidingの青いボタンをクリックすると使用できる。隠れやすいのは屋内や壁の近くなど。キャラクターが戦闘モードにあるときや、ターゲットされているときは使用できない。そういう場合は、戦闘相手から一定範囲  $((100 - \text{スキル値}) \div 2 + 8 \text{マス})$  離れるか、相手の視線が届かない場所まで逃げるしかない。

## ▶スキルの訓練方法

難易度制ではないので、ひたすら使い続けられればいい。スキル値が低いときは、比較的隠れやすい屋内や壁の近くなどで訓練するといい。また、よく使うキーコマンドにマクロ登録し、常日頃、使うといいだろう。

## ▶ステルスとの関係

ステルスのスキルを覚えるには、ハイディングのスキル値を80以上にする必要がある。シーフギルドのギルドマスターから教えてもらうことができる。



書写

# インスクリプション INSCRIPTION

適正職業  
スクライブ/メイジ

スクロールやルーンブックを作ることができる。スキル値が高いと成功率が上がる。

## ▶スキルの使用方法

スキル表にあるInscriptionの青いボタンをクリックし、表示されたカーソルでブランクスクロールをクリックする。その後、表示された呪文リストの中から作成したい呪文を選択すればいい。スクロールを作るには、作りたい呪文が書かれたスペルブック、一定レベルのメイジリー、呪文に必要な秘薬、一定以上のマナが必要。メイジリーの必要スキル値はP98を参照。

## ▶スキルの訓練方法

難易度制なので、自分のスキル値に合った魔法レベルのスクロールを作る必要がある。スキル値およそ30~45は第3サークル、45くらいからは第4サークル、55くらいからは第5サークルを作ろう。そして65くらいになったら第6サークル、75くらいで第7サークル、90程度まで上がった第8サークルの呪文を作って一気にGMを目指そう。秘薬の消費量の少ない呪文や利用価値の高い呪文を作成していくといいだろう。



効率よくスクロールを作りたいなら、専用のスペルブックを作るといいだろう

## ルーンブックの作り方

ルーンブックを作るには、バックバックにブランクスクロール×8、ブランクルーン×1、リコールとゲートトラベルのスクロール×各1を用意し、スキルをルーンに使用すればいい。スキル値が100(GM)なら制作者の名前が入る。



アイテム鑑定

# アイテム アイデンティフィケーション ITEM IDENTIFICATION

適正職業  
トレーダー/マーチャント

アイテムの評価額、マジックアイテムの魔法効果を鑑定できる。スキル値が高いと成功率が上がる。

## ▶スキルの使用方法

スキル表にあるItem Identificationの青いボタンをクリックし、鑑定したいアイテムにスキルを使えばいい。鑑定に成功すれば、その評価額やマジックアイテムの魔法効果を知ることができる。トレーディングウィンドウ内やPCベンダーのアイテム、隣接した他人のバックパック内のアイテム、自分の近くに落ちているアイテムなども鑑定できる。

## ▶スキルの訓練方法

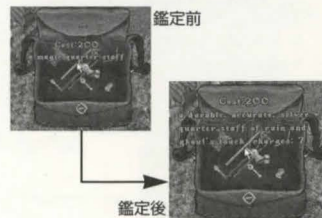
難易度制ではないので、用意したアイテムを鑑定し続けられればいい。ただし、同じアイテムに繰り返し使用しても効率のいいスキル上昇は得られないので、複数のアイテムを用意して評価対象を変えるといいだろう。

## ▶アイテム鑑定で確認!?

トレーディングウィンドウを使って取り引きをするときやPCベンダーでマジックアイテムを買うときは、できるだけ鑑定しよう。スキルのほかに、アイテム鑑定効果を持つ「IDワンド」と呼ばれるマジックアイテムを使ってもいいだろう。



鑑定のスキルを使えば、マジックアイテムの能力と評価額を知ることができる







# LOCKPICKING

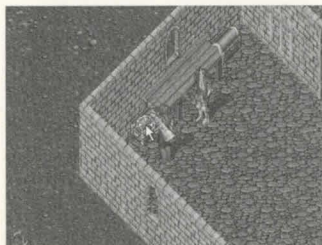
ロックピッキング

適正職業

シーフ/ローグ

鍵のかかっているドアや宝箱の鍵を開けることができる。スキル値が高いと成功率が上がる。

鍵開け



鍵開けにちょうど失敗するくらいの難易度の鍵付き箱で訓練するといだらう

## スキルの使用方法

バックパック内のロックピックをダブルクリックし、開けたいドアや宝箱をクリックする。街などに置いてあるコンテナ、モンスターキャンプやダンジョンの宝箱、掘り出した宝箱の鍵を開けることができる。

## スキルの訓練方法

鍵のかかった箱にロックピックを繰り返し使用すればいい。ただし、同一の鍵付き箱にスキルを使用し続けても効率のいいスキル上昇は得られないので、複数の鍵付き箱を用意し、鍵開けの対象を変えながら訓練するといだらう。難易度の高い鍵付き箱ほどスキル上昇はいい。なお、ロックピックは失敗すると壊れてなくなることもあるので、たくさん用意しておこう。

必要アイテム



ロックピック



鍵付きの箱

## スキルで開かない鍵

ロックピッキングのスキルでは開かない鍵もある。家の扉、家に設置されたセキュリティボックス、ストロングボックス、船の鍵の4つだ。



# LUMBERJACKING

ランバージャッキング

適正職業

カーペンタリー/ポウアー

森に生えている木から丸太を切り出すことができる。スキル値が高いと成功率が上がる。

木こり



木を切るスキルは、弓を作ったり家具を作ったりするには必須だ

## スキルの使用方法

斧や戦斧などの斧類の武器を持ち、それをダブルクリックすると表示されるカーソルで木をクリックすると、丸太を切り出すことができる。丸太は大工道具を使うと木材になり、軽量化できる。

## スキルの訓練方法

難易度制ではないので、ひたすら木を切ろう。丸太が採れなくなった木は一定時間経過すると復活するので、頃合いを見計らって再び伐採しよう。また、このスキルは斧装備時の戦闘スキルの補助的効果（攻撃ダメージ+修正）もあるので、斧を装備して戦い、攻撃が相手にヒットすることで上昇する。

斧に分類される武器

- ・斧/戦斧/両刃の斧/死刑執行人の斧/手斧/大戦斧/両手用斧

必要アイテム



斧類

## 職人系職業の基礎になるスキル

家具や弓を作るためには木材が必要になるので、大工や弓矢作成には必須のスキルだ。スキル値は80前後あれば問題ない。また、戦闘に際してはスキル値100で攻撃ダメージに35%のボーナス値が加算される。GMにする場合は後者のほうが重要となるだろう。



# MACE FIGHTING

メイスファイティング

適正職業

ウォリアー/アームズマン/ウーマン

杖類やハンマー類のほか、ウォークスなどのメイス類を使いこなすことができる。

棍棒戦闘

## スキルの使用方法

メイス類の武器を装備して戦闘すると、スキルは自動的に上昇する。スキル値が高いと命中率が上がる。

## スキルの訓練方法

スキル値25までなら、ダミー人形を叩いて上げることができる。その後は街の外に出て、動物を相手に戦うといいだろう。スキル値が50くらいまで上がったなら、モンスターを相手にしよう。相手が強いほどスキルの上昇率は高いが、攻撃が当たらないとスキルはチェックされないの、自分に合った（攻撃が程よく当たり、スキルも上昇する）相手を見つけて戦おう。ただし、自宅で訓練してもスキル値は上がらない。

## メイス系武器の特殊能力

片手持ちのメイス類（鍛冶屋用ハンマー、大槌は含まない）は、攻撃が相手にヒットすると、相手のスタミナを奪い、相手が装備している防具により多くのダメージを与え、AR値を減少させる追加効果がある。また、PvP（対人戦）において両手持ちのウォーハンマーは、相手の防具へのダメージやスタミナの減少などはないが、攻撃ダメージが1.5倍になるスペシャルアタック“Crushing Blow”が可能だ。スペシャルアタックは、20%の確率で発生し、INTが高ければ発生率が最大で30%まで上昇する。



片手持ちの武器と両手持ちの武器では、相手に与える追加効果が異なる

メイスに分類される武器

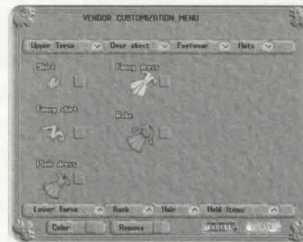
- ・メイス/ウォーメイス/ウォーハンマー/ウォークス/ハンマーピック/クラブ/モーラー

メイスに分類されない武器

- ・ブラックスタッフ/クルック/ナールドスタッフ/クォータースタッフ/鍛冶屋用ハンマー/大槌

## PCベンダーの着せ換えカスタマイズ

2000年10月より、プレイヤーが雇えるNPCベンダーのカスタマイズが可能になった。変更できる項目は、服装や髪型、アイテムの装備など計8項目。うち、7項目は色の変更も可能だ。カスタマイズするには、まずベンダーのオーナーが彼らをダブルクリックすると表示されるウィンドウで[Customize]を選び、カスタマイズ・メニューで設定変更を行う。ちなみに、[See goods]を選べばバックパックが開くので、アイテムを置く際はそちらを選択しよう。



カスタマイズ・メニュー。このウィンドウで設定変更を行う

## ベンダーのカスタマイズ・メニュー

Upper torso	服の変更	Lower torso	ズボンの変更
Over chest	上着の変更	Back	マントの変更
Foot wear	靴の変更	Hair	髪型・髭の変更
Hats	帽子の変更	Held items	アイテムの装備
Color	色の変更	Remove	各アイテムの解除



変更前



変更後





魔道

# メイジリー MAGERY

適正職業

メイジ/ウォリアー

魔法を使うことのできるスキル。ブリタニアの生活では、非常に重要となる能力だ。



スキル値上昇のために使用すると、秘薬の消費が莫大になる。資金の調達も必要だ

## 必要アイテム



スペルブック 秘薬(リージェント) スクロール

## 必要最低スキル値と成功率

呪文レベル	必要最低スキル値	必要INT値	呪文レベル	必要最低スキル値	必要INT値
1st	1.1	4	5th	36.1	14
2nd	6.1	6	6th	46.1	20
3rd	16.1	9	7th	66.1	40
4th	26.1	11	8th	76.1	50

## スキルの使用方法

スクロールをスペルブックにドラッグ&ドロップして、呪文を書き込み、スペルに必要な秘薬をバックパックに入れ、スペルブックから唱えたい魔法を選びダブルクリックすればいい。また、呪文はショートカットを作ったり、マクロ登録することもできる。各サークルの呪文を唱えるために必要な最低スキル値と必要なINT値は、下の表を参照のこと。

## スキル訓練方法

難易度制なので、自分のスキル値にあったレベルの魔法を唱える必要がある。スキル値25からは第3サークル、40を越えたら日常生活でも使用頻度の高い第4サークル、50からは第5サークル、60~80前後までは第6サークルの魔法で鍛えていこう。その後は第7サークルに移行し、90を越えたら第8サークルの召還魔法でGMを目指そう。なお、訓練には秘薬の消費量の少ない呪文や利用価値の高い呪文を詠唱するといだろう。

このスキルは、ブリタニアでの生活には必要度の高い能力なので、キャラクター作成時にメイジリーのスキルを50程度割り振っておくといかもしれない。



瞑想

# メディテーション MEDITATION

適正職業

メイジ/スクライブ

マナの回復を早める。魔法を使ううえで重要なスキルだ。使用すると2倍、使用しなくても回復速度が上がる。



スキル値が高いと、それだけでマナの回復スピードが速くなるので、魔法を使用する者にとっては重要なスキルといえる

## スキルの使用方法

スキル表のMeditationの青いボタンをクリックすると使用できる。スキル値が高いと成功率が上がり、回復スピードも早くなる。

## スキルの訓練方法

スキルを単独で使用する際は、スキル値と同じくらいマナを消費してから使用すると、上昇率がいいようだ。ただし、マナが自然回復すると一緒に上昇するので、魔法を繰り返し使用したほうが効率がいいだろう。

## スキル失敗の原因は？

体表面が金属などに覆われているとスキルが使用できず、さらに自然回復のスピードも遅くなる。このスキルを使用するときは、防具を外して行おう。なお、瞑想中に動いたり、バックパックを開いたり、話したり、一部のスキルを使用すると、瞑想は中断してしまうので注意しよう。



採掘

# マイニング MINING

適正職業

マイナー/スミス

鉱石を掘ってインゴットに精製したり、武器を溶かしてインゴットに戻したりできる。

## スキルの使用方法

バックパック内にあるシャベルかピックアックスをダブルクリックし、表示されたカーソルで山や鉱山の掘りたい場所をクリックすると鉱石が掘れる。その鉱石をダブルクリックした後で炉をクリックするとインゴットになる。スキル値が高いと色付きの鉱石が掘れることがあり、色付きのインゴットにすることができる。また、宝探して宝箱を掘り当てるときも、このスキルが役に立つ。

## スキルの訓練方法

鉱石を掘ったり、溶かしたりすることでスキル値は上昇する。自分のスキル値に合った色の鉱石を選ぶと上昇率がアップする。鉱石を溶かす際は、失敗すると使用したインゴットの半分を失ってしまうので注意。スキル値が低いうちは小分けにして、少しずつ精製していくといい。

## 色鉱石の採掘と溶解の難易度

色付き鉱石の採掘や精製には、ある程度のスキル値が必要で、そのスキル値に達していないと出現せず、もちろん溶かすこともできない(必要スキル値は下の表を参照)。また、色付き鉱石の採掘できるポイントは、シャードごとに異なるので、自分で採掘ポイントを見つけていくのも、このスキルの醍醐味だ。

## 鉱石泥棒、鉱山PKに注意!!

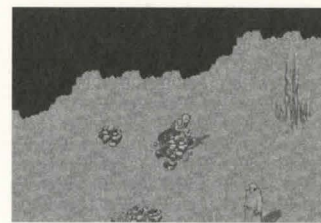
鉱山には、採掘師の鉱石を狙った泥棒やPKが、しばしば出没する。特に鉱石泥棒は、プレイヤーが大量に集めた鉱石を、地面に置きながら運んでいる(ドリブルと呼ばれる)最中を狙うので注意しよう。また、溶かしたインゴットを狙う泥棒も出没するので、鍛冶屋内に設置された炉の周辺も注意が必要だ。

## 武器・防具の溶解

武器や防具を溶解するには、溶かしたい武器や防具を自分のバックパックに入れ、炉か金床の近くに行く。そこで鍛冶屋用ハンマーか大槌、あるいは火ばしをダブルクリックし、表示されるアイテム作成ウィンドウにある[Smelt Item]をチェックしたあと[OK]ボタンを押し、現れたカーソルで溶かしたい武器や防具をクリックすればいい。スキル値が高いほどインゴットの回収率は高くなるが、NPCベンダーから購入した武器は、スキル値が高くて1インゴットにしかない。

## 鉱石の種類と採掘必要スキル

金属名	金属の種類	最低必要スキル
Iron	鉄 (銀色)	65以下
Dull Copper	曇った銅 (明るい灰色)	65
Shadow	シャドウ (黒)	70
Copper	銅 (明るい金色)	75
Bronze	ブロンズ (こげ茶)	80
Golden	ゴールド (金色)	85
Agapite	アガバイト (ピンク)	90
Verite	ヴェライト (緑)	95
Valorite	ヴァロライト (青)	99



ブラックスミッシーのスキルと一緒に持っている、非常に便利だ

## 必要アイテム



シャベル ピックアックス 鉱石



大きい炉 小さい炉

## 武器・防具の溶解に必要なアイテム



鍛冶屋用ハンマー 大槌



火ばし 炉



武器や防具の溶解は鍛冶ウィンドウで行う



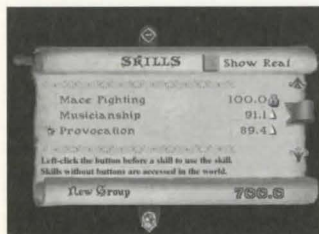


音楽

# MUSICIANSHIP

適正職業  
バード

楽器を演奏することができる。ほかのスキルと組み合わせることで、その効果を発揮する。



音楽系スキルすべてに重要なのが、このミュージシャンシップだ

## スキルの使用方法

楽器をバックバックに入れ、ダブルクリックすることで使用できる。スキル値が高いと成功率が上がる。すべての音楽系スキル（プロボケーションなど）を使用する際に必要となる。

## スキルの訓練方法

とにかく楽器をダブルクリックして音楽を奏でること。そのとき、楽器をいくつも並べて、次々にダブルクリックしていくと効率よくスキルを上げることができる。また、マクロ登録して、移動中に使用し続けるのもいい。

## ほかの音楽系スキルとの関係

ほかの音楽系スキルを使用した場合にも、このスキルが最初にチェックされる。その時点で失敗すると、使おうとしたスキルは実行されず、キャンセルされてしまう。バードを目指すなら、まずはこのスキルを90くらいまで上げてしまおうといいたい。

### 必要アイテム



ドラム ハープ リュート タンバリン



受け流し

# PARRYING

適正職業  
ウォリアー

盾で相手の攻撃から身を守る。スキル値が高いほど成功率が上がり、受けるダメージも減らせる。



肉弾戦では不可欠のスキル。GMともなればかなりの確率で敵の攻撃を吸収できる

## スキルの使用方法

盾を装備して戦闘すると自動的に使われる。スキルが発動する確率は、パリーイングのスキル値の1/2%。GMなら50%の確率で発動する。また、盾装備時は矢を回避する確率も高くなる。

## スキルの訓練方法

戦闘中に盾を装備して、相手の攻撃を盾で受け止めたときに、自動的にチェックされる。スキル値を効率よく上げるには、自分のスキル値にあった相手の攻撃を受けるといい。始めのころは、動物などに囲まれて殴られていると、それだけでも上がる。スキル値50~80まではモンスターと戦い、それ以降は第5サークルの魔法で召還できるブレードスピリッツとスパリーイングをすると効果的にスキルを上げられるだろう。このとき、できればダメージを回復してくれる仲間と一緒に訓練するといいたい。

## パリーイングのスキルと盾の関係

攻撃を受け止める確率は、パリーイングと装備している盾の種類に影響される。ARが低い盾ほど受け止める確率は高いが、ダメージ吸収率は低い。逆に、ARの高い盾は受け止める確率は低く、ダメージ吸収率は高い。



沈静化

# PEACEMAKING

適正職業  
バード

戦闘状態の者を通常状態に戻してしまえるスキル。

## スキルの使用方法

バックバックに楽器を入れた状態で、スキル表にあるPeacemakingの青いボタンをクリックすることで使用できる。スキル値が高いと成功率が上がる。

## スキルの訓練方法

とにかくスキルを使うだけでいい。戦闘状態の者が近くにいなくても、ターゲットされていなくても使用できる。マクロ登録し、頻繁に使用するといいだろう。

## 攻撃対象の変更要注意!

モンスターに対してこのスキルを使用すると一時的に戦闘状態が解除されるが、再びターゲットしてくるので注意しよう。特に、モンスターの近くに別のプレイヤーがいる場合は、そのプレイヤーにターゲットが移ってしまうことがあるので、気をつけたい。使いどころの難しいスキルだ。



対象者を指定できないため、使いどころが難しい。獲物をめぐるトラブルも……

### ミュージシャンシップとの関係

ほかの音楽系スキルと同様、ピースメイキングもまた、ミュージシャンシップが必要だ。楽器の演奏に失敗すると、このスキルもキャンセルされてしまうため、スキルの訓練に入る前に、ミュージシャンシップのスキル値を十分に上げておく必要がある。



毒塗り

# POISONING

適正職業  
アサシン/アルケミー

武器や食べ物に毒を塗ることができる。スキル値が高いほど成功率が上がり、より強い毒を塗ることができる。

## スキル使用方法

スキル表のPoisoningの青いボタンを押すと表示されるカーソルで、ポイズンポーションをクリックし、毒を塗りたい食べ物または武器をクリックする。失敗時は毒を受けることもあるが、自ら受けるダメージは使用時よりも弱められている。

## スキル訓練方法

難易度制のため、スキル値に合った毒を使用する必要がある。スキル値40まではレジャーポイズンで、65までは普通のポイズンで、95まではグレーターポイズンで上げよう。デッドリーポイズンは95くらいから使うといい。なお、同じ食べ物や武器に毒を塗ってもスキル上昇は得られないので、複数のアイテムを用意し、毒を塗る対象を変えていくといいたい。

## 毒武器を使用した戦闘

武器に塗った毒は攻撃ヒット時に発動する。発動率は、毒を塗った者のスキル値の1/4。つまりGMで25%の確率だ。また、武器に塗った毒には使用回数制限があり、これは毒の種類によって異なる。

### スキル使用時のメッセージ

失敗時 You fail to apply a sufficient does of poison on a ●●. ●●に毒を塗るのに失敗した  
成功時 You apply the poison to a ●●. ●●に毒を塗るのに成功した



毒のレベルが高いほど塗るのが難しい。デッドリーポイズンは調達も難しい

### 必要アイテム



4種類のポイズン 食べ物 武器





扇動

# PROVOCATION

プロボケーション

適正職業

バード

音楽で、任意のキャラクター（プレイヤー以外）同士を戦わせるスキル。スキル値が高いと成功率が上がる。



モンスター同士を相打ちさせる。失敗すると自分がターゲットされることも

## ミュージシャンシップとの関係

ほかの音楽系スキル同様、プロボケーションもまた、ミュージシャンシップがスキルの成功率を左右する。楽器の演奏に失敗するとスキルはキャンセルされ、自分がターゲットされることになるので、このスキルを実戦で使用する前に、ミュージシャンシップのスキル値を十分に上げておこう。

## スキルの使用方法

バックバックに楽器を入れ、スキル表にあるProvocationの青いボタンをクリックすると現れるカーソルで、扇動したい対象を選択し、その後、再び現れるカーソルで、戦わせたい相手をクリックすればいい。ただし、このスキルには“視線チェック”（視線が届くかどうかをチェックする機能）があり、壁などの大きな障害物にさえぎられた場所や高い段差の上にいるキャラクターに対しては、スキルを使用することができなくなっている。

## スキルの訓練方法

難易度制ではないので、扇動を繰り返せばいい。ただし、同一のターゲットに使用しても効率のよいスキル上昇は得られないので、そのつどターゲットを変える必要がある。

## 犯罪フラグに注意

スキルを使って青ネームのプレイヤーにモンスターなどを扇動すると、犯罪になる。ガード圏内で使うと瞬殺されるので注意しよう。



震解除

# REMOVE TRAP

リムーブトラップ

適正職業

シーフ/ローグ

箱などに仕掛けられたトラップを解除することができる。ただし、キャラクター作成時には選べない。



高難易度の罠に引っかかると、ほぼ即死！

## ティンカー作成のトラップ

細工師が作成したトラップは、一度作動しても、罠自身が解除されない限り、何度でも発動する。また、トラップを解除しなければ鍵を解除できず、テレキネシスの呪文でトラップを作動させることもできない。

## トラップボックスについて



トラップボックス

トラップには、ダーツ、爆発、毒の3種類がある。訓練用にはダメージの低いダーツの罠がいい。

## スキルの使用方法

スキル表にあるRemove Trapの青いボタンをクリックすると表示されるカーソルで、トラップが仕掛けられた箱をクリックすればいい。スキルの使用結果には、成功、失敗（トラップ作動）、失敗（トラップ不発）の3通りがある。NPCからスキルを教えてもらうには、ロックピッキングとディテクティング ヒドゥンのスキル値が、ともに50必要だ。スキル値が高いと成功率が上がる。

## スキルの訓練方法

難易度制なので、自分のスキル値に合ったトラップを解除しよう。トラップの難易度は、作成者のティンカーリングのスキルに比例する。重いグローブを着けているほど成功率が下がるので、スキル値が上がりやすくなったらグローブを装備して練習しよう。なお、訓練中はトラップを作動させやすいので、ヒーラーやアングの近くで練習するとい。また同じトラップボックスに使用しても効率のいいスキル上昇は得られないので、解除練習用の箱を複数用意しておくといいだろう。

## テレキネシスでトラップ解除

2000年10月現在、宝箱のトラップは、リムーブトラップの代わりにテレキネシスの呪文を使用することで、離れた場所から安全に作動させることができる。



魔法耐性

# RESISTING SPELLS

レジスティング スペルズ

適正職業

メイジ/ウォリアー

自分にかげられた魔法の効果を弱めたり、無効化したりできる。スキル値が高いと成功率が上がる。

## スキルの使用方法

魔法攻撃を受けると自動的にスキルが使用され、魔法効果を弱めたり、無効化できるとスキルがチェックされる。ただし、知性評価のスキルが高い相手の魔法攻撃は防ぎにくい。

## スキルの訓練方法

難易度制のため、スキル値に合った魔法攻撃を受ける必要がある。自分自身に魔法をかける場合は、スキル値55まではファイアフィールドの魔法を唱え、その中を走り抜けるといいだろう。75まではファイアボール、85まではライトニング、その後はエネルギーボルトやファイアストライクなどで上げよう。なお、これは自分のメイジリーのスキル値によっても左右されるので、上がりやすくなったら呪文のレベルを上げるといい。

ただし、自分に魔法を使用するよりも、ほかのプレイヤーや魔法を使用するモンスターと戦っているほうが効率よく上がる。なお、ダンジョンなどの人が多く集まる場所で長時間同じモンスターでスキル上げをすると、ほかのプレイヤーの邪魔になることもあるので注意しよう。



モンスターと戦うだけなら70前後あれば十分。モンスターと戦っていれば、自然と上っていくので無理に上げる必要はない



覗き見

# SNOOPING

スヌーピング

適正職業

シーフ/ローグ

他人のバックバックの中を覗くことができる。スキル値が高いと成功率が上がる。

## スキルの使用方法

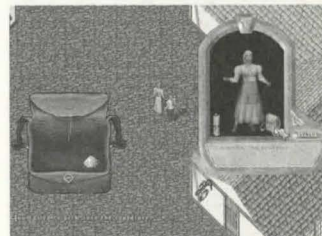
隣接するキャラクターのペーパードールを開き、バックバックをダブルクリックする。失敗すると相手にメッセージが表示されるが、犯罪にはならない。スキルを使うとカルマは一定値まで減少する。

## スキルの訓練方法

難易度制ではないので、繰り返しバックバックを覗けばスキル値は上昇する。人のいない場所にいるNPCに対して使用するといい。ただし、同じ相手に使用しても効率のよいスキル上昇は得られないので、そのつどターゲットを変える必要がある。

## バックラマ、バックホースでの訓練

バックラマやバックホースでも、スキルを訓練できる。その場合、購入したバックラマをリリースして野生化させる必要がある。この場合もカルマは低下する。



バックバックの中を覗くことができる。相手がプレイヤーの場合、見つければ、もちろん嫌がられる。また、深い階層にある入れ物ほど覗くのは難しくなる





霊能力

# スピリットスピーク SPIRIT SPEAK

適正職業  
ヒーラー

ゴーストの状態のプレイヤーが話している「OoOoO OoOo」という言葉を理解できるようになる。



通常ではわからないゴーストの言葉を翻訳して、理解できるようになる

## ▶スキルの使用方法

スキル表にあるSpirit Speakの青いボタンをクリックすることで使用できる。スキル値が高いと成功率が上がる。

## ▶スキルの訓練方法

難易度制ではないので、スキルを繰り返し使えばいい。その場に幽霊がいる必要はない。よく使うキーコマンドにマクロ登録して使用するといいだろう。

## ▶スキルの代用品としての“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は、近くにいるゴースト状態のプレイヤーの声を拾うことができる。クリスタルを使用する際は、ブロードキャストクリスタルとレシーバークリスタルを持ち、両方のスイッチをONにし、互いをリンクさせたあとブロードキャストクリスタルを地面に置けばいい。



窃盗

# スティール STEALING

適正職業  
シーフ/ローク

他人から物を盗む。使用するとカルマが下がり、見つかると犯罪になる。スキル値が高いと成功率が上がる。

### 街中でほかのプレイヤーから盗むには？

現在、街中でほかのプレイヤーから物を盗むには、NPCが運営するシーフギルドに所属する必要がある。ギルドに所属すると、青ネーム時に街の外で死亡しても死体は灰色ネームになり、殺害されても殺人報告はできない。また、ほかのプレイヤーからアイテムを盗み、相手にそれを発見されると、被害者に対して永久犯罪フラグが立つ。シーフギルドについては、P121を参照。

### 永久犯罪フラグ

永久犯罪フラグとは、ほかのプレイヤーからの盗みに成功した場合、その犯罪者が死亡するまで、被害者に対して永久的に犯罪フラグが立つことを指す。犯罪フラグは、2分経過すると他者からは青ネームに見えるようになるが、被害者からはずっと灰色ネームに見える。

## ▶スキルの使用方法

スキルの使用方法には2種類ある。1つは、他人のバックパック開いて中を確認し、スキル表にあるStealingの青いボタンをクリックして、盗みたいアイテムをクリックする方法。もう1つは、Stealingの青いボタンをクリックして、盗む対象のキャラクターをクリックする方法だ。後者は、アイテムをランダムに盗むため、“ランダムスティール”とも呼ばれている。

## ▶スキルの訓練方法

難易度制のため、自分のスキル値に合った重さのアイテムを盗むといい。訓練用のダミー人形ではスキル値は25までしか上がらない。それ以降は、友人にアイテムを持ってもらって訓練しよう。ちなみに、一度に盗めるのは最大10ストーンまで。

### 窃盗成功・失敗フラグ表

結果	犯罪フラグ	永久犯罪フラグ
盗み成功・気づかれない	×	○
盗み成功・気づかれる	○	○
盗み失敗・気づかれない	×	×
盗み失敗・気づかれる	○	×



ステルス

# ステルス STEALTH

適正職業  
シーフ/ローク

他人から見えない透明な状態で移動できる。キャラクター作成時には選ぶことができない。

## ▶スキルの使用方法

ハイディングのスキルか、インビジビリティの呪文で隠れたあと、スキル表にあるStealthの青いボタンをクリックして移動する。スキル値が高いと成功率が上がり、移動距離も増える。

ステルスでの移動中に再びスキルを使用して成功すれば、連続移動することも可能。ただし、ほかのキャラクターに接触すると、スキルはキャンセルされる。また、ハイディングが解除されるスキルを使用するとステルスも解除される。

## ▶スキルの訓練方法

このスキルを使用するには、ハイディングのスキル値が80以上必要となる。先にそちらを上げておこう。使用可能になったら、シーフギルドのマスターからスキル値30くらいまでを習うといい。その後、比較的成功率が高い屋内で練習し、上昇率が悪くならたら人通りの多い街中で練習するといいたいだろう。

### ハイディングとの関係

ハイディングのスキル値はステルス使用時の移動距離にも影響する。距離の算出方法は、

ハイディングのスキル値÷10

が目安になるだろう。



剣術

# ソーズマンシップ SWORDSMANSHIP

適正職業  
ウォリアー/ソーズマン/ソーズマン

ソード系(剣と斧)の武器を使って戦うスキル。スキル値が高いと命中率が上がる。

## ▶スキルの使用方法

ソード系の武器を装備して戦闘し、相手に攻撃がヒットすればスキルがチェックされる。スキル値が高いと、攻撃時の命中率が上がる。

## ▶スキルの訓練方法

スキル値25までは、街中の訓練場にあるダミー人形を叩いて上げよう。その後は、動物を相手にして戦う。スキル値が50まで上がったなら、モンスターを相手にしよう。戦う相手が強いほどスキル値の上昇率はよくなるが、攻撃が当たらないとスキルはチェックされないの、自分のスキル値に合った(攻撃が程よく当たり、スキルも上昇する)相手を見つけて戦うといいたいだろう。ただし、屋内で訓練してもスキル値は上がらない。

## ▶種類が豊富で使いやすい武器

種類が豊富で、用途にあった武器を見つけやすいため、さまざまな職業で使用されている。PvP(対人戦)において両手持ちの武器は、対戦相手のINT値を30秒間半減させるスペシャルアタック“Concussion Blow”が可能だ。また、斧装備時の戦闘では、ランバージャッキングのスキルがあれば、攻撃ダメージがプラス修正される。斧に分類される武器の種類については、P96を参照のこと。



STRとDEXが高いならハルバートは強力な武器。DEXが低いならカタナがお勧め

### ○ソード系の武器



ナイフ類

ソート類

斧類

棒状斧類

カタナ

反り刃類





戦術

# TACTICS

タクティクス

適正職業

ウォリアー

相手に与えるダメージを決定するスキル。スキル値が高ければ高いほど、相手に与えるダメージが大きい。

## ▶スキルの使用方法

戦闘を繰り返すことによって、スキル値は上昇していく。武器を装備しているかどうか、使用している武器の種類が何かといったことは、ここではまったく問題にならないので、とにかく戦闘をしよう。そうすれば、自動的に経験が積まれていく。

## ▶スキルの訓練方法

ほかの戦闘スキルを鍛える過程で自然と訓練されていくので、あえてスキル値を上げるための努力をする必要はないだろう。ただし、このスキルも難易度制なので、自分のスキル値に合った相手と戦う必要がある。また、屋内で訓練しても効率のいいスキル上昇は得られない。

## ▶タクティクスと与えるダメージの関係

タクティクスは、左の表にあるとおり、そのスキル値によって相手に与えるダメージが変化する。使用している武器の威力を最大限に引き出すには、最低スキル値として50は必要だ。スキルがGM（スキル値100）になれば、最大値を50%も上回るダメージを与えられるので、戦士系のキャラクターには必須のスキルといえる。ダメージの算出方法は、P68を参照のこと。



戦闘によって自動的に経験が積まれていく。武器攻撃を行う場合は必須のスキルだ

## タクティクスとダメージ修正

タクティクススキル値	ダメージ修正
10	60%
20	70%
30	80%
40	90%
50	100%
60	110%
70	120%
80	130%
90	140%
100	150%



裁縫

# TAILORING

テイラリング

適正職業

テイラー

裁縫道具を使い、布から衣服を、皮からは靴や鎧を作ることができる。スキル値が高いと成功率も上がる。

## ▶スキルの使用方法

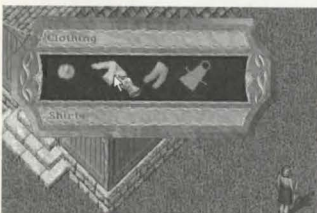
布や皮をバックバックに入れた状態で、裁縫道具をダブルクリックすると表示される作成リストから、作りたいアイテムを選択する。なお、動物などから採取した皮は、ハサミを使用することで重量を軽くできる。

## ▶スキルの訓練方法

このスキルは難易度制なので、自分のスキル値に合ったアイテムを作成する必要がある。右ページの表を参照のうえ、自分のスキル値に合った作成アイテムを選択しよう。なお、オイルクロスは消費材料数が少なく、90前後まで上げられる。皮を購入したりせず、自力で調達する場合は、動物を倒せるだけの戦闘スキルも必要となるだろう。

## ▶布や皮の再利用

衣服や革鎧にハサミを使うと、皮や布に再生できる。スキル値が高いと回収率も増える。ただし、靴やサンダル、ブーツ類は、皮に戻すことはできない。



布から衣服を、皮から革鎧を作ることができ、作成物を布や革に戻すことも可能

## 必要アイテム



裁縫道具 布 皮 ハサミ

## スキル使用時の作成アイテム

### ◆帽子類

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値	アイテム	必要材料数	必要最低スキル値		
Bandana	バンダナ	2 cloth	2.5	Tall Straw Hat	背の高い麦藁帽子	12 cloth	6.8
Skullcap	スカルキャップ	2 cloth	2.5	Bonnet	ボンネット	11 cloth	6.2
Floppy Hat	フラッピーハット	11 cloth	6.2	Feathered Hat	羽付きの帽子	12 cloth	6.2
Wide-Brim Hat	つば広帽	11 cloth	6.2	Tricorn Hat	三角帽	12 cloth	6.2
Cap	キャップ	11 cloth	6.2	Wizard's Hat	魔術師の帽子	15 cloth	7.2
Straw Hat	麦藁帽子	10 cloth	6.2	Jester's Hat	道化師の帽子	15 cloth	7.2

### ◆洋服類

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値	アイテム	必要材料数	必要最低スキル値		
Tunic	チュニック	12 cloth	2.5	Fancy Shirt	ファンシーシャツ	8 cloth	24.8
Jester's Suit	道化師の服	24 cloth	8.2	Plane Dress	プレーンドレス	10 cloth	33.1
Sircoat	サーコート	26 cloth	8.2	Cloak	マント	14 cloth	44.1
Fancy Dress	ファンシードレス	12 cloth	12.4	Robe	ローブ	16 cloth	53.9
Shirt	シャツ	8 cloth	22.7	Doublet	ダブルット	8 cloth	2.5

### ◆たすき・エプロン類&パンツ・スカート類

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値	アイテム	必要材料数	必要最低スキル値		
Sash	たすき	4 cloth	4.1	Fancy Pants	ファンシーパンツ	8 cloth	24.8
Apron(Half)	半エプロン	6 cloth	20.7	Long skirt	ロングスカート	10 cloth	29.0
Apron(Full)	長エプロン	10 cloth	29.0	Oil cloth	オイルクロス	1cloth	74.6
Kilt	ミニスカート	8 cloth	20.7				

### ◆靴類

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値	アイテム	必要材料数	必要最低スキル値		
Sandals	サンダル	4 hide	12.4	Boots	ブーツ	8 hide	16.5
Shoes	シューズ	6 hide	16.5	Thigh Boots	ロングブーツ	8 hide	33.1

### ◆レザーアーマー類

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値	アイテム	必要材料数	必要最低スキル値		
Leather Cap	革の帽子	2 hide	6.2	Leather Leggings	革のズボン	12 hide	66.3
Leather Gloves	革の手袋	3 hide	51.8	Leather Sleeves	革の腕あて	4 hide	53.9
Leather Gorget	革の喉あて	4 hide	53.9	Leather Tunic	革の上着	12 hide	70.5

### ◆銀付きアーマー類

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値	アイテム	必要材料数	必要最低スキル値		
Studded Leather Gloves	銀付きの革手袋	8 hide	82.9	Studded Leather Sleeves	銀付きの革腕あて	10 hide	87.1
Studded Leather Gorget	銀付きの革首あて	6 hide	78.8	Studded Leather Tunic	銀付きの革上着	14 hide	95.4
Studded Leather Leggings	銀付きの革ズボン	12 hide	91.2				

### ◆女性用防具類

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値	アイテム	必要材料数	必要最低スキル値		
Leather Brassiere	革ブラジャー	6 hide	58.0	Leather Female Armor	女性用革鎧	8 hide	62.2
Leather Shorts	革のショーツ	8 hide	62.2	Studded Leather Brassiere	銀付きの革ブラジャー	8 hide	82.9
Leather Skirt	革のスカート	6 hide	58.0	Studded Leather Female Armor	女性用銀付きの革鎧	10 hide	87.1



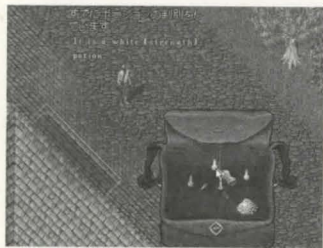


味見

# TASTE IDENTIFICATION

適正職業  
アルケミー/アサシン

食べ物や飲み物に毒が付着していないかどうかを調べたり、未鑑定のパーション、パーション樽の効果を判別したりできる。



食べ物などに付着した毒を見分けたり、パーションを識別することができる

## スキルの使用方法

スキル表にあるTaste Identificationの青いボタンをクリックし、現れたカーソルで調べたい食べ物や飲み物、パーション類をクリックすればいい。スキル値が高いと成功率が上がる。毒の識別に失敗すると、毒を受けることもある。

## スキルの訓練方法

難易度制なので、自分のスキル値に合った食べ物やパーションを調べよう。最初は普通の食べ物、次にパーション類、そして毒入りの食べ物、最後に毒の識別をするといい。毒は高レベルのものほど識別が難しい。

## パーション樽の見分け方

パーション樽は、そのオーナー（最初に使用した者）以外には、色しか識別することができない。鑑定しないまま樽から汲み出しても薬の名前は表示されない。しかし、あらかじめ薬の種類が分かっていたら、あえて鑑定する必要はないだろう。注意すべきは、PCベンダーで販売されているパーション。特に樽で販売されているものは価格も高いので、パーション詐欺には注意しよう。

## NPCベンダーの販売アイテムの価格変動



NPCの在庫が豊富だと価格はある程度安くなる



逆に、在庫が減ると価格は高騰する

ブリタニアの経済は現実世界同様、絶えず変化し続けている。同じアイテムでも、販売しているNPCベンダーによって、その供給量や価格は一定ではない。アイテムの基準価格は、アイテムの効力、素材、魔法のチャージ数などに左右され、製造に必要な天然素材（リソース）が、その地域で豊富に手にできるかどうかによっても調整される。また、NPCベンダーが自動的に供給するアイテムの在庫数だけでなく、プレイヤーが売却したり購入したあとの在庫数によっても、価格は変動する。

さらに、供給量はNPCベンダーに補充された在庫がどれだけの時間でさげたかによっても変わるため、人の多い街では自然と補充量が増え、商品の流通も多くなる。特に消費量の多い秘薬やスクロールなどは、販売数の多いNPCベンダーを見つければ、まとめ買いもできるのでたいへん便利だ。

なお、まとめ買いをする際は、中途半端に残すと価格が高騰し、補充される時間も遅くなるので、ほかのプレイヤーの迷惑になる。どうせ買うなら、全部買ってしまっただほうがいいかもしれない。ただ、買い占めも迷惑といえなくもないが……。



細工

# TINKERING

適正職業  
ティンカー

細工道具で細工品や大工道具、トラップボックスなどを作ることができる。

## スキルの使用方法

インゴットか木材をバックパックに入れ、細工道具をダブルクリックし、材料になるアイテムをクリックする。画面に作成物ウィンドウが表示されたら、その中から作成したいアイテムを選び、OKボタンをクリックする。

なお、一度作成したものは記憶されるので、連続して作りたい場合は、ウィンドウの左下にあるチェックボタンを押せばいい。スキル値が高いと成功率が上がり、作成できるアイテムも増える。GMになると名前付きのアイテムを作ることができる。

## スキルの訓練方法

難易度制なので、自分のスキル値に合ったアイテムを作る必要がある。前半は木製のアイテム、中盤からインゴットを使ったアイテム、後半はロックピックを作り、GMまではヒーティングスタンドを作成して鍛えていくといいだろう。

## パーツを使って組み立てる

ティンカーリングは、いくつかの部品を組み立てることで、1つのアイテムを作ることができる。以下がその例である。

## ●時計を作る

細工道具を使ってギアとアクセル、スプリング、時計の枠を作成する。次に、ギアかアクセルをダブルクリックして、ギア付きのアクセルを作り、さらにスプリングをダブルクリックして時計の部品を作ってから、時計の枠をダブルクリックすると、時計が完成する。作成スキル値の目安は31。

## ●六分儀の作り方

細工道具を使ってアクセルとちょうつがいを作り、そのどちらかをダブルクリックすると、六分儀の部品ができる。それをダブルクリックすれば、六分儀が完成する。作成スキル値の目安は31。

## ●パーション樽の作り方

カーベントリーのスキルで樽を作り、樽のふた、蛇口、空瓶10本をバックパックに入れて、細工道具を樽に使用する。すると作成ウィンドウが表示されるので、パーション樽を選択する。作成スキル値の目安は51。

## ●トラップボックスの作り方

鍵付きの箱とインゴットを用意する。弓矢のトラップを作るにはクロスボウの矢、毒のトラップにはポイズンパーション（緑）、爆発のトラップにはエクスペロージョンパーション（紫）が必要となる。

トラップボックスを作るには、細工道具をダブルクリックし、インゴットをクリックする。作成ウィンドウが表示されたら、そこで作りたいトラップボックスを選ぶ。作成に成功したら鍵をかければ罠がセットされる。威力は作成者のティンカーリングのスキル値に比例する（P110参照）。

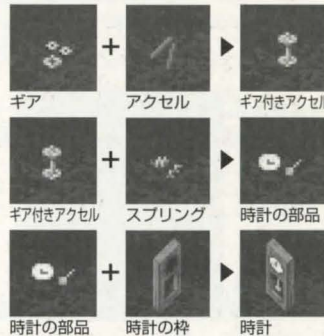


鍛冶、大工、裁縫に並ぶ、職人系スキル。NPCに売却できないアイテムも多い

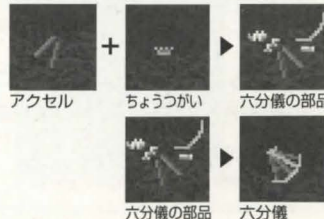
## 必要アイテム



## ●時計の部品と作り方



## ●六分儀の作り方





## スキル使用で作成できるアイテム

### ◆道具類 (Tools)

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値	アイテム	必要材料数	必要最低スキル値		
Dovetail Saw	大のこぎり	4 Ingot	34	Saw	のこぎり	4 Ingot	32
Draw Knife	両引きのこぎり	2 Ingot	33	Scissors	はさみ	4 Ingot	15
Froe	なた	2 Ingot	34	Scorp	のみ	2 Ingot	33
Hammer	かなづち	4 Ingot	34	Sewing Kit	裁縫道具	2 Ingot	19
Hatchet	まさかり	4 Ingot	34	Shove	シャベル	4 Ingot	42
Inshave	けずりだし	2 Ingot	34	Sledge Hammer	大槌	4 Ingot	55
Lockpick	鍵開け	1 Ingot	49	Smith's Hammer	鍛冶屋用ハンマー	4 Ingot	42
Mortar and Pestle	乳鉢とすりこぎ	3 Ingot	24	Tongs	火ばし	4 Ingot	35
Pick axe	つるはし	4 Ingot	34	Tool kit	細工道具	2 Ingot	15

### ◆木製アイテム (Wooden Items)

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値	アイテム	必要材料数	必要最低スキル値		
Axle	アクセル	2 Wood	31	Moulding Plane	造形用かん	4 Wood	31
Clock Frame	時計の枠	6 Wood	31	Smoothing Plane	かん	4 Wood	18
Jointing Plane	目地用かん	4 Wood	31				

### ◆部品類 (Parts)

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値	アイテム	必要材料数	必要最低スキル値		
Clock parts	時計の部品	1 Ingot	31	Springs	スプリング	2 Ingot	14
Gears	ギア	2 Ingot	15	Barrel Hoop	樽の止め輪	5 Ingot	29
Hinge	ちょうつがい	2 Ingot	15	Barrel Top	樽の蛇口	2 Ingot	51
Sextant parts	六分儀の部品	4 Ingot	32				

### ◆食器類 (Utensils)

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値	アイテム	必要材料数	必要最低スキル値		
Butcher Knife	肉切り包丁	2 Ingot	22	Pewter Mug	真鍮のマグ	2 Ingot	23
Cleaver	包丁	3 Ingot	24	Plate	皿	2 Ingot	21
Fork	フォーク	1 Ingot	18	Skinning knife	皮剥ナイフ	2 Ingot	24
Goblet	ゴブレット	3 Ingot	22	Spoon	スプーン	1 Ingot	17
Knife	ナイフ	1 Ingot	18				

### ◆宝飾品 (Jewelry)

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値	アイテム	必要材料数	必要最低スキル値		
Bracelet	ブレスレット	2 Ingot 1 Gem	45	Necklace	ネックレス(銀)	1 Ingot 1 Gem	42
Earrings	イヤリング	1 Ingot 1 Gem	49	Necklace	ネックレス(輪)	1 Ingot 1 Gem	42
Necklace	ネックレス(金)	1 Ingot 1 Gem	42	Weddingband	結婚指輪	1 Ingot 1 Gem	42

### ◆生活用品 (Miscellaneous)

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値	アイテム	必要材料数	必要最低スキル値		
Candelabra	燭台	4 Ingot	57	Keyring	鍵輪	2 Ingot	22
Globe	地球儀	4 Ingot	58	Lantern	ランタン	2 Ingot	34
Heating stand	燭燭立て	4 Ingot	65	Scales	はかり	5 Ingot	64
Iron Key	鉄の鍵	3 Ingot	24	Spy glass	望遠鏡	4 Ingot	64

### ◆罠類 (Traps)

アイテム	必要材料数	必要最低スキル値	
Dart Trap	矢の罠	1 Ingot 1 Crossbow Bolt	35
Explosion Trap	爆発の罠	1 Ingot 1 Purple Potion	58
Poison Trap	毒の罠	1 Ingot 1 Green Potion	51



## 追跡

# トラッキング TRACKING

適正職業  
レンジャー/テイマー

近くにいるキャラクターを探知できる。スキル値が高いと成功率が上がり、より広い範囲を探知できる。

### ▼スキルの使用方法

スキル表にあるTrackingの青いボタンをクリックし、表示されたリストから探したいキャラクター(人間・動物・モンスター)を選んでダブルクリックする。成功すると探知したキャラクターのいる方角(東西南北)がわかる。

### ▼スキルの訓練方法

このスキルは難易度制ではないので、ひたすら探知し続ければよい。スキル使用後、キャラクターを選択せず、キャンセルしてしまってもスキルは上昇する。スキル値25で画面の半分くらい、スキル値50で2画面分が探知可能。

### ▼シーフ対策も万全?

トラッキングのスキルは、ハイディング状態のキャラクターも探知できるので、銀行前や自宅ドアの前に隠れているシーフも見つけることができる。

### スキル使用時のメッセージ

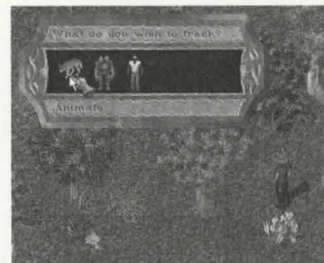
失敗時	You see no evidence of ●● in this area.	あなたはこの辺りで●●の痕跡を見つけれなかった
成功時	●● is to ▼▼.	●●は▼▼の方向にいる

## ティンカートラップの取り扱い注意!!

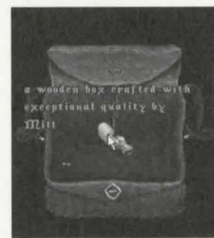
細工師が作成したトラップボックスは、作成者ではなく、鍵を掛けた者がオーナーとなる。オーナーは鍵やスキルを使わなくてもトラップボックスを安全に開けることができる。オーナー以外の者が開けるには、まずディテクティング ヒドゥンで罠を探知したあと、リムーブトラップで罠を解除し、その後、ロックピックで解錠しなければならない。この行程を無視してロックピックを使用すると罠が作動する。鍵を使って開けた場合、再び鍵をかければ罠は再セットされる。また、リムーブトラップで解除しないかぎり、罠は何度でも作動する。

### ティンカートラップの特徴

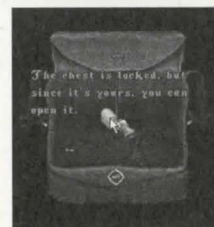
- ・トラップボックスに鍵を掛けた者がオーナーになる
- ・オーナーは鍵がなくともトラップボックスを安全に開閉できる
- ・オーナー以外が開けるには必ずロックピックを使用しなければならない
- ・罠を解除しなければ、何度でも作動する
- ・オーナーであっても罠を解除せずにロックピックを使用して解錠に失敗するとダメージを受ける
- ・鍵を使って開けたトラップボックスの罠は作動せず、誰でも開けることができる
- ・トラップボックスの罠でほかのプレイヤーが死亡しても殺人報告できない
- ・トレーディングウィンドウに載せられない



動物がどちらの方角にいるかを探知して、狩りに役立てるのもいい



トラップボックスを作成したあと、箱に鍵をかけなければ、罠はセットされない



オーナーがトラップボックスを開けるとこのようなメッセージが表示される





## 獣医学

# VETERINARY

適正職業  
ティマー

怪我をした動物を包帯を使って治療する。効果はスキル値に比例する。



ヒットポイントの多いペットを治療する際にはとても便利なスキルだ

### ▶スキルの使用方法

包帯をダブルクリックし、治療したい動物をクリックする。治療する際は、動物に隣接していなければならない。回復時間は治療者のDEXに依存し、3~5秒かかる。基本的な効果はヒーリングのスキルと同じ。ただし、死亡したペットの蘇生はできない。ドラゴンなどヒットポイントの多いペットは、回復量が限られている魔法では治療が困難なので、スキル値の高さに応じて回復量が決定するこのスキルは非常に便利だ。

### ▶スキルの訓練方法

ペットにした動物に傷を負わせ、包帯で治療すればいい。ただし、同じペットでは効率のいいスキル上昇は得られないので、そのつどターゲットを変える必要がある。

### ▶モンスターの治療

動物のほかに、ペットになるモンスターおよびテラサンやリーパー、コープサー、ガーゴイルなどのごく一部に限り、治療することができる。ちなみに、アンデッド、精霊、魔法生物、ヒューマノイド系モンスターは、このスキルで治療することはできない。

### 必要アイテム



布      ハサミ      包帯



## 格闘技能

# WRESTLING

適正職業  
メイジ/ウォリアー

武器を持たずに素手で戦うスキル。しかしダメージを与えるというより、相手の攻撃をかわす目的で使われることが多い。



武器を装備していなければ、このスキルで相手の攻撃が回避できる

### ▶スキルの使用方法

武器を持たずに戦闘することで、スキル値が上昇する。スキル値が高いと素手攻撃時の命中率と攻撃回避率が上がる。

### ▶スキルの訓練方法

街にあるダミー人形を叩いてスキル値を25まで上げる。その後、街の外に出て動物を相手に戦い、50くらいからはモンスターを相手にするといいたろう。難易度制なので、相手が強いほどスキル値の上昇率はよくなるが、攻撃がヒットしないとスキルはチェックされないため、自分のスキル値に合った(攻撃が程よく当たり、スキルも上昇する)相手を見つけて戦う必要がある。なお、屋内で戦闘をしてもスキル値は上昇しない。

### ▶レスリングの重要性

魔法を詠唱している最中に攻撃を受けるとその呪文はキャンセルされてしまう。そこでメイジなど魔法をメインに戦う職業には、このスキルで相手の攻撃をかわす確率を上げるといいだろう。ちなみに、スペルブックを装備して戦闘すると、このスキルは上がらない。

### スタンパンチとレスディザーム

レスリングはアナトミーと組み合わせることで「スタンパンチ」という特殊攻撃を、アームズロアと組み合わせることで「レスディザーム」という特殊能力を使えるようになる。詳しくは、P83を参照のこと。



# Chapter 4

## 冒険者としての生活



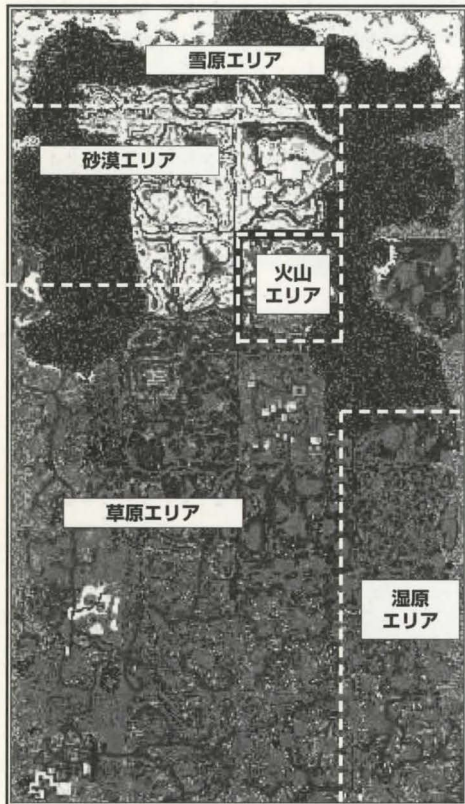






# ロストランド

"新大陸"と呼ばれるロストランドは、セカンドエイジから作られた新しい世界だ。起伏に富んだ広大な大地とブリタニアでは見られない多くのモンスターが冒険者を待っている。



## Delucia .....デルシア



ロストランドの草原エリアの最南端にある城砦の街。街自体は大きいけど店の種類は少ない。自然の岩壁に囲まれているので採掘や鍛冶に適している。ケープを經由し、トリンシック南西に抜かれる。街のマップは、P250を参照。

## Papua .....パプア



ロストランドの中央に位置する湿原エリアにある街。店の種類も多く、冒険の拠点するには適した街だ。ムーングロウの魔法使いギルドからテレポーターを使って直接移動できるため、初心者も訪れやすい。街のマップは、P251を参照。

## ロストランドの大地

### ●ロストランドとは？

新大陸とも呼ばれるロストランドは、ブリタニアから通路（付録マップを参照）を通って行くことができる、新たな冒険の舞台だ。リコールなどの魔法で直接移動することはできず、家の建設も許されていない。さらに、ブリタニアとの大きな違いは、街の外を放浪するワンダリングヒーラーがいないことだ。したがって、ロストランドで死亡すると、街にあるヒーラーハウスか、ほかのプレイヤーに蘇生してもらわないと、生き返ることはできない。このような理由から、ブリタニアよりは少々過酷な世界といえるかもしれない。

### ●ロストランドの地形

ロストランドの大地は起伏に富んでおり、雪原、火山、砂漠、湿原、草原の5つのエリア（左の写真参照）に分かれている。それぞれのエリアで遭遇するモンスターの種類も異なるので、自分のレベルや目的に合った場所で冒険をするといいだろう。ロストランドには船でしか行けないエリアも多く、そうした場所で死亡すると、訪れる冒険者も少ないので、非常に辛い状況に置かれるということを覚悟しておかなければならない。

### ●ロストランドの街

ロストランドには、冒険の拠点にできる街が2つある。ロストランドで冒険をするなら、これらの街をルーンに記憶させておくといいだろう。

# ダンジョン

この世界には、12のダンジョンが存在する。多くのモンスターが待ち受けるダンジョンは、常に死と隣り合わせの危険な場所だ。それでも冒険者たちはダンジョンへ挑む。富と名声を求めて……。

## 旧大陸と新大陸のダンジョン

### ●旧大陸の7つのダンジョン

旧大陸には、7つのダンジョンがあり、各ダンジョンにはそれぞれ特徴がある。たとえば、シェイムにはエレメンタル系のモンスターが、ディシートにはアンデット系のモンスターが多く出現するというように、ダンジョンごとに出現モンスターの種類が異なっている。各ダンジョンについての詳細は以下の通りだ。



ダンジョンは暗闇なので、オプションの暗視を使うか、魔法やアイテムで明かりをつけよう

## 旧大陸のダンジョン

### COVETOUS .....コプトス

レベル1とレベル2は、洞窟といった様相で、おもにハービーやゲイザーなどが出現する。初心者にも適した場所だが、特にドレッドスパイダーとエルダーゲイザーには要注意だ。レベル3からは構造も大きく変わり、地下墓地といった雰囲気になる。アンデット系のモンスターが出現し、特にリッチは危険な存在だ。さらに最深部には、ドラゴンも待ち受けている。マップはP252を参照。



### DECEIT .....ディシート

島にあるため、訪れるには移動魔法か船が必要だ。島にはアंकがあり、そこで復活できる。アンデット系のモンスターが多く出現するため、それらに効果的にダメージを与えられるシルバー（銀製）の武器は必須。レベル3に出現するリッチと見かけが同じリッチロード、ボイズン・エレメンタル、シルバーサーベントなども要注意だ。マップはP253を参照。



### DESPISE .....デスパイズ

ブリテンに近く、初心者にとっても訪れやすいダンジョンといえる。レベル1にはリザードマン、レベル2にはエティンとアース・エレメンタル、レベル3にはオーガ系やトルルなど、ヒューマノイドタイプの大型モンスターが出現する。特に注意したいのは、レベル3にいるオーガロードだ。見た目がオーガと同じなので名前確認は忘れずに。マップはP254を参照。



### DESTARD .....ダスタード

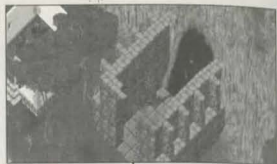
ドラゴンが多く出現するダンジョン。ダンジョン内には強力な毒と炎を吐くドレイクや、炎に加え上位魔法を操るドラゴンがレベル1から出現する。レベル2には透き通った姿のドラゴン“シャドウ ウィルム”やデーモンが、レベル3にはさらに強力なエンジェント・ウィルムも棲息している。また、ドラゴンを捕らえようとするテイマーの姿も多く見られる。マップはP255を参照。





## HYTHLOTH .....ヒスロス

炎を吐くヘルハウンド、魔法を使うゲイザーやガーゴイル、デーモンなどが多く登場する。特に熱気でダメージを与える8種類の“ファイアガーゴイル”がいるのが特徴だ。また、レベル3には通称“黒デーモン”と呼ばれる上級デーモンが出現する部屋もある。離島のダンジョンだが、デシート同様、近くにあるので、そこで復活することもできる。マップはP256を参照。



## SHAME .....シェイム

エレメンタルが多く登場するダンジョン。レベル1にはアース・エレメンタル、レベル2にはエア・エレメンタルとダルカッパー・エレメンタルが出現する。レベル3以降にはすべてのエレメンタルが登場するが、特に強力なのがボイズン・エレメンタルとブラッド・エレメンタルだ。ほかに、炎を吐き、水陸移動が可能で、高い攻撃力を持つクラーケンには要注意。マップはP257を参照。



## WRONG .....ロング

ブリガンドやエビルメイジが数多く棲むダンジョン。ダンジョン内部には牢獄もあり、まさに“無法者の砦”といったイメージだ。レベル1にブリガンド、レベル2にエビルメイジがおり、各フロアはテレポーターによって結ばれている。レベル2の左奥の部屋にいる斧を持ったエクスキューションナー(Executioner: 処刑人)の攻撃力は計り知れないので要注意だ。マップはP258を参照。



### モンスターと宝箱は復活する！

ダンジョン内に出現するモンスターや宝箱は、ある程度時間が経過すると復活する。たとえばダンジョンにいるモンスターをすべて倒したとしても、時間が経てばモンスターは再発生するのだ。宝箱も同じで、中身をすべて取ってしまっても、一定時間を過ぎれば新たに宝箱が出現し、古い宝箱は消えてしまう。モンスターや宝箱が出現する位置はだいたい決まっているので、こまめにチェックするのもいいだろう。



ダンジョンでの冒険には、それなりの覚悟が必要。死と隣り合わせの世界なのだ

### ●ダンジョンへの冒険

ダンジョンでは、多くの財宝や名声を手に入れられるが、大きな危険が伴うことを忘れてはならない。街の中や近郊の森などとは異なり、数多くの強力なモンスターが出現するからだ。ダンジョンへは、できればパーティを組んで行くことをお勧めする。秘薬や薬、包帯なども忘れずに用意しよう。

### ●モンスター多発地帯の危険

モンスターがたくさん出現する場所には、プレイヤーもたくさん集まってくるが、これは危険度の増加を意味している。特に対人戦が可能なフェルッカの場合、シーフやルーター、FPK、PKなどが、獲物(ほかのプレイヤー)を求めて集まってくるからだ。こうした場所では、モンスターだけではなく、背後のプレイヤーにも十分、注意しよう。

### 新大陸の5つのダンジョン

新大陸には、5つのダンジョンがある。テラサン以外は、旧大陸から新大陸へ移動するためのダンジョンだが、モンスターの数は多い。特にアイスには、新大陸ならではの強力な氷系のモンスターがたくさんいる。白熊も多く棲息しているので、ベツトにするならここで見つけよう。

## 新大陸のダンジョン

### CAVE .....ケーブ

トリンシックの南西にあるジャングルからロストランドの街デルシアと、死の街(City of the Dead)と呼ばれるモンスター多発地帯へ行くことができる。ダンジョンというよりは通路といったイメージだが、内部にはラヴァ・リザードやヘルキャット、ファイア・エレメンタル、イフリートなどが多数出現する。また、フェニックスはここにしかいない。マップはP259を参照。



### ICE .....アイス

ロストランドの雪原エリアからブリタニアのロング付近へ抜けるダンジョン。寒冷地らしく、名前にアイスやフロストがつくモンスターが多数出現する。スノー・エレメンタルの体から発せられる冷気は、近づく相手にダメージを与える。アイス・フィンド、ホワイト・ウィルム、アークティック・オーガロード(寒冷地版オーガロード)の高い攻撃力には要注意。マップはP259を参照。



### KHALDUN .....ハルドゥーン

フェルッカにある“呪い”がテーマの上級者用ダンジョン。出現するモンスターはアンデット系が多いので、シルバー(銀)の武器は必須。ダンジョン内ではプレイヤーに対してさまざまな制限が加えられ、隠し通路や部屋などの仕掛けも多い。ほかのプレイヤーを殺害すると、その死体から現れる“レブナント(Revenant)”が殺害した者に攻撃を加える。



### LAVA .....ラヴァ

ロストランドの溶岩地帯からサーバンツ ホールドへ続くダンジョン。ファイア・ダンジョンとも呼ばれ、ラヴァ系の動物のほかに、ヘルハウンドやヘルキャットなどが多く出現する。また、レベル1の地下墓地にはリッチが出現し、レベル2にはデーモンやリッチロードが出現する部屋もある。ダンジョンの最深部にある建物には、エビルメイジが出現する。マップはP260を参照。



### SEWER .....スーワー

新大陸の東部にある湿地帯から旧大陸のプリテンの街の中心にある地下道へと続く。ダンジョンというよりは、通路と呼んだほうがふさわしいだろう。スーワー・ラットなどの小動物が多く、たいしたモンスターは出現しない。新大陸側の湿地帯には、アリゲータやジャイアント・トードなどが数多く出現するため、皮を調達するには適した場所だ(マップはP260を参照)。



### TERATHAN .....テラサン

地下にあるテラサン(蜘蛛人間)の城だが、オフィディアン(蛇人間)に侵襲されているため、この2種族の姿が見られる。強力な毒を持つテラサン・アベンジャー、オフィディアン・ナイト、オフィディアン・アベンジャーには要注意。両種族は敵対関係にあるため、出会うと戦い始める(マップはP261を参照)。そのほか、上級のデーモンやドラゴンが出現する場所もある。



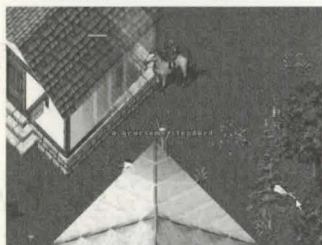


# クリーチャーとキャンプの発生

ブリタニアには、クリーチャーが通常よりも多く、また早く発生する場所や、宝箱とともに出現する場所などがある。これらは冒険者にとって良質なハンティング・ポイントだが、待ち受ける危険も多い。



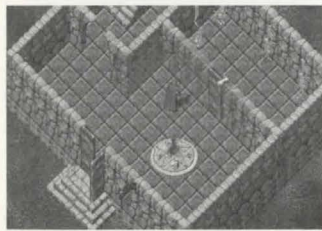
動物のなかには、群れで出現するものが多い。皮の調達には、たいへん便利！



多くの冒険者が集まる通称“狩り場”。途切れなく、モンスターが出現し続ける



モンスターに捕らわれた人。彼らの目的地は、ブリタニアにあるどこかの街だ



エビルメイジ・タワー。出現はごくまれなので、出会うチャンスも少ない

## 定期的に出現するモンスターとモンスターの発生

### ●動物の発生

動物のなかには、4、5頭の群れで出現するものがある。これらは、皮を集めたいプレイヤーにとっては非常にありがたい存在だ。また、羊は羊飼いとともに見られることが多いので、羊毛を集めたいときは彼らの近くを探してみるといいだろう。

### ●“狩り場”と呼ばれるモンスター多発地帯

ブリタニアの各所には、動物やモンスターが多発し、しかも再発生するサイクルも早い、通称“狩り場”と呼ばれるポイントがある。ここでは、戦闘スキルの訓練やモンスターの所持する金品、動物の皮などを目当てに、初級、中級クラスのプレイヤーが多く訪れる。ただし、モンスターを倒してもすぐに再発生するため、油断していると周りがすべて敵という状況になりかねない。特に、キャラクターにぶつかるとスタミナが減るフェルッカでは要注意だ。

### ●“モンスターキャンプ”の発生

複数のモンスターが宝箱と共に出現することを“モンスターキャンプ”の発生という。出現するモンスターは、主にオークやリザードマン、ラットマン、赤ネームNPCだ。キャンプかどうかは、モンスターとともに出現するもの（グルーサム・スタンド＝骸骨のついた棒、ケトル＝釜、宝箱など）で判断できる。宝箱の鍵を開けるには、ロックピッキングのスキル値が80程度必要だ。また、宝箱のトラップは、解錠後、リムーブトラップのスキルやテレキネシスの魔法で解除することができる。

### ●“プリズナー・クエスト”の発生

モンスター・キャンプに、ときどき何かを叫んでいる青ネームのNPCがいることがある。彼らはモンスターに捕らわれた人々で、救出後、彼らが叫んでいる目的地（ブリタニアのどこかの街の名前）まで連れていけば、報酬としていくらかのお金とフェイムを手に入れることができる。エスコートするには、モンスターを倒した後、彼らをダブルクリックすればいい。プレイヤーの後を自動的についてくるので、一定時間内に目的地まで行こう。

### ●その他のキャンプとクエストの出現

モンスターキャンプのほかにも、こうしたキャラクター発生は定期的に行われる。よく目にするのは、4、5人の青ネームNPCが宝箱と共に出現する“ジブシーキャンプ”だ。もちろん、宝箱の中身を取っても犯罪にはならない。また、“エビルメイジ・タワー”と呼ばれる建物が出現することもある。見た目は普通のタワーだが、内部に血のアンクや死体などがあるので、一目瞭然だ。土地の豊富な新大陸に、ごくまれに出現することがある。

# ゲームギルド

ゲームギルドは、NPCによって運営されているギルドで、加入することで、さまざまな特典を得ることができる。ここでは、NPCギルドへの加入・脱退方法とその種類などについて解説する。

## NPCによって運営されるゲームギルド 加入時の利点とは？

### ●NPCギルドへの加入

ゲームギルドは、キャラクターを作成してから1週間以上経過しているならば、青ネームのプレイヤーなら誰でも登録できる。ギルドメンバーになるには、ギルドハウスや店にいるNPCのギルドマスターに「(名前) Join」と話しかけ、登録料として500GPを支払えばいい。また、プレイヤーズギルド(P122を参照)との二重登録も可能だ。ゲームギルドに入ると、そのギルドに属した店から割安でアイテムを購入できる。

### ●ギルドからの脱退/除名

ゲームギルドを脱退するには、NPCのギルドマスターに「Resign」または「Quit」と告げればいい。ただしギルドに登録してから1週間以上経過している必要がある。また、殺人報告された場合は、即、除名される。なお、脱退または除名後は、最低1週間は再登録(ほかのゲームギルドも含む)できない。

### ●新規メンバーを受け入れているゲームギルド

右の表は、現在、新規メンバーを受け入れているゲームギルドの一覧だ。Society of Weaponsmiths (Society of Smithsの支部ギルド) は、Warrior's Guildのメンバーにも割引価格で商品を提供している。

### ●シーフギルドへの加入とメリット・デメリット

シーフギルド加入の条件は、キャラクターを作成してから1週間以上経過していることと、スティールのスキルが60以上あることだ。ギルドメンバーになれば、ほかのプレイヤーに対して盗みを働くことができる。また、メンバーはギルドマスターに「disguise」と話しかけることで「変装道具」を購入できる(700GP)。変装してられる時間は約2時間。髪型の変更が可能(男性キャラクターは髭の変更も可能)で、名前はランダムで変更される。なお、ギルドメンバーであることが発覚したり、ほかのプレイヤーに攻撃されると、ネームカラーとハイライトが灰色になる。また、死亡時は無条件に死体の名前が灰色になる。

また、メンバーはギルドマスターに「disguise」と話しかけることで「変装道具」を購入できる(700GP)。変装してられる時間は約2時間。髪型の変更が可能(男性キャラクターは髭の変更も可能)で、名前はランダムで変更される。なお、ギルドメンバーであることが発覚したり、ほかのプレイヤーに攻撃されると、ネームカラーとハイライトが灰色になる。また、死亡時は無条件に死体の名前が灰色になる。



ギルドを脱退するときは「Resign」が「Quit」



変装後の姿。いかにもという怪しさ……



ギルドマスターに500GPをクリック&ドロップして登録

### 加入時・脱退時のメッセージ

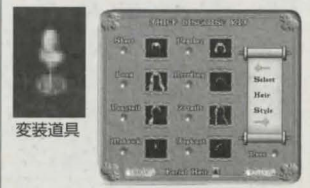
加入時	Join
脱退時	Resign / Quit

### 新規メンバーを募集しているギルド

Bardic Collegium (吟遊詩人組合)
Fisherman's Guild (釣り師組合)
Guild of Arcane Arts (魔法使い組合)
Guild of Healers (治療師組合)
Marchant's Association (取り引き師組合)
Mining Cooperative (採掘師組合)
Society of Smith (鍛冶屋組合)
Society of Clothiers (裁縫師組合)
Society of Thieves (泥棒組合)
League of Rangers (レンジャー組合)
Warrior's Guild (戦士組合)

### 変装道具

これが変装道具だ。ダブルクリックすると髪型変更ウィンドウが開き、変更終了後に、名前がランダムで変化する。なお、髪の色はヘアードイ(髪染め剤)で変えられる。



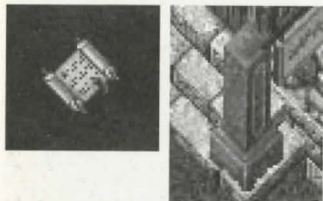
変装道具



# プレイヤーズギルド

ウルティマ オンラインでは、プレイヤー同士で"ギルド (Guild)"と呼ばれるグループを結成できる。気の合う者同士と一緒に冒険したい、ほかのギルドと戦争をしたいなど、その理由はさまざま。

## ◆ギルドの権利書 ◆ギルドストーン



### プレイヤーズギルドの結成とコマンド操作

#### ●プレイヤーズギルドとは？

ギルドには、前述のゲームギルド (NPCが運営するゲーム内の職業ギルド) のほかに、プレイヤーが結成し管理する、プレイヤーズギルドがある。戦闘を目的とするギルドもあれば、親睦団体のようなアットホームなギルドもある。

#### ●プレイヤーズギルドの設立

プレイヤーズギルドを設立するには、まず道具屋にいるプロビジョナーからギルドの権利書 (Guild deed) を買い、家の中か玄関のステップの上でバックパック内の権利書をダブルクリックして、自分の足元にギルドストーンを設置し (他人の家の場合は、その家のオーナーに設置してもらわなければならない)、ギルドマスター候補者がギルドストーンを最初にダブルクリックすれば、プレイヤーズギルドが設立できる。

#### ●ギルドストーン

ギルドストーンは、プレイヤーズギルドに関するさまざまな設定を行うためのアイテムで、ギルドメンバーがダブルクリックすると、ギルドメンバー用のメニュー (P123を参照) が表示される。また、ギルドストーンの設定を変更できるのはギルドマスターだけで、設定は、ギルドメンバー用のメニューにある [Access Guildmaster's functions (ギルドマスターのメニューへ)] を選択すると表示される、ギルドマスター用のメニュー (P123を参照) で行うことができる。

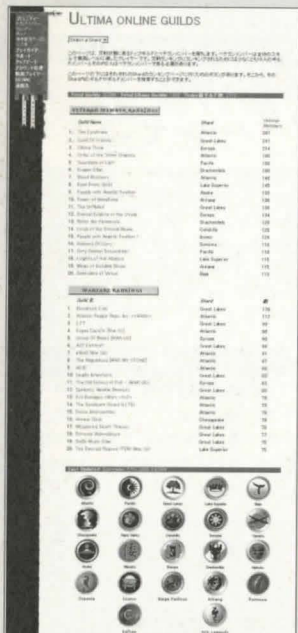
#### ●プレイヤーズギルドへの参加

プレイヤーズギルドに参加したいときは、所属したいギルドのメンバーを見つけて、その旨をギルドマスターに伝えてもらうといい。ギルドメンバーが見つからないときは、ウルティマ オンラインの公式サイト (英語版: <http://www.uo.com/>、または日本語版: <http://www.jp.uo.com/>) の「コミュニティ」にある「ギルド」ページで検索してみよう。または、ギルドメンバーが個人運営しているホームページを探して、ギルドに参加したい意志をメールなどで伝えてもいいだろう。

ギルドに所属したキャラクターは、キャラクターをクリックすると表示される名前の上に、ギルド内称号とギルド省略名が表示されるようになる。なお、ギルド内称号とギルド省略名は、ギルドマスターだけが設定を行うことができる。設定方法は、ギルドマスター用メニューにある [Set the guild's abbreviation] でギルド省略名を、[Grant a title to another member] でメンバーのギルド内称号を設定できる。

## 公式サイト上のギルド・ページ

ギルドメンバーの数やギルド戦争の勝利数は、ゲーム内で自動的にカウントされ、公式サイト上のギルド・ページでランキング表示される。ランキングは、すべてのシャードを対象にしたものと、シャード別のものがある。



公式サイト上のギルド・ページ。シャード別に、ギルドやギルドに所属するキャラクターの検索ができる

## ●ギルドからの脱退とギルドマスターの変更

所属するプレイヤーズギルドから脱退するには、ギルドメンバー用のメニューにある [Resign from the Guild] を選択するか、[I resign from my guild] と入力して発言すればいい。また、ギルドマスターがギルドを脱退したときは、残ったメンバーが新しいギルドマスター候補者に忠誠を誓うと、新しいギルドマスターが誕生する。

## ●ギルドストーンの移動

設置したギルドストーンを移動するには、ギルドマスター用のメニューにある [Move this guild stone] を選択し、バックパック内に現れる「ギルドストーン・テレポーター」を移動させたい場所でダブルクリックすればいい。移動できるのは、1週間に1回のみ。再設定の場所が他人の家であるときは、その家のオーナーに設置してもらわなければならない。

## ●ギルドストーンの削除と腐敗

ギルドストーンは、ギルドマスター用のメニューにある [Dismiss a member] ですべてのメンバーを除名し、最後にギルドマスターが抜ければ、自動的に削除される。また、家以外の場所に設置すると1週間で腐敗する。ギルドストーンが腐敗した際、ギルドメンバーはログイン時に、そのメッセージを受け取ることができる。

## ギルド脱退時の発言メッセージ

I resign from my guild

## ギルドメンバーへのオンライン通知

ギルドストーンを使用して、メンバーの参加や脱退、ギルド名の変更などを行うと、ログインしているメンバー全員にオンライン通知される。オフラインのメンバーにも次回ログイン時に報告される。

## ◆ギルドストーン・テレポーター



ギルドストーンの設定メニューウィンドウ

## ギルドメンバー用のメニュー

Recruit someone into the guild	ギルドへの参加希望者を登録。その後、ギルド長メニューの「Accept a candidate seeking membership (ギルド加入希望者の参加を許可する)」により正式なメンバーとして登録される
View the current roster	ギルドメンバー一覧を見る
View the guild's charter	ギルドの憲章を読む。Webサイトを見る
Declare your fealty. You are currently loyal to yourself	ギルド内の誰かに忠誠を誓う
Toggle Showing the guild's abbreviation in your name to unguilted people Currently (on or off)	ギルド省略名をキャラクターの名前と同時に表示するかどうかを選ぶ
Resign from the guild	ギルドを脱退する
View list of candidates who have been sponsored to the guild	ギルド参加希望者一覧を見る
Access Guildmaster's functions	ギルドマスター用のメニューを出す (ギルドマスターのみ)
View list of guilds that (Guild's name) has declared war on	ギルドが宣戦布告している相手ギルドの名前を見る

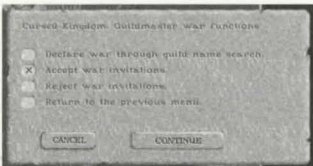
## ギルドマスター用のメニュー

Set the guild name	ギルド名の設定。40文字まで。同じサーバにすでに存在するギルド名は使えない
Set the guild's abbreviation	ギルド省略名の設定。3文字まで。同じサーバにすでに存在するギルド省略名は使えない
Change the type of the guild	ギルドタイプの変更。初期設定はStandard (標準)。Order (秩序) か Chaos (混沌) タイプに変更できる
Set the guild's charter	ギルド憲章の設定。ギルドの基本方針を50文字以内で、ギルドのWebサイトを50文字以内で記入する
Dismiss a member	メンバーの除名
Go to the WAR menu	戦争メニューへ
Accept a candidate seeking membership	ギルド加入希望者の参加を許可する
Refuse a candidate seeking membership	ギルド加入希望者の参加を拒否する
Set the guildmaster's title	ギルドマスターのギルド内称号を20文字以内で設定する
Grant a title to another member	メンバーのギルド内称号を20文字以内で授ける
Move this guild stone	ギルドストーンを移動する。バックパック内にテレポーターが出現する
Return to the main menu	ギルドメンバー用のメニューに戻る



## 戦争用メニュー (War menu)

Declare war through guild name search	相手ギルドを (ギルド名またはキーワードで) 検索し、宣戦布告する
Accept war invitations	宣戦布告を受諾する (宣戦布告されているときに表示される)
Reject war invitations	宣戦布告を拒否する (宣戦布告されているときに表示される)
Rescind your war declarations	宣戦布告を撤回する (宣戦布告しているときに表示される)
Declare peace	停戦宣言。宣戦布告していたギルド戦争を中止する (戦争中に表示される)
Return to the previous menu	ギルドマスター用のメニューに戻る



戦争をするなら、この戦争用メニューで



宣戦布告をするために相手ギルドを検索

### 有益な効果となる行為

- ・包帯を使ったHPと毒の回復
- ・包帯を使ったキャラクターの蘇生
- ・ヒール、キュアの呪文を使ったHPと毒の回復
- ・リザレクションの呪文を使ったキャラクターの蘇生
- ・ステータス上昇などが得られる補助魔法
- ・ペットの譲渡/フレンド登録/ガード指定

## “ヘッジメイズ”の秘密

スカラブレイの東にある巨大迷路“ヘッジメイズ (Hedgemaze)”の中央には廃屋がある。その廃屋には隠し通路があり、さらに隠し部屋にあるテレポーターを抜けると、秘密の塔へ行くことができる。塔は屋上を含めて4階層に分かれており、3階にあるテレポーターをくぐると屋上に出る。このとき同時に、塔の一室にデーモンが出現する。テレポーターをくぐることにデーモンが1匹出現するので、うまく活用すれば、スキルの訓練や狩りができる。

なお、塔の外に出るには、屋上にあるテレポーターを使えばいい。



廃屋にある隠し通路を抜け、さらに奥の部屋に進むとテレポーターがある。そのテレポーターを抜けると……



ここが秘密の研究室がある塔の内部。この部屋にあるテレポーターをくぐると屋上に出られるが、同時にデーモンが1匹出現する

## ギルド戦争

### ●ギルド戦争の手続き

ギルド戦争 (Guild War) とは、プレイヤーズギルド間で行う戦争のことだ。戦争を始めるには、まずギルドマスター用のメニューにある [Go to WAR menu] で戦争メニューを開き、[Declare war through guild name search] (上の表を参照) で相手ギルドを検索し、表示されたギルド名リストをチェックして宣戦布告する。

その後、相手ギルドに宣戦布告メッセージが通知され、受諾されれば、ギルド戦争は成立する。戦争の休止や終結にも、同様の手続きが必要だ。

### ●敵対ギルド

宣戦布告を受諾したギルドとは敵対関係となり、敵対ギルドメンバーのネームカラーとハイライトはオレンジになる。トランメル/フェルッカのいずれの世界 (2000年10月現在ではトランメルでの戦闘は不可) でも、また街中などのガード圏内であっても彼らとの戦闘 (PvP) が可能 (許可される) で、殺害しても殺人報告されることはない。

また、味方のギルドメンバーによって殺害された敵対ギルドメンバーの死体からは犯罪フラグを立てずにアイテムをルートできる。

### ●Warギルドとほかのプレイヤーとの関係

戦争状態にあるギルドのメンバーは、敵対ギルドのメンバーはもちろんのこと、ギルドに所属していないほかのプレイヤーからも有益な効果を得られる行為 (左の表を参照) を受けることはできない。また、パーティシステムでメンバー登録されている相手でも、同一ギルドでなければ、有益な効果を得る行為を受けることはできない。

# オーダーとケイオス

プレイヤーズギルドのギルドマスターは、ギルドの性格をスタンダード (中立) / オーダー (秩序) / ケイオス (混沌) の3つから選ぶことができる。ここでは、それらの中からオーダーとケイオスのギルドタイプについて解説する。

## 3つのギルドタイプ

### ●ギルドタイプの変更

ギルドタイプの変更は、ギルドストーンのギルドマスター用のメニュー (P123参照) にある [Change the type of Guild] を選択し、表示されるウインドウの中から変更したいギルドタイプを選べばいい。1週間が経過すると変更が完了する。

なお、オーダーまたはケイオスを選択した場合、タイプ変更が完了すると、キャラクターの名前とともに表示されるギルド省略名の横に [Order] または [Chaos] のタグが表示される。

### ●オーダー (Order)

オーダーはロード・ブリティッシュの許可を受けて活動する「秩序を遵守」するギルドだ。オーダー宣言したギルドのメンバーは、ロード・ブリティッシュ城などにいるオーダー・シールド (オーダーのシンボルが描かれた扇型の盾) を持つガードに、「Order Shield」と話しかけると、これを受け取ることができる。

### ●ケイオス (Chaos)

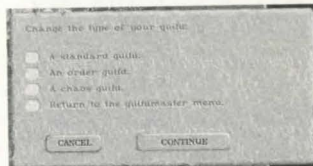
ケイオスはロード・ブラックソーンを後ろ盾に持つ「混沌を信奉する」ギルドだ。ケイオス宣言したギルドのメンバーは、ロード・ブラックソーン城にいるケイオス・シールド (ケイオスのシンボルが描かれた円型の盾) を持つガードに、「Chaos Shield」と話しかけると、これを受け取ることができる。

### ●オーダーとケイオスの対立

オーダーとケイオスは対立関係にあるため、常に戦争状態にある。対立するギルドのメンバーのネームカラーとハイライトはオレンジ (味方のメンバーのネームカラーとハイライトは緑) で表示され、トランメル/フェルッカのいずれの世界でも、また街中などのガード圏内であっても彼らとの戦闘 (PvP) が可能 (許可される) で、殺害しても殺人報告されることはない。ただし、殺害した対立ギルドメンバーの死体から犯罪フラグを立てずにアイテムをルートしてできるのは、殺害に関与した (ダメージを与えた) 者だけだ。

### ●ほかのプレイヤーとの関係

オーダー/ケイオス宣言しているギルドのメンバーは、対立ギルドのメンバーはもちろんのこと、ギルドに所属していないほかのプレイヤーからも有益な効果を得られる行為 (P124参照) を受けることはできない。また、パーティシステムでメンバー登録されていても、同一ギルドでなければ、有益な効果を得る行為を受けることはできない。



ギルドマスターは、ギルドストーンのメニューでギルドタイプを変更できる



オーダー・シールドを持つガード。オーダー宣言したギルドのメンバーのみ、彼らからシールドを受け取る



ケイオス・シールドを持つガード。ケイオス宣言したギルドのメンバーのみ、彼らからシールドを受け取る

### ◆ オーダー・シールド

オーダーのシンボルが描かれた扇型の盾



### ◆ ケイオス・シールド

ケイオスのシンボルが描かれた円型の盾





# 船について

ブリタニアの大海は、船で旅することができる。ムーンゲートのない街や、財宝が隠された孤島などへ向かうときに、船は必須の移動手段である。ここでは、その船の種類や使用方法などについて解説する。

## ◆船の権利書



船は船屋のシップライトから買える

### 代金は自動引き落とし

NPCからアイテムを購入する際、金額が2,000GPを越える場合は、支払われる代金は銀行の預金から自動的に引き落とされる。したがって、12,000GPを越える船の権利書を購入するときも、わざわざ大金を持ち歩く必要はない。

## 小さなものから大きなものまで6種類

### ●船の購入方法

船は、船屋にいるシップライトから買うことができる。船は権利書の形で販売されているので、商品リストにある船の権利書の中から欲しいものを選んで購入しよう。購入した権利書は盗まれることはない。ただし、NPCに売却する場合は、約半額になる。

### ●船の種類と価格

船には2つのタイプがあり、それぞれに3つのサイズがある。まずタイプだが、普通の船と、船首にドラゴンの飾りがついたものがある。能力や価格は同じなので、好みで選べばいいだろう。サイズには、Small Ship (小型船)、Medium Ship (中型船)、Large Ship (大型船)の3種類があり、価格はもちろん、乗船できる定員数や移動速度も異なっている。小型船は小回りが利き、大型船は人がたくさん乗れるなどの特徴があるので、利用方法と価格を考慮して選ぼう。

ちなみに、船のコンテナ積載量は、サイズに関係なく125アイテム/400ストーンまでとなっている。

### Small Ship

小型の船



価格 約12,500GP  
定員 12名

### Medium Ship

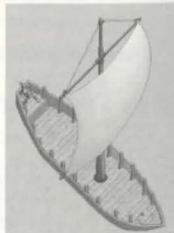
中型の船



価格 約14,200GP  
定員 15名

### Large Ship

大型の船



価格 約15,900GP  
定員 18名

### Small Dragon Ship

小型の竜頭船



価格 約12,500GP  
定員 12名

### Medium Dragon Ship

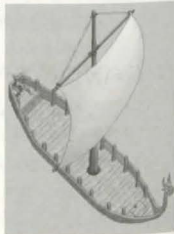
中型の竜頭船



価格 約14,200GP  
定員 15名

### Large Dragon Ship

大型の竜頭船



価格 約15,900GP  
定員 18名

### ●船の設置の仕方

船を設置するには、購入した船の権利書をバックパック内に入れ、水辺で権利書をダブルクリックする。すると、船のゴーストイメージが表示されるので、設置したい場所をクリックすればいい。岸に近すぎたり、障害物(ほかの船や岩など)に重なってしまうと設置できないので注意しよう。また、段差の大きい水辺にも設置できない。設置できる場所がよくわからないときは、いろいろな場所で試してみるといい。

### ●船の使用法

乗船するには、まず船の鍵を船の側面中央に使用して開錠し、同じ場所をダブルクリックしてタラップが出たら、それをさらにダブルクリックすればいい。乗り込んだ後、タラップが収納されたら、同じ場所を開錠するのを忘れないようにしよう。また、船の操作は基本的にコマンドを使用する。コマンドは初期設定でキー登録されているが、オプションで変更も可能だ。コマンドの詳しい説明は、P129を参照。

### ●船の所有権とマスターキー

船を設置すると、バックパック内と銀行の保管庫に船の鍵が現れる。鍵は船の所有権を証明する大切なアイテムで、船の鍵の開け閉めはもちろん、船の操作やミニチュア化などにも必要だ。また、マスターキーにリコールの魔法を唱えると船に直接移動できるため、鍵を盗まれると、船自体も奪われることになるので、取り扱いには十分注意すること。鍵を交換するには、船をミニチュア化すればいい。

### ●船をミニチュア化するには？

設置した船は、ミニチュア化ができる。ミニチュア化するには、船にあるアイテム(動物やモンスターの死体も含む。死体の場合は、消えるのを待つしかない)をすべて降ろし、錨を下ろしてからマスターキーを持った状態で船尾にいる船頭をダブルクリックすればいい。ミニチュア化すると、鍵は一度失われ、新しい鍵は次に船を設置したときに現れる。

再設置の方法は、水辺でミニチュアシップをダブルクリックし、設置したい場所をクリックすればいい。なお、ミニチュアシップは盗まれることはなく、持ったまま死んでも自分のバックパックに残る。また、ミニチュアシップをクリックすると船の種類が表示されるので、ほかのプレイヤーから買い取っても不安はない。

### ●甲板上的アイテムの腐敗

船の甲板にアイテムを置いて長時間放置すると、そのアイテムは腐敗してしまうので注意しよう。ただし、船のコンテナ内のアイテムは腐敗しないので、長時間船を利用するときは、なるべく自分で持つか、コンテナに収納しておこう。

### ●船の強制撤去に注意!

船を設置したまま放置しておくのは、あまり関心できる行為ではない。特に岸近くは、船を設置したいほかのプレイヤーの邪魔になったり、ほかの船の針路を妨害してしまうからだ。こうした場合、GMが強制的に船を移動したり、撤去することもある。



船の設置は、水辺で権利書をダブルクリックし、置きたい場所をクリック



船頭に言葉で命令することで操作できる



鍵を持ち、錨を下ろし、船を降りたら船頭をダブルクリック。これでミニチュア化できる



ミニチュアシップ。船に名前をつけると、それも表示される





船は釣りには必須のアイテムだ



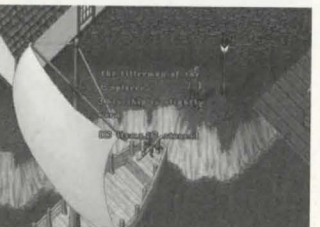
船で山肌を採掘する“船堀り”



航路を設定した地図を船頭にドロップ



航海図にピンを立てることで、航路の設定ができる



船は放置すると老朽化する

### ●船の利用方法

船は、船でしか行けない街や孤島に行くだけでなく、沖合に出て魚を釣ったり、海上から回って巨大な山脈の裏側を採掘したりするのも利用できる。また、SOSメッセージ入りボトルやトレジャーマップを釣るためには、沖に出る必要があるため、その際にも船は不可欠だ。

船を使って鉱石を掘ることを通称“船堀り”と呼び、これは掘った鉱石を安全に大量に運べるため、採掘師にとっては魅力的な採掘方法だ。ただし、その場でインゴットに精製することができないため、掘った鉱石は街の鍛冶屋や炉のあるパブリックハウス、炉を設置した自宅まで運ばなくてはならない。

船から鉱石を降ろす際は、PKや鉱石泥棒に狙われる危険性もあるので、十分に注意しよう。

### ●船からの攻撃

船からの攻撃は、宝探しなどではよく使われる戦法だ。宝の地図で掘り当てた財宝を守るモンスターは強力なものが多く、肉弾戦では歯が立たない。そこで、あらかじめ海沿いに船を停泊させておき、モンスターが出現したら素早く船に逃げ込んで、船の上から弓や魔法で遠距離攻撃するのだ。相手が魔法を使うモンスターの場合は、危なくなったら魔法の射程圏外に逃げ、体勢を立て直してから再び攻撃すればいい。

なお、海にいるモンスターの攻撃は、甲板の隅にいるとヒットする。また、空を飛ぶ動物やモンスターは船に乗り込んでくることもあるので注意したい。

### ●海図を使った航海術

船で遠方に向かうときは、航路を設定した地図（買ったものでもカートグラフィーのスキルで作成したものでもOK）を船頭に渡せば、自動操縦することができる。航路を設定するには、まず地図を開き、上部にある「PLOT COURSE」をクリックする。これで航路設定モードになるので、陸地などの障害物にぶつからないように、目的地までのポイントをクリック（ピンを立てていく）していく。

設定をやり直したい場合は、下部にある「CLEAR COURSE」をクリックする。航路の設定が終了したら「STOP PLOTTING」をクリックして地図を閉じ、船頭にドロップしたあと、「START」と命令すれば、設定した航路に沿って航海を開始する。地図を使った操舵コマンドは、P129を参照のこと。

なお、トランメルの高イブン近くに船で突っ込むとキャラクターだけ強制転送されるので気を付けよう。

### ●船の老朽化

船は、長期間使用せずにいると老朽化し、そのまま放置しておくで腐って壊れてしまう。老朽化を防ぐには、マスターキーを持ったプレイヤーがタラップを出し入れすればいい。なお、完全に腐敗してしまうまでの時間は、船のサイズに関係なく、現実時間で約7日だ。また、タラップがロックされていない船は約3日程度で腐敗する。

状態を知りたいときは船の外から船頭をクリックするとP129の『船の腐敗メッセージ』の表にあるメッセージが表示される。船はできれば放置せず、ミニチュア化して保管しておこう。

### 船の腐敗メッセージ

腐敗度	メッセージ	内容
0	This ship is like new	新品同様
1	This ship is slightly worn	ほとんど新品
2	This ship is somewhat worn	まあまあな状態
3	This ship is fairly worn	多少傷んでいる
4	This ship is greatly worn	かなりの傷みよう
5	This ship is danger of collapsing	崩壊寸前

### 船のコマンドと操作方法

コマンドの内容	コマンド	コマンドキー
前進する	forward/unfurl sail	Alt+8
後進する	back/backwards	Alt+2
ゆっくり進む	slow (移動方向)	—
停止する	stop/furl sail	Alt+5
右に回頭する	turn right/drift right	Alt+6
左に回頭する	turn left/drift left	Alt+4
右に進む	right	—
左に進む	left	—
右斜め前進	forward right	—
左斜め前進	forward left	—
1マス分移動する	one (移動方向) / (移動方向) one	—
右斜めに1マス前進	one forward right	—
左斜めに1マス前進	one forward left	—
錨を上げる	raise anchor	Alt+1
錨を下ろす	drop anchor	Alt+3

### 設定した航路に沿って航海する方法

コマンドの内容	コマンド	※船頭に地図をドロップした後、使用できるコマンド。
地図で指定した航路に沿って移動する	start	
一時停止後、移動を続ける	continue	
航路沿いにピン番号まで移動する	goto (ピン番号)	
指定のピン番号まで移動する	single (ピン番号)	
船のピン番号位置を尋ねる	nav	

### そのほかのコマンド&設定方法

内容	コマンド&設定方法
船に名前をつける	set name (船の名前)
船を設置する	バックパック内にある船の権利書をダブルクリックし、設置場所を指定
船をミニチュア化する	マスターキーを持ち、船の後方にある船頭をダブルクリック
船の再設置	バックパック内のミニチュアシップをダブルクリックし、設置場所を指定

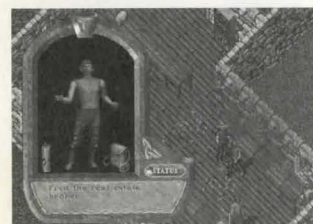
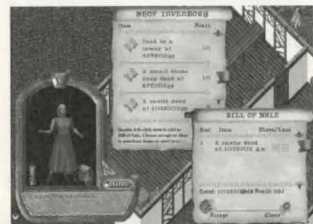


# 家について

ウルティマ オンラインの世界でも、マイホームを手に入れるにはかなりの努力と忍耐が必要となる。ここでは、そんな夢のマイホームの入手方法、種類や機能、使い方などにについて解説する。

## 家の権利書

家の権利書は、大工道具屋で買える



家の権利書は、大工道具屋にいるブローカーに売却できる。権利書の査定は「appraise」と入力すればいい



## 冒険で、アイテム販売で、お金を稼ごう！ 小さな家から城まで全20種類

### 家の購入方法

家は、権利書(Deed)の形で販売されている。大工道具屋にいるアーキテクトに「vendor buy」と話しかければ商品リストが表示されるので、買いたい家の権利書を購入すればいい。権利書は初期装備扱いなので、スティールのスキルで盗まれることはない。

### 家の権利書の売却方法

家の権利書は、大工道具屋などにいるブローカーに売却できる。売却するには、バックパック内の権利書をブローカーにドラッグ&ドロップすればいい。売却した際のお金は、銀行に自動的に振り込まれるが、念のため確認も忘れずに。また、ブローカーの近くで「appraise」と入力するとカーソルが現れ、それで権利書をクリックすれば、価格を査定できる。査定額は権利書購入時と同じになる。

### 家の種類と価格

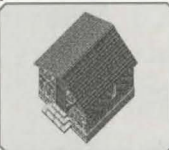
家の種類は、小さい家から城まで全部で20種類ある。価格は小さな家でも40,000GP、城にいたっては1,000,000GPを超える。家の権利書を買うときは、時間帯や数量によって安売りしていることもあるので、店を何軒か回って価格をチェックするといだろう。購入の際、お金は銀行から自動的に引き落とされる。

### Wooden House



木造りの家  
価格：約43,800 GP

### Field Stone House



石造りの家  
価格：約43,800 GP

### Small Brick House



レンガ造りの家  
価格：約43,800 GP

### Stone-and-Plaster House



石と漆喰の家  
価格：約43,800 GP

### Thatched-Roof Cottage



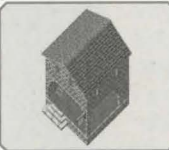
わらぶき屋根の家  
価格：約43,800 GP

### Wood-and-Plaster House



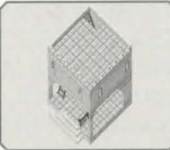
木と漆喰の家  
価格：約43,800 GP

### Small Stone Workshop



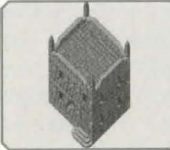
石造りの小さい2階建ての店  
価格：約60,600 GP

### Small Marble Workshop



大理石の小さい2階建ての店  
価格：約63,000 GP

### Small Stone Tower



小さい塔  
価格：約88,500 GP

### Sandstone House with Patio



テラス付きの砂岩の家  
価格：約90,900 GP

## 家の建築方法

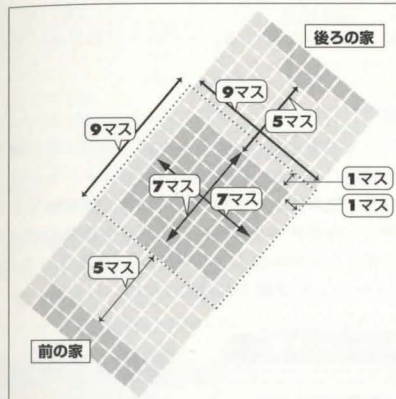
家を建てるには、家を建てられるだけの十分な土地がある場所で、バックパック内にある家の権利書をダブルクリックし、家のゴーストイメージが表示されたら、建てたい場所をカーソルでクリックすればいい。

また、その場所に建てたい家が建つかどうかの確認だけなら、土地計測ツールを使って調べることができる。土地計測ツールは、大工道具屋にいるアーキテクトから購入可能(土地計測ツールの使い方はP141を参照)。



ゴーストイメージを確認してクリック。家のゴーストイメージ内にある移動可能なオブジェクト(人、動物、モンスター、障害物になるアイテムなど)は、その場所に家が建つと、家の看板下へ強制的に移動させられる

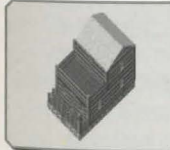
## 建築の条件



たとえば、スモールハウスを建てるには、家の敷地面積とテラス部分(7×7+1×3)の前後左右に1マスずつの空きスペース(9×9マス)が必要。前後に家がある場合は、18×9マスのスペースが必要だ

- 家を建てるだけの十分なスペースがある
- 建てられるだけのスペースがあっても、段差のある場所などは建築不可
- 家を建てた直後のオーナーは、約10日間は建築不可。ただし、建てた家を権利書に戻すか、ほかのプレイヤーに譲渡すれば10日待たなくても建築できる
- ほかの家のコ・オーナーは建築不可
- ガード圏内、街道の上、ダンジョンの入り口付近は建築不可
- 建物の周囲に1マス以上の空きスペースがあり、通行可能でなければならない
- 前後にほかの建物がある場合は、5マス以上の空きスペースが必要
- 障害物(木、岩、障害物になる植物など)がある場所は建築不可
- 家の外周部分である土台に障害物があたる場合は建築不可。ただし、障害物が土台にぶつからず、床から突き抜けない高さであれば、建築できる場合もある
- トランメルにおいて、ヘイブンの街がある島は建築不可

### Two-Story Log Cabin



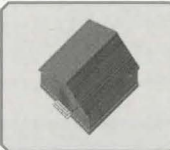
2階建ての丸太小屋  
価格：約97,800 GP

### Two-Story Villa



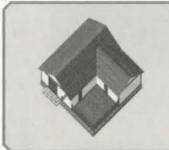
2階建ての別荘  
価格：約136,500 GP

### Brick House



大きなレンガ造りの家  
価格：約144,500 GP

### Large House with Patio



テラス付きの家  
価格：約15,500 GP

### Marble House with Patio



テラス付きの大理石の大きな家  
価格：約192,000 GP

### Two-Story Wood-and-Plaster House



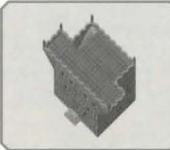
木と漆喰の2階建ての家  
価格：約192,500 GP

### Two-Story Stone-and-Plaster House



石と漆喰の2階建ての家  
価格：約192,500 GP

### Tower



塔  
価格：約433,200 GP

### Small Stone Keep



石の小要塞  
価格：約665,200 GP

### Castle



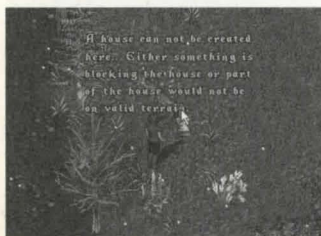
城  
価格：1,022,800 GP



## 家の種類と建築必要面積

家の種類	床面積 (玄関面積)	設置必要面積	東西南北に障害物がある場合
Small House	7×7+ (1×3)	9×9	18×9
Small Tower	7×8+ (1×3)	9×10	18×10
Sandstone Patio House	8×12+ (1×3)	10×14	19×14
Two Story Log Cabin	13×8 (-)	15×10	24×10
Two Story Villa	12×11+ (1×3)	14×13	23×13
Brick House (Large)	14×14+ (1×3)	16×16	25×16
Large House with Patio	14×14+ (1×3)	16×16	25×16
Large Marble Patio House	14×15+ (1×3)	16×17	25×17
Plaster House (Large)	14×14+ (1×3)	16×16	25×16
Tower	14×24 (2×3)	17×26	26×26
Small Stone Keep	24×24 (2×3)	27×26	36×26
Castle	31×31 (2×3)	34×33	43×33

※Plaster House (旧デザインの家) のへこみ部分は、床面積にはカウントされない。また、タワーの左右の張り出し部分は、敷地面積としてカウントされる。城は中庭部分に障害物があっても無視される。



建築不可の場合はメッセージが表示される



建築可能であれば、[This is a valid location] と表示される

## ● 建築できない場合

権利書や土地計測ツールで家が建つかどうかを試した際、その場所に家が建てられないと、画面にメッセージが表示される。メッセージには数種類あり、建てられない理由によって内容が異なる。障害物や土地などの条件で建てられないと表示された場合は、周囲に十分なスペースがあるなら、1マスずつずらしながら試してみるといいだろう。ただし、スペースがあるからといって、必ず建つわけではない。

## ● 建築できない場合のメッセージと内容

エラーメッセージ	内容
Housing cannot be created this area	建築を禁止されているエリア
House placement failed due an obstacle of some sort	障害物がある場合
House placement failed due to uneven terrain	土地に問題がある場合

## ● ロックダウンとセキュアボックスの設置

家には、アイテムを固定 (ロックダウン) したり、セキュアボックス (保管庫) やゴミ箱を設置することができる (設置方法はP135を参照)。ロックダウン数やセキュアボックス数は家のサイズに比例し、ボックス内のアイテムはロックダウン扱いとなる。また1つのセキュアボックスで保管できるアイテムの数は125個。重さの制限はない。

## ● ロックダウン数とセキュアボックスの数

家の種類	ロックダウン数	セキュアボックス数
Small House	425	3
Small Tower	580	4
Sandstone Patio House	850	6
Two Story Log Cabin	1100	8
Two Story Villa	1100	8
Brick House (Large)	1100	8
Large House with Patio	1100	8
Large Marble Patio House	1370	10
Plaster House (Large)	1370	10
Tower	2119	15
Small Stone Keep	2625	18
Castle	4076	28

## ● 家のオーナーとコ・オーナー、フレンドの権限

家のオーナーは、ほかのプレイヤーをコ・オーナー (共同所有者) やフレンド (友人) 登録することができる。コ・オーナーは、オーナーとほぼ同じ権限を持ち、フレンドはコ・オーナーより権限は弱いものの、建物を自分の家のように使用できる。

## ● オーナーとコ・オーナー、フレンドの権限

主な機能	オーナー	コ・オーナー	フレンド
所有権の譲渡/鍵の付け替え/コ・オーナーの登録/再権利書化	○	×	×
ロックダウン/セキュアボックスの設置/アドオンの設置	○	○	×
パブリック&プライベート化	○	○	×
ゴミ箱の設置と撤去	○	○	×
ゴミ箱の使用	○	○	○
ストロングボックスの設置	×	○	×
ストロングボックスの撤去	○	○	×
ストロングボックスの使用	○	○	×
フレンドの登録	○	○	×
建物内での即時ログアウト	○	○	○
ベンダーの設置と撤去	○	○	○
セキュアボックスの使用	○	○	○
Ban操作	○	○	○

## ● 家の老朽化とリフレッシュ

家は、長期間使用せずに放置していると、風化し、腐って壊れてしまう。腐るのを防ぐには、オーナーかコ・オーナー、フレンド登録されたプレイヤーが定期的にドアに触れる必要がある。腐敗度には6段階のメッセージがあり、看板をクリックすると確認できる。家が崩壊するまでの時間は、実時間で約9日間だ。

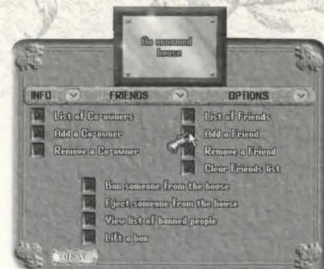
## ● 腐敗度のメッセージ一覧

腐敗度	メッセージ	説明
0	This house is like new.	新品同様
1	This house is slightly worn.	ほとんど新品
2	This house is somewhat worn.	まあまあな状態
3	This house is fairly worn.	多少傷んでいる
4	This house is greatly worn.	かなりの傷みよう
5	This house is danger of collapsing.	崩壊寸前

## ● 新建築と没収勧告

プレイヤーが所有できる家の数は、1シャードにつき1軒だ。家を建てた後、約10日間は次の家を建てることはできない (ただし、古い家を権利書に戻すか、ほかのプレイヤーに譲渡した場合は除く)。

また、すでに家を所有しているプレイヤーが新たに家を建てると没収勧告 [This house is condemned] を受け、家はリフレッシュできなくなる。これはコ・オーナー、フレンドがいても同様だ。没収勧告を受けた家は約10日間で腐るので、それまでに権利書に戻すか、ほかのプレイヤーに譲渡しなければ、維持することはできない。



家への登録は、信用できる友人だけにしよう

## ● 家の腐り待ち

土地を探す場合、空地を探す方法と、放置された家が風化して腐るの待つ方法がある。後者の場合、建てたい人が複数いればサイコロで決めるなどして、ほかのプレイヤーとのトラブルはできるだけ避けるようにしたい。嫌がらせをしないのもマナーといえる。ただし、その場所がフェルッカである場合は、戦闘になる可能性もあるので、それなりの覚悟が必要だ。



定期的に家のリフレッシュをしよう



鍵がバックバックにあれば扉をダブルクリックするだけで開閉できる

## ● オーナー不在の家の扱い

家のオーナーが何らかの理由でゲームをやめてしまった場合でも、その家にコ・オーナーかフレンドがいればリフレッシュすることができ、家の使用も可能だ。ただし、家の機能を十分に活かしたいなら、できればオーナーがゲームをやめる前に譲渡してもらおうのがいいだろう。また、何らかの不正行為でアカウントを停止させられたプレイヤーの家は、誰も利用できなくなる。



### 家のマスターキーの交換方法

家の鍵を交換するには、家の看板にあるOPTIONを選び、「Change the house locks」をチェックすれば交換できる。交換後は再びバックパック内と銀行の保管庫にマスターキーが現れ、それまで使っていた鍵は使用できなくなる。

### ストロングボックスとは？

コ・オーナーは、家の中で「I wish to place a strongbox」と入力すれば、その場所にストロングボックスを設置できる。使用できるのは、家のオーナーと設置したコ・オーナー(本人)のみで、保管できるアイテム数は25、重さの制限はない。

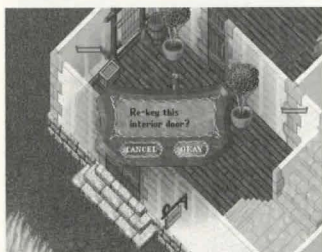
撤去するには、家のオーナーか設置したコ・オーナー本人が、ストロングボックスに斧を使用するか、設置したコ・オーナーの登録を解除すればいい。

### セキュアボックスの使用制限

家のオーナーが袋類やコンテナ類をセキュアボックス指定すると、[Co-Owner] [Friend]と表示されたウィンドウが画面に現れる。ここで[Co-Owner]を選ぶとコ・オーナーが、[Friend]を選ぶとコ・オーナーとフレンドが、セキュアボックスを使用できるようになる。

### 家の侵入者フラグとは？

コ・オーナーまたはフレンド登録されていないキャラクターが、パブリック化されていない他人の家の中(ステップやテラスも含む)に入ると侵入者フラグが立ち、ネームカラーとハイライトが灰色になる。これは犯罪者フラグ同様、攻撃を受けて殺害されても殺人報告することはできない。



内部ドアの鍵は、マスターキーを内部ドアに使えば作成できる

### ●マスターキーとドアロック

家を設置すると、バックパック内と銀行の保管庫に家のマスターキーが現れる。この鍵は、家のフロントドアをロックするために必要なアイテムだ。使用するには、マスターキーをダブルクリックし、現れたカーソルで家のフロントドアをクリックすればいい。設置したばかりの家のフロントドアは施錠されていないので、忘れずにロックしよう。また、大きな家のフロントドアは2枚あり、鍵を両方のドアに使用しないと完全にロックされないので要注意だ。

### ●家のオーナーと同アカウントの別キャラクターの扱い

家のオーナーと同アカウントの別キャラクターは、コ・オーナーと同等の権限を持つが、ストロングボックスやアドオンの設置はできず、コ・オーナーが設置したストロングボックスも使用できない。また、家のオーナーと同アカウントの別キャラクターが新たに家を建てた場合、それまで所有していた家はすべて没収勧告を受ける。

### ●家のプライベート化とパブリック化

オーナーとコ・オーナーは、自分の家を、鍵をかけられる状態の「プライベート(個人使用)」にするか、店舗などにしてほかのプレイヤーに解放する「パブリック(公共)」にするかを選ぶことができる。パブリックにした場合は、看板を変更することもできるので、販売する商品などに合わせて、図柄を変えてもいいだろう。

またどちらの場合も、セキュアボックスはオーナーやコ・オーナー、フレンド以外は使用できないので、アイテムを安全に保管できる。

#### ◆プライベートの家



プライベートな家は、茶色の看板が目印

#### ◆パブリックの家



パブリックの家は、看板のデザインを変更できる

### ●内部ドアの鍵作成とロック方法

屋内にドアが複数ある家は、そのドアにも鍵をかけることができる。内部ドアの鍵を作成するには、家のマスターキーをダブルクリックし、現れたカーソルで内部ドアをクリックすればいい。作成された鍵は、自分のバックパックと銀行の保管庫に出現する。鍵の使用方法はマスターキーと同じだ。

また、家をパブリック(公共)化し、内部ドアに鍵をかければ、部屋を店と倉庫などに区分けて使用できる。もちろん、マスターキー同様、鍵を盗まれると誰でも内部ドアを開けられるようになる。

### ●家の名前のつけ方と看板の変更

家の名前を変更するには、家のオーナーかコ・オーナーが看板をクリックし、表示されるINFO画面から「Change this house's name!」のボタンをチェックしたあと、好きな名前を入力する。看板の変更は、家をパブリック化したあとで、看板機能のOPTIONSから「Change the sign type」をチェックし、表示される看板リストの中から好きなものを選べばいい。

### ●ゴミ箱を設置する方法

家のオーナーとコ・オーナーは、屋内にゴミ箱を1つだけ設置できる。設置するには、ゴミ箱を置きたい場所に立ち、「I wish to place a trash barrel」と入力すると足元にゴミ箱が出現する。ゴミ箱を使用できるのは、家のオーナーとコ・オーナー、フレンドのみで、それ以外のプレイヤーは利用できない。これはパブリック化された家も同様だ。

ゴミ箱にアイテムを入れると、およそ3分後に消去される。3分以内であれば取り出すことも可能だが、一度消去されてしまったアイテムは、復活させることはできないので要注意。

### ●家に設置できるアドオンの種類

家に設置できるアドオン(備品)は全部で16種類。すべて初めは権利書形で存在し、設置するにはバックパック内の権利書をダブルクリックしてからカーソルで設置したい場所をクリックする。

#### 設置可能な備品

設置可能な備品	説明
Ballot Box	投票箱 投票のトピックを設定し、ほかのプレイヤーから「YES/NO」の投票を受けられる
Dart Board	ダーツボード 壁に設置したダーツボードでほかのプレイヤーと点数を競える
Water Trough	水槽 水槽から水を汲んで料理などに使用できる
Anvil	金床 炉と組み合わせて鍛冶作業ができる
Small Forge	小さな火床 鉱石を溶解したり、金床と組み合わせて鍛冶作業ができる
Big Forge	大きな火床 鉱石を溶解したり、金床と組み合わせて鍛冶作業ができる
Small Bed	スモールベッド 小型のベッド。寝ることはできない
Large Bed	ラージベッド 大型のベッド。寝ることはできない
Training Dummy	訓練人形 武器や素手で、戦闘スキルを訓練できる
Pickpockets Dip	泥棒訓練人形 スティーリングのスキルを訓練できる
Spinning Wheel	糸車 羊毛(Wool)やコットン(Cotton)などから毛玉(ball of yarn)を作れる
Loon	機織り機 毛玉を使って布(Bolt of Cloth)を作れる
Flour Mill	粉挽き機 麦(Wheat)から小麦粉(Flour)を作れる
Oven	オーブン 食材を焼き、調理できる
Abattoir	石のペンタグラム 家の床に設置できる装飾品。特別な機能はない
Pentagram	赤いペンタグラム 家の床に設置できる装飾品。特別な機能はない

### ●指定したキャラクターを出入り禁止にするには？

特定のキャラクターを出入り禁止にすることを「Ban」という。このコマンドを使用できるのは、家のオーナーとコ・オーナー、フレンドだ。予期せぬキャラクターの侵入を受けたら「I ban thee」と入力し、表示されたカーソルで出入り禁止にしたいキャラクターをクリックすればいい。これで家の中から強制的に排除できる。緊急時に使用できるように、使いやすいキーにマクロ登録しておくといい。



看板をダブルクリックすると看板メニューが表示される



設置できるゴミ箱は1軒に1つだけ

### ●ゴミ箱やアドオンの撤去方法

ゴミ箱や設置したアドオンを撤去するには、家のオーナーかコ・オーナーが斧をクリックし、表示されるカーソルで撤去したい備品をクリックすればいい。



## ●看板メニューを利用するには？

看板メニューとは、家の看板をダブルクリックすることで使用できるコマンドだ。コマンドを見れるのは、家のオーナーとコ・オーナー、フレンド。以下が、看板メニューの内容だ。

### 看板メニュー一覧

INFO	
・ Owned by ○○	家の所有者
・ Number of locked down items:△ out of ○	アイテムの固定数：最大固定数△個のうち○個固定
・ Number of Secure Containers:△ out of ○	安全箱の設置数：最大設置数△個のうち○個設置
・ The house is properly/improperly placed	適正な場所に建っている家/不適正な場所に建っている家
・ The house is of classic/modern design	家のタイプ：クラシックな家/モダンな家
・ Number of visits this building has had:****	訪問者****人（公共建物のみ）
・ Change this house's name	家の名前を変更

### FRIENDS

・ List of co-owner	コ・オーナーリストの表示
・ Add a co-owner	特定のプレイヤーをコ・オーナーとして登録する（最大登録8人）
・ Remove a co-owner	コ・オーナーの取り消し
・ List of friends	友人リストの表示
・ Add a friend	特定のプレイヤーをフレンドとして登録（最大登録50人）
・ Remove a friend	フレンド登録の取り消し
・ Clear friends list	フレンドリストをクリア
・ Ban someone from the house	特定のプレイヤーを入り禁止にする（最大登録50人）
・ Eject someone from the house	特定のプレイヤーを家から追い出す
・ View list of banned people	出入り禁止リストの表示
・ Lift a ban	出入り禁止の解除

### OPTIONS

・ Transfer ownership of the house	家の所有者を変更する（屋外でしか変更できない。また、所有権を移動させると家のマスターキーも変更され、以前のものは使えなくなる）
・ Demolish the house & get a deed back	家を権利書へ戻す
・ Change the house locks	マスターキーを変更する
・ Change the sign type	看板の絵の種類を変更する
・ Unused option	2000年11月現在使用不可
・ Declare this building to be public. This will make your front door unlockable!	公共の建物としてドアを開放する（玄関のドアには鍵をかけられなくなる）
・ Declare this building to be private.	私有の建物としてドアに鍵をかけられるようになる

## ●家コマンドとは？

家コマンドとは、キャラクターに喋らせることで使用できるコマンドだ。コマンドは所有する家の中でしか使用できず、コマンドを使用できるのは、家のオーナーとコ・オーナーのみ（「I ban thee」「Remove thyself」は、フレンドも可）。

### 家コマンド一覧

コマンド	内容
I ban thee	特定のプレイヤーを入り禁止にする
Remove thyself	特定のプレイヤーを家から追い出す
I wish to lock this down	アイテムを固定する
I wish to release this	アイテム固定を解除する
I wish to secure this secure container	安全箱を指定する
I wish to unsecure this secure container	安全箱を解除する
I wish to place a trash barrel	ゴミ箱を設置する
I wish to place a strongbox	ストロングボックスを設置する（コ・オーナーのみ使用可）

# PCベンダー

プレイヤーが自ら店をオープンし、アイテムなどの販売を行えるのがPCベンダーだ。実際の店舗経営と同様、出店場所や商品数、値段などで売り上げは大きく左右される。多くの客が訪れる店を目指す。

## プレイヤー相手の店舗経営

### ●ベンダービジネスとは？

“ベンダービジネス”とは、ベンダー（売り子）を利用してプレイヤーがほかのプレイヤーを相手にアイテムの販売をすることだ。アイテムに自分で値段をつけて販売することができ、自分がログインしていないときでも、ベンダーが販売を続けてくれるので、非常に便利だ。売れ筋の商品は、GMスミスが作成した武器や防具、冒険で手に入れたマジックアイテム、アルケミーのスキルで作成したポーション類など。

### ●お店を開くには？

ベンダービジネスを始めるには、まず自宅をパブリック化し、誰もが自由に入りにできるようにする必要がある。さらに、宿屋や酒場などにあるインキーパーやタバランキーパーからベンダーの雇用契約書（contract for employment 約1,500GP）を買い、自分の家にベンダーを雇い入れなくてはならない。ベンダーを設置できる場所は玄関か家の中で、置きたい場所に立って雇用契約書をダブルクリックすると設置できる。設置したらベンダーをダブルクリックし、開いたバックパックに商品をドラッグ&ドロップして値段をつければ、いよいよ開店だ。

店を開いた直後は、客がなかなか訪れないので、人が集まる大きな街や最寄りの街などで、店の宣伝をするといだろう。マークの魔法が使えるなら、店のルーンを作って無料配布するのもいいかもしれない。

### ●家のオーナーの場合

自分が家のオーナーの場合は、ただ自宅をパブリック化し、購入したベンダーの雇用契約書で、自分の家にベンダーを設置すればいい。ただし、商品となるアイテムの在庫を切らさないようにするには、それなりの努力が必要だ。品揃えを豊富にしたいなら、ギルドのメンバーの協力を仰いだり、ベンダーを置きたいほかのプレイヤーを募集して設置してもらうのもいいかもしれない。

### ●家のオーナー以外の場合

自分が家のオーナーではなく、他人の家にベンダーを置いてもらうには、まずは家のオーナーに、コ・オーナー、フレンド登録をしてもらう必要がある。登録後、ベンダーを置きたい場所に立ち、雇用契約書をダブルクリックすればベンダーを設置できる。

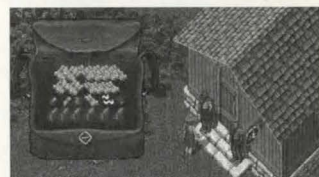
ただし、登録されたプレイヤーは家のセキュアボックスの使用も可能になるので、オーナーは、信頼のおける仲間以外は、不用意に登録しないほうがいい。

## 開店に必要なもの

### ◆家



ベンダーの雇用契約書



自分の店でアイテムの販売ができる。それが“ベンダービジネス”だ



自分の家を店舗にする場合は、家をパブリック化するだけでいい

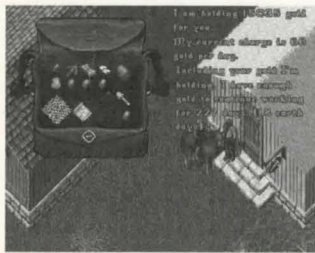


ギルドメンバーなど、信頼のおける仲間と一緒に経営するといだろう



### PCベンダーからアイテムを買う

ベンダーをダブルクリックしてバックパックを開き、販売商品が表示されたら「Vendor buy」といい、買いたいものにカーソルを合わせてクリックする。アイテム名と金額が表示されたウィンドウが現れるので、そこで[OK]を選べばいい。代金は銀行から自動的に引き落とされるので、お金を持ち歩く必要はない。



ベンダーコマンドを使って、定期的にベンダーの状態を確認しよう



家のオーナーがベンダーを解雇すると、彼らは死んでしまう



入力した値段や説明は、商品ををクリックすることで確認できる。PCベンダーのマジックアイテムは、バックパック内でも鑑定可能だ

### 商品説明の入力例

説明	入力例	実際の表示
値段のみ入力	1000	Cost:1000. (アイテム名)
値段と説明を入力	1000 Silver ruin	Silver ruin, Cost:1000, a magic broad sword.

### ● ベンダーへの命令

ベンダーを設置したプレイヤーは、自分が雇ったベンダーにいくつかの命令を与えられる。命令できる内容は、ベンダーが所持しているお金の表示や売上金の回収、解雇などに関するものだ。命令方法は、設置したベンダーの近くで「hi (または、ベンダーの名前) info」のように話しかければいい。下にある表は、ベンダーに命令できるコマンドの一覧だ。これらを参考に、ベンダーを上手に活用しよう。

### ベンダーコマンド

コマンド	内容
browse/view/look	在庫表示 (ベンダーのダブルクリックと同じ)
info/status	ベンダーの所持金、状態を表示
collect/gold/get	売上金の回収 (重量限界までの金額)
dismiss	ベンダーの解雇

### ● ベンダーの給与

雇ったベンダーには、給与を払う必要がある。給与は日当の形で売上借金から支払われる。引き落とせなくなると死んでしまうので注意しよう。「info」と話しかけると「現在の所持金」「ベンダーに支払う給料」「ゲーム時間で雇える日数」「実時間で雇える日数」の順に表示されるので、定期的に確認するといいたいだろう。

### 注意！！ ベンダーの突然死！？

売上金が十分にあっても、ごくまれにベンダーが突然、死亡してしまうことがある。ベンダーが死んでしまうと商品は死体に残り、誰でも拾えるようになる。もちろん、売上金もすべて失われる。大金を失わないためにも、売上金はできるだけ頻りに回収し、給料は手渡しでそのつど支払うようにするのがお勧めだ。

### ● ベンダーの解雇

ベンダーは、「(ベンダーの名前) dismiss」といえば解雇できる。これは家のオーナーはもちろん、コ・オーナーやフレンド登録をされたキャラクターでも同じだ。その場合、ベンダーは、即、死亡するので、ベンダーの所持金をすべて回収してから行おう。所持金を持ったままベンダーを解雇するとその所持金は失われる。

### ● 商品の置き方

商品を置くには、ベンダーをダブルクリックし、バックパックを開いて商品にしたいアイテムをドロップする。すると、画面左下に値段をつけるように指示されるので「値段、商品説明」の順に入力しよう。ここで商品アイテムをクリックすると、ベンダーが評価額をつけてくれる。なお、鎧などをセット販売したいときは、バックパックなどの入れ物に商品を入れ、まとめて値段をつけられたい。

### ● ベンダーと商品価格の関係

ベンダーが持つことのできるアイテム数は125個。重さの制限はない。また、販売アイテムの総金額に比例してベンダーに支払う給料も増すので、高額な商品を並べたあとは、「hi info」のコマンドでベンダーの所持金、日当、雇える日数を必ず確認しよう。

### ● 販売アイテムの種類

PCベンダーで販売されているアイテムは店によってさまざまだが、多いのはマジックアイテムやHQの武器・防具だ。これらの人気商品は価格競争も激しい。そのほか、ポーション類やスクロール類、各街やダンジョンを記憶させたルーンなどを販売している店もある。

### 主な販売商品の需要と供給

販売商品	内容	需要	供給
武器・防具	ブラックスミッシーのスキルで作成した武器・防具の販売。名入りのHQ品 (ハイクオリティ) でなければ売れない。防具はセット販売が主流で、人気の色などもある	多い	多い
ポーション	アルケミーのスキルで作成できるポーションの販売。回復率が高い「Greater (グレート)」ものでないと商品価値は低い。ポーション樽での販売もできる	多い	少ない
大工製品	主に、家に設置できる家具やアドオン・アイテムの販売。種類が豊富で、販売価格も高いが、1つの家で使う数が限られているので、需要は少ない	少ない	少ない
スクロール	スクロールの販売。リコールゲート・トラベルの移動魔法やマーク、第8サークルの魔法は特に需要が多い。呪文を書き込んだスベルブックの販売もできる	多い	普通
秘薬	各地の魔法屋や秘薬屋を巡り、大量購入した秘薬を販売する。資金が必要なら手間がかかる。需要は多いが、利益は少ない	普通	少ない
ルーン	街やダンジョンの場所を記憶させたルーンの販売。ルーンは魔法屋で購入しなければならず、秘薬の調達も必要。ルーンブックの販売もできる	多い	普通
マジックアイテム	冒険などで手に入れたマジックアイテムの販売。需要は多いが供給も多いので、価格競争が激しい。もっともオーソドックスな商売でもある	多い	多い
弓矢	作成した弓類や矢の販売。矢を作るためには羽を取る必要がある。矢の需要は非常に多いが、弓類は名入りのHQ (ハイクオリティ) 品でなければ販売は難しい	普通 (矢:多い)	普通
トレジャーマップ	冒険や釣りで手に入れたトレジャーマップの販売。トレジャーマップのレベルによって価格は異なる。販売時にはマップレベルの表示が必須。購入者は詐欺に注意	多い	少ない
釣り上げ品	GM釣り師が釣り上げたSOSメッセージ入りボトルやスペシャル・フィッシング・ネットの販売。価格は高いがギャンブル性があるので、わりと需要は多い	多い	少ない
インゴット	インゴットの販売。色ごとに値段や需要も異なるが、加工しやすいノーマル色は非常に人気が高い。100個単位、500個単位の販売が主流	多い	少ない

### ● 販売アイテムの相場

PCベンダーで販売されている商品には、おおよその相場がある。相場は各シャードごとに異なり、同じシャード内でも地域によってさまざま。特にマジックアイテムの値段のつけ方は難しいので、自分の店をオープンする場所付近で、他店の値段を見て回り、参考にするといいだろう。もちろん、相場に従わなくても問題はない。販売アイテムの種類や価格のつけ方はオーナー次第なので、激安店や、ぼったくり店を作ることでもできる。どちらにしても、商品の補充はまめにに行わないと客足が途絶えてしまうので、できる限り充実した商品構成を保つようにしよう。

### アイテム販売時の注意

袋類やコンテナ類などの入れ物にアイテムを入れて販売するときは、空の入れ物をベンダーのバックパックに置き、[ESC] キーを押して「Not for sale」にしてからアイテムを置いて値段をつけよう。このとき、アイテムの値段をひとつでもつけ忘れると、入れ物自体にベンダー評価額がつき、入れ物内のすべてのアイテムが安く販売されてしまうので注意しよう。

### その他の販売商品

- ・食料品
- ・沈没船の引き上げ品
- ・細工品
- ・ポーナーママー
- ・布、洋服、帽子類
- ・ムーンストーン
- ・毒武器
- ・ベットのエサ
- ……など



# アイテムの種別と使い方

アイテムにはグループ化できるものとできないものがある。また、アイテムはほとんどの場合、ダブルクリックすれば使用できる。ここでは、主なアイテムの種別と使い方を解説する。

## 刃のついたアイテムの種類

斧類：バトルアックス、ダブルアックス、ハチェット、ハルパートなど  
 剣類：ブロードソード、カットラス、カタナ、クリス、パイキングソードなど  
 ナイフ類：包丁、ダガー、皮はぎナイフなど  
 槍類：ショートスピア、ロングスピアなど

## 飲み物と容器の種類

容器：樽、瓶、グラス、ゴブレット、水差し、マグカップなど  
 飲み物：エール、シールド、蒸留酒、水、ワイン、ミルクなど

## 入れ物の種類

バックパック、ポーチ、袋、チェスト、木箱、本棚、タンス、樽、バックホース、バックラマなど

## ルーンブックの使い方

ルーンブック内のルーンを使用するには、ページ上の[Set default]ボタンを押して、そのルーンをデフォルト登録した後、移動魔法の呪文をルーンブックに使用する。ルーンブックからルーンを取り出すには、[Drop rune]を押せばいい。チャージを使用するには、ルーン名の左にある青いボタンをクリックする。

## ポーション樽の表記

0	樽は空です
1-4	樽はほとんど空です
5-19	樽にはまだ余裕があります
20-29	樽には1/4ほど注がれています
30-39	樽には1/3ほど注がれています
40-46	樽には大体半分ほど注がれています
47-53	樽にはほぼ半分ほど注がれています
54-69	樽には半分以上注がれています
70-79	樽には3/4ほど注がれています
80-95	樽はほぼ一杯です
96-99	液体が樽のふた近くまで注がれています
100	樽は一杯です

## アイテムの種別

### ● 刃のついたアイテム

刃のついたアイテム(刃のついた武器類)をダブルクリックして、対象に使用する(対象をクリックすると、死んだ動物やモンスターの皮を剥ぎ肉を取る/死んだ鳥の羽と肉を取る/魚を切り身に作る/木からたきつけやシャフトを作成する/羊の毛を刈る、などを行うことができる。また、刃のついた片手用の武器には、毒を塗ることもできる。

### ● グループ化できるアイテム

アイテムによっては、ドラッグ&ドロップすることでグループ化できる。グループにまとめたアイテムは、容器やバックパックの中では単一(ひとかたまり)のアイテムとみなされる。1グループにできるのは、最大60,000個まで。武器などはグループ化できない。

### ● 飲み物と容器

容器に液体を注ぐには、容器をダブルクリックして、入れたい飲み物をクリックすればいい。飲み物の入った容器をダブルクリックすると、飲むことができる。容器は液体を入れると名前が変わり、中に入っている液体を表すようになる。空になれば名前はもとに戻る。

### ● 入れ物

ドラッグ&ドロップすることで、入れ物にアイテムを入れられる。入れ物は、ふたが開いた状態なら中身を確認できる。どの入れ物も、保管できるアイテムの総数は125個、総重量は400ストーンまで。

## 特殊なアイテム

### ● ポーション樽

ポーション樽には、同じ種類のポーションを100個分保存できる。保存するには、ポーション作成成功時に、カーソルで樽をクリックするか、ポーションの入った薬瓶を樽にドラッグ&ドロップする。ポーション樽の作り方は、P109-110を参照。

### ● 毒武器

毒武器とは、プレイヤーがポイズニングのスキルを使って、刃のある片手用の武器に毒を塗ったものだ。毒武器を使用すると、武器の腐敗速度が速くなり、その速度は武器使用者のポイズニングのスキル値に依存する。つまり、スキル値が低いほど腐敗は速く、高いと遅くなる。

### ● オイルクロス

毒武器にオイルクロスを使用し、使用した毒をふき取ると、腐敗を止めることができる。使い方は、オイルクロスをダブルクリックし、カーソルで毒武器をクリックすればいい。オイルクロスは裁縫屋で購入でき、テイラリングのスキル(P106-107を参照)でも作成できる。

### ● ハウスアドオン・ディード

ハウスアドオン・ディード(家に設置できる備品類の権利書)を使って備品類(P135を参照)を設置するには、バックパック内のディードをダブルクリックし、カーソルで設置したい場所をクリックすればいい。このディードはPCベンダーで購入できるが、備品類には向きがあるので、購入する際は設置する場所を確認してから購入しよう。

また設置した備品類は移動できない。撤去するには斧をダブルクリックしたあと、カーソルで壊したい備品をクリックすればいい。

### ● 家具

家具の向きは、もとの位置と移動先との位置関係で決まる。たとえば、イスをテーブルに向けて置きたいときは、いったんテーブルから1タイル離れて置き、次に隣の位置に動かせばいい。ほかの家具も同様だ。

### ● マジックワンド

マジック・ワンドは、魔法を込めた杖や棒のことで、manaを消費せずに魔法が使えるマジックアイテムだ。装備したワンドをダブルクリックし、表示されたカーソルでターゲットをクリックすればいい。魔法の効果は、回復系、攻撃系、補助系などがあり、IDワンドと呼ばれるワンドは、アイテム鑑定が可能だ。ワンドにはチャージ数があり、チャージが0になると使用できなくなる。

### ● ルーンブック

ルーンブックには、16個のルーンを保管できる。保管するには、ルーンをルーンブックにドラッグ&ドロップする。また、リコールのスクロールをドラッグ&ドロップすれば、呪文をチャージできる。ルーンブックは、インスクリプションのスキル(P95参照)で作成できる。チャージ数はルーンブック作成者のスキル値により、5回から10回までのマックスチャージ数が、ランダムで決定する。

### ● コミュニケーションクリスタル

宝石店にいるジュエラーから購入できる。ブロードキャスト・クリスタルとレシーバー・クリスタルがあり前者にはチャージ(充填)数があり、チャージが0になると使用できなくなる。再充填は宝石で行える

### ● ハウスアドオン・ディード

備品類は権利書  
 の形で作られる。  
 クリックすると名前  
 が表示される



車や機械機、金床や炉などがこれにあたる

### ● 家具

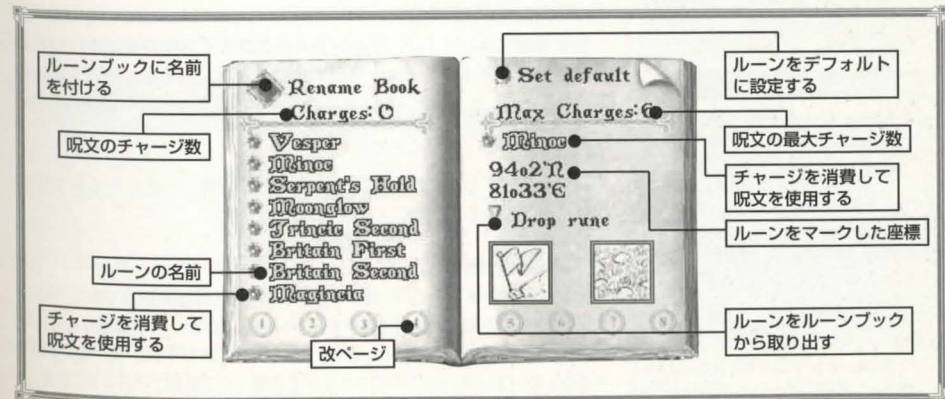
家具にはイス類、テーブル類、タンクなどがある。カーベントナリーで作成可能

### ● マジック・ワンド

装備してからワンドをダブルクリックすれば使用できる



魔法効果の後に表示された数字が、チャージ数だ





# トレジャーハント

数々の宝を手に入れられるトレジャーハントは、ウルティマ オンラインの世界で最もパーティプレイに適したイベントだろう。



**◆トレジャーマップ**  
 解読したトレジャーマップに刺さっているピンの下に宝は眠っている

## トレジャーマップの見分け方

解読前	a tattered treasure map in Trammel/Felucca
解読後/発掘前	a treasure map
発掘後	a treasure map completed by (読者の名前)

## トレジャーマップを持つモンスターと宝のレベル

レベル1	Earth Elemental, Orcish Mage, Troll, Sea Serpent, Gargoyle, Gazer, Terathan Warrior, Ophidian Enforcer, Ophidian Warrior, Mummy, Fire Gargoyle...など
レベル2	Fire/Air/Snow Elemental, Wyvern, Stone Gargoyle, Deep Sea Serpent...など
レベル3	Dread Spider, Lich, Ophidian Knight-errant, Ophidian Shaman, Ogre Lord, Cyclopean Warrior, Terathan Avenger...など
レベル4	Lich Lord, Drake, Ophidian Matriarch, Ice Fiend, White Wyrm, Daemon...など
レベル5	Black Daemon, Ancient Wyrn, Titan, Blood/Poison Elemental, Shadow Wyrn...など

## 必要カートグラフィー値

レベル1	30.0~50.0
レベル2	50.1~70.0
レベル3	70.1~90.0
レベル4	90.1~99.9
レベル5	100.0

## 必要マイニング値

レベル1	0~30	1×1マス
レベル2	30.1~60.0	3×3マス
レベル3	60.1~80.0	5×5マス
レベル4	80.1~90.0	7×7マス
レベル5	90.1~100.0	9×9マス

## 必要ロックピッキング値

レベル1	40.1~50.0またはMagicUnlock
レベル2	50.1~70.0またはMagicUnlock
レベル3	70.1~90.0
レベル4	90.1~99.9
レベル5	100

## 必要ディテクティング・ヒドゥン値

罠のレベル	罠の探知	罠の難易度低下
レベル1	20程度	-
レベル2	30程度	50.1~70.0
レベル3	40.1~50.0程度	70.1~80.0
レベル4	50.1~60.0程度	80.1~90.0
レベル5	60.1以上	90.1~100

## 古い地図に書かれた埋もれた財宝

### ●トレジャーマップの種類

トレジャーマップには5段階の難易度があり、高難易度になるほど多くの宝を手に入れることができるが、宝を護るモンスターもそれだけ強力なものになる。レベルに応じて高いスキル値が要求されるので、レベル3以上のトレジャーハントには熟練の冒険者を集めたパーティで挑もう。

また、トランメルで手に入れた地図はトランメルで、フェルッカで手に入れた地図はフェルッカでしか発掘できないことを覚えておこう。

### ●トレジャーハントに必要なスキル

トレジャーハントを行うには、カートグラフィー(地図解読)、ロックピッキング(鍵開け)、マイニング(発掘)、ディテクティング ヒドゥン(罠探知)、リムーブトラップ(罠解除)が必要とされる。

### ●トレジャーマップの解読

トレジャーマップの解読には、カートグラフィーのスキルが必要だ。各レベルの地図の解読に必要なスキル値は、左の表を参照のこと。

### ●発掘に必要なスキル

宝の発掘には、マイニングのスキルが必要だ。スキル値が高いほど掘れる範囲が広がる。ただし、発掘は地図を解読した本人しか行えないので注意しよう。マイニングのスキル値と発掘範囲は左の表を参照のこと。

### ●鍵の解除

鍵の解除は、ロックピッキングのスキルが必須だ。各レベルの宝箱の解錠は、左の表を参照のこと。

### ●罠の探知と解除

ディテクティング ヒドゥンのスキルを使えば、宝箱の罠を探知できる。リムーブトラップは、探知した罠を解除できるスキルだ。ただし、罠を探知しなければ罠の解除を行うことはできない。また、うまく罠を探知できると、鍵の難易度が下がるため、ロックピッキングのスキルが多少低くても解錠できるようになる。

### ●トレジャーハントに必要なアイテム

トレジャーハントを行うには、最低でも、解読したトレジャーマップと、発掘するためのシャベル(またはピックアックス)、鍵を開けるためのロックピックが必要だ。発掘ポイントが孤島にあるときは、船も必要になる。

高難易度の宝探しの場合、援軍を要請することも考え、マーク用のブランクルーンも用意しておくといいだろう。マークする際は、宝箱から少し離れた場所で行うといい。また、現在位置を確認するためにブランクマップもあると便利だ。

### ●発掘について

発掘方法は、解読したトレジャーマップを持ち、シャベルをクリックしたあとトレジャーマップをクリックし、さらにカーソルで掘りたい場所をクリックすればいい。宝を見つけるとザクザクという音がして、宝箱が現れる。

### マイニングのスキルによる発掘メッセージ

You dig and dig, but do not find any treasure	財宝から離れている
You dig and dig, but no treasure seems to be here	財宝に近い
You stop digging something is directly no top of the treasure chest	宝箱に非常に近いがその付近に何かある (いる)

### ●出現するモンスター

トレジャーハントを行うなら、宝を護るモンスターとの戦闘は避けて通れない。低レベルの宝ならまだしも、高レベルの宝を護るモンスターはブリタニアでも最強の部類に入るものばかりなので、熟練した冒険者が不可欠だ。蘇生のできるメイジやヒーラーは、パーティに最低でも2人くらいは欲しいところ。扇動ができるバードもいると大変便利だ。

### 宝箱のレベルと出現するモンスター

レベル1	Mongbat, Orc, Rat Man, Headless, Skeleton, Zombie 0~6匹など
レベル2	Orcish Mage, Orc Lord, Gargoyle, Gazer, Earth Elemental, Hell Hound 4~10匹など
レベル3	Lich, Ogre Lord, Dread Spider, Air/Water/Fire Elemental 5~10匹など
レベル4	Dread Spider, Lich, Lich Lord, Daemon, Elder Gazer, Ogre Lord 5~10匹など
レベル5	Black Daemon, Lich Lord, Daemon, Elder Gazer, Poison/Blood Elemental 10~15匹など

### ●宝箱のレベル別財宝

高レベルのトレジャーハントは危険も多いが、得られる財宝も多い。ただ、出現するアイテムはランダムなので、低レベルの宝でもいいアイテムが出ることもある。なお、得られるゴールドは地図の難易度に比例し、宝のレベル×1000GPとなる。

### 宝箱のレベルとその中身

レベル	ゴールド	マジックアイテム	スクロール	宝石	秘薬
レベル1	1000GP	2~5個	2~5個	10個	15~20個
レベル2	2000GP	10~15個	10~15個	20個	25~40個
レベル3	3000GP	15~20個	20個	0個	20~40個
レベル4	4000GP	15~20個	30個	0個	40~80個
レベル5	5000GP	20~25個	25~35個	50個	100~150個

### ●パーティメンバーへの報酬

無事に財宝の回収を終えたら、パーティメンバーへの分配を行おう。マジックアイテムなどは欲しい人に、いらぬものは売却し、メンバー全員にゴールドを平等に分配しよう。

### 宝箱へのアクセス権

宝箱内の財宝を取ることができるのは発掘を行った者と、パーティ登録を行った者だけだ。フェルッカでは誰でもアクセスできるが、取得権のない者が財宝を取ると犯罪者になる。

### 必要なアイテム

トレジャーマップ  
 シャベルまたはピックアックス  
 ロックピック  
 ブランクルーン  
 六分儀  
 ブランクマップ  
 船



宝箱には、たくさんの財宝が入っている

### 魔法で罠を自動させる!

宝箱の罠の解除はリムーブトラップ GMでも難しいため、現在はテレキネシスの魔法で罠を自動させてしまうことが多い。この場合、宝箱から3マス分以上離れていないとトラップのダメージを受けるので注意しよう。



宝の分配風景。1つのアイテムに対して希望者が複数いたらサイコロを使うといい



# SOSメッセージ入りボトル

「海底に眠る難破船の財宝探し！」これがSOSメッセージ入りボトルの醍醐味だ。ここでは、SOSメッセージ入りボトルの入手方法、財宝の引き上げ方、引き上げ品の種類などについて解説していく。

## SOSメッセージ入りボトル



瓶を開封すると中に手紙があり、開くと緯度と経度が記されている

## 海底に眠る財宝の探索とサルベージ

### ● SOSメッセージ入りボトルの入手方法

フィッシングのスキル値が100の状態で沖で釣りをし、釣り上げたシーサーベントを倒すと、まれにSOSメッセージ入りボトルを入手できることがある。開封すると中に緯度と経度が書かれた手紙があり、その場所で釣りをすると財宝を引き上げられるのだ。SOSメッセージ入りボトルはPCベンダーで購入することもできる。

### ● 財宝引き上げに必要なアイテム

財宝を引き上げるには、SOSメッセージ、目的地に行くための船、座標を確認する六分儀、財宝を引き上げるための釣り竿が必要だ。また、財宝の引き上げに際しても、70程度のフィッシングのスキル値が要求される。

### ● いざ、引き上げ！

必要なアイテムを揃えたら、いよいよ財宝の引き上げだ。財宝を引き上げるには、メッセージに書かれた座標へ向かい、その近くで釣りをすればいい。そこに財宝が沈んでいれば、沈没船の残骸や貝殻などが釣れ始める。魚が釣れたら、その場所は財宝が沈んでる場所ではないので、もう一度座標を確認して、改めて財宝ポイントを探そう。財宝のレベルは3種類あり、引き上げた宝箱の中に入っている金額によって、レベル1、レベル2、レベル3に分けられる。これはトレジャーマップのレベル(P142を参照)と同じだ。

### ● 財宝以外に引き上げられるもの

財宝の沈むポイントでは、まず、沈没船の残骸や貝殻などが釣れるのだが、これらのアイテムのなかには、これでしか手に入らない貴重品もあり、それらは高額な値段で取り引きされる。下にあるのが、その主な引き上げ品だ。

## 必要アイテム



開封後の船  
SOSメッセージ

## ウッドチェストとメタルチェスト



ウッド  
チェスト

メタル  
チェスト

引き上げられる箱には2種類あり、メタルチェストは、SOSでしか手に入らない

## 引き上げ品の種類

引き上げたアイテムには、必ず「ship wrecked」と表示されているので、簡単に確認できる。

絵や貝殻などは、家のインテリアとして飾るのもいい。



### ◆ 絵...

絵画は数種類あり、さらに南向きと東向きがある



### ◆ 死体...

死体には手や足、頭などパーツになったものもある



### ◆ クッション類

枕、座布団、クッションなど数種類ある



### ◆ 貝殻類...



### ◆ 靴・雑貨類



### ◆ 骨類...



# Chapter 5

## その他の情報





# ザ・セカンドエイジストーリー

～新しい時代へ～

人々が日々の営みを続けている間にも、世界は大きく動いている。ウルティマ オンラインが誕生したその日から、この地の壊滅を狙う謎の組織、Followers of Armageddon (以下FoA)の邪悪な野望も徐々に姿を現し、ついには新大陸をめぐる一大事件へと発展した。ここでは、The Second Ageのリリースまでに発生した新大陸発見への重要な出来事を紹介しよう。これらのストーリーはイベントとしてどのシャードでも発生した(シャードによって多少ストーリーや設定が異なる)。現在のウルティマ オンラインをめぐるストーリーやイベントについては、公式サイト(<http://www.uo.com/>)にあるCOMMUNITYなどを参照してほしい。

## 登場人物紹介

### ●ロード・ブリティッシュ (Lord British)

ブリタニアを統治する人物。人々を幸福に導くため、3つの原理と8つの徳の思想の下に政治を行っている。

### ●ロード・ブラックソーン (Lord Blackthorn)

ロード・ブリティッシュの親友であり、国政全般についてアドバイスしている。「国の統治の鍵は、多様な生き方や考え方を受け入れることである」というのが彼の信条だ。彼は優れた錬金術師でもある。パワーのある魔法を使うが、ロード・ブリティッシュのお抱え魔法使いであるニスタル(Nystul)よりもパワーがあるかどうかは不明だ。

### ●全土に墓石が次々と現れる

ブリタニア全土に謎のメッセージが書かれた墓石が出現した。これらの石に刻まれた物語をすべて組み合わせると、予言が完成した。この予言はシェリー・ザ・マウス(Sherry the Mouse)が新たに発見した物語の内容と一致するというが、的中するかどうかわからないさまざまな意見が飛び交っている。

### ●新しい法律の制定をめぐるロード・ブリティッシュとロード・ブラックソーンが争う

徳の衛兵(Virtue Guard)の制度が確立され、殺人者を追跡するための新しい法律が制定された。これは、むやみに血が流れるのを防ぐためである。ロード・ブリティッシュ(Lord British)とロード・ブラックソーン(Lord Blackthorn)はなんとか妥協点に達し、8つの徳を備えた衛兵と、ブラックソーンのシンボルであるケイオス(Chaos)の衛兵の両方が存在することになった。

### ●ハーサム、毒を塗った刃に倒れる

トリンシックの衛兵長だったハーサム(Hartham)が暗殺された。執拗な追跡の結果、犯人ダリン(Duryn)が捕えられたが、「世界は破滅する」という言葉を残して服毒自殺を図った。

### ●ハーサムの死の余波

ハーサムの死後、彼の養子であるクロワース(Crawworth)がトリンシックの人々を率いて、ハーサムを偲ぶ行事を催した。しかし、その最中、突然FoA(ハーサムの死の原因となった謎の組織)の手先が現れ、「混乱と破壊が間もなくやってくるだろう」と人々に告げて去っていった。「近いうちにブリタニア全土が減ぼされるだろう」というその主張は、人々に大きな動揺をもたらした。

### ●リッチ・ラシアリ、正義の神殿を襲撃する

リッチ・ラシアリ(Lich Lathiari)。魔法使いラシアリ・オブ・マジンシアのアンデッドが亡者の一団を使って正義の神殿(Shrine of Justice)を襲撃した。リッチ・ラシアリは“神殿石(Shrinestone)”を探していたらしく、どうやらそれらを手に入れたようだ。

### ●ジュナル、崇高の神殿を襲撃する

ラシアリが正義の神殿を襲撃したのと同じ日、ジュナル(Jou'Nar)はオークの一団の手を借りて崇高の神殿(Shrine of Spirituality)を襲撃した。彼は特別なネックレスを探していたらしく、この神殿にいる3人の修道士が所有していたそのネックレスを奪うため、無慈悲にも彼らを殺害し、ネックレスを手に入れたうえ、ブリタニアに新しい統治が始まるという言葉を残していった。

### ●トロールのスプラットとサンクが現れる

ジュナルとラシアリの襲撃とちょうど同じ日、ヴェスパの北にはトロールの一団が現れた。彼らは獐猛なうえ、よく組織されていたのだが、衛兵たちの勇敢な働きによりヴェスパを征服するには至らなかった。逃走の際、彼らは「レディ(Lady)……」と口走っていたのだが、これはラシアリの妹であるキルニア(Kyrnia)を指しているらしい。彼らの間にどんなつながりがあるのかは謎に包まれたままだが、時を同じくしてブリタニアの各地が襲われたことで、同じ目的のために動いているということだけは確かとされている。

### ●神殿石を使って人間への攻撃を試す

リッチ・ラシアリは奪い取った神殿石を使って、正体不明のゲートを開いた。従者のアンデッドたちはこのゲートを通して、生者を攻撃できるのだ。賢者ハンボルト(Sage Humbolt)はこれを予測して、神殿石のパワーについて学んでいたため、神殿石の素材を取り戻す方法を発見し、ブリタニア全土に致命的な被害が出る前に、ラシアリが作ったゲートを閉鎖した。

### ●クロワース・ヘイストリーが辞任する

トリンシックでハーサムの後を継いで衛兵の隊長を務めていたクロワースが辞任した。辞任の際、彼はフィンズ(Finth)を後継者として指名する旨の覚書と、「FoAを自分の力で始末したい」という短いメッセージを残して姿を消してしまった。彼に身近なもので、この目的を果たすためにどこから出発し、どこへ向かうかについては何一つ知らされていない。ハーサムの仇をとるために、単身、FoAについての調査に向かったものと噂された。

### ●フィンズの妻が殺され、兵器を盗まれる

大箱に入った兵器とフィンズの妻を乗せたキャラバンがスカラブレイからトリンシックへ向かう途中、ブリタニアの全神殿に対する大規模な攻撃が行われた(FoAの仕業と思われる)。このため、キャラバンの守備は手薄になり、突然襲われた際にも、ろくに抵抗できないままに、積んでいたものをほとんど奪われてしまった。キャラバンの一行はすべて殺されたようだが、遺体はいまだ1つも見られていない。

### ●アバタール (Avatar)

ソーサリア(ブリタニア)を危機から救った英雄として語り継がれている徳の具現者。ブリタニアの危機に現れ、世界を救うことが多い

### ●クロワース (Crawworth)

今は亡きハーサム(トリンシックの元衛兵長)の養子。クロワースは凶悪なオークたちに荒らされた村の、唯一の生き残りだ。ハーサムはクロワースの命を救い、クロワースの両親を殺したオークたちをやっつけた。クロワースは名誉を重んじる勇敢な戦士だ。

### ●フィンズ・デスリン (Finth Desryn)

フィンズはトリンシックの新しい衛兵長だ。クロワースの後任者であり、隊長となって間もないが、ロード・ジュナルと何度か戦いを交えている。フィンズの妻は、スカラブレイから出発したキャラバンがジュナルによって襲撃されたときに殺された。

### ●ハーサム (Hartham)

トリンシックの古強者の衛兵だが、詳しい履歴はわからない。ハーサムは毒を塗った剣で背後から刺されて死んだ。トリンシックの衛兵長を長年勤め上げたハーサムは、ブリタニアが生んだ最良の戦士の1人であった。



● **リッチ・ラシアリ**  
(Lich Lathlari)

アリナエ (Alinae) とオーリン・ザ・マジンシア (Eulin of Maginicia) の息子であり、リッチ・キルニアの兄。この早熟の魔法使いは、妹と一緒に亡き母を蘇らせようとして暗黒魔術を使い、将来を台なしにしてしまった。現在は、邪悪なアンデッドとなり、FoAの手先として働いているという。賢者ハンボルトの武器によって殺されたものと思われる。

● **リッチ・キルニア**  
(Lich Kyrnia)

リッチ・ラシアリの妹。パワーは兄に勝るとも劣らない。暗黒魔術の研究や、邪悪の計画の実行のために互いに助け合っていることから、兄と妹は異常な関係にあるという噂も立っている。兄と一緒に殺されたものと思われる。

● **賢者ハンボルト**  
(Sage Humbolt)

出生不明の賢者であり、悪と対決するロード・ブリティッシュを助ける。双子のリッチとの戦いで命を落としてしまった。

● **シェリー・ザ・マウス**  
(Sherry the Mouse)

シェリーはブリタニア城の内部で発生していることの情報源だ。彼女は部屋から部屋へすり抜け、すべてを見ることが出来る。彼女はこれまでに2冊の本を執筆している。シェリーは特別な文才を授けられた本当のネズミであるという話を、バカげた噂だと否定する人もいる。(注: Ultima IVに登場した、しゃべるネズミ)

● **サンクとスプラット、血と装備を求めて帰ってくる**

一週間の沈黙ののち、ヴェスパールの北でトロールの侵略が始まった。この侵略を計画したのは以前にも現れたスプラットとサンクというトロールだ。ヴェスパールの北に何百ものトロールが出現し、これを撃退するために多くの戦士が犠牲になってしまった。

時を同じくして、トロールはヴェスパールの予言者を誘拐した。スプラットは反撃にあつて殺されたが、その死体からは指示書が発見されている。これは彼らに影響のある、我々が正体を知らない人物によって書かれたものらしい。

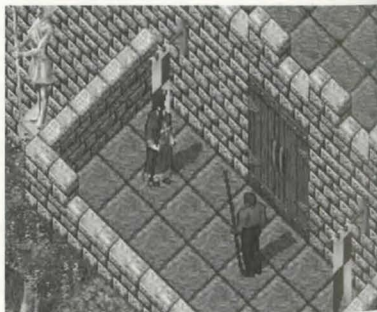
● **賢者ハンボルト、双子のリッチに対する新兵器の開発を始める**

「もうたくさんだ!」。各地で相次ぐ襲撃に、賢者ハンボルトの我慢もついに限界に達し、人々に何種類かのマジック・アイテムを見つけるのに協力してくれるよう求めた。マジック・アイテムを使って新しい武器を研究し、極悪非道な双子のリッチ (ラシアリとキルニア) に対抗するためである。

● **ロード・ジュナルが殺害され、ロード・ブラックゾーンが誘拐される**

この地始まって以来の大規模な追跡の結果、恐怖のロード・ジュナル (FoAのメンバーともいわれる) が殺された。彼が死んでも涙を流す者はなかったが、この追跡の代償も大きかった。ロード・ブラックゾーンが誘拐されてしまったのだ (少なくとも所在不明だ)。どのようにしてなくなったのかは、はっきりしない。彼が自分から進んで赤いムーンゲートに入ったという者もあれば、奇妙な輩たちに付き添われていたという者もある。

理由はともかく、ブラックゾーンが消えたことだけは確かで、新たな混乱の引き金にならないかと懸念されている。



● **賢者ハンボルトの自己犠牲により双子のリッチが打ち負かされる**

ついに賢者ハンボルトの新しい武器が完成した。彼はボランティアの軍団を率い、双子のリッチを探してコプトスの奥深くに入っていた。数々の戦いによって進路は切り開かれ、ついに双子のリッチたちを見つけたハンボルトは新しい武器で彼らに勝負をかけた。武器の効果は抜群で、とうとう邪悪な双子は打ち負かされた。しかし、不幸なことに賢者ハンボルト自身も自分の武器の毒の犠牲になり、死亡してしまつた。



● **クロワースが帰郷し、ブリテンからモンデインの遺宝が盗まれる**

長い間行方不明だったトリンシクの元衛兵長クロワースがどこからか生還し、FoAのアジトを突き止めたことについて、語気荒く人々に話し始めた。彼は、鍵付きの大きな書物も持ち帰った。そして、トリンシクの住人たちに対し「FoAを襲撃して、彼らの計画を示す手がかりや証拠を取ってきてほしい」と呼びかけた。

しばらくして、クロワースは「FoAの次の目的は、ブリテンの陳列ケースからモンデインの遺宝を盗み出すことだ」と発表した。そしてブリテンの北に軍団を率い、カウンセラーホールに入って、遺宝が無事であることを確認した。しかし、ホールの外で騒ぎが発生した際に、遺宝を守っていた衛兵は殺され、モンデインの遺宝が盗まれてしまった。唯一の目撃者であった農夫は、わけのわからないことを叫びながらブリテンを走り抜け、最後には息絶えた。農夫と衛兵の殺害には毒が使われたらしいが、確かなところは今でも謎のままである。

● **クロワース、FoAと戦うためにトリンシクの助力を求める**

クロワースによれば、FoAはヘッジメイズ (Hedgemaze: 魔法使い Relvinianによって作られた迷路。彼は悪魔を召喚して人間に従事させる研究を重ねていたが、ブリタニア城での実験に失敗して行方をくらまし、逃亡中にブリタニアの南西にこの迷路を作って立てこもった) に集まっているという。トリンシクの住人たちはクロワースの訴えに応え、かつてない激しい戦闘が繰り広げられた。ブリタニアの最も勇敢な戦士が何十人も倒れ、5人のFoA信者が殺された。「生きて捕らえるように」というのがクロワースの指示だったが、FoA信者の抵抗は激しく、生きて捕らえることはできなかった。彼らの死体からは特別な書物が何冊も見られ、内容を調べるためにクロワースのもとに送られた。

● **タイム・ロード**  
(The Time Lord)

シェリー・ザ・マウスが執筆した“マイ・ストーリー (My Story)”に登場する不思議なキャラクター。船頭たちが語り継いでいる物語の中にも登場する。シェリーによれば、タイム・ロードは、神聖なソーサリアを守ることをロード・ブリティッシュに約束した。(注: 過去のウルティマシリーズに登場した謎のキャラクター)

● **FoA Followers of Armageddon**

秘密の陰謀集団。至るところにスパイを放ち、あらゆる政治組織に潜入しているという噂だ。大昔、ウィスプの言葉を理解できる人間は1人しかいなかった。ウィスプは愚かにもこの魔法使いを信用して、この男にApocalypse (アポカリプス: 世界の終わり) の呪文を教えてしまった。男は呪文を使って、しばらくの間、ソーサリアからすべての生き物を消した。この邪悪な魔法使いは死んだが、以降、ブリタニアではその名前は忌むべきものとみなされている。FoAと魔法使いとの実際の関係は不明である。(注: 当初はこのArmageddonを唱えたZogから名をとったZog Cabal=ゾグ・カバルという団体名称だったが、ユダヤ蔑視的という批判のためFoAの名称となった)

● **ダリン**  
(Duryrn)

FoAの第一の手先であり、大胆な行動をとった。毒を塗った刃でハーサムを殺し逃走したが、クロワースの追跡を受け、捕らえられた。しかしその場で終末を予言し、自ら毒をあおって死んだ。



### ・スプラットとサンク (G'Splat&G'Thunk)

スプラットとサンクはトロールであり、北からヴェスパーを侵略しようと何度も試みている。彼らのパワーは相当なものだが、臆病であり、反撃には弱い。スプラットは、ヴェスパーの北の森を完全に征服しようとして失敗し、殺された。彼の死体からは、“LM”と呼ばれる人物からの指示書が発見されている。

### ・ジュナール (Lord Jou'nar)

英雄から悪漢に転じ、殺人マシンにまで身を落とした。黒い甲冑を身にまとい、血で汚れた剣を振る。崇高の神殿の修道士を殺害したのも彼だ。FoAと手を組んでいるといわれている。FoA信者を助け、盗み・殺人・裏切りなどによって、政府の武器や補給品を奪っているらしい。

### ・ガーディアン (Guardian)

素性不明の人物であり、ソーサリア（現在のブリタニア）のあらゆるシャードを征服して悪で埋めつくすことを生き甲斐にしている（注：Ultima VIIにも登場）。すでに少なくとも1つのシャードを完全に破壊したという噂だ（注：1997年のベータサーバを指すものと思われる）。

### ・シャドー・ロード (Shadowlords)

ガーディアンの邪悪なパワーの化身。最初の3人の名前はアスタロス(Astaroth)、ノスフェンター(Nosfentor)、ファウレナイ(Faulenei)だった。噂によると、ガーディアンがあるシャードの破壊に成功したときに、4番目のシャドー・ロードが生まれるという。

### ●ヴェスパーの沖合でサンクが補給船を沈め、船荷の中にFoAのメッセージが発見される

ヴェスパーの沖合でサンク一味が沈めた補給船の残骸から奇妙なメッセージが見つかった。メッセージのタイトルは“緊急：FoA (Urgent: Followers of Armageddon)”という簡単なものだった。ヴェスパーの住人たちが召集され、サンクのトロールたちとの戦いが展開された。トロールたちはすべて殺されたが、サンクは見つからなかった。

### ●伝令が補給船のメッセージをウィンスローとクロワースに徒歩で届ける

補給船が沈没したあと、ブリタニアでいちばん健脚な伝令が長い旅に出立した。船の中で見つかったFoAのメッセージをクロワースとウィンスローに伝えるためだ。伝令を守るために多くの者が同行した。モンスターによる幾多の攻撃を切り抜け、メッセージは無事トリンシックに届いた。確かなのは、メッセージが賢者ウィンスローとクロワースに届くのを妨害しようとした者がいたことだ（あるいは、妨害しようとした者がいたことだ）。

### ●血の匂いと戦いの跡がクロワースの死を示唆する

ブリテンとトリンシックの間にある橋の南で、むっとするような血の匂いがした。我々がクロワースが殺害され、バラバラにされたというニュースが広まった。つぶれた鎧や血の海の中にメモが残されており、それには「ヒスロス島（アバター島）の悪魔の神殿の中央に行くように」と記されていた。また、その続きには「そこには、あの謎に包まれた“-W”の最初の証拠があるだろう」と書かれている。

### ●クロワース、死の手から逃れる

クロワースが救出された。オークたちによってヴェスパーのはるか東にある古びた宿営に閉じ込められていたのだ。この救出劇は不思議なことだらけで、救出の間、クロワースは抜け殻のようであり、自分を取り巻く状況を理解していない様子だった。彼のこうした振る舞いは、幽閉され死に直面したためだとされた。

### ●FoA、Armageddonの呪文をかけようとする！

ブリタニアに大きな地震が発生し、かつてなかった穴ができた。地震の原因を示す謎めいた証拠も残されていた。ミノック鉱山の近くで死体が1つ発見されたのだ。死体は瓦礫につぶされて、ほぼ完全に埋まっていたが、手には引きちぎれた紙片が握られていた。紙には呪文の単語が3つ書かれており、周りには魔法の秘薬の痕跡が見られた。

### ●地震の原因とFoAの所在の探索が始まる

ジャスパー・マッカーリン(Jasper McCarrin)が、地震の原因とFoAの所在の探索を始めた。FoAの所在の探索には他の住人も数多く参加した。地震によってぽっかりと口を開けた穴の奥にある“失われた地(The Lost Land)”を探るために、ロード・プリティッシュはクロワースを隊長とする探索隊を派遣した。

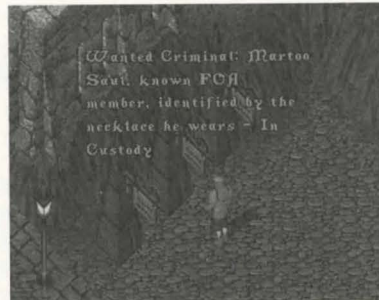


### ●ロード・プリティッシュ、新しい地とFoAについて語る

ロード・プリティッシュがブリタニアの人々に向けて演説をし、新しい地を探るためにもっと多くのボランティアの助力を求めた。また、FoAがブリタニアの人々の敵であることを正式に認め、いかなる手段を使っても追跡し、捕まえ、裁きにかかることを約束した。

### ●失われた地の探索が悲劇的に終結する

人々が心配しながら待っているところへ、ジャーナリストのケイトリン・エロピダット(Caitlin Elopiddat)を除き、クロワースの探索隊の全員が殺されたとのニュースが入った。ブリテンに戻ったケイトリンは、ロード・プリティッシュに報告するためにメモをめくったが、“失われた地”で受けた傷が原因で、ほどなく城の中で死亡した。



……かくして、新大陸の発見によって“新たな時代(The Second Age)”の扉は開かれた。FoA信者の護送、クロワースの最後など、さまざまな事件はあったものの、ロード・ブラックソーンは無事に自分の城に戻り、彼がレッドムーンゲートで連れ去られたあと、どのようにして新大陸から帰還したのかは、Town Cryer紙の独占インタビューで語られた。また、FoAの首謀者も捕らえられ、一連の事件はようやく解決の目処を見ている。現在では、ブリタニアから新大陸への通り道が世界各地で発見されており、一般の人々も比較的自由に2つの大陸を行き来できるようになった。また、現地には2つの街も作られ、冒険者たちの拠点となっている。

### ・モンディン (Mondain)

モンディンは自分の父親を殺害し、不滅の宝珠を手に入れた。さらに、魔法を悪用して、ソーサリア(ブリタニア)をその宝珠の中に閉じ込めた。あるとき、モンディンを殺し、ソーサリアを解放しようとした人物が現われた。モンディンの死によって、ソーサリアは全土を吹き荒れていた悪の手から（一時的にはあれ）解放されたが、不滅の宝珠からは解放されなかった。そのころか、ソーサリアはその世界(シャード)に分裂することになった。どの世界も初めはすべて同じだったが、やがてそれぞれの進化を遂げた。このストーリーはウルティマオンラインのオープニングでも語られていた。（注：Ultima IIに登場）

### ・ミナクス (Minax)

Ultima IIでは、モンディンの弟子であり愛人であった。ウルティマオンラインルネッサンスにいたる一連の事件で登場した。

### ・エクソダス (Exodus)

モンディンとミナクスの間に生まれた子供。Ultima IIIでは、エクソダスは両親の死に対して復讐を誓うマシンだった。ウルティマオンラインにエクソダスは登場しないが、これもモンディンとの関係という点から覚えておいたほうがよい名前だ。



# ルネッサンス ストーリー

～クライシス イン ブリタニア！～

新たな世界、ロストランドが発見されてから数か月。ブリタニアに再び大きな変化が訪れた。モンスターの相次ぐ襲撃、それを陰で操る女魔法使い。さまざまな出来事のあと、ブリタニアには2つの世界—トランメルとフェルッカーが存在することとなった。

## ●世界中でモンスターが街を襲撃

これまでも何度か街がモンスターに襲撃されたことがあったが、その襲撃は突如として激しさを増し、日々モンスターが街に進入してくる騒ぎとなっている。

不思議なことに、これまで我々市民を守ってきた衛兵たちは、血を流しながら助けを求める人々を無視し続け、街の中心部にまで入り込んできたモンスターたちは、腕に覚えのある市民自らが退治するという状況に陥っている。

不幸中の幸いではあるが、異変のあった街では、街中でも魔法が使えるようになっており、モンスター退治に役かっている。ただし、魔法によって一般人がダメージを受けた場合、それまで何の反応もしなかった衛兵が駆けつけて、処罰を施したという。

## ●ロード・ブリティッシュの演説

未曾有のモンスター襲撃続発について、ロード・ブリティッシュが演説を行った。しかし、ロード・ブリティッシュとその臣下たちも、確固たる原因は特定できていないという発表に、集まっていた誰もが失望を隠せなかった。

宮廷魔術師のニスタルによれば、街の衛兵たちに不思議な魔法がかけられており、モンスターを攻撃できなくなっているという。

## ●ダーク・ミストレスの謎

最近のモンスター襲撃を陰で操っているのはダーク・ミストレスと呼ばれる女魔法使いだという噂が流れている。彼女がどういった存在であるのかは未だ不明だが、ブリタニアを襲っている一連の騒動の張本人なのは確実なようだ。

## ●トリンシック陥落

アンデッド系モンスターの襲撃を頻繁に受けていたトリンシックの街は、ついに陥落した。アンデッドを率いているのは、なんとリッチとなって蘇ったロード・ジュナルで、街の中心部は彼の率いる軍団によって陣取られている。

もはやモンスターの街と化してしまっただけでなく、

クだが、中に閉じ込められた人や、無謀な挑戦を試みて失敗した冒険者のために、宮廷魔術師ニスタルによって脱出用レポーターが作られた。

## ●女魔法使いの正体

トリンシック陥落後、ブリタニアを襲っている女魔法使いが誰なのか判明した。それは黒い衣装に、漆黒の髪を持った魔女ミナスだという。遙かなる昔、アバタールによって倒されたと言えられてきたこの魔女が、なぜ今、ブリタニアを襲うのかはわかっていない。だが、彼女の命令によって配下の者たちがトリンシックを支配しているのは確かなようだ。

## ●トリンシックに謎の建造物

アンデッドだらけになってしまったトリンシックに、謎の黒い建造物が出現して波紋を広げている。この建造物の頂上には、今まで目撃されたことのない形のエネルギーが渦巻いており、建造物にたどり着いた冒険者たちを驚かせたという。何の目的で建てられたのかはわかっていない。

また、各地の街にも、この謎の建造物と同じ土台が作られ始め、魔女ミナスの野望が、ブリタニアのほかの地域にも伸びていることが察せられる。

## ●ロード・ブリティッシュ拉致される

ロード・ブリティッシュがミナスに捕らえられたというニュースがブリタニア中を駆け巡った。ロード・ブリティッシュの安否は定かではなく、現在、ジョフリーとシャミノが誘拐された付近を捜索中であるという。暗いニュースが多い中、唯一の希望だったロード・ブリティッシュが敵の手に落ちたということ、国民の心は沈みきっているようだ。

## ●トリンシック奪還

デュブレに率いられた勇者たちの活躍によって、各地で建設中だった黒い建造物は破壊され、トリンシック奪還の戦いが繰り広げられた。デュブレによって建造物の頂上にあったエネルギー体は破壊され、それによってトリンシックを支配していたロード・ジュナ

ルも弱体化して倒されたという。無事、奪還されたトリンシックは、元の平和な街に戻った模様だ。

## ●ロード・ブリティッシュ救出

ロード・ブリティッシュが無事ブリタニアに戻ってきたというニュースは、人々に喜びをもって迎えられた。トリンシックは奪還されたものの、いまだモンスターの襲撃は止まないため、これからロード・ブリティッシュや彼のブレンたちが対策を協議するという。

しかし、実際にミナスに拉致されていたのはロード・ブリティッシュではなく、彼に扮したシャミノであるという説もあり、ロード・ブリティッシュがどうやって無事に帰ってきたのか、そもそも彼はどこにいたのかといった謎に、首をかしげる国民も少なくない。

## ●徳の神殿が汚される

各地にある徳の神殿が突如、禍々しい装飾で覆われ、本来の機能を失ってしまった。これまでの経緯から、明らかにミナスの仕業と思われるが、神殿復旧の見通しは立っていない。死者の復活を行うヒーラーが少なく、徳の神殿に復活をたよってきた地域では、不安が広がっている。

## ●各地に謎の石碑

ロード・ブリティッシュ城の庭園の中央に謎の石碑が建てられ、人々の憶測を呼んでいる。ミナスのため危機的状況に陥っているこの世界を救う、一発逆転

の魔法建造物だという者もいれば、これから起こる危機に備えたテレポートゲートの土台だという者もある。これらは、ロード・ブリティッシュや彼に近い人間の命令によって作られたという噂で、邪悪な建物でないのだけは確かなようだ。

## ●新しい世界への旅立ち

ようやくロード・ブリティッシュ城に建てられた石碑の謎が明らかにされた。これは宮廷魔術師ニスタルが実験のために建てたもので、ここでムーンストーンを使用すれば、このミナスに占領されつつある世界から逃れ、ちょうど鏡の中のように、今の世界と対になった新しい世界に脱出できることが確認されたのだ。この2つの双子の世界は便宜上、旧世界（フェルッカー世界）と新世界（トランメル世界）と呼ばれるようになっていく。

すでに、新世界への入植は進み、多くの人々が移住し始めている。

## ●戦いの増す旧世界

平和のうちに移住の行われた新世界と異なり、旧世界は日を追うごとに荒々しさを増してきている。人々は派閥を組んで激しい戦闘を繰り返し、街の占領に心血を注いでいる様子だ。ここでは人の心も荒んでおり、街道沿いで山賊に教わることも少なくないという。この世界がこれからどうなるのかは、誰にもわからない……。

## 登場人物紹介

### ・ニスタル

ロード・ブリティッシュ城の宮廷魔術師。その膨大な魔法知識により、ミナスに侵食されつつある世界から脱出する魔法を開発した。

### ・ロード・ジュナル

もとはトリンシックのパラディンだったが、ブリタニアの転覆をもくろむカルト集団FoAと手を組み、人々を恐怖に陥れたのは記憶に新しい。今回はミナスの手でリッチとなってトリンシックを襲った。

### ・ミナス

魔法使いモンデインの弟子にして愛人と噂される女魔法使い。過去にアバタールに倒されたはずだったが、突如ブリタニアに現れ、危機に陥れた。

### ・ジョフリー

ロード・ブリティッシュの近辺を警護する、武勇の戦士。

### ・シャミノ

アバタールの友人で、森を愛するレンジャー。

### ・デュブレ

アバタールの友人でパラディン。



# イベントについて

ウルティマ オンラインでは、プレイヤー有志が行うものから、GM(ゲームマスター)が主催する大掛かりなものまで、さまざまなイベントが行われている。ストーリーつきの大きなイベントは、高い戦闘能力が必要とされるものが多いが、月見や花見といった設置系のイベントは誰でも見に行けるので、タウンク라이어がニュースを呼び始めたら、積極的に参加してみよう。また、2000年8月からは、緑のローブを着たシア、茶色のローブを着たエルダーというイベントを専門に行うインタレストボランティアも登場し、大小さまざまなイベントの増加が期待できる。

## ストーリーイベント

### 日本シャードの連続イベント例

ストーリーイベントには1回でストーリーが完結するものと、続き物のようにおなじみのキャラクターが活躍する連続イベントの2種類がある。ここでは、日本シャードで有名な連続イベントを紹介しよう。

#### —WAKOKU—

##### ●わがままLady Claudia

今年17歳になるClaudiaお嬢様の冒険記。すぐに、何かの職業にあこがれてしまうわがままお嬢様ののだが、お金があるのと、思いつきをすぐに行動に移すため、召使がさわられたり、行方不明になったりと大変な目にあってばかり。大騒ぎのたびに冒険者たちもその事件の手伝いをする事になる。お嬢様は、これまでに魔法使いや衛兵、海賊になりたがって大騒動を引き起こしている。

#### —YAMATO—

##### ●Waldo復讐の夏

何者かに復讐を誓うブリガンド(山賊)のWaldoが主人公のストーリーイベント。彼が何の目的で行動しているのかがストーリーの核心となっている。ならず者たちが岩に終結しているというタウンク라이어の叫びによって始まったため、当初はブリガンド退治のイベントかと思われたが、実際は、Waldoが復讐を誓っていた相手が……とドラマチックに展開する。ならず者らしく単純で猪突猛進なWaldoもい味を出している。



日本サーバ初のストーリーイベントは、その後の「皇帝アンゴルモア」シリーズへとつながっていった

### ●GMなどシステム側によるストーリーイベント

タイミングによっては、GM主催の力の入ったイベントも体験できる。セカンドエッジ発売の前後にはFollowers of Armageddonのストーリーによる大掛かりな連続イベントが各シャードで行われ、またルネッサンス前後にもブリタニアの危機に関するストーリーイベントが行われた。

ストーリーイベントは街にいるNPCのタウンク라이어が叫んだり、実際に始まるまでは、いつどこで何が始まるかということがわからない。そのため、実際にイベントに参加するには、頻りにウルティマ オンラインにログインする必要がある。あまりログインしないけれどイベントには参加したいという人は、友人たちとのコンタクトを密にとり、ブリタニアで何かが起きたら連絡してもらおうようにするといいたろう。

### ●日本でのストーリーイベント

日本では、全日本シャード対象、各シャード対象とも、かなりの数のストーリーイベントが行われており、日本語版の公式サイト(Townク라이어) (<http://town.jp.uo.com/>)で最近何が起こったのかを確認できる。

日本での一番有名なストーリーイベントは「皇帝ゴルモアの降臨」で、1999年にふさわしい大きなストーリーイベントだった。4人の将軍を引き連れた悪の帝王ゴルモアを倒すための戦闘系イベントで、多くのプレイヤーが戦いに参加した。将軍1人1人にイベントがあり、それらが絡みあって大きな話の流れを作っているところが、今までの単発イベントとは大きく異なっていた。一度倒された将軍たちが再びよみがえるなど、ストーリーも凝ったものであった。

最近でも全シャード共通イベントは頻りに行われている。またルネッサンス以降はトランメル側、フェルッカ側どちらかだけで行われる場合もある。

# 季節のイベント

バレンタインやクリスマスなど、特定の時期に開催されるイベントもある。これらは、全シャード共通のもの、シャード別のもの、GM主催によるものなどさまざま。特に日本シャードでは、季節や祝日に合わせたイベントなどが頻りに催され、その回数のお多きはほかのシャードでプレイする人がうらやむほどだ。

## 全シャード

### ●バレンタイン 2月

聖バレンタインの日ということで、ほかのプレイヤーに渡せるようなメッセージ入りのカードやお菓子、ピンクのシャンパン、バラの花などを詰め込んだ袋などが配られた。これらを使って異性のPCに愛をささやくプレイヤーも少なくない。

### ●聖バトリック・デイ 3月

アイルランドの守護聖人の記念日にちなんで行われたイベント。ダンジョンには特別にNPCのレプリコンが出現し、倒すと緑の衣装やマグを手に入れた。再び行われるかどうかは不明。

### ●イースター 3月

イースター(復活祭)に特別なウサギが現れて、そこかしこにイースターエッグをばら撒いた。イースターには色つきの卵を作ったり、卵型のお菓子(おもちゃ入り)を子供にプレゼントしたりする習慣があるため、このときもさまざまな色のついたイースターエッグが配られた。再び開催されるかどうかは不明。

### ●ハロウィーン 10月

ハロウィーンということで各地では工夫を凝らした、かぼちゃやお化けの飾り付けがされた。

### ●クリスマス 12月

各地にはサンタとトナカイが出現し、クリスマスツリーなど特別な飾り付けもされ、クリスマス気分を存分に味わえた。そしてクリスマスといえばプレゼント。チケットの半券をほかのプレイヤーと組み合わせると特殊なアイテムをもらうといったプレゼントイベントが行われた。もらえるものは黒タブや植木鉢チケット、腕時計といった珍しいものが多い。また、初期のクリスマスイベントでは、赤ネームのPCには石炭入りの悪い子用プレゼント袋が配られて、殺人者たちを悲しませた。



## 特殊なプレゼントイベント (全シャード共通)

●モンデン討伐300周年記念  
ブリタニア(ソーサリア)を危機に陥れたモンデンをアバターが討伐してから300年。これを祝って、1999年9月には、花火が飛び出すワンドや記念プレート、記念メダル、二日酔い止めの薬、しゃべる水晶球入りの袋が配られた。再び開催されるかどうかは不明。

### ●ブリタニアクリーンナップ・キャンペーン

1999年後半には、ラグ解消のためのブリタニア・クリーンナップ作戦も開催された。ゴミをたくさん出して不要なアイテムを減らし、モンスターミニチュア像や家具タブといった特別なアイテムを景品としてもらうイベントには、多くのプレイヤーが参加した。再び開催されるかどうかは不明。

聖バトリックの日のイベントでは、特別NPCのLeprechaunが出現し、倒すと聖バトリックの日にちなんだ緑の衣装と緑のマグ入りエールが手に入った





正月は毎年趣向を凝らした催し物が行われる。これまでに、シュラインを神社にしてお守りなどの販売(1998年)、ブリテン西で雪合戦(1999年)、巨大すごろく(2000年)などが行われた



ひな祭りにはひな壇が登場。1999年には人形つきのひな壇が公開されたが、2000年のひな祭りに設置されたのは、プレイヤーが壇に座れるという一風変わったひな壇だった



夏祭りの会場風景。骸骨やオークの屋台の店員からは、実際に物を買うことができた

## 日本シャード

### ●お正月 1月

毎年趣向を凝らした催し物が行われる。これまでに、各地にあるシュラインが日本風に飾りつけられたお守りが売られたり、雪合戦用の雪だまが支給されたり、巨大なすごろくが登場したりと、日本シャードにいてよかったと思えるようなイベントが開催されている。

### ●桃の節句 3月

3月3日のひな祭りにはひな壇が出現。特に1999年のひな祭りではマジンシアにひな壇が設置され、三人官女や五人囃子などが揃い、ぼんぼりや菱餅などが飾られて、雰囲気も盛り上がっていた。

### ●花見 4月

4月、桜の季節にはイベントでよく使われるブリテンの西に桜並木が出現し、多くのプレイヤーが桜の下でテーブルや布などを置いて、酒盛りと花見を楽しんだ。

### ●端午の節句 5月

5月5日の子供の日を記念してヴェスパーに武者人形が飾られた。1999年の端午の節句では、武者人形のまわりにシーサーベント風の鯉のぼりがゆうゆうと泳ぎ、噂を聞きつけた多くの人が見物に訪れた。

### ●七夕 7月

7月7日は七夕ということで、ムーングロウに美しく天の川を映した施設が設置され、こと座のベガと白鳥座のアルタイルが輝いているさまを見学できた。2000年には織姫を探すミニイベントも開催された。

### ●夏祭り 8月

8月には屋台などが並ぶ夏祭りが開催された。2000年にはヴェスパーの南側で開催され、トロールの形をした射的や、骸骨の着ぐるみが登場したほか、お好み焼きなどの各種屋台がずらりとならんだ。

## プレイヤーイベント

### ●プレイヤーイベントを行いたい場合

プレイヤーによるイベントは、公式サイトに登録すればイベントカレンダーに掲載されて、より多くの人々の参加が望める。日本シャードであれば、日本語公式サイト (<http://www.jp.uo.com/>) で登録するのがいいだろう。トップページ左あるメニューから、コミュニティ→イベント・カレンダー→Submitフォームへと進み、必要事項を記入しよう。

また、プレイヤーキャラクター同士の結婚式も行える。まずはカウンセラーに結婚式を挙げたいことを相談しよう。条件を満たしていれば、GMやカウンセラーの司祭による結婚式をロード・ブリティッシュ城やニュージェルンの宮殿、そのほかの場所で挙げるができる。

### ●非戦闘系イベント

これまでストーリーイベントなどの大きなイベントでは激しい戦闘が繰り広げられることが多く、非戦闘系のキャラクターは端で指をくわえているしかなかった。だが、エルダー(イベント選任のインタレストボランティア)の導入によって、観光名所めぐり、釣りツアーなどの、誰でも楽しめる楽しいイベントが行われるようになった。

## 期間限定のイベントシャード

### ●期間限定シャードとは?

特別に期間限定シャードが設けられることがある。開発元オリジンのある米国の祝日に合わせられたものが多く、ハロウィーンやクリスマスの時期に、テーマを定めたものや対人戦をメインとしたシャードなどが登場した。現在はほとんど設置されないイベントシャードだが、どれも既存のウルティマ オンラインのシステムとは大きく離れた、お遊び的・実験的要素の強いもので、短期間でも楽しめるような工夫がなされていた。ここではその中からいくつかを紹介していこう。

### ●Abyss アビス ~混沌の世界~

1998年11月、ハロウィーンに設置されたイベントシャード。初めてモーフィングゲートを備えたシャードだった。モーフィングゲートによってさまざまなモンスターに変身できるということ、衛兵がいらないため、戦いを思う存分楽しめるということで、大勢のプレイヤーがチャレンジした。人気が高く、1か月後の「13日の金曜日」など、それ以降も何回か設置された。また、のちにAbyss TestとしてカラーウォーシステムやGood/Evilシステムのテストプレイを行うアドバンスメント・パワーゲートを備えたテストシャードとなり、大幅なシステム変更の後、シージ・ベリラスへと姿を変えた。

### ●Farmageddon ファーマゲドン ~感謝祭最終決戦~

1998年、アメリカでサンクスギビング・デイ(感謝祭)のある11月末に、Armageddon(アルマゲドン、最終戦争)とFarm(農場)をかけた「Farmageddon」の名のもとに作られたシャード。スタートした地点によって、農夫、羊、七面鳥、牛、豚などの感謝祭にちなんだキャラクターとなった。ところどころにモーフィングゲートが用意されており、たとえば単なる七面鳥(ステータス:10/15/10)でも、特定のゲートをくぐればターキーロード(ステータス:75/95/45)、さらにはターキーフェニックス(ステータス:100/250/70)へと一瞬で変身できた。ほかのイベントシャードと同様に、衛兵が設置されていない殺戮し放題のシャードだったため、当然のように各勢力が争い合った。特に動物側の結束は固く、農夫キャラクターを見つけると「Human Die, Human Die!」とうなされたようにつぶやきながら取り囲んでなぶり殺しにし、幽霊になったら動物系のモーフィングゲートに強制連行という恐ろしい光景が、そこかしこで見られた。また、Pudding Elemental(プリン(の精霊)なる茶色の奇怪なエレメンタルも登場した。

### ●Santa's Slay サンタズ・スレイ ~サンタ殺戮~

1998年のクリスマス期間に設けられたサンタ大殺戮(Slay)シャード。プレイヤーはサンタ(Mr.Clous)かサンタの妻(Mrs.Clous)、もしくはトナカイとなって、衛兵のいない街の中で殺戮を繰り返すという、かなりブラックな味わいのシャードだった。ほかのイベントシャードと同様に各街はクリスマスの飾りつけがなされ、殺し合うプレイヤーのまわりではツリーや雪だるまなどがほのほのとした雰囲気をかもし出していた。また、Killer Snowman(殺人スノーマン)などという物騒な水色のキャラクターも登場した。



「わーい、サンタになれたー!」と喜んだのも束の間、いきなり血の海の惨劇へと放りこまれてしまう



各キャラクターが結束して対抗することが多く、Farmageddonでは農夫を見つけた途端に動物車勢の目の色が変わり、襲いかかっていた



テーマの決まっているイベントシャードでは強制的に何らかのキャラクターになり、バックバックなしという場合がほとんどだった(裏技での取得は可能だったが)



イベントシャードでは、ほとんどのプレイヤーが無差別殺戮に走り、死屍累々という光景が繰り広げられる。先ほどまでしゃべっていた相手がいきなり襲いかかってくるということも多かった



# 個性的なプレイヤーを目指す



## ●5キャラクターを使いこなす

シージベリラス以外では、プレイヤーは1シャードにつき5キャラクターまで作ることができる。したがって、5キャラクターそれぞれに戦闘タイプ、生産タイプといった役割分担をさせてうまく使いこなせば、1人のプレイヤーがさまざまなキャラクタータイプを楽しむことができる。

## ●目指すは7GM?

ベーススキル値上限の700を目一杯使って、7つのスキルをGM(グランドマスター、つまりスキル値100)にすることを「7GM」と呼ぶ。戦闘だけに特化したキャラクターや生産のみを担当させたいキャラクターを作りたいときは、この7つのスキルに何を遊ぶかがポイントになってくる。戦闘タイプなら武器や魔法を中心に、生産タイプなら物作りの柱となるカーペンタリーを中心に、スキルを組み合わせてみるといいだろう。

## ●プレイスタイルに合ったキャラクターを育てる

キャラクターを育成する際には、その長所や短所を把握することも重要だ。特に短所を把握することは、キャラクターに足りない能力を補うための装備やアイテム探しのヒントにもなる。「7つのスキルを上限まで上げた7GMキャラクターを作る」のめいだが、ブリタニアライフを満喫したいなら「自分のプレイスタイルに合ったキャラクターを試行錯誤しながら育てていく」ことをお勧めする。

## どんなプレイヤーを目指す?

### ●スキル構成がポイントのキャラクタータイプ

キャラクターに個性を持たせるには、スキル構成がポイントになる。ここではプレイキャラクターを4つのタイプに分類して解説するが、これはあくまでも参考例なので、実際にキャラクターを育成するときのヒント程度に考えてほしい。

#### ① 専門職を極めるタイプ

このタイプは、「武器でしか戦闘をしない」「魔法でしか戦闘をしない」「生産しきしない」というように、特定の職業に必要なスキルをすべて備えた専門的なキャラクタータイプだ。核となるスキルの補助スキルまで完璧にマスターするため、得意分野には秀でているが、逆にプレイの幅は狭くなる。いわゆる戦闘系、魔法系、生産系の7GMキャラクターが多く、育て方としてはもっともオーソドックスなタイプといえる。

#### ② 特殊技能を身につけるタイプ

バードやテイマー、シーフといった職業に多いのが、このタイプだ。特殊技能を身につけるために武器や魔法、回復をサポートする補助スキルを犠牲にしなければならないので、専門職タイプに比べると戦闘能力はやや劣る。また、特殊技能を極めるまではかなりの時間と労力を費やさなければならない。ただし、一度、その特殊技能を極めれば、専門タイプを凌駕するほどの力を手に入れることもできる。

#### ③ PvPに優れたタイプ

このタイプは、いわゆる「対人戦」に優れた能力を持ち、主にギルド間戦争や派閥間戦争、PK、PKKなどで活躍する。スキル構成は専門タイプに似ているが、あくまでも対人戦を想定したキャラクターなので、対戦相手にダメージをより効果的に与えるためのスキルが要求される。戦士とメイジの2タイプに分かれるが、現在は、1対1なら戦士タイプが、集団戦ならメイジタイプが有利といえる。

#### ④ 自己主張タイプ

どちらかといえば特殊技能を極めるタイプに近いが、あくまでも自己主張が目的なので、あまり見かけない職業なのが特徴だ。スキル値よりも職業重視なので、簡単にGMになってしまうスキルや表示される順位の高いスキルはわざと100まで上げず、目的のスキルのみをGMにしている。ちょっとした優越感に浸りたいなら、このタイプを極めよう。

## タイプ別キャラクターのスキル構成

ここからは、具体的なスキル構成とキャラクターの長所や短所などを解説していく。ただし、各職業の「スキル構成」はあくまでも目安なので、どんどん組み替えて、個性豊かなキャラクターを作っていこう。



キャラクターは、スキルの組み合わせ方によって、長所や短所が変化する。

### 専門戦士系

専門戦士の特徴は、武器で戦いながらHPの回復や毒の治療を行えることだ。武器スキルは、自分のキャラクターのステータスと武器スキルの能力を考慮して選ぼう。特に、ソーズマンシップを選んだ場合は、レスリングの代わりに「斧」の攻撃力がアップするランバージャッキングを入れてもいい。また、魔法が使いたいならメイジリーでもいい。

#### 長所

武器スキルのバリエーションが多い。戦いながらHPの回復や毒の治療ができるので、長期戦にも向いている。武器や防具をマジックアイテムで強化すれば、さらに屈強な専門戦士を作ることできる。

#### 短所

魔法を使えないのが最大の弱点。特にリコールの呪文が使えないと、突発的な攻撃や瀕死の状態に追い込まれたときに、瞬時に退避できないため、スクロールやポーションを常備しておく必要がある。

### 専門戦士のスキル構成

- ・武器スキル
- ・タクティクス
- ・アナトミー
- ・バリーング
- ・レジスティング スペルズ
- ・ヒーリング
- ・レスリング

### ステータスの目安

**STR** ▶ 100  
**INT** ▶ 25  
**DEX** ▶ 100

### 専門メイジ系

専門メイジの特徴は、戦闘や回復などをすべて魔法で行うということ。したがって、高いINT値と、魔法効果を高めてくれるエヴァリュエイトイング インテリジェンスやインスクリプション、ボイズニングなどの補助魔法が重要となる。また、スキル値が高いほどmanaの回復力が速くなるメディテーションも必須。そのため、効果を弱める金属系の鎧の装備は不可。

#### 長所

一打の攻撃力が高いので短期戦に向いている。また強い相手にも効率よくダメージを与えられる。魔法攻撃に高い抵抗力があるので、魔法主体で攻撃してくるモンスターやプレイヤーには、有利といえるだろう。

#### 短所

AR値の高い金属製の鎧を装備できないので、武器などによる打撃には打たれ弱い。手持ちの秘薬とmanaが切れると命取りになるので、常にそれらの残量に注意を払わなければならない。

### 専門メイジのスキル構成

- ・メイジリー
- ・エヴァリュエイトイング インテリジェンス
- ・メディテーション
- ・レジスティング スペルズ
- ・インスクリプション
- ・レスリング
- ・ボイズニング

### ステータスの目安

**STR** ▶ 100  
**INT** ▶ 100  
**DEX** ▶ 25

### 魔法戦士系

魔法戦士は、武器と魔法を両立させなければならないため、ステータスのバランスに常時気を配る必要がある。また、戦士タイプにするなら必要最低限の魔法スキルを、メイジタイプなら必要最低限の戦闘スキルを入れるようにして、残ったスキル値をさらに別のスキルに割り振るのもいいだろう。あると便利なスキルは、ヒーリングだ。

#### 長所

武器攻撃と魔法攻撃を使い分けることができる。武器攻撃が可能で、打撃に打たれ強く、移動魔法も使いこなせる。魔法攻撃に対しても抵抗力があるので、使いやすいキャラクターとなる。

#### 短所

ステータスをバランスよく配分しなければならず、それぞれの値が低くなること。武器メインならDEX値が、魔法メインならINT値が重要なので、できればどちらかにシフトさせるのがいいだろう。

### 魔法戦士のスキル構成

- ・武器スキル
- ・タクティクス
- ・アナトミー
- ・メイジリー
- ・レジスティング スペルズ
- ・メディテーション
- ・エヴァリュエイトイング インテリジェンス

### ステータスの目安

**STR** ▶ 90  
**INT** ▶ 50  
**DEX** ▶ 85



バード系		バードのスキル構成
<p>バードにとって、プロボケーションのスキルは必須だ。ピースメイキングはパーティプレイではあると便利だが、なくても十分に対応できるので、ほかのスキルに変えてもいいだろう。武器攻撃主体なら武器スキルにアーチェリーを、ピースメイキングをバリーングやヒーリングにするのもいい。魔法攻撃主体ならピースメイキングをエヴァリュエイティング インテリジェンスに変えて、魔法を強化してもいいだろう。</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ミュージシャンシップ</li> <li>・プロボケーション</li> <li>・ピースメイキング</li> <li>・武器スキル</li> <li>・タクティクス</li> <li>・メイジリー</li> <li>・レジスティング スペルズ</li> </ul>
<p><b>長 所</b></p> <p>モンスターを同士討ちさせることができるので、強い相手でも楽に倒すことができる。強力なモンスターが出現するトレジャーハントに行く際は、パーティに最低でも1人いると、たいへん便利だ。</p>	<p><b>短 所</b></p> <p>人が多く集まるダンジョンや狩り場などでスキルを多用すると、意図せずモンスターを横取りしてしまったり、モンスターのターゲットを変えてしまうことがあり、トラブルになりやすい。</p>	<p><b>ステータスの目安</b></p> <p><b>STR</b> ▶ 100 <b>INT</b> ▶ 25 <b>DEX</b> ▶ 100</p>

テイマー系		テイマーのスキル構成
<p>最低でもペットの輸送のためにゲートラベルの呪文が使える程度のメイジリーとINT値が必要。また、ペットを治療する際は、呪文レベルで回復率が決まっているメイジリーよりも、スキル値で回復率が決まるヴェタリナリーのほうが効率がいい。武器スキルを選ぶならアーチェリーを、魔法攻撃主体なら武器スキルとタクティクスの代わりに、エヴァリュエイティング インテリジェンスとメディテーションを入れよう。</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・アニマルロア</li> <li>・アニマルテイミング</li> <li>・ヴェタリナリー</li> <li>・武器スキル</li> <li>・タクティクス</li> <li>・メイジリー</li> <li>・レジスティング スペルズ</li> </ul>
<p><b>長 所</b></p> <p>調教してペットにした動物やモンスターを戦わせることで、自分は安全な場所を確保できる。ドラゴンやナイトメアを調教できれば強力な助っ人になり、狩りやトレジャーハントにも役立つ。</p>	<p><b>短 所</b></p> <p>バード同様、人が集まりやすい場所にペットを連れていくと、トラブルになりやすい。また、常にペットの忠誠度を意識していないと勝手に野生化し、ペットから痛い目にあわされることもある。</p>	<p><b>ステータスの目安</b></p> <p><b>STR</b> ▶ 100 <b>INT</b> ▶ 50 <b>DEX</b> ▶ 75</p>

シーフ系		シーフのスキル構成
<p>物を盗むためには、常に両手を空けていなければならないので、攻撃は魔法を主体にするといいたいだろう。なおシーフには、ほかのプレイヤーを対象とするタイプと、NPC専門に盗みを働くタイプがある。前者は盗みを発見された際、即、戦闘状態になるので、ステルスとロックピッキングの代わりにレスリングとアナトミーまたはアームズロアを入れて「バラライズ・ブロー」や「レスデザーム」を使用するのもいい。</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・スティールング</li> <li>・スノーピング</li> <li>・ステルス</li> <li>・ハイディング</li> <li>・ロックピッキング</li> <li>・メイジリー</li> <li>・レジスティング スペルズ</li> </ul>
<p><b>長 所</b></p> <p>NPCからもアイテムを盗めるので、モンスターと戦うことなく利益を得ることができる。プレイヤーをターゲットにする場合は、リスクも高いが高価なマジックアイテムを手に入れるチャンスも多い。</p>	<p><b>短 所</b></p> <p>他人に嫌がられる。たとえ熟練したシーフでも、街中で盗みを発見されると、即死。犯罪者フラグが立つと、一定時間、移動魔法が使えなくなるなどの制限が加わるので、それだけピンチに陥る危険性も高い。</p>	<p><b>ステータスの目安</b></p> <p><b>STR</b> ▶ 80 <b>INT</b> ▶ 65 <b>DEX</b> ▶ 80</p>

トレジャーハンター系		トレジャーハンターのスキル構成
<p>世界中に点在するトレジャーポイントを探したり、場所をマークしたりしなければならぬので、魔法主体のキャラクターのほうが便利だ。2000年11月現在は、宝箱に仕掛けられた罠の解除にリムーブトラップのスキルは必要ない。どうしても入れたければ、エヴァリュエイティング インテリジェンスと変えよう。また、魔法系の補助スキルの代わりに、バード系スキルを入れてもいい。</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・カートグラフィー</li> <li>・ロックピッキング</li> <li>・マイニング</li> <li>・ディテクティング ヒドゥン</li> <li>・メイジリー</li> <li>・レジスティング スペルズ</li> <li>・エヴァリュエイティング インテリジェンス</li> </ul>
<p><b>長 所</b></p> <p>高レベルの宝の地図を解読・発掘・解錠できるトレジャーハンターほど重宝がられる。ほかのプレイヤーからトレジャーハントを依頼されることも多いので、積極的に売り込めば、それだけ収入も増える。</p>	<p><b>短 所</b></p> <p>トレジャーハントは必要なスキルが多いため、いかんせん戦闘能力が貧弱。また、宝の地図を掘り当てたときに出現するモンスターを1人で倒すのは難しいので、結局はパーティを組む必要がある。</p>	<p><b>ステータスの目安</b></p> <p><b>STR</b> ▶ 100 <b>INT</b> ▶ 100 <b>DEX</b> ▶ 25</p>

生産系		生産キャラのスキル構成
<p>カーペンタリーのスキルを中心に、ほかの生産系スキルを組み合わせるといいだろう。キャラクターズロットを有効に使い、斧が使えるキャラクター、採掘ができるキャラクターがほかにいるなら、ランバージャッキングとマイニングをはずして、メイジリーとインスクリプションを入れれば、さらにペンタグラムとスクロールを作れるようになる。また、楽器を作りたいならミュージシャンシップを入れよう。</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・カーペンタリー</li> <li>・ブラックスミッシ</li> <li>・テイラリング</li> <li>・ティンカーリング</li> <li>・ボウクラフト</li> <li>・マイニング</li> <li>・ランバージャッキング</li> </ul>
<p><b>長 所</b></p> <p>自給自足できる。また、作ったアイテムを販売し、稼いだお金をほかのキャラクターの秘薬代にも回せる。戦士をプレイするなら、最低でも鍛冶と採掘ができる生産キャラを1人はほしいところ。</p>	<p><b>短 所</b></p> <p>武器や魔法が使えないため、自宅や街周辺に行動範囲が限られる。ただし、生産オンリーと割り切ってしまうと、問題にならないだろう。フェルッカのガード圏外では、周囲に気をつけよう。</p>	<p><b>ステータスの目安</b></p> <p><b>STR</b> ▶ 100 <b>INT</b> ▶ 25 <b>DEX</b> ▶ 100</p>

PvP専用系		PvPキャラのスキル構成	
<p>PvP (対人戦) は、集団戦か個人戦かなど、状況によって必要なスキルも異なる。特にギルド戦争や派閥戦争は各メンバーごとに役割もあるので、例に挙げたスキル構成が必ずしも有効とは限らない。PvPで先制攻撃フラグが立つとリコール制限を受けるが、このためにわざわざハイディングを入れるよりも、チャージ数の高いインビジビリティ・アイテムを利用したほうが懸命だろう。</p>		<p>◆戦士系</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・武器スキル</li> <li>・タクティクス</li> <li>・アナトミー</li> <li>・メイジリー</li> <li>・レジスティング スペルズ</li> <li>・エヴァリュエイティング インテリジェンス</li> <li>・ボイズニング</li> </ul>	<p>◆メイジ系</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・メイジリー</li> <li>・レジスティング スペルズ</li> <li>・エヴァリュエイティング インテリジェンス</li> <li>・インスクリプション</li> <li>・メディテーション</li> <li>・ボイズニング</li> <li>・レスリング</li> </ul>
<p><b>長 所</b></p> <p>PK目的だけなら、メイジリー、レジスティング スペルズ、エヴァリュエイティング インテリジェンス、メディテーションだけを鍛えればいい。あとは、それを操作するプレイヤーの腕の見せどころだ。</p>	<p><b>短 所</b></p> <p>殺人者 (赤ネーム) は、死亡時にスキルロスがあり、先制攻撃フラグでリコール制限を受ける。単独PKは優れた技術と高いリスクを要求されるので、現在は複数で行動し、役割分担をするのが主流。</p>	<p><b>ステータスの目安</b></p> <p>◆戦士系 <b>STR</b> ▶ 100 <b>INT</b> ▶ 25 <b>DEX</b> ▶ 100</p> <p>◆メイジ系 <b>STR</b> ▶ 100 <b>INT</b> ▶ 100 <b>DEX</b> ▶ 25</p>	



# 用語集

さまざまなプレイヤーとゲーム中でチャットしたり、関連サイトで情報を集めたりするとき、今まで見たことも聞いたこともないような単語が登場して戸惑ったことはないだろうか？ ウルティマ オンラインはそのコミュニケーション性の強さから、プレイヤー同士だけで通じる特殊な用語がたくさん存在する。それらはゲーム中に登場する単語、英語独特の表現、英語名を日本語風にアレンジしたもの、誰かがサイトの掲示板で使い始めて広がった奇妙な略称など、内容も出自もさまざまだ。ここでは、ゲーム内でよく使われる用語を紹介しよう。

## Blue Name PK

Flag PK。対象のプレイヤーキャラクターが灰色ネームになるような状態をわざと誘い出して、自分のレプテーションは下げないようにPKをするキャラクターや行為を指す。

## BNN

ブリタニア・ニュース・ネットワーク (Britannia News Network) の略。ウルティマ公式サイトでは、ブリタニアで起こった事件やイベント、そのほかの情報を新聞にして発信している。以前はタウンクライアー (TownCrier) という新聞名であったが、アメリカの公式英語サイトでは、ルネッサンス前に起こったイベント、ブリタニアの危機 (Crisis in Britannia) に際してReal Playerを利用した音声情報も発信するようになり、名称もBNNに変更された。

## BS

ブレードスピリッツ (Blade Spirits。第5サークルの呪文) の略。

## CC

コミュニケーションクリスタル (Communication Crystal) の略。離れた場所でも互いにしゃべれる無線のような道具。宝石屋で購入できる。

## DH

ディテクティング ヒドゥン (Detecting Hidden) の略。

## CL

チェインライティング (Chain Lightning。第7サークルの呪文) の略。

## EI

エヴァリュエィティング インテリジェンス (Evaluating Intelligence) の略。

## EV

エナジーボルテックス (Energy Vortex。第8サークルの呪文) の略。

## FAQ

疑問と解答集。海外のサイトなどでよく見られる。Q&Aのようなもの。

## FB

ファイアボール (Fireball。第3サークルの呪文) の略。またはフールツバスケットのこと。

## FF (1)

ファイアフィールド (Fire Field。第4サークルの呪文) の略。

## FF (2)

フリーフォージ (Free Forge) の略。誰でも使えるように解放された炉のある家を指すこ

とが多い。ウルティマ オンライン初期では、家が腐ると中の付属物が残ったため、炉と金床付きの家を鉱山のそばに建て、わざと家だけが腐るといったことも行われた。

## FPK

フラッグPK (Flag PK) の略。対象のプレイヤーキャラクターが灰色ネームになるような状態にわざと誘い出して、自分のレプテーションは下げないようにPKをするキャラクターや行為を指す。

## FS

フレイムストライク (Flamestrike。第7サークルの呪文) の略。

## FYI

For Your Information の略。

## GH

グレートヒーイル (Greater Heal。第4サークルの呪文) の略。

## GHP

グレートヒーイルポーション (Greater Heal Potion) の略。

## GM (1)

ゲームマスター (Game Master) の略。ゲームの裏方を務めるゲーム側のPC。オリジン社やエレクトロニック・アーツ・ソフトウェア社で働いている人々が務める。赤いローブを着ている。

## GM (2)

グランドマスター (Grandmaster) の略。スキル値が100に到達したときにキャラクターに付く称号。

## GM (3)

ギルドマスター (Guild Master) の略。ギルドの責任者。プレイヤーによるギルドのギルドマスターと、NPCギルドのギルドマスターがいる。P121~123参照。

## GL (1)

グローリアスロード・グローリアスレディ (Glorious Lord / Lady) の略。フェイム、カルルとも最高値の称号。

## GL (2)

グレートレイクス (Great Lakes) シャードの略。

## HQ

ハイクオリティ (High Quality) の略。スキル値の高い鍛冶屋や弓矢師が作った良質 (Higher than Average) の品を指す。

## ICQ

代表的なチャットツール。多くのネットワークプレイヤーが利用している。http://www.icq.comからダウンロードできる。

## IRC

IRCプロトコルを利用したチャットツールの総称。多人数でリアルタイムのチャットができることから、利用者が多い。

## LH

ラージハウス (Large House) の略。

## LL

モンスターのリッチロード (Lich Lord) の略。

## Medi

メディテーション (Meditation) の略。メデイア。

## MR

マジックリフレクション (Magic Reflection。第5サークルの呪文) の略。

## NPC

ノンプレイヤーキャラクター (Non Player Character) の略。ゲーム側の、人間が操作していないキャラクターを指す。

## OSI

オリジン社 (Origin Systems Inc.) の略。ウルティマ オンラインの開発元。

## PC (1)

プレイヤーキャラクター (Player Character) の略。プレイヤーが操作するキャラクターを指す。

## PC (2)

パソコン (Personal Computer) の略。

## Ping

IPパケットが通信先まで届いて戻ってくるまでの時間。通信状態がいいほど数字が少なくなり、「ピン (またはピング) がいい! 悪い!」といった表現をする。

## PK

ピーケー。プレイヤーキラー (Player Killer) またはプレイヤーキリング (Player Killing) の略。前者は他プレイヤーを殺す人、後者はその行為を指す。

## PKer

プレイヤーキラー (Player Killer) の略。ほかのプレイヤーを殺す人。

## PKilling

プレイヤーキリング (Player Killing) の略。ほかのプレイヤーを殺すこと。

## PKK

PKキラー (PK Killer) の略。PKを殺す人、またはその行為を指す。悪人 (PK) 退治、といった意味合いが多い。

## RM

リアルマネー (Real Money) の略。現実世界のお金を指す。

## RO

リコールアウト (Recall Out) の略。リコールの呪文で一気に引き上げること指す。

## SH

スモールハウス (Small House) の略。一間だけのいちばん小さい家。

## SOS

フィッシングのスキルで釣れるメッセージ (Message in a Bottle) をダブルクリックして使用するそと手に入るSOSの巻物。巻物に記された座標で財宝を引き揚げることができる。

## SS

ソーズマンシップ (Swordsmanship) の略。

## T2A

ウルティマ オンライン ザ・セカンドエイジ (Ultima Online The Second Age) の略。1998年10月に従来からのウルティマ オンラインのアップグレードが行なわれ、デルシアやパプアなどのある新大陸 (ロストランド) の追加など、さまざまな変更が加えられた。旧ウルティマ オンラインからのアップグレードには専用のCD-ROMを購入する必要がある。

## UO

ウルティマ オンライン (Ultima Online) の略称。

## UO Pro

オリジン社が認可した、ウルティマ オンラインのプレイを助けるためのサードパーティ・プログラムの規格名。詳しくはP166参照。

## UOR

ウルティマ オンライン ルネッサンス (Ultima Online Renaissance) の略。2000年4月から従来のウルティマ オンライン ザ・セカンドエイジのアップグレードが行われ、それまでであった世界のミラーワールドが出現した。ブリタニアの2つの月の名にちなみ、旧世界はフェルカ、新しい世界はトランメルと名づけられ、パーティシステムや初心者用の街、派閥戦争などのまったく新しいシステムが大量に導入された。ルネッサンスへのアップグレードは自動ダウンロードによって行われ、アップグレード用のCD-ROMなどを購入する必要はない。

## UOSS

海外の有名データサイト「UO Stratics (旧称 Ultima Online Strategy and Statics) の略称。

## WW

ホワイトウィルム (White Wyrms。モンスター名) の略。

## (w)

チャットで使用される(笑)のローマ字(バージョン)。

## アイテムID

アイテムアイデンティフィケーション (Item Identification) の略。

## 青ネーム (Blue Name)

キャラクターネームが青で表示される人を指す。犯罪を犯していない一般人 (イノセントキャラクター) 。P50参照。

## 赤ネーム (Red Name)

キャラクターネームが赤で表示される人を指す。殺人者 (マードラーキャラクター) 。転じてPKなどを指すことも多い。P50参照。

## 赤メイズ

NPCメイズのうち、プレイヤーに攻撃してくる敵扱いのNPCメイズを指す。赤いローブを着ていることからきている。このほか、同様

## インビジ (Invisi)

インビジビリティ (Invisibilty。第6サークルの呪文) の略。

## 印章

各町に設置されているシジル (Sigil) のこと。派閥システムで、街を占領するため各派閥が奪い合う。

## 魚 (うお)

UO (Ultima Online) を称して、こういことも多い。

## ヴァンク (Vanq)

ヴァンキッシング (Vanquishing) の略。マジックアイテムの1つで、攻撃ダメージが+5されるため、人気が高い。P205参照。

## エスコート

エスコートクエストのキャラクターを目的地まで連れて行くこと。

## エスコートクエスト

街でエスコート (付き添い) を求めるNPCに「I will take thee (連れて行ってあげましょう)」といて、目的の場所まで連れていくと報酬がもらえるクエスト。「Destination」と聞けば事前に行き先もわかる。エスコートを持つNPCは北の方角を向いていて動かない。Noble (貴族) やPeasant (農民) など種類はさまざま。

## エレ (Ele)

エレメンタル (Elemental) の略。エレメンタル系モンスターの名を省略するときに、水エレ (Water Elemental)、エアエレ (Air Elemental) というように使用される。

## オーダー (Order)

秩序。ロード、プリティッシュの徳に対する考えを表したものだ。彼の親衛隊のシンボルとなっており、オーダーシールドを手に入れるには、所属ギルドがオーダー宣言を行う必要がある。

## カウンセラー (Counselor)

プレイヤーのわからないことに答えてくれるゲーム側の裏方PC。ポランティアの人々が勤める。青いローブを着ている。

## ガード

ガード (衛兵) に守られている地域。ガード圏内で犯罪行為を行った者は、ガードが呼ばれるとその場で処刑される。パッカニアーズ・デン以外の街と、ムーンゲート周辺はガード圏内になる。

## カルマ (Karma)

評判システムの評価レベルの1つ。業。行動の善悪によって、さまざまな称号に変化する。P50参照。

## 看板メニュー

家のドアのそばについている看板を、その家の関係者がダブルクリックすると、家の管理に関するメニューウィンドウを開くことができる。

## 旧大陸

ブリタニア大陸。ウルティマ オンライン ザ・セカンドエイジ以降にロストランド (The Lost Land。デルシアやパプアがある大陸) という新しいエリアが出現したため、プリテンやトリンシックなどがあがるブリタニア大陸のほうに、この通称が使われるようになった。

## ギルド (Guild)

組合/団体の意。ゲーム側が用意しているギルドには、NPCのギルドマスターに「Join」と言い500GPをドラッグ&ドロップすれば入会でき、品物の値引きなどの特典が受けられる。プレイヤーが作っているものに関しては、正式に登録されたギルドは公式サイトでそのホームページやギルドの概要を確認することができる。

## ギルドウォー (Guild War)

ギルド同士が互いの合意のもとに行う戦争のこと。敵対するギルドのメンバーはどこでも戦うことができる。

## ギルドストーン (Guild Stone)

プレイヤーズギルドを作成するのに必要なもの。証書の形で、道具屋で購入できる。P122~123参照。

## ギルドマスター (Guild Master)

プレイヤーのギルドやNPCギルドの責任者。プレイヤーズギルドのギルドマスターはさまざまな権限を持っており、ギルドストーンのメニューも特別なものになっている。NPCギルドのギルドマスターにはNPCギルドへの加入を申し込め、各スキル値も高いので、スキルを学ぶのに最適だ。P121~123参照。

## ギルマス

ギルドマスター (Guild Master) の略。

## クエスト

RPGでは事件や人の頼みごとを解決することで経験値やお金がもらえ、ストーリーが進むシステムが広く採用されており、そのような事件や頼みごとの1つ1つをクエストと呼ぶことが多い。UOではエスコートクエスト、プリズナークエストがおなじみ。

## 黒タフ

布を真っ黒に染められる特別な桶 (Dying tub)。現在は特別なイベントなどでしか手に入らない。1999年のイベントでは家具を染められる家具タブも登場した。

## ゲート (Gate)

ゲート・トラベル (Gate Travel。第7サークルの呪文) の略。

## ゲートタクシー

ゲート・トラベルの呪文を利用して、エスコートクエストを行うこと。

## ケイオス (Chaos)

混沌。ロード・ブラックソーンの徳に対する考えを表したものだ。彼の親衛隊のシンボルとなっており、ケイオスシールドを手に入れるには、所属ギルドがケイオス宣言を行う必要がある。

## コネロス

コネクションロスト (Connection Lost) の略。ゲーム中に何らかの原因でサーバとの通信が途絶えると「Connection Lost」というウィンドウが表示されてゲームが落ちる。

## コンテナ (Container)

入れ物全般のこと。箱やチェスト、バックパックなど。

## コンパニオン (Companion)

ハイブでヤングキャラクターの指導をするボランティアのプレイヤーキャラクター。

## コンボ

何種類かの攻撃方法または魔法の組み合わせを作り、立て続けに攻撃を行うこと。

## 殺人者

マードラー (Murderer) のこと。5人以上のキ



キャラクターに殺人報告をされると殺人者の称号が名前につく。P56参照。

### サードパーティ・プログラム (3rd Party Program)

プレイヤーの有志がウルティマ オンライン用に開発したツール。チートツールとして悪名を馳せたものもあるが、非常に便利なツールも多い。現在は開発元のオリジン社がUO Proとして認可したものを以外をウルティマ オンラインのプレイに使用することは禁止されている。詳しくはP166を参照。

### 鯖(さば)

サーバを称してこういうことも多い。

### サーバダウン (Server Down)

サーバのメンテナンスのために、ゲームサーバが定期的にストップすること。

### サルベージ

釣りで手に入れるSOSメッセージを頼りに、海底の財宝を引き上げること。P144参照。

### シア (Seer)

イベントのためのゲーム側の裏方PC。緑のローブを着ている。エルダーは茶色。

### じじい

モンスターのリッチ、リッチロード (Lich, Lich Lord) を指すことが多い。

### シジル (Sigil)

派閥システムで、各派閥が奪い合う、街を占領するための印章。

### 視線チェック (Line of Sight)

スキルや魔法使用時などに、自分と相手の間に障害物がないか、視線が通っているかどうかをチェックされること。相手との間に視線が通っていないと、ターゲットングカーソルなどが使用できない。

### シニアカウンセラー (Senior Counselor)

シニアカウンセラーたちのグループリーダー的な役割を司るゲーム側の裏方PC。紫のローブ。

### シャード (Shard)

オープニングで語られているように、何千にも別れてしまったSosaria (フリタニア) の各世界を指す。Yamatoの世界ならば「Yamatoシャード」、Asukaの世界ならば「Asukaシャード」というように呼ぶ。

### 瞬殺/即殺

一瞬のうちに殺されること。即、殺されること。

### 白熊スパー

家にポーラーベア (Polar Bear) などを飼い、キャラクターを鍛えるためにこれと戦うこと。

### 新大陸

ウルティマ オンライン ザ・セントアイジ以降に出現したエリアである。ロストランド (The Lost Land, デルシアやババアがある大陸) を指す。

### 神殿 (Shrine)

八咫の思想に基づいた神殿がフリタニア各地にある。また、赤ネームも復活できるケイオス (Chaos) の神殿も存在する。

### スキル (Skill)

技能。ウルティマ オンラインでは好きな技能を好きなように鍛えることで、自分だけのキャラクター作りが楽しめる。

### スパー (Spar/Sparring)

ボクシングのスパリングと同様に、ウルティマ オンラインでのSparringもプレイヤー同士が合意のもとに攻撃しあう鍛錬をいう。

### ステータス (Status)

キャラクターのINT、STR、DEX、HP、マナ、スタミナ。

### スプーン (Spawn)

モンスターやアイテム、宝箱の中身が発生すること。任意の場所でモンスターが出現するのを待つことはロールプレイング性を損なうとして賛否両論がある。

### 窃盗フラグ (Stealing Flag)

他者が物を盗むと窃盗フラグが立つ。窃盗フラグが立っているものに対しては、誰でも先制攻撃者フラグを立てずに攻撃できる。

### 先制攻撃者フラグ (Aggressor Flag)

他者を攻撃した場合、先制攻撃者フラグが立ち、自分が相手から灰色に見える。ただし、窃盗フラグが立っている者として、すでに先制攻撃者フラグが立っている者に対しては、攻撃してもフラグは立たない。また、他者に対するプロボケーションやエナジーボルトテッス、ブレイズスピリッツの使用、範囲攻撃魔法でも先制攻撃者フラグは立つ。

### タウンクライアー (TownCryer) (1)

街角に立つ特殊なNPC。シャード内でイベントや事件などがあると、それについて叫ぶ。「News」と話しかけると、最新のニュースがある場合はそれについて話してくれる。

### タウンクライアー (TownCryer) (2)

ウルティマ オンライン公式サイトで発表されている新聞。アメリカの公式英語サイトでは、現在、BNN (Britannia News Network) の名称に変更され、従来の文字情報に加えて、ラジオ風の音声情報も発信している。

### タンクメイジ

STR100/INT100/DEX25の戦闘もこなせる魔法使い。以前のシステムではメディテーションスキルがなかったためSTRの高い魔法使いはプレートなどの重装備になることも多く、またDEX25と素早さが低いことから、タンク(戦車)の言葉がついたといわれている。

### 力の言葉 (Word of Power)

「In Lor」「In Mani Yelm」といった呪文を唱えるときの言葉。

### チート (Cheat)

一般的には隠しコマンドや裏技などを指すが、多いのだが、ウルティマ オンラインに関しては「チート→チートツール(改造ツール等)の使用→不正行為」ということで激しく非難される。現在は、OSに認められたサードパーティ・プログラム以外のものを使用してステータス操作を行ったり、ゲームバランスを意図的に崩したりすることは禁止されており、最悪の場合はアカウント停止にもつながる。

### テイミング/テイミング

アニマルテイミング (Animal Taming) のスキルで動物やモンスターを手なずけてペットにすること。

### チャット (Chat)

オンライン上での会話、おしゃべりを指す。

### デシ (Deci)

ディシシート (Deciet, ダンジョン名) の略。

### テレポ (Telepo)

バッグなどを利用してアイテムを不正にコピーすること。

### テレポタイム

「テレポ・ダイトタイム」の略。NTTのサービスの中で、特定の電話番号への通話が、午後

11時～午前8時までの時間帯に限り、通話回数や通話時間にかかわらず定額料金となるもの。長時間の通話を行うインターネット通信に便利のため、ネットワークゲームにも利用者が多く、テレポタイムになるとウルティマ オンラインの日本シャードはかなり混雑する。

### テレポ (Telepo)

テレポト (Teleport, 第3サークルの呪文) の略。

### トリ (Tri)

トリシニック (Trinsic, 都市名) の略。

### ドリブル

掘った鉱石はキャラクターが持つて歩けない掘量になることが多く、少し先の地面に置いては1歩進み、また少し先の地面に置いては1歩進んで、バスケットのドリブルのように任意の場所までアイテムを地面に出したまま進むことから、この名がついた。鉱石以外のアイテムを運ぶ場合も、もちろんこの方法を利用できる。

### トレジャーハンティング (Treasure Hunting)

モンスターなどから得た宝の地図を頼りに、財宝を発掘する。さまざまなスキルが必要だが、マジックアイテムなども手に入るのて人気は高い。P142参照。

### トランメル (Trammel)

ウルティマ オンライン ルネッサンスでできた2つの世界のうちの1つ。ここには初心者専用の街「ヘイヴン (Haven)」がある。殺人者はトランメルに入らず、敵対ギルドメンバー同士以外の対人戦が行えないため、PKの心配がなく、モンスターによる危険を除けば比較的安全性が高い。

### トレハン

トレジャーハンティング (Treasure Hunting) の略。

### 寝マクロ

マウスツールやキーボードツールなどを利用して連続してマクロでスキルアクションなどを行い、プレイヤーがパソコンを離れた状態でも、半ば自動的にスキル値を上げていく。現在は禁止されている。

### パーティシステム

ペーパードールの左下にある巻物上の「パーティボタン」を押し、パーティを組むことによってほかのキャラクターと冒険を共にすることができるシステム。一緒に倒した敵のフェイムやカルマなどをパーティ内で分配することができる。

### 灰色ネーム (Grey Name)

キャラクターネームが灰色で表示される人を指す。犯罪者・先制攻撃者・永久犯罪者 (Criminal/Stealing/Aggressor/Perma-Grey) の各種フラグが立った者。P50参照

### ハイド

ハイドニング (Hiding) のスキルを使って隠れること。ハイドする、というように使用する。

### ハイトックス (HighDEX/HIDEX)

DEXの高いこと (通常DEX100前後) を指す。ハイトックス戦士、などのように使われる。

### 派閥システム

フェルッカの世界でのみ行われる戦争システム。キャラクターはミナクス、ロード・ブリティッシュ、メイジ評議会、シャード・ロードの4つの派閥のいずれかに属して、戦戦を行う。各街に設置されたシジル (印章) を奪うことで街を占領でき、商品の物価を変えたり、ガードを雇用するなど、自分たちの好みに合わせた街づくりが可能となる。2000年導入予定。

### パシ (Paci)

パシフィック (Pacific) シャードの略。

### パッチ

バージョンアップのために、機能強化されたバグ追加したりしたファイルなどをいう。UOでは「パッチが当たる」=機能強化がなされる→バージョンが上がる」という意味合いで使われることが多い。

### パリ

Parryingスキルの略称。

### バンク (Bank)

各街にある銀行。待ち合わせなどに使われることが多い。

### 犯罪者フラグ (Criminal Flag)

犯罪行為をすると、一定時間ハイライト表示が灰色になり、誰からも攻撃可能な状態になってしまう。P52参照。

### PCベンダー

プレイヤーキャラクターが雇う、特殊な店員NPCのこと。雇用書の形で、宿屋と酒場で販売されている。

### ヒス (Hyth)

ヒスロス (Hythloth, ダンジョン名) の略。

### ファセットゲート (Facet Gate)

ムーンストーンによって開かれる、トランメルとフェルッカを行き来するためのテレポゲート。

### フェイム (Fame)

評判システムの評価レベルの1つ。名声。評判になるような行動によって、さまざまな称号に変化する。P50参照。

### フェルッカ (Felucca)

ウルティマ オンライン ルネッサンスでできた2つの世界のうちの1つ。ルネッサンス以前の世界 (1つしかなかった) が使用されているため旧世界といわれることもある。ここでは殺人やキャラクター同士の戦いが可能で、PKには注意しなくてはならない。また、派閥システムによって、大規模な戦争、町の占領などが行える。

### フラグ (Flag)

●●フラグが立つという使い方をされることが多い。「●●をした」という情報がキャラクターに一定時間加えられることを指す。

### ブリ (Brit)

ブリテン (Britain, 都市名) の略。

### プリズナークエスト

各地で発生するモンスターキャンプ、助けを求めるプリズナー (囚人) NPCをダブルクリックして解放し、指示された場所まで連れていくと報酬がもらえるクエスト。

### プレキャスト (Pre-Cast)

事前に呪文を詠唱しておくこと。呪文のターゲットングカーソルが出た状態でほかの攻撃やアクションなどと組み合わせて使われる。ただし、2000年10月現在のシステムでは、装備を着脱・アイテムの使用・アイテムをバックパックからドラッグすると呪文はキャンセルされる。また、一定時間経過しても、キャンセルされる。

### プロボ

プロボケーション (Provocation) の略。

### ペーパードール (PaperDoll)

キャラクターをダブルクリックすると表示されるキャラクター情報画面。装備の装着やバックパックの使用に必要で、各備の脱着やバックパックの使用によって、各種レベルボタンやオプションボタンなどを備えている。P20参照。

### ヘイヴン (Haven)

トランメルの世界にある初心者専用の街。ゲームに新規に参加した「young」キャラクターはここで冒険が始まり、この世界での生活の仕方などを学ぶことになる。また、ボランティアプレイヤーが務めるコンビニオンが初心者らを指導したり、質問に答えている。ヤングキャラクター以外のキャラクターはヘイヴンに入ることはできない。

### ベス (Ves)

ベスパー (Vesper, 都市名) の略。

### ベット

テイミングのスキルで手なづけられたモンスターや動物。名前の前に [tame] とつく。

### へびくも

その形態からモンスターのオフィディアンを「へび」、テラサンを「くも」と呼ぶことがある。

### ポーション (Potion)

薬。アルクミーのスキルで作成したり、店で買えるビンに入った薬品。効果は色によって分かれている。P78参照。

### ポーション樽

ポーションケグ (Potion Keg) の通称。ティンカーリングのスキルで作成する特殊な樽で、ポーションの中身を100個分蓄えられる。

### 巻き戻し

サーバダウン前のゲーム側のセーブが、実際にサーバがダウンした瞬間よりも前にあるため、ゲームが再開されたとき少し時間が逆戻りしてしまうことがある。

### マクロ (Macro)

キャラクターのさまざまなアクションをキーボードの各キーに割り当てられる機能。たとえば、CastSpellで特定の呪文の詠唱を特定のキーに割り振ったり、LastObjectを任意のキーに割り振っておくと、直前に使った道具をダブルクリックすることなしに連続使用しやすくなる。マクロには複数のアクションを登録できるので、しゃべりながら何かのスキルを使用する、といったことも可能だ。ペーパードールのオプションボタンを押してから矢印マークを押すと設定画面が表示される。P23~24参照。

### マジックアイテム

魔法などの付加能力があったアイテムのこと。P205参照。

### マナ (Mana)

魔法を唱えるために必要なマジックポイント。呪文を唱えるたびに消費する。徐々に回復するが、メディテーションのスキルを使えば、その回復スピードは倍になる。

### マルチUO

複数のアカウントを持つプレイヤーが、1つのマシンで同時に複数のウルティマ オンラインを起動するためのツール。

### ミナクス (Minax)

ウルティマシリーズの登場人物。「Ultima2」で登場した悪の魔女。「Ultima1」に登場したモンディンの弟子であり愛人。ウルティマ オンラインの世界にも現れ、ルネッサンス以降、フェルッカ世界に居座っている。

### モンディン (Mondain)

ウルティマシリーズの登場人物。オープンエンビーにも登場する「Ultima1」の悪の魔法使い。彼が倒されたとき、ソーサリア (フリタニア) は幾千もの並行世界 (シャード) に分裂してしまっ

### ムーンゲート (Moongate)

各地を結ぶテレポゲート。P60参照。

### ムーンストーン (Moonstone)

トランメル世界とフェルッカ世界を行き来するために使用する石。モンスターの死体などから入手でき、ダンジョンの中でも使用できる。ムーンストーンには行き先の世界名である「Felucca」と「Trammel」のどちらかが書かれており、今いる世界とは反対の世界の名前がついたムーンストーンを使用すると、その世界へのテレポゲート「Facet Gate」が現れる。トレードによって、本人と「パーティメンバー」が利用できる。

### メア

モンスターのナイトメア (Nightmare) の略。馬型のモンスターでかなり強力だが、アニマルタイムのスキルで調教して乗ることができる。

### ラグ

サーバ回線の調子によって行動が止まったり遅延する通信障害のこと。プレイしている最中に時間が止まったように感じられる。また、行動がカクカクと重たくなってきたときは「ラグがひどいゲームが重いラグがきついラグが激しいLaggy/ラグル」ということがある。

### ルート (Loot)

主に、PC・NPC・モンスターの死体を漁ることを指す。UO内では、横から来てアイテムだけを奪っていく行為に対して軽蔑的に使われることが多い。自分が殺したわけでもない他人の死体からアイテムを掠めとめることは、PK同様に嫌われる行為だが、初心者冒険者には金銭的なチャンスでもある。死体漁りだけを目的に行動していること、ルーター (Looter) とのしられることも多いので覚悟が必要。

### ルート権

パーティの仲間が自分の死体から犯罪者にならずに荷物をとれるかどうかの設定。

### レアアイテム

入手が困難な特別なアイテムをレアアイテムと呼ぶ。P186参照。

### レジ

レジスタング・スペルズ (Resisting Spells) のスキルの略称。

### レス (Res)

リザレクション (Resurrection, 第8サークルの呪文) の略称として使われることが多い。

### レフ (Rep)

レプテーション (Reputation) の略。評判システムのこと。

### ロード・ブリティッシュ (Lord British)

ウルティマシリーズの登場人物。フリタニアを治める王。ウルティマシリーズの開発者であるリチャード・ギャリオットの持ちキャラクターとしても知られているが、ギャリオット自身は2000年3月に、OSIを退社したことが発表された。

### ロード・ブラックソーン (Lord Blackthorn)

ウルティマシリーズの登場人物。ロード・ブリティッシュの盟友であったが、徳に対する考えの違いから、ロード・ブリティッシュの「オーダー」に対して、「ケイオス」を信奉する。

### ヤング (Young) / ヤングキャラクター

アカウントを取得して40時間以内に作成された新しいキャラクター。P32参照。



# サードパーティ・プログラム

サードパーティ・プログラムとは、プレイヤーなどの有志が独自に開発したウルティマ オンライン用のツールである。このうち、ゲーム開発元であるOSIが認可したものをUO Proと呼ぶ。

## UO Proとは?

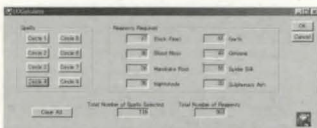
UO Proという規格名で統一されたサードパーティ・プログラム・システムは、ウルティマ オンラインの発売当初からあったわけではなく、チートツール(ゲーム値などを操作する裏技的ツール)の横行や、便利な多機能ツールを知っている人と知らない人の格差を埋めるために始まった。以前は、チートツールによってステータスを改造し、無敵状態になる者や、通常ではできない頻度の魔法の連続攻撃を行う者もいたが、現在ではそういった不正行為への厳しい処罰とUO Pro制度のおかげで、不正ツールの使用は大幅に減っている。



UO Proであることを示すマーク



UO Auto-Mapではマップ上に表示する情報を選択できるため、バン屋だけ表示、武器屋と防具屋を表示、といったような利用もできる



UO Calculatorはダンジョンに行く前に秘薬の使用量を計算したり、複数の呪文の詠唱を集中的に練習したりするときなどに便利

## UO Proの使用は自己責任で!

### UO Proについて

UO Proは、どれも各WEBサイトからダウンロードしてインストールするタイプのソフトウェアで、シェアウェア(料金を払う必要がある)またはフリーウェア(使用料無料)となっている。UO Pro以外のツールをウルティマ オンラインに使用することは禁止されているが、UO Proに認定されたものに対してはゲーム開発元のOSIが責任を負っているわけではないので、不具合などが生じた場合は自ら各ツールの開発元に問い合わせなくてはならない。

またUO Proは英語のソフトなので、それなりのゲーム知識と英語力が不可欠となる。自力で使用できるかどうかをよく調べたうえで利用してほしい。詳細は<http://support.uo.com/uopro.html> (英語)か<http://support.jp.uo.com/3rdparty.html> (日本語)を参照のこと。

### UO Assist

シェアウェア

<http://www.tugsoft.com/>

ウルティマ オンラインのプレイ全般にわたる多機能ツール。現在はシェアウェア(\$14.95)となっているため、まずはFree Trialで試してからお金を払うといだろう。UO Assistを使うための手順は少々面倒で、まずファイルをダウンロードしてインストールし、UO Assistを起動する。その後、画面右下にある[?]マークを押してから[Registration...] ボタンを押して、Seedと名付けられたユーザーパスワードを確認し、このパスワードを使ってTugsoftのサイトでユーザー登録をすれば、UO Assistを使用するためのキーコードをメールで送ってもらえるという仕組みだ。

UO Assistの内容は実に多岐にわたっており、秘薬やポーションの管理、鉱石などのアイテムの自動スタック、装備品の変更、武器の持ち替え、ショートカットキーの設定など、役に立つ機能が満載されている。また、ゲームのアップデートに合わせて更新も頻繁に行なわれている。

### UO Auto-Map

フリーウェア

<http://uo.stratics.com/uomap>

多機能マッピングツール。店や建物の名前を表示することができるので、世界地図の代わりにも使える。また、マップ上に自由にラベルを貼ることもでき、自分や友人の家、特別な狩り場や鉱石のありかなどを記入できる。接続中は登録したプレイヤーの場所をマップ上に随時表示できるので、団体行動などにも便利だ。

### UO Calculator

フリーウェア

[http://www.hiddenearth.com/roberts\\_ultima\\_online.htm](http://www.hiddenearth.com/roberts_ultima_online.htm)

呪文を唱えるのに必要とする秘薬の量を計算して表示してくれるツールだ。使用する呪文とその回数を指定すると、合計の秘薬使用量を秘薬別に表してくれる。冒険に持っていき秘薬量の目安を知ることでもできて便利だ。

### UO Journal Converter

フリーウェア

<http://uo.stratics.com/uojc/>

ウルティマ オンラインのジャーナルを管理するツール。テキストとしてログを残すだけでなく、メッセージを色分けしてHTML形式で残すことも可能だ。スキルやアクションによるメッセージや、画面上に入ったメッセージなどのうち、残したいメッセージの種類を選ぶフィルター機能もついている。日にちごとにログの管理ができるので、特定のログだけでなく、日常会話なども手軽に保存できる。

### UO Magic Tool

フリーウェア

<http://uo.stratics.com/xena/uomagic.shtml>

魔法全般に関する多機能ツール。魔法の使用、秘薬のカウント、魔法情報の表示などの機能がある。魔法を唱えたときにメッセージを設定したり、リージェントの価格を入力することで各魔法にかかるコストを計算することもできる。またツールウィンドウのアイコンを直接ダブルクリックすることで魔法を唱えられるので、各サークルを素早く切り替えられ、画面に魔法アイコンをたくさん並べる必要もなくなる。ほかに、プレイヤー任意のスペルをツールウィンドウに登録することなども可能だ。

呪文詠唱に特化したマクロ設定機能もついているので、魔法の呪文を第1サークルから第8サークルまで満遍なく利用するようなキャラクターにお勧めだ。

### UO Curse Tool

フリーウェア

<http://uo.stratics.com/xena/uocurse.shtml>

ユーザーの設定したメッセージをボタン1つでプレイ中のキャラクターにしゃべらせることができる。メッセージ打ち込みの手間や時間を省くだけでなく、「Bank」「Vendor Buy」といった頻りに使う言葉をマクロを使わずツールのみで使用できるので、マクロキーの節約につながる。メッセージは最大480個まで登録でき、書き換えはその場ですぐ行えるうえ、Say、Emote、Yell、Whisperの設定も自由に変更できる。街頭や自分の店で商売をする人や何かのキャラクターのロールプレイングに敵しい人などにも便利だ。

また[Curse!]ボタンを押せば、35万通りの呪いの言葉(英語)の1つを、ランダムに発することができる。

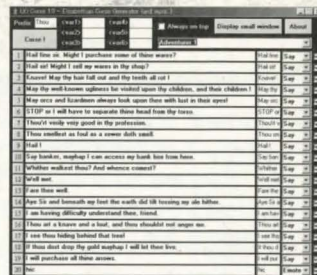
### UO Spawn Map Utility

フリーウェア

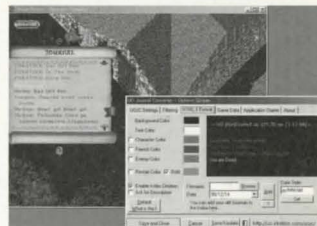
<http://uo.stratics.com/hunters/spawn/uosmu.shtml>

ほかのツールとは異なり、ウルティマ オンラインを起動している必要はなく、単独で使用できるマップだ。ブリタニア大陸内のクリーチャーが発生する場所とその種類、頻度をまとめたマップで、スポーン地点をクリックするとマップの右側に出現モンスターと頻度が表示され、非常に使いやすい。

どの地域にどのモンスターが出現するのかがわかるため、冒険や戦闘での危険度を知りたい場合や、自分のレベルに合った狩り場を見つけたい場合に有効だ。2000年11月現在でのラストアップデートが1999年7月のため、情報はかなり古く、新大陸のマップもないが、旧大陸で冒険をする場合には参考になるだろう。



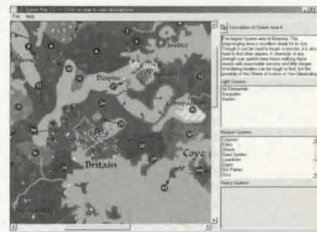
ツール名とは裏腹に、かなり実用的な進化を遂げたUO Curse。フルスクリーンモードでは使用できないため、ウィンドウは3タイプの高さで表示できる



UO Journal Converterは日々の会話が記録できるので、自分のサイトで冒険記などを書いている人には便利だろう。ギルドの会議の議事録など、利用範囲は広い



魔法をメインに使うキャラクターには非常に便利なUO Magic Tool。現在、UO Proに登録されているツールの多くはUOSS(P170参照)を通してUO Assistとの共同開発を目指しているという



UO Spawn Mapは、旧大陸のほぼすべてのスポーン地点を表示してくれる。ダンジョン内と新大陸の情報がないのは残念だが、今後のアップデートに期待したい



# コンフィグの書き換え

ウルティマ オンラインがインストールされているUOフォルダ内には「UO.cfg」というファイルが含まれている。これをエディタ、メモ帳、Wordなどで開き、以下のようなコマンドラインを書き加えれば、さまざまなカスタマイズを行うことができる。オプション機能と重複するコマンドも多くあるが、オプションでは変更できない部分までもカスタマイズできるのが魅力だ。ただし、UO.cfgを修正する前には必ずバックアップをとっておこう。なお、これらの変更は自己責任で行ってほしい。

コード	変更点	オプションで変更する 場合のメニュー
AcctID= (アカウント名)	ログイン時にデフォルトで表示されるアカウント名	—
AllowPathfind=[On/Off]	Pathfindingのオン/オフ	インターフェース
AllowWindowSize=[On/Off]	ビッグウィンドウシステム使用時のウィンドウサイズ変更のオン/オフ	—
AlwaysRun=off	移動時は常に走るようにするかどうかのオン/オフ	インターフェース
AssumePlayAsGhost=[On/Off]	死亡時に自動的に幽霊になるかどうかのオン/オフ	インターフェース
AutoArrangeMinimized=[On/Off]	Cump類 (バックや箱、ウィンドウなど) を最小化するとき、最大化する以前の場所に最小化する。(=自動整理)	インターフェース
BarkFontNumber=[0-2]	表示フォント指定 (日本語フォントは固定)	TOOL-TIPと翻訳
BarkTimeModifier=[10-999]	セリフ表示時間の設定 (ScaleBarkTimesをオンにしておく)	表示
CacheSize= (指定するキャッシュサイズ)	キャッシュサイズの指定	—
CdRomDataPath= (ディレクトリ名)	ウルティマ オンラインをインストールしたディレクトリ名(最大インストール時)かウルティマ オンラインのCDを読みに行くドライブ名(標準インストール時)	—
CensorBlood=[On/Off]	血の色設定 (CensorBloodColor) のオン/オフ	—
CensoredBloodColor=#[000000-FFFFFF]	血の色設定 (CensorBloodをオンにしておく)	—
CensorFlesh=[On/Off]	解体した人間の死体の表示のオン/オフ	—
ChatColorCommandMenuBackground=#[000000-FFFFFF]	チャットのコマンドリストの色設定	チャット
ChatColorConferenceMenuBackground=#[000000-FFFFFF]	チャットの会議室メニューの背景色設定	チャット
ChatColorDialogBackground=#[000000-FFFFFF]	チャットのダイアログの背景色設定	—
ChatColorInput=#[000000-FFFFFF]	チャットの入力テキストの色設定	チャット
ChatColorInputBackground=#[000000-FFFFFF]	チャットの入力フィールドの色設定	チャット
ChatColorMenuOption=#[000000-FFFFFF]	チャットのプルダウンメニューの色設定	チャット
ChatColorMutedName=#[000000-FFFFFF]	チャットで発言権のないプレイヤーの色設定	チャット
ChatColorMutedText=#[000000-FFFFFF]	チャットで取り消されたテキストの色設定	チャット
ChatColorName=#[000000-FFFFFF]	チャットのメンバーリストの色設定	チャット
ChatColorOpsName=#[000000-FFFFFF]	チャットの議長の名前の色設定	チャット
ChatColorOpsText=#[000000-FFFFFF]	チャットの議長の発言の色設定	チャット
ChatColorSelfName=#[000000-FFFFFF]	チャットでの自分の名前の色設定	チャット
ChatColorSelfText=#[000000-FFFFFF]	チャットでの自分の発言の色設定	チャット
ChatColorSystemMessage=#[000000-FFFFFF]	チャットでのシステムメッセージの色設定	チャット
ChatColorText=#[000000-FFFFFF]	チャットでのチャットテキストの色設定	チャット
ChatColorTextBackground=#[000000-FFFFFF]	チャットでの発言フィールドの色設定	チャット
ChatColorUserListBackground=#[000000-FFFFFF]	チャットでのユーザーリストの背景色設定	チャット
ChatFontNumber=[0-2]	チャットフォントの選択 (日本語フォントは固定)	チャット
CircleTransRadius=[0-200]	キャラクターの周りの半透過の円の設定	その他
ColorLighting=[On/Off]	カラーライティング効果 (色光源) のオン/オフ	表示
CombatHueColor=#[000000-FFFFFF]	戦闘モード時のカーソルの色設定	—
CombatMusic=[On/Off]	戦闘時にBGMが切り替わるかどうかのオン/オフ	—
CurrentVer=*****	クライアントのバージョン情報	—
DarkNights=[On/Off]	暗視 (ダンジョン内などでも明るく見える) のオン/オフ	表示
DefaultChar=[0-4]	最後にプレイしたキャラクターのキャラクター選択リストで上から数えた位置。一番上が0	—
Desolation=[On/Off]	フェルッカでの荒れたグラフィックスのオン/オフ	—
EnableMessenger=[On/Off]	メッセンジャーシステムのオン/オフ	—
FilterPassword= (フィルターパスワード)	フィルターのパスワード	フィルター
FilterPWOn=[On/Off]	フィルターにパスワードを指定するかどうかのオン/オフ	フィルター
Footsteps=[On/Off]	自分および他人の足音のオン/オフ	効果音と音楽

※[ ] ( )内の数字やオン/オフはユーザーが指定する部分で、コンフィグに書き込む場合は[ ] ( )は不要。スイッチをオンにしたい場合は「=On」と記入する。  
※#[000000-FFFFFF]とあるときは色の指定 (例: #FF0000は赤)。

FrameSkipping=[On/Off]	フレームスキップのオン/オフ	表示
FullScreen=[On/Off]	ゲームのフルスクリーン表示のオン/オフ。[Alt]+[Enter]で切り替えることも可能	表示
FullScreenRes=[640x480/800x600/1024x768]	フルスクリーン表示時の全体画面解像度 (画面の大きさ) の指定	表示
GamePlayWindowSize=800x600	ゲーム画面解像度 (画面の大きさ) の指定	表示
GDIFullScreen=[On/Off]	GDIフルスクリーンモードのオン/オフ	表示
HdUsage=[max/on]	インストールサイズ(maxが最大インストール、onが標準インストール)	—
HighlightColorCanAttack=#[000000-FFFFFF]	攻撃可能キャラクターのハイライトの色設定	評判システム
HighlightColorCriminal=#[000000-FFFFFF]	犯罪者フラグのハイライトの色設定	評判システム
HighlightColorEnemy=#[000000-FFFFFF]	敵対ギルドのハイライトの色設定	評判システム
HighlightColorFriend=#[000000-FFFFFF]	同一ギルドのハイライトの色設定	評判システム
HighlightColorInnocent=#[000000-FFFFFF]	イノセントキャラクター (一般人) のハイライトの色設定	評判システム
HighlightColorMurderer=#[000000-FFFFFF]	Murderer (殺人犯) のハイライトの色設定	評判システム
HoldTabForCombat=[On/Off]	Tabでの戦闘モード切り替えの設定 (オンにするとTabキー押しっぱなしの間は戦闘モードに。オフにするとTabキーを押すたびに戦闘・非戦闘モードの切り替えができる)	インターフェース
JournalSaveFile=*****	ジャーナルを指定したファイル名で記録する	その他
JournalSaveUnicode=[On/Off]	ジャーナルをUnicodeで記録するかどうかのオン/オフ	その他
LastServerID=**	最後にログインしたサーバー番号	—
LastTip=**	最後にログインした時に表示されたTipsの番号	—
MouseThread=[Fast/Slow/Off]	同一画面上の他スレッド上でのマウスカーソルの移動速度の設定	インターフェース
Music=[On/Off]	BGMのオン/オフ	効果音と音楽
MusicVol=[0-255]	BGMの音量	効果音と音楽
NotorietyQuery=[On/Off]	犯罪フラグが立つような行動を行う際、確認ウィンドウを表示するかのオン/オフ	評判システム
ObscenityFilter=[On/Off]	下品な言葉にフィルターをかけるかどうかのオン/オフ	フィルターオプション
OffsetGumps=[On/Off]	Gumps類(バックや箱、ウィンドウなど)が重ならないように表示するオン/オフ	インターフェース
OrderCacheOnStartup=[On/Off]	起動時のキャッシュ読み込みのオン/オフ	その他
PageFlip=[On/Off/gdi]	ページフリッピングの設定	表示
PartyMessageColor=[000000-FFFFFF]	パーティメンバーのセリフの色設定	表示
PlayerName=*****	最後に使用したキャラクターの名前	—
PopupHelpEnabled=[On/Off]	ポップアップヘルプ表示のオン/オフ	ポップアップヘルプ
PopupHelpPersistent=[On/Off]	ポップアップヘルプの表示継続のオン/オフ	ポップアップヘルプ
PopupHelpPreDelay=[100-5000]	ポップアップヘルプが表示される時間の設定	ポップアップヘルプ
PopupHelpSticky=[On/Off]	ポップアップヘルプの表示位置固定のオン/オフ	ポップアップヘルプ
PopupHelpTextColor=#[000000-FFFFFF]	ポップアップヘルプのメッセージ色	ポップアップヘルプ
PopupHelpTextFont=[0-2]	ポップアップヘルプのフォント (日本語フォントは固定)	ポップアップヘルプ
ReverseSpeakers=[On/Off]	スピーカーの左右を入れ替えるオン/オフ	効果音と音楽
SaveJournal=[On/Off]	ジャーナルを記録するかどうかのオン/オフ	その他
SavePassword=[On/Off]	フィルターのパスワード記録のオン/オフ	フィルターオプション
ScaleBarkTimes=[On/Off]	BarkTimeModifierのオン/オフ	表示
ShadedFonts=[On/Off]	一部フォント (スキル表のグループ名など) の変更	—
ShowIncomingNames=[On/Off]	キャラクターの近くにいるものの名前を自動的に表示するかどうかのオン/オフ	その他
ShowIntroAnim=[On/Off]	イントロムービーのオン/オフ	その他
ShowTips=[On/Off]	スタート時のTips表示のオン/オフ	—
SkillReportDiff=[1-100]	スキル値が指定の数字×0.1上がった場合にメッセージを表示する	その他
Sound=[On/Off]	効果音オン/オフ	効果音と音楽
SoundVol=[0-255]	効果音の音量調節	効果音と音楽
StatReport=[On/Off]	STR・DEX・INT値変動の表示のオン/オフ	その他
ToolTipFont=[0-2]	ToolTipのフォント (日本語は固定)	TOOL-TIPと翻訳
ToolTipPreDelay=[100-5000]	ToolTipが表示されるまでの時間設定	TOOL-TIPと翻訳
ToolTipTextColor=#[000000-FFFFFF]	ToolTipの色	TOOL-TIPと翻訳
TranslationServerAutomatic=[On/Off]	自動翻訳サーバを使用するかどうかのオン/オフ	TOOL-TIPと翻訳
TranslationServerAutomaticTranslation=true	常に自動翻訳するかどうかのオン/オフ	TOOL-TIPと翻訳
TranslationServerClickTranslation=[On/Off]	クリックした場合のみ自動翻訳するかどうかのオン/オフ	TOOL-TIPと翻訳
TreeCanopies=[On/Off]	背の高い木の茂みの部分を表示するかどうかのオン/オフ (オンだと茂みが表示され、キャラクターが下に入った場合に半透過グラフィックスになる)	—
UnicodeFont=[On/Off]	Unicodeフォントを使用するかどうかのオン/オフ	—
UnicodeSpeech=[On/Off]	Unicodeによる会話をするかどうかのオン/オフ (日本語の場合オン)	—
Use565=[On/Off]	565モードのオン/オフ	表示
UseCircleTrans=[On/Off]	キャラクターの半透過の円の表示のオン/オフ	その他
UseToolTips=[On/Off]	ツールヒントのオン/オフ	TOOL-TIPと翻訳

※表示関連の詳細な解説はP23参照。



# Webサイト

インターネット上には熱心なファンのWebサイトが数多く存在し、これらのサイトでは、情報や戦略の交換、改良への提言などが活発に行われている。ここでは、よく知られているアクティブなサイトや、プレイヤーの助けとなるようなサイトをまとめて紹介しよう。

## 海外のサイト

### 公式

#### Ultima Online Official Website (米国版)

<http://www.uo.com/>

まずは、開発元オリジンのウルティマ オンライン公式サイト。オフィシャルなアナウンスやアップデートのお知らせに加え、詳細なオンラインマニュアルやブリタニアの街とキャラクターに関する包括的な情報も用意されている。UPDATE CENTERには、これまでのパッチと今後のパッチの予定が示されているほか、ゲームの進行状態やバーチャル・ワールドの構築に関する開発チームの見解もアップロードされている。また、ギルドの登録やアカウント登録の確認、変更も行える。

#### ウルティマ オンライン公式サイト (ヨーロッパ版)

<http://www.uo-europe.com/>

英語のほか、ドイツ語、スウェーデン語バージョンも用意されているヨーロッパ向けの公式サイト。EAヨーロッパサイトの中の、どちらかというとゲーム紹介といったページだ。まだまだコンテンツは少ないのだが徐々に追加されていく予定なので、ヨーロッパ系のシャードでプレイしている人は、ときどきチェックしてみよう。

## 日本のサイト

### 公式

#### ウルティマ オンライン 公式サイト (日本版)

<http://www.jp.uo.com/>

エレクトロニック・アーツ・スクウェアが提供するウルティマ オンライン公式サイト日本版。非常に充実した内容と丁寧な説明で、英語が苦手なプレイヤーでも安心して利用することができる。

タウンクワイア日本語版など、日本サーバに焦点を当てたコンテンツも豊富で、イベント情報などを読んでいるだけでも楽しい。ウルティマ オンラインを始めたばかりの人はぜひ覗いてみよう。ほかにも、クレジットカードを持たない人向けのゲームタイムのオンラインショッピング、アカウントの諸変更、問い合わせもできるようになっている。

### 総合

#### UO Stratics

<http://uo.stratics.com/>

通称UOSS (UO Strategy and Statistics)。驚異のデータサイトで、プレイヤーが知りたいと思うありとあらゆるデータ、情報が掲載されている。データ以外にもキャラクター、スキル、戦略などに関するエッセイが数多く掲載されており、一度は訪れておきたいサイトだ。

### ニュース

#### UO Vault

<http://uovault.ign.com/>

ニュース、インタビュー記事などのほか、プレイヤーの投稿をもとに数多くの情報を掲載している。海外シャードをメインに活動している人には便利なサイトだ。

### ツール

#### InsideUO

<http://alazane.surf-va.com/insideuo.html>

ウルティマ オンラインで使用されている各種画像を手軽に見ることができる、画像閲覧ツール。ゲーム世界を構成しているさまざまなグラフィックはもちろんのこと、各クリーチャーのアクションをアニメーションで見ることができて面白い。ハードディスクにインストールされているデータを閲覧するため、クライアントがアップグレードされても新しいグラフィックデータを見ることができる。

### 総合

#### うるうる

<http://www2s.biglobe.ne.jp/aeg/uo/>

さまざまなデータを収録した総合サイト。更新が頻繁で実用的な情報が多く、Q&Aも充実しているため、初心者から上級者まで広い層が利用できる。裏BBSも必見だ。

#### Britannia観光案内所

<http://member.nifty.ne.jp/kamurai/>

各種のニュースや情報が解説つきでいち早く掲載されるほか、スキル全種の詳細な解説やブリタニアと新大陸各地の名所案内、イベント紹介なども掲載されていて、盛りだくさんのサイト。宝探しやビギナー向けの解説も充実しているため一度は訪れたい。

### 総合

#### HYATTの記憶野

<http://www.rr.ij4u.or.jp/youu/>

さまざまな情報が詰め込まれているので雑誌をめくるような楽しさがあるサイト。プレイに役立つ各種の情報が充実しているほか、テストセンターで試されている開発中の仕様についても早いタイミングで掲載されるため、ウルティマ オンラインがどのように進化をしているのかをチェックすることができる。

#### Kenji's Homepage Ultima Online

<http://www4.big.or.jp/kenzi/uo/>

米国公式サイトへのアップデート情報やHoC情報がいち早く日本語でアップされるため、毎日チェックしておきたいサイト。またシャードごとに分けられたアイテム交換・売買用のマーケットBBSでは、サーバ間での取引なども活発に行われており見逃さない。

#### NICOLE HomePage

<http://www10.big.or.jp/nicole/uo/>

各種情報およびデータ。米国公式サイトの記事を翻訳したものが投稿によるニュース、日本国内サーバ情報も充実している。特にニュースは種類別に日付と共に掲載されており、一覧性が高い。画面が効果的に使われたシステムの解説もわかりやすい。

### リンク集

#### Links of Ultima Online

[http://member.nifty.ne.jp/club\\_sh/uolinks/](http://member.nifty.ne.jp/club_sh/uolinks/)

わかりやすくジャンル分けされたUOサイトのリンク集。ジャンルの分け方も、Special・初心者さん向け・定番サイト・日本シャード別・売買BBS・Vendor&Shop・生産系スキル・その他のスキル・レアアイテムと、プレイに即したものとなっている。見出しやサイト名、主な内容などが色つきですっきりまとめられており、非常に見やすい。特集として特定ジャンルのリンクリストが組まれていたり、何度も見に来たくなるリンク集だ。

### 裁縫

#### Britannia Collection

<http://www.ne.jp/asahi/fuj/ahi/bricolle/>

裁縫を極めたい人にお勧めしたいサイト。洋服や革製品の作り方やその道具、また効率よくスキルを上げていくための情報などが丁寧に解説されている。裁縫好きが集うBBSや裁縫関連サイトへのリンクも充実している。

### レアアイテム

#### Rare Items in Britannia

<http://www03.u-page.so-net.ne.jp/xa2/shimaoka/>

泥棒のためのTipsが充実しているサイト。泥棒になる方法、泥棒になってからどうすればいいかなどが画像入りで詳しく解説されている。レアアイテムの紹介も必見。

### ハウジング

#### UOcafeateria

<http://www3.plala.or.jp/koke/>

家の内装に的を絞ったサイト。さまざまなアイテムを積み重ねて別のものに立立てる方法や、家の内装の全体的なデザインなどについて学べる。

### 商売

#### 魂のベンダービジネス

<http://www.geocities.co.jp/Playtown/7169/vendor0.html>

PCベンダーに関しての情報やTIPSが盛りだくさんに掲載されている。商品の並べ方や値段のつけ方といった基本的なことから、これからのベンダーシステムに対する提言まで幅広い記事が掲載されている。これから店を持ちたいと思っている人、すでに店を持っている人、どちらにも役に立つ情報が詰まっている。

### デザイン

#### Studio Milano

<http://www.oct.zaq.ne.jp/kurogir/uo/>

洋服の色やコーディネートから家屋内の家具配置などの情報が掲載されている。細かなデータの羅列ではなく、包括的にファッションやインテリアデザインについて語られているため、おしゃれに暮らしたい人向けのサイトといえるだろう。目に痛い原色みの洋服やコーディネート無視の装備で歩いている人々の意識改革に一役買いそうだ。

### マンガ

#### ROBINのマンガコーナー

<http://www.ne.jp/asahi/robin/zander/>

どれを読んでも面白い、ウルティマ オンラインの4コマ漫画。ゲームプレイのアドバイスやコメントも一緒に掲載されているので、初心者でも楽しく読めて参考になる。UOプレイヤー必読。

## COLUMN

### IRCのウルティマ オンライン会議

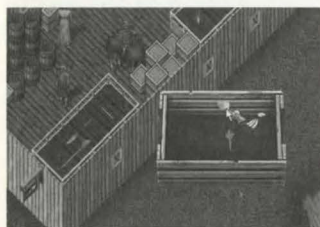
IRCというツールを使い、プレイヤー同士がゲームについてチャットする場も多く存在する。公式としての性格が強いのは、OriginとUOSSが共同で後援しているUO House of Commonsだ。ここは、ウルティマ オンラインの開発者とプレイヤーの交流の場となっており、ゲームシステムの今後の展望などが語られているため、一般より一定早い情報を得ることができる。House of Commonsはほぼ2週間ごとに開催され、ゲームマスターと開発チームが参加する。スケジュールやチャンネルの詳細については、<http://uohoc.stratics.com> を参照してほしい。また、IRCの詳細や入手方法については、右を参照のこと。

IRC Resource Japan  
<http://www.desifix.net/IRJ/>  
IRC普及委員会  
<http://www.din.or.jp/kfuru/irc/>



# TIPS

ここでは、ウルティマ オンラインを楽しむうえで知っているのと得をするTipsを紹介する。以下を参考に、次なる段階を目指して冒険を続けよう。



NPCの店で無銭飲食

## ●お腹が減ったら無銭飲食

NPCの店にある箱や樽の中に入っている食べ物類は、スティ어링のスキルで盗まない限り取り出すことはできない。しかし、食べ物をダブルクリックすればその場で食べることはできるので、お金がなくて食べ物を買えないときは、道具屋などをめぐって腹一杯食べよう。また、生の食べ物はそのままでは食べられないが、ヒーティングスタンドなどで調理すれば、食べられるようになる。



通常は選べない白髪

## ●白髪キャラクターの作り方

白い髪のキャラクターは、キャラクター作成時には作れない。しかし、[New Player Ticket] でもらえる髪型変更券 (A coupon for a free hair restyling) を2枚使うことで、キャラクターの髪を白くすることができる。やり方は、1枚目の髪型変更券をダブルクリックして髪型ウィンドウを表示したら [Bold] を選んで、キャラクターの髪型を削除する。次に、残ったもう1枚の髪型変更券で変更前の髪型を選べば、キャラクターの髪は白くなる。

## ●バーストタイムの有効利用

バーストタイムにスキルを使用すると、スキル値の上昇率がアップする。また、バーストタイムに成功率の低い(難易度の高い)アイテムを作成したり、呪文を使用すると、より一層スキル値の上昇率が上がる。



変装してアイテムを作ると名前も変わる

## ●変装したGM生産キャラ

シーギルドのギルドマスターから購入できる変装道具やインコグニトの呪文で変装すると、キャラクターの名前が変化する。このとき、GMの生産キャラクター(ブラックスミスやカーペンターなど)がHQ品を作成すると、変装時の名前がアイテムに刻印される。

## ●効率のいいスクロール作成

インスクリプションのスキルでスクロールを作成する場合、呪文の入ったスペルブックが必要になるが、そのスペルブックに作成する頻度の多い呪文だけを入れておけば、スクロールを効率よく作成できる。

## ●樽の秘密

ジブシーキャンプやモンスターキャンプ、ダンジョンなどに出現する鍵付きの樽は、持ち運ぶことができる。解錠して中身を取り出せば、セキユアボックスとしても使用できる。また、小さな樽はポーション樽の材料にもなる。



樽はコンテナとして使用できる

## ●水樽の作り方

モンスターキャンプなどで手に入れた大きな樽の鍵を外して中身を取り出したあと、ピッチャーで樽に水を入れれば、水樽を作ることができる。樽は通常、歩行を遮断するアイテムだが、水樽にすると歩行を妨げなくなり、持ち運ぶこともできなくなる。ピッチャーで水を抜けばもとの樽に戻るが、コンテナとしては使用できなくなる。



樽に水を入れると水樽になる

## ●物陰に隠れた死体からのアイテム回収方法

建物などの物陰で死亡してしまった場合、死体は建物の陰になり見えなくなってしまう。死体が見えないとアイテムを回収することができないが、オールネームのコマンドで死体の名前を表示させ、その名前をダブルクリックすれば棺桶を開くことができる。また、CircleTransを使用して建物を半透明化すれば、死体は見えるようになる。



物陰の死体は、オールネームかサークルトランスを使えば見えるようになる

## ●メイジリーの効率のよい訓練方法

自分が使用できない高レベルのスクロールを用意し、スキル値が上がりにくいバーストタイム中に船で移動しながらそのスクロールを使用すると、メイジリーのスキル値を効率よく上げることができる。ただし、スクロールを使用できるだけのINT値をあらかじめ持っていなければならない。

## ●エスコートのちょっといい話

キャラクターが、スティ어링のスキルを持っているなら、NPCの所持金をエスコート中に盗むことができる。そのうえ、エスコートクエストを完了すると報酬までもらえてしまう。ただし、所持金を盗むと犯罪者になるのはもちろんのこと、カルマも下がるのでほどほどに。



スクロールで魔法の訓練をすれば、秘薬が消費されず経済的

## ●自動追尾 フォローイング・モード

止まっている状態の自分以外のキャラクターを、[Alt] キーを押しながら左クリックすると、そのキャラクターについていくことができる。追尾を解除したいときは、任意の方向へ移動すればいい。

## ●その場で走り込む

走りながら [Tab] キーを連打し、連打し始めたらマウスから手を離してみよう。連打している間、キャラクターはその場で立ち止まったまま駆け足をする。ただし、これは自分では見えない現象なので、友人に確認してもらおうといいだろう。

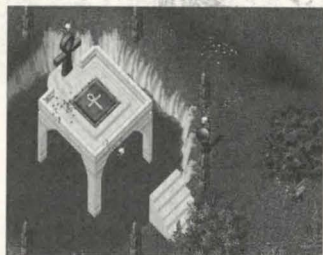
## ●牛の一瞬横倒し

ベットの牛のすぐ側に立ち、牛を素早くダブルクリックすると、一瞬横倒しになってしまう。うまくいかないときは、牛の周囲を少し移動してから、またチャレンジしてみよう。



エスコート中にお金を盗んでも、エスコートを完了すれば報酬ももらえる





スピリチュアリティの神殿で「OM OM OM」と唱えてみよう



ゲートトラベルを使えば、比較的安全に移動できる



サークルトランスを入れたまま伐採する際は、木の上のほうをクリックすればいい



魔法をかける際は、ステータスウィンドウに使うとかけやすくなる

### ●スピリチュアリティの神殿

ブリテンとトリンシックの中ほどにあるスピリチュアリティの神殿で、「OM OM OM」とマントラを唱えると、島の中央へワープすることができる。

### ●ゲートのダブルクリックを利用した安全ダンジョン突入

ゲート・トラベルの魔法を唱えると、自分に重なってゲートが開く。これは、わざわざ一歩出て入り直さなくても、重なったままダブルクリックで入ることができる。ダンジョンに飛ぶとき、リコールではなくゲートを使えば、もしマークした地点がモンスターなどに囲まれていても、そのままゲートをダブルクリックして逃げ帰ることができる。ただし、エティンヤトルルといった大型モンスターに遮られてゲートが見えなくなることもあるので要注意。

### ●CircleTransを入れたままでの木こり

木を伐るとき、オプションのサークルトランス（半透過円）をオンにしていると、木の幹が透けてしまってクリックできない。この場合、オプションを一時的にオフにすればいいのだが、それが面倒という人は、木の上のほうにある葉っぱをクリックすれば木を伐ることができる。ジャングルにある木の場合、かなり高い位置にしか葉はないが、葉っぱが透けず（＝木の裏側に回らず）、画面上端にぎりぎり見える立ち位置が存在するので、そこでターゲットカーソルをクリックすればいい。ただ、オプションのマクロでショートカットキーを設定し、サークルトランスをオン/オフするのがもっとも効率的だ。

### ●補助魔法のかけ方

複数のキャラクターで行動を共にする場合、一番忙しいのは回復役の魔法使いだ。誰のHPがどのくらい減ったかを常に見て、ベストタイミングで回復魔法をかけなくてはならない。だが、乱戦の場合は、動いているキャラクターをターゲットングするのは大変だ。そんなときは、各キャラクターのステータスウィンドウに直接呪文をかけるといい。各自のメッセージ表示にも直接詠唱できる。

### ●エナジー・ラマボルトテックス

第8サークルにあるエナジー・ボルトテックスは、紫色のエレメンタルが現れて周囲の者に襲いかかる呪文だが、ごくまれに動物のラマの形をしたものが現れることがある。これはラマ好きの開発者が入れたお遊びで、紫色のラマが人々を襲う姿は一見の価値ありだ。

### ●フィールド魔法の向き

ファイア・フィールドなどのフィールド系の魔法は、画面上では斜め45度に傾いた状態で出現する。この傾きは、唱えたキャラクターのいる位置とターゲットングカーソルを合わせた場所に左右されるので、出したい向きに合わせて立ち位置を変える必要がある。

### ●フォレンシック エヴァリュエーションの訓練

フォレンシック エヴァリュエーションのスキルは、対象のスティール値もチェックするので、NPCのシーフギルドマスターやシーフギルドに所属するプレイヤーキャラクターに対して使うと上がりやすい。

### ●自動反撃のストップ

攻撃してくる相手には自動的に反撃をしますが、反撃の前に[Tab]キーを連打すれば、自動反撃を止めることができる。

### ●ナイトサイトの秘密

ナイトサイトの呪文は、かけられた側のキャラクターのメイジリー値によって明るさが決まる。したがって、どんなにスキル値の高い魔法使いにかけてもらっても、かけられた側のメイジリー値が低ければ意味がない。一方、ポーションのナイトサイトは、ポーション作成者のアルケミー値によって効果と持続時間が上下する。メイジリー値が低いうちはアルケミー値の高いキャラクターが作ったポーションを利用するといいだろう。

### ●偽同時詠唱（三段詠唱）

オプションのマクロは、1キーに複数のマクロコマンドを登録できる。そこで同じマクロキーに、Cast Spell(Corp Por)+Say(In Vas Mani)+Say(Vas Ort Flam)というように、1つの呪文詠唱と複数のSayを設定することで、どの呪文を唱えているかをわかりにくくすることができる。攻撃魔法や移動魔法、回復魔法などを組み合わせるといい。発言メッセージは3段で表示されることから三段詠唱とも呼ばれる。

### ●ダウン前実験君

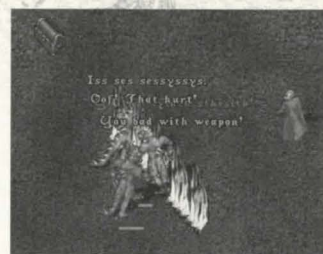
各サーバは、定期的にメンテナンスを行っている。メンテナンスを予告する「The server is going down shortly」のメッセージが流れたあとはデータがセーブされないで、サーバダウンまでのしばらくの間、「何をやっても大丈夫ノーセーブタイム」として活用できる。未知のモンスターの強さを確かめるために戦ってみるもよし、トレジャーマップのレベル確認のため、宝を掘りに行ってみるのもいだろう。プレイヤーのなかにはこの時間に、ブリテンの墓場などでデュエル(PvP)を楽しんでいる者もいる。

### ●未使用タブの使い方

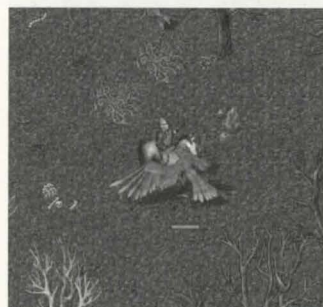
衣類や帽子類、袋類、メタルカイトシールドなどの色を染められるアイテムは、未使用の染め桶(タブ)を使って染め直せば、元の色(デフォルト・カラー)に戻ることができる。家具タブ(家具類の色を染められるNPCベンダーでは買えない特殊なアイテム)も同様に、未使用であれば、色を染めた家具を元の色に戻せる。

### ●初期装備属性アイテムについて

死んでしまうと所持品は死体に残されるが、例外として初期装備扱いのアイテムだけは手元に残る。初期装備アイテムはキャラクター作成時に選択したスキルで決定されるので、欲しいものがあるスキルに1ポイントだけ割り振れば、手に入られる。フィッシングのフラッピーハットやハイディングのマントなどの初期装備でコーディネートすれば「死んでもなくなるファッション」となる。また、楽器やハサミなどは、初期装備にしておくとなかなか便利だ。スキルに関するアイテムは、P77を参照。



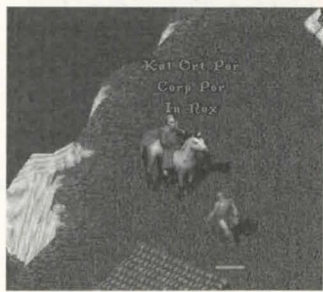
立ち位置を変えれば、フィールド系魔法の向きも変わる



自動反撃は [Tab] キーで解除できる



メイジリーのスキルで明るさが変わる



攻撃魔法とリコールなどを組み合わせるといい





初期装備アイテムは死んでなくならない

### ●画面バグの除去方法

画面内に大量のオブジェクトがあると、ときどき画面がバグってしまうことがある。こういうときは、馬の乗り降りや魔法を唱えるなどの動作で、もとに戻すことができる。

### ●釣り竿の不思議

手に装備できるアイテムには、右手持ちあるいは左手持ちの片手用と両手用がある。これに当てはめると釣り竿は、右手持ちの両手用アイテムなのだから、なぜかほかの片手用右手持ちアイテムと同時に装備することができる。ちなみに、釣り竿を装備して戦い、ダメージを受けるとパーリングのスキルが上昇する。

### ●ロウソクを盾代わりに使う

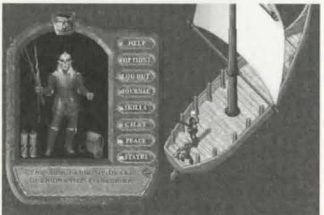
ロウソクは左手用のアイテムなので、装備してしまうと盾を持ってなくなる。盾がなければパーリングのスキルを訓練することができないように思えるが、実はダメージ受ければロウソクでもパーリングのスキルは上昇する。もちろん盾とくらべたら、ほとんど役に立たないので、実戦に使用してもあまり意味はない……。

### ●行き先の計算 ～時刻表での見方～

ムーングートで移動する際に、時計を使用すると目的地に到達する時間がわかる。方法は、まずタウンリングで自分の現在位置を確認し、目的地までのステップ数を右回りに数える。次に、現在位置の時間を確認し、下の表でその時間と目的地までのステップ数が交わる場所を見ればいい。たとえば、4:00-4:10にムーングロウにいるとする。タウンリングで見ると、ムーングロウからジェロームまでは2ステップなので、下の時刻表で2ステップの段を見る。つまり、到着時間は4:30-4:40となるわけだ。時刻は、午前と午後のごどちらにも当てはまる。



画面に雪や雨が残ることがある。こういうときは馬の乗り降りや魔法を使えば除去できる



釣り竿と武器を同時に装備できる

ステップ数	時刻表						
現在地	12:00-12:10	2:00-2:10	4:00-4:10	6:00-6:10	8:00-8:10	10:00-10:10	
1ステップ	12:10-12:30	2:10-2:30	4:10-4:30	6:10-6:30	8:10-8:30	10:10-10:30	
2ステップ	12:30-12:40	2:30-2:40	4:30-4:40	6:30-6:40	8:30-8:40	10:30-10:40	
3ステップ	12:40-1:00	2:40-3:00	4:40-5:00	6:40-7:00	8:40-9:00	10:40-11:00	
4ステップ	1:00-1:10	3:00-3:10	5:00-5:10	7:00-7:10	9:00-9:10	11:00-11:10	
5ステップ	1:10-1:30	3:10-3:30	5:10-5:30	7:10-7:30	9:10-9:30	11:10-11:30	
6ステップ	1:30-1:40	3:30-3:40	5:30-5:40	7:30-7:40	9:30-9:40	11:30-11:40	
7ステップ	1:40-2:00	3:40-4:00	5:40-6:00	7:40-8:00	9:40-10:00	11:40-12:00	

### ◆時計



時計をダブルクリックすれば、時刻がわかる



時計は細工屋で買える。ティンカーリングのスキルでも作成できる

### サーバメンテナンスと巻き戻り

各シャードは、定期的にメンテナンスを行っている。メンテナンス前には「The server is going down shortly (サーバは間もなくダウンします)」という予告メッセージが流れ、しばらくするとサーバがダウン(停止)する。なお、再びアップ(復旧)されたときには、メンテナンス予告前までデータが巻き戻される。日本シャードのメンテナンスは、毎朝午前8時前後にあると覚えておこう。また、データの巻き戻りは、サーバに何らかのトラブルが発生し、ダウンしたときにも起きる。アイテムの生産中やスキルの訓練中にダウンしたときは、事故だと思ってあきらめて、復旧後に改めて再開しよう。

# ウルティマ オンラインでの英会話

ウルティマ オンラインでは、英語を使う必要に迫られることが多い。また、日本シャードにも日本以外の国のプレイヤーがいるので、彼らとの会話は英語が中心となる。したがって、日本シャードだけで遊ぶ場合でも、よく使われる略語などを覚えておくことと便利だ。日本以外の国の人と英語で話す場合は、きちんと話さなくてはいけないのではというプレッシャーで言葉が出ないこともあるが、多少の間違ひならばほとんどの場合は通じるもの。単語を並べるだけでもかまわないので、臆せずに話しかけてみよう。ここでは、使用頻度の高そうなものを紹介しておく。

### 略語・顔文字

2 Toの略

4 Forの略。例：4 me? (私のために?)

AFK Away from Keyboardの略。席を外している

ASAP As Soon As Possibleの略。大至急

BRB Be Right Backの略。すぐ戻る

BTW By The Wayの略。ところで

Cya See Youの略。またね。CU、C-yaなども使われる

DUNNO Don't Knowの略。知らないよ

Em Themの略。例：Kill em? (奴らを殺すかい?)

FoM Full of Manaの略。マナ満タン

IC I Seeの略。了解。なるほど

K OKの略

K 1000の略。5kとあったら5000を表す

LoM Lack of Manaの略。残りマナが少ない

LOL Laugh Out Loudlyの略。大笑い。(笑)のようなもの

NE1 Anyoneの略。誰か

NP No Problemの略。どういたしまして。なんてことはないよ

N/T No Textの略。サイトの掲示板などで、サブジェクトのみに用件を書いた場合などに使う

PLZ Pleaseの略。お願い

R Areの略。例：R U a bard? (あなたはバードなの?)

SUP What's up?の略。何しているの?

THX Thanksの略。ありがとう

T/O Title Onlyの略

U Youの略。例：U OK? (君、大丈夫?)

:) 英語の顔文字。(^^と同じように笑顔を表す。:)は鼻つき。:Dは口を開けた笑顔。;)のようにセミコロンを使うとウインクになる

:P 英語の顔文字。舌を出した顔を表している

:( 英語の顔文字。不満な顔を表す

### 返事・あいさつ

Yes/Aye はいうん

No/Nope/Naah いいえ/うん

Hi/Hail/Hiya こんにちは

Well met 会えてうれしいよ

Greetings ごきげんよう

Long time no see 久しぶり

Bye/Farewell/Goodbye/ Take care/Have fun さようなら/またね

Safe Travel! /Good Journey! よい旅を!

Good luck 幸運を

Ahoy! アホイ! 船への呼びかけに使用

Ma'am 女性へのていねいな呼びかけに使用

Sir 男性へのていねいな呼びかけに使用

Thanks ありがとう

No problem/No prob どういたしまして/問題ないよ

It's OK 大丈夫/どういたしまして

Welcome どういたしまして。You are Welcomeの略

Sorry ごめん

### 仲間を冒険に誘う

A:Hi there! こんにちは!

B:Hi, long time no see. やあ、すいぶん久しぶりじゃん

C:Yo. よお

A:Guys, do you have time to spare now? みんな、今ひま?

B:Why? なんで?

C:Will you go to the dungeon or like that? ダンジョンかどこかに行くのかい?

A:Yeah! I wanna go to the Deciet. そう! ディシートに行きたいんだ



**B:Decieeet? I hate the undead and the blizzard.**

ディシートおおおお? 俺、アンデッドも寒いのも嫌だよ

**C:Huh, you chicken.**  
へっ、腰抜けが

**B:What?**  
なんだと?

**A:Oh, plz stop it. Come and join me?**

やめなよ。一緒にくる?

**C:Sure, I'll go with you. And you?**

もちろん、一緒に行くぞ。おまえはどうするよ?

**B:Me? uh...ah...ya, I'll go too.**  
俺? うー、あー、ま、俺も行くのかな

**A:Really? That's fun. Let's go.**  
本当? うれしいな。じゃあ行くぞ

**C:Wait, wait. Plz use my gate. Here.**

待て待て。俺のゲート使えよ。ほら

**A:OK, Let's get in!**  
OK、入ろう!

## 商売をする

**A:Buying magic sword!**  
マジックな剣買います!

**B:Magic item for sale!**  
マジックアイテム販売中!

**A:Hey, you are selling the magic items?**  
おいお前、マジックアイテム売ってるのかよ

**B:Are you intersting my wares?**  
僕の売ってるものに興味ある?

**A:Yeah, what do you have?**  
まあね、何持ってるんだ?

**B:Magic weapon, magic armor and so on.**

マジックな武器に、マジックな防具にいろいろだよ

**A:Do you have good Katana?**  
カタナでなにかいいのがある?

**B:Katana? Wait a moment plz... Yes, I have good one.**

カタナ? ちょっと待ってね、うん、1つあるね

**A:What kind?**  
どんな種類の?

**B:Force Katana.**  
フォースのカタナだよ

**A:Ah that's good. How much is it?**  
お、いいね。それいくら?

**B:10000 gold**  
10000ゴールド

**A:10000?! No kidding!**  
10000だと?! 冗談は言うなよ!

**B:Hehe, this is 1000gp.**  
へへ、これ1000ゴールドだよ

**A:Umm, 800gp**  
うーん、800ゴールドでは?

**B:Deal! This is yours. Thanks!**  
のった! さあ、これは君のだよ。ありがとう!

**A:Np. See you.**  
いやいや。じゃ、またね

**B:Bye**  
じゃあね

## ダンジョンでの会話例1

**A:Help! Help me!**  
助けて! 助けてええ!

**B:What's happened?**  
何があったんだ?

**A:Water Elemental!**  
ウォーターエレメンタルがっ!

**B:What?**  
え、なに?

**A:WATER ELEMENTAL! RUN! RUN!**  
ウォーターエレメンタルだっば! 逃げて! 逃げて!

**B:Haha, Water Elemental? I'll beat it. Wait there.**

あはは、ウォーターエレメンタルだっば? 俺がやっつけてやるよ。そこで待ってな

**A:Oh really? You are so strong!**

え、ほんと? 君ってすごく強いんだなあ!

**B:Wait. You said "Water Elemental"?**

ちょっと待て。お前「ウォーターエレメンタル」って言ったか?

**A:Yes!**  
うん!

**B:But I'm looking many many Blood Elementals over there!**

でもな、俺が今見てんのはすっげえたくさんさんのブラッドエレメンタルだぞ!

**A:Oh God!**  
ええっ、なんてこった!

**B:You are so silly! Run!**  
てめえは大馬鹿野郎だ! 逃げろ!

## ダンジョンでの会話例2

**A:I got it!**  
この獲物は俺のものだよ!

**B:It's mine!**  
それは俺のだ!

**A:I attacked it first!**  
俺が最初に攻撃したんだ!

**B:Me, FIRST!**  
俺が最初だ!

**C:Hello all, need help?**  
やあみんな、助けはいるかい?

**A:No Need Help!**  
手を出すなよ!

**C:Hey, let's play fun.**  
おいおい、仲良くいこうよ

**B:Shut up!**  
だまれ!

**C:It's stupid. Good-bye!**  
ばかばかしいな、もう。さよなら!

## 船での会話例

**A:Yo-Ho!**  
おーい!

**B:Ahoy, Dragon! Where are you going?**

アホイ、ドラゴン号! どこいくの?

**A:I'll go to the Ice dungeon. Come with me?**

アイスダンジョンに行くところだよ。一緒に行く?

**B:That's good idea. I'll go with you.**  
いい考えだね。一緒に行くよ

**A:OK, Here we go!**  
OK! さあ行くぞ!

**B:You seem really hyper.**  
はりきりまくりだなあ

## 道端での会話例1

**A:Excuse me sir, can I ask you some question?**  
すみません、そこの方、ちょっと質問してもいいですか?

**B:I'm busy now. Leave me alone.**

今、忙しいから。ほっといてくれよ

**A:Pizzzzzz.**  
お願いしますろう。

**B:Hmm. What do you want?**  
うーん、何がほしいの?

**A:Could you help me, sir?**  
助けていただけませんか?

**B:OK, OK.**  
わかった、わかった

**A:Could you tell me how to go**

**to Britain?**  
ブリテンへの行き方を教えてくださいませんか?

**B:That's not difficult. Go west.**  
難しいことじゃないよ。西に行きな

**A:Thank you, thank you very much.**

ありがとう、ありがとうございます

**B:Bye.**  
じゃあな

## 道端での会話例2

**A:Hi lady. Sup?**  
こんにちはお嬢さん

**B:Hi. I'm poor at English. What's mean "sup"?**

こんにちは。私英語苦手なの。supってどういう意味?

**A:Sup is "What's up." It's mean "What are you doing?"**

supってwhat's up、つまり「何してるの?」ってことだよ

**B:Ah, I see! I'm now hunting.**  
ああ、なるほどね! 私、今狩りをしてるの

**A:How's the hunting here?**  
狩りの調子はどう?

**B:Yeah fine!**  
いい感じよ!

**A:Will you come with me to the Covetous?**  
僕と一緒にコブトスに来るかい?

**B:Very sorry, I have to log off now.**

ほんとにごめんなさい、私これから落ちなきゃならないの

**A:Don't mention it. See you lady.**

いいよ、気にしないで。またね、お嬢さん

**B:Have fun :) See you!**  
楽しんでね(^.^)。じゃ、また!

## 街での会話例1

**A:Hello.**  
こんにちは

**B:Hi, Are You OK? Why are you walking in the nude?**

やあ、君、大丈夫? 何で裸で歩いてるの?

**A:I was killed by monsters and looted all items by another player.**

モンスターに殺されたうえ、アイテムをほかのプレイヤーに全部持っていかれたんです

**B:That's serious.**  
そりゃ、深刻だね

**A:Do you know who looted my stuffs? My body is near this town.**

誰が私の持ち物をルートを盗ったか、わかります? 私の死体は街のすぐそばにあるんです

**B:Dunno(=don't know). I have no forensic evaluation skill.**  
知らない。僕は検死のスキルを持ってないから

**A:Do you have anything to spare?**  
なにか私にありませんか?

**B:Sorry, I don't have good items.**

ごめんね、そんなにいいアイテムは持ってないんだ

**A:Or some money?**  
お金を少しでもいいんだけど

**B:No.**  
だめだよ

**A:But, you looks like a rich man.**

でも、あなたはお金をたっぷり持ってそうですが

**B:It's pity that you are killed and lost items, but you must earn yourself.**

君が殺された挙句アイテムをなくしたのはかわいそうだけど、君は自分で稼ぐべきだよ

## 街での会話例2

**A:Hi! How are you?**  
やあ! ごきげんいかが?

**B:Fine thx, and you?**  
上々よ。あなたは?

**A:Very fine! I feel so happy now.**

すっごく元気さ! それに、今、めちゃくちゃハッピーなんだ

**B:Why are you so happy?**  
何でそんなに幸せなの?

**A:Because I met you!**  
それは君と出会えたからさ!

**B:Hmm...thanks.**  
ひーん、ありがとう

**A:You look very nice.**  
君ってとても素敵だよ

**B:What?**  
は?

**A:You look gorgeous, sweetie.**  
君はなんてきれいなんだ、かわいこちゃん

**B:Hello?**  
もしもし?

**A:Will you marry me? My darling.**

結婚してくれないか? 僕のいとしい人

**B:Oh got, please do not say that! I CAN'T!**

なんてこと、そんなこと言うのやめてよ! できないに決まってるじゃない!

**A:Why not?**  
どうしてさ?

**B:Why? We met today first!**  
どうしてって! 今日初めて会ったんじゃない!

**A:It's no problem, my kitten.**  
何も問題はないさ、僕の子猫ちゃん

**B:Are you mad!? Go away!**  
あなたおかしいんじゃない!? あっち行ってよ!

**A:Don't leave me! My sweet heart!**

捨てないで! スウィートハート!



# 特殊なシャード

ウルティマ オンラインにはAsuka、Yamatoといった通常プレイ用のシャードのほかに、Test Center (テスト・センター)、Siege Perilous (シージ・ペリラス) といった特殊なシャードが設置されており、一風変わったプレイもしくはテストプレイが楽しめるようになっている。ここでは、Siege Perilous (シージ・ペリラス) シャードとそのほかのシャードについて詳しく紹介していこう。

## Siege Perilous (シージ・ペリラス) シャード

### ●シージ・ペリラスってどんなシャード？

シージ・ペリラスとは、通常のシャードとは異なったルールを持つ、どちらかといえば上級者向けのシャードだ。1アカウントにつき1キャラクターしか使えないため、生産用キャラ、戦闘用キャラといった使い分けはできず、NPCによるアイテムの買い取りもない。店売りの商品の値段も通常の3倍という厳しさだ。しかも、リコールはまったく効かない。このように、プレイヤーに都合のいい要素は徹底的に制限が加えられている非常にストイックなシャードである。

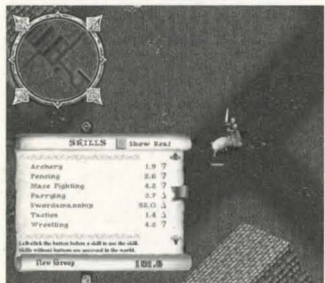
だが、これらの制約は、プレイヤー獲得のために度重なるシステム変更を加えているウルティマ オンラインが本来目指したかった姿ともいえ、充実したプレイを満喫できるだろう。また、公式サイト([http://guide.uo.com/siege\\_0.html](http://guide.uo.com/siege_0.html))ではシージ・ペリラスのプレイガイドのほか、バックグラウンドストーリーも楽しめる。

### ▶シージ・ペリラスの全体の特徴

- ・1アカウントにつき1キャラクターしか作成できない
- ・店ではアイテムの買取をしない
- ・商品は通常シャードの3倍の値段
- ・Vendor (ベンダー) の維持費は通常シャードの3倍
- ・エスコートクエストは一度に1人、15分経たないと次のクエストは引き受けられない
- ・バックニアーズ・デンへのテレポートゲートは存在しない
- ・ダンジョンの宝箱にはすべて罠がしかけられている

### ▶魔法関連の特徴

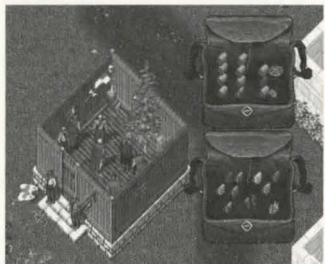
- ・リコールは機能しない
- ・ダンジョン内ではマークおよびゲートは使えない
- ・街の中でも攻撃魔法が有効
- ・ブレードスピリットやエナジーボルテックスの威力は通常シャードよりも低くなっている
- ・テレキネシスは、罠や鍵のかけられたチェストには効果がない



シビアだが、公平ともいえるスキルシステム。スキルマネージメントは通常シャードと同様に使用できる



店では商品を買って取ってくれないので、手に入れたものは自分で利用するか、PC間での売買が基本。コミュニケーションの腕が試される



プレイヤーに厳しいシステムのせいで閉鎖されているが、家を持ってベンダーまで設置しているプレイヤーも多くなる

### ●シージ・ペリラスのスキルシステム

シージ・ペリラスではスキルは2つの系統に分けられる。資源使用系スキルは通常シャードと同様に成長させることができるが、時間使用系スキルとステータスは、レイトオーバータイムシステム、デイリーキャップシステムに準じて成長する(右記参照)。

### ▶スキル関連での特徴

- ・時間使用系スキルとステータスは通常のシャードより成長速度が遅い
- ・レイトオーバータイムシステムとデイリーキャップシステムによって、マクロなどによる極端なスキル値上げはできない
- ・プロボケーションは難易度制
- ・スキルに使用する楽器・斧・つり竿・羊飼いの杖なども消耗する
- ・釣りでSOSボトルやトレジャーマップが釣れる確率は、通常シャードより低い
- ・レザーアーマー類の作成に必要なテイラリングスキル値は、通常シャードより低い
- ・レザーアーマー類を着ていても、ステルスとメディテーションにベナルティはつかない
- ・ステルス中にほかのキャラクターに近づいてステルスが解除される可能性のある範囲は1タイル分の距離
- ・ティンカーリングのスキル使用に失敗すると資源を消費し、罠の作成に失敗するとダメージを受ける
- ・テイスト アイデンティフィケーションのスキルを使用するとき、対象のアイテムを消費することがある
- ・次のスキルを使用してもハイディングは解けない
- ・スヌーピング、ディテクティング ヒドゥン、アイテム アイデンティフィケーション、アナトミー、アームズロア、アニマルロア、エヴァリュエーティング インテリジェンス、フォレンジック エヴァリュエーション、ボイズニング

### ▶評判システム関連での特徴

- ・殺人者のステータスロスはない
- ・衛兵は街のガード圏外をうろつくことはない
- ・評判の悪い人用のワンダリングヒーラーがいる
- ・イノセントNPCを殺すと長・短期の殺人カウントが加算される
- ・殺されても相手に賞金をかけることはできない
- ・PCキャラクターから盗みをするには盗賊ギルドに入っている必要があるが、入るのにスキル値やプレイ時間の制限はなく、殺人カウントによって除籍されることもない。NPCは泥棒から自分の身を守ろうとし、街の外で物を盗まれると相手を攻撃する。また、ランダムスタイルは不可能で、盗むときは必ずスヌーピングしなくてはならない
- ・殺人者・犯罪者は持ち家でのキックとバン、素早いログアウトは行えない
- ・"Murderer (殺人者)"の称号はなく、評判システムによる称号が表示される
- ・Good/Evilのシステムが存在する(2000年10月現在休止中)。

### 時間使用系スキル

- Anatomy** アナトミー (解剖学)
- Arms Lore** アームズロア (武器学)
- Animal Lore** アニマルロア (動物学)
- Detecting Hidden** ディテクティング ヒドゥン (探知)
- Evaluating Intelligence** エヴァリュエーティング インテリジェンス (知性評価)
- Fencing** フェンシング (フェンシング)
- Forensics Evaluation** フォレンジック エヴァリュエーション (検死)
- Hiding** ハイディング (潜伏)
- Macefighting** メイスファイティング (棍棒戦闘)
- Meditation** メディテーション (瞑想)
- Parrying** パリーング (受け流し)
- Remove Trap** リムーブトラップ (罠解除)
- Resisting Spells** レジステイング スパells (呪文耐性)
- Snooping** スヌーピング (覗き見)
- Spirit Speak** スピリットスピーク (霊能力)
- Stealth** ステルス (ステルス)
- Stealing** スティール (窃盗)
- Swordsmanship** ソーズマンシップ (剣術)
- Tactics** タクティクス (戦術)
- Tracking** トラッキング (追跡)
- Wrestling** レスリング (レスリング)

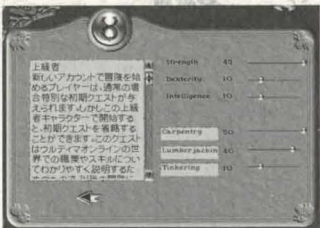
### デイリーキャップシステムとは？

ステータスと時間使用系スキルは、1日に上昇させることのできる値に制限がある。ステータスは最初から、時間使用系スキルは70以降にこのシステムが作動する。ステータスの1日の上昇可能値は計6ポイントで、どのステータスが上がるかは使用するスキルによって異なる。

### レイトオーバータイムシステムとは？

ステータスと時間使用系スキルは、一定時間ごとの上昇可能値が決まっていて、その時間内では制限以上にスキル値を上げることはできない。時間使用系スキルは、スキル値が高くなればなるほど、上昇制限のある時間の間隔が長くなる。ステータスは、その値に関係なく時間の間隔は一定である。





## Siege Perilous (シージ・ペリラス) で遊ぶ

### ●キャラクターの作り方

たった1人のキャラクターしか作れないので、自分がやりたいことをしっかり決めてからスキルを選ぶほうがいい。キャラクターを地道に育てることが好きな人には苦にならないかもしれないが、せっかちな人は、始めからある程度の戦闘能力をつけておいたり、作りたいものに必要なスキルを思い切って多めに付けておかないと、アイテムをNPCに売ることができないこのシャードでは、なかなか冒険を進められない。ほかのシャードがメインでシージ・ペリラスはちょっと遊ぶ程度といったプレイヤーならば、キャラクターの職業像を想定してから始めよう。

### ●どんなキャラクターが有利か

ほかのシャードにもいえることだが、目的によって有利なキャラクターというのは変わってしまう。ただ、このシージ・ペリラスでは何事においても「プロフェッショナル」が尊敬される。また一芸に秀でれば、ほかのプレイヤーとのやりとりも楽しくなってくる。生産なら生産、戦闘なら戦闘と、収入につながる何か1つのスキルを上げてからほかのことに取りかかったほうが、キャラクターの育成や冒険がスムーズになるだろう。

### ●生産系キャラクター

店にアイテムを売れないので生産系のキャラクターはややつらい部分があるが、戦闘スキルを多少身につけたり、プレイヤー相手の商売をしたりするなど、工夫次第では儲けられる。また、ハウスアドオンや家具など、作るプレイヤーが少ないものに的をしばったり、金属製の武器・防具など、常に需要のあるものを安価で提供できるキャラクターを目指してもいい。

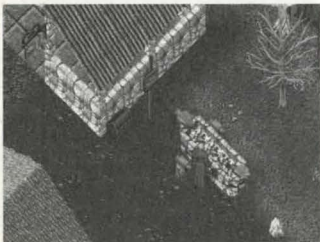
### ●戦闘系キャラクター

戦闘系のキャラクターは弱いモンスターから徐々に倒して、お金をこつこつ貯めることになるだろう。店で売っている商品はすべて通常シャードの3倍の金額になっているため、銀行前や鍛冶屋前などで、ほかのプレイヤーキャラクターから、安く武器や防具を手に入れたほうがいい。動物を殺した場合は皮をとって置いて、裁縫スキルのあるほかのプレイヤーにお金を払って縫ってもらってもいい。戦闘が多少こなせるようになったらスケルトンやオークなどのそれほど強くはないがお金を持っているモンスターを狙っていこう。

### ●魔法系キャラクター

通常シャードでも魔法使いへの道のりは険しいが、シージ・ペリラスではもっと大変だ。いきなり魔法使いを目指すのではなく、戦闘が生産で秘薬を無理なく買い揃えられるくらいの収入を確保してからのほうがいい。秘薬を買えるようになったら戦闘などで実践を積んでいこう。

大工系がやりたいなら必須であるカーペンタリー(大工)とランバージャッキング(伐採)を50ずつつけて、ストレンスは45にすると、初めから売り物になる程度のもを作れる



鍛冶屋はシージ・ペリラスでも重宝される。色つきの防具は、ほかのスキルのアイテムより売りやすい



一番、手取り早くて実入りがいいのがエスコートクエスト。行き先をDestinationでよく確認してから引き受けよう



魔法使いの最大の問題はお金。秘薬用の資金を確保するのが大変だ。幸い、以前より地面に秘薬が落ちていることが多いのでうまく拾うのも1つの手だ

### ●最初の軍資金を稼ぐ

どんなタイプのキャラクターでも、最初に一番稼ぎやすいのはエスコートクエストだ。ゲートの魔法が唱えられなくてもNPCの行き先がムーンゲートで行ける場所ならば、それほど危険もなくお金を稼ぐことができる。また、ムーンゲートが街の中、もしくは街に隣接しているタイプの場所ならばさらに危険は少なくなるし、障害物にひっかかりやすいNPCを長く連れ歩いてストレスをためることもない。

まずはエスコートクエストで冒険の準備資金を貯めて、NPCにお金を払ってスキルを習ったり、買い物をしたりと冒険も進めやすい。アイテムを失い、所持金がまったくなくなってしまったときにも、エスコートクエストで糊口をしるぐことができる。

### ●商売の仕方

プレイヤー相手の商売の仕方は、ほかのシャードとほぼ同様だ。銀行前や自分と同じアイテムを売っている店の前で、通りかかったキャラクターに「Selling ○!」と叫ぼう。頻繁に叫ぶ言葉はオプションでマクロ設定しておくことだ。

#### ▶商売の心得 その1

ある程度キャラクターが成長したら、自分の作ったものや冒険で得たアイテムをプレイヤー相手に売るといい。ただし、シージ・ペリラスは英語でのコミュニケーションが中心になるので、商売などで必要となる英語の言い回しは事前に調べておいたほうが安心だ。

このシャードでは、ほかのプレイヤーに売る以外に商売は成り立たない。無茶な値段を設定したりせず、相手が「次もこの人から買いたいな」と思うよう、感じのいい態度を心がけよう。

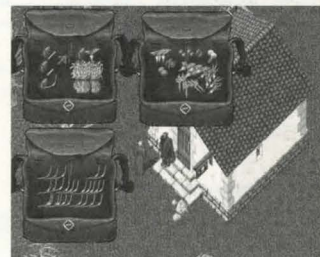
#### ▶商売の心得 その2

一定数の客を確保するにはリピーターが重要だ。決まった時間帯によく遊びに来るプレイヤーになるべく自分を印象付けるようにしよう。

たとえば、洋服や革鎧を売る場合、買ってくれた服の色の変更は無料にしたり、必ずおまけをつけたりすると相手に好印象を与える。また、女性キャラクターには「あなたみたいな素敵なお嬢さんは100gpでいいですよ」という、地道なサービスも忘れずに。



人の多く集まっている場所で声をかけるのが基本。ある程度アイテムを作りだめておいて、プリテンの第1銀行前などで呼びかけよう。しかし、時間帯によっては誰もいないことも……



一番いいのはベンダーを置くことだ。特殊なシャードのせいか補充をこまめにするベンダーが少ないので、いい場所に家を確保してベンダーでの商売を目指したい

## その他の特殊シャード

### ●Test Center

新規システムなどのテストに使われる特殊シャード。家パッチなどの大掛かりなものに関しては、既存のシャードデータをそのまま利用して、Test-Yamatoといった具合にテストを行うこともある。基本的にGMやカウンセラーのサポートはなく、いつキャラクターやアイテムなどがワイプ(削除)されるかわからないので、継続的なプレイには向かない。

しかしながら、テスト時期によってはステータスやスキル値を自由に操作できたり、まだ現行では使用されていないシステムをいち早く試することができるため、UOへの探究心が強いプレイヤーや、これからの動向が気になるプレイヤーなどには、非常に有益なシャードになっている。

### ●Volunteer Shard

サポートやボランティアのトレーニング用に設置された特殊シャード。格別に変化している点はなく、Test Center同様にサポートなし、キャラクターそのほかのワイプありとなっている。

### ●その他のテストシャード

その時々導入予定の新システムを試すため、Test Centerとは別に、専用のテストシャードが設けられることがある。例えば、これまでに派閥システムのテストシャード、報酬システムのためのテストシャードなどが設けられた。いずれも、アイテムやゴールドが事前に用意され、キャラクターのスキル値などが自由に設定できるようになっているため、テスト内容以外にもプレイヤー自身がいろいろなことを試したり楽しんだりできる。



# ルーン文字と詠唱の言葉

呪文を唱えるときに出るわけのわからないメッセージを不思議に思ったことはないだろうか？ あの言葉には、それぞれに意味が込められているのだ。ルーン文字と詠唱の言葉について簡単に紹介する。

## 詠唱の言葉に秘められた意味

### ●ルーン文字とマントラ

呪文を唱えると「In Mani」「In Lor」などと表示され、詠唱した本人はもちろん、ほかの人にも、それがどの呪文なのかわかるようになってくる。これらは単に呪文に対応する言葉であるだけでなく、音節ごとに意味を持ち、ルーン文字で表すことができる。たとえば、ヒットポイントをたくさん回復するグレートヒーラーの詠唱の言葉は「In Vas Mani」だが、これは「In=作る」「Vas=大」「Mani=回復」という具合に、きちんと呪文の内容を表しているのだ。なお、ルーン文字はそれぞれアルファベットのABCに対応しており、ソフトに付属したマップなどのルーン文字もこの対応表で読み解くことができる。

### ルーン文字とマントラの一覧

ルーン	音節	意味
A	ト	An 無効、打ち消し
B	ベ	Bet 小
C	カ	Corp 死
D	メ	Des 下げる
E	メ	Ex 自由
F	フ	Flam 炎
G	グ	Grav 城
H	フ	Hur 風
I	イ	In 作る

ルーン	音節	意味
J	ユ	Jux 危険、畏、害
K	カ	Kal 召喚、呼び出す
L	ロ	Lor 光
M	マ	Mani 生命、回復
N	ノ	Nox 毒
O	オ	Ort 魔法
P	ポ	Por 動かす、動き
Q	ク	Quas 幻
R	レ	Rel 変化

ルーン	音節	意味
S	シ	Sanct 守る、守り
T	ト	Tym 時
U	ウ	Uus 上げる
V	バ	Vas 大
W	ヒ	Wis 知る、知性
X	キ	Xen 生き物
Y	ヒ	Ylem 物
Z	ズ	Zu 眠り

### ●力の言葉 (Word of Power)

次の表は、詠唱時の力の言葉をABC順とサークル順に並べた早見表だ。たとえば、ダンジョンなどでPKに襲われたときに、相手が「Corp Por」と唱えたとすると、その呪文はエナジーボルトだということがわかる。ただし、詠唱の言葉は三段詠唱(P175参照)でこまかすことができるため、魔法効果のグラフィックと音も併せて覚えておきたい。



詠唱の言葉が3つも並んでいると、パッと見には何を唱えたのかわかりづらい

### 詠唱の言葉 (ABC順)

詠唱の言葉	呪文名	呪文LV
An Corp	Resurrection	8
An Ex Por	Paralyze	5
An Grav	Dispel Field	5
An Jux	Magic Untrap	2
An Lor Xen	Invisibility	6
An Mani	Harm	2
An Nox	Cure	2
An Ort	Dispel	6
An Por	Magic Lock	3
Corp Por	Energy Bolt	6
Des Mani	Weaken	1
Des Sanct	Curse	4

詠唱の言葉	呪文名	呪文LV
Ex Por	Unlock	3
Ex Uus	Agility	2
Flam Kal Des Ylem	Meteor Swarm	7
Fram Sanct	Reactive Armor	1
In Ex Grav	Paralyze Field	6
In Flam Grav	Fire Field	4
In Jux	Magic Trap	2
In Jux Hur Ylem	Blade Spirits	5
In Jux Sanct	Magic Reflection	5
In Lor	Night Sight	1
In Mani	Heal	1
In Mani Ylem	Create Food	1

### 詠唱の言葉 (続き) (ABC順)

詠唱の言葉	呪文名	呪文LV
In Nox	Poison	3
In Nox Grav	Poison Field	5
In Por Ylem	Magic Arrow	1
In Sanct Grav	Energy Field	7
In Sanct Ylem	Wall of Stone	3
In Vas Mani	Greater Heal	4
In Vas Por	Earthquake	8
Kal In Ex	Incognito	5
Kal Ort Por	Recall	4
Kal Por Ylem	Mark	6
Kal Vas Flam	Flamestrike	7
Kal Vas Xen An Flam	Summon Water Elemental	8
Kal Vas Xen Corp	Summon Daemon	8
Kal Vas Xen Flam	Summon Fire Elemental	8
Kal Vas Xen Hur	Summon Air Elemental	8
Kal Vas Xen Ylem	Summon Earth Elemental	8
Kal Xen	Summon Creature	5
Ort Por Ylem	Telekinesis	3
Ort Rel	Mana Drain	4
Ort Sanct	Mana Vampire	7

### 詠唱の言葉 (サークル順)

詠唱の言葉	呪文名	ルーン文字
Uus Jux	Clumsy	ノフ
In Mani Ylem	Create Food	イマニ
Rel Wis	Feeblemind	レニ
In Mani	Heal	イマニ
In Por Ylem	Magic Arrow	イポニ
In Lor	Night Sight	イロ
Fram Sanct	Reactive Armor	フマニ
Des Mani	Weaken	デマニ
Ex Uus	Agility	エウ
Uus Wis	Cunning	ウニ
An Nox	Cure	アノ
An Mani	Harm	アマニ
In Jux	Magic Trap	イフ
An Jux	Magic Untrap	アフ
Uus Sanct	Protection	ウニ
Uus Mani	Strength	ウマニ
Rel Sanct	Bless	レニ
Vas Flam	Fireball	バフ
An Por	Magic Lock	アポ
In Nox	Poison	イノ
Ort Por Ylem	Telekinesis	オポニ
Rel Por	Teleport	レポ
Ex Por	Unlock	エポ
In Sanct Ylem	Wall of Stone	イニ
Vas An Nox	Archcure	バノ
Vas Uus Sanct	Archprotection	バウニ
Des Sanct	Curse	デニ
In Flam Grav	Fire Field	イフグ
In Vas Mani	Greater Heal	イマニ
Por Ort Grav	Lightning	ポオグ
Ort Rel	Mana Drain	オレ
Kal Ort Por	Recall	カオポ

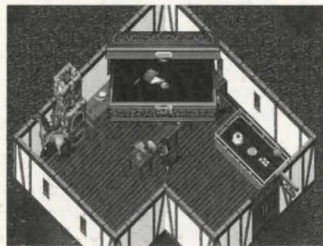
詠唱の言葉	呪文名	呪文LV
Por Corp Wis	Mind Blast	5
Por Ort Grav	Lightning	4
Rel Por	Teleport	3
Rel Sanct	Bless	3
Rel Wis	Feeblemind	1
Uus Jux	Clumsy	1
Uus Mani	Strength	2
Uus Sanct	Protection	2
Uus Wis	Cunning	2
Vas An Nox	Archcure	4
Vas An Ort	Mass Dispel	7
Vas Corp Por	Energy Vortex	8
Vas Des Sanct	Mass Curse	6
Vas Flam	Fireball	3
Vas Ort Flam	Explosion	6
Vas Ort Grav	Chain Lightning	7
Vas Rel Por	Gate Travel	7
Vas Uus Sanct	Archprotection	4
Vas Ylem Rel	Polymorph	7
Wis Quas	Reveal	6

詠唱の言葉	呪文名	ルーン文字
In Jux Hur Ylem	Blade Spirits	イフニ
An Grav	Dispel Field	アグ
Kal In Ex	Incognito	カニ
In Jux Sanct	Magic Reflection	イフニ
Por Corp Wis	Mind Blast	ポコニ
An Ex Por	Paralyze	アエポ
In Nox Grav	Poison Field	イノグ
Kal Xen	Summon Creature	カニ
An Ort	Dispel	アオ
Corp Por	Energy Bolt	コポ
Vas Ort Flam	Explosion	バフフ
An Lor Xen	Invisibility	アロニ
Kal Por Ylem	Mark	カポニ
Vas Des Sanct	Mass Curse	バデニ
In Ex Grav	Paralyze Field	イエグ
Wis Quas	Reveal	ウク
Vas Ort Grav	Chain Lightning	バフグ
In Sanct Grav	Energy Field	イニグ
Kal Vas Flam	Flamestrike	カバフ
Vas Rel Por	Gate Travel	バレポ
Ort Sanct	Mana Vampire	オニ
Vas An Ort	Mass Dispel	バアオ
Flam Kal Des Ylem	Meteor Swarm	フマニ
Vas Ylem Rel	Polymorph	バニレ
In Vas Por	Earthquake	イバポ
Vas Corp Por	Energy Vortex	バコポ
An Corp	Resurrection	アコ
Kal Vas Xen Hur	Summon Air Elemental	カバニ
Kal Vas Xen Corp	Summon Daemon	カバコ
Kal Vas Xen Ylem	Summon Earth Elemental	カバニ
Kal Vas Xen Flam	Summon Fire Elemental	カバフ
Kal Vas Xen An Flam	Summon Water Elemental	カババフ



# レアアイテムの世界

ウルティマ オンラインの世界では、人より強いこと、人とは違ったものを持つことなどが羨望の対象となる。さまざまなアイテムを系統立てて収集することには、通常のプレイとはまた違った楽しみがある。



街の店にある鍵のかかった箱からは、店の種類にちなんだ通常アイテムとレアアイテムが盗める



レアアイテム集めには危険がつきもの。ディテクティングヒドゥンで罠を探知しよう



1999年のバレンタインデーには、プレイヤーキャラクター同士で交換できるお菓子和カードの詰め合わせが配られた。こういった期間限定のアイテムも、のちにレアアイテムとなりやすい



海外シャードのカウンセラーやGMは変なアイテムを持っていることが多い。どうかして手に入れられないだろうが、などと不穏な考えも浮かんでしまう

## 希少価値の高いものを集めよう

### ●レアアイテムとは？

最近では、街の店にある金属の箱などに定期的に発生する特殊アイテムをレアアイテムと呼ぶことが多いが、それ以外にもウルティマ オンラインの歴史とともに、さまざまなレアアイテムが存在する。共通するのは、PCが作れないもの、入手が困難なものだということだ。βテスト初期には、街にある家の皿や街の大きな彫像などもスティールのスキルで手に入ったが、現在では街に置いてあるアイテムのほとんどがグラフィック扱いになり、盗れるものは少なくなってしまった。だが、イベントなどによるアイテムは増えているので、アイテムコレクターには集めがいがあるだろう。レアアイテムは、以下のように分類できる。

### ●オブジェクトアイテム

徐々に修正されているため、今では数が少なくなったが、街を飾っている各種アイテムの中には盗むことのできるものもある。これらオブジェクト扱いのアイテムは非常に珍重されるが、食器類などのように、バージョンアップによってプレイヤーが作れるようになったものも多い。立ち上がったばかりのシャードでは、各地にあるオブジェクト扱いのレアアイテムを先を争って盗りにいく光景も見られた。それらの一部は、オクローの虹色の布などのように、セカンドエイジ以降につくようになったUltima Online Demoでその存在を確認できるものもある。

### ●イベントアイテム

GM主催のイベントなどで最後の敵が持っている特殊なアイテムや、イベントクリアのご褒美としてもらえるアイテムは、非常にレア度が高い。また、期間限定の祝日イベントもレアアイテム入手のチャンスだ。たとえば、クリーンナップキャンペーンでは、モンスターのミニチュア像や家具タブなどが手に入ったし、クリスマスのチケットイベントではシャード内の人間全員にプレゼントチケットが配られた。

### ●スポーンアイテム

ダンジョンや街の店の箱などにスポーンするアイテムには、ドライブラワーや蹄鉄など珍しいものがある。これらは見た目もよく、レア度の高いアイテムだが、手に入れるためにはロックピッキングとスティール、リムーブトラップ（もしくはテレキネシスの呪文）のスキルが必要となる。箱ものは、通常、準レア (semi-rare) と称されることが多い。



# Chapter 6

## データ





# NPC データ一覧

NPC名	HP	STR	DEX	INT	SKILL
<b>Actor</b> (俳優)	20-35	20-35	25-40	25-40	—
<b>Alchemist</b> (錬金術師)	35-50	35-50	35-50	50-65	錬金術55-78、受け流し25-48、呪文耐性25-48
<b>Animal Trainer</b> (調教師)	150+	150+	150+	150+	動物学92、調教92、フェンシング92、メイス92、受け流し92、呪文耐性92、剣術92、戦術92、獣医学92、レスリング20-60
<b>Architect</b> (建築家)	20-35	20-35	35-50	35-50	—
<b>Armourer</b> (防具職人)	85-100	85-100	75-90	60-75	武器学65-88、鍛冶55-78、フェンシング45-68、メイス45-68、受け流し55-78、呪文耐性55-78、剣術45-68、戦術55-78、レスリング45-68
<b>Artist</b> (芸術家)	15-30	15-30	30-45	15-30	解剖学25-48
<b>Baker</b> (パン屋)	34-48	34-48	33-47	25-40	料理55-78
<b>Banker</b> (銀行家)	70-85	70-85	65-80	65-80	受け流し45-68、呪文耐性45-68、戦術45-68
<b>Bard</b> (吟遊詩人)	15-30	15-30	25-40	25-40	誘惑55-78、音楽55-78、沈静化55-78、挑発55-78
<b>Beekeeper</b> (養蜂業者)	20-35	20-35	35-50	35-50	—
<b>Beggar</b> (物乞い)	25-40	25-40	20-35	35-50	物乞い55-78、覗き見55-78、窃盗55-78
<b>Blacksmith</b> (鍛冶屋)	85-100	85-100	65-80	60-75	武器学45-68、鍛冶65-88、フェンシング45-68、メイス45-68、受け流し55-78、呪文耐性55-78、剣術45-68、戦術55-78、レスリング45-68
<b>Bowyer</b> (弓矢職人)	65-80	65-80	70-85	60-75	弓術65-88、弓矢作成65-88、フェンシング25-48、メイス25-48、受け流し45-68、呪文耐性45-68、戦術45-68、レスリング25-48
<b>Bride</b> (花嫁)	40-59	40-59	30-49	40-59	—
<b>Brigand</b> (山賊)	65-80	65-80	80-95	60-75	キャンプ45-68、フェンシング45-68、潜伏45-68、鍵開け35-58、メイス25-48、受け流し55-78、毒35-58、呪文耐性55-78、覗き見35-58、剣術35-58、戦術55-78、細工35-58、レスリング45-68
<b>Butcher</b> (肉屋)	70-85	70-85	65-80	50-65	受け流し55-78、呪文耐性55-78、戦術55-78
<b>Carpenter</b> (大工)	75-85	75-85	65-80	50-65	大工55-78、木こり45-68、受け流し45-68、呪文耐性45-68、戦術45-68
<b>Cobbler</b> (靴職人)	35-50	35-50	35-50	25-40	—
<b>Cook</b> (調理人)	40-55	40-55	55-70	55-70	料理55-78、受け流し35-58、呪文耐性35-58、戦術35-58、味見35-58
<b>Estate Broker</b> (不動産屋)	70-79	70-79	50-59	40-59	—
<b>Evil High Mage</b> (極悪な魔法使い)	81-105	81-105	190-215	125-150	書写75-90、魔道95-100、受け流し65-88、呪文耐性75-98、戦術65-88、レスリング20-60
<b>Evil Mage</b> (邪悪な魔法使い)	81-105	81-105	91-115	96-120	書写75-90、魔道85-100、受け流し65-88、呪文耐性75-98、戦術65-88、レスリング20-60
<b>Farmer</b> (農場主)	10	10	10	10	フェンシング1、メイス1、受け流し30、呪文耐性30、剣術1、戦術1、レスリング1
<b>Fighter</b> (兵士)	11-88	11-88	11-88	7-49	武器学42-65、フェンシング55-78、メイス45-68、受け流し45-68、呪文耐性45-68、剣術45-68、戦術45-68、レスリング45-68

NPC名	HP	STR	DEX	INT	SKILL
<b>Fisher</b> (漁師)	60-75	60-75	60-75	40-55	釣り45-68、受け流し35-58、呪文耐性35-58、戦術35-58
<b>Fur Trader</b> (皮売り)	65-80	50-80	50-65	40-55	動物学65-88、キャンプ55-78、受け流し45-68、呪文耐性55-78、戦術55-78
<b>Groom</b> (花婿)	30-49	30-49	30-49	40-49	—
<b>Guard</b> (衛兵)	150+	150+	150+	150+	—
<b>Guildmaster of Blacksmith</b> (鍛冶ギルド・ギルド長)	80-89	80-89	70-79	60-69	武器学65-88、鍛冶65-88、フェンシング65-88、メイス65-88、受け流し75-98、呪文耐性65-88、剣術65-88、戦術75-98、レスリング65-88
<b>Guildmaster of Miner</b> (採掘ギルド・ギルド長)	85-100	85-100	60-75	70-85	アイテム鑑定65-88、採掘75-98、受け流し65-88、呪文耐性65-88、戦術45-68
<b>Guildmaster of Thief</b> (盗賊ギルド・ギルド長)	90-105	90-105	90-105	90-105	探知55-78、フェンシング75-98、潜伏45-68、鍵開け65-88、メイス65-88、受け流し75-98、毒65-88、呪文耐性65-88、覗き見65-88、窃盗65-88、剣術55-78、戦術75-98、レスリング55-78、解除65-88
<b>Guildmaster of Warrior</b> (戦士ギルド・ギルド長)	90-110	95-105	90-105	80-95	武器学55-78、フェンシング55-78、メイス65-88、受け流し75-98、呪文耐性65-88、剣術65-88、戦術75-98、レスリング55-78
<b>Guildmaster of Mage</b> (魔法使いギルド・ギルド長)	90-105	90-105	101-115	116-130	知性評価55-78、フェンシング75-98、書写75-90、メイス75-98、魔道85-100、受け流し75-98、呪文耐性75-98、剣術75-98、戦術65-88、レスリング20-60
<b>Guildmaster of Bard</b> (吟遊詩人ギルド・ギルド長)	40-55	85-100	70-85	60-75	誘惑55-78、音楽55-78、受け流し65-88、沈静化55-78、挑発55-78、呪文耐性65-88、戦術65-88
<b>Guildmaster of Tailor</b> (裁縫師ギルド・ギルド長)	70-85	70-85	85-100	85-100	受け流し65-88、呪文耐性65-88、戦術55-78、裁縫65-88
<b>Guildmaster of Healer</b> (治療師ギルド・ギルド長)	80-95	80-95	90-100	95-100	解剖学65-88、検死45-68、治療65-88、受け流し65-88、呪文耐性65-88、霊能力65-88、戦術55-78
<b>Guildmaster of Tinker</b> (細工師ギルド・ギルド長)	70-85	70-85	85-100	85-100	鍵開け65-88、受け流し65-88、呪文耐性55-78、戦術65-88、細工65-88
<b>Guildmaster of Fisher</b> (漁師ギルド・ギルド長)	80-95	80-95	80-100	80-95	釣り65-88、受け流し55-78、呪文耐性65-88、戦術65-88
<b>Guildmaster of Ranger</b> (レンジャーギルド・ギルド長)	90-105	90-105	90-105	80-95	動物学65-88、弓術75-98、キャンプ65-88、牧羊55-78、潜伏65-88、受け流し75-98、呪文耐性75-98、戦術75-98、追跡65-88
<b>Guildmaster of Merchant</b> (商人ギルド・ギルド長)	70-85	70-85	85-100	85-100	アイテム鑑定55-78、受け流し27-50、呪文耐性27-50、戦術27-50



NPC名	HP	STR	DEX	INT	SKILL
<b>Gypsy</b> (ジプシー)	40-55	40-55	50-65	60-75	物乞い45-68、キャンプ45-68、潜伏45-68アイテム鑑定45-68、受け流し35-58、呪文耐性35-58、覗き見45-68、窃盗45-68、戦術35-58、細工45-68、追跡45-68
<b>Harbormaster</b> (港湾局長)	85-100	85-100	65-80	70-80	受け流し55-78、呪文耐性55-78、戦術45-68
<b>Healer</b> (治療師 店員)	70-85	70-85	80-95	85-100	解剖学55-78、検死35-58、治療55-78、受け流し65-88、呪文耐性65-88、霊能力55-78、戦術55-78
<b>Herbalist</b> (薬草商)	20-35	20-35	35-50	35-50	錬金術35-58、料理35-58、味見35-58
<b>Innkeeper</b> (宿屋の主人)	65-80	65-80	65-80	60-75	受け流し45-68、呪文耐性45-68、地図作成45-68
<b>Jailor</b> (看守)	95-110	95-110	95-110	70-85	受け流し75-98、呪文耐性75-98、戦術75-98
<b>Jeweler</b> (宝石商)	35-50	35-50	50-65	40-55	アイテム鑑定55-78、受け流し25-48、呪文耐性25-48、戦術25-48
<b>Mage Shopkeeper</b> (魔法使い 店員)	61-75	61-75	71-85	86-100	書写55-78、魔法55-100、受け流し45-68、呪文耐性55-78、戦術35-58
<b>Mage</b> (魔法使い)	60-75	60-75	70-85	85-100	書写50-65、魔法55-100、受け流し55-78、呪文耐性65-88、戦術55-78
<b>Mapmaker</b> (地図職人)	20-35	35-50	35-50	50-65	地図作成65-88
<b>Mayor</b> (市長)	35-50	35-50	35-50	50-65	受け流し25-48、呪文耐性25-48、戦術25-48
<b>Merchant</b> (商人)	70-79	70-79	90-99	80-89	—
<b>Messenger</b> (伝達人)	40-49	40-49	30-49	30-39	—
<b>Miller</b> (粉屋)	40-55	40-55	35-50	25-40	—
<b>Miner</b> (探掘師)	65-80	65-80	50-65	40-55	探掘45-68、受け流し35-58、呪文耐性35-58、戦術35-58、追跡45-68
<b>Minter</b> (銀行員)	70-85	70-85	65-80	65-80	受け流し45-68、呪文耐性45-68、戦術45-68
<b>Monk</b> (修道士)	20-35	20-35	35-50	40-55	知性評価55-78
<b>Noble</b> (貴族)	30-45	30-45	40-55	50-65	受け流し25-48、呪文耐性25-48、戦術25-48
<b>Paladin</b> (聖騎士)	64-92	64-92	46-88	37-49	武器学52-75、フェンシング55-78、メイス55-78、受け流し55-78、呪文耐性55-78、剣術55-78、戦術55-78、レスリング55-78
<b>Peasant</b> (農民)	25-40	25-40	20-35	15-30	—
<b>Pirate</b> (海賊)	85-100	85-100	85-100	70-85	フェンシング25-48、メイス25-48、受け流し65-88、呪文耐性65-88、剣術55-78、戦術55-78、レスリング45-68
<b>Prisoner</b> (囚人)	10-25	10-25	10-25	30-45	—
<b>Provisioner</b> (道具屋)	65-80	65-80	60-75	65-80	受け流し45-68、呪文耐性45-68、戦術45-68
<b>Rancher</b> (牧場労働者)	35-50	35-50	34-48	28-42	動物学55-78、調教35-58、牧羊35-58、獣医学55-78

NPC名	HP	STR	DEX	INT	SKILL
<b>Ranger</b> (レンジャー)	70-85	70-85	75-90	60-75	動物学55-78、弓術55-78、キャンプ55-78、フェンシング35-58、牧羊45-68、潜伏45-68、メイス35-58、受け流し65-88、呪文耐性65-88、剣術35-58、戦術65-88、追跡45-68、レスリング35-58
<b>Sailor</b> (水兵)	65-80	65-80	70-85	40-55	受け流し40-55、呪文耐性45-68、戦術45-68
<b>Scribe</b> (筆記者)	35-50	35-50	34-48	28-42	知性評価55-78
<b>Sculptor</b> (彫刻家)	15-30	15-30	25-40	20-35	解剖学25-48
<b>Seeker of adventure</b> (シーカー・オブ・アドベンチャー)	30-49	30-49	30-59	60-69	—
<b>Shepherd</b> (羊飼い)	50-65	50-65	40-55	30-45	キャンプ55-78、牧羊55-78、受け流し25-48、呪文耐性25-48、戦術25-48
<b>Shipwright</b> (船大工)	65-80	65-80	70-85	60-75	受け流し45-68、呪文耐性45-68、戦術45-68
<b>Tailor</b> (仕立て屋)	35-50	35-50	45-60	40-55	受け流し25-48、呪文耐性65-88、戦術25-48、裁縫55-78
<b>Tanner</b> (皮なめし工)	50-65	50-65	60-75	40-55	受け流し35-58、呪文耐性35-58、戦術35-58
<b>Tavernkeeper</b> (酒場の主人)	60-75	60-75	65-80	50-65	受け流し45-68、呪文耐性45-68、戦術45-68
<b>Thief</b> (泥棒)	60-75	60-75	80-100	70-85	探知55-78、フェンシング55-78、潜伏45-68、鍵開け35-58、受け流し55-78、毒35-58、呪文耐性55-78、覗き見45-68、窃盗45-68、剣術35-58、戦術55-78、レスリング25-48
<b>Tinker</b> (細工師)	40-55	40-55	65-80	60-75	鍵開け45-68、受け流し35-58、呪文耐性35-58、戦術35-58、細工45-68
<b>Town Crier</b> (タウンクラリアー)	150+	150+	150+	150+	—
<b>Vegetable Seller</b> (野菜売り)	50-65	50-65	40-55	30-45	動物学35-58、牧羊35-58、受け流し25-48、呪文耐性25-48、戦術25-48、獣医学35-58
<b>Vet</b> (獣医)	55-70	55-70	55-70	55-70	動物学55-78、受け流し25-48、呪文耐性25-48、戦術25-48、獣医学55-78
<b>Waiter</b> (ウェイター)	35-50	35-50	35-50	20-35	—
<b>Wandering Healer</b> (治療師)	70-85	70-85	80-95	85-100	解剖学55-78、キャンプ35-58、釣り35-58、検死35-58、治療55-78、受け流し55-78、呪文耐性55-78、霊能力55-78、戦術55-78
<b>Weapons Trainer</b> (武器コーチ)	95-110	95-110	90-105	70-85	フェンシング67-90、メイス67-90、受け流し75-98、呪文耐性65-88、剣術67-90、戦術75-98、レスリング67-90
<b>Weaponsmith</b> (武器職人)	85-100	85-100	85-100	80-95	武器学45-68、鍛冶65-88、フェンシング45-68、メイス45-68、受け流し55-78、呪文耐性55-78、剣術45-68、戦術55-78、レスリング45-68
<b>Weaver</b> (織工)	35-50	35-50	50-65	30-45	受け流し25-48、呪文耐性25-48、戦術25-48、裁縫35-58



## NPC職業別会話キーワード

● <b>Actor</b> (アクター)	俳優
Actor/Art/Costume/Noble/Perform/Priss/Real/Sissy/Stage...etc	
● <b>Alchemist</b> (アルケミスト)	錬金術師
Alchemist/Alchemy/Blackpearl/Bloodmoss/Blind/Explode/Garlic/Magic/Mandrake/Mortar/Nightshade/Pestle/Potion/Reagent/Refresh/Secret/Skill/Spider silk/Sulfurou's ash/Sulphurous ash/Vial...etc	
● <b>Animal Trainer</b> (アニマルトレーナー)	調教師
Animal/Horse/Saddle/Stable/Steed/Taming/Trainer/Whip...etc	
● <b>Architect</b> (アーキテクト)	建築家
Architect/Build/Building/Domicile/Home/House/Lot/Material...etc	
● <b>Armourer</b> (アーマラー)	防具職人
Armor/Skill/Smith...etc	
● <b>Artist</b> (アーティスト)	芸術家
Art/Canvas/Draw/Paint/Picture/Portrait...etc	
● <b>Baker</b> (ベーカリー)	パン職人
Bake/Daker/Bread/Cake/Dough/Egghoney/Loaf/Loaves/Milk...etc	
● <b>Banker</b> (バンカー)	銀行家
Account/Bank/Coin/Copper/Currency/Deposit/Gold/Hold up/Money/Rob/Silver/Steal/Transaction...etc	
● <b>Bard</b> (バード)	吟遊詩人
Abbey/Artifact/Bard/Conservatory/Cool/Empath/Hint/Info/Interesting/Magic/Minstrel/Music/Play/Relvinian/Song...etc	
● <b>Beekeeper</b> (ビーキーパー)	養蜂業者
Apiarist/Bee/Flower/Honey...etc	
● <b>Begger</b> (ベガー)	物乞い
Artifact/Beggar/Coin/Cool/Donate/Gold/Help/Hint/Info/Interesting/Magic/Money/News/Rumor...etc	
● <b>Blacksmith</b> (ブラックスミス)	鍛冶屋
Armor/Blacksmith/Bow/Buckler/Chain/Crossbow/Forge/Fork/Gauntlet/Gorget/Halberd/Heater/Helm/Kitana/Kryss/Mace/Padded/Plate/Ring/Shield/Smith/Ssteel/Sword/Weapon...etc	
● <b>Bowyer</b> (ボウヤー)	弓矢職人
Archery/Arrow/Bolt/Bow/Cross/Feather/Fletching/Shaft/Stick...etc	
● <b>Carpenter</b> (カーペンター)	大工
Carpent/Chisel/Hammer/Joining/Lumber/Nail/Plane/Saw/Skill/Tool/Wood/Woodcarving...etc	

● <b>Cobbler</b> (コブラー)	靴職人
Boot/Cobbler/Hide/Leather/Sandal/Shoe...etc	
● <b>Cook</b> (コック)	調理人
Bacon/Beef/Bread/Cake/Chicken/Consumption/Cook/Craft/Fish/Flour/Food/Ham/Ingredient/Meal/Meals/Meat/Oven/Pastry/Pork/Roast/Skill/Sweets/Vegetables Cook...etc	
● <b>Farmer</b> (ファーマー)	農場主
Crops/Farm/Hoe/Plow/Plowshare/Rodents/Tools/Verrmin...etc	
● <b>Fighter</b> (ファイター)	兵士
Armor/Axe/Bardiche/Bow/Buckler/Bullwhip/Chain/Club/Crossbow/Fight/Gauntlet/Gorget/Helm/Idiot/Kill/Kitana/Mace/Maim/Moron/Norse/Helm/Open Faced Helm/Padded/Plate/Provisions/Ring...etc	
● <b>Fisher</b> (フィッシャー)	漁師
Catch/Fisherman/Fishermen/Nets/River/Sea/Skill...etc	
● <b>Guard</b> (ガード)	衛兵
Armor/Armour/Arrow/Axe/Bolt/Bow/Club/Crossbow/Dagger/Guard/Mace/Pike/Quarrel/Shield/Soldier/Spear/Sword/Weapon...etc	
● <b>Gypsy</b> (ジプシー)	ジプシー
Appraise/Camp/Freeman/Gypsy/Hide/Lock/Skill/Steal...etc	
● <b>Healer</b> (ヒーラー)	治療師
Anatomy/Bandage/Cure/Firstaid/Heal/Healing/Help/Hurt/Injured/Knowledge/Poison/Potion/Raise Dead/Resurrect/Resurrection...etc	
● <b>Herbalist</b> (ハーバリスト)	薬草師
Alchemy/Flower/Herb/Onion/Poison/Skill/Taste...etc	
● <b>InnKeeper</b> (インキーパー)	宿屋の主人
Abbey/Bed/Cool/Dinner/Empath/For the night/Hint/Inn/Interesting/Lunch/Magic/Rent/Room/Rumor/Sleep/Stay the night/Tavern...etc	
● <b>Jailer</b> (ジェイラー)	看守
Guard/Jail/Keeper/Prison/Prisoner/Turnkey...etc	
● <b>Jeweler</b> (ジュエラー)	宝石商
Amber/Amethyst/Bracelet/Citrine/Diamond/Emerald/Estimate/Gem/Jewel/Necklace/Ring/Ruby/Sapphire/Silver/Tourmaline/Value...etc	

● <b>Mage</b> (メイジ)	魔法使い
Abbey/Abilities/Ability/Art/Cast/Casting/Component/Craft/Empath/Ether/Guild/Ingredients/Reagent/Relvinian/Scroll/Skill/Spell/Spell Books/Talent/Words of power...etc	
● <b>Mapmaker</b> (マップメーカー)	地図職人
Blank/Chart<any>Course/Empty/Maps/Sextant/Skill/Vellum...etc	
● <b>Mayor</b> (メイヤー)	市長
Mayor...etc	
● <b>Miller</b> (ミラー)	粉屋
Flour/Grain/Oat/Wheat...etc	
● <b>Minter</b> (ミンター)	銀行員
Coin/Copper/Currency/Die/Gold/Minter/Money/Press/Silver...etc	
● <b>Monk</b> (モンク)	修道士
Abbey/Empath/Knowledge/Monk/Relvinian/Scholar/Wisdom...etc	
● <b>Noble</b> (ノーブル)	貴族
Blueblood/Diamond/Important/Nobility/Noble/Wealth...etc	
● <b>Paladin</b> (パラディン)	聖騎士
Shield/Skill/Spear/Staff/Stupid/Sword/Trouble/Weapon...etc	
● <b>Prisoner</b> (プリズナー)	囚人
Bail/Escape/Jail/Prison/Prisoner...etc	
● <b>Provisioner</b> (プロビジョナー)	道具屋主人
Bread/Provision/Torch...etc	
● <b>Rancher</b> (ランチャー)	牧場労働者
Cattle/Cow/Horse/Mount/Ranch/Steed...etc	
● <b>Ranger</b> (レンジャー)	レンジャー
Alligator/Animal/Bear/Bird/Cat/Chicken/Corpsor/Cow/Daemon/Deer/Dolphin/Dragon/Elemental/Ettin/Fowl/Gargoyle/Goat/Hide/Horse/Hunt/Monster/Pelt/Ranger/Seal/Skill/Spirituality/Track...etc	
● <b>Sailor</b> (セーラー)	水兵
Pirate/Sail/Sailor/Ship...etc	
● <b>Scribe</b> (スクライブ)	筆記者
Knowledge/Relvinian/Scholar/Wisdom...etc	
● <b>Sculpter</b> (スカルプター)	彫刻家
Carve/Sculpt/Statue...etc	
● <b>Shepherd</b> (シェパード)	羊飼い
Sheep/Shepherd...etc	

● <b>Shipwright</b> (シップライト)	船大工
Boat/Sail/Sextant/Ship/Vessel...etc	
● <b>Tailor</b> (テイラー)	仕立て屋
Apron/Cape/Clothes/Clothier/Clothing/Coat/Dress/Garment/Kilt/Pant/Robe/Sew/Shawl/Shirt/Skill/Skirt/Tailor...etc	
● <b>Tanner</b> (タナー)	皮なめし工
Backpack/Fur/Gloves/Hide/Pouch...etc	
● <b>Tavern Keeper</b> (タバーンキーパー)	酒場の主人
Abbey/Artifact/Bed/Cool/Dinner/Empath/For the night/Inn/Interesting/Lunch/Rent/Room/Rumor/Sleep/Stay the night/Tavern...etc	
● <b>Thief</b> (シーフ)	泥棒
Authorities/Copper/Guard/Hide/Lock/Silver/Soldiers/Trap...etc	
● <b>Tinker</b> (ティンカー)	細工師
Clock/Device/Gear/Lumber/Machine/Part/Sextant/Tinker...etc	
● <b>Vegetable Seller</b> (ベジタブルセラー)	野菜売り
Crops/Farm/Hoe/Plow/Plowshare/Rodents/Tools/Vermin...etc	
● <b>Vet</b> (ヴェット)	獣医
Cure/Heal/Healing scrolls/Help/Horse/Hurt/Injured/Mount/Mule/Pet/Poison/Potion/Raise<any>dead/Resurrect/Toxin/Venom/Vet...etc	
● <b>Waiter</b> (ウェイター)	ウェイター
Ale/Cider/Drink/Food/Server/Service/Waiter/Wait person/Wine...etc	
● <b>Warrior's Guildmaster</b> (ウォリアー)	戦士
Armor/Axe/Bardiche/Bow/Buckler/Bullwhip/Chain/Club/Crossbow/Fight/Gauntlet/Gorget/Helm/Idiot/Kill/Kitana/Mace/Maim/Moron/NorseHelm/Open Faced Helm/Padded/Plate/Provisions/Ring...etc	
● <b>Weapon Trainer</b> (ウエボントレーナー)	武器コーチ
Ability/Axe/Bow/Dagger/Defend/Fight/Hammer/Mace/Sword/Weapon	
● <b>Weaponsmith</b> (ウエボンスミス)	武器職人
Axe/Bow/Bullwhip/Club/Crossbow/Dagger/Forge/Hammer/Kitana/Knife/Mace/Maul/Smith/Spear/Staff/Sweat/Sword/Weapon...etc	
● <b>Weaver</b> (ウィーパー)	織工
Dye/Loom/Weave/yarn...etc	



# NPC 販売アイテム一覧

## 武器・防具屋 [Arms & Armor shop]

武器と防具は、武器屋と防具屋で手に入る。  
両方を売るBlacksmithのいる店もある。

### Blacksmith 鍛冶屋

アイテム名		参考価格(GP)
Ringmail tunic	金属の鎧	217
Executioner's axe	死刑執行人の斧	56
Black staff	黒い杖	36
Chainmail coil	鎖の頭巾	132
Platemail gorget	鋼の喉あて	141
Bronze shield	銅の盾	91
Iron ingot	鉄塊	9
Club	棍棒	27
Buckler	小さな盾	66
Bardiche	バーディック	60
Ringmail leggings	金属の足鎧	150
Platemail	鋼の鎧	271
Tongs	火ばし	15
Chainmail tunic	鎖帷子	207
Ringmail sleeves	金属の腕鎧	127
Kite shield (metal)	扇型の盾 (金属)	138
Chainmail leggings	鎖の足鎧	169
Platemail legs	鋼の足鎧	210
Gnarled staff	節のある杖	27
Battle axe	戦斧	44
Two handed axe	両手用斧	50
Heater shield	角型の盾	174
Mace	槌矛	42
Ringmail gloves	金属のこて	121
Platemail arms	鋼の腕鎧	181
Kite shield (wood)	扇型の盾 (木製)	121
Platemail gloves	鋼のこて	146
Maul	槌	31
Bow	弓	79
Metal shield	金属の盾	98
Butcher knife	肉切り包丁	25
Plate helm	鋼の兜	170
Quarter staff	六尺棒	30

アイテム名		参考価格(GP)
Close helmet	目隠し付兜	169
Crook	羊飼いの杖	31
Wooden shield	木の盾	62
Crossbow	クロスボウ	66
Smith's hammer	鍛冶屋用ハンマー	30
Heavy crossbow	ヘビークロスボウ	96
Cutlass	そりみの剣	42
Helmet	兜	168/182
Short spear	短槍	37
Dagger	短剣	36
Spear	槍	51
Nose helm	鼻を覆う兜	169
Halberd	矛槍	57
War hammer	戦争用ハンマー	43
Hammer pick	ハンマーピック	38
War mace	戦争用槌矛	56
Katana	刀	51
Bassinet	軽い鉄兜	127
Kryss	ねじれた剣	51
Broadsword	幅広の剣	55
Longsword	長剣	67
Longsword (small)	長剣 (細身)	37
Viking sword	ヴァイキングソード	68
Cleaver	包丁	27
Axe	斧	51
Double axe	両刃の斧	74
Pickaxe	つるはし	33
Pitchfork	熊手	27
Scimitar	三日月刀	44
Skinning knife	皮はぎナイフ	26
Large battle axe	大戦斧	43
War axe	戦争用斧	42

### Armourer (All) 防具職人 (総合)

アイテム名		参考価格(GP)	アイテム名		参考価格(GP)
Platemail gorget	鋼の喉あて	141	Chainmail tunic	鎖帷子	207
Ringmail tunic	金属の鎧	217	Chainmail leggings	鎖の足鎧	169
Bronze shield	銅の盾	91	Kite shield (metal)	扇型の盾 (金属)	138
Chainmail coil	鎖の頭巾	132	Leather sleeves	革の腕あて	80
Leather gorget	革の喉あて	78	Ringmail sleeves	金属の腕鎧	127
Ringmail leggings	金属の足鎧	150	Platemail legs	鋼の足鎧	210
Platemail	鋼の鎧	271	Ringmail gloves	金属のこて	121
Bonnet	ボンネット	26	Leather tunic	革の上着	104
Buckler	小さな盾	66	Platemail arms	鋼の腕鎧	181

アイテム名		参考価格(GP)
Heater shield	角型の盾	174
Leather leggings	革のスボン	80
Platemail gloves	鋼のこて	146
Kite shield (wood)	扇型の盾 (木製)	121
Leather gloves	革の手袋	60
Metal shield	金属の盾	98
Plate helm	鋼の兜	170
Close helmet	目隠し付兜	169
Wooden shield	木の盾	62
Studded gorget	鉄付革の喉あて	74
Studded sleeves	鉄付革の腕あて	90
Helmet	兜	168/182
Studded tunic	鉄付革の上着	128

### Armourer (Leather) 防具職人 (革系)

アイテム名		参考価格(GP)
Bronze shield	銅の盾	91
Leather gorget	革の喉あて	78
Buckler	小さな盾	66
Bonnet	ボンネット	26
Leather sleeves	革の腕あて	80
Kite shield (metal)	扇型の盾 (金属)	138
Heater shield	角型の盾	174
Leather tunic	革の上着	104
Leather leggings	革のスボン	80
Kite shield (wood)	扇型の盾 (木製)	121
Metal shield	金属の盾	98
Leather gloves	革の手袋	60
Wooden shield	木の盾	62

### Weaponsmith (Blade) 武器職人 (刃物系)

アイテム名		参考価格(GP)
Executioner's axe	死刑執行人の斧	56
Bardiche	バーディック	60
Battle axe	戦斧	44
Hatchet	手斧	39
Two handed axe	両手用斧	50
Bow	弓	79
Butcher knife	肉切り包丁	25
Warfork	戦闘用熊手	48
Crossbow	クロスボウ	66
Heavy crossbow	ヘビークロスボウ	96
Cutlass	そりみの剣	42
Dagger	短剣	36
Spear	槍	51
Halberd	矛槍	57
War hammer	戦争用ハンマー	43
Hammer pick	ハンマーピック	38

アイテム名		参考価格(GP)
Studded leggings	鉄付革のスボン	104
Studded gloves	鉄付革の手袋	80
Nose helm	鼻を覆う兜	169
Studded armor	女性用鉄付革鎧	122/123
Plate armor	女性用鋼の鎧	193
Bassinet	軽い鉄兜	127
Leather armor	女性用革鎧	99
Leather shorts	女性用革のショーツ	78
Leather skirt	女性用革のスカート	78
Leather bustier	女性用革のブラジャー	97/98
Studded bustier	女性用鉄付革のブラジャー	120/121

アイテム名		参考価格(GP)
Studded gorget	鉄付革の喉あて	74
Studded sleeves	鉄付革の腕あて	90
Studded tunic	鉄付革の上着	128
Studded leggings	鉄付革のスボン	104
Studded gloves	鉄付革の手袋	80
Studded armor	女性用鉄付革鎧	122/123
Plate armor	女性用鋼の鎧	193
Leather armor	女性用革鎧	99
Leather shorts	女性用革のショーツ	78
Leather skirt	女性用革のスカート	78
Leather bustier	女性用革のブラジャー	97/98
Studded bustier	女性用鉄付革のブラジャー	120/121



## Weaponsmith (other) 武器職人 (その他)

アイテム名		参考価格(GP)
Executioner's axe	死刑執行人の斧	56
Black staff	黒い杖	36
Club	棍棒	27
Bardiche	バーディック	60
Gnarled staff	節のある杖	27
Battle axe	戦斧	44
Mace	槌矛	42
Hatchet	手斧	39
Two handed axe	両手用斧	50
Maul	槌矛	31
Bow	弓	79
Quarter staff	六尺棒	30
Warfork	戦闘用熊手	48
Crook	羊飼いの杖	31
Crossbow	クロスボウ	66
Smith's hammer	鍛冶屋用ハンマー	30
Heavy crossbow	ヘビークロスボウ	96
Short spear	短槍	37
Cutlass	そりみの剣	42
Spear	槍	51

## パン屋 [Baker]

### Baker パン職人

アイテム名		参考価格(GP)
Bread loaf	パン	6/7
Baked pie	パイ	8
Cake	ケーキ	15
Muffin	マフィン	3
Sack of flour	小麦粉袋	3

### Miller 粉屋

アイテム名		参考価格(GP)
Sack of Flour	小麦粉袋	3

## 蜂蜜屋 [Bee shop]

### Bee keeper 養蜂業者

アイテム名		参考価格(GP)
Jar of honey	蜂蜜	3

## 船屋 [Boat shop]

### Shipwright 船大工

アイテム名		参考価格(GP)
Small ship deed	船(小)の権利書	12542
Small dragon ship deed	竜頭船(小)の権利書	12542
Medium ship deed	船(中)の権利書	14192
Medium dragon ship deed	竜頭船(中)の権利書	14192

アイテム名		参考価格(GP)
Dagger	短剣	36
Halberd	矛槍	57
War hammer	戦争用ハンマー	43
Hammer pick	ハンマーピック	38
War mace	戦争用槌矛	56
Katana	刀	51
Kryss	ねじれた剣	51
Broadsword	幅広い剣	55
Longsword	長剣	67
Longsword (small)	長剣(細身)	37
Viking sword	ヴァイキングソード	68
Cleaver	包丁	27
Axe	斧	51
Double axe	両刃の斧	74
Pickaxe	つるはし	33
Pitchfork	熊手	27
Scimitar	三日月刀	44
Skinning knife	皮はぎナイフ	26
Large battle axe	大戦斧	43
War axe	戦争用斧	42

各種の素材が手に入る。店には大抵オープンが備え付けられており、自由に利用できる。

アイテム名		参考価格(GP)
French bread	フランスパン	6
Pan of cookies	クッキー	3
Pizza	ピザ	9
Jar of honey	蜂蜜	3
Bowl of flour	ボール入り小麦粉	8

アイテム名		参考価格(GP)
Sheaf of hay	飼い葉	2

ヴェスパーの街には珍しい蜂蜜屋がある。ここでは蜂蜜入りの壺を売っている。

船の権利書、月の満ち欠けがわかる望遠鏡、地図を扱う。航海には世界地図を購入しよう。

アイテム名		参考価格(GP)
Large ship deed	船(大)の権利書	15842
Large dragon ship deed	竜頭船(大)の権利書	15842
Spyglass	望遠鏡	2

## Mapmaker 地図職人

アイテム名		参考価格(GP)
Map	白地図	6
Map of Vesper	ヴェスパーの地図	14
Map of Yew	ユーの地図	14
Map of Skara Brae	スカラ プレイの地図	14
Map of Jhelom	ジェロームの地図	14
Map of Trinsic	トリンシックの地図	13
Map of Minoc	ミノックの地図	13
Map of Buccaneer's Den	バックニアーズ・デンの地図	9
Map of Serpent's Hold	サーパンツホールドの地図	13
Map of Nujelm	ニュージェルムの地図	13
Map of Magincia	マジンシアの地図	12
Map of Oclo	オクローの地図	12
Map of Moonglow	ムーングローウの地図	18
Map of Britain	ブリテンの地図	15
Map of Minoc to Yew	ミノックからユーの地図	45

## 弓矢屋 [Bow shop]

### Bowyer 弓矢職人

アイテム名		参考価格(GP)
Crossbow	クロスボウ	61
Heavy crossbow	ヘビークロスボウ	92
Crossbow bolt	クロスボウの矢	6
Bow	弓	63

## 大工の店 [Carpenter's shop]

### Carpenter 大工

アイテム名		参考価格(GP)
Nails	くぎ	3
Axle	アクセル	2
Board	木の板	3
Draw knife	両引きのこぎり	12
Free	なた	12
Scorp	のみ	12
Inshave	けずりだし	12
Dovetail saw	大のこぎり	14
Saw	のこぎり	18

### Estate broker 不動産屋

アイテム名		参考価格(GP)
Blank scroll	未使用の巻物	5

### Architect 建築家

アイテム名		参考価格(GP)
Deed to stone-and-plaster house	漆喰の家の権利書	44402
Deed to field stone house	石造りの家の権利書	44402
Deed to small brick house	レンガ造りの家の権利書	44102

アイテム名		参考価格(GP)
Map of Minoc to Vesper	ミノックからヴェスパーの地図	12
Map of Britain to Trinsic	ブリテンからトリンシックの地図	31
Map of Trinsic to Buccaneer's Den	トリンシックからバックニアーズ・デンの地図	26
Map of Buccaneer's Den to Oclo	バックニアーズ・デンからオクローの地図	26
Map of Trinsic to Jhelom	トリンシックからジェロームの地図	39
Map of Vesper to Nujelm	ヴェスパーからニュージェルムの地図	24
Map of Nujelm to Magincia	ニュージェルムからマジンシアの地図	20
Map of Bucden to Magincia	バックニアーズ・デンからマジンシアの地図	21
Map of Magincia to Oclo	マジンシアからオクローの地図	15
Map of Serpent's Hold to Oclo	サーパンツホールドからオクローの地図	26
Map of Moonglow to Nujelm	ムーングローウからニュージェルムの地図	24
Map of Yew to Britain	ユーからブリテンの地図	32
Map of Britain to Skara Brae	ブリテンからスカラプレイの地図	24
Map of The World	世界地図	78

戦闘に使用する弓矢と、それらを作るのに必要な材料そのものを売っている。

アイテム名		参考価格(GP)
Arrow	矢	3
Feather	羽	2
Shaft	シャフト	3

ブリタニアの世界で工務店のような役割をしている店。家の権利書なども購入できる。

アイテム名		参考価格(GP)
Hammer	かなづち	36
Moulding plane	造形用かなな	13
Smoothing plane	かなな	12
Jointing plane	目地用かなな	13
Drum	ドラム	25
Tambourine	タンバリン	25
Lap harp	竖琴	25
Lute	リュート	25

アイテム名		参考価格(GP)
Pen and ink	ペンとインク	9

アイテム名		参考価格(GP)
Deed to wooden house	木造の家の権利書	42302
Deed to wood-and-plaster house	漆喰と木の屋根の家の権利書	44102
Deed to thatched-roof cottage	わらぶき屋根の家の権利書	44102



アイテム名	参考価格(GP)
<b>Deed to brick house</b>	レンガ造りの家(大)の権利書 157802
<b>Deed to two-story stone-and-plaster house</b>	2階建て・石と漆喰の家の権利書 195302
<b>Deed to two-story wood-and-plaster house</b>	2階建て・木と漆喰の家の権利書 195302
<b>Deed to tower</b>	塔の権利書 439802
<b>Small stone keep deed</b>	石の小要塞の権利書 675302
<b>Castle deed</b>	城の権利書 1038302
<b>Deed to large house with patio</b>	テラス付の家(大)の権利書 155102
<b>Deed to marble house with patio</b>	テラス付の大理石の家の権利書 192602

アイテム名	参考価格(GP)
<b>Deed to small stone tower</b>	小さな石造りの塔の権利書 88502
<b>Deed to two story log cabin</b>	2階建て・ログキャビンの権利書 98102
<b>Deed to two story villa</b>	2階建て・田舎風コテージの権利書 136502
<b>Deed to sandstone house with patio</b>	テラス付の砂岩の家の権利書 90902
<b>Deed to small stone workshop</b>	小さな石造りの店の権利書 60602
<b>Deed to small marble workshop</b>	小さな大理石の店の権利書 63002
<b>A land surveying tool</b>	土地計測ツール 752

## 魚屋&漁師ギルド [Fish shop & Fisherman's Guild]

生魚が売買でき、釣り道具も購入できる。漁師ギルドにもFisherがあり、同じものが買える。

### Fisherman 漁師

アイテム名	参考価格(GP)	アイテム名	参考価格(GP)
<b>Raw fish steak</b>	生魚の切り身 3	<b>Fish</b>	生魚 3
<b>Small fish</b>	小魚 7	<b>Fishing pole</b>	釣り竿 15

## 治療施設 [Medical home]

どの街にも必ずある重要な施設。幽霊の状態から生身の状態に戻るために必要なHealerが常駐。

### Healer 治療師

アイテム名	参考価格(GP)	アイテム名	参考価格(GP)
<b>Clean bandage</b>	包帯 6	<b>Garlic</b>	大蒜 3
<b>Yellow Potion</b>	回復の薬 18	<b>Red Potion</b>	スタミナの薬 15
<b>Ginseng</b>	人参 3		

## 宿屋 [Inn]

飲食物のほか、プレイヤーが店を営むのに不可欠なNPC店員、ベンダー雇用書も販売。

### Innkeeper 宿屋の主人

アイテム名	参考価格(GP)	アイテム名	参考価格(GP)
<b>Bottle of ale</b>	エール 8	<b>Chicken leg</b>	鳥のもも焼き 6
<b>Bottle of wine</b>	ワイン 8	<b>Cut of ribs</b>	焼肉 14
<b>Bottle of liquor</b>	蒸留酒 8	<b>Bowl of carrots</b>	人参入りボール 3
<b>Jug of cider</b>	シードル 15	<b>Bowl of corn</b>	コーン入りボール 3
<b>Milk</b>	牛乳 8	<b>Bowl of lettuce</b>	レタス入りボール 3
<b>Pitcher of ale</b>	エール入りピッチャー 13	<b>Bowl of peas</b>	豆入りボール 3
<b>Pitcher of cider</b>	シードル入りピッチャー 13	<b>Pewter bowl</b>	ボール 2
<b>Pitcher of liquor</b>	蒸留酒入りピッチャー 13	<b>Bowl of potatoes</b>	ジャガイモ入りボール 3
<b>Pitcher of wine</b>	ワイン入りピッチャー 13	<b>Bowl of stew</b>	シチュー入りボール 3
<b>Pitcher of water</b>	水入りピッチャー 13	<b>Tomato soup</b>	トマトスープ 3
<b>Bread loaf</b>	パン 7	<b>Baked pie</b>	パイ 8
<b>Wheel of cheese</b>	チーズ 25	<b>Peach</b>	桃 3
<b>Cooked bird</b>	鳥の丸焼き 20	<b>Pear</b>	洋ナシ 3
<b>Leg of lamb</b>	羊のもも焼き 9	<b>Grape bunch</b>	ぶどう 3

アイテム名	参考価格(GP)
<b>Apple</b>	りんご 3
<b>Banana</b>	バナナ 2
<b>Torch</b>	たいまつ 8
<b>Candle</b>	ろうそく 6
<b>Backpack</b>	バックパック 18

## 宝石店 [Jewel shop]

### Jeweler 宝石商

アイテム名	参考価格(GP)
<b>Ring</b>	指輪(金) 31
<b>Necklace</b>	ネックレス(銀) 31
<b>Necklace</b>	ネックレス(宝石付) 31
<b>Necklace</b>	ネックレス(金) 31
<b>Beads</b>	ビーズ 31
<b>Bracelet</b>	ブレスレット 31
<b>Earrings</b>	イヤリング 31
<b>Interactive crystal of communication</b>	コミュニケーションクリスタル(チャージ500) 81
<b>Interactive crystal of communication</b>	コミュニケーションクリスタル(チャージ1000) 157

## 魔法屋&魔法ギルド [Magic shop & Magic Guild]

魔法グッズが揃う。店員によって巻物の呪文レベルが異なる。加熱器はAlchemistが売る。

### Mage 魔法使い(店員)

アイテム名	参考価格(GP)
<b>Spellbook</b>	空の呪文書 18
<b>Blank scroll</b>	未使用の巻物 6
<b>Magical wizard's hat</b>	魔法使いの帽子 30
<b>Unmarked recall rune</b>	未使用のリコールルーン 18
<b>Red Potion</b>	スタミナの薬 15
<b>Blue Potion</b>	素早さの薬 18
<b>Black Potion</b>	夜目の薬 18
<b>Yellow Potion</b>	回復の薬 18
<b>White Potion</b>	力の薬 18
<b>Green Potion</b>	毒 18
<b>Orange Potion</b>	解毒の薬 18
<b>Purple Potion</b>	爆発の薬 25
<b>Black Pearl</b>	黒真珠 6
<b>Blood Moss</b>	血の苔 6
<b>Garlic</b>	大蒜 3
<b>Ginseng</b>	人参 3
<b>Mandrake Root</b>	マンドレイクの根 3
<b>Nightshade</b>	ナイトシェイド 3
<b>Sulfurous Ash</b>	硫黄の灰 3
<b>Spider's Silk</b>	蜘蛛の糸 3
<b>Reactive Armor Scroll</b>	反射装甲の巻物 3
<b>Clumsy Scroll</b>	よろめきの巻物 6
<b>Create Food Scroll</b>	食料出現の巻物 7

アイテム名	参考価格(GP)
<b>Chess board</b>	チェスボード 2
<b>Checker board</b>	チェッカーボード 2
<b>Backgammon game</b>	バックギャモン 2
<b>Dice and cup</b>	さいころセット 2
<b>Contract of employment</b>	ベンダー雇用書 1502

アイテム名	参考価格(GP)
<b>Interactive crystal of communication</b>	コミュニケーションクリスタル(チャージ2000) 307
<b>Star sapphire</b>	スターサファイヤ 150
<b>Emerald</b>	エメラルド 120
<b>Sapphire</b>	サファイヤ 120
<b>Ruby</b>	ルビー 90
<b>Citrine</b>	シトリン 60
<b>Amethyst</b>	アメジスト 120
<b>Tourmaline</b>	トルマリン 90
<b>Piece of amber</b>	琥珀 60
<b>Diamond</b>	ダイヤモンド 240

アイテム名	参考価格(GP)
<b>Feeblemind Scroll</b>	精神弱化的巻物 8
<b>Heal Scroll</b>	治療の巻物 9
<b>Magic Arrow Scroll</b>	魔法の矢の巻物 12
<b>Night Sight Scroll</b>	夜目の巻物 13
<b>Weaken Scroll</b>	弱体化の巻物 14
<b>Agility Scroll</b>	俊敏化の巻物 15
<b>Cunning Scroll</b>	狡猾化の巻物 18
<b>Cure Scroll</b>	解毒の巻物 19
<b>Harm Scroll</b>	負傷の巻物 20
<b>Magic Trap Scroll</b>	魔法の罠の巻物 21
<b>Magic Untrap Scroll</b>	罠解除の巻物 24
<b>Protection Scroll</b>	加護の巻物 25
<b>Strength Scroll</b>	肉体強化の巻物 26
<b>Bless Scroll</b>	祝福の巻物 27
<b>Fireball Scroll</b>	火球の巻物 30
<b>Magic Lock Scroll</b>	施錠の巻物 31
<b>Poison Scroll</b>	毒殺の巻物 32
<b>Telekinesis Scroll</b>	念動の巻物 33
<b>Teleport Scroll</b>	瞬間移動の巻物 36
<b>Unlock Scroll</b>	開錠の巻物 37
<b>Wall of Stone Scroll</b>	石の壁の巻物 38
<b>Arch Cure Scroll</b>	一斉解毒の巻物 39
<b>Arch Protection Scroll</b>	一斉加護の巻物 42



## Herberist ハーブ売り

アイテム名	参考価格(GP)	アイテム名	参考価格(GP)
<b>Ginseng</b>	人参 3	<b>Nightshade</b>	ナイトシェイド 3
<b>Garlic</b>	大蒜 3	<b>Blood Moss</b>	血の苔 6
<b>Black Pearl</b>	黒真珠 6	<b>Mortar and pestle</b>	乳鉢とすりこぎ 9
<b>Mandrake Root</b>	マンドレイクの根 3	<b>Empty bottle</b>	空の葉びん 6

## Alchemist 錬金術師

アイテム名	参考価格(GP)	アイテム名	参考価格(GP)
<b>Red Potion</b>	スタミナの薬 15	<b>Garlic</b>	大蒜 3
<b>Blue Potion</b>	素早さの薬 18	<b>Ginseng</b>	人参 3
<b>Black Potion</b>	夜目の薬 18	<b>Mandrake Root</b>	マンドレイクの根 3
<b>Yellow Potion</b>	回復の薬 18	<b>Nightshade</b>	ナイトシェイド 3
<b>White Potion</b>	力の薬 18	<b>Sulfurous Ash</b>	硫黄の灰 3
<b>Green Potion</b>	毒 18	<b>Spider's Silk</b>	蜘蛛の糸 3
<b>Orange Potion</b>	解毒の薬 18	<b>Mortar and pestle</b>	乳鉢とすりこぎ 9
<b>Purple Potion</b>	爆発の薬 25	<b>Empty bottle</b>	空の葉びん 6
<b>Black Pearl</b>	黒真珠 6	<b>Hair dye</b>	髪染め剤 44
<b>Blood Moss</b>	血の苔 6	<b>Heating Stand</b>	加熱器 2

## 肉屋 [Meat shop]

焼いて食べる肉類と肉を捌く包丁類、ソーセージやベーコンなどの加工品も売っている。

## Butcher 肉屋

アイテム名	参考価格(GP)	アイテム名	参考価格(GP)
<b>Slice of bacon</b>	ベーコン 3	<b>Raw leg of lamb</b>	羊もも・生 6
<b>Ham</b>	ハム 24	<b>Cut of raw ribs</b>	生肉 8
<b>Sausage</b>	ソーセージ 20	<b>Butcher knife</b>	肉切り包丁 26
<b>Raw chicken leg</b>	鳥もも・生 2	<b>Cleaver</b>	包丁 27
<b>Raw bird</b>	マル鳥・生 3	<b>Skinning knife</b>	皮はぎナイフ 25

## 道具屋 [Provision]

靴屋と雑貨屋が同居しており、買い取りアイテムは幅広い。ギルドストーンの証書はProvisionerから。

## Provisioner 道具屋主人

アイテム名	参考価格(GP)	アイテム名	参考価格(GP)
<b>Arrow</b>	矢 3	<b>Tall straw hat</b>	背の高い麦わら帽 26
<b>Crossbow bolt</b>	クロスボウ用矢 6	<b>Straw hat</b>	麦わら帽 25
<b>Backpack</b>	バックパック 18	<b>Wizard's hat</b>	魔法使いの帽子 30
<b>Pouch</b>	ポーチ 7	<b>Bonnet</b>	ボンネット 26
<b>Bag</b>	巾着袋 7	<b>Feathered hat</b>	羽つき帽 27
<b>Candle</b>	ろうそく 6	<b>Tricorne hat</b>	三角帽 26
<b>Torch</b>	トーチ 8	<b>Bandana</b>	バンダナ 14
<b>Lantern</b>	ランタン 2	<b>Skull cap</b>	スカルキャップ 13
<b>Oil flask</b>	ランタン用オイル 9	<b>Bread loaf</b>	パン 7
<b>Lockpick</b>	錠前破り 14	<b>Leg of lamb</b>	羊のもも焼き 9
<b>Floppy hat</b>	フラッピーハット 25	<b>Chicken leg</b>	鳥のもも焼き 6
<b>Wide-brim hat</b>	つば広帽 26	<b>Cooked bird</b>	鳥の丸焼き 20
<b>Cap</b>	キャップ 27	<b>Bottle of ale</b>	エール 8

アイテム名	参考価格(GP)	アイテム名	参考価格(GP)
<b>Bottle of wine</b>	ワイン 8	<b>Bedroll</b>	携帯用寝具 6
<b>Bottle of liquor</b>	蒸留酒 8	<b>Kindling</b>	たきつけ 2
<b>Jug of cider</b>	シードル 15	<b>Small ship deed</b>	船の権利書 12542
<b>Pear</b>	洋ナシ 3	<b>Guild deed</b>	ギルドストーンの権利書 15002
<b>Apple</b>	りんご 3	<b>Hair dye</b>	髪染め剤 44
<b>Garlic</b>	大蒜 3	<b>Chess board</b>	チェスボード 2
<b>Ginseng</b>	人参 3	<b>Checker board</b>	チェッカーボード 2
<b>Beeswax</b>	ビーズワックス 2	<b>Backgammon game</b>	バックギャモン 2
<b>Book</b>	ノート 18	<b>Dice and cup</b>	さいころセット 2
<b>Wooden box</b>	木の箱 14	<b>Land surveying tool</b>	土地計測ツール 752
<b>Copper key</b>	銅の鍵 2		

## Cobbler 靴屋

アイテム名	参考価格(GP)	アイテム名	参考価格(GP)
<b>Thigh boots</b>	ロングブーツ 57	<b>Boots</b>	ショートブーツ 48
<b>Shoes</b>	靴 27	<b>Sandals</b>	サンダル 20

## 馬屋 [Stable]

採掘には欠かせない荷馬・荷ラマが買える。店や購入時期などによって馬の毛色は異なる。

## Animal trainer 調教師

アイテム名	参考価格(GP)	アイテム名	参考価格(GP)
<b>Cat</b>	猫 135-141	<b>Pack llama</b>	荷ラマ 908-1004
<b>Horse</b>	馬 704	<b>Raven</b>	カラス 91-92
<b>Pack horse</b>	荷馬 714-791	<b>Rabbit</b>	兎 51-99

## 裁縫屋 [Tailor's shop]

店内には、糸巻きを販売するTailorや毛糸玉を販売するWeaverなどがある。

## Tailor 仕立て屋

アイテム名	参考価格(GP)	アイテム名	参考価格(GP)
<b>Sewing kit</b>	裁縫道具 3	<b>Jester hat</b>	道化師帽子 31
<b>Scissors</b>	はさみ 11	<b>Flappy hat</b>	フラッピーハット 25
<b>Dying tub</b>	桶 9	<b>Wide-brim hat</b>	つば広帽 26
<b>Dyes</b>	染料 8	<b>Cap</b>	キャップ 27
<b>Shirt</b>	シャツ 37	<b>Tall straw hat</b>	背の高い麦わら帽 26
<b>Short pants</b>	短ズボン 31	<b>Straw hat</b>	麦わら帽 25
<b>Fancy shirt</b>	ファンシーシャツ 55	<b>Wizard's hat</b>	魔法使いの帽子 30
<b>Long pants</b>	長ズボン 39	<b>Bonnet</b>	ボンネット 26
<b>Fancy dress</b>	ファンシードレス 30	<b>Feathered hat</b>	羽つき帽 27
<b>Plane dress</b>	ブレンドレス 54	<b>Tricorne hat</b>	三角帽 26
<b>Skirt</b>	ロングスカート 33	<b>Bandana</b>	バンダナ 14
<b>Kilt</b>	キルトスカート 32	<b>Skullcap</b>	スカルキャップ 13
<b>Half apron</b>	ハーフエプロン 26	<b>Folded Cloth</b>	布切れ(1ヤード) 3
<b>Robe</b>	ローブ 74	<b>Bolt of Cloth</b>	布切れ(50ヤード) 120
<b>Cloak</b>	コート 45/48	<b>Bale of cotton</b>	綿 105
<b>Doublet</b>	ダブルット 27	<b>Pile of wool</b>	羊毛 74
<b>Tunic</b>	チュニック 33	<b>Flax bundle</b>	亜麻 122
<b>Jester suit</b>	道化師上着 57	<b>Spool of thread</b>	糸巻き 21



## Weaver 織工

アイテム名		参考価格(GP)	アイテム名		参考価格(GP)
Dyes	染料	8	Bolt of Cloth	布切れ (50ヤード)	120
Dying tub	桶	9	Ball of yarn	毛糸玉	21
Folded cloth	布切れ (1ヤード)	3	Scissors	はさみ	11

## 皮屋 [Tanner]

### Furtrader 皮商人

アイテム名		参考価格(GP)
Pile of hides	皮	3

### Tanner 皮なめし工

アイテム名		参考価格(GP)	アイテム名		参考価格(GP)
Leather gorget	革の喉あて	75	Plate armor	女性用銅鎧	193
Bonnet	ボンネット	26	Leather armor	女性用革鎧	98
Leather sleeves	革の腕あて	81	Leather shorts	女性用革ショーツ	79
Leather tunic	革上着	103	Leather skirt	女性用革スカート	78
Leather leggings	革のズボン	80	Leather brassiere	女性用革のブラジャー	97
Leather gloves	革の手袋	60	Studded brassiere	女性用鉄付革のブラジャー	121
Studded gorget	鉄付革の喉あて	74	Bag	巾着袋	7
Studded sleeves	鉄付革の腕あて	90	Pouch	ポーチ	7
Studded tunic	鉄付革の上着	128	Backpack	バックパック	18
Studded leggings	鉄付革のズボン	103	Cut up leather	加工済み皮	7
Studded gloves	鉄付革の手袋	81	Skinning knife	皮はぎナイフ	26
Studded armor	女性用鉄付革鎧	122			

革鎧などの材料の生皮を売るのがFurtraderで、加工品やなめし革を売るのがTannerだ。

## 酒場 [Tavern]

### Waiter ウェイター

アイテム名		参考価格(GP)	アイテム名		参考価格(GP)
Bottle of ale	エール	8	Leg of lamb	羊のもも焼き	9
Bottle of wine	ワイン	8	Chicken leg	鳥のもも焼き	6
Bottle of liquor	蒸留酒	8	Cut of ribs	焼肉	14
Jug of cider	シードル	15	Bowl of carrots	人参入りボール	3
Pitcher of ale	エール入りピッチャー	13	Bowl of corn	コーン入りボール	3
Pitcher of cider	シードル入りピッチャー	13	Bowl of lettuce	レタス入りボール	3
Pitcher of liquor	蒸留酒入りピッチャー	13	Bowl of peas	豆入りボール	3
Milk	牛乳	8	Pewter bowl	ボール	2
Pitcher of wine	ワイン入りピッチャー	13	Bowl of potatoes	ジャガイモ入りボール	3
Pitcher of water	水入りピッチャー	13	Bowl of stew	シチュー入りボール	3
Bread loaf	パン	7	Tomato soup	トマトスープ	3
Wheel of cheese	チーズ	25	Baked pie	パイ	8
Cooked bird	鳥の丸焼き	20			

宿屋のない街でベンダー雇用書を買う場合は酒場のTavernkeeperを利用しよう。

## Tavernkeeper 酒場の主人

アイテム名		参考価格(GP)	アイテム名		参考価格(GP)
Bottle of ale	エール	8	Cut of ribs	焼肉	14
Bottle of wine	ワイン	8	Bowl of carrots	人参入りボール	3
Bottle of liquor	蒸留酒	8	Bowl of corn	コーン入りボール	3
Jug of cider	シードル	15	Bowl of lettuce	レタス入りボール	3
Pitcher of ale	エール入りピッチャー	13	Bowl of peas	豆入りボール	3
Pitcher of cider	シードル入りピッチャー	13	Pewter bowl	ボール	2
Glass pitcher	グラスピッチャー	8	Bowl of potatoes	ジャガイモ入りボール	3
Pitcher of liquor	蒸留酒入りピッチャー	13	Bowl of stew	シチュー入りボール	3
Milk	牛乳	8	Tomato soup	トマトスープ	3
Pitcher of wine	ワイン入りピッチャー	13	Baked pie	パイ	8
Pitcher of water	水入りピッチャー	13	Chess board	チェスボード	2
Bread loaf	パン	7	Checker board	チェッカーボード	2
Wheel of cheese	チーズ	25	Backgammon game	バックギャモン	2
Cooked bird	鳥の丸焼き	20	Dice and cup	サイコロセット	2
Leg of lamb	羊のもも焼き	9	Contract of Employment	ベンダー雇用書	1276
Chicken leg	鳥のもも焼き	6			

### Cook 料理人

アイテム名		参考価格(GP)	アイテム名		参考価格(GP)
Bread loaf	パン	5/7	Bowl of corn	コーン入りボール	3
Baked pie	パイ	8	Bowl of lettuce	レタス入りボール	3
Cake	ケーキ	15	Bowl of peas	豆入りボール	3
Muffin	マフィン	3	Pewter bowl	ボール	2
Wheel of cheese	チーズ	25	Bowl of potatoes	ポテト入りボール	3
Cooked bird	鳥の丸焼き	20	Bowl of stew	シチュー入りボール	3
Leg of lamb	羊のもも焼き	9	Tomato soup	トマトスープ	3
Chicken leg	鳥のもも焼き	6	Roast pig	豚の丸焼き	127
Cut of ribs	焼肉	14	Sack of flour	小麦粉袋	3
Bowl of carrots	人参入りボール	3	Jar of honey	蜂蜜入り壺	3

## 細工屋 [Tinker's shop & Tinker's Guild]

### Tinker 細工師

アイテム名		参考価格(GP)	アイテム名		参考価格(GP)
Clock	時計	26	Gold key	金の鍵	9
Nails	釘	3	Iron key	鉄の鍵	9
Clock Parts	時計の部品	3	Rusty iron key	さび色鉄の鍵	9
Axle with gears	ギア付きアクセル	3	Key ring	鍵輪	9
Gears	ギア	2	Lockpick	錠前破り	14
Hinge	ちょうつがい	2	Tinker's tools	細工道具	8
Sextant	六分儀	15	Board	木の板	3
Sextant Parts	六分儀の部品	6	Iron ingot	鉄塊	8
Axle	アクセル	2	Sewing kit	裁縫道具	3
Spring	スプリング	3	Draw knife	両引きのこぎり	12
Copper key	銅の鍵	2	Free	なた	12

Tinkerに必要な部品を揃えた店。金属の部品類のほか、大工道具や楽器も扱っている。



アイテム名		参考価格(GP)
Scorp	のみ	12
Inshave	けすりだし	12
Butcher knife	肉切り包丁	25
Scissors	はさみ	11
Tongs	ひばし	15
Dovetail saw	大のこぎり	14
Saw	のこぎり	18
Hammer	かなづち	36
Smith's hammer	鍛冶屋のハンマー	36
Sledge hammer	大槌	36

アイテム名		参考価格(GP)
Shovel	シャベル	14
Moulding plane	造形用かな	13
Smoothing plane	かな	12
Jointing plane	目地用かな	13
Pickaxe	つるはし	31
Drum	ドラム	25
Tambourine	タンバリン	25
Lap harp	竖琴	25
Lute	リュート	25

## 獣医 [Veterinary]

ブリテンのBritannia Animal Careという獣医では、荷馬・荷ラマのほかに包帯も買える。

### Vet 獣医

アイテム名		参考価格(GP)
Clean bandage	包帯	6
Pack horse	荷馬	639~765

アイテム名		参考価格(GP)
Pack llama	荷ラマ	702~858
Cat	猫	82~102

## 牧場 [Ranch]

牧場以外に街中でもRancherが売り歩いている場合がある。

### Rancher 牧場経営者

アイテム名		参考価格(GP)
Pack horse	荷馬	757

アイテム名		参考価格(GP)
Pack llama	荷ラマ	577~714

## 図書館 [Library]

ムーングロウのLycaenumなどのように蔵書が多い場所にはScribeがいることが多い。

### Scribe 書記

アイテム名		参考価格(GP)
Blank scroll	未使用の巻物	6
Pen and ink	ペンとインク	9

アイテム名		参考価格(GP)
Book	ノート	18

## 農場 [Farm]

Farmerは自分の農地や家にいることが多いが、畑のない大都市や孤島でも直販所ならばFarmerがいる。

### Farmer 農場経営者

アイテム名		参考価格(GP)
Head of cabbage	キャベツ	6
Cantaloupe	キャンタループメロン	7
Carrot	人参	3
Honeydew melon	ハニーデューメロン	8
Squash	カボチャ	3
Head of lettuce	レタス	6
Onion	玉ねぎ	3
Pumpkin	西洋カボチャ	13
Gourd	ひょうたん	3
Turnip	かぶ	7
Watermelon	すいか	8

アイテム名		参考価格(GP)
Ear of Corn	とうもろこし	3
Eggs	卵	3
Milk	牛乳	8
Peach	桃	3
Pear	洋ナシ	3
Lemon	レモン	3
Lime	ライム	3
Grape	ぶどう	3
Apple	りんご	3
Sheaf of hay	飼い葉	2

# マジックアイテムについて

通常のアイテムのほかに、魔法の力によって強化されたアイテムが存在する。ここでは、マジックアイテムの種類と能力について解説する。

## キャラクターの能力をアップさせるマジックアイテム!!

### マジックアイテムの種類

マジックアイテムには、アイテム自身の能力が高いものやキャラクターのステータスに影響を与えるものなどがある。その秘められた力は、アイテム鑑定を行えばわかる。武器・防具の能力修正効果は壊れるまで続き、チャージ(充填数)があるものは0になると効果が失われる。



アイテム自身の能力が高いのは、武器・防具など

チャージアイテムはマナを消費せずに魔法が使える

## Magic Armors

魔法の防具 ……魔法の防具に込められた魔法は、鎧のAR値を上昇させたり、耐久度をアップさせる効果を持つ。

出現率(%)	付与効果	能力値修正	出現率(%)	付与効果	能力値修正
37	Defense (ディフェンス)	AR+5	12	Durable (デュラブル)	防具のHP(耐久値)+5
19	Guarding (ガーディング)	AR+10	6	Substantial (サブスタンシャル)	防具のHP(耐久値)+10
11	Hardening (ハーデニング)	AR+15	4	Massive (マッシブ)	防具のHP(耐久値)+15
6	Fortification (フォートリフィケーション)	AR+20	2	Fortified (フォートファイド)	防具のHP(耐久値)+20
2	Invulnerability (インバルナビリティ)	AR+25	1	Indestructible (インデストラクティブル)	防具のHP(耐久値)+25

## Magic Weapons

魔法の武器 ……魔法の武器に込められた魔法は、武器の攻撃力を上昇させたり、耐久度をアップさせる効果を持つ。

出現率(%)	付与効果	能力値修正	出現率(%)	付与効果	能力値修正
16	Ruin (ルーイン)	ダメージ+1	3	Exceedingly Accurate (エキシーディングリ: アキュレイト)	Tactics+20*(+18.7)
8	Might (マイト)	ダメージ+3	1	Supremely Accurate (スプレムリ: アキュレイト)	Tactics+25*(+23.3)
4	Force (フォース)	ダメージ+5	13	Durable (デュラブル)	武器のHP(耐久値)+10
2	Power (パワー)	ダメージ+7	6	Substantial (サブスタンシャル)	武器のHP(耐久値)+20
1	Vanquishing (ヴァンキッシング)	ダメージ+9	3	Massive (マッシブ)	武器のHP(耐久値)+30
18	Accurate (アキュレイト)	Tactics+5*(+4.6)	2	Fortified (フォートファイド)	武器のHP(耐久値)+40
9	Surpassingly Accurate (サーパスンリ: アキュレイト)	Tactics+10*(+9.3)	1	Indestructible (インデストラクティブル)	武器のHP(耐久値)+50
5	Eminently Accurate (エミネンリ: アキュレイト)	Tactics+15*(+14.0)			

\*弓の場合はArcheryのスキル値が上昇する。( )内はArcheryのスキル上昇率。

## Magic Weapons

魔法の武器 (呪文付き) ……呪文付きの武器を装備して攻撃すると効果を発揮する。チャージが0になると効果は失われる。

出現率(%)	付与魔法	能力値修正	出現率(%)	付与魔法	能力値修正
1	Clumsiness (クラムジネス)	Clumsy(よろめき)の効果	1	Ghoul's Touch (グールズ・タッチ)	Paralyze(麻痺)の効果
1	Feeble-mindedness (フィーブレンジネス)	Feeblemind(精神弱体化)の効果	0.5	Daemon's Breath (デーモン・ブレス)	Fireball(火球)の効果
1	Burning (バーニング)	Magic Arrow(魔法の矢)の効果	0.5	Evil (エビル)	Curse(呪詛)の効果
1	Weakness (ウィークネス)	Weakness(弱体化)の効果	0.5	Mage's Bane (メイジズ・ベイン)	Mana Drain(魔力漏洩)の効果
1	Wounding (ウウンディング)	Harm(負傷)の効果	0.2	Thunder (サンダー)	Lightning(雷撃)の効果



## Magic Wands & Staves

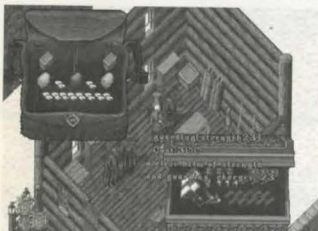
魔法の杖と棒……呪文の込められたWand (杖) やStaff (棒) を装備し、ダブルクリックすると効果を発動する。

出現率 (%)	付与魔法	能力値修正	出現率 (%)	付与魔法	能力値修正
13	Identification (アイデンティフィケーション)	アイテム鑑定の効果	8	Harm (ハーム)	負傷
13	Heal (ヒール)	治療	7	Greater Heal (グレートヒーール)	超回復
11	Clumsy (クラムジー)	よるめき	7	Dragon's Breath (ドラゴンズ・ブレス)	Fireball (火球) の効果
11	Feeblemind (フィーブルマインド)	精神弱体化	5	Thunder (サンダー)	Lightning (雷撃) の効果
11	Weaken (ウィークン)	弱体化	3	Mage's Bane (メイジズ・ベイン)	Mana Drain (魔力漏洩) の効果
10	Magic Arrow (マジックアロー)	魔法の矢			

## Magic Clothing & Cap

魔法の洋服と帽子など……呪文が込められた洋服類やアクセサリ類を装備してダブルクリックすると効果を発動する。

出現率 (%)	付与魔法	能力値修正	出現率 (%)	付与魔法	能力値修正
33	Night Eyes (ナイト・アイズ)	Night Sight (夜目) の効果	5	Spell Reflection (スペルリフレクション)	Magic Reflection (魔力反射) の効果
13	Protection (プロテクション)	加護	4	Feeble-mindedness (フィーブルマインド)	Feeblemind (精神弱体化) の効果
8	Agility (アジリティ)	俊敏化	4	Clumsiness (クラムジネス)	Clumsy (よるめき) の効果
8	Cunning (カニング)	狡猾化	4	Weakness (ウィークネス)	Weaken (弱体化) の効果
8	Strength (ストレンクス)	肉体強化	3	Blessings (ブレスィングス)	Bless (祝福) の効果
8	Invisibility (インヴィジビリティ)	Invisible (不可視) の効果	2	Evil (エビル)	Curse (呪詛) の効果



マジックアイテムはPCベンダーでも販売されている

### ● マジックアイテムを手に入れるには？

マジックアイテムは、モンスターを倒したり、ダンジョンにある宝箱や宝の地図、SOSメッセージボトルなどの宝探しで手に入れることができる。そうやって手に入れたマジックアイテムを販売しているプレイヤーの店もあるのですが、購入してもいいだろう。ただし、マジックアイテムは、その能力にもよるが、基本的には高価だ。

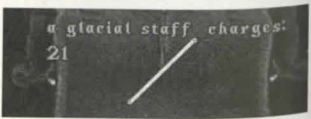
高い能力を持つアイテムを格安で販売している店もあるので、そういった店を探して買うのも、このゲームの楽しみの1つといえる。ただし、購入の際には、詐欺に遭わないように、なるべくアイテム鑑定をしてから買うようにしよう。

### 青く輝く氷の杖 “Glacial Staff”

グラシアル・スタッフ (a Glacial staff) は、ロストランドの雪原やアイスダンジョンにいるジャイアント・アイス・サーベントを倒すとまれに手に入るマジックアイテムだ。青い蛍光色の杖で、鑑定後はチャージ数が表示される。効果はアームズロアのスキルで調べることができ、「In Corp Del」「An Ex Del」「Des Corp Del」のうち2つの呪文が込められている。効果を切り替えるには、それぞれの呪文を文字入力する。



蛍光色の見た目から、通称“蛍光灯”とも呼ばれている



魔法効果はアームズロアで調べられる

#### グラシアル・スタッフの3つの魔法効果

呪文	効果
In Corp Del	すべてのマナを消費して、ターゲットに爆破攻撃を行う
An Ex Del	ターゲットを少しの間だけ麻痺させる
Des Corp Del	ターゲットに冷気によるダメージを与える。自分にもダメージあり

## Magic Weapons

魔法の武器 (特定モンスター用) \*\*\*「of orc slaying」などの表記のある特定モンスターに大ダメージを与える。

付与魔法	能力値修正	付与魔法	能力値修正
Bashing (バッシング)	強打	Slashing (スラッシング)	切り裂く
Slaying (スレイキング)	殺害	Smashing (スマッシング)	粉砕する
Slaughter (スレーター)	虐殺	Thrashing (スラッシング)	打ちのめす

## Magic Weapons

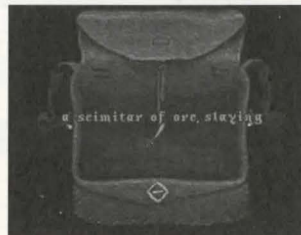
魔法の武器 (特定モンスター用) \*\*\*特定のモンスターに大ダメージを与える、そのほかのマジックウエポン。

付与魔法	能力値修正
Arachnid Doom (アークニッド・ドーム)	蜘蛛系モンスター、テラサンに追加ダメージ
Blood Drinking (ブラッド・ドリンキング)	ブラッド・エレメンタルに追加ダメージ
Blood Thirsty (ブラッド・サースティ)	ブラッド・エレメンタルに追加ダメージ
Demon Dismissal (デーモン・ディスミサル)	デーモンに追加ダメージ
Demon Dispellation (デーモン・ディスペレーション)	デーモンに追加ダメージ
Earth Shattering (アース・シャタリング)	アース・エレメンタルに追加ダメージ
Earth Crushing (アース・クラッシング)	アース・エレメンタルに追加ダメージ
Earth Trashing (アース・トラッシング)	アース・エレメンタルに追加ダメージ
Elemental's Bane (エレメンタルズ・ベイン)	エレメンタル系モンスターに追加ダメージ
Elemental Destroying (エレメンタル・デストロイング)	エレメンタル系モンスターに追加ダメージ
Exorcism (エクスコシズム)	レイス、シャドー、グール、リッチに追加ダメージ
Flame Dousing (フレイム・ダウジング)	ファイア・エレメンタルに追加ダメージ
Gargoyle's Bane (ガーゴイルズ・ベーン)	ガーゴイルに追加ダメージ
Gargoyle's Foe (ガーゴイルズ・フォウ)	ガーゴイルに追加ダメージ
Scorpion's Bane (スコルピオンズ・ベイン)	サソリに追加ダメージ
Spider's Death (スパイダーズ・デス)	蜘蛛系モンスターに追加ダメージ (※テラサンは除く)
Reptilian Death (レプタイリアン・デス)	爬虫類系モンスターに追加ダメージ
Water Dissipation (ウォーター・ディシペーション)	ウォーター・エレメンタルに追加ダメージ
Water Dissociation (ウォーター・ディソシエーション)	ウォーター・エレメンタルに追加ダメージ
Silver (シルバー)	アンデッド系モンスターに追加ダメージ。直接攻撃に対して弱体化する
Snake's Bane (スネイクス・ベイン)	蛇類に追加ダメージ (※オフィディアンは除く)
Summer Wind (サマー・ウィンド)	雪・氷系モンスターに追加ダメージ
Repond (レポンド)	ヒューマノイド (人型) 系モンスターに追加ダメージ。魔法攻撃に対して弱体化する
Terathan (テラサン)	オフィディアンに追加ダメージ
Vacuum (バキューム)	エア・エレメンタルに追加ダメージ
Wind (ウィンド)	エア・エレメンタルに追加ダメージ

### ● 続々追加される新マジックアイテム

ウルティマ オンラインでは、現存するマジックアイテムのほかに、新しいものが続々と追加されている。上で紹介しているものがすべてではないので、これらのアイテム探しも、ルネッサンス以降のウルティマ オンラインの楽しみ方といえるだろう。

ただし、これらの新しいマジックアイテムの導入は公式にはアナウンスされず、新アイテムに関する種類や能力についての質問は、受け付けていないということだ。むやみにGMコールなどをするのは控えよう。




種類は多いが、出現率は低い



1st SPELL CIRCLE


**Clumsy** クラムジー **よろめき**

説明 ターゲットのDEXを一時的に減らす  
効果 (メイジリー/10) DEX低下  
M P 4 効果時間 6秒×(スキル/5)  
リゾント Blood Moss, Nightshade




**Create Food** クリエイト・フード **食料出現**

説明 食料を作る  
効果 —  
M P 4 効果時間 —  
リゾント Garlic, Ginseng, Mandrake Root




**Feeblemind** フィーブル・マインド **精神弱化**

説明 ターゲットのINTを一時的に減らす  
効果 (メイジリー/10) INT低下  
M P 4 効果時間 6秒×(スキル/5)  
リゾント Ginseng, Nightshade



**Heal** ヒール **治療**


説明 HPを少し回復  
効果 (メイジリー/10) +1~6HP回復  
M P 4 効果時間 —  
リゾント Garlic, Ginseng, Spider's Silk



2nd SPELL CIRCLE


**Agility** アジリティ **俊敏化**

説明 ターゲットのDEXを一時的に増やす  
効果 (メイジリー/10) DEX上昇  
M P 6 効果時間 6秒×(スキル/5)  
リゾント Blood Moss, Mandrake Root




**Cunning** カニング **狡猾化**

説明 ターゲットのINTを一時的に増やす  
効果 (メイジリー/10) INT低下  
M P 6 効果時間 6秒×(スキル/5)  
リゾント Mandrake Root, Nightshade




**Cure** キュア **解毒**

説明 解毒  
効果 メイジリーのスキル値が高いとより強い毒を解毒できる  
M P 6 効果時間 —  
リゾント Garlic, Ginseng




**Harm** ハーム **負傷**

説明 ターゲットにダメージを与える  
効果 4~6HPのダメージ  
M P 6 効果時間 —  
リゾント Garlic, Ginseng




**Magic Arrow** マジックアロー **魔法の矢**

説明 ターゲットに火の矢を投げる  
効果 2~3HP×(メイジリー/10)のダメージ  
M P 4 効果時間 —  
リゾント Black Pearl, Nightshade



**Night Sight** ナイト・サイト **夜目**

説明 暗闇で目が利く  
効果 —  
M P 4 効果時間 —  
リゾント Spider's Silk, Sulfurous Ash




**Reactive Armor** リアクティブ・アーマー **反射装甲**

説明 肉弾のダメージの一部を吸収し、はね返す  
効果 エヴァリュエイトング インテンション、インスクリプション、メディテーションのスキル値が高いほど効果が高い  
M P 4 効果時間 —  
リゾント Garlic, Sulfurous Ash, Spider's Silk




**Weaken** ウィークン **弱体化**

説明 ターゲットのSTRを一時的に減らす  
効果 (メイジリー/10) STR低下  
M P 4 効果時間 6秒×(スキル/5)  
リゾント Garlic, Nightshade



**Magic Trap** マジック・トラップ **魔法の罫**

説明 宝箱などに爆発する罫を仕掛ける  
効果 開けた者のHPを10減らす  
M P 6 効果時間 —  
リゾント Garlic, Spider's Silk, Sulfurous Ash




**Magic Untrap** マジック・アントラップ **罫解除**

説明 Magic Trapの解除  
効果 —  
M P 6 効果時間 —  
リゾント Blood Moss, Sulfurous Ash




**Protection** プロテクション **加護**

説明 一定時間、魔法詠唱への妨害を防ぐ  
効果 エヴァリュエイトング インテンション、インスクリプション、メディテーションのスキル値が高いほど効果が高い  
M P 6 効果時間 6秒×(スキル/5)  
リゾント Garlic, Ginseng, Sulfurous Ash



**Strength** ストレングス **肉体強化**


説明 ターゲットのSTRを一時的に増やす  
効果 (メイジリー/10) STR上昇  
M P 6 効果時間 6秒×(メイジリー/5)  
リゾント Mandrake Root, Nightshade



3rd SPELL CIRCLE


**Bless** ブレス **祝福**

説明 ターゲットのSTR・DEX・INTを一時的に10増やす  
効果 各ステータス増加=(メイジリー/10)  
M P 9 効果時間 6秒×(メイジリー/5)  
リゾント Garlic, Mandrake Root




**Fireball** ファイアボール **火球**

説明 ターゲットに火の玉を投げつける  
効果 1~6HP×(メイジリー/8)のダメージ  
M P 9 効果時間 —  
リゾント Black Pearl, Sulfurous Ash




**Magic Lock** マジック・ロック **施錠**

説明 宝箱などに魔法の錠をかける  
効果 —  
M P 9 効果時間 —  
リゾント Blood Moss, Garlic, Sulfurous Ash



**Poison** ポイズン **毒殺**


説明 ターゲットを毒状態にする  
効果 メイジリー、ポイズニングのスキル値が高いほど効果が高い  
M P 9 効果時間 —  
リゾント Nightshade



4th SPELL CIRCLE

**Arch Cure** アーク・キュア **一斉解毒**

説明 一定範囲内の者を解毒する  
効果 —  
M P 11 効果時間 —  
リゾント Garlic, Ginseng, Mandrake Root




**Arch Protection** アーク・プロテクション **一斉加護**

説明 一定範囲内の者のARを一時的に増やす  
効果 (メイジリー/10) AR値上昇  
M P 11 効果時間 6秒×(スキル/5)  
リゾント Garlic, Ginseng, Mandrake Root, Sulfurous Ash




**Curse** カース **呪詛**

説明 ターゲットのSTR・DEX・INTを一時的に減らす  
効果 各ステータス減少=(メイジリー/10)  
M P 11 効果時間 6秒×(メイジリー/5)  
リゾント Garlic, Nightshade, Sulfurous Ash



**Fire Field** ファイア・フィールド **炎の結界**

説明 地上に5キャラクター分の炎の壁を作る  
効果 10HPのダメージ(触れたとき)  
M P 11 効果時間 メイジリー値によって変化  
リゾント Black Pearl, Spider's Silk, Sulfurous Ash



**Telekinesis** テレキネシス **念動**

説明 手の届かない位置にある物体を動かしたり、使ったりできる  
効果 —  
M P 9 効果時間 —  
リゾント Blood Moss, Mandrake Root




**Teleport** テレポート **瞬間移動**

説明 同一画面内で見えている場所にテレポート  
効果 —  
M P 9 効果時間 —  
リゾント Blood Moss, Mandrake Root



**Unlock** アンロック **開錠**

説明 錠を開ける  
効果 —  
M P 9 効果時間 —  
リゾント Blood Moss, Sulfurous Ash



**Wall of Stone** ウォール・オブ・ストーン **石の壁**

説明 地上に一時的な石壁を築く  
効果 —  
M P 9 効果時間 10秒  
リゾント Blood Moss, Garlic




**Greater Heal** グレーター・ヒール **超回復**

説明 ターゲットのHPを大幅に回復  
効果 4~6HP×(メイジリー/10)の回復  
M P 11 効果時間 —  
リゾント Garlic, Ginseng, Mandrake Root, Spider's Silk



**Lightning** ライトニング **電撃**

説明 ターゲットに稲妻を飛ばす  
効果 2~7HP×(メイジリー/8)のダメージ  
M P 11 効果時間 —  
リゾント Black Pearl, Mandrake Root, Sulfurous Ash




**Mana Drain** マナ・ドレイン **魔力漏洩**

説明 ターゲットのマナを減らす  
効果 —  
M P 11 効果時間 —  
リゾント Black Pearl, Mandrake Root, Spider's Silk



**Recall** リコール **帰還**

説明 ルーンにマークした場所へテレポートする  
効果 —  
M P 11 効果時間 —  
リゾント Black Pearl, Blood Moss, Mandrake Root





## 5th SPELL CIRCLE

**Blade Spirits** ブレード・スピリッツ 剣の精

説明 旋回する刃の柱が、動くものを追いかけて襲う

効果 1ヒット=15HP

M P 14 効果時間 2分

リジェント Black Pearl, Mandrake Root, Nightshade



**Dispel Field** ディスペル・フィールド 消散结界

説明 ポイズン・フィールドなどの壁に1キャラクター分の隙間を作る

効果 -

M P 14 効果時間 -

リジェント Black Pearl, Garlic, Spider's Silk, Sulfurous Ash



**Incognito** インコグニト 隠形

説明 姿形と名前を一時的に変えて変装する

効果 -

M P 14 効果時間 6秒×(メイジリー/5)

リジェント Blood Moss, Garlic, Nightshade




**Magic Reflection** マジック・リフレクション 魔力反射

説明 相手の魔法攻撃をはね返す

効果 INTが高いほど効果が高い。また相手の呪文のレベルが低いほど、はね返す確率が高い

M P 14 効果時間 -

リジェント Garlic, Mandrake Root, Spider's Silk



## 6th SPELL CIRCLE


**Dispel** ディスペル 破邪

説明 アンデッド・モンスター、召喚生物などを消し去る

効果 -

M P 20 効果時間 -

リジェント Garlic, Mandrake Root, Sulfurous Ash




**Energy Bolt** エナジー・ボルト 魔弾

説明 ターゲットにエネルギーの矢を投げる

効果 14~56HPのダメージ

M P 20 効果時間 -

リジェント Black Pearl, Nightshade




**Explosion** エクスプロージョン 爆裂

説明 ターゲットの場所で爆発を起こす

効果 14~56HPのダメージ

M P 20 効果時間 -

リジェント Black Pearl, Mandrake Root, Sulfurous Ash




**Invisibility** インヴァジビリティ 不可視

説明 ターゲットを一時的に透明にする

効果 -

M P 20 効果時間 6秒×(メイジリー/5)

リジェント Blood Moss, Nightshade




**Mind Blast** マインド・ブラスト 精神破壊

説明 精神波によるダメージを与える

効果 相手のステータスバランスが悪いほど効果が高い(最大でHPの60%のダメージ)

M P 14 効果時間 -

リジェント Black Pearl, Mandrake Root, Nightshade, Sulfurous Ash




**Paralyze** パラライズ 麻痺

説明 ターゲットが攻撃を受けるまで、一定時間麻痺させる

効果 -

M P 14 効果時間 1秒×(メイジリー/7)

リジェント Garlic, Mandrake Root, Spider's Silk




**Poison Field** ポイズン・フィールド 毒结界

説明 地上に5キャラクター分の毒の壁を作る

効果 触れたもののHPを一定時間減らす

M P 14 効果時間 スキル値によって変化

リジェント Black Pearl, Nightshade, Spider's Silk




**Summon Creature** サモン・クリチャー 召喚

説明 動物(ランダム)を召喚する

効果 -

M P 14 効果時間 1秒×メイジリー

リジェント Blood Moss, Mandrake Root, Spider's Silk




**Mark** マーク 捺印

説明 ルーンにテレポートのためのマークを付ける

効果 -

M P 20 効果時間 -

リジェント Black Pearl, Blood Moss, Mandrake Root




**Mass Curse** マス・カース 大量呪詛

説明 一定範囲内の生き物にカースをかける

効果 p.209のカーソ参照

M P 20 効果時間 6秒×(スキル/5)

リジェント Garlic, Mandrake Root, Nightshade, Sulfurous Ash



**Paralyze Field** パラライズ・フィールド 麻痺结界

説明 地上に5キャラクター分の広さのパラライズの壁を作る

効果 -

M P 20 効果時間 (メイジリー/3) +15秒

リジェント Black Pearl, Ginseng, Spider's Silk




**Reveal** リヴィール 暴露

説明 一定範囲の中に隠れているものを発見する

効果 -

M P 20 効果時間 -

リジェント Blood Moss, Sulfurous Ash



## 7th SPELL CIRCLE


**Chain Lightning** チェイン・ライトニング 連鎖雷撃

説明 ターゲットの周りにキャラクター程度の範囲内に複数のダメージを与える

効果 17~66HPのダメージ

M P 40 効果時間 -

リジェント Black Pearl, Blood Moss, Mandrake Root, Sulfurous Ash




**Energy Field** エナジー・フィールド 帯電结界

説明 地上に5キャラクター分のエネルギーの壁を作る

効果 -

M P 40 効果時間 (メイジリー×2/7) +15秒

リジェント Black Pearl, Mandrake Root, Spider's Silk, Sulfurous Ash




**Flamestrike** フレームストライク 火柱

説明 ターゲットに炎の柱を投げつける

効果 3~11HP×(メイジリー/10)

M P 40 効果時間 -

リジェント Spider's Silk, Sulfurous Ash




**Gate travel** ゲート・トラベル 次元扉

説明 マークしたルーンに唱えて、テレポートゲートを開く

効果 -

M P 40 効果時間 10秒

リジェント Black Pearl, Mandrake Root, Sulfurous Ash



## 8th SPELL CIRCLE


**Air Elemental** エア・エレメンタル 風の精召喚

説明 エア・エレメンタルを召喚する

効果 -

M P 50 効果時間 4秒×メイジリー

リジェント Blood Moss, Mandrake Root, Spider's Silk




**Earth Elemental** アース・エレメンタル 地の精召喚

説明 アース・エレメンタルを召喚する

効果 -

M P 50 効果時間 4秒×メイジリー

リジェント Blood Moss, Mandrake Root, Spider's Silk




**Earthquake** アースクエイク 地震

説明 一定範囲内に地震でダメージを与える

効果 ターゲットのHPの半分のダメージ

M P 50 効果時間 -

リジェント Blood Moss, Ginseng, Mandrake Root, Sulfurous Ash




**Energy Vortex** エナジー・ボルテックス 大渦巻

説明 移動するエネルギーの渦を巻き起こす

効果 Harm/Poison/Curseの効果

M P 50 効果時間 90秒

リジェント Black Pearl, Blood Moss, Mandrake Root, Nightshade



**Mana Vampire** マナ・ヴァンパイア 魔力収奪

説明 ターゲットのmanaを吸い取る

効果 -

M P 40 効果時間 -

リジェント Black Pearl, Blood Moss, Garlic, Mandrake Root, Spider's Silk



**Mass Dispel** マスディスペル 大量破邪

説明 一定範囲内のアンデッド・モンスターを消し去る

効果 -

M P 40 効果時間 -

リジェント Black Pearl, Garlic, Mandrake Root, Sulfurous Ash




**Meteor Swarm** メテオ・スワーム 流星雲

説明 一定範囲内に炎の流星群を投げつける

効果 17~66HPのダメージ

M P 40 効果時間 -

リジェント Blood Moss, Mandrake Root, Spider's Silk, Sulfurous Ash




**Polymorph** ポリモーフ 変身

説明 ほかの生き物に変身する(選択できる)

効果 -

M P 40 効果時間 1秒×メイジリー

リジェント Blood Moss, Mandrake Root, Spider's Silk



**Fire Elemental** ファイア・エレメンタル 火の精召喚

説明 ファイア・エレメンタルを召喚する

効果 -

M P 50 効果時間 4秒×メイジリー

リジェント Blood Moss, Mandrake Root, Spider's Silk, Sulfurous Ash




**Resurrection** リザレクション 復活

説明 プレイヤーの幽霊を生き返らせる

効果 -

M P 50 効果時間 -

リジェント Blood Moss, Garlic, Ginseng




**Summon Daemon** サモン・デーモン 魔人召喚

説明 デーモンを召喚する

効果 -

M P 50 効果時間 4秒×メイジリー

リジェント Blood Moss, Mandrake Root, Spider's Silk, Sulfurous Ash



**Water Elemental** ウォーター・エレメンタル 水の精召喚

説明 ウォーター・エレメンタルを召喚する

効果 -

M P 50 効果時間 4秒×メイジリー

リジェント Blood Moss, Mandrake Root, Spider's Silk






ブリタニアに棲息している動物は、およそ48種類。  
それぞれに能力が異なる。また、倒して得られる皮や肉、羽などの数も  
異なっているので、ここで紹介しているデータを参考にして、  
狩りや調教、生産などに役立ててほしい。

動物名	動物名					
Graphic	STR	①	ダメージ	④	タイム値 目安	⑤
	DEX	②	特技			⑥
	INT	③	構成			⑦
	えさ					⑧
	危険度					⑨


**表の見方**

①…強さ ②…機敏さ ③…知性  
④…攻撃力 ⑤…調教に必要なタイム値の目安  
⑥…特殊能力 ⑦…解体時に手に入るアイテム  
⑧…食べる物 ⑨…危険の度合い

Alligator	アリゲーター					
	STR	76-100	ダメージ	2-18	タイム値 目安	50
	DEX	6-25	特技	—		
	INT	11-20	構成	肉 (1) 皮 (12)		
	えさ	肉				
	危険度	★★★				


Bird	バード					
	STR	1-4	ダメージ	0	タイム値 目安	5
	DEX	25	特技	—		
	INT	1-4	構成	肉 (1) 羽 (25)		
	えさ	作物、果物、穀物				
	危険度	↓				

Black Bear	ブラック・ベア					
	STR	75-100	ダメージ	2-12	タイム値 目安	30
	DEX	55-77	特技	—		
	INT	10-14	構成	肉 (2) 皮 (12)		
	えさ	魚、果物、肉				
	危険度	★★★				


Boar	ボア					
	STR	25	ダメージ	3-6	タイム値 目安	35
	DEX	15	特技	—		
	INT	5	構成	肉 (2)		
	えさ	作物、果物、穀物				
	危険度	★				


Brown Bear	ブラウン・ベア					
	STR	56-75	ダメージ	5-13	タイム値 目安	35
	DEX	25-45	特技	—		
	INT	22-47	構成	肉 (2) 皮 (12)		
	えさ	魚、果物、肉				
	危険度	★★★				

Bull	ブル					
	STR	77-111	ダメージ	4-9	タイム値 目安	71
	DEX	55-75	特技	—		
	INT	47-75	構成	肉 (10) 皮 (15)		
	えさ	穀物、草、飼い葉				
	危険度	★★★★				


Bull Frog	ブル・フロッグ					
	STR	46-70	ダメージ	1-2	タイム値 目安	20
	DEX	6-25	特技	—		
	INT	11-20	構成	肉 (1) 皮 (4)		
	えさ	肉				
	危険度	★★				

Cat	キャット					
	STR	9	ダメージ	1	タイム値 目安	3
	DEX	35	特技	—		
	INT	5	構成	肉 (1)		
	えさ	肉、魚				
	危険度	★★				

Chicken	チキン					
	STR	5	ダメージ	1	タイム値 目安	20
	DEX	15	特技	—		
	INT	5	構成	肉 (1) 羽 (25)		
	えさ	穀物				
	危険度	↓				

Cougar	クーガー					
	STR	55-80	ダメージ	2-12	タイム値 目安	45
	DEX	65-85	特技	—		
	INT	25-50	構成	肉 (1) 皮 (10)		
	えさ	肉				
	危険度	★★★				

Cow	カウ					
	STR	30	ダメージ	1-4	タイム値 目安	30
	DEX	15	特技	—		
	INT	5	構成	肉 (8) 皮 (12)		
	えさ	穀物、草、飼い葉				
	危険度	★★				


Crow	クロウ					
	STR	6	ダメージ	1	タイム値 目安	5
	DEX	25	特技	—		
	INT	5	構成	肉 (1) 羽 (25)		
	えさ	作物、穀物				
	危険度	↓				


Dire Wolf	ダイア・ウルフ					
	STR	96-120	ダメージ	6-22	タイム値 目安	81
	DEX	81-105	特技	—		
	INT	36-60	構成	肉 (1) 皮 (7)		
	えさ	肉				
	危険度	★★★★★				

Dog	ドッグ					
	STR	27-37	ダメージ	4-7	タイム値 目安	3
	DEX	28-37	特技	—		
	INT	29-37	構成	肉 (1)		
	えさ	肉				
	危険度	★				

Dolphin	ドルフィン					
	STR	21-49	ダメージ	1	タイム値 目安	—
	DEX	26-35	特技	—		
	INT	1-4	構成	肉 (1)		
	えさ	—				
	危険度	★				

Eagle	イーグル					
	STR	31-47	ダメージ	4-10	タイム値 目安	35
	DEX	36-60	特技	—		
	INT	8-23	構成	肉 (1) 羽 (36)		
	えさ	肉、魚				
	危険度	★★				

Goat	ゴート					
	STR	19	ダメージ	3-4	タイム値 目安	30
	DEX	15	特技	—		
	INT	5	構成	肉 (2) 皮 (12)		
	えさ	果物、草				
	危険度	★				

Gorilla	ゴリラ					
	STR	53-95	ダメージ	2-12	タイム値 目安	5
	DEX	36-55	特技	—		
	INT	36-60	構成	肉 (1) 皮 (6)		
	えさ	作物、果物、穀物				
	危険度	★★				

Gray Wolf	グレイ・ウルフ					
	STR	56-80	ダメージ	2-8	タイム値 目安	50
	DEX	56-75	特技	—		
	INT	31-55	構成	肉 (1) 皮 (6)		
	えさ	肉				
	危険度	★★★★				

Great Hart	グレート・ハート					
	STR	41-71	ダメージ	4	タイム値 目安	60
	DEX	47-77	特技	—		
	INT	27-57	構成	肉 (6) 皮 (15)		
	えさ	作物、草				
	危険度	★★★				

Grizzly Bear	グリズリー・ベア					
	STR	125-155	ダメージ	6-15	タイム値 目安	60
	DEX	80-105	特技	—		
	INT	15-40	構成	肉 (2) 皮 (16)		
	えさ	魚、果物、肉				
	危険度	★★★★★				

Hind	ハインド					
	STR	21-51	ダメージ	4	タイム値 目安	30
	DEX	47-77	特技	—		
	INT	17-47	構成	肉 (5) 皮 (8)		
	えさ	作物、草				
	危険度	★★				

Horse	ホース					
	STR	44-120	ダメージ	3-4	タイム値 目安	30
	DEX	36-55	特技	—		
	INT	6-10	構成	肉 (3) 皮 (10)		
	えさ	作物、果物、穀物、草、飼い葉				
	危険度	★★↓				

Ice Snake	アイス・スネーク					
	STR	42-54	ダメージ	2-14	タイム値 目安	—
	DEX	36-45	特技	—		
	INT	26-30	構成	肉 (1)		
	えさ	—				
	危険度	★★★★				

\*Bird類は、ここに載っているもの以外にも数種類存在する。



## Jack Rabbit

ジャック・ラビット

STR	5	ダメージ	1-2	タイム経過 目安	5
DEX	25	特技	—		
INT	15	構成	肉 (1) 皮 (1)		
えさ	作物、草				
危険度	↓				

## Lava Snake

ラヴァ・スネーク

STR	43-55	ダメージ	1-8	タイム経過 目安	—
DEX	16-25	特技	炎		
INT	6-10	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★★				

## Llama

ラマ

STR	52-80	ダメージ	2-6	タイム経過 目安	35
DEX	36-55	特技	—		
INT	16-30	構成	肉 (1) 皮 (12)		
えさ	作物、果物、穀物、草、飼い葉				
危険度	★★				

## Magpie

マグビー

STR	9	ダメージ	1	タイム経過 目安	5
DEX	25	特技	—		
INT	5	構成	肉 (1) 羽 (25)		
えさ	作物、果物、穀物				
危険度	↓				

## Mountain Goat

マウンテン・ゴート

STR	22-64	ダメージ	3-7	タイム経過 目安	20
DEX	56-55	特技	—		
INT	36-60	構成	肉 (2) 皮 (12)		
えさ	果物、草				
危険度	★★				

## Ostard (Desert)

オスタード(砂漠)

STR	94-170	ダメージ	7-15	タイム経過 目安	40
DEX	36-55	特技	—		
INT	6-10	構成	肉 (1)		
えさ	作物、果物、草				
危険度	★★★				

## Ostard (Forest)

オスタード(森林)

STR	94-170	ダメージ	4-12	タイム経過 目安	30
DEX	36-55	特技	—		
INT	6-10	構成	肉 (1)		
えさ	作物、果物、草				
危険度	★★★★↓				

## Ostard (Frenzied)

オスタード(凶暴)

STR	94-170	ダメージ	8-23	タイム経過 目安	85
DEX	96-115	特技	—		
INT	6-10	構成	肉 (1)		
えさ	作物、果物、草				
危険度	★★★★★				

## Pack Horse

バック・ホース

STR	44-120	ダメージ	3-4	タイム経過 目安	30
DEX	36-55	特技	荷物を運べる(1600ストーン)		
INT	6-10	構成	肉 (3) 皮 (10)		
えさ	作物、果物、穀物、草、飼い葉				
危険度	★★↓				

## Pack Llama

バック・ラマ

STR	52-80	ダメージ	2-6	タイム経過 目安	35
DEX	36-55	特技	荷物を運べる(1600ストーン)		
INT	16-30	構成	肉 (3) 皮 (12)		
えさ	作物、果物、穀物、草、飼い葉				
危険度	★★				

## Panther

パンサー

STR	61-85	ダメージ	2-14	タイム経過 目安	55
DEX	86-105	特技	—		
INT	26-50	構成	肉 (1) 皮 (10)		
えさ	肉				
危険度	★★★				

## Pig

ピッグ

STR	20	ダメージ	24	タイム経過 目安	25
DEX	20	特技	—		
INT	5	構成	肉 (1)		
えさ	作物、果物、穀物				
危険度	★				

## Polar Bear

ポーラー・ベア

STR	115-140	ダメージ	5-14	タイム経過 目安	40
DEX	80-105	特技	—		
INT	25-50	構成	肉 (2) 皮 (16)		
えさ	魚、果物、肉				
危険度	★★★★↓				

## Rabbit

ラビット

STR	5	ダメージ	1	タイム経過 目安	5
DEX	25	特技	—		
INT	15	構成	肉 (1) 皮 (1)		
えさ	作物、草				
危険度	↓				

## Rat

ラット

STR	9	ダメージ	1-2	タイム経過 目安	20
DEX	35	特技	—		
INT	5	構成	肉 (1)		
えさ	肉				
危険度	↓				

## Raven

レイブン

STR	9	ダメージ	1	タイム経過 目安	5
DEX	25	特技	—		
INT	5	構成	肉 (1) 羽 (25)		
えさ	作物、穀物				
危険度	↓				

## Sewer Rat

スエアー・ラット

STR	9	ダメージ	1-2	タイム経過 目安	20
DEX	25	特技	—		
INT	6-10	構成	肉 (1)		
えさ	肉				
危険度	↓				

## Sheep

シープ

STR	19	ダメージ	1-2	タイム経過 目安	10
DEX	25	特技	—		
INT	5	構成	肉 (3) 毛 (3)		
えさ	作物、穀物、草				
危険度	★↓				

## Snake

スネーク

STR	22-34	ダメージ	1-4	タイム経過 目安	70
DEX	16-25	特技	毒		
INT	6-10	構成	肉 (1)		
えさ	肉				
危険度	★★★				

## Snow Leopard

スノー・レパード

STR	56-80	ダメージ	2-10	タイム経過 目安	55
DEX	66-85	特技	—		
INT	26-50	構成	肉 (1) 皮 (8)		
えさ	肉				
危険度	★★★★				

## Timber Wolf

ティンバー・ウルフ

STR	56-80	ダメージ	4-10	タイム経過 目安	40
DEX	56-75	特技	—		
INT	11-25	構成	肉 (1) 皮 (5)		
えさ	肉				
危険度	★★★				

## Tropical Bird

トロピカル・バード

STR	1-4	ダメージ	1	タイム経過 目安	5
DEX	26-35	特技	—		
INT	1-4	構成	肉 (1) 羽 (25)		
えさ	作物、果物				
危険度	↓				

## Walrus

ウォルラス

STR	21-29	ダメージ	3-6	タイム経過 目安	40
DEX	46-55	特技	—		
INT	16-20	構成	肉 (1) 皮 (12)		
えさ	魚				
危険度	★★				

## White Wolf

ホワイト・ウルフ

STR	56-80	ダメージ	2-8	タイム経過 目安	75
DEX	56-75	特技	—		
INT	31-55	構成	肉 (1) 皮 (6)		
えさ	肉				
危険度	★★★				

## COLUMN

## 攻撃されないモンスターの自然死!?

不正な場所やプレイヤーの攻撃の手の届かない場所に出現したモンスターは、一定時間を過ぎると自動的に「死」を迎える。一定時間後に「死」を迎えるのは、「ターゲットされていないモンスター」「ダメージを受けたり、与えたりしていないモンスター」だ。また、家の中にいる動物やモンスターは家の中に箱やテーブルなどで囲うことは禁じられているため、GMに発見されれば削除対象となることを覚えておこう。



# Monsters Data モンスターデータ

ブリタニアの各所で出会うことになるモンスターたち。  
彼らは人間を見つけると無差別に襲いかかる凶暴な生き物だが、  
なかには人間のベットにできるものもある。  
アニマルデータとともに、ここで紹介している内容を参考にして、  
狩りや調教などに役立ててほしい。

モンスター名	モンスター名					
Graphic	STR	①	ダメージ	④	タイム値 目安	⑤
	DEX	②	特技			⑥
	INT	③	構成			⑦
	えさ					⑧
	危険度					⑨

表  
の  
見  
方

①…強さ ②…機敏さ ③…知性  
④…攻撃力 ⑤…調教に必要なタイム値の目安  
⑥…特殊能力 ⑦…体を構成している物質  
⑧…食べる物 ⑨…危険の度合い

Air Elemental	エア・エレメンタル					
	STR	125-155	ダメージ	5-13	タイム値 目安	—
	DEX	165-185	特技	魔法		
	INT	71-95	構成	魔法的物質		
	えさ	—				
	危険度	★★★★★				

Bone Magi	ボーン・マジ					
	STR	76-100	ダメージ	2-8	タイム値 目安	—
	DEX	65-75	特技	魔法		
	INT	185-210	構成	神秘的物質		
	えさ	—				
	危険度	★★★★★★				


Ancient Wyrn	エンシェント・ウィルム					
	STR	1095-1185	ダメージ	11-53	タイム値 目安	—
	DEX	86-175	特技	炎、飛行、魔法		
	INT	685-775	構成	肉(10) 皮(20)		
	えさ	肉				
	危険度	★★★★★★★★				

Brigand	ブリガンド					
	STR	60-80	ダメージ	3-9*	タイム値 目安	—
	DEX	80-95	特技	—		
	INT	60-75	構成	—		
	えさ	—				
	危険度	★★				

Black Daemon	ブラック・デーモン					
	STR	985-1185	ダメージ	30*	タイム値 目安	—
	DEX	175-255	特技	魔法、飛行		
	INT	15-25	構成	肉(1)		
	えさ	—				
	危険度	★★★★★★★★				

Corpser	コープサー					
	STR	155-180	ダメージ	3-30	タイム値 目安	—
	DEX	26-45	特技	移動ナシ		
	INT	26-40	構成	木材(10)		
	えさ	—				
	危険度	★★★★				

Blood Elemental	ブラッド・エレメンタル					
	STR	526-615	ダメージ	4-40	タイム値 目安	—
	DEX	66-85	特技	毒、魔法		
	INT	190-315	構成	—		
	えさ	—				
	危険度	★★★★★★★★				

Cyclopean Warrior	サイクロピアン・ウォリアー					
	STR	335-385	ダメージ	4-26	タイム値 目安	—
	DEX	95-115	特技	—		
	INT	31-55	構成	肉(10)		
	えさ	肉				
	危険度	★★★★★★				

Bone Knight	ボーン・ナイト					
	STR	195-250	ダメージ	2-20	タイム値 目安	—
	DEX	76-95	特技	—		
	INT	36-60	構成	神秘的物質		
	えさ	—				
	危険度	★★★★★★				

Daemon	デーモン					
	STR	475-505	ダメージ	25*	タイム値 目安	—
	DEX	76-95	特技	魔法、飛行		
	INT	300-325	構成	肉(1)		
	えさ	—				
	危険度	★★★★★★				

※持っている武器によりダメージが異なる。


# Monsters Data

Deep Sea Serpent	ディープ・シー・サーペント					
	STR	215-245	ダメージ	5-19	タイム値 目安	—
	DEX	58-85	特技	炎、魔法		
	INT	53-85	構成	肉(1)		
	えさ	肉				
	危険度	★★★★★★				

Effin	エティン					
	STR	135-165	ダメージ	4-20*	タイム値 目安	—
	DEX	56-75	特技	—		
	INT	31-55	構成	肉(4)		
	えさ	—				
	危険度	★★★★				

Dragon	ドラゴン					
	STR	795-825	ダメージ	9-29	タイム値 目安	95
	DEX	86-105	特技	炎、飛行、魔法		
	INT	435-475	構成	肉(10) 皮(20)		
	えさ	肉				
	危険度	★★★★★★★★				

Evil Mage	エビル・メイジ(赤)					
	STR	81-105	ダメージ	3-6	タイム値 目安	—
	DEX	91-115	特技	魔法		
	INT	96-120	構成	—		
	えさ	—				
	危険度	★★★★★				

Drake	ドレイク					
	STR	400-430	ダメージ	4-24	タイム値 目安	95
	DEX	133-152	特技	毒、飛行		
	INT	100-140	構成	肉(10) 皮(20)		
	えさ	肉				
	危険度	★★★★★★				


Evil High Mage	エビル・ハイメイジ(黒)					
	STR	81-105	ダメージ	3-9	タイム値 目安	—
	DEX	190-215	特技	魔法		
	INT	125-150	構成	—		
	えさ	—				
	危険度	★★★★★★				

Dread Spider	ドレッド・スパイダー					
	STR	165-215	ダメージ	3-20	タイム値 目安	—
	DEX	96-145	特技	毒、魔法		
	INT	41-65	構成	Spider'sSilk(8)		
	えさ	—				
	危険度	★★★★★★				


Fire Elemental	ファイア・エレメンタル					
	STR	125-155	ダメージ	4-12	タイム値 目安	—
	DEX	165-185	特技	魔法		
	INT	71-95	構成	魔法的物質		
	えさ	—				
	危険度	★★★★★★				

Earth Elemental	アース・エレメンタル					
	STR	125-155	ダメージ	5-20	タイム値 目安	—
	DEX	66-85	特技	—		
	INT	71-92	構成	魔法的物質		
	えさ	—				
	危険度	★★★★★				

Frost Ooze	フロスト・ウーズ					
	STR	23-34	ダメージ	2-10	タイム値 目安	—
	DEX	16-21	特技	武器の腐食		
	INT	16-20	構成	神秘的物質		
	えさ	—				
	危険度	★★				

Efreet	イフリート					
	STR	325-355	ダメージ	8-16	タイム値 目安	—
	DEX	265-285	特技	魔法		
	INT	170-195	構成	魔法的物質		
	えさ	—				
	危険度	★★★★★★				

Frost Spider	フロスト・スパイダー					
	STR	76-100	ダメージ	3-19	タイム値 目安	—
	DEX	76-95	特技	—		
	INT	36-60	構成	Spider'sSilk(8)		
	えさ	—				
	危険度	★★★★★				

Elder Gazer	エルダー・ゲイザー					
	STR	295-325	ダメージ	3-24	タイム値 目安	—
	DEX	86-105	特技	魔法		
	INT	290-385	構成	肉(1)		
	えさ	—				
	危険度	★★★★★★				

Frost Troll	フロスト・トロル					
	STR	175-205	ダメージ	9-25*	タイム値 目安	—
	DEX	46-65	特技	—		
	INT	46-70	構成	肉(2)		
	えさ	—				
	危険度	★★★★★★				

※持っている武器によりダメージが異なる。



**Gargoyle** ガーゴイル

STR	145-175	ダメージ	3-18	アイテム 自安	—
DEX	76-95	特技	飛行、魔法		
INT	81-105	構成	肉 (1)		
えさ	肉				
危険度	★★★★★				

**Gazer** ゲイザー

STR	96-125	ダメージ	3-12	アイテム 自安	—
DEX	86-105	特技	魔法		
INT	140-165	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★★				

**Ghoul** グール

STR	65-80	ダメージ	5-8	アイテム 自安	—
DEX	56-75	特技	浮遊		
INT	36-60	構成	—		
えさ	—				
危険度	★★★				

**Giant Rat** ジャイアント・ラット

STR	32-74	ダメージ	3-9	アイテム 自安	75
DEX	46-65	特技	—		
INT	16-30	構成	肉 (1) 皮 (6)		
えさ	肉				
危険度	★★				

**Giant Scorpion** ジャイアント・スコピオン

STR	73-115	ダメージ	3-12	アイテム 自安	50
DEX	76-95	特技	毒		
INT	16-30	構成	肉 (1)		
えさ	肉				
危険度	★★★★★				

**Giant Serpent** ジャイアント・サーベント

STR	185-215	ダメージ	3-19	アイテム 自安	—
DEX	56-80	特技	毒		
INT	56-85	構成	肉 (4) 皮 (15)		
えさ	—				
危険度	★★★★★				

**Giant Spider** ジャイアント・スパイダー

STR	76-100	ダメージ	3-15	アイテム 自安	55
DEX	76-95	特技	毒		
INT	36-60	構成	Spider'sSilk (8)		
えさ	肉				
危険度	★★★				

**Giant Toad** ジャイアント・トード

STR	76-100	ダメージ	2-20	アイテム 自安	75
DEX	6-25	特技	—		
INT	11-20	構成	肉 (1) 皮 (12)		
えさ	肉				
危険度	★★★				

**Harpy** ハービー

STR	96-120	ダメージ	3-9	アイテム 自安	—
DEX	86-110	特技	飛行		
INT	51-75	構成	肉 (4) 羽 (50)		
えさ	—				
危険度	★★★★				

**Headless** ヘッドレス

STR	26-50	ダメージ	3-12	アイテム 自安	—
DEX	36-55	特技	—		
INT	16-30	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★				

**Hellcat** ヘルキャット

STR	15-55	ダメージ	3-15	アイテム 自安	80
DEX	13-85	特技	炎		
INT	70-150	構成	肉 (1) 皮 (10)		
えさ	肉				
危険度	★★★★★				

**Hell Hound** ヘル・ハウンド

STR	96-120	ダメージ	6-22	アイテム 自安	81
DEX	81-105	特技	炎		
INT	36-60	構成	肉 (1)		
えさ	肉				
危険度	★★★★★				

**Ice Elemental** アイス・エレメンタル

STR	155-185	ダメージ	5-26	アイテム 自安	—
DEX	96-115	特技	魔法		
INT	170-192	構成	魔法的物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★★				

**Ice Serpent** アイス・サーベント

STR	215-245	ダメージ	5-19	アイテム 自安	—
DEX	56-80	特技	—		
INT	66-85	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★★				

**Ice Fiend** アイス・フィンド

STR	375-405	ダメージ	3-24	アイテム 自安	—
DEX	175-195	特技	魔法、飛行		
INT	200-225	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★				

**Imp** インブ

STR	76-100	ダメージ	3-18	アイテム 自安	81
DEX	61-80	特技	魔法、飛行		
INT	86-110	構成	肉 (1) 皮 (6)		
えさ	肉				
危険度	★★★				

**Jwilson** ジュウィルソン

STR	22-34	ダメージ	1-5	アイテム 自安	—
DEX	16-21	特技	毒、武器の腐食		
INT	16-20	構成	神秘的物質		
えさ	肉				
危険度	★				

**Kraken** クラーケン

STR	755-780	ダメージ	4-48	アイテム 自安	—
DEX	225-245	特技	炎、水陸移動可能		
INT	26-40	構成	神秘的物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★				

**Lava Lizard** ラヴァ・リザード

STR	125-150	ダメージ	2-28	アイテム 自安	81
DEX	56-75	特技	炎		
INT	11-20	構成	肉 (1) 皮 (12)		
えさ	肉				
危険度	★★★★★★				

**Lava Serpent** ラヴァ・サーベント

STR	215-245	ダメージ	5-19	アイテム 自安	—
DEX	65-80	特技	炎		
INT	66-85	構成	肉 (4) 皮 (15)		
えさ	—				
危険度	★★★★★				

**Lich** リッチ

STR	195-250	ダメージ	15-25	アイテム 自安	—
DEX	66-85	特技	魔法		
INT	175-205	構成	神秘的物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★★				

**Lich Lord** リッチ・ロード

STR	295-325	ダメージ	15-25	アイテム 自安	—
DEX	86-105	特技	魔法		
INT	290-385	構成	神秘的物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★				

**Lizardman** リザードマン

STR	96-120	ダメージ	3-9	アイテム 自安	—
DEX	86-105	特技	—		
INT	36-60	構成	肉 (1) 皮 (12)		
えさ	—				
危険度	★★				

**Mongbat (Arboreal)** モンバット (弱)

STR	6-10	ダメージ	1-2	アイテム 自安	25
DEX	26-38	特技	飛行		
INT	6-14	構成	肉 (1)		
えさ	肉				
危険度	★				

**Mongbat (Subterranean)** モンバット (強)

STR	65-80	ダメージ	3-9	アイテム 自安	70
DEX	61-80	特技	飛行		
INT	26-50	構成	肉 (1) 皮 (6)		
えさ	肉				
危険度	★★				

**Mummy** マミー

STR	345-370	ダメージ	4-32	アイテム 自安	—
DEX	71-90	特技	—		
INT	26-40	構成	神秘的物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★★				

**Nightmare** ナイトメア

STR	995-1020	ダメージ	2-29	アイテム 自安	100
DEX	86-105	特技	炎、飛行		
INT	385-425	構成	肉 (10) 皮 (10)		
えさ	肉				
危険度	★★★★★★★				

**Ogre** オーガ

STR	765-195	ダメージ	5-15	アイテム 自安	—
DEX	46-65	特技	—		
INT	46-70	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★				

※持っている武器によりダメージが異なる。



Ogre Lord

オーガ・ロード

STR	785-945	ダメージ	10-42	タイム 目安	—
DEX	66-75	特技	—		
INT	46-70	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★★				

Ophidian Apperentice Mage

オフィディアン・アペレンティス・メイジ

STR	180-205	ダメージ	3-12	タイム 目安	—
DEX	96-205	特技	魔法		
INT	190-215	構成	肉 (4)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★				

Ophidian Avenger

オフィディアン・アベンジャー

STR	415-595	ダメージ	10-25	タイム 目安	—
DEX	165-175	特技	毒		
INT	46-70	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★★				

Ophidian Enforcer

オフィディアン・エノフォーサー

STR	180-205	ダメージ	3-13	タイム 目安	—
DEX	65-160	特技	—		
INT	95-190	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★★				

Ophidian Knight-errant

オフィディアン・ナイトエラント

STR	415-595	ダメージ	10-25	タイム 目安	—
DEX	165-175	特技	毒		
INT	46-70	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★★				

Ophidian Matriarch

オフィディアン・マトリアーク

STR	415-505	ダメージ	6-18	タイム 目安	—
DEX	96-115	特技	魔法		
INT	365-455	構成	神秘的物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★★				

Ophidian Shaman

オフィディアン・シャーマン

STR	280-305	ダメージ	8-12	タイム 目安	—
DEX	225-250	特技	魔法		
INT	290-315	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★★				

Ophidian Warrior

オフィディアン・ウォリアー

STR	150-320	ダメージ	3-13	タイム 目安	—
DEX	65-160	特技	—		
INT	95-190	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★				

Orc

オーク

STR	96-120	ダメージ	3-9*	タイム 目安	—
DEX	81-105	特技	—		
INT	36-60	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★				

Orc Captain

オーク・キャプテン

STR	110-145	ダメージ	2-16	タイム 目安	—
DEX	100-135	特技	—		
INT	86-110	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★				

Orcish Lord

オーキッシュ・ロード

STR	150-320	ダメージ	2-18	タイム 目安	—
DEX	65-160	特技	—		
INT	95-190	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★★				

Orcish Mage

オーキッシュ・メイジ

STR	115-150	ダメージ	2-16	タイム 目安	—
DEX	91-115	特技	魔法		
INT	160-185	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★				

Poison Elemental

ポイズン・エレメンタル

STR	425-515	ダメージ	5-25	タイム 目安	—
DEX	165-185	特技	毒、魔法		
INT	360-435	構成	魔法の物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★★				

Hellcat(Predator)

ヘルキャット(プレデター)

STR	160-185	ダメージ	2-20	タイム 目安	95
DEX	96-115	特技	炎		
INT	76-100	構成	肉 (1) 皮 (10)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★				

Rat Man

ラットマン

STR	96-120	ダメージ	3-6*	タイム 目安	—
DEX	81-100	特技	—		
INT	36-60	構成	肉 (1) 皮 (8)		
えさ	—				
危険度	★★				

Reaper

リーパー

STR	66-215	ダメージ	5-15	タイム 目安	—
DEX	66-75	特技	魔法、移動ナシ		
INT	86-235	構成	木材 (10)		
えさ	—				
危険度	★★★★★				

Sea Serpent

シー・サーベント

STR	165-225	ダメージ	5-15	タイム 目安	—
DEX	58-85	特技	炎、魔法		
INT	53-85	構成	肉 (1)		
えさ	肉				
危険度	★★★★				

Shade

シェイド

STR	76-100	ダメージ	8-12	タイム 目安	—
DEX	76-95	特技	魔法、浮遊		
INT	36-60	構成	—		
えさ	—				
危険度	★★★				

Silver Serpent

シルバー・サーベント

STR	160-360	ダメージ	2-24	タイム 目安	—
DEX	15-35	特技	毒		
INT	21-40	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★★				

Skeletal Knight

スケルタル・ナイト

STR	125-155	ダメージ	2-20	タイム 目安	—
DEX	66-85	特技	—		
INT	36-60	構成	神秘的物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★				

Skeletal Mage

スケルタル・メイジ

STR	76-100	ダメージ	2-8	タイム 目安	—
DEX	56-75	特技	魔法		
INT	185-210	構成	神秘的物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★				

Skeleton

スケルトン

STR	56-80	ダメージ	2-8*	タイム 目安	—
DEX	56-75	特技	—		
INT	16-40	構成	神秘的物質		
えさ	—				
危険度	★				

Slime

スライム

STR	22-34	ダメージ	1-5	タイム 目安	40
DEX	16-21	特技	武器の腐食、毒		
INT	16-20	構成	神秘的物質		
えさ	肉				
危険度	★				

Snow Elemental

スノー・エレメンタル

STR	325-355	ダメージ	4-24	タイム 目安	—
DEX	165-185	特技	冷気		
INT	71-95	構成	神秘的物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★★				

Spectre

スペクター

STR	84-112	ダメージ	8-12	タイム 目安	—
DEX	76-95	特技	魔法、浮遊		
INT	36-60	構成	—		
えさ	—				
危険度	★★★				

Stone Harpy

ストーン・ハービー

STR	295-320	ダメージ	3-21	タイム 目安	—
DEX	86-110	特技	飛行		
INT	51-75	構成	肉 (4) 羽 (50)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★				

Stone Gargoyle

ストーン・カーゴイル

STR	245-275	ダメージ	4-24	タイム 目安	—
DEX	76-95	特技	飛行		
INT	81-105	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★				

Swamp Tentacles

スワンブ・テンタクルズ

STR	96-120	ダメージ	3-15	タイム 目安	—
DEX	66-85	特技	水陸移動		
INT	66-80	構成	木材 (10)		
えさ	—				
危険度	★★★★★				

※持っている武器によりダメージが異なる。

※持っている武器によりダメージが異なる。



ブリタニアでの戦闘には武器・防具が欠かせない。  
店で買えるものから冒険でしか手に入らないものまで全97種類。  
それぞれの能力を紹介しよう。

## 武器・防具選びに大切なのは DEX修正と攻撃スピード

### 武器と防具の種類

武器は、フェンシング系、メイス系、ソード系、ボウ系の4種類。  
防具は、レザー、スタッド、リング、チェーン、プレート、ボーン  
の6種類だ。このほか、冒険でしか手に入らないマスクなどもあるが、  
各武器の能力や見た目などを参考にして、自分のプレイスタイルに  
合う装備を選ぶといいだろう。



モンスターと戦うには、それなりの装備 (AR) が必要だ

### Terathan Avenger テラサン・アベンジャー

STR	465-645	ダメージ	10-30	タイム修正	—
DEX	66-75	特技	毒、魔法	目安	—
INT	46-70	構成	肉 (2)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★				

### Water Elemental ウォーター・エレメンタル

STR	125-155	ダメージ	4-12	タイム修正	—
DEX	66-85	特技	魔法	目安	—
INT	71-95	構成	魔法的物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★				

### Terathan Drone テラサン・ドローン

STR	36-65	ダメージ	4-14	タイム修正	—
DEX	96-145	特技	—	目安	—
INT	21-45	構成	肉 (4)		
えさ	—				
危険度	★★★				

### White Wyrn ホワイト・ウィルム

STR	795-825	ダメージ	9-33	タイム修正	95
DEX	86-105	特技	魔法、飛行	目安	—
INT	385-425	構成	肉 (10) 皮 (20)		
えさ	肉				
危険度	★★★★★★★				

### Terathan Matriarch テラサン・マトリアーク

STR	315-405	ダメージ	5-20	タイム修正	—
DEX	69-115	特技	魔法	目安	—
INT	365-455	構成	神秘的物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★				

### Wisp ウィスプ

STR	195-225	ダメージ	15-20	タイム修正	—
DEX	195-225	特技	魔法	目安	—
INT	195-225	構成	神秘的物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★				

### Terathan Warrior テラサン・ウォリアー

STR	165-215	ダメージ	4-20	タイム修正	—
DEX	96-145	特技	—	目安	—
INT	41-65	構成	肉 (4)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★				

### Wraith レイス

STR	84-112	ダメージ	8-12	タイム修正	—
DEX	76-95	特技	魔法、浮遊、半透明	目安	—
INT	36-60	構成	—		
えさ	—				
危険度	★★★				

### Titan タイタン

STR	535-585	ダメージ	4-26	タイム修正	—
DEX	125-145	特技	魔法	目安	—
INT	280-305	構成	肉 (4)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★				

### Wyvern ワイバーン

STR	400-430	ダメージ	3-24	タイム修正	—
DEX	153-172	特技	毒、飛行	目安	—
INT	51-90	構成	肉 (10) 皮 (20)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★				

### Troll トロル

STR	175-205	ダメージ	5-17	タイム修正	—
DEX	46-65	特技	—	目安	—
INT	46-70	構成	肉 (2)		
えさ	—				
危険度	★★★★				

### Zombie ゾンビ

STR	46-70	ダメージ	2-8	タイム修正	—
DEX	31-50	特技	—	目安	—
INT	26-40	構成	神秘的物質		
えさ	—				
危険度	★				

※持っている武器によりダメージが異なる。

## Leather Armour



名前	必要 STR (stone)	重さ	DEX 低下値	AR	耐久度	参考価格 (GP)
Leather Cap (帽子)	15	2	0	2 (15)	31-37	—
Leather Gorget (のどあて)	10	1	0	1 (13)	101-115	78
Leather Sleeves (腕あて)	10	2	0	2 (13)	31-37	80
Leather Gloves (手袋)	10	1	0	1 (13)	31-37	60
Leather Tunic (上着)	15	6	0	5 (13)	31-37	103
Leather Leggings (ズボン)	10	4	0	2 (13)	31-37	80



## Studded Armour



名前	必要 STR (stone)	重さ	DEX 低下値	AR	耐久度	参考価格 (GP)
Studded Gorget (のどあて)	25	1	0	1 (16)	36-44	75
Studded Sleeves (腕あて)	25	4	0	3 (16)	36-44	90
Studded Gloves (手袋)	25	1	0	1 (16)	36-44	80
Studded Tunic (上着)	35	8	0	7 (16)	36-44	128
Studded Leggings (ズボン)	35	5	0	3 (16)	36-44	103



※表中のARはその防具を単独で装備時にステータス表示されるAR値、( )内はその鎧が持つAR値。  
※鎧類は装備時にDEX値が10以下になる場合は装備できない。



## Ringmail Armour

鎖の鎧



名前	必要STR	重さ (stone)	DEX 低下値	AR	耐久度	参考価格 (GP)
Ringmail Sleeves (腕あて)	20	10	1	3 (20)	41-51	128
Ringmail Gloves (手袋)	20	2	1	1 (20)	41-51	123
Ringmail Tunic (上着)	20	15	2	7 (20)	41-51	217
Ringmail Leggings (足鎧)	20	15	1	4 (20)	41-51	150



Ringmail Sleeves  
スリーブス

Ringmail Gloves  
グローブス

Ringmail Tunic  
チュニック

Ringmail Leggings  
レギングス

## Chainmail Armour

鎖かたびら



名前	必要STR	重さ (stone)	DEX 低下値	AR	耐久度	参考価格 (GP)
Chainmail Coif (ずきん)	20	7	0	3 (23)	36-44	133
Chainmail Tunic (上着)	20	7	5	10 (23)	46-58	207
Chainmail Leggings (足鎧)	20	7	3	6 (23)	46-58	169



Chainmail Coif  
コイフ

Chainmail Tunic  
チュニック

Chainmail Leggings  
レギングス

## Platemail Armour

鋼の鎧



名前	必要STR	重さ (stone)	DEX 低下値	AR	耐久度	参考価格 (GP)
Plate Helm (兜)	40	5	1	5 (40)	46-58	170
Platemail Gorget (のどあて)	30	2	1	2 (40)	51-65	139
Platemail Arms (腕鎧)	40	5	2	5 (40)	51-65	182
Platemail Gloves (こて)	30	2	2	2 (40)	51-65	144
Platemail (胴鎧)	60	10	8	14 (40)	51-65	273
Platemail Legs (足鎧)	60	7	6	8 (40)	51-65	217



Plate Helm  
ヘルム

Platemail Gorget  
ゴルジット

Platemail Arms  
アームス

Platemail Gloves  
グローブス

Platemail  
プレートメイル

Platemail Legs  
レッグス

## Bone Armour

骨の鎧



名前	必要STR	重さ (stone)	DEX 低下値	AR	耐久度	参考価格 (GP)
Bone Helmet (兜)	40	3	0	4 (30)	26-30	—
Bone Arms (腕あて)	40	2	2	4 (30)	26-30	—
Bone Gloves (こて)	40	2	0	2 (30)	26-30	—
Bone Armor (胴鎧)	40	6	6	11 (30)	26-30	—
Bone Leggings (足あて)	40	3	4	5 (30)	26-30	—



Bone Helmet  
ヘルメット

Bone Arms  
アームス

Bone Gloves  
グローブス

Bone Armor  
アーマー

Bone Leggings  
レギングス

※表中のARはその防具を単独で装備時にステータス表示されるAR値、( )内はその鎧が持つAR値。  
※鎧類は装備時にDEX値が10以下になる場合は装備できない。

## Female Armour

女性用鎧



名前	必要STR	重さ (stone)	DEX 低下値	AR	耐久度	参考価格 (GP)
Leather Armor (女性用革鎧)	15	1	0	7 (13)	31-37	98
Studded Armor (女性用鎖付き革鎧)	35	6	0	9 (15)	101-115	122
Plate Armor (女性用の鎧)	20	4	5	18 (23)	51-63	198
Leather Brassiere (革のブラジャー)	10	1	0	7 (13)	31-37	97
Studded Brassiere (鎖付きブラジャー)	25	1	0	9 (16)	36-44	120
Shorts (革のショートパンツ)	10	1	0	2 (13)	31-37	78
Skirt (革のスカート)	10	1	0	2 (13)	31-37	78



Leather Armor  
アーマー

Studded Armor  
アーマー

Plate Armor  
アーマー

Leather Brassiere  
ブラジャー

Studded Brassiere  
ブラジャー

Skirt  
スカート

Shorts  
ショーツ

※Female Armorは、胴と腕を防御する。

## Shield

盾

名前	必要STR	重さ (stone)	DEX 低下値	AR	防御率 (%)	耐久度	参考価格 (GP)
Bronze Shield (銅の盾)	20	6	0	10	80	26-30	91
Buckler (小さな盾)	15	5	0	8	84	41-51	67
Heater Shield (角型の盾)	30	8	0	24	52	31-37	174
Kite Shield(Metal) (扇型の盾(鉄製))	30	7	0	16	68	101-115	138
Kite Shield(Wooden) (扇型の盾(木製))	20	5	0	12	76	46-58	121
Metal Shield (金属の盾)	10	6	0	12	76	51-65	98
Wooden Shield (木の盾)	10	5	0	8	84	21-23	62
Chaos Shield (混沌の盾)	0	7	0	32	36	101-115	—
Order Shield (秩序の盾)	0	7	0	30	40	101-115	—

※Shield類のARは、バリーングの値によって異なる。計算式は、AR×(Parrying+2)÷100。



Kite Shield (metal)  
カイト

Kite Shield (wooden)  
カイト

Order Shield  
オーダー

Wooden Shield  
ウドゥン

Metal Shield  
メタル

Chaos Shield  
ケイオス

Buckler  
バックラー

## Other Helmets & Mask

その他の兜とマスク

名前	必要STR	重さ (stone)	DEX 低下値	AR	耐久度	参考価格 (GP)
Bascinet (軽い鉄兜)	10	5	0	3 (18)	101-115	128
Closed Helm/Helmet (目隠し付き兜)	40	5	0	3 (30)	46-58	168
Helmet (兜)	40	5	0	2 (30)	46-58	168
Nose Helm (鼻を覆う兜)	40	5	0	3 (30)	46-58	165
Ork Helm (オーク兜)	—	5	0	3 (20)	31-70	モンスターから入手
Ork Mask (オークのマスク)	—	4	0	1 (5)	21-23	モンスターから入手
Bear Mask (熊のマスク)	—	5	0	1 (6)	21-23	モンスターから入手
Deer Mask (鹿のマスク)	—	5	0	1 (6)	21-23	モンスターから入手
Tribal Mask (Fancy) (部族のマスク(ファンシー))	—	2	0	1 (5)	21-23	モンスターから入手
Tribal Mask (African) (部族のマスク(アフリカン))	—	2	0	1 (5)	21-23	モンスターから入手



Orc Helm  
オークヘルム

Bascinet  
バシネット

Nose Helm  
ノーズヘルム

Helmet  
ヘルメット

Closed Helm/Helmet  
クロズドヘルム

Orc Mask  
オークマスク

Tribalmask-fancy  
トライバルマスク  
(ファンシー)

Tribalmask-African  
トライバルマスク  
(アフリカン)

Deer Mask  
ディアマスク

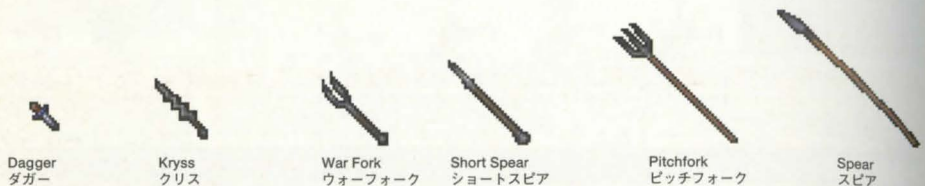


## Fencer

フェンサー類

名前	装備	攻撃速度	ダメージ	必要STR	重さ (stone)	耐久度	参考価格 (GP)	スペシャルアタック
Dagger (短剣)	片手	55	3-15	10	1	31-50	30	×
Kryss (ねじれた剣)	片手	53	5-26	22	2	31-90	57	×
Pitchfork (熊手)	両手	35	4-16	15	11	31-60	30	○
Short Spear (短い槍)	両手	50	4-32	15	4	31-70	35	○
Spear (槍)	両手	46	2-36	30	7	31-80	40	○
War Fork (双叉の槍)	片手	45	4-32	35	9	31-110	-	×

\*ブラクティス・ウエポン：攻撃速度=50/ダメージ=2-8/必要STR=10/耐久度=31-40。



## Mace

メイス類

名前	装備	攻撃速度	ダメージ	必要STR	重さ (stone)	耐久度	参考価格 (GP)	スペシャルアタック
Black Staff (黒い杖)	両手	35	8-33	35	6	31-70	31	×
Club (棍棒)	片手	40	8-24	10	3	31-40	27	×
Crook (羊飼い杖)	両手	30	3-12	10	9	31-50	30	×
Gnarled Staff (節のある杖)	両手	33	10-30	20	3	31-50	27	×
Hammer Pick (ハンマーピック)	片手	30	6-33	35	9	31-70	31	×
Mace (槌)	片手	30	8-32	20	14	31-70	43	×
Maul (鎚)	片手	30	10-30	20	10	31-70	32	×
Quarterstaff (六尺棒)	両手	48	8-29	30	4	31-60	30	×
Sledge Hammer (大槌)	片手	45	5-20	30	10	31-60	33	×
Smithy Hammer (鍛冶屋用ハンマー)	片手	30	6-18	30	-	31-60	30	×
War Axe (戦争用斧)	片手	40	5-39	35	8	31-80	40	×
War Hammer (戦闘用ハンマー)	両手	31	8-36	40	10	31-110	30	○
War Mace (戦争用槌)	片手	32	10-30	30	17	31-110	40	×

\*ブラクティス・ウエポン：攻撃速度=50/ダメージ=2-8/必要STR=10/耐久度=21-40。



## Bow

弓矢類

名前	装備	攻撃速度	ダメージ	必要STR	重さ (stone)	耐久度	参考価格 (GP)	スペシャルアタック
Bow (弓)	両手	20	9-41	20	6	31-60	67	×
Crossbow (クロスボウ)	両手	18	8-43	30	7	31-80	60	×
Heavy Crossbow (ヘビークロスボウ)	両手	10	11-56	40	9	31-100	74	×

\*ブラクティス・ウエポン：攻撃速度=20/ダメージ=2-16/必要STR=10/耐久度=21-40。



## Sword

剣類

名前	装備	攻撃速度	ダメージ	必要STR	重さ (stone)	耐久度	参考価格 (GP)	スペシャルアタック
Axe (斧)	両手	37	6-33	35	4	31-100	50	○
Bardiche (長柄付斧)	両手	26	5-43	40	7	31-100	81	○
Battle Axe (戦斧)	両手	30	6-38	40	4	31-80	74	○
Broad Sword (幅広い剣)	片手	45	5-39	25	6	31-100	55	×
Butcher Knife (肉切り包丁)	片手	40	2-14	10	1	31-40	25	×
Cleaver (包丁)	片手	40	2-13	10	2	31-50	25	×
Cutlass (反り身の剣)	片手	45	6-28	10	8	31-70	36	×
Double Axe (両刃の斧)	両手	37	5-35	45	8	31-110	78	○
Executioner's Axe (死刑執行人の斧)	両手	37	6-33	35	8	31-90	56	○
Halbert (矛槍)	両手	25	5-49	45	16	31-80	57	○
Hatchet (まさかり)	両手	40	2-17	15	4	31-80	-	○
Katana (刀)	片手	58	5-26	10	6	31-90	57	×
Large Battle Axe (大戦斧)	両手	30	6-38	40	6	31-110	50	○
Long Sword (長剣)	片手	35	5-33	25	6	31-110	80	×
Long Sword (長剣) (細身)	片手	35	5-33	25	1	31-60	37	×
Pichaxe (つるはし)	片手	35	1-15	25	11	31-80	37	×
Scimitar (三日月刀)	片手	43	4-30	10	5	31-90	43	×
Skinning Knife (皮剥きナイフ)	片手	40	1-10	10	-	31-40	27	×
Two-Handed Axe (両手用斧)	両手	30	5-39	35	-	31-70	44	○
Viking Sword (ヴァイキングの剣)	片手	30	6-34	40	-	31-100	80	×

\*ブラクティス・ウエポン：攻撃速度=43/ダメージ=2-8/必要STR=10/耐久度=21-40。





## Gargoyle's Pickaxe ガーゴイルズ・ピックアックス



鉱石エレメンタルを倒すと、お金と宝石、鉱石25個が手に入る。高位エレメンタルにはマジックアイテムを持つものもある

ガーゴイルズ・ピックアックス(a gargoyle's pickaxe)は、ガーゴイルやストーンガーゴイル、ファイアガーゴイル(8種類いる)を倒すと、まれに手に入るマジックアイテムだ。鑑定すると「a large pickaxe of ore extraction」と表示される。このアイテムを使って鉱山などで鉱石を掘ると、その場所で掘れる鉱石よりも1ランク上の色鉱石を掘ることができ(ノーマル、ヴァロライトの鉱石が採掘できる場所では変化なし)、たまに鉱石エレメンタルが出現する。

### ● 鉱石エレメンタルとは？

鉱石エレメンタルは7種類いる。その場所で採掘できる色鉱石と同じ色の鉱石エレメンタルが出現し、その強さは鉱石の色(採掘難易度)に比例する。鉱石エレメンタルのなかには、魔法を無効化したり反射するもの、ガス攻撃を使うものなどもある。

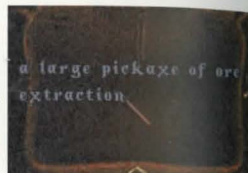
#### 鉱石エレメンタルの種類

Valorite Elemental (ヴァロライト・エレメンタル)  
Verite Elemental (ヴェライト・エレメンタル)  
Agapite Elemental (アガバイト・エレメンタル)  
Golden Elemental (ゴールドン・エレメンタル)  
Bronze Elemental (ブロンズ・エレメンタル)  
Copper Elemental (カパー・エレメンタル)  
Shadow Elemental (シャドウ・エレメンタル)

#### 鑑定前



#### 鑑定後



## Special Fishing Net スペシャル・フィッシング・ネット



スペシャル・フィッシング・ネット

スペシャル・フィッシング・ネット(a special fishing net)は、釣りで手に入る特殊アイテムだ。釣る場所やスキルに関係なく、低確率で釣ることができるが、沖で釣れるシーサーベントが多い。このアイテムを使うには、沖に出てバックパック内のネットをダブルクリックし、現れたカーソルで投げたい場所をクリックすればいい。ネットを使用すると、ウォーター・エレメンタル、ディーブ・シー・サーベント、クラークンといったモンスターが、ランダムに複数出現する。

### ● クラークンの強さは？

ネットを使用すると出現することがあるクラークンは、非常に強力なモンスターだ。魔法攻撃はないものの、水陸ともに移動が可能で、オーガロードに匹敵する高い攻撃力と防御力を持ち、ドラゴンクラスのプレス攻撃も行う。倒すと高確率でSOSメッセージ入りボトルを手に入れる。

#### 出現モンスターと手に入る可能性のある特殊アイテム

出現モンスター	所持アイテム
Water Elemental (ウォーター・エレメンタル)	-
Deep Sea Serpent (ディーブ・シー・サーベント)	レベル2のトレジャーマップ
Kraken (クラークン)	SOSメッセージ入りボトル

ネットを投げると、1~4体程度のモンスターがランダムで出現する

## 街マップ解説

ブリタニア(旧大陸)と新大陸には、合わせて17の街と12のダンジョンが存在する。ここでは街とダンジョンの詳細なマップを紹介しよう(ハイブンの地図はP8を参照のこと)。マップ上のマークの文字は、その場所の種類を次のように表している。

### 生活施設

- 銀** 銀行：銀行ではお金やアイテムを預けられる
- 宿** 宿屋：食べ物や冒険用の品、ベンダー雇用証書などを売っており、安全に素早くログアウトできる

- 酒** 酒場：食べ物や冒険用の品、ベンダー雇用証書などを売っており、安全に素早くログアウトできる
- 医** 医療院：幽霊になったとき蘇生させてくれる治療師が常駐している

### アイテム販売

- 道** 道具屋：武器・防具以外の冒険に必要なものは、ほとんどここで揃う
- 武** 武器屋：武器を販売している
- 防** 防具屋：防具を販売している
- 武防** 武器・防具屋：武器と防具の両方を販売している
- 弓** 弓矢屋：弓矢を販売している
- 魔** 魔法屋：魔法関連のアイテムや秘薬などを販売している。薬屋を兼ねているところも多い
- 薬** 薬屋：薬や秘薬を販売している
- 大工** 大工：大工関連のアイテムと、楽器、家の権利書を販売している
- 裁** 裁縫屋：裁縫に必要なものを販売している

- 皮** 皮屋：皮や革製品を販売している
- 細工** 細工屋：細工師の仕事に必要なものや楽器を売っている
- 宝石** 宝石屋：宝石やアクセサリ、コミュニケーションクリスタルを販売している
- 魚** 魚屋：釣りの道具や魚を販売している
- 蜂** 蜂蜜屋：蜂蜜などを販売している
- 食** 食料品店：パン屋や肉・魚屋、レストランなど
- 馬** 馬屋：馬や荷馬、荷ラマなどを買うことができる
- 獣** 獣医：動物や包帯を買うことができる
- 船** 船屋：船の権利書や地図を販売している

### 特別な建物

- 特1** 特別な建物：動物園や城、牢屋、新大陸への道などの特殊な施設
- テ** テレポーター：「出」へテレポート
- 出** テレポーター出口：「テ」からテレポート

### ギルド

- A** ギルド建物：各ギルドのギルドホールなど、ギルドマスターはいるが、買い物ができるいギルドの建物。魔法師ギルドや漁師ギルド、細工師ギルドなどの買い物ができるギルドについては、「アイテム販売」に分類している

### その他の建物

- 1** 図書館や衛兵詰所など、ゲームプレイにはあまり関係のない各種公共施設、劇場や音楽ホールなどの娯楽に関する建物



# Britain

ブリテン

## 生活施設

- |                                 |                          |                     |
|---------------------------------|--------------------------|---------------------|
| 銀1 The First Bank of Britain 銀行 | 宿2 The North Side Inn 宿屋 | 酒3 The Blue Boar 酒場 |
| 銀2 Bank 銀行                      | 宿3 The Wayfarer's Inn 宿屋 | 酒4 The Salty Dog 酒場 |
| 医 Healer of Britain 治療院         | 酒1 The Cat's Lair 酒場     |                     |
| 宿1 Sweet Dreams 宿屋              | 酒2 The Unicorn's Horn 酒場 |                     |

## アイテム販売

- |   |  |  |
|---|--|--|
| 道1 Britain's Premier Provis ioners and Fish Shoppe 道具屋 (魚屋併設) | 魔1 The Sorcerer's Delight: Shop, Library and Guild 魔法屋 (図書館・ギルド併設) | 裁1 The Lord's Clothiers 裁縫屋                                  |
| 道2 Profuse Provisions 道具屋                                     | 魔2 Incantations and Enchan tments 魔法屋                              | 裁2 The Right Fit 裁縫屋   |
| 武 The Hammer and Anvil 武器屋                                    | 薬 Ethereal Goods 薬屋  | 魚 Britain's Premier Provis ioners and Fish Shoppe 魚屋 (道具屋併設) |
| 防1 Heavy Metal Armorer 防 具屋                                   | 大工 The Saw Horse 大工  | 食1 The Cleaver 肉屋  |
| 防2 Strength and Steel 防具屋                                     | 皮 The Best Hides of Brit ain 皮屋                                    | 食2 Good Eats パン屋   |
| 防3 Artistic Armor 防具屋   | 細工 The Tinkers' Guild 細工師 ギルド                                      | 馬1 Sosarian Steeds 馬屋  |
| 武防 The Lord's Arms 武器・防 具屋                                    | 宝石1 Premier Gems 宝石屋   | 馬2 The Stables 馬屋  |
| 弓 Quality Fletching 弓矢屋                                       | 宝石2 A Girl's Best Friend 宝石屋                                       | 馬3 The Bucking Horse Stables 馬屋                              |
|   |  | 船 The Oaken Oar 船屋   |
|   |  | 獣 Britannia Animal Care 獣医                                   |

## 特別な建物

- 特1 Lord British's Castle ロード・ブリティッシュ城
- 特2 Lord Blackthorn's Castle ロード・ブラックソ ーン城
- 特3 Sewer (ダンジョン) への入口

## ギルド

- |                                     |                                   |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| A Britain's Blacksmith Guild 鍛冶屋ギルド | E The Merchants' Guild 商人ギルド      |
| B The Warriors' Guild 戦士ギルド         | F Counselor's Guild カウンセラーホール (北) |
| C Artists' Guild 芸術家ギルド             | G Counselor's Guild カウンセラーホール (南) |
| D The Miner's Guild 採掘師ギルド          | H Cavalry Guild 騎兵隊ギルド            |

## その他の建物

- |                                    |  |
|------------------------------------|--|
| 1 Barracks 兵舎                      | 8 Cemetery 墓場                                |
| 2 Guard Post 衛兵詰所                  | 9 Lord British's Conservatory of Music 王立 劇場 |
| 3 Customs 税関                       | 10 The King's Men Theater 劇場                 |
| 4 Warehouse 倉庫                     | 11 The Watch Tower 監視塔                       |
| 5 The First Library of Britain 図書館 | 12 The Chamber of Virtue 八徳の寺院               |
| 6 Britain Public Library 図書館       | 13 Gazebo (ガゼボ) あずまや                         |
| 7 Main Gate 城門                     |  |





# Buccaneer's Den

バッカニアーズ・デン

## 生活施設

- 宿** The Peg Leg Inn 宿屋
- 酒** The Pirate's Plunder 酒場

- 医** Healer of Buccaneer's Den 治療院
- 銀** a Bank 銀行

## アイテム販売

- 道** Pirates Provisioner 道具屋
- 武** Cutlass Smithing 武器屋

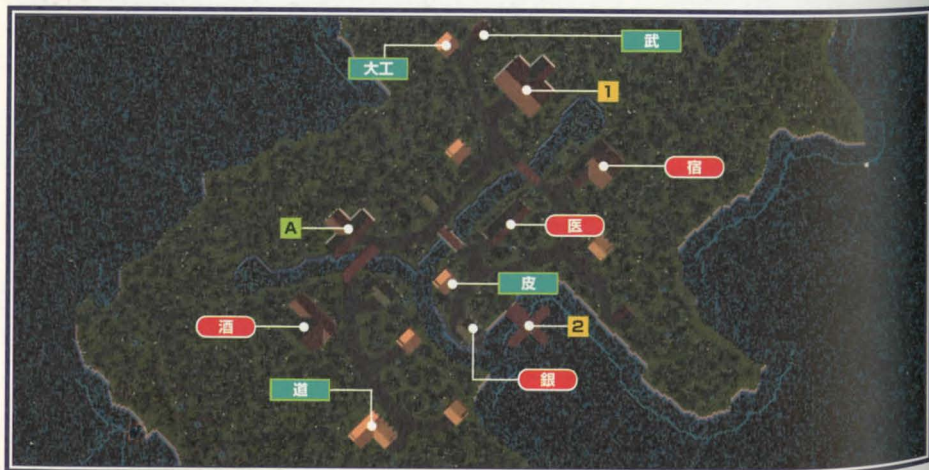
- 大工** Violente Woodworks 大工
- 皮** Buccaneer's Den Leatherworks 皮屋

## ギルド

- A** Assassin's Guild 暗殺者ギルド

## その他の建物

- 1** Buccaneer's Bath 風呂屋
- 2** Dock 棧橋



# Cove

コーブ

## 生活施設

- 医** The Healing Hand 治療院

## アイテム販売

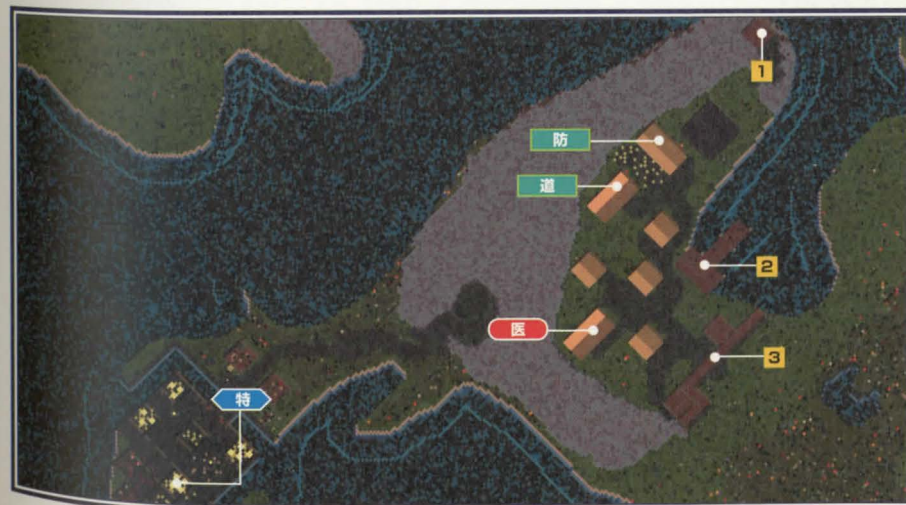
- 道** The Farmer's Market 道具屋
- 防** The Warrior's Supplies 防具屋

## 特別な建物

- 特** Orc Camp オークキャンプ

## その他の建物

- 1** Guard Post 衛兵詰所
- 2** Dock 棧橋
- 3** City Gate 街門





# Jhelom

ジェローム

## 生活施設

- 銀** Jhelom Bank and Jeweler 銀行
- 酒** The Horse's Head 酒場
- 医** Jhelom Healer 治療院
- 宿** The Morning Star Inn 宿屋

## アイテム販売

- 道** Needful Things 道具屋
- 武防** First Defense 武器・防具屋
- 武1** Warrior's Bounty 武器屋
- 武2** Deadly Intentions 武器屋
- 武3** Call to Arms 武器屋
- 防1** Jhelom Armory 防具屋
- 防2** Second Skin 防具屋
- 魔** Jhelom Mage 魔法屋
- 裁1** Jhelom's Fine Tailoring 裁縫屋
- 裁2** Adventurer's Needle 裁縫屋
- 細工** Gadgets and Things 細工屋
- 大工** From Tree to Yew 大工
- 船** Sailor's Keeper 船屋
- 魚** Ocean's Treasure 魚屋
- 宝石1** Jhelom Bank and Jeweler 宝石屋
- 宝石2** The Pearl of Jhelom 宝石屋
- 食1** Finest Cuts 肉屋
- 食2** Farmer's Market 農産物販売
- 食3** Baker's Dozen パン屋

## 特別な建物

- 特1** Jhelom Dueling Pit 闘技場
- 特2** ムーンゲート
- テA** 出口Aへテレポート
- テB** 出口Bへテレポート
- テC** 出口Cへテレポート
- 出A** テレポーターAの出口
- 出B** テレポーターBの出口
- 出C** テレポーターCの出口

## ギルド

- A** Hand of Death 戦士ギルド
- B** Brothers in Arms 戦士ギルド
- C** Counselor's Guild カウンセラーホール

## その他の建物

- 1** Performing Arts Centre 劇場
- 2** Dock 棧橋
- 3** Warehouse 倉庫
- 4** City Gate 街門
- 5** Cemetery 墓場
- 6** Guard Post 衛兵詰所









# Moonglow

ムーングロー

## 生活施設

- 銀** First Bank of Moonglow and Tinkersguild 銀行 (細工師ギルド併設)
- 医** Moonglow Healer 治療院
- 宿1** The Scholar's Inn 宿屋
- 宿2** Moonglow Student Hostel 宿屋

## アイテム販売

- 道** The Scholar's Goods 道具屋
- 武** The Mighty Axe 武器屋
- 防** Second Defense 防具屋
- 魔1** The Sorcerer's Guild 魔法使いギルド
- 魔2** Encyclopedia Magicka 魔法使いギルド
- 魔3** Illusionist's Guild 魔法使いギルド
- 薬1** Moonglow Reagent Shop 薬屋
- 薬2** Herbal Splendor 薬屋
- 薬3** Moonglow's Finest Alchemy 錬金術師ギルド
- 細工** First Bank of Moonglow and Tinkersguild 細工師ギルド (銀行併設)
- 裁** Scholars Cut 裁縫屋
- 大工** The Mage's Seat 大工
- 食1** The Fatted Calf 肉屋
- 食2** Mage's Bread パン屋
- 食3** Farmer's Market 農産物販売

## 特別な建物

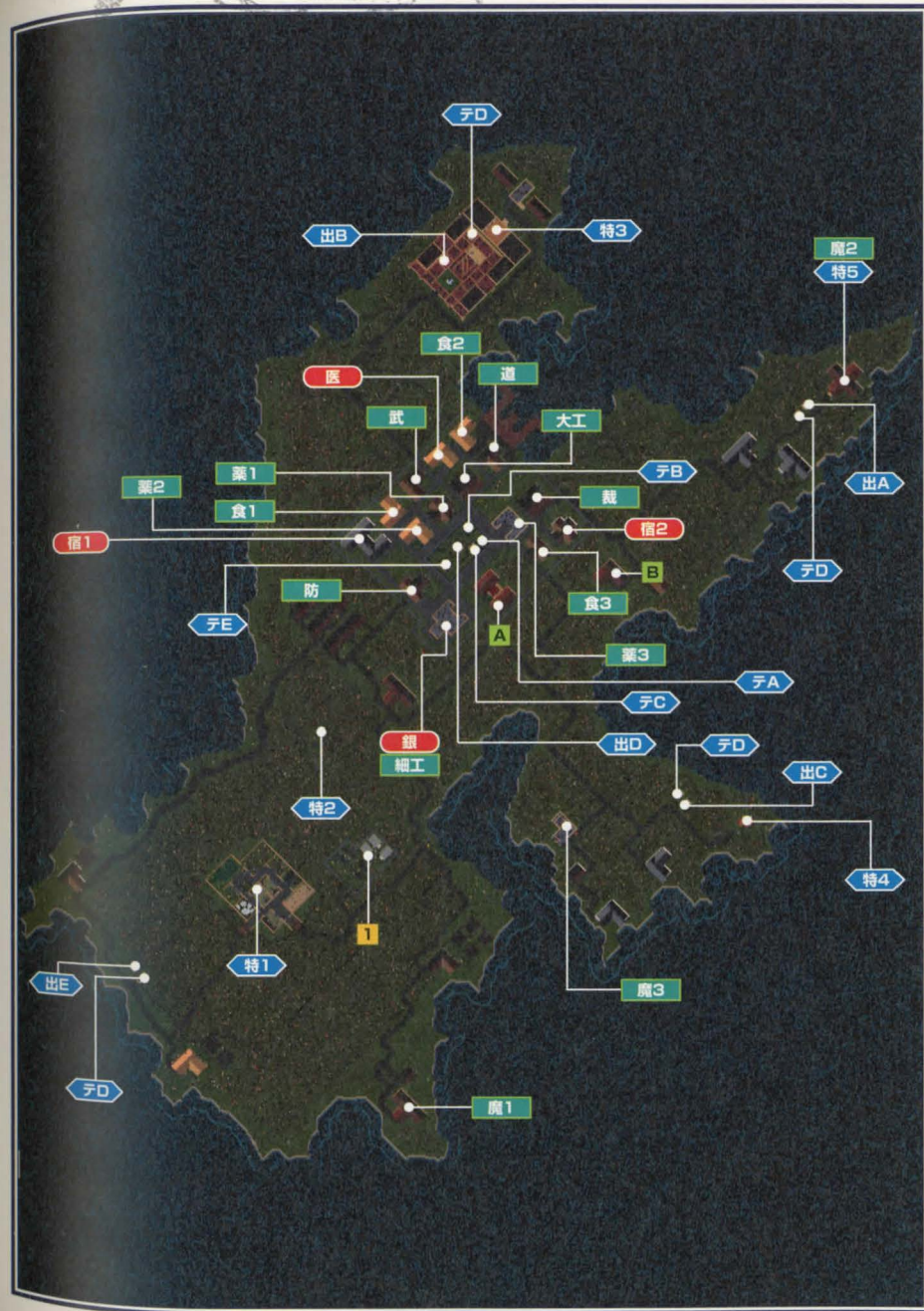
- 特1** Britannia Royal Zoo 動物園
- 特2** ムーンゲート
- 特3** Lycaeum ライクューム
- 特4** Telescope 大望遠鏡
- 特5** 新大陸のPapualにあるTricks of the Tradeへのテレポーター (テレポーターの言葉: recdu)
- テA** 出口Aへテレポート
- テB** 出口Bへテレポート

## ギルド

- A** Counselors' Guild カウンセラーホール
- B** Moonglow Academy of Arts 芸術家ギルド

## その他の建物

- 1** Cemetery 墓場





# Nujel'm

ニュージェルン

## 生活施設

- 銀 Bank of Nujelm 銀行
- 宿 Restful Slumber 宿屋

- 酒1 The Silver Bow 酒場
- 酒2 Mystical Spirits 酒場

## アイテム販売

- 武防 Nujelm Blacksmith 武器・防具屋
- 弓 Nujelm Bowyer 弓矢屋
- 皮 Nujelm Tannery 皮屋
- 宝石 Jewel of the Isle 宝石屋

- 裁 Tailor of the Isle 裁縫屋
- 食 Nujelm Butcher 肉屋
- 船 Seaborne Ships 船屋

## 特別な建物

- 特1 Garden 庭園
- 特2 Nujelm Palace 宮殿
- 特3 Nujel'm Marketplace 市場

## ギルド

- A Bardic Guild 吟遊詩人ギルド
- B Counselor's Guild カウンセラーホール

## その他の建物

- 1 Cemetery 墓場
- 2 Debtor's Prison 牢屋
- 3 Chess Board チェス広場
- 4 Nujelm Court 裁判所
- 5 Guard Post 衛兵詰所
- 6 Nujelm Theater 劇場
- 7 Dock 棧橋



# Oclolo

オクロー

## 生活施設

- 銀 Bank of Oclolo 銀行
- 医 Healer of Oclolo 治療院

- 宿 The Bountiful Harvest 宿屋
- 酒 The Albatross 酒場

## アイテム販売

- 道 Last Chance Provisioners 道具屋
- 武防1 Woman's Arms 武器・防具屋
- 武防2 Hammer and Steel Smithy 武器・防具屋
- 魔 The Sorcerers' Guild 魔法ギルド
- 裁 A Stitch in Time 裁縫屋

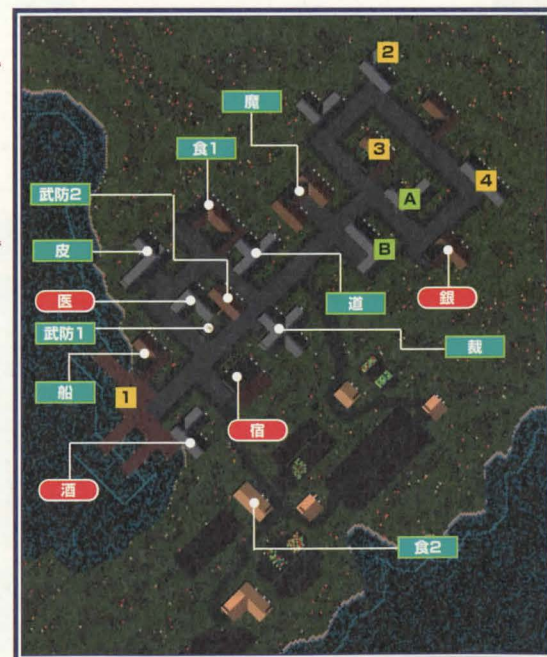
- 皮 Better Leather Tannery 皮屋
- 食1 Now You're Cookin' バン屋
- 食2 Sweet Meat 肉屋
- 船 Anchors Aweigh 船屋

## ギルド

- A Counselors' Guild カウンセラーホール
- B The Bardic Guild 吟遊詩人ギルド

## その他の建物

- 1 Dock 棧橋
- 2 Oclolo Public Library 図書館
- 3 Paint and More アトリエ
- 4 First Academy of Music 劇場





# Serpent's Hold サーパンツ ホールド

## 生活施設

- 銀 Guard Post and Bank 銀行
- 医 Serpent's Hold Healer 治療院
- 宿 The Broken Arrow Inn 宿屋
- 酒1 The Dog and Lion Pub 酒場
- 酒2 Fisherman's Brew 酒場

## アイテム販売

- 道 Supplies 道具屋 (船屋併設)
- 武防1 Serpent's Arms 武器・防具屋
- 武防2 Blacksmith 武器・防具屋
- 弓 Silver Serpent Bows 弓矢屋
- 魔 Serpent's Spells 魔法屋
- 薬 Britannian Herbs 薬屋
- 裁 Silver Serpent Tailors 裁縫屋
- 細工 Tinker of the Isle 細工屋
- 食1 Serpent Hold Meats 肉屋
- 食2 Plenty O'Dough パン屋
- 馬1 Island Stables 馬屋
- 馬2 Serpent's Hold Stabliery 馬屋
- 船 Supplies 船屋 (道具屋併設)

## 特別な建物

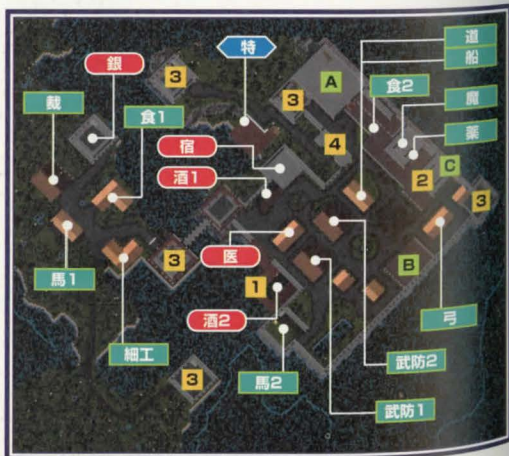
- 特 Lava (ダンジョン) への入口

## ギルド

- A Counselor's Guild カウンセラーホール
- B The Warriors' Guild 戦士ギルド
- C Serpent Warrior's 戦士ギルド

## その他の建物

- 1 Dock 棧橋
- 2 Barracks 兵舎
- 3 Guard Post 衛兵詰所
- 4 City Gate 街門



# Skara Brae スカラブレイ

## 生活施設

- 銀 Bank of Skara Brae 銀行
- 医 Healer of Skara Brae 治療院
- 酒 The Shattered Skull 酒場
- 宿 The Falconer's Inn 宿屋

## アイテム販売

- 道 Sundry Supplies 道具屋
- 武 Gore Galore 武器屋
- 防 More Than Just Mail 防具屋
- 武防 On Guard Armoury 武器・防具屋
- 弓 Bloody Bowman 弓矢屋
- 魔 Mage's Menagerie 魔法屋
- 薬 Mystic Treasure 薬屋
- 大工 Builders' Delight 大工
- 裁 Shear Pleasure 裁縫屋
- 食1 Bountiful Meats 肉屋
- 食2 Farmer's Market 農産物販売
- 馬 Beasts of Burden 馬屋
- 船 Superior Ships 船屋

## 特別な建物

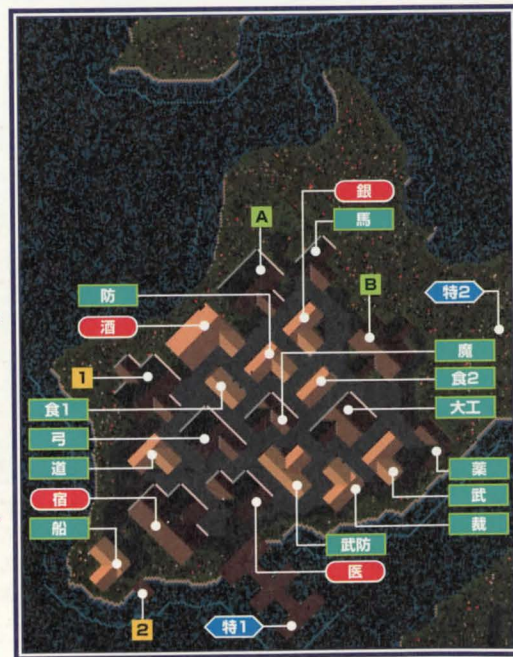
- 特1 フェリー乗り場 (対岸に渡る言葉: cross)
- 特2 ムーンゲート

## ギルド

- A Ranger's Guild レンジャーギルド
- B Counselor's Guild カウンセラーホール

## その他の建物

- 1 Skara Brae Town Hall 集会所
- 2 Dock 棧橋





# Trinsic

トリンシック

## 生活施設

- |   |                                 |
|---|---------------------------------|
| <b>銀1</b> Bank of Britannia:Trinsic Branch 銀行 | <b>宿1</b> The Travellers Inn 宿屋 |
| <b>銀2</b> Trinsic Royal Bank 銀行               | <b>宿2</b> The Rusty Anchor 宿屋   |
| <b>医</b> Trinsic Healer 治療院                   | <b>酒</b> The Keg and Anchor 酒場  |

## アイテム販売

- |  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| <b>道</b> Britannia Provisions 道具屋 (船屋併設) | <b>宝石</b> The Pearl of Trinsic 宝石屋  |
| <b>武</b> Honorable Arms 武器屋              | <b>魚</b> Sons of the Sea 漁師ギルド      |
| <b>防</b> Shining Path Armoury 防具屋        | <b>食1</b> Baked Delights パン屋        |
| <b>魔</b> Encyclopedia Magicka 魔法屋        | <b>食2</b> The Trinsic Cut 肉屋        |
| <b>裁</b> Adventurer's Clothing 裁縫屋       | <b>馬1</b> Trinsic Stableri 馬屋       |
| <b>皮</b> Trinsic Fine Skins 皮屋           | <b>馬2</b> First Trinsic Stableri 馬屋 |
| <b>細工</b> Tinker's Guild 細工師ギルド          |                                     |

## 特別な建物

- 特** ムーンゲート

## ギルド

- |                                       |                                      |
|---------------------------------------|--------------------------------------|
| <b>A</b> Counselor's Guild カウンセラーホール  | <b>C</b> Trinsic Training Hall 戦士ギルド |
| <b>B</b> Brotherhood of Trinsic 戦士ギルド |                                      |

## その他の建物

- |                                   |                                      |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| <b>1</b> Guard Post 衛兵詰所          | <b>6</b> Training Grounds 訓練所        |
| <b>2</b> Jail 牢屋                  | <b>7</b> Paladins' Library パラディン用図書館 |
| <b>3</b> Garden 庭園                | <b>8</b> Dock 棧橋                     |
| <b>4</b> Trinsic Meeting Hall 集会所 | <b>9</b> City Gate 街門                |
| <b>5</b> Barracks 兵舎              |                                      |





# Vesper

ヴェスパー

## 生活施設

- 医 The Herb of Health 治療院
- 銀 The Mint of Vesper 銀行
- 宿1 The Ironwood Inn 宿屋

- 宿2 Vesper Youth Hostel 宿屋
- 酒 The Marsh Hall 酒場

## アイテム販売

- 道1 Adventurer's Friend 道具屋
- 道2 The Adventurer's Supplies 道具屋
- 武防1 Warrior's Champion 武器・防具屋
- 武防2 The Ironworks 武器・防具屋
- 弓 The Ranger's Tool 弓矢屋
- 魔1 The Magical Light 魔法屋
- 魔2 The Magician's Friend 魔法屋
- 薬 The Bubbling Brew 薬屋
- 大工 The Hammer and Nail 大工
- 裁1 The Spinning Wheel 裁縫屋
- 裁2 The Spinning Wheel 裁縫屋

- 皮 The Tanner's Shop 皮屋
- 細工 The Gadget's Corner 細工屋
- 宝石 The Shimmering Jewel 宝石屋
- 食1 The Butcher's Knife 肉屋
- 食2 The Twisted Oven バン屋
- 食3 Farmer's Marcket 農産物販売
- 魚1 The Fisherman's Guild 漁師ギルド
- 魚2 Fisherman's Wharf 魚屋
- 蜂 The Busy Bees 蜂蜜屋
- 船 The Majestic Boat 船屋

## 特別な建物

特1 新大陸へと続く小洞窟

特2 ムーンゲート

## ギルド

- A Counselor's Guild カウンセラーホール
- B The Champions of Light 戦士ギルド

C The Ore of Vesper 探掘師ギルド

## その他の建物

- 1 Guard Post 衛兵詰所
- 2 Cemetery 墓場
- 3 Vesper Museum 美術館
- 4 Vesper Customs 税関

- 5 The Musicians' Hall 音楽ホール
- 6 The Colored Canvas アトリエ
- 7 Docks 棧橋





# Yew

ユー

## 生活施設

- 銀 Bank 銀行 (エンバスアビー内)
- 宿 Inn 宿屋 (エンバスアビー内)

- 医1 Healer of Yew 治療院
- 医2 Deep Forest Healing 治療院

## アイテム販売

- 弓 The Sturdy Bow 弓矢屋
- 食1 Yew's Finest Cuts 肉屋
- 食2 The Jolly Baker パン屋
- 食3 Yew Mill 粉屋

- 大工 Bloody Thumb Woodworks 大工
- 皮 The Tanned Hide 皮屋
- 船 Great Oak Vessels 船屋

## 特別な建物

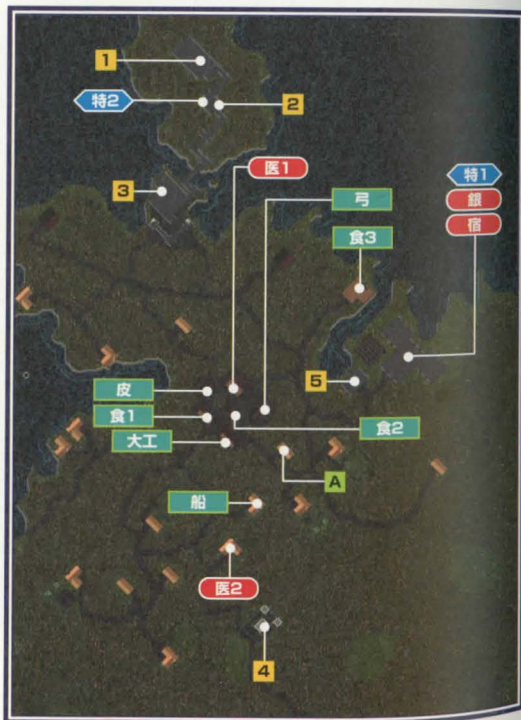
- 特1 Empath Abbey エンバスアビー
- 特2 Secret Door 新大陸へ続く小さな洞窟

## ギルド

- A Counselor's Guild カウンセラーホール

## その他の建物

- 1 Britannia Prison 牢屋
- 2 Storeroom 倉庫
- 3 Court of Truth 裁判所
- 4 Cemetery 墓場
- 5 Yew Olde Winery ワイン醸造所



# Wind

ウィンド

## 生活施設

- 医 Wind Healer 治療院
- 宿1 Windy Inn 宿屋
- 宿2 Seeker's Inn 宿屋

## アイテム販売

- 道 Mage's Things 道具屋
- 魔 Magical Supplies 薬屋
- 薬1 Wind Alchemy 薬屋

- 薬2 The Alchemist of Wind 薬屋
- 裁 Windy Clothes 裁縫屋
- 食 Mage's Appetite 食べ物屋

## 特別な建物

- テA 出口Aへテレポート
- テB 外界へのテレポーター
- テC 外界からの入口
- 出A テレポーターAの出口

## その他の建物

- 1 Seat of Knowledge 図書館
- 2 The Learned Mage 図書館
- 3 Bunkhouse 作業小屋
- 4 Dining Room ダイニング

## 出現モンスター

- Air Elemental
- Acid Elemental
- Daemon
- Dragon
- Drake
- Gargoyle
- Imp
- Kraken
- Lich
- Stone Gargoyle





# Delucia

デルシア

## 生活施設

- 銀 Ye Olde Eleventh Bank 銀行
- 医 Healer 治療院

- 宿 The Barely Inn 宿屋

## アイテム販売

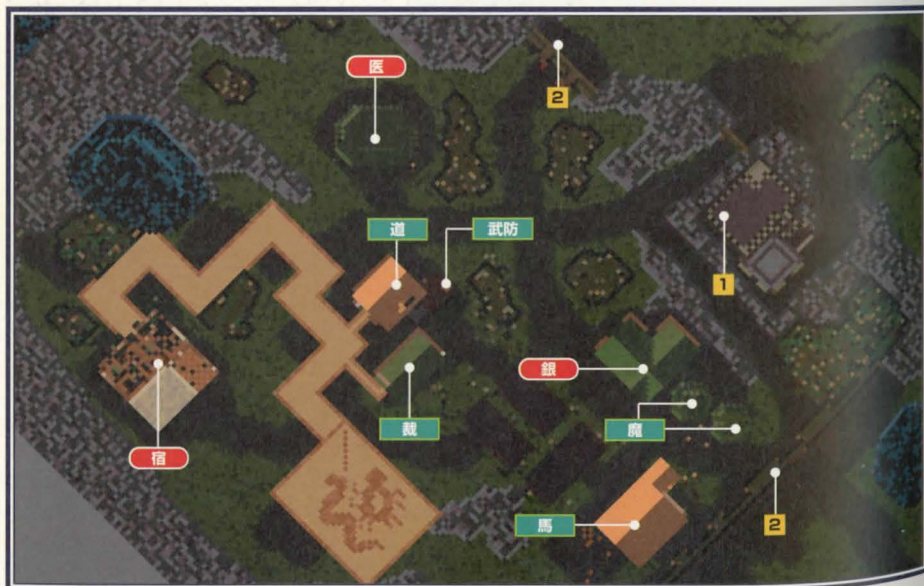
- 道 The Supply Depot 道具屋
- 武防 Zoot's Hammer 武器・防具屋
- 魔 Hut o' Magics 魔法屋

- 裁 Tailor 裁縫屋
- 馬 Stables 馬屋

## その他の建物

- 1 Watch Tower and Keep 監視塔

- 2 Watch Gates 見張り門



# Papua

パプア

## 生活施設

- 銀 Ye Olde Loan & Savings 銀行
- 医 The Healing Hand 治療院

- 宿 The Just Inn 宿屋

## アイテム販売

- 道 Adventure Outfitters 道具屋
- 武防 The Revenge Shoppe 武器・防具屋
- 魔 Tricks of the Trade 魔法屋
- 薬 The Reagent Shoppe 薬屋
- 大工 The Carpentry House 大工
- 裁 Tailor 裁縫屋 (皮屋併設)

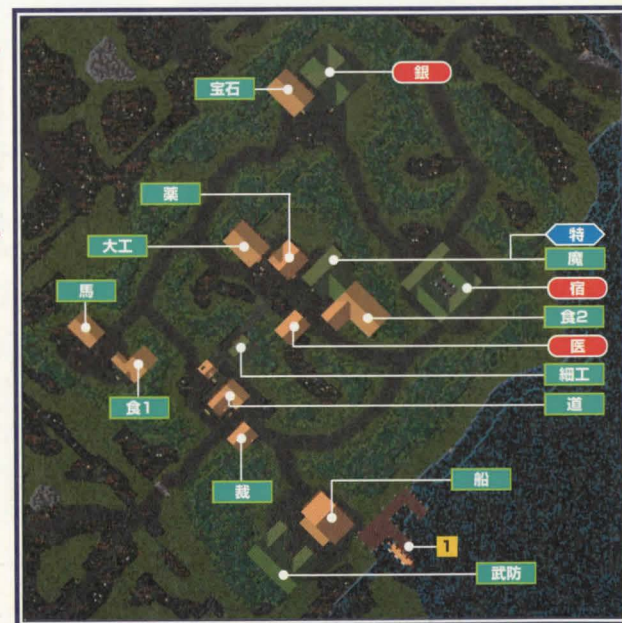
- 細工 Tinker's Paradise 細工屋
- 宝石 Strange Rocks 宝石屋
- 食1 The Southside Butchery 肉屋
- 食2 Naturel's Best Baked Goods パン屋
- 馬 Southside Stables 馬屋
- 船 Pier 39 船屋

## 特別な建物

- 特 MoonglowのEncyclopedia  
Magickaへのテレポーター  
(テレポートの言葉: recsu)

## その他の建物

- 1 Docks 棧橋



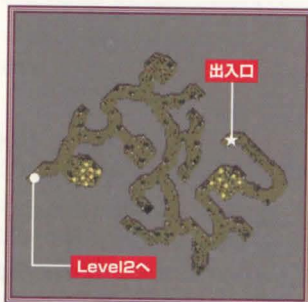


# Covetous

コブトス

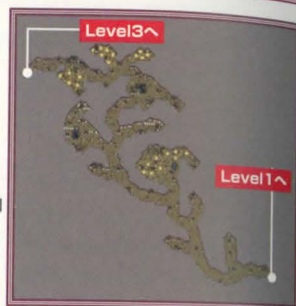
## Level 1

- Corpser
- Harpy
- Headless
- Gazer
- Stone Harpy



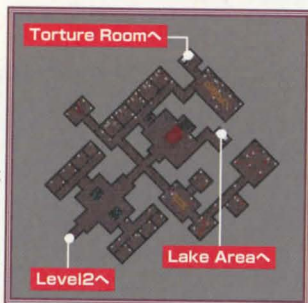
## Level 2

- Corpser
- Dread Spider
- Elder Gazer
- Gazer
- Harpy
- Headless
- Water Elemental



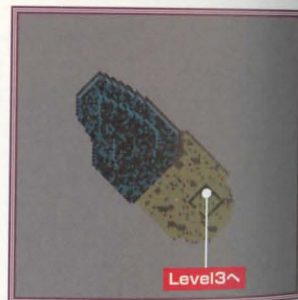
## Level 3

- Ghoul
- Lich
- Mummy
- Shade
- Skelton
- Skeletal Knight
- Spectre
- Wraith
- Zombie



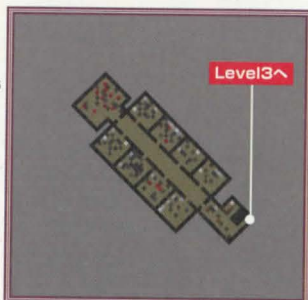
## Lake Area

- Dragon
- Drake



## Torture Room

- Mummy
- Shade
- Rotting Carps
- Zombie

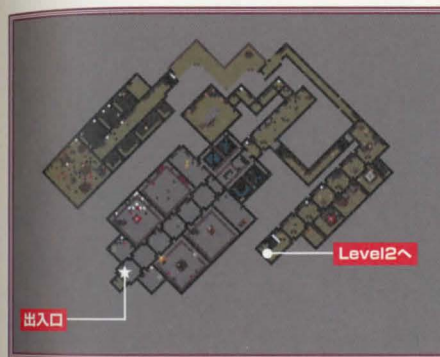


# Deceit

ディシート

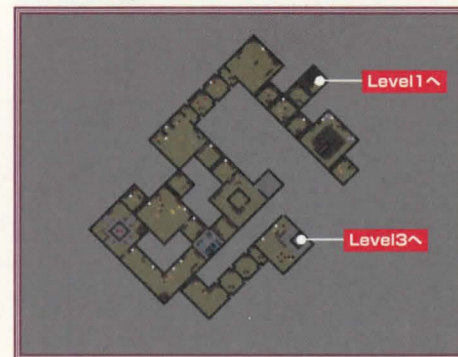
## Level 1

- Wraith
- Specter
- Shade
- Ghoul
- Mummy
- Skelton
- Zombie



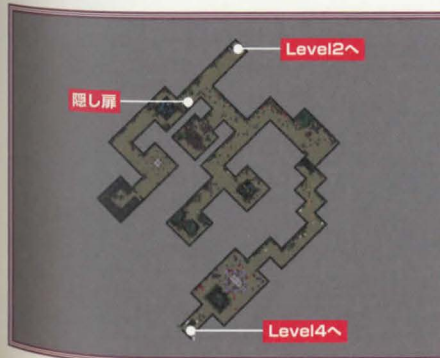
## Level 2

- Bone Knight
- Bone Magi
- Ghoul
- Skelton Knight
- Skelton Mage
- Skelton
- Spectre
- Mummy
- Wraith
- Zombie



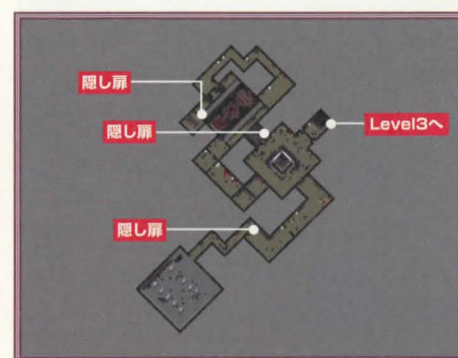
## Level 3

- Ghoul
- Lich
- Poison Elemental
- Shade
- Spectre
- Wraith



## Level 4

- Fire Elemental
- Silver Serpent
- Lich
- Lich Lord





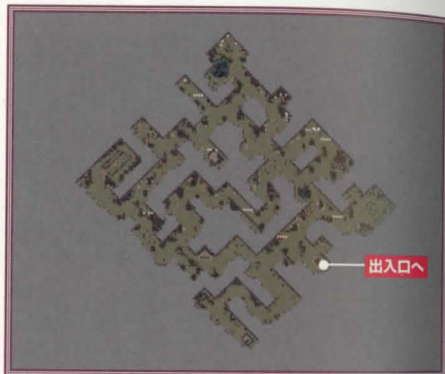
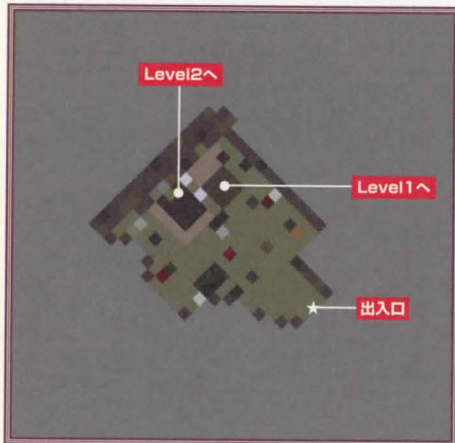
# Despise

デスパイズ

## 出入口

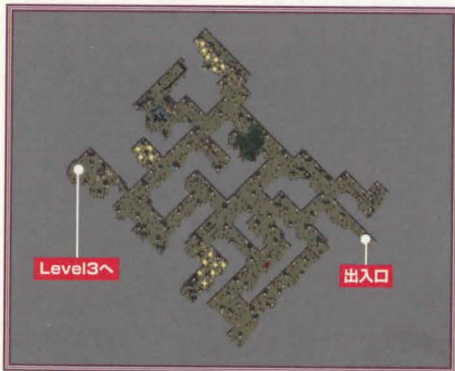
## Level 1

- Lizardman



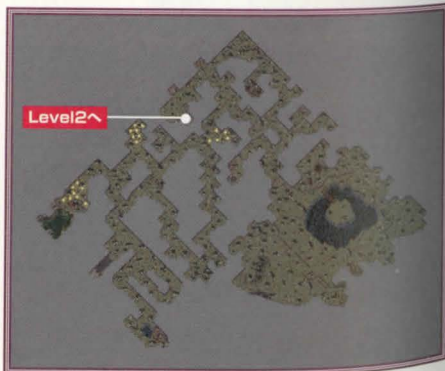
## Level 2

- Ettin
- Earth Elemental



## Level 3

- Ettin
- Orge
- Orge Lord
- Troll
- Acid Elemental

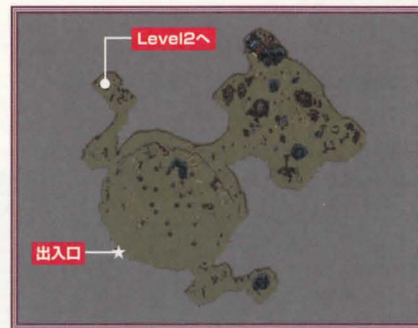


# Destard

ダスタード

## Level 1

- Dragon
- Drake
- Wyvern
- Giant Serpent
- Water Elemental



## Level 2

- Dragon
- Drake
- Wyvern
- Daemon
- Shadow Wyrn
- Evil Mage



## Level 3

- Ancient Wyrn
- Dragon
- Wyvern
- Drake
- Fire Elemental



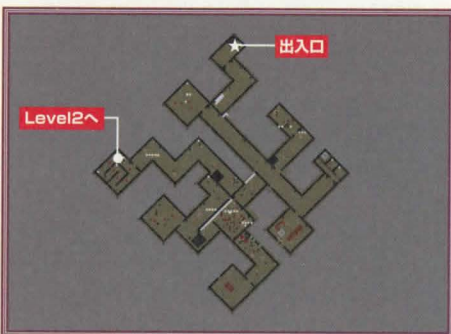


# Hythloth

ヒスロス

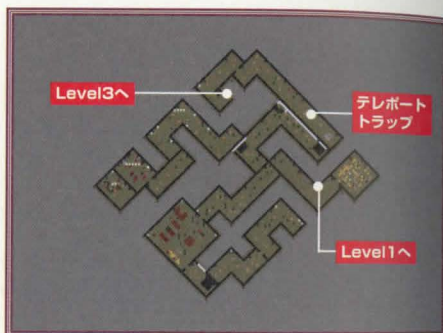
## Level 1

- Gargoyle
- Hell Hound
- Imp
- Fire Gargoyle



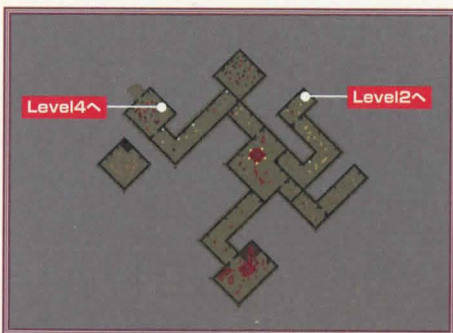
## Level 2

- Fire Gargoyle
- Gargoyle
- Hell Hound
- Imp
- Gazer
- Daemon



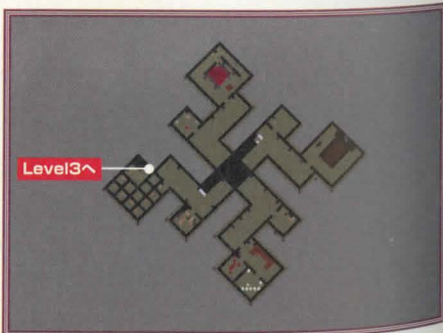
## Level 3

- Black Daemon
- Daemon
- Imp
- Gargoyle
- Hell Hound
- Stone Gargoyle
- Fire Gargoyle
- Gazer
- Elder Gazer



## Level 4

- Black Daemon
- Daemon
- Stone Gargoyle
- Gargoyle
- Hell Hound
- Fire Gargoyle



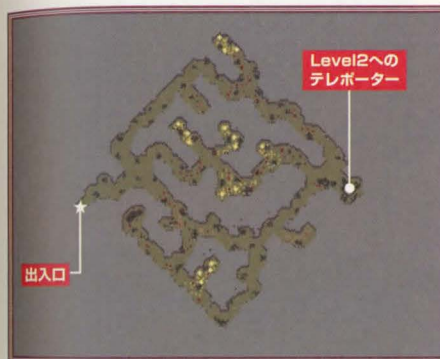
\*Fire Gargoyleには、Blazing、Burning、Blistering、Fiery、Flaming、Scorching、Sweltering、Searingの種類がある。

# Shame

シェイム

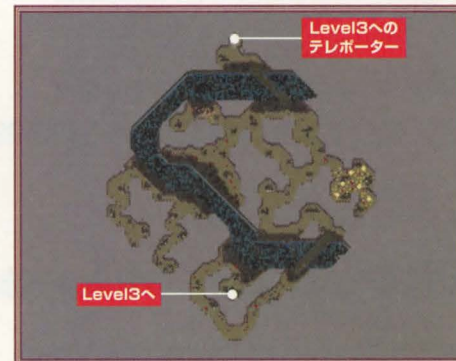
## Level 1

- Earth Elemental
- Giant Scorpion



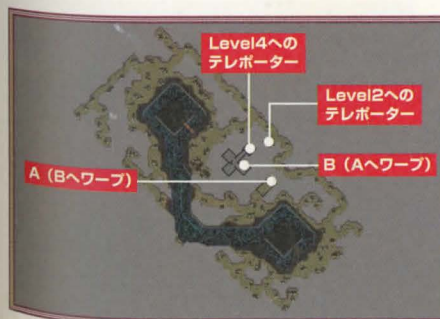
## Level 2

- Air Elemental
- Earth Elemental
- Water Elemental
- Sea Serpent
- Dull Copper Elemental
- Kraken



## Level 3

- Earth Elemental
- Evil Mage
- Fire Elemental
- Poison Elemental
- Giant Scorpion
- Water Elemental
- Sea Serpent
- Dull Copper Elemental
- Kraken
- Elder Gazer



## Level 4

- Air Elemental
- Blood Elemental
- Earth Elemental
- Fire Elemental
- Water Elemental
- Sea Serpent
- Dull Copper Elemental
- Giant Scorpion
- Elder Gazer
- Kraken
- Acid Elemental



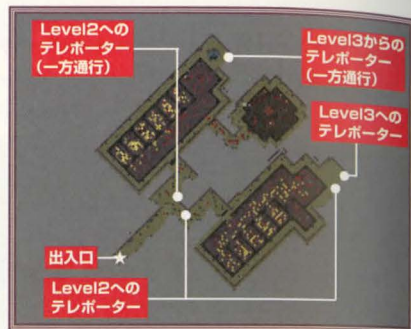


# Wrong

ロング

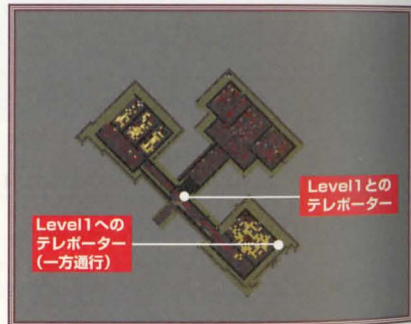
## Level 1

- Brigand
- Lizardman



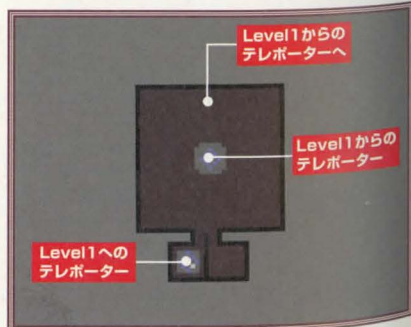
## Level 2

- Brigand
- Evil Mage
- Executioner



## Level 3

※Level3にはモンスターは出現しない。

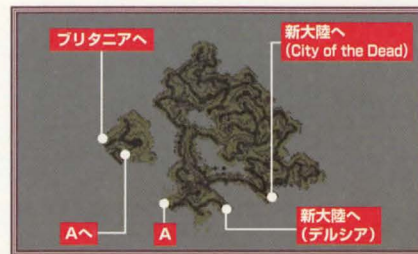


# Cave

ケーブ

## Level 1

- Lava Lizard
- Lava Snake
- Hellcat (Predator)
- Dread Spider
- Efreet
- Fire Elemental
- Phoenix

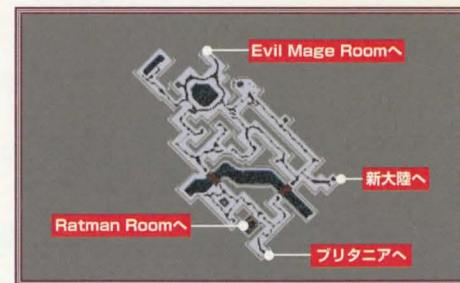


# Ice

アイス

## Level 1

- Frost Ooze
- Frost Troll
- Ice Elemental
- Ice Snake
- Ice Serpent
- Ice Spider
- Ice Fiend
- Arctic Orge Lord
- Ratman
- Ratman Mage
- Snow Elemental
- White Wyrm



## Ratman Room

- Ratman
- Ratman Mage
- Ratman Archer



## Evil Mage Room

- Ice Fiend





# Lava

ラヴァ

## Level 1

- Fire Elemental
- Giant Rat
- Hellcat
- Hellcat(Predator)
- Hellhound
- Jwilson
- Lava Lizard
- Lava Snake
- Lava Serpent
- Giant Serpent
- Lich
- Skeletal Mage
- Evie Mage

## Level 2

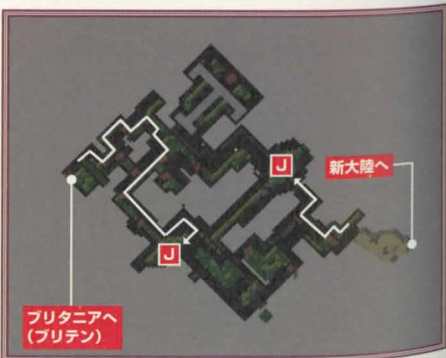
- Efreet
- Fire Elemental
- Evil Mage
- Hellhound
- Hellcat
- Hellcat(Predator)
- Lava Lizard
- Lava Snake
- Lava Serpent
- Lich
- Lich Lord
- Daemon



# Sewer

スーワー

- 小モンスター
- Jの場所へ矢印の方向からジャンプで飛び降りる



\*小モンスター：Giant Rat、Sewer Rat、Ratなど

# Terathan

テラサン



- Black Daemon
- Dragon
- Drake
- Nightmare

### ・ Ophidian系

- ※Apperentice Mage
- ※Enforcer
- ※Avnger
- ※Justicar
- ※Knight-Errant
- ※Matriarch
- ※Shaman
- ※Warrior
- ※Zealot

### ・ Terathan系

- ※Avenger
- ※Drone
- ※Matriarch
- ※Warrior



# カウンセラーインタビュー

ゲーム中にプレイヤーの手助けをしてくれるのが、オリジン社やエレクトロニック・アーツ・スクウェアの社員、ボランティアのプレイヤーが操る裏方のキャラクターたちだ。システム的な不具合など、さまざまな問題に携わるGM（ゲームマスター）は赤いローブ、プレイヤーの相談に乗ってくれるカウンセラー（Counselor）は青いローブ、シニアカウンセラー（Senior Counselor）は紫色のローブ、カウンセラーの中でも責任が大きいのは水色のローブを着たシャードリード（Shard Lead）カウンセラーだ。

**A** カウンセラーホールはどのような場所ですか？

**Q** あそこは、カウンセラーがやってくる場所として使われます。しかし、特に何時にどこを回るといふ規則はなく、カウンセラーは、プレイヤーからのコールに応じて現地に赴いたり、各都市を巡回していたりします。

**A** カウンセラーはボランティアなのですか？

**Q** ボランティアで無給です。ウルティマ オンライン・ビギナーのサポートが主な役割です。普通のプレイヤーがカウンセラーになるわけですから、GMのようにシステムに介入することではなく、その権限にも制限があり、複雑な問題はGMに転送されます。

**A** シニアカウンセラーとカウンセラーの違いは？

**Q** シニアカウンセラーは従来のカウンセラー業務と併せて、新人カウンセラーの教育をしたり、カウンセラーの相談役になったりもします。カウンセラーとしてある程度のキャリアを積んだ人がなります。

**A** 牢屋（Jail）はどんな時に利用されるのですか？

**Q** GMが、プレイヤーにルールなどを説明する必要がある場合に、一般プレイヤーの邪魔にならないようにと連れていかれる場所です。牢屋（Jail）という名前が付いていますが、プレイヤーと2人きりで相談するための場所と考えてください。いったんここに入られると、GMの許可が下りるまで外に出ることはできません。

**A** カウンセラーの仕事はプレイヤーからの相談受付だけですか？

**Q** GMやプレイヤーが実施するイベントに協力することもあります。プレイヤーイベントを行いたい場合は、その詳細な計画と日時を公式サイトでの申し込みフォームで送ってください。すると、協力できるかどうか、何ができるかについてメールで返事が返ってくる仕組みになっています。

**A** 日本サーバの日本人プレイヤーに一言アドバイスを。

**Q** 質問内容を明確にしておいてくれると、とても助かります。GMコールをしたのに内容が不明確なために、そのコールが一度カウンセラーに回ってくるという場合があります。「とりあえず来て」では、どういう要件なのかわからず、処理される順番が遅くなってしまいます。1998年11月からはカウンセラーの数も増えています。毎日、数人のカウンセラーが各シャードにいますから、遠慮なくカウンセラーをコールしてください。

**A** 最後に、カウンセラーを呼ぶにはどうしたらいいですか？

**Q** ペーパードール（自分のキャラクターをダブルクリックして出す）の[HELP]ボタンを押し、1番目のボックス（General question about Ultima Online.）をチェックして次へ。3番目のボックス（Contact a Counselor）をチェックしてメッセージを入力し、[Enter]キーを押してください。

## カウンセラーごぼれ話

### ●GMの登場の仕方

古いプレイヤーなら知っている人もいますが、GMが登場するときは、小人だったり、カラフルな小鳥だったりして、それがGMに変身するという登場の仕方がありました。しかし、最近では、そのシステムはなくなってしまったようです。

### ●GMの知られざる仕事

ウルティマ オンライン内での結婚式。牧師を演じているのは、実はGMやカウンセラーだったりします。結婚したいと思ったら、新郎新婦はカウンセラーを呼んで、その旨を伝えるといいでしょう。



これがカウンセラーのペーパードール。ゲームには存在しない縁取りのあるローブを着ている



# Chapter 7

## 新システムについて





# 派閥 (Faction) システム

“派閥”とは、各プレイヤーが共通のイデオロギーのもとに結集し、フェルッカに用意された4つのグループにわかれて抗争を繰り広げるといったもの。このシステムの導入が、ルネッサンスによりもたらされるもう一つの革新だ！（2000年10月現在、テスト中）



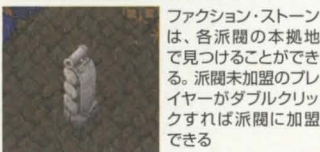
派閥には、個人でも参加できる

## 対立する4派閥と専用要塞（本拠地）

派閥名	ロード・ブリティッシュ派閥	ミナクス派閥	シャドーロード派閥	メイジ評議会派閥
Lord British	Minax	Shadow Lord	Council of Mages	
ブリテン。ロード・ブリティッシュ城にある王座の部屋	ババア。防具屋と船屋の南。ガード圏外	ユー。街から北東にある呪われた地下墓地。ガード圏外	マジンシア。街の東南の角にある議事堂内。ガード圏内	
座標 00°15'N/00°33'E	座標 22°19'S/11°19'W	座標 79°58'N/26°26'W	座標 55°48'S/173°52'E	



## ◆ ファクション・ストーン



ファクション・ストーンは、各派閥の本拠地で見つけることができる。派閥未加盟のプレイヤーがダブルクリックすれば派閥に加盟できる

## 派閥システム

“派閥（ファクション）システム”とは、各プレイヤーがロード・ブリティッシュ派閥、ミナクス派閥、シャドーロード派閥、メイジ評議会派閥に分かれ、ブリタニアとロストランドにある街の支配権をめぐって戦いを繰り広げるといったもの。各派閥には本拠地となる専用の要塞とランキングシステムがあり、街にガードやバンダーなどを配置できるなど、これまでのゲームシステムとはまったく異なる新システムなのだ。

### ● 派閥への参加

派閥に加盟するには、各派閥の本拠地にある“ファクション・ストーン”を使用し、個人単位/ギルド単位で加盟できる。ただし、参加できるのは、1アカウントにつき各シャードごとに1キャラクターのみだ。また、「Young」ステータスの新プレイヤーや、ほかのギルドに宣戦布告（オーダー/ケイオス宣言も含む）しているギルドは参加できない。

### ▶ 個人で参加する方法

個人プレイヤーが派閥に参加するには、まず加盟したい派閥の本拠地に行き、そこにあるファクション・ストーンをダブルクリックすると表示される「Join」ボタンを押せばいい。このとき、同一アカウント内に派閥に加盟しているキャラクターがいたり、アカウントが「Young」ステータスである場合は、加盟を拒否される。

### ▶ ギルドで参加する方法

ギルドマスターがファクション・ストーンを使って派閥に加盟すればいい。ギルドマスターが派閥に加盟すると、そのギルドメンバーはすべて加盟される。ただし、同一アカウントのキャラクターが同じギルドに複数所属しているプレイヤーは、派閥加盟時に1キャラクターを残しほかのキャラクターはギルドを脱退しなければならない。また、「Young」ステータスのギルドメンバーは、派閥加盟時にギルドから除名される。

### ▶ ギルド所属のプレイヤーが派閥に参加する方法

ギルドに加入しているキャラクターが個人で派閥に加盟するには、ギルドを脱退しなければならない。また、すでに別キャラクターで派閥に参加しているプレイヤーが所属しているギルドが派閥に加盟すると、ギルドに所属しているキャラクターは除名される。再びギルドに加入するには、所属派閥から脱退しなければならない。

### ● 派閥から脱退と除名

派閥を脱退するには、ファクション・ストーンの「Leave Faction」のオプションを使用する。脱退宣言後、7日間が経過すれば脱退することができる。また、派閥に参加しているギルドマスターが脱退すると、ほかのギルドメンバーも派閥から脱退する。同一派閥内のメンバーを殺害したり、殺人報告を受けたキャラクターは、派閥から除名される。除名後、派閥に再加盟するには、7日間経過しなければならない。

### ● バランス・システムによる参加人数の制限

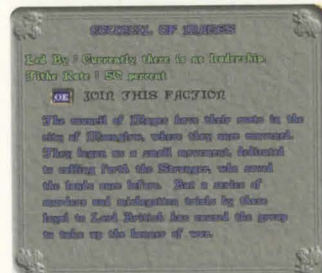
各派閥の定員は、200名まで。各派閥ともに、このメンバー数を超えるると新規加盟希望者は参加できなくなる。また、最大派閥のメンバー数が最小派閥のメンバー数の3倍になった時点で、新規加盟希望者はメンバー数の少ないほかの派閥にしか入れなくなる。大規模なギルドが加盟する際に、メンバー数が最小派閥の3倍を超えてしまう場合は、そのギルドは派閥に加盟することはできない。ほかの派閥への参加は可能。

### ● 派閥抗争での基本ルール

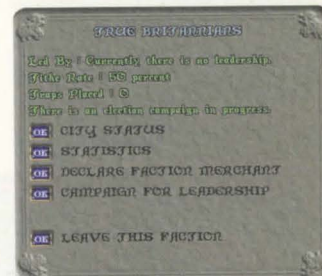
派閥抗争におけるルールの優先順位は、評判（Reputation）システム、ギルド、派閥の順となる。したがって、派閥に加盟していたとしても、犯罪行為や殺人行為を行えば、他者からの攻撃対象となる。このルールは同一派閥のメンバーであっても適用される。また、対立する派閥のメンバーは同一パーティに参加することはできない。

## 派閥抗争における基本ルール

- ・ 対立する派閥のメンバーに対しての攻撃は犯罪にならない
- ・ 同じ派閥のメンバーへの攻撃は犯罪になる
- ・ 殺人報告を受けた派閥メンバーは、所属派閥から除名される
- ・ 犯罪フラグが立った派閥メンバーへの攻撃は合法（同一派閥も含む）
- ・ 対立する派閥メンバー同士は、同一パーティに参加できない
- ・ トランメルでの派閥抗争（戦闘）は不可



派閥に参加するには、ファクション・ストーンをダブルクリック後、「Join」



派閥からの脱退はファクション・ストーンの「Leave Faction」のオプションで

## 無派閥プレイヤーとの関係

派閥未加盟者は、対立派閥のメンバーからダメージを受けた派閥メンバーに対して、有益な効果を得る行為（回復や解毒、蘇生など）を行うことはできない。また、派閥未加盟者が派閥メンバーに対して攻撃を行うと犯罪になり（逆の場合も同様。犯罪者、殺人者に対しての攻撃は犯罪にならない）、殺害した場合は殺人報告を受け、殺人カウントが増えれば殺人者となる（逆の場合は、さらに派閥から除名）。





## ◆タウンシジル



タウンシジルは、街の支配権を獲得するために必要なアイテムだ

## 街の支配

派閥抗争の目的は、武力によってフェルッカにある街を占領し、派閥の支配下におくことだ。占領できる街は、ブリテン、デルシア、マジンシア、ミノック、ムーングローウ、スカラ ブレイ、トリンシック、ユーの8つ。これらの街を支配し、街の財政や行政を手中に収め、ブリタニア全土を支配することが、派閥抗争の最終勝利といえるだろう。

### ● 占領できる街と“タウンシジル (印章)”

支配可能な街には、“タウンシジル (Town Sigil)” と呼ばれるアイテムが必ず設置されている。これは、街の支配権を獲得するために必要なアイテムで、80以上のスティーリングのスキル値を持つ派閥のメンバーしか盗むことができない。盗んだタウンシジルを派閥の本拠地へ持ち帰り、24時間保管した後、1時間以内に元の街にある台座 (Pedestal) に戻すことができれば、その街の支配権を獲得することができる。

### 8つ街のタウンシジルの位置

ブリテン (Britain)	デルシア (Delucia)	マジンシア (Magincia)	ミノック (Minoc)
場所 東側の魔法屋の南 座標 04°55'S/18°50'E	場所 南門の西 座標 81°31'S/48°22'W	場所 宿屋の南西 座標 53°42'S/168°11'E	場所 宿屋の南 座標 104°09'S/80°38'E
ムーングローウ (Moonglow)	スカラ ブレイ (Skara Brae)	トリンシック (Trinsic)	ユー (Yew)
場所 道具屋の東 座標 47°27'N/148°08'E	場所 道具屋の北 座標 50°42'S/52°31'E	場所 会議ホールの東 座標 96°09'S/41°33'E	場所 治療院の西 座標 56°39'N/54°29'W

### ● タウンシジルの奪い方

前述のとおり、街の台座や派閥の本拠地に設置されたタウンシジルを盗むには、80以上のスティーリングのスキルを持つ派閥のメンバーでなければならない。シジルにスキルを使用し、盗みに成功すると、バックパックにシジルが入る。ただし、シジルは直接捨てることはできないので、ほかのメンバーに渡したいときは、ドラッグ&ドロップではなく、シジルをダブルクリックした後、ターゲットカーソルで渡したい相手をクリックする。また、盗んだシジルは1時間以内に派閥の本拠地に持ち帰らなければならない。シジルのあった街の台座に再設置される。

タウンシジルを盗むには、スティーリングのスキル値が最低でも80以上必要だ

### ● タウンシジルの運搬方法と行動制限

タウンシジルを持つキャラクターは、見た目にも分かりやすいように、全身が紫色に変色し、さらに、ポリモーフやインコグニトの呪文、変装セットで姿を変えることができなくなる。また、リコールとゲート・トラベルの呪文 (派閥のメンバーが出したゲートの使用も不可)、テレポートの呪文の使用が禁じられ、ムーンストーンを使ってトランメルンに移動することももちろんできない。つまり、タウンシジルを持つキャラクターは、姿を変えずに徒歩 (馬や船、ムーンゲートは除く) のみで街と本拠地の間を移動しなければならないのだ。

### ● タウンシジルの死守と奪還

シジルを本拠地に持ち帰ることに成功した派閥は、シジルが自派閥の属性に変化するまで、これを24時間以上守らなければならない。街を占領するには、さらに自派閥の属性に変化したシジルを1時間以内に街の台座に戻す必要がある。この間に、ほかの派閥にシジルを奪われると街の占領は失敗に終わる。占領に成功すると、シジルは7日間動かすことができなくなり、街は占領に成功した派閥の支配下に置かれる。したがって、占領された街からシジルを奪い返すには7日間待たなければならない。

### シジルを持つプレイヤーの行動制限

- ・テレポートの呪文の禁止
- ・リコールの呪文の禁止
- ・ゲート・トラベルの呪文と移動の禁止
- ・ポリモーフの呪文の禁止
- ・インコグニトの呪文の禁止
- ・変装セットの使用禁止
- ・ムーンストーンの使用禁止
- ・インビジビリティの呪文禁止
- ・ハイディングの禁止



シジルを盗むと全身が紫色に変色する。見た目にも分かりやすくなる

## タウンシジルの取り扱いルール

- ・80以上のスティーリングのスキルを持つ派閥メンバーだけがシジルを盗める
- ・シジルを移動させるには、ダブルクリック後、移動先をターゲットカーソルで指定する
- ・シジルを持つキャラクターは移動魔法 (リコール、ゲート・トラベル、テレポートの呪文) は使用できない
- ・シジルを持つキャラクターはインコグニトやポリモーフの呪文で姿を変えることはできない。また、変装セットも使用できない
- ・上記の方法で変装をしているキャラクターはシジルを盗むことはできない
- ・インビジビリティの呪文やハイディングのスキルで姿を隠すことはできない
- ・シジルを持ったキャラクターは、ムーンストーンを使ってトランメルンに行くことはできない
- ・地面に置いたコンテナにシジルを入れることはできない
- ・同一派閥のメンバー以外にシジルを渡すことはできない
- ・シジルを持ったまま死亡すると死体に残る
- ・派閥に加盟していないキャラクターはシジルを盗んだり、持つことはできない
- ・シジルを持ったまま何らかの理由でログアウトすると、シジルは元の場所に戻る
- ・盗んだシジルは1時間以内に派閥の本拠地へ持ち帰らなければならない。1時間経過しても持ち帰ることができなければ、シジルは元の場所に戻る
- ・本拠地に持ち帰ったシジルが自派閥の属性に変化するまで24時間かかる。また、この時間内にシジルを盗むことは可能
- ・本拠地に持ち帰ったシジルが盗まれた場合、1時間以内に取り返し、派閥の本拠地に持ち帰ることができれば、属性変更のタイマーは継続する
- ・自派閥の属性に変化したシジルを街にある台座に戻すと、街の占領は完了する
- ・占領された街のシジルは、占領後、7日間は動かすことができない
- ・占領後、7日以上経過したシジルは、再び盗むことができるようになる

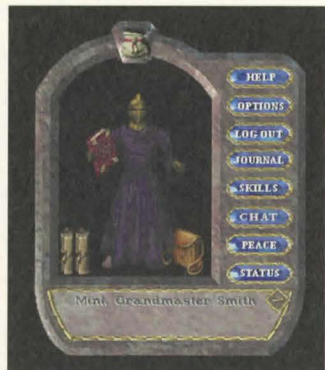
### ● 街の占領と支配派閥の権限

派閥のメンバーは、派閥内にファクション・コマンド (Faction Command: 派閥のリーダー) を持つことができる (詳しくはP269を参照)。また、街の占領に成功した派閥のリーダーは、支配下の街に保安官 (Town Sheriff) と財務長官 (Town Finance Minister) をそれぞれ1名ずつ派遣することができる。保安官は街の治安面を司る役職で、財務長官は街の財政面を司る役職だ (詳しくはP269-271を参照)。



シジルを派閥の本拠地に持ち帰り、それをさらに元の街の台座に戻せば、街を占領できる





これはロードブリティッシュ派閥

### スコアシステムの基本ルール

- ・敵対していない派閥のメンバーを殺害してもキルポイントは獲得できない
- ・戦闘において、勝者は敗者の持つ合計キルポイントから10%のキルポイントを獲得できる。このとき、小数点以下の端数は切り捨てられる
- ・10キルポイントを持つキャラクターのスコアは、ログインしているかどうかに関わらず、各シャードの現地時刻の午前10時ごろに、毎日1キルポイントずつ失われる
- ・欠損ポイントは6以上にはならない

### キルポイントの譲渡

キルポイントは、同じ派閥のメンバーに1日1度だけ、5ポイントを譲渡できる。受け手側は4ポイント獲得でき、1ポイントは取引代として失われる。

## スコアシステムと派閥ランキング

派閥に加盟するキャラクターには、派閥システム独自のスコアシステム“キル (Kill) ポイント”が適用され、その獲得ポイントによって派閥内での称号 (階級) が決定される。また、このキルポイントは派閥内でのみ流通される通貨“銀 (Silver) コイン” (P272-273参照) の獲得にも関係し、さらに派閥の運営資産として運用されたり、派閥アイテムの生産や購入などにも使用される。

### ● “キルポイント” の獲得と損失

キルポイントは、対立する派閥のメンバーを倒すことで得ることができる。獲得できるキルポイント数は、敗者の持つ合計キルポイントの10%となる。つまり、キルポイントを持たない (0キルポイント) キャラクターが、100キルポイントを持つキャラクターを倒した場合、勝者は10キルポイントを獲得し、敗者は10キルポイントが失われ合計キルポイント数は90となる。また、獲得ポイントに小数点以下がある場合は、端数は切り捨てられる。

### ● “欠損 (Deficit)” 状態

キルポイントを持たない (0キルポイント) 派閥キャラクターが殺害されると、“欠損”と呼ばれる状態になる。これは、キルポイントにマイナスがついた状態で、欠損ポイントは最大6ポイントまで加算される。勝者は、敗者に欠損ポイントが最大値まで加算されるまでは敗者から1キルポイントを獲得できる。ただし、欠損ポイントが6たまったキャラクターは殺害されてもそれ以上ポイントは加算されず、勝者もキルポイントを獲得することはできない。

### ● キルポイントと派閥ランキング

派閥に加盟したキャラクターには、獲得したキルポイントによって派閥内称号 (階級) が与えられる。各派閥には10段階の階級があり、派閥のリーダー (指導者) に立候補できるのは、ランク6から10 (下の表を参照) の者のみ。スコアの計算は1日に1度だけ行われる。

ランク	スコア	ロード・ブリティッシュ派閥	マイナス派閥	シャドーロード派閥	メイジ評議会派閥
10	99.1~100	Knight of the Codex	Avenger of Mondain	Purveyor of Darkness	Inquisitor of the Council
9	95.0~99.0	Knight of Virtue	Dread Knight	Agent of Evil	Archon of Principle
8	90.0~94.9	Crusader	Warlord	Bringer of Sorrow	Luminary
7	80.0~89.9	Crusader	Warlord	Bringer of Sorrow	Luminary
6	70.0~79.9	Sentinel	Executioner	Keeper of Lies	Diviner
5	60.0~69.9	Sentinel	Executioner	Keeper of Lies	Diviner
4	50.0~59.9	Sentinel	Executioner	Keeper of Lies	Diviner
3	40.0~49.9	Defender	Defiler	Servant	Mystic
2	20.0~39.9	Defender	Defiler	Servant	Mystic
1	19.9以下	Defender	Defiler	Servant	Mystic

### ● 敗者へのペナルティ

派閥に加盟したキャラクターが、対立する派閥のメンバーに殺害されると、ペナルティとして33%分のスキル・ロスを一時的に受ける。ペナルティは20分間続き、この時間内に再び殺害されたとしてもキルポイントは失われることはない。

### ● 派閥抗争おけるルート権

派閥抗争による戦闘で倒した相手の死体から持ち物をルート (略奪) できる権利を持つのは、倒した相手に“合法的な攻撃”を与えたプレイヤーだけだ。それ以外の者が死体のアイテムに触れると犯罪者となる。それが同一派閥のメンバーの死体であっても同様だ。ただし、犯罪者となった同一派閥のメンバーからのルートは犯罪にならない。



「ファクション・ストーン」には、派閥ごとに別々の「ファクション・ストーン」がある

### 合法的な攻撃と自由なルート

“合法的な攻撃”とは、犯罪者フラグを立てずに行える攻撃で、派閥抗争の戦闘に際しては、対戦相手が対立派閥のメンバーでなければならない。また“自由なルート”も同様に、犯罪者フラグを立てずに死体からルートすることを指す。

## ルート権のルール

- ・対立する派閥のメンバーに合法的な攻撃を与えた者しか、その死体からは自由なルートができない。それ以外のプレイヤー (同一派閥のメンバーであっても) が、死体のアイテムに触れると犯罪になる
- ・同一派閥のメンバーの死体であっても自由なルートはできない。また、勝手に死体のアイテムに触れると犯罪になる
- ・犯罪者になった同一派閥、または対立派閥のメンバーの死体からは、誰でも自由なルートが可能
- ・同一派閥のメンバーがパーティを組んでいる場合は、自由なルートが可能
- ・同じギルドに所属する派閥メンバーの死体からは、自由なルートが可能

## ファクション・コマンドの選出とその権限

各派閥は、ファクション・コマンド (Faction Command) と呼ばれる指導者 (リーダー) を持つことができる。リーダーは、派閥内のランキング (P270の表を参照) で6~10の階級を持つプレイヤーにのみ立候補の権利が与えられ、派閥メンバーの投票によって選出される。また、リーダーに選出されたプレイヤーには、派閥の行政権や人事権が与えられる。

### ● 派閥のリーダーの選出

派閥のリーダーを選出する投票は、1週間に1度だけ行われる。派閥内階級のランク6~10の有資格プレイヤーが10人まで立候補できる。立候補の受付時間は24時間で、締め切り後、実際に選挙が行われる。派閥のメンバーは選挙開始後、24時間以内に立候補者1人に1度だけ投票することが可能だ。投票するには、ファクション・ストーン「Vote」オプションを使って立候補者を選択すればいい。投票開始から24時間後に一番多くの票を集めた者が派閥のリーダーとして選出される。



派閥はファクション・コマンドと呼ばれる指導者を1人だけ持つことができる。派閥のリーダーに立候補したり、候補者に投票したりするには、ファクション・ストーンを使用する。投票などは [CAMPAIGN FOR LEADERSHIP] を使用する





派閥のリーダーは、タウンストーンで、支配下の街にさまざまな設定を行える

### ● 派閥のリーダーの権限

派閥のリーダーはタウンストーンを使って、支配下の街に保安官と財務長官を置くことができる。そのほか、派閥の財源を確保するために、派閥メンバーから徴収できる派閥税を0~100%の間(10%単位)で設定でき、集めた資金を支配下の街に割り当てる権限が与えられる。また、ログインしている派閥のメンバーに1時間に1回メッセージを送信することができる。

## ファクション・リーダーの権限

派閥のリーダーは、支配している街のタウンストーンで以下の設定を行うことができる

- ・ 支配下の街に保安官 (Town Sheriff) を1名任命できる
- ・ 任命できる保安官は、同一派閥メンバーでなければならない
- ・ 支配下の街に財務長官 (Town Finance Minister) を1名任命できる
- ・ 任命できる財務長官は、同一派閥メンバーでなければならない
- ・ 派閥のリーダーは自分自身を保安官として任命できない
- ・ 派閥のリーダーは自分自身を財務長官として任命できない
- ・ 派閥税を徴収できる。税率は0~100%。10%単位で設定できる
- ・ ログインしている派閥のメンバー全員に、1時間に1回メッセージを送信できる

### 各派閥ガードの種類

#### ● ロード・ブリティッシュ派閥

Henchman	ヘンチマン
Mercenary	マーセナリー
Knight	ナイト
Paladin	パラディン

#### ● ミナクス派閥

Henchman	ヘンチマン
Mercenary	マーセナリー
Berserker	バーサーカー
Dragoon	ドラグーン

#### ● シャドーロード派閥

Henchman	ヘンチマン
Mercenary	マーセナリー
Death Knight	デスナイト
Necromancer	ネクロマンサー

#### ● メイジ評議会派閥

Henchman	ヘンチマン
Mercenary	マーセナリー
Sorcerer	ソーサラー
Wizard	ウィザード

### ● 保安官の任命

保安官とは、支配下においた街の治安の維持を担当する役職だ。保安官は派閥のリーダーによって任命され、同一派閥のメンバーから選出される。指名された派閥のメンバーは、指名後に「I am sheriff」と発言(キー入力)すれば、保安官の職務に就くことができる。

### ▶ 保安官の権限

保安官は、支配下の街の財務状況を把握し、予算計画を立ててさまざまな用途に資金を運用することができる。おもな任務は、「ファクション・ガード」と呼ばれる派閥属性のNPCガードを雇用し、街に配置することだ。ファクション・ガードには4タイプあり、1つの街に最大10人まで雇うことができる。

### ▶ ファクション・ガードの種類

4タイプある派閥(ファクション)ガードは、さらに下級ガードと上級ガードの2つに分けることができ、雇用額(P273参照)も異なっている。下級ガードは従者(Henchman)と傭兵(Mercenary)と呼ばれるもので、各派閥による呼び名の差異はないが、上級ガードは各派閥ごとに名前が異なっている。ただし、どのガードも一般のタウンガードのように強靱な存在ではないので、対立派閥のプレイキャラクターを瞬殺するようなことはない。また、派閥ガードの強さは雇用額に比例する。

### ▶ ファクション・ガードへの命令

保安官は、支配下の街の派閥ガードに、ほかの派閥のメンバーに対して「無視する(Ignore)」「警告する(Warning)」「攻撃する(Attack)」という3つのリアクションを個別に設定することができる。したがって、メイジ評議会の派閥ガードは、ロード・ブリティッシュ派閥のメンバーは「無視」し、ミナクス派閥やシャドーロード派閥のメンバーに対しては「攻撃を加える」というような命令も可能だ。また、派閥ガードは無派閥のプレイヤーに対しては、「攻撃する」ことができず、「無視する」か、あるいは「警告する」しか設定できない。

### ● 財務長官の任命

財務長官は、支配下の街の財政を担当する役職だ。財務長官の任命は、派閥のリーダーが支配下においた街にあるタウンストーンを使用して行われる。指名された派閥のメンバーは、指名後に「I wish to access the city treasury」と発言(キー入力)すれば、財務長官の職務に就くことができる。

### ▶ 財務長官の権限

財務長官は、支配下の街の財源のチェック、派閥(ファクション)・ベンダーの雇用、市税率の設定を行うことができる。なかでも市税率は、通常価格の3分の1から3倍まで、3分の1単位で設定することができ、この税率を0(通常価格)以外に設定すると、これを受けて一般のNPCベンダーの価格も変動するため、無派閥のプレイヤーにとっても重大問題となる。雇える派閥ベンダーは全部で5種類。

### ▶ ファクション・ベンダーの種類と命令

財務長官は、5種類の派閥属性のNPCベンダーを雇うことができる。派閥ベンダーが販売するアイテムは、秘薬、鉱石、木材、ビン、戦争用軍馬だ。財務長官は、これらのアイテムを販売する派閥ベンダーを設置し、販売価格を設定することができる。また、雇用価格はベンダーのタイプによって異なり、1つの街に雇用できる人数は各ベンダーともに最大10人まで(戦争用軍馬を販売するホースブリーダーは1人)。

## 派閥メンバーとモンスターの同盟関係

各派閥は、フェルッカに棲息する特定のモンスターと同盟関係にある。同盟しているのは、ロード・ブリティッシュ派閥が「シルバースーバント」、ミナクス派閥が「オーガロード」、シャドーロード派閥が「デーモン」、メイジ評議会派閥が「ウィスプ」だ。これらのモンスターは同盟関係にある派閥に対しては攻撃を行わず、ハイライトは青で表示される。逆に、対立派閥のメンバーに対しては攻撃を行ない、ハイライトはオレンジで表示される。また、同盟関係にあるモンスターを攻撃すると犯罪者になり、モンスターの反撃を受けるので注意しよう。ちなみに、トランメルでは通常どおり、ハイライトは灰色になる。

#### ● ロード・ブリティッシュ派閥



シルバースーバント

#### ● ミナクス派閥



オーガロード

#### ● シャドーロード派閥



デーモン

#### ● メイジ評議会派閥



ウィスプ



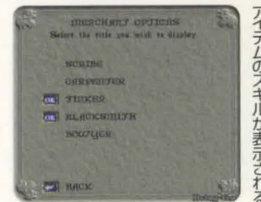
フクションメンバーのSTATUS画面とG街6情報画面の切り替え

## ファクション・ベンダーの種類と最大雇用人数

ベンダーのタイプ	最大雇用人数
Reagent Vendor (秘薬)	10
Ore Vendor (鉱石)	10
Wood Vendor (木材)	10
Bottle Vendor (ビン)	10
Horse Breeder (馬舎の主人)	1

### “戦争用軍馬”について

戦争用軍馬(War Horses)は、派閥の属性を持った馬で、派閥に加盟しているメンバーで、かつ派閥内ランク2(P270を参照)以上のキャラクターしか騎乗できない。戦争用軍馬は、通常の馬よりも体力とスタミナが多く、各派閥ごとに色が異なるのが特徴。Horse Vendorから購入できる。



フクションメンバーのSTATUS画面とG街6情報画面の切り替え





シルバーは、派閥でのみ有効な通貨。一般のNPCに対して使用することはできない

### 派閥同盟モンスターから得られるシルバー

シルバーサベント	30シルバー
オーガロード	30シルバー
デーモン	30シルバー
ウィスプ	20シルバー



派閥属性のアイテムには“a faction”と刻印される

### 派閥生産アイテムの色指定

派閥生産アイテムは、各派閥ごとに特別な色をつけることができる。以下にあるのが各派閥の第1カラーと第2カラーだ。これらの色は、アイテム作成時に指定することができる。

#### 派閥カラー

##### ロード・ブリティッシュ派閥

- 第1カラー 紫 (Purple)
- 第2カラー 金 (Gold)

##### ミナクス派閥

- 第1カラー 血の赤 (Blood Red)
- 第2カラー 黒 (Black)

##### シャドーロード派閥

- 第1カラー 黒 (Black)
- 第2カラー 緑 (Green)

##### メイジ評議会派閥

- 第1カラー 薄青 (Blue-White)
- 第2カラー 青 (Blue)

## シルバーとクレジット

派閥のメンバーは、派閥内でのみ有効な通貨“シルバー (Silver: 銀コイン)”を使用できる。この通貨は、派閥および派閥のメンバーが活発に活動することによって生み出され、派閥属性アイテムの作成や売買、派閥ガードや派閥ベンダーの雇用など、派閥を運営していくために必要なさまざまな用途に使用される。

### ● シルバーの獲得

シルバーの獲得には、いくつかの方法がある。最もオーソドックスな方法は、対立派閥のメンバーや対立派閥と同盟関係にあるモンスターを殺害することだ。また、派閥活動によって得る方法としては、派閥税の徴収や、街の占領があげられる。左の表にあるように、モンスターから獲得できるシルバーはそれぞれ異なるが、対立派閥のメンバーを殺害した際には、1キルポイント獲得ごとに40シルバーを入手できる。また、街を占領したときに得られるのは、10,000シルバーだ。

### ● 派閥税

派閥税とは、すべての派閥のメンバーから徴収できる基金で、派閥メンバーのシルバー収益に対して、0~100%の範囲で設定することができる。派閥税の税率を決められるのは派閥のリーダーのみで、1日 (現実の24時間) に1度だけ、10%単位で変更が可能。徴収された派閥税はファクション・ストーンに保管され、派閥のリーダーによって支配下の各街に割り当てられ、街の運営資金としてのみ運用される。

### ● シルバーの運用方法

派閥のリーダーが徴収したシルバーを支配下の各街に配布するには、ファクション・ストーンにある [Commander Menu] から [Transfer Credits] を選び、支配下の街リストから資金を割り当てたい街を選ぶ。その後、金額を入力すればいい。なお、プレイヤー同士がシルバーを譲渡するには、相手キャラクターにドラッグ&ドロップした後、トレーディング・ウィンドウを使えば安全に受け渡せる。

### ● 派閥 (ファクション) 生産アイテムの作成と運用

派閥のメンバーのみが使用できるアイテムを派閥生産アイテムと呼ぶ。このアイテムは、派閥に加盟した生産キャラクターがシルバーを使用し、派閥が支配している街でのみ作成できる。作成時には派閥メンバー専用であることを証明するための刻印を入れることもできる。

刻印されたものには、アイテム名の前に“a faction”という名称がつき、作成時より21日間 (現実の時間) はその属性が継続する。アイテムを持ったまま死亡してもバックパック内に残り、失われることはない。ただし、21日間が経過したあとは派閥属性は失われ、通常のアイテムと同じ扱いになる。

ちなみに、キャラクターが派閥に所属すると、派閥メンバー用のローブが支給される。このローブもまた派閥属性を持ち、死亡しても失われることはない。

### ● 派閥ランキングによるアイテムの装備制限

派閥生産アイテムは、派閥に加盟しているプレイヤーのみが装備でき、派閥の階級 (P270参照) に応じて装備できる数が異なる。装備可能なアイテム数は、ランク1~3までが4アイテム、ランク4~6までが5アイテム、ランク7~8までが6アイテム、ランク9が7アイテム、ランク10が8アイテムとなる。また、派閥のリーダーになると、ランクに関係なく9アイテムを装備できるようになる。

### ● 派閥用床トラップの種類

ティンカーリングのスキルを持つ派閥のメンバーは、派閥の本拠地である要塞や支配下においた街に、床トラップを仕掛けることができる。床トラップの種類は、爆発 (Explosion Trap)、毒ガス (Gas Trap)、のこぎり (Saw) スパイク (Spike Trap) の4つ。派閥用床トラップが影響するのは対立派閥のメンバーのみで、トラップを仕掛けた派閥のメンバーや無派閥のキャラクターに対してダメージを与えることはない。

#### ▶ 床トラップの設置と解除

床トラップを設置するには、派閥のメンバーで、ティンカーリングのスキル値が90以上必要だ。仕掛けられる床トラップの合計は、1つの派閥で最大15個まで。派閥の要塞 (本拠地) と支配下の街にしか設置できない。ほかの派閥のメンバーがトラップに近づくと、トラップがあることを知らせるメッセージが表示され、トラップに対してディテクティング・ヒドゥンを使用すると、有効範囲内にいる同一派閥のプレイヤーにトラップの存在を教える (見えるようにする) ことができる。トラップを仕掛けた派閥および、その対立派閥がトラップを解除するには、まずトラップに対してディテクティング・ヒドゥンを使用し、さらにリムーブトラップのスキルを使用しなければならない。

### ● ファクション・アイテム作成に必要なシルバー数

派閥に関わるすべてのアイテムには、必要なシルバー数が決められている。詳細については以下を参照してほしい。

#### ファクション・ガードとベンダーの雇用額

ガード (レベル1)	5,000シルバー	秘薬ベンダー	5,000シルバー
ガード (レベル2)	6,000シルバー	鉱石ベンダー	3,000シルバー
ガード (レベル3)	7,000シルバー	木材ベンダー	3,000シルバー
ガード (レベル4)	8,000シルバー	ピン・ベンダー	3,000シルバー
		ホース・ベンダー	5,000シルバー

#### 床トラップの費用

床トラップ (派閥所属の細工師)	1,000シルバー
------------------	-----------

### ● 街の支配権の延長

支配下においた街の支配権は延長できる。延長費用は1日20,000シルバーで、最大延長日数は7日間。つまり延長費用は最大で140,000シルバーになる。

### 派閥内ランクと装備アイテム数

ランク	アイテム数	ランク	アイテム数
1	4	7	6
2	4	8	6
3	4	9	7
4	5	10	8
5	5	派閥リーダー	9
6	5		

### ◆ 床トラップの種類



スパイク

のこぎり



毒ガス

爆発

#### 派閥生産アイテム

金属製の鎧	1,000シルバー
革製の鎧	750シルバー
武器 (近接用)	1,000シルバー
武器 (弓)	1,000シルバー
洋服	500シルバー
スクロール	500シルバー
馬 (War Horse)	500シルバー

#### ファクション・スクロールの作成

派閥専用スクロールは、90以上のインスクリプションのスキル値を持つ派閥のメンバーが作成したスクロールで、ヒール、グレートーヒール、ハーム、ファイアボール、ライトニングなどがある。これらの呪文は、派閥生産されたナールドスタップにチャージできる。チャージ数は40を呪文のサークル数で割った数 (端数切り捨て) で、第4サークルのグレートーヒールは10チャージ、第3サークルのファイアボールは13チャージとなる。



# KHALDUN ハルドゥーン

2000年10月に追加された新しいダンジョン“Khalduun（ハルドゥーン）”。ベテランプレイヤーのために用意されたこのダンジョンには、数々の難解な仕掛けと、新しいモンスターたちが配置されている。

## 呪われた地下墳墓“Khalduun”

Khalduun（ハルドゥーン）は、フェルッカのロストランドに新設された。“呪い”をテーマに造られたダンジョンで、Khal AnKur（カール・アンカー）という人物の地下墳墓という設定だ。出現するモンスターは、呪われた赤ネームNPC “the Cursed” やアンデッド系が多く、なかでも墓地を守護する“Zealot of Khalduun” や透明な姿の“Spectral Armor”、リッチの古代種ともいえる“Ancient Lich” は高い攻撃力と防御力を兼ね備えている。また、最深部に蠢く“Tentacles of the Harrower” は、魔法やHP吸収などの特殊能力を持つ。

### ● 数々の仕掛けと行動の制限

ハルドゥーンには、さまざまな仕掛けとプレイヤーへの行動制限が加えられている。特に、ダンジョンを攻略するうえでは謎解きは必須。隠し通路や隠し部屋を見つけ出し、そこに仕掛けられた謎を解き明かすには鋭い観察力と洞察力が必要だ。また、このダンジョン内では殺人者によって殺害された被害者の死体からレプナント（Revenant）と呼ばれるハルパートを持つ幽霊（魂）が現れ、殺人者に襲いかかる。

### ▶ Khalduun内部での行動制限

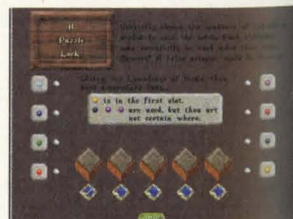
- ・ロストランドへの移動魔法の使用不可（ブリタニアへは可）
- ・マークの呪文とテレポートの呪文は使用不可
- ・リザレクションの呪文を使用した死者の蘇生は不可
- ・ヒーリングのスキルを使った死者の蘇生は不可

### ● “パズルロック”の宝箱

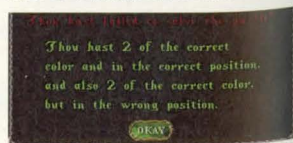
“パズルロック”とは、特殊方法でロックされた宝箱のことだ。この宝箱をダブルクリックすると8色の宝石と5つの台座があるウィンドウが開く。この5つの台座に宝石を置き、正解と合えば鍵は解除される。また、ロックピッキングのスキル値が高いとウィンドウの中央にヒントが表示される。

### ▶ 失敗時のペナルティとヒント

不正解だとそれを示すウィンドウに正解のヒントが表示され、同時に雷、爆発、ダーツ、炎、毒などのダメージを受けることになる。失敗時のウィンドウメッセージはP275を参照。



パズルロックの宝箱には、マジックアイテムや宝石、お金、秘薬各50個が入っている



失敗時にはペナルティとともにこのようなヒントが表示される



ハルドゥーンの入口は2か所。場所はミノックにあるロストランドの出入口の近く

### Khaldaunの位置

58°16'S/05°07'E  
62°08'S/03°47'E



ダンジョンの各所には、一見普通に見える場所に隠しスイッチなどが点在している

### 仕掛け扉の開け方

右ページのマップにある①にある隠し部屋のスイッチをダブルクリックすると、②の場所に隠しレバーが現れる。このレバーを一定時間内にダブルクリックすれば、③の仕掛け扉が開く。



開いた仕掛け扉は、一定時間経過すると自動的に閉まる

## Khalduun MAP



### 仕掛け扉の開け方

- 1 隠しスイッチ①
- 2 隠しスイッチ②
- 3 仕掛け扉
- 4 石像と上下する棺桶
- 5 黄金の棺
- 6 スパイクの罠
- 7 穴（ダブルクリックすると隠し部屋へ）
- 8 テレポーターの入口（隠し部屋の外へ）
- 9 隠し部屋からの出口
- 10 Tentacles of the Harrower
- 11 壁面
- 12 回転する2体の石像

### 壁面のメッセージ

- 10 : A finely crafted mural depicting a masked figure surrounded by seven spirits. The figure kneels, as if in supplication.  
[美しい装飾が施された壁面には、仮面をつけた人物が7つの精霊に囲まれている様子が描かれている。人物はまるで哀願しているかのようにひざまずいている]
- 11 : A crumbling mural a masked figure standing on a mountain's summit, gazing down upon a valley filled with cloaked figures.  
[崩れかけた壁面には、仮面をつけた人物が山頂に立ち、マントを着た人々でいっぱい谷をじっと見下ろしている]
- 12 : A detailed mural of two armies in conflict under a black sky. In the center, a cloaked figure strikes down a man bent in prayer.  
[細部まで描かれた壁面には、2つの軍隊が黒い空の下で戦っている。中央ではマントを着た人物が、こうべをたれて懇願する男性を打ち倒している]
- 13 : A blood-stained mural portraying a colossal procession of men chained together, led towards a black pit by five cloaked figures.  
[血に汚れた壁面には、鎖につながれた人々の長い長い行列が描かれ、マントを着た5人に暗い洞窟のほうへと連れていかれている]

### パズルロックの失敗時のメッセージ

You hast 2 of the correct color and in the correct position, and also 2 of the correct color, but in the wrong position.  
[正しい場所に正しい色が2つあり、さらに2つの色は正しいが場所は違っている]

### 背景を持つモンスター

ハルドゥーンには、4人のモンスターが出現する。彼らは、元ハルドゥーン調査隊のメンバーで、調査中にダンジョンの呪いに触れてしまいアンデッド化してしまったのだ。彼らを倒すと手に入るノートには、調査時に起きた出来事が断片的に記されている（記述は英語）。

#### Grimmoch Dummel



調査隊長のレンジャー。弓使いの彼が放つ矢の一撃は、大ダメージを与える

#### Lysander Gathenwale



調査隊メンバーの魔術師。金庫の主を主人と呼び、自ら呪いを受け下僕となる

#### Morg Bergen



調査隊メンバーの戦士。金色のハルパートで、次々と冒険者たちに襲いかかる

#### Tavara Sewel



調査隊の女性研究員。Khal Ankur伝説を証明するために調査を開始するが……

### 出現モンスター

- ・ Ancient Lich
- ・ Bone Knight
- ・ Bone Magi
- ・ Lizardman
- ・ Orc
- ・ Skeletal Knight
- ・ Skeletal Mage
- ・ Skeleton
- ・ Shadow Fiend
- ・ Spectral Armor
- ・ Zealot of Khalduun the Knights
- ・ Zealot of Khalduun the Summoner
- ・ Tentacles of the Harrower
- ・ the Cursed
- ・ Zombie

### 19 触手の石像

- A ~ D テレポーター入口
- A' ~ D' テレポーター出口

14 : A polished mural depicting a valley full of cloaked figures hauling massive stones towards a mountain pass.  
[磨かれた壁面には、谷一杯のマントを着た人々が、巨大な石を山道に運んでいる]

15 : An intricate mural of five cloaked figures standing before an immense stone altar, each raising a jagged knife to their throat.  
[複雑に描かれた壁面には、マントを着た5人が巨大な石の祭壇の前に立ち、いずれも、ぎざぎざの刃のナイフを喉元に掲げている]

16 : An crumbling mural of five cloaked figures standing before a black pit, from which rise hundreds of vile, writhing tentacles.  
[壊れかけた壁面には、マントを着た5人が暗い洞窟の前に立ち、洞窟からは何百という汚らしい触手が飛び出している]

17 : A finely crafted mural depicting a masked figure seated upon a lavish throne. Five cloaked figures kneel before him.  
[美しい装飾が施された壁面には、贅沢な玉座に座る仮面をつけた人物が描かれている。マントを着た5人が彼の前にひざまずいている]



# New Monsters 新モンスター

ルネッサンスへのバージョンアップでは、  
新モンスターも追加されている。  
あちこちのダンジョンでその姿を見ることができるので、  
冒険に慣れてきたら彼らに挑戦してみるのもいいだろう。

## Acid Elemental アシッド・エレメンタル

STR	325-355	ダメージ	4-12	タイム経過 目覚め	—
DEX	165-185	特技	毒、魔法、武器の腐食		
INT	71-91	構成	魔法的物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★				

## Arctic Orge Lord アークティク・オーガロード

STR	765-945	ダメージ	10-24	タイム経過 目覚め	—
DEX	66-75	特技	—		
INT	46-70	構成	魔法的物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★				

## Executioner エクスキュショナー

STR	765-945	ダメージ	10-42	タイム経過 目覚め	—
DEX	80-95	特技	打撃攻撃反射		
INT	60-75	構成	—		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★				

## Dull Copper Elemental ダルカッパー・エレメンタル

STR	115-185	ダメージ	5-26	タイム経過 目覚め	—
DEX	66-85	特技	死亡時爆発		
INT	71-92	構成	魔法的物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★				

## Ophidian Justicar オフィディアン・ジャスティサー

STR	415-505	ダメージ	8-12	タイム経過 目覚め	—
DEX	225-250	特技	魔法		
INT	290-315	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★				

## Ophidian Zealot オフィディアン・ゼアロット

STR	315-405	ダメージ	8-12	タイム経過 目覚め	—
DEX	225-250	特技	魔法		
INT	290-315	構成	肉 (1)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★				

## Phoenix フェニックス

STR	500-600	ダメージ	7-25	タイム経過 目覚め	—
DEX	300-400	特技	魔法、炎、熱気		
INT	50-65	構成	肉 (1) 羽 (36)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★				

## Rat Man Archer ラットマン・アーチャー

STR	96-120	ダメージ	2-18	タイム経過 目覚め	—
DEX	81-100	特技	—		
INT	36-60	構成	肉 (1) 皮 (8)		
えさ	—				
危険度	★★★★★				

## Rat Man Mage ラットマン・メイジ

STR	96-120	ダメージ	3-6	タイム経過 目覚め	—
DEX	81-100	特技	魔法		
INT	160-185	構成	肉 (1) 皮 (8)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★				

## Rotting Corpse ロットイング・コープス

STR	765-945	ダメージ	4-32	タイム経過 目覚め	—
DEX	71-90	特技	毒		
INT	26-40	構成	神秘的物質		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★				

## Shadow Wyrn シャドウ・ウィルム

STR	1095-1185	ダメージ	11-53	タイム経過 目覚め	—
DEX	86-175	特技	飛行、魔法、炎		
INT	685-775	構成	肉 (10) 皮 (20)		
えさ	—				
危険度	★★★★★★★				

# 報奨プログラム

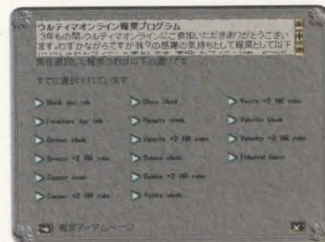
「報奨プログラム」とは、長期に渡りプレイしているユーザーに贈られるプレゼントシステムで、アカウントの合計継続月数により、さまざまなアイテムを受け取ることができる(ただし、2000年10月現在、未導入。報奨アイテムは予定されているもの)。

## アカウント年齢でもらえる特別なアイテム

報奨プログラムでは、アカウント年齢が「12~23か月のプレイヤーは2個」「24~35か月のプレイヤーは3個」「36か月以上のプレイヤーは4個」の報奨アイテムを受け取ることができる。また、報奨アイテムはアカウント単位でカウントされるので、複数のシャードにキャラクターを持つプレイヤーは、もらえるアイテム数内であればシャードを越えて受け取ることができる。

### ● アカウント年齢の計算

アカウントの年齢は、ペーパードールのスクロールウィンドウの一番下で確認できる。アカウントの計算は、基本的にはアカウント作成後の継続月数でカウントされるため、アカウントを停止した期間がある場合は、その間はカウントされない。ただし、1999年11月30日より以前に作成されたアカウントについては、一部の期間アカウントが停止していたとしても継続されていたものとみなされる。また、報奨で受け取れるアイテムのなかには、使用者のアカウント年齢が設定されているものもある。したがって、もしそうしたアイテムをほかのプレイヤーから譲渡されたとしても、使用者のアカウントが報奨プログラムの指定月数に達していなければ使用することができない。



報奨アイテム選択画面。この中から欲しいアイテムを選べばいい

### 「Ethereal Horse」とは?

「Ethereal Horse」は、体が透き通った特別な馬だ。普段は影像として保管でき、ダブルクリックで騎乗可能な馬になる。忠誠心を失わず、騎乗していないときは影像に戻るため、攻撃したり、攻撃されることもない。また、譲渡することもできない。



### 12~23か月のプレイヤーへの報奨アイテム

- ・ Black Dye Tab (黒染め桶)
- ・ Bronze Cloak (ブロンズ鍍色のマント)
- ・ Bronze AR2Robe (ブロンズ鍍色のAR2ローブ)
- ・ Copper Cloak (銅鍍色のマント)
- ・ Copper AR2Robe (銅鍍色のAR2ローブ)
- ・ Furniture Dye Tab (家具染め桶)
- ・ Special Dye-Bottle (特殊な色を作る染めボトル)
- ・ 14種類のミニチュアから1つ: ドラゴン・スケルトン・トル・オーク・エティン・アースエレメンタル・ガーゴイル・ゴリラ・ククロク・リッチ・リザードマン・オーガ・ラットマン

### 24~35か月のプレイヤーへの報奨アイテム

- ・ Agapite Cloak (アガパイト鍍色のマント)
- ・ Agapite AR2Robe (アガパイト鍍色のAR2ローブ)
- ・ Golden Cloak (ゴールデン鍍色のマント)
- ・ Golden AR2Robe (ゴールデン鍍色のAR2ローブ)
- ・ Bless Deed (アイテムを初期装備状態にできる権利書)
- ・ Banners (家の壁に設置できる旗)
- ・ Flamin Skull (家の壁に設置できる、炎を吐く石像)
- ・ 12~23か月間プレイヤー用のアイテムから好きなもの

### 36か月以上のプレイヤーへの報奨アイテム

- ・ Ethereal Ostarid (体が透明な特別なオスタード)
- ・ Ethereal Llama (体が透明な特別なラマ)
- ・ Ethereal Horse (体が透明な特別な馬)
- ・ Verite Cloak (ヴェライト鍍色のマント)
- ・ Verite AR2Robe (ヴェライト鍍色のAR2ローブ)
- ・ Valorite Cloak (ヴァロライト鍍色のマント)
- ・ Valorite AR2Robe (ヴァロライト鍍色のAR2ローブ)
- ・ 3種類のミニチュアから1つ: ゾンビ・カウ(牛)・ラマ
- ・ 12~23か月または24~35か月間のプレイヤーのアイテムから好きなもの

\*これらのアイテムのほかに、革製品を鍍色に染められる「Leather Dye-Bottle」もリストに入る予定。また、報奨プログラムで受け取ったアイテムは初期装備扱いとなるので、死亡時に死体に残ったり、スティーリングのスキルで盗まれることはない。







PRIMA'S OFFICIAL STRATEGY GUIDE:ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE  
Authorized translation from the English language  
Edition published by Prima Publishing.  
Original copyright©1997, 1998 ORIGIN Systems, Inc.  
Japanese language edition copyright©1998-2000 SOFTBANK Corp.  
Japanese translation published by arrangement with  
Prima Publishing through The English Agency (Japan) Ltd.  
All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form.

## ウルティマオンライン ザ・セカンドエイジ 公式ガイド ルネッサンス・エディション 対応版

2000年11月17日 初版発行

著者 David Ladyman

訳者 中川 和夫

### ■日本語版

構成 伊藤 保幸、西尾 ゆき

文 伊藤 保幸、西尾 ゆき、Inco@Yamato、斉藤 智典、水島 徹、上田 裕生

協力 Q次郎 (Qzirou)、鎌倉 宏也、野沢 浩二、萩原 正樹、Silverberche、  
Reuentahl、尾掛 徹

発行者 稲葉 俊夫

発行所 ソフトバンクパブリッシング株式会社  
〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13  
販売 03(5549)1200 編集 03(5549)1145

印刷 株式会社厚徳社

本文デザイン 有限会社ムーブ

カバーデザイン 中村 敬

注意:本書中のデータは、ゲームのバージョンアップ等により、  
予告なく変更される可能性があります。予めご了承ください。

落丁、乱丁は小社販売局にてお取り替えます。  
本書の内容に関するご質問は、ご面倒でも小社書籍出版局 第1書籍編集部まで、必ず書面にてご連絡ください  
ますようお願いいたします(なお、ゲームの内容についてのご質問にはお答えできませんので、ご注意ください)。  
本書の内容に基づく運用結果については責任を負いかねますので、ご了承ください。

本書の内容の一部あるいは全部を無断で複製・複製・転載することを禁じます。



ULTIMA ONLINE  
THE SECOND AGE

