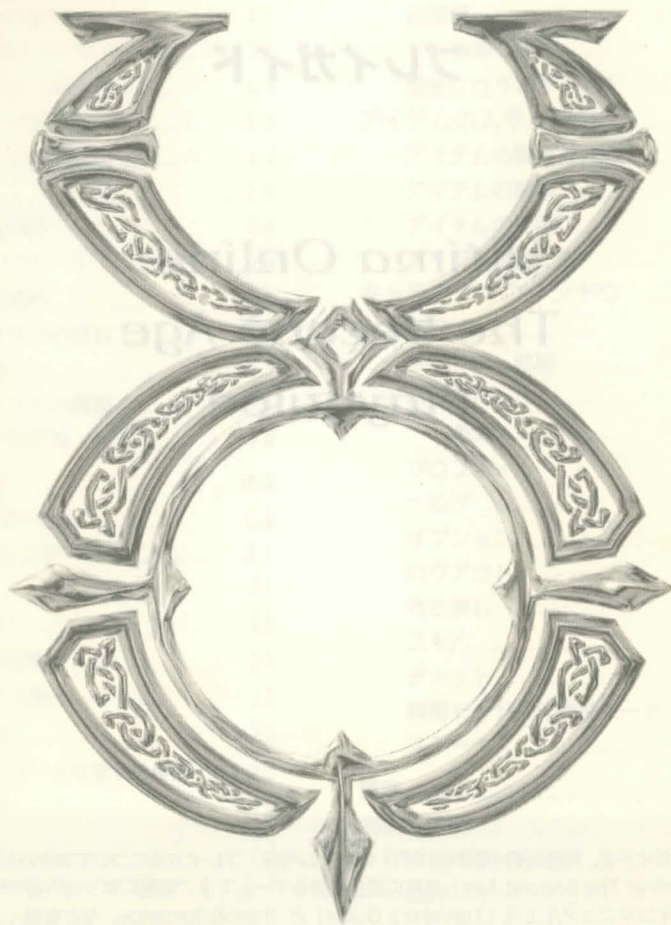




ULTIMA™ ONLINE
THE SECOND AGE™
Playguide

ウルティマ オンライン ザ・セカンドエイジ プレイガイド



ウルティマ オンライン ザ・セカンド エイジ プレイガイド

Ultima Online: The Second Age Playguide

このプレイガイドは、発売当初（'98年10月）のゲーム内容・プレイ方法について書かれたものです。
「Ultima Online: The Second Age」は常に変化を続けるゲームです。変更になった内容に関しまして
は、オンラインマニュアル上の「Traveller's Guide」と「Help&Guidance」をご参照ください。

<http://www.ultimaonline.com>

「Ultima Online: The Second Age」の新機能は、「Ultima Online」単体ではご使用になれません。

目次・Contents

ゲームを始めるには	1.1	NPCとの会話	2.5
メインメニューのオプション	1.1	他のプレイヤーへの対応	2.6
ログインメニューのオプション ..	1.1	これは誰?	2.6
サーバーの選択	1.2	友達を作る	2.7
「分類」オプション	1.2	殺人者と泥棒、略奪者	2.8
キャラクターの選択	1.3	速くにいる人とのコミュニケーション	2.9
キャラクターの作成	1.3	伝言板	2.9
キャラクターの名前	1.3	検索	2.9
能力点	1.4	安全にログアウトする	2.10
自己選択	1.4	アイテムの入手と使用	2.10
テンプレート	1.4	アイテムの取得と鑑定	2.10
スキルの選択	1.5	アイテムの蓄積	2.11
キャラクターの容姿	1.5	アイテムの使用	2.11
出発地点	1.5	アイテムを捨てる	2.11
チュートリアル画面	1.6	キャラクターウィンドウ	2.11
チュートリアル・デモ	1.6	名前	2.12
ゲームの開始	2.1	衣服・鎧・武器	2.12
ポップアップヘルプ	2.1	バックパック	2.12
移動とコミュニケーション	2.1	呪文	2.12
出発	2.1	プロフィール	2.13
歩く	2.1	ヘルプ	2.13
連続移動	2.1	オプション	2.13
ドアを開く	2.2	ログアウト	2.13
誘導	2.2	巻き戻し	2.13
キーボードを使った移動	2.2	スキル	2.14
走る	2.2	チャット	2.14
追跡	2.2	戦闘モード/非戦闘モード	2.14
オーバーヘッド・ビュー	2.2	ステータス	2.14
探検	2.2	冒険	3.1
その他の移動方法	2.4	お金	3.1
話す	2.4	お金の稼ぎ方	3.1
感情を表す	2.4	銀行	3.2
小声	2.4	保管ボックス	3.2
大声	2.4	預入	3.2
		引き出し	3.2
		自動引きだし	3.2
		明細書/残高	3.2
		犯罪者と殺人犯	3.2

商人から品物を買う	3.3	スキルの向上	5.1
商人に品物を売る	3.3	スキルの使い方	5.2
他のプレイヤーとの取引	3.4	評判	5.9
窃盗	3.4	カルマ	5.9
戦闘	3.5	名声	5.10
戦闘インターフェース	3.5	戦いに関する約束事	5.11
訓練	3.5	カラー・コード	5.11
休息と回復	3.6	殺人犯	5.12
スタミナと休息	3.6	犯罪	5.12
食事	3.6	攻撃者	5.13
休息	3.6	詳細について	5.13
治療	3.6	装備の強化	5.13
毒	3.7	贓沢品	6.1
死	3.7	部下とペット	6.1
復活	3.7	部下	6.1
ゴースト	3.8	ペット	6.1
能力値	3.8	ペットに名前を付ける	6.1
ギルド	3.9	ペットに餌をやる	6.2
専門家ギルド	3.9	ペットを預ける	6.2
プレイヤーギルド	3.9	命令を下す	6.2
ギルドストーン	3.10	乗馬	6.4
ギルドへの入会	3.11	ペットに関する疑問	6.4
ギルド戦争	3.11	コミュニケーションクリスタル	6.5
混沌のギルドと秩序のギルド	3.12	メッセージの送信	6.5
ヘルパー	3.12	再充填	6.5
ゲームマスター	3.12	メッセージの受信	6.6
カウンセラー	3.13	家と城	6.6
預言者	3.13	家のタイプ	6.6
魔法	4.1	家や城の購入	6.6
呪文のかけ方	4.1	家を建てる	6.6
呪文の習得	4.2	住まいに名前を付ける	6.7
呪文のかけ方の簡略化	4.2	家の保安	6.7
巻物を書き移す	4.2	船	6.8
町中での魔法の使用	4.2	船のタイプ	6.8
キャラクターの成長	5.1	出航と乗船	6.8
能力値	5.1	港務長	6.9
一時的な変化	5.1	下船した場所に船がない／乗船できない	6.9
スキル	5.1		

船に名前をつける	6.9	Uus Jux (Clumsy)	9.1
繰船	6.9	In Mani Ylem (Create Food)	9.1
命令	6.10	Rel Wis (Feeblemind)	9.1
航路の設定	6.10	In Mani (Heal)	9.2
マップを使った航海	6.11	In Por Ylem (Magic Arrow)	9.2
設定した航路に沿った航海	6.11	In Lor (Night Sight)	9.2
海戦	6.12	Des Mani (Weaken)	9.2
鍵	6.12	第2の系統の呪文	9.2
鍵束の使い方	6.12	Ex Uus (Agility)	9.2
合鍵を作る	6.12	Uus Wis (Cunning)	9.3
店主	6.13	An Nox (Cure)	9.3
店主と話をする	6.13	An Mani (Harm)	9.3
店主を雇う	6.13	In Jux (Magic Trap)	9.3
店を維持する	6.14	An Jux (Remove Trap)	9.3
インターフェースオプション	7.1	Uus Sanct (Protection)	9.3
フレキシブルウィンドウ	7.1	Uus Mani (Strength)	9.4
共通のボタン	7.1	第3の系統の呪文	9.4
色	7.2	Rel Sanct (Bless)	9.4
効果音と音楽	7.2	Vas Flam (Fireball)	9.4
ヘルプ	7.2	An Por (Magic Lock)	9.4
言語	7.3	In Nox (Poison)	9.4
チャット	7.4	Ort Por Ylem (Telekinesis)	9.4
マクロ	7.5	Rel Por (Teleport)	9.5
事前設定マクロ	7.7	Ex Por (Unlock)	9.5
インターフェース	7.8	In Sanct Ylem (Wall of Stone)	9.5
ディスプレイ	7.8	第4の系統の呪文	9.5
評判システム	7.9	Vas An Nox (Archcure)	9.5
その他	7.10	Vas Uus Sanct (Archprotection)	9.5
フィルター	7.11	Des Sanct (Curse)	9.6
チャット	8.1	In Flam Grav (Fire Field)	9.6
チャットに参加する	8.1	In Vas Mani (Greater Heal)	9.6
チャットする	8.1	Por Ort Grav (Lightning)	9.6
コマンド	8.2	Ort Rel (Mana Drain)	9.6
会議室の作成と運営	8.3	Kal Ort Por (Recall)	9.7
室長コマンド	8.3	第5の系統の呪文	9.7
呪文とポーション	9.1	In Jux Hur Ylem (Blade Spirits)	9.7
第1の系統の呪文	9.1	An Grav (Dispel Field)	9.7
Flam Sanct (Reactive Armor)	9.1	Kal In Ex (Incognito)	9.7
		In Jux Sanct (Magic Reflection)	9.7

Por Corp Wis (Mind Blast)	9.8	Bear (Black/Brown)	10.1
An Ex Por (Paralyze)	9.8	Bear (Grizzly)	10.1
In Nox Grav (Poison Field).....	9.8	Bear (Polar).....	10.2
Kal Xen (Summon Creature)	9.8	Bull	10.2
第6の系統の呪文	9.8	Bull Frog	10.2
An Ort (Dispel)	9.8	Cat	10.2
Corp Por (Energy Bolt)	9.9	Chicken	10.3
Vas Ort Flam (Explosion)	9.9	Cougar.....	10.3
An Lor Xen (Invisibility).....	9.9	Cow.....	10.3
Kal Por Ylem (Mark)	9.9	Deer/Doe (Hart)	10.3
Vas Des Sanct (Mass Curse)	9.9	Dog	10.4
In Ex Grav (Paralyze Field)	9.9	Dolphin	10.4
Wis Quas (Reveal).....	9.10	Eagle	10.4
第7の系統の呪文	9.10	Goat (Domestic/Mountain)	10.4
Vas Ort Grav (Chain Lightning) ..	9.10	Gorilla.....	10.5
In Sanct Grav (Energy Field)	9.10	Horse	10.5
Kal Vas Flam (Flamestrike)	9.10	Llama	10.5
Vas Rel Por (Gate Travel).....	9.10	Ostard (Desert)	10.5
Ort Sanct (Mana Vampire)	9.11	Ostard (Forest)	10.6
Vas An Ort (Mass Dispel)	9.11	Ostard (Frenzied)	10.6
Kal Des Flam Ylem (Meteor Swarm)9.11		Panther	10.6
Vas Ylem Rel (Polymorph)	9.11	Pig (Boar)	10.6
第8の系統の呪文	9.11	Rabbit	10.7
In Vas Por (Earthquake)	9.11	Rat	10.7
Vas Corp Por (Energy Vortex)	9.12	Sheep	10.7
An Corp (Resurrection)	9.12	Snake (Small).....	10.7
Kal Vas Xen Hur (Summon Air Elemental)	9.12	Snake (Ice)	10.8
		Snake (Lava)	10.8
Kal Vas Xen Corp (Summon Daemon)9.12		Snow Leopard	10.8
Kal Vas Xen Ylem (Summon Earth	9.12	Walrus.....	10.8
Elemental)		Wolf	10.9
Kal Vas Xen Flam (Summon Fire Elemental)	9.13	モンスター	11.1
		Air Elemental	11.1
Kal Vas Xen An Flam (Summon Water	9.13	Balron (Elder Daemon)	11.1
Elemental)		Corpser	11.1
ポジション	9.13	Cyclops	11.2
動物	10.1	Daemon	11.2
Alligator	10.1	Dragon	11.2
Bird	10.1	Dragon (Elder Wyrn).....	11.2

Dragon (Ice)	11.3	Poison Elemental	11.13
Earth Elemental	11.3	Rat (Giant)	11.13
Efreet	11.3	Rat Man	11.13
Ettin	11.3	Reaper	11.13
Fire Elemental.....	11.4	Scorpion (Giant)	11.14
Frost Ooze	11.4	Serpent (Ice).....	11.14
Gargoyle	11.4	Serpent (Lava)	11.14
Gargoyle (Stone)	11.4	Serpent (Sea)	11.14
Gazer	11.5	Skeleton	11.15
Gazer Chief.....	11.5	Skeleton Knight	11.15
Ghoul	11.5	Skeleton Mage	11.15
Harpy	11.5	Slime.....	11.16
Harpy (Stone).....	11.6	Snake (Giant)	11.16
Headless	11.6	Snow Elemental	11.16
Hell Hound.....	11.6	Spider (Frost)	11.16
Hellcat	11.6	Spider (Giant)	11.17
Hellcat (Predator)	11.7	Swamp Tentacles	11.17
Ice Elemental	11.7	Terathan Avenger	11.17
Ice Fiend	11.7	Terathan Drone	11.17
Imp	11.7	Terathan Matriarch	11.18
Kraken.....	11.8	Terathan Warrior	11.18
Lava Lizard	11.8	Titan	11.18
Lich.....	11.8	Toad (Giant)	11.18
Lich Lord.....	11.8	Troll	11.19
Lizard Man	11.9	Troll (Frost)	11.19
Mong Bat	11.9	Water Elemental	11.19
Mummy	11.9	Wyvern	11.19
Nightmare	11.9	Zombie	11.20
Ogre	11.10		
Ogre Lord	11.10		
Ophidian Archmage.....	11.10		
Ophidian Knight	11.10		
Ophidian Mage.....	11.11		
Ophidian Queen	11.11		
Ophidian Warrior.....	11.11		
Orc	11.11		
Orc Lord	11.12		
Orc Mage	11.12		
Phoenix.....	11.12		

武器	12.1
斧	12.1
ナイフと短剣	12.2
矛とハンマー	12.2
棒状の武器	12.3
杖	12.3
剣	12.4
槍と鍬	12.4
弓とボウガン	12.5
盾	13.1
防具	14.1
マジックアイテム	15.1
魔法の鎧	15.1
魔法の武器	15.1
魔法の火鉢と彫像	15.2
魔法のワンドと杖	15.2
魔法の服	15.2
魔法の指輪	15.2
タウンマップ	16.1
ブリテイン (西側)	16.2
ブリテイン (東側)	16.4
コーブ	16.6
ジェローム	16.8
マジンシア	16.10
ミノック	16.12
ムーングローウ	16.14
ニュジェルン	16.16
オクロー	16.18
サーパンツ・ホールド	16.20
スカラ・ブレイ	16.22
トリンシック	16.24
ベスパ	16.26
ユー	16.28
デルシア	16.30
パプア	16.32

ゲームを始めるには Getting In

『Ultima Online: The Second Age(UO)』を始めるには、Windows 95のスタートメニューから<スタート>、<プログラム>、<Ultima Online>の順に選択します。(インストール後すぐにゲームを実行することもできます。)

ゲームが始まると、イントロダクションに続いてメインメニューが表示されます。

ログインを開始するには、<ENTER BRITANNIA>をクリックします。

インストールおよびアカウントの設定方法については、『Install Guide』をご覧ください。

メインメニューのオプション

注意：[Spacebar]でゲームのイントロダクションをスキップすることができますが、一度通してご覧になることをお勧めします。

<SETUP>をクリックすると、インストール・プログラムが表示されます。(CD-ROMドライブにUOのCDをセットしておいてください。)

<ACCOUNT>をクリックすると、ウェブ・ブラウザを開いて、ゲームのアカウント名の設定画面にリンクすることができます。

<INFORMATION>をクリックすると、ウェブブラウザでUOのウェブサイトを開くことができます。

<INTRO>をクリックすると、ゲームのイントロダクションを見ることができます。

<ENTER BRITANNIA>をクリックすると、ログイン・メニューが表示されます。

<CREDITS>をクリックすると、クレジットを見ることができます。

<QUIT>をクリックすると、Ultima Onlineのプログラムが終了します。

ログインメニューのオプション

ログインメニューの上にボックスが2つあります。上段にあなたのアカウント名(キャラクター名ではありません)、下段にパスワードを入力します。以前に1度ゲームに参加しているとアカウント名が記憶されており、前回あなたのシステムからUltima Onlineにアクセスした時のアカウント名が自動的に表示されます。

<MAIN MENU>をクリックするとメインメニューに戻ります。

<Remember Password(パスワードの記憶)>のチェックボックスをオンにしておくと、アカウント名と同じようにあなたのパスワードが記憶され、セッションのたびに自動的に表示されます。

警告：あなたのアカウント情報を保護するため、特に1台のコンピュータを複数の人が共有する場合は<Remember Password>オプションは使用しないことをお勧めします。

<CHARACTER SELECT(キャラクターの選択)>をクリックすると、サーバー選択とキャラクター選択の画面が表示されます。

サーバーの選択

この画面では、プレイを行うサーバーあるいは「シャード」を選択します。サーバーはアメリカ全土にあたり(海外にも拡大の予定)、各サーバーごとにブリタニアの「世界」が起動しています。この世界は、プレイヤーの行動以外は各サーバー同じものです。各シャードは完全に独立していて、シャード間でキャラクターを移動させることはできません。

「分類」オプション

与えられたキャラクターは1つのシャードでしかプレイできないので、最も効率よく安定した接続でゲームにアクセスできるシャードを選択することが重要です。インターネットは複雑で常に環境が変化しているので、Ultima Onlineへのスムーズな接続に障害が生じることもあります。そこでこの画面では、どのサーバーで接続するのが最適かを比べるために、3種類のアクセス方法を見ることができます。

タイムゾーン (TIMEZONE)

利用可能なサーバーを、プレイヤーの場所(プレイヤーの登録情報に記載されている場所)から近い順に分類します。

混雑度 (%FULL)

その時点で各サーバーでプレイしているプレイヤーの数をチェックし、混雑度の低いサーバー順にリストアップします。

接続 (CONNECTION)

あなたのコンピュータから各サーバーに実際にデータ信号を送信してみて、反応の速いサーバー順にリストアップします。(この作業には数秒間かかりますので、しばらくお待ちください。)

キャラクターの選択

各アカウントは、1つのシャードにつき5種類までのキャラクターを持つことができます。この画面では、選択したシャード上の全キャラクターが表示されます。ゲームを始めるには、プレイしたいキャラクターにチェックして<Play Character>をクリックするか、キャラクターをダブルクリックします。

<Create Character>をクリックすると、キャラクター作成画面を開くことができます。選択したシャードにキャラクターがない場合は、ゲームを始める前にキャラクターを作成しなければなりません。

<Main Menu>をクリックすると、メインメニューに戻ります。

<Play Character>をクリックすると、そのキャラクターが最後にログオフした場所(またはゲームを最後にバックアップした場所)が開きます。

<Character Delete>をクリックすると、キャラクターを削除することができます。削除したいキャラクターをクリックしてからこのボタンをクリックします。キャラクターが削除される前に、削除していいかどうかを確認されます。キャラクターは、作成後7日間経っていないと削除できません。(これは無制限にキャラクターの交換をして乱用することを避けるためです。)

キャラクターの作成

Ultima Onlineのキャラクターは簡単に作成できますが、多様な柔軟性で好きなようにキャラクターを作ることができます。

キャラクターの名前

キャラクターの名前で、おそらくあなたに対する第一印象が決まります。不快な名前を付ければ相手にされなくなるでしょう。まじめな印象を与えたければ、賢明な名前を選んでください。そうすればそのキャラクターは最後まで生き残るでしょう。

Ultima Onlineではキャラクターに長い名前を付けることができるので、世界のどこかにあなたと同じ名前を持った別のキャラクターがいるかもしれません。ほとんどどんな名前でも付けられますが、極端に不快な名前は表示されません。また、重要なキャラクター名(プリティッシュ、ブラックゾーンなど)は使うことができません。

能力点

自己選択

体力(Strength)、機敏さ(Dexterity)、知力(Intelligence)に分けられた65ポイントからスタートします。初期設定は10~45ポイントです。

体力: どれだけものを運べるか、戦闘でどれだけダメージを与えられても大丈夫か、どの武器を使えるかを左右します。また、いくつかの能力にも影響を与えます。体力のスコアは、死ぬまでにどれだけダメージを受けられるかを定める最大ヒットポイントに匹敵します。

機敏さ: どれだけ機敏に反応できるかを左右し、いくつかの能力に影響を与えます。機敏さのスコアは、移動、戦闘、その他体力を必要とする動作をどれだけ続けられるかを定めるスタミナに匹敵します。

知力: 多くの悪知恵や特殊知識をはじめ、MageryとMagic Resistanceなどのさまざまな能力にとって必要なものです。知力は、ゲームにしばしば登場する呪文を唱えるのに使うエネルギーをどれだけ持っているかを定める最大マナに匹敵します。

これらの値は、スライダーを移動させることで自分の好きな設定に調節することができます。また、3つの初期能力の各数値があらかじめ設定された、テンプレートを選択することもできます。

テンプレートを選択しても、(本画面で)各設定を調節して変更したり、(次画面で)選択する能力を変更することができます。

テンプレート

テンプレートは、さまざまな設定を行わなくてすむので便利です。どれか1つを選択するだけです。初めてのプレイヤーにとって不便なのは、自分がどういう状態にあるのかわからないという点です。あなたのキャラクターにとって完璧な職業と思われるテンプレートは、ゲーム中で成長させるのが難しいということがわかるでしょう。

テンプレートから職業を自由に選んで、自分のキャラクターに合うように各属性や能力を変更してください。たとえば強くなりたいと思った場合は、体力のスライダーを上げてください。(この場合、知力と機敏さ、は同時に下がります。)

スキルの選択

ゲーム開始時の条件を定義するためにテンプレートを使ったかどうかに関係なく、次の手順であなたの開始時のスキルが決定します。

最も高いポイントを割り当てたスキルにより、ペーパードールの下に現在の職業が表示されています。(ゲームを進めるうちに最も発達したスキルが変わると、この職業も変わります。)他のスキルがあなたの職業を補い、十分に自給自足できるようなものにします。利用可能な能力に関しては、5.5~5.8ページを参照してください。

好きなスキルを選択したら<CONTINUE>をクリックして、キャラクターの容姿に移ります。

キャラクターの容姿

名前と職業が決まったら、今度は役割を見るためにあなたのキャラクターを形成します。

性別のボタンをクリックすると、男性か女性を選択することができます。

中央にあるスライダーを調節すると、肌の色を変えることができます。

ポップアップ・メニューから髪型を選択し、スライダーで髪の色を調節します。男性の場合は、好みによって口ひげかあごひげ、または両方を選択して、その形と色を選ぶこともできます。

キャラクターの容姿が決まったら<CONTINUE>をクリックして、出発地点を選びます。

出発地点

出発地点は単にあなたがゲームに登場する場所というだけではなく、キャラクターの生まれ故郷であると考えてください。そこであなたは思い出深い子供時代を送っているのです。

出発する町によって、キャラクターにさまざまな異なる利点が与えられます。鉱夫ならMinocで成功するだろうし、大工ならYewなどの森林部の出身でしょう。ブリタニアの各町についての詳しい情報は、<http://www.owo.com/guide/index.html>をご覧ください。

キャラクターの出発地点を選んだら<DONE>をクリックして、ブリタニアに入りましょう!

チュートリアル画面

ブリタニアに初めてキャラクターを連れて行くときは、チュートリアル画面を見ることができます。チュートリアル画面ではゲームの基本的な機能に加え、あなたが選択した3つのスタート時のスキルの使い方について説明してくれます。矢印ボタンをクリックすると、チュートリアル画面から前後の画面に移ります。また、ゲームの開始ボタンをクリックすると、チュートリアルを終了してゲームを始めることができます。今までUltima Onlineをやったことがあるプレイヤーでも、使ったことのないスキルを持つ新しいキャラクターでプレイする場合は、チュートリアル画面を見てみるとよいでしょう。

チュートリアル・デモンストレーション

スタートアップ画面から、ゲームのプレイ方法のデモンストレーションを選ぶことができます。このチュートリアルに関する詳細は、「Install Guide」の「チュートリアル・デモンストレーション」をご覧ください。

ゲームの開始

Getting Started

ポップアップヘルプ

ゲーム中に登場するさまざまなオブジェクト上にカーソルを持っていくと、そのオブジェクトの簡単な説明が表示されます。ポップアップヘルプは、オプションメニューで消したり構成を変えたりすることができます。(ヘルプの7.2ページ参照。)

移動とコミュニケーション(Moving and Communicating)

現実の世界と同じように、Ultima Onlineで最初に覚えなければならないことは歩くことと話すことです。すべてはここから始まります。

出発(Starting Off)

ブリタニアに着くと、そこは選択した町の公共の場所です。あなたが初めて持っているものは、シャツ、靴、ズボンまたはスカート(性別によって異なる)、バックパック、ろうそく、ノート(日記用)、開始時のスキルに必要な基本的な道具です。これらはゲーム内のどの商店でもお金に換えることはできません。また、旅の「元手」としてゴールドを100枚与えられます。受け取った武器は「練習用武器」で、ごく限られたダメージしか与えません。

まずは動き方を練習しましょう。動き方は下に説明してあるとおりです。出発地点か表の路上で練習してください。また、自分のキャラクターウィンドウに十分に慣れて、オブジェクトを取ったりオブジェクト間を移動したりする練習もできます。

歩く(Walking Around)

右クリックで移動します。カーソルを画面上のどこかに置いて右クリックをすると、カーソルの方に向けて一歩進みます。(本説明書では、左ボタンの場合は「クリック」や「ダブルクリック」、右ボタンの場合は「右クリック」や「右ダブルクリック」と表記します。)

連続移動(Continual Movement)

移動先まで何歩もあって連続して移動したい場合は、カーソルを移動先の少し離れた場所に置いて右ボタンを押しっぱなしにします。右ボタンを離す(あるいは何かにぶつかる)までその方向に動き続けます。右ボタンを押しただけのままカーソルの向きを変えると、進行方向を変えることができます。

ドアを開く (Opening Doors)

ドアの中へ入るにはドアを開けなければなりません。ドアはダブルクリックすると開きます。ドアに力がかかっている場合は、メッセージが表示されます。

誘導 (Pathfinding)

移動中の細かい判断をコンピュータに任せちゃうのが「誘導」という移動方法です。このオプションをええ、ちょっとした障害物は簡単に避けることができます。行きたい場所にカーソルを合わせ、右ボタンをダブルクリックしてください。コンピュータが最短ルートを判断し、キャラクターはそれに従って歩きます。障害物があっても、曲がり角やテーブルなどの単純なものであれば、迂回して進みます。ただし、閉まっているドアをキャラクターが自動的に開くことはありません。すでにドアが開いている時は通り抜けできます。「誘導」を使用したくない場合は、オプションメニューで解除することができます。7.6ページ参照

キーボードを使った移動 (Keyboard Movement)

キーボードを使ってキャラクターを動かすことも可能です。矢印キーか、テンキーを押してください。その方向にキャラクターが移動します。

走る (Running)

連続移動中にキャラクターを走らせることもできます。カーソルをキャラクターから離すと、その距離に応じて移動速度が上がります。ゆっくりと歩かせたい場合は、カーソルとキャラクターの距離を2~3cmに保ってください。ダッシュさせたい場合は、カーソルを画面の端まで動かしてください。

追跡 (Following)

他のキャラクター上で[Alt]を押しながらクリックすると、そのキャラクターの後を付けることができます。付けているキャラクターとの距離が開きすぎてしまうと(人混み、戦闘、複雑な地形などが原因で)、「追跡」マンドは自動的に解除されます。追跡をやめるには、[Alt]を押しながら自分のキャラクターをクリックしてください。

オーバーヘッド・ビュー (Overhead View)

おもに町中で自分がどこにいるかを把握するには、通常の画面よりも広い眺めが必要となります。ナビゲーション機能として、[Alt][R]を押すと、自分がある付近のオーバーヘッド・マップを表示することができます。もう一度[Alt][R]を押すと、地図が拡大されます。(マクロの「オーバービュー」オプションでこのキーコマンドを変えることができます。7.5ページ参照。)この地図に載っているのは建物と地形だけで、人や生き物は載っていません。

探検 (Exploring)

一般的に、力も経験もないキャラクターにとっても町は安全な場所です。町にはモンスターや徘徊する野動物はいません。ほとんどのNPC(非プレイヤー・キャラクター。コンピュータが動かしているキャラクターなど)は友好的で、そうでないキャラクターは極端に挑発しない限り相手にしてくれません。

PC(プレイヤー・キャラクター)の中には、密かにあなたをだまそうとする者もいます。それを避ける方法がいくつかあります。町中で無防備な人(PC、NPCとも青色で表示されている)を攻撃するPCがNPCの視界内にいると、衛兵が集められ、悪人はそれなりの扱いを受けることになります。(知らない人に話しかける時は大勢の人がいる場所で、ということです。)

あなたが無防備な状態の時に誰かから攻撃を受けたり、あなたの持ち物を盗もうとした人を捕まえて衛兵を呼びたい場合は、<GUARD>と入力し[Enter]キーを押します。(マクロを使うとこの処理をより速く行うことができます。7.5ページ参照。)

一方、町以外の荒野で出会う人や生き物は、ほとんどが敵対心を持っています。荒野で出会う他のPCには友好的な人もいますし、そうでない人もいます。もし後者だった場合、彼らを抑えるのはあなたや仲間の戦闘能力しかありません。

初めて荒野へ踏み出す時は、2つのことを心にとめておいてください。

いつ死んでもおかしくない

その覚悟ができています

死と復活はキャラクターの成長過程の一部のようなものです。死んだからといって、厳しいペナルティーが科せられるわけではありませんし、復活もそれほど難しいことではありません。死んでいる間は普通よりも速いペースでスキルが衰えるので、できるだけ速く生き返らせるようにするとよいでしょう(復活については3.7ページを参照)。しかし、死ぬことによって生じる最大の不都合は、所持品を持っていけなくなることです。それまでに苦労して集めた所持品はすべて死んだ場所に残され、誰か(何か)に持ち去られるのを待つだけです。そのため、冒険には信頼できる仲間と出かけるのが得策です。そうすれば、たとえば、たとえあなたが死んでも仲間にあなただけの持ち物を集めて見張っておいてもらうことができますし、あなたが「向こうの世界」から帰ってくるまで持っていてもらい、再会した時に返してもらうこともできます。詳細については、5.9ページの「評判(Reputation)」とウェブサイトの「評判FAQ(Reputation FAQ)」を参照してください。

冒険に行きたくても手近に他のPCがない。そんな時はペットを飼って訓練するか、衛兵を雇うことができます。(6.1ページ参照。)どちらもあなたが死体になっている間はその場にとどまって、あなたの荷物を守ってくれます。

その他の移動方法(Other Forms of Transportation)

ブリタニアには馬と船があり、プレイヤーはそれらを利用することができます。これらは贅沢品で非常に高価なものです。(6.1ページのはじめにある「贅沢品(Luxuries)」を参照。)

贅沢品の中でいちばん安いのは馬で、海を渡ることはできません。地元の馬小屋で買うか、野生の馬を飼ひます。

船大工から船の権利証書を購入します。また、基本モデルの船を提供者から買うこともできます。

話す(Talking)

自分の近くにいるPCと話すのは簡単です。自分の会話欄に発言を入力して[Enter]を押すと、相手はそれを読むことができます。相手があなたの発言に気づくかどうか、気づいてもその意見に同意するかどうかは次第です。3つのフラグでテキストの表示方法を変えることができます。

感情を表す(Emote)

テキストの前にコロンの(:)とスペースを入れると、感情を表します。感情は普通の発言とは違う色で表示することができます。他のプレイヤーの画面にはアスタリスクで挟まれて(*にやにや笑う*というように)表示され、おもにジェスチャー、表情、喜怒哀楽などを表現するのに使われます。

: うんざりした顔。

: うっとりしてあなたを見つめる。

小声(Whisper)

テキストの前にセミコロンの(;)とスペースを入れると小声になり、あなたの近くにいる人しか見ることができません。

: あいつの顔は嫌いだ

: ちょっと、チキンを買ってくれない?

大声(Yell)

テキストの前にエクスクラメーションマーク(!)とスペースを入れると大声になり、画面の端にいる人にも見られるようになります。

! レオ、どこにいるの?

! 待て、泥棒!

最後に、Ultima Onlineではテキストベースで行うネットコミュニケーションと同じように、すべて大文字で入力すると「叫び声」になることを覚えておいてください。一方、すべて大文字で入力すると「大声」を出すのに都合が良いですが、大勢に話し掛けようとするのは通常の会話では無作法な行為とみなされます。JOのプレイ中は[Caps Lock]を解除しておく習慣をつけましょう。

NPCとの会話

NPCと話すためには、まず相手の注意を引く必要があります。そこで、必ず相手の名前をたずねるようこしましょう。NPCの名前は、そのキャラクター上でクリックをすると表示されます。(店の主人や商人は、商人)(Vendor)「店主」(Merchant)あるいはその商売の名前などで呼ばれることもあります。)

PCとは完全なセンテンスで話さなくても構いません。とはいえ、話の最後には然るべき句読点を付けたほうが、混乱を避けられるでしょう。NPCには、彼らの職業(質問をはぐらかそうとするNPCには注意が必要ですが)、周辺地域の様子、最近のニュースや噂をたずねることができます。また、他のPCについて見たり聞いたことはあるかと尋ねることができます。時として、NPCが何か特定のものを欲しがっていることもあります。たとえば、小麦粉の原料になる小麦が足りなくて困っているパン屋がいるかもしれません。このようなNPCは必要な物を自分から話しますし、それを用意してやれば相当の報酬を支払ってくれます。

PCに聞いてみるのに便利な質問:

ここはどこですか? Where am I?

何時ですか? What time is it?

~はどこにありますか? Where is (something)?

あなたは誰? How are you?

ほしいものはありますか? What do you need?

何か噂を知っていますか? Have you heard any rumors?

最新のニュースを教えてください What's the latest news?

この辺で仕事はありませんか? What is there to do around here?

この辺りでおもしろい場所はありますか? Anything interesting going on around here?

店の主人は<BUY(買う)>、<SELL(売る)>、製品に関する質問などに反応します。詳細については、3.3ページの「売買(Buying and Selling)」を参照してください。

あなたの現在のカルマ(Karma)とフェイム(Fame)は、NPCのあなたに対する態度に影響を与えます。他のNPCに比べて飛び抜けて友好的なNPCもいます。NPCは他人との間に一定の距離を置きたがります。そのため彼らの近くに寄りすぎると、離れるように注意されることがあります。

他のプレイヤーへの対応

これは誰?

他のキャラクターに初めて遭遇した時、彼らと話をしなくても彼らについてわかることはたくさんあります。

誰かに話しかける方法を知りたい場合は、そのキャラクターをクリックすると名前が表示されます(中に加入している場合は、そのギルド名も表示されます)。名前が何色で表示されているかによって、重要な情報を知ることができます。青は基本的に法を守るキャラクター(だからといって必ずしも友好的とは限りませんが、グレーは犯罪者の傾向があるキャラクター(必ずしも悪人ではないが、警戒が必要)、赤は善良な市民を連続殺人犯で、危険で悪意のある人物であると思う必要があります。あなたが戦闘モードにある時(3.5ページ参照)は、カーソルをキャラクターの上に置くとキャラクター全体にこれらの色が付きます。「Reputation」システムについての詳細は、7.9ページを参照してください。

ある人物についてより詳しいことを知るには、そのキャラクターをダブルクリックしてキャラクターウィンドウを開き、その容姿の拡大図を見ます。ここにはそのキャラクターの称号を含めたフルネームが表示されます。このキャラクターのプロフィール(記載されている場合)を読むには、ウィンドウの左下にあるスクロールアイコンをクリックします。

他のキャラクターのバックパックをクリックするとその所持品を見ることができますが、これには注意が必要です。他人の所持品をこっそり見るには「詮索(Snooping)」(5.6ページ参照)という特殊なスキルが必要です。多くの人は自分のバックパックをじっと見られることを良く思いません。他人の所持品をのぞき見てもいいことはありませんが、見つければ泥棒扱いされ、それなりの扱いを受けることになります。

人や動物が怪我をしているのを見つけたら、それをクリックしてカーソルをキャラクターの外にドラッグして離します。そうすると、そのキャラクターの体力が最高ポイントと現在のポイントを棒グラフで表示するウィンドウが開きます。また、同じようにして自分自身のウィンドウを開くと、あなたのマナとスタミナが表示されます。

友達を作る (Making Friends)

友だちになる準備が整うまでしておくべきことで最も大切なのは、他のプレイヤーキャラクターと顔見知りになっておくことです。それには以下のような理由があります。

数千ものプレイヤーが参加しているゲームの醍醐味は、それらの人々との出会いにあります。

誰かから出て冒険に向かうにしても、1人より大勢の方が何かと便利です。

他のPCとやり取りをする際は、彼らも実在する人間だということを忘れないでください。彼らにも感情があり、考えがあり、選択の自由があります。したがって、以下のことに注意する必要があります。

友好的に振る舞いましょう。参加して間もないうちは、大部分のキャラクターよりも弱いことを忘れないでください。間違っても怒らせるべきではありません。

強引で凶々しい振る舞いは厳禁です。あなたに力を貸す理由は誰にもないのです。他のPCに協力してもらえようかどうかはあなた次第です。運が良ければ、初めての冒険のために装備を揃える手助けをしてくれる人が現れるかもしれません。しかし、たかみや物乞いには誰も力を貸してくれないでしょう。

他人を信用しすぎるとも考え物です。心の中ではあなたのためにならないことを考えている人もいます。人気り内場所や町の外にしきりと連れ出したがる人には注意しましょう。良からぬことを企んでいるかもしれません。

計略にはまっても、罠に引っかかって、ペテンにかけられても、それを自分自身のことのように考えるべきではありません。その経験を教訓にして、次から騙されないようにすれば良いのです。(自分のキャラクターを裏切った相手に復しようとするなら、それはそれで結構なことです。ただし、これがゲームだということだけは忘れないでください。)また、たとえ誰かに侮辱を受けたり攻撃的な態度を取られても、挑発に乗っかはいけません。(7.11ページ、インターフェースオプションの「フィルター」を参照。)そんな相手は「無視する」に限ります。

以上のような細かい注意点はありますが、新しい出会いや友好的な雰囲気の話、あるいは冒険の計画といったものを積極的に求めているプレイヤーをきっと見つけることができるでしょう。他のプレイヤーとの強力、それがまさにUltima Onlineの醍醐味なのです。

殺人者と泥棒、略奪者(Murderers/Thieves and Looters)

Ultima Onlineではプレイヤーが悪人を演じることを禁じてはいますが、それは危険なことです。にもかかわらず、ゲーム中には、新しいプレイヤーが気を付けなければならない危険な人物が少なからずいるので、他人を殺したり物を盗むつもりで攻撃するプレイヤーは、明らかに危険です。何度も殺人を犯しているプレイヤーには殺人者のフラグが立てられ、そばを通るとキャラクターが赤で表示されます。殺人者の首には賞金がかけることがあり、首を町の衛兵に引き渡すと報酬をもらえます。(殺人者の首を落とすには、死体に付いている血の付いた武器を使います。ただし、この行為を行うとあなたのカルマにマイナスされます。賞金のハンティングは、暇つぶしとしては最も尊敬できないものです。)

フロアの泥棒は古代からある伝統の気まぐれで、おもしろ半分にあなたの財布からお金を抜き取るプレイヤーがいます。泥棒に遭わないようにするには、人混を避け、見知らぬ人の近くに立たせないのがいちばんです。また、絶えず動き続けたり戦闘モードになるのも手です。(ただし間違っただけで人を攻撃して犯罪者のフラグが立てられないように気を付けてください。)盗みを企んでいることがわかった泥棒には、数分間だけ犯罪者のフラグが立てられます。犯罪者はグレーで表示され、どんな通行人でもカルマの減少を気にすることなく攻撃することができます。

略奪とは死体から物を盗むことです。PCの死体から、その死体が消滅する前に所持品を持ち去ろうとすると略奪行為となり、数分間だけ犯罪者のフラグが立てられます。死亡者と同じ冒険ギルドのメンバーは例外で死亡者の所持品を後で返すために、その場で集めることができます。

実際にはペナルティーをかせられなくても、不作法で未熟であると見なされて他のプレイヤーからの評価に落とすことになる行為がいくつかあります。

他のプレイヤーがモンスターを倒し掛けた時に割り込んでとどめの一撃を加え、カルマとフェイムのポイントを横取りする。

他人が危険を冒して倒したモンスターが持っていた宝を横取りする。

取り引きする品物に高い値段付けたり、価値をごまかしたりするなどの詐欺行為をする。

遠くにいる人とのコミュニケーション(Long Distance Communication)

チャット機能で、ゲームにログインしてきた他のプレイヤーと、同じ画面上にいらなくてもコミュニケーションをとることができます。チャット機能はキャラクターウィンドウの<Chat>ボタンをクリックすると使用可能になります。

チャット機能では、ゲームにログインしてきた他のプレイヤーと、同じ画面上にいらなくても、リアルタイムで電子会議を行うことができます。チャット機能はキャラクターウィンドウの<Chat>ボタンをクリックすると使用可能になります。チャット機能の使い方については、2.14ページを参照してください。

遠くにいる人とのコミュニケーションは、「コミュニケーション・クリスタル」と呼ばれる魔法のアイテムを使って行うこともできます。(6.5ページ参照)

掲示板(Message Boards)

酒屋と銀行には必ず伝言板があり、他のプレイヤーにメッセージを残せるようになっています。

掲示板をチェックすると、現在かかっているメッセージのリストがトピックごとに表示されます。自分の連絡先を書いたり(メインボードの<POST MESSAGE>ボタンを使います)、すでにある連絡に対する返事を書いたり(返事を書きたいメッセージの中から)することができます。掲示板に残したメッセージは、一定の時間がたつと消されてしまいます。

掲示板には、最近その付近であったプレイヤー同士の対決の記録や冒険の情報や宣伝なども、自動的に表示されます。シャード内で高額な賞金が掛けられている殺人者をリストアップしている伝言板もあります。

捜索(Quest)

NPCがあるタスクを完成させるために何かの交換を持ちかけると、捜索が発生します。Ultima Onlineで捜索をするにはいくつかの方法があります。NPCは、手助けを頼んでくることがあります。これには、ごく簡単な仕事から非常に複雑な(時には道徳的に疑わしい)活動まで、さまざまなものがあります。たとえば、誰かを殺すことに同意すると、あなたのカルマに非常にマイナスな影響を与えるので注意してください。

地元の掲示板では、捜索に関する掲示を見ることがあります。よくあるのが誘拐(被害者救出のおねがい)や人員募集などです。お金を持っている貴族を地下牢に連れて行ったり、花嫁を遠くの町まで送ったり、森で山城に捕らえられた人を助けたりするために雇われることがあります。

また、自分自身を「検索」するということもあります。多くのNPCは魔法のアイテムについての情報を持っていて、だいたいの方角とアイテムがどこにあるかを教えることができますので、それを取りに行くことができます。(そのアイテムがすでに他のプレイヤーに取られていることもあります。)この手の噂を聞き出すにはNPCに食べ物をあげるのが最も効果的です。

NPCをどこかに連れていく必要のある検索でも、NPCはあなたに付いてきます。(その場合は、まずアイテムをダブルクリックして外してやらなければなりません。)目的地に着いたら、NPCはあなたにそのことを教えてください。

安全にログアウトする(Logging Out Safely)

キャラクターウィンドウの<LOG OUT>ボタンをクリックすると、Ultima Onlineを終了することができます。

ゲームをログアウトする際、あなたのキャラクターは消える前に数分間「放浪」します。この間、あなたのキャラクターは攻撃を受けても自動的に応戦しますが、動いたり呪文を唱えるなどの回避的な行動をとることはできません。(これは、思慮のない人が危険な場面になると接続を切って逃げるという不公平をなくすためです。)

安全にログアウトする方法は、次の2つです。

宿屋か居酒屋からログアウトする。

荒野からログアウトする場合は、「キャンプ」スキル(5.4ページ参照)を使う。

アイテムの入手と使用(Getting and Using Items)

アイテムの取得と鑑定(Identifying and Picking Up Items)

アイテムをクリックすると、そのアイテムが何であるかがわかります(あなたがわかる範囲で)。

アイテムをクリックしてそのままボタンを押し続けると、そのアイテムを拾うことができます(もちろんアイテムを動かせることが前提です)。自分の所持品リストに加えるには、そのアイテムを自分のキャラクター上に持ってきてボタンを離すか、キャラクターウィンドウかバックパックウィンドウまでドラッグしてください。(この方法はどちらかのウィンドウが開いてなければ使えません。)

いくつかのアイテムは非常に小さく、正確にクリックするのは困難です。そこで、所持品のアイテムはマウスを近づけると強調表示されます。

アイテムの蓄積(Stacked Items)

ゲーム中のアイテム(特にゴールド)は、「蓄積」することができます。つまり、あなたの所持品リストにあるすべてのアイテムは、1つのアイテムとして登場または移動するということです。もし蓄積されたアイテムのいくつかだけを使って何かをしたい場合は、バックパック内のものをクリックしたまま、それを渡したい人やいきたい場所までドラッグします。その時にあなたが持っている数がウィンドウに表示されますので、それより少ない数を上書きしてください。入力した数がカーソル上に残り、残数があなたの所持品リストに蓄積として表示されます。

アイテムの使用(Using Items)

アイテムはダブルクリックすると使用されます。たとえば、本をダブルクリックすると、キャラクターが本を開いて読み始めます。

時にはあるアイテムを別のアイテムに用いなければならないこともあります。たとえば、羊毛を毛糸にするためには、紡ぎ車が必要です。そのような場合は、まず原料(この場合は羊毛)をダブルクリックして、次に使用するアイテム(紡ぎ車)を1回だけクリックします。そうすると羊毛が毛糸になります。いくつもの手順を踏む必要があるアイテムや、適切に用いるために別のアイテムを必要とするアイテムを使用する場合は、画面にその使用手順が1つ1つ表示されます。

アイテムを捨てる(Dropping Items)

所持品リストからアイテムを取り出して「捨てる」ことはいつでもできます。捨てる場所の制限もほとんどありません(捨てることができない場所に捨てようとした場合は、警告音によってそのことを知らされます)。捨てられたアイテムは、自然消滅するまで(数分間)か、誰かに拾われるまでそこに放置されます。とはいえ、捨てられたアイテムがいつまでも放置されることはないでしょう。あなたが捨てた相手に他のPCは興味を引かれるでしょうし、自分のニーズに合ったアイテムを探し回っているのはNPCも同様だからです。

ペーパードール(The Character Window)

ペーパードールには、自分のキャラクターに関するあらゆる情報と、ゲームオプションの大部分が表示されます。ペーパードールは、自分のキャラクターをダブルクリックすると表示されます。

ペーパードール(およびゲーム中で情報を提供するすべてのウィンドウ)は、ウィンドウ内で右クリックと閉じることができます。同じようにゲーム中のほとんどのウィンドウは、ウィンドウ内にあるマイナスマークをクリックすると最小化されます。

名前

ペーパードールにはあなたのキャラクターのフルネームをはじめ、職業、称号、加入ギルド、ある場合、ギルドでの称号などが表示されます。他人のペーパードールを開いた場合はその職業だけが表示されます。しこれは、Master以上のランクである場合にしか表示されません。

衣服、鎧、武器(Clothing/Armor/Weapons)

ペーパードールには、自分のキャラクターを間近から見た様子が表示されます。ここには現在身につけている衣服と鎧、手にしている武器が表示されます。武器や衣服をクリックすると、それが何であるかがわかります。

武器や衣服を別のものに変更したい時は、現在使用しているアイテム(ある場合)をバックパックか地面にドロップした後、新しいアイテムを装備する場所までドラッグしてボタンを離してください。

薬を飲むには片手が空いていなければなりません。また、呪文書や巻物を見て呪文を唱えるには両手が必要になります。

バックパック(Backpack)

ゴールドや呪文書、交易品もふくめて、所持品の大部分はバックパックに収められます。バックパックを開くこともできますが、そんなことをすれば、ゴールド、包帯、食料、薬など、冒険に欠かせない物を運ぶことができなくなってしまいます。

ペーパードール中のキャラクターの右に表示されているバックパックのアイコンをダブルクリックすると、バックパックが開きます。バックパックとは別にバックパックウィンドウが表示され、バックパックの中身がすべて表示されます。バックパックを開いたら、使いたいアイテムをクリックしたままドラッグによって取り出してください。

呪文(Spells)

バックパックは魔法使いにとってはとりわけ大切です。魔法の使用にバックパックウィンドウは欠かせません。

第1に、呪文書は普段はバックパックにしまわれています(自分が魔法使いであることを知らせたい場合に手に持っていることもできます)。呪文を唱える時は、バックパックウィンドウを表示して呪文書を開き、使用する呪文を選ばなければなりません。魔法の巻物もバックパックに入れておくか、呪文書に書き写して置く必要があります。(巻物を呪文書の上にドラッグしてください。)

第2に、バックパックは呪文の秘薬をしまっておく場所でもあります。秘薬は呪文をかけるごとに所持品リストから自動的に消えます。詳細は4.1ページの「魔法(Magic)」を参照してください。

プロフィール(Profile)

ペーパードールの左下にある巻物のアイコンで、キャラクターのプロフィール画面を開くことができます。このページに、あなたのキャラクターについてみんなに知らせたい情報を書き込みます。(ページをクリックしてから入力を開始してください。公表したい情報が表示されたらページを閉じます。)あなたのプロフィールを見ている他のプレイヤーは、このページを開いていつでも読むことができます。(冒険的、口汚いプロフィールは避けてください。)

ヘルプ(Help)

このボタンをクリックすると、助けを求めたいGame Mastersを呼び出します。現在の混雑状況によって、GMがあなたの呼び出しに回答するまでに数分かかります。GMには、緊急時にのみ連絡してください。GMの機能に関する詳しい情報は、「Install Guide」をご覧ください。

オプション(Option)

オプションの拡張メニューを開いて、プレイを自分の好きなスタイルに変更することができます。ゲーム内の全オプションについての詳細は、7.1ページを参照してください。

ログアウト(Log Out)

このボタンをクリックすると、現在接続しているサーバーとの接続を切断してメインメニューに戻ります。安全なログアウト方法については、2.10ページを参照してください。

日誌(Journal)

このボタンをクリックすると、現在のプレイセッションにおいて最後に交わした会話が記録されている巻物型のウィンドウが表示されます。日誌ウィンドウの下にあるタブをクリックするとサイズを変えることができ、白いアウトラインの大きさに調節されます。

パッドロックアイコンをクリックすると、もう一度クリックするまでそこに表示されているテキストがロックされます。

スキル(Skills)

すべてのスキルとそのレベルが書かれたウィンドウが表示されます。レベルはスキルの向上や衰えによって変化します。

スキルは「総合(Miscellaneous)」「戦闘力(Combat Ratings)」「行動力(Actions)」「知識力(Lore Knowledge)」に分類されます。いずれかのカテゴリをクリックすると、それに含まれる能力がすべて表示されます。(表示された能力はあなたのステータスにより変更され、初めに選択しなかったスキルや使っていないスキルでもプラスになります。)よく使うスキルをグループ化したい場合は、スキル画面のいちばにある<New Group>をクリックしてください。新しいグループに入れたいスキルをドラッグしてきます。

新しいグループを作成したら、<New Group>を反転させて新しい名前を上書きします。複数のグループを作ることもできます。初めからある4つのグループは、もともと入っていたスキルをすべて空にすれば削除することができます。

リスト中のほとんどのスキルの右側には、青い宝石が表示されています。これは、そのスキルを使うにはこの画面から呼び出す必要があります。スキルを呼び出すには、スキル画面を開いて青い宝石をクリックします。(マクロを作成して特殊スキルを呼び出すこともできます。7.5ページ参照。)

特殊スキルについての詳細は、5.1ページを参照してください。

チャット(Chat)

チャットウィンドウを開きます。5.1ページ参照。

戦闘モードと通常モードの切り換え(Peace/War Toggle)

このボックスをクリックすると、通常(Peace)モードから戦闘(War)モード、またはその反対に切り替わります。

詳しくは3.5ページの「戦闘(Fighting)」を参照してください。

ステータス(Status)

このボタンをクリックすると、キャラクターの活力に関連した数値を表示するウィンドウを開くことができます。

基本的なことに加え、キャラクターの活力に関連した数値が表示されます。

「生命力(Hits)」「マナ(Mana)」「スタミナ(Stam)」には、2種類の数値が表示されることに注意してください。左側の数値は、現在到達可能な最大値で、右側の数値はウィンドウを開いた時点の数値です。疲労や負傷の状態や、魔力の消耗度は、この2つの数値を比べることで判断できます。

その他、このウィンドウには以下のような情報が表示されます。

防御値(Armor Rating)

現在あなたが身につけている武器と衣服が、一般的にどれくらいの保護能力があるかがわかります。ダメージ

は、あなたの体の特定の部分に与えられるので、いくら強い武器を持っていても、保護されていない部分を攻撃されるとダメージを受けてしまいます。

ゴールド(Gold)

キャラクターが現在持っているお金の量。

重量(Weight)

すべての衣服、所持品の総重量。(ブリタニアでは、重さの単位は「stone」で表します。)

冒険・Adventuring

金

可人たりとも生活の糧なくして生きていくことはできません。それはブリタニアであっても同じです。

金の稼ぎ方

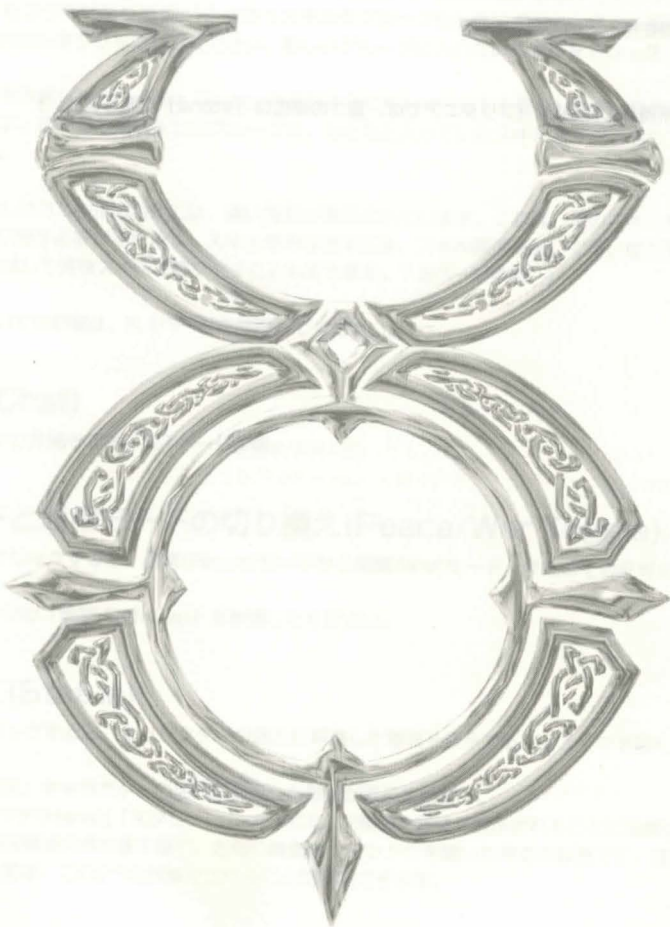
収入を得るには商売を始めることです。自分のもののできるちょっとしたアイテムを見つけ(一生懸命さがせ何か見つかるはずです)、それを必要としている商人を探してください。町に住んでいるノンプレイヤーキャラクター(NPC)のアイテムを手にとると、それを盗むつもりなのかどうかを尋ねられます。言っておきます、盗賊に必要とされるスキルをそれなりに身につけているならともかく、そうでないなら人の物を盗もうなどとは考えないことです。そんなことをしていると、いつかろくでもない死に方をすることになりますよ!

たまには蓄財にも励みましょう(簡単なことではありませんが)。商店から物を盗むのはあまり良い蓄財の方法ではありません。たとえその場は逃げおかせても、商人たる者は商売仲間の陳列棚から盗まれた「ヤバイ品」見定めめる目を持っているのが普通だからです。

小銭を稼ぎ、ついでに自分の戦闘スキルに磨きをかけたい時は、「狩り」という方法もあります。これはつま、野うさぎ、鳥、豚、はてはネズミなどの小動物を狩ることです。ただし、他人のペットを襲わないように注意してください(それは犯罪です!)。獲物を仕留めたら、短剣のような刃のついた武器を使って、肉(meat)皮(hide)または羽(feather)を手に入れましょう。肉は肉屋(butcher)や宿屋の主人(inn keeper)に、皮は毛皮屋(furrier)やなめし屋(tanner)に、羽は弓矢職人(bowyer)に売ることができます。

仮想世界であっても需要と供給が経済の重要な一環を担っていることに変わりはありません。店に持って行かえすれば、何でも自動的に買ってもらえるわけではないのです。つまり、品物は供給過剰になることがあり、ダブついた品物の「大放しセール」が定期的に行われるのです。そしてその間、店主はダブついている品物に全く興味を示さなくなります。また、在庫が十分にある品物は高い金額で買い取ってもらえません。店の「市場潜在力」を測る1つの良い方法は、「buy(買う)」と言ってその店の在庫目録を見せてもらうことです。とりわけ数が少ないように見える品物には高い値がつくでしょうし、大量にある品物には安い値しかつかないでしょう(買い取ってもらえない可能性さえあります)。

ある町で何かを売ろうとしたものの、その品物の市場がすでに供給過剰になっていた場合、最善の対応はおそらく他の町に行ってもっと良い市場を見つけることです。町の外へ足を踏み出す準備がまだ整っていないと、もったいない経験豊かなキャラクターに話をもちかけてみましょう。もしかしたら、「仲買人」としてあなたから問題の品物を買取り、他の町で売って利益を上げるように説得できるかもしれません。



銀行

所持金が持ち運べない(または持ち運びたくない)ほどの量が増え、嬉しい悲鳴が上がるようになったら、その一部を銀行を預けましょう。この世界の人間は、あなた自身も含めて、誰もが預金口座を持っていません。つまり、当然のことながら、プレイ開始直後の預金残高は0ですが、銀行に預けた金が盗まれることはありません。ただし、大部分の銀行取引は、銀行に足を運ばないと行えません(銀行の位置については地図を見てください)。

預金口座と保管(Safe Deposit)ボックス(後述)へは、どこの銀行からでもアクセスできます。

保管(Safe Deposit)ボックス

銀行員に"Bank(銀行)"と言うと、あなた専用の宝箱を開けてもらえます。この宝箱の収容能力にも限界があるので注意してください。また、口座にあるゴールドとこの箱に入っているゴールドは同じものです。つまり、金を取り出す方法が2通りあるということに過ぎないのです。

預入

口座への預入は、バックパックから銀行員に金をドラッグするだけで完了します。じかに保管ボックスすることもできます。

引き出し

口座から金を引き出す必要がある時は、銀行員に向かって"Withdraw(引き出し)\$\$\$\$(\$\$\$\$の部分には金額を入れる。例:"Withdraw 100")"と言ってください。金がバックパックに移されるはすです。保管ボックスからじかに移すこともできます。

自動引き出し

2000ゴールド以上の非常に高価な買物(たとえば家や船)をする場合や、十分な金を持って行くのが不都合でも難しい場所にある店で買物をする場合は、たとえ銀行員がその場にいないとしても、取引が成立すれば、代金はあなたの銀行口座からじかに引き落とされます。

明細書/残高

手持ちの資金を確認したい時は、銀行員に"Balance(残高)"または"Statement(口座計算)"と言うと、現残高を教えてください。

犯罪者と殺人犯

犯罪者や殺人犯の烙印を押されている間は銀行を利用できません。

商人から品物を買う

商人 - 例えばVanessa the general-store proprietress - と取引したい時は、"Vendor Buy(買う)"、"Vendor Trade(取引)"、"Shop(商店)"、"Merchant(商人)"など、商売に関係した言葉を相手に向かって言ってください。すると、巻物の形をしたウィンドウが2つ表示されるはすです。左側のウィンドウにはその商人が扱っている品物が表示されます。右側のウィンドウはいわば「買物カゴ」です。欲しいものが決まったら、それをダブルクリックして、左のウィンドウから右のウィンドウに移してください。同じ物を2つ以上買う場合は、<+>ボタンと<->ボタンを使って数を増やしたり減らしたりしてください(数を増やすだけなら同じ品物を繰り返しクリックするという方法もあります)。欲しい物を選び終わったら、チェックマークがついているタンをクリックしてください。所持金が十分にあるなら、選んだアイテムが所持品リストに加わり、その分代金が所持金の総額から自動的に差し引かれます。(所持金が足りない場合は、そのことを注意されます。)

商人に品物を売る

商人に何かを売りたい時は、相手に"vendor sell(店主、売る)"と言ってください(この場合も誰に話しかけるかがハッキリとわかるように、相手の名前か"vendor"という単語で呼びかけます)。相手にとって興味深い物が1つもない場合は、そのように言われます。そうでなければ、取引ウィンドウが表示されます。この場合、左側のウィンドウにはあなたの所持品と相手の言い値が表示されます。売っても良い品物を選び、ダブルクリックして相手の「買物カゴ」に移してください。全てを移し終わったら、チェックマークをクリックしてください。売った品物が所持品リストから消え、その代金が払い込まれます。以前は買ってくれた物と同じ物なのに商人が興味を示してくれない場合、その理由は2つ考えられます。1) 代金がなくて適正な値で買えない。2) その品物がダブっている。1)の理由であれば、経営資金が増えたい、買ってくれるようになるでしょう。2)の理由なら、まずは余っている品物を売り払おうとするはすです。プレイヤーキャラクター(PC)が買物をすることによって、一時的にこれらの状況が改善することもあります。もしなくてもこれらのイベントはある程度の間隔をおいて自動的に発生します。

他のプレイヤーとの取引

他のPCとアイテムを交換したり買ったりしたい時は、アイテムを選び、それを相手ラクターの上までドラッグしてボタンを放してください。すると、2つフィールド(領域)で構成されたウィンドウが表示されます。フィールドは片方があなたに、もう片方が取引相手のキャラクターに対応しています。双方がそれぞれのウィンドウに表示されているチェックボタンをクリックしない限り取引は成立しません。そのおかげで取引は安全です。例えば、Josephが自分のブーツとあなたの帽子を交換する約束をしたとします。この場合、あなたがブーツを自分の所持品に加えない限り、Josephが一方的に帽子を持って逃げようとしてもそれはできません。

何かをタダで相手に譲る場合も操作方法は同じです。違っているのは、取引に同意するのに相手が何かを出すのを待つ必要がないという点です。現金のやり取りも取引として扱われ、一方が物品を差し出し、もう一方は代金を差し出します。

あまり離れた場所にいるキャラクターと取引をすることはできません。物や金をやり取りするためには相手の近くに立つ必要があるのです。どちらかがこの範囲内から出てしまうと、取引ウィンドウは消え、取引前の所有者のもとに戻されます。

重要:取引は慎重に...チェックボタンをクリックする前に、相手が差し出した物をよく確認しましょう。現金を支払う場合は、相手が先にチェックボタンをクリックするのを待ちましょう。

窃盗

他のキャラクターから物を盗む方法はいくつかあります。

例えば、Mean Ol'Stigから何かを盗むとします。Stealing(窃盗)スキルを使い、次にOl'Stigをクリックすると、Ol'Stigの所持品リストからランダムに選ばれた品物があなたの所持品リストに移されます。

盗みたい品物が決まっている場合は、画面に表示されているOl'Stigのキャラクターをダブルクリックすると、Ol'Stigを間近から見たキャラクターウィンドウが表示されるので、Ol'Stigのバックパックをダブルクリックして開いてください。この時、気づかれることなくバックパックの中身を見ることができたかを判定するため、Snooping(詮索)スキルがチェックされます。見つかってしまうと、Ol'Stigはあなたを盗もうとしていたことに気づき、然るべき行動を取るでしょう。Snooping(詮索)スキルのチェック成功したものの、Ol'Stigの持物の中にめぼしい物がなかった場合は、バックパックを右クリックしてください。そうすれば、それ以上の危険を犯すことなく、その時点で盗みを中断できます。

バックパックをこっそりと開けることに成功したら、次はStealing(窃盗)スキルを使ってOl'Stigの所持品リストの所持品リストに移します。Ol'Stigの持物が何事もなくあなたの所持品リストに加わったら、盗みは完了です。

Stealing(窃盗)スキルには第3の使い方もあります。NPCの持物を拾い上げると、それを盗むつもりかどうかを尋ねられます。盗むつもりだと答えると、Stealing(窃盗)スキルがチェックされます。判定に失敗した上に目撃者がいた場合は、衛兵が呼ばれるでしょう。

町中で盗みの現場を押さえられると、衛兵がやって来てあなたを殺そうとします。荒野で盗みの現場を押さえられた場合は、犯罪者の烙印を押され、盗みを働こうとしていたキャラクターに否応なく攻撃されます。攻撃は数分間つづくでしょう。

戦闘

戦闘インターフェース

Ultima Onlineの戦闘はこの上なく簡単です(勝つのはそれほど簡単ではありませんが)。まずは所持品リストに表示されているPeace/War(通常/戦闘)モードの切り替えがWar(戦闘)になっていることを確認してください。War(戦闘)モードに切り替わると、選んだ武器(キャラクターウィンドウに表示されているキャラクターが手に持っている武器)が使用可能になります。この状態で何か(または誰か)をダブルクリックすると、キャラクターはダブルクリックされた相手を攻撃します(普通の場合と違い、ダブルクリックされた対象を「使用しようとはしません)。War(戦闘)モードとPeace(通常)モードの切り替えは、Tabキーを使うと素早く行えます。

攻撃された場合は自動的に反撃します。War(戦闘)モードかどうかは関係ありません。

War(戦闘)モードになっている時にカーソルを他のプレイヤー、NPC、動物、あるいはモンスターに重ねると、そのターゲットを攻撃することによるKarma(カルマ)への影響が、赤、灰色、青の3色によって示されます。赤で示されたキャラクターやクリーチャーを攻撃すると、Karma(カルマ)は向上します。青で示された相手を攻撃すると、Karma(カルマ)は悪化します。灰色で示された相手はKarma(カルマ)に何の影響も与えません。

訓練

いくつかの大都市には戦い方を教えてくれる場所があり、そこに行けば戦闘スキルに磨きをかけることができます。訓練場には接近戦の訓練に使うダミーと、弓の訓練に使うのが用意されています。

動かない物体を相手にした訓練であれば、War(戦闘)モードにする必要はありません。

休息と回復

スタミナと休息

走ったり戦ったりといった肉体的にハードな行動は、キャラクターのStamina(スタミナ)を一時的に減らす。成否の判定がある行動はStamina(スタミナ)が減っていると失敗しがちになります。

食事

PCが餓死することはありませんが、「腹がすいた」と感じているキャラクターは思ったように動けません。

食べ物はダブルクリックすると消えます。キャラクターが食べてしまったのです。食事には減るStamina(スタミナ)をわずかながら回復させる効果がありますが、それ以上に重要なのはStamina(スタミナ)とHit Point(ヒットポイント)の回復速度に与える影響です。つまり、胃袋が空っぽでは、なかなか傷が癒えないということです。

休息

心身ともにリラックスしてじっと動かないでいると、失ったStamina(スタミナ)を普通よりも速いスピードで取り戻すことができます。

治癒

ゲーム中に負ったダメージは、時間がたつと共に自然に治癒します。この回復速度は何かを食べた直後高くなります。また、自然治癒以外にも、このゲームには3通りの回復方法があります。

最も安上がりかつ一般的なものは、包帯を巻くことです。包帯はヒーラー(healer)や獣医(vet)から入手できますし、その他の商人の中にも扱っている者がいます。また、布に対してハサミを「使用」すれば、自分でもできます。包帯によって回復するダメージはそれほど多くありませんが、軽い傷ならこれで十分です。たとえ傷が深刻なものであっても、「応急手当」として大いに役立ちます。また、Healing(治療)スキルがあれば、包帯の効果もそれだけ上がります。

治癒のポーション(healing potion)は包帯よりも効果的な反面、費用もよりかかります。このポーションは錬金術師(alchemist)によって作られます。これを商っているのは錬金術師(alchemist)や魔術師(mage)です。治癒のポーション(healing potion)を扱っているNPCはこれ以外にも存在します。

最も効果的なのは、治癒の呪文(healing spell)です。ただしこれは、あなた自身が魔術師(mage)である(自分で自分にかける)、あるいは魔術師(mage)と一緒に旅をしている(頼んでかけてもらう)ことが前提となります。

モンスターや呪文、ポーションの中には、キャラクターを毒す効果を持つものがあります。毒にやられると、Health(体力)バーが緑色に変わります。毒にやられている間、キャラクターのHit Point(ヒットポイント)は着実に減りつづけます。毒の強さは様々で、自然治癒の速度を遅らせる程度の弱いものもあれば、わずか数秒でどんな屈強な男でも死んでしまうほど強いものもあります。

その源が何であれ、毒は呪文や治療用のポーションによって解毒可能です。また、そのようなものを使わなくても、毒の効果は時間と共に薄らいでいきます(もちろんそれまで生きていられればの話ですが)。この他に解毒の方法としては、神殿(Shrine)を訪れるという手もあります。ブリタニア各地には8つの神殿が点在していることが知られています。

確実に訪れるのは死と税金だけだと昔の人は言いました。Ultima Onlineの世界でも死は避けられないものですが、非常に身近なものです。幸いなことに永久には続きません。(ちなみに、税金がどれくらいかかるといえるものは、ロード・ブリティッシュだけが知っています。)

キャラクターが死んでしまった場合、プレイヤーには2つの選択肢が与えられます。つまり、全ての能力値とスキル的大幅な低下と引き換えにすぐに復活するか、ヒーラー(healer)が神殿(shrine)のいずれかに巡回合までゴーストとなってさまようか、です。

復活

すぐに復活するという選択肢は一見すると魅力的です。実際、こちらを選んだ方が間違いなく得をするという場合もあるでしょう。しかし、決断はあくまでも慎重に下すべきです。すぐに復活させることを選ぶと、キャラクターを成長させるのに費やした数日、へたをすると数週間という時間が無駄になりかねません。また、キャラクターを殺した何かがまだ近くにいるのにすぐに復活してしまうと、おそらくはまた殺されてしまうことになるでしょう(復活直後のHit Point(ヒットポイント)とスタミナ(Stamina)は非常に少ないからです)。とはいえ、大切な持物をなくさないようにするためには、すぐに復活するのが最善の行動である場合も少なくありません。

生き返ってまず気になるのは、所持品の安否でしょう。しかし、1人で旅をしていて死んだ場合(または、仲間も全滅してしまった場合)、持物は全てその場に放置され、通りがかった人が持っていくに任されます。持物の安全を多少なりとも確保したいなら、生き残った仲間のPCに全てを拾い集めてもらって後で返してもらえば、部下(NPC)かベットに自分が帰ってくるまで見張ってもらうしかありません。

一定時間内に復活できる回数には限りがあります。矢継ぎ早に復活を繰り返すと、魂と肉体の結びつきが弱くなっていくのです。魂と肉体の結びつきが限界に達してしまったキャラクターは、自然に結びつきが強まるまで、ゴーストでいなければなりません。物質世界との結びつきが十分に回復するまでは、ヒーラー(healer)や神殿(shrine)の力も役に立ちません。

復活できる回数は20分間に最大5回です。20分が経過することに、この「死亡回数のカウント」は0になります。

ゴースト

ゴーストになると、現世の持物はそのキャラクターが死に、靈魂となって復活の方法を探す放浪の旅場所に全て残されます(ただし、呪文書とごく基本的な武器と最初から持っている装備だけは、復活直前に持っています)。ゴーストになったキャラクターが生き返るためには、神殿(shrine)、ヒーラー(healer)、魔法使い(mage)のいずれかの力を借りなければなりません。ただし、神殿(shrine)とヒーラー(healer)の場にいるゴーストを自動的に復活させてくれますが、PCの魔法使い(mage)の力を借りる場合は、自分自身にそのことを知らせなければなりません。相手が自分の存在に気づいてくれたとしても、復活させるかはそのキャラクターの判断に委ねられます。

殺人犯に対して神殿(shrine)は何の恩恵も与えてくれません。神殿(shrine)はあらゆる者を生き返らせますが、殺人犯だけは例外なのです。(いわゆる「混沌の神殿」が存在するという噂もあります。どこにあるかは謎ですが、そこへ行けば殺人犯でも生き返ることができると言われています。)

死んでいるキャラクターは、誰にも見られることなく動き回ることもできますし、気づいてもらえる姿を現すこともできます。ゴーストになっているキャラクターは、Peace(通常)モードを選んでいる間、War(戦闘)モードになると見えるようになるのです。ゴーストは扉や特定の物体を通り抜けることができます(さすがに壁は無理ですが)。他の人と話をしようとしても、生きている人にとってゴーストの言葉は不明のむせび泣きにしか聞こえません。ただし、Spirit Speak(霊能力)スキルを持っているキャラクターは、ゴーストのうめき声の意味を理解してくれるかもしれません。どんな手段を用いても、ゴーストが物質世界に干渉することは不可能です。スキルの使用や攻撃もできません。ちなみに、NPCは姿を現したゴーストに恐れおののくことがあります。

能力値

ゴーストになったPCにとって最大の関心事は、できるだけ早く生き返る手段を見つけることです。という死んでいる間はスキルの低下が非常に速くなるからです。最短ルートで復活しないと、数週間あるいは数ヶ月の努力が無駄になりかねません。

しかし、ゴーストにならずに復活すると、それはそれでペナルティーがあります。具体的に言えば、経験値とスキルが10%下がるのです(プレイ開始時の最小値より下がることはありませんが)。

殺人犯が死ぬと、その悪行に対する大宇宙の「報い」として、自動的に能力値とスキルを最大で20%減らす(実際に何%を失うかは、最近殺された回数と時期によって変化します。また、プレイ開始時の最小値に低下することはありません)。

ギルド

Ultima Onlineには数多くのギルドが存在します。広い範囲に影響力を及ぼしているギルドもいくつかありますが、ここでは紹介しません。

専門家ギルド

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

現在、新規の会員を募集しているギルドは以下の通りです。

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

プレイヤーギルド

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

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

ギルドストーン

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

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

ギルドストーンを設置したら、次はギルドの名前を入力しなければなりません。キャラクターの名前で、ギルドには他と全く違う名前をつけなければなりません。

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

ギルド員やギルド長はギルドストーンを利用することで、ギルドの運営に関連した特殊機能にアクセスすることができます。

ギルドストーンの機能は以下の通りです。

希望者をギルドに加入させる。

ギルドの名簿を表示する。

ギルド憲章を表示する。(そのようなものが存在する場合)

忠誠を誓う(プレイヤーは自分が忠誠を誓う人物をギルド員の中から選ぶことができます。最も多くのギルド員から忠誠を誓われた人物がギルド長として認められます。あえて誰かに忠誠を誓わなければ、現在のギルド長に忠誠心を抱いているものと見なされます。)

他のプレイヤーにクリックされた時に自分の名前と一緒にギルドの略称を表示する/しないの切り替え。

ギルドから脱退する。

現在の入会希望者を表示する。

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

ギルド長用のオプションを表示する。

ギルドの名前を定める。(現実時間にして7日に1回のみ実行できる。)

ギルドの略称を定める。(現実時間にして7日に1回のみ実行できる。)

ギルド憲章を定める。

ギルド員を除名する。

宣戦を布告する(後述)。

入会希望者の入会を認める。

入会希望者の入会を拒否する。

ギルド長の称号を定める。

他のギルド員に称号を授ける。

メインメニューに戻る。

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

ギルドの名前と略称は、他と全く違うものでなければなりません。

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

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

ギルドへの入会

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

ギルド戦争

プレイヤー対プレイヤーの戦いを好むプレイヤーたちにとって、ギルド戦争は自分たちの欲求を満足させる1つの手段になってくれます。なぜならば、これならKarma(カルマ)に傷をつけたり、罪のない傍観者の楽しみを目茶苦茶にしたりする危険を犯さずにすむからです。

ギルド長は他のギルドに宣戦を布告する権限を持っています。2つのギルドが互いに宣戦を布告すると、こ

の2つのギルドは戦争状態に突入したことになります。戦争状態にあるギルド同士の戦闘、殺戮、略奪、Karma(カルマ)に何の悪影響も与えません。犯罪者や殺人犯になる心配も無用です。

混沌のギルドと秩序のギルド

秩序のギルド(Order Guild)はロード・ブリティッシュじきじきの認可を受けて活動しています。一方、混沌のギルド(Chaos Guild)はブラックゾーンが後ろ楯になっています。ロード(Lord)またはレディー(Lady)の称号をもち、最高位の名声(Fame)を持つギルド長は、混沌(Chaos)と秩序(Order)のいずれかに属することを宣言します。

秩序(Order)と混沌(Chaos)のいずれかに属することが宣言されると、ロード(Lord)またはレディー(Lady)の称号を持つ全ギルド員に秩序(Order)または混沌(Chaos)の盾が与えられます(この盾は強力な防御用魔法アイテムです)。ロード(Lord)またはレディー(Lady)の称号を持たない者は、ギルドから追放されます。また、ロード(Lord)またはレディー(Lady)の称号を持たない者は、秩序(Order)または混沌(Chaos)のギルドに入会できません。

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

ヘルパー

このゲームをプレイしていると様々な問題が発生します。それらの問題解決を手助けしてくれる人のことをヘルパーと言います。

ゲームマスター

ゲームマスター(Game Master = GM)とはORIGINIに雇われてゲームが滞りなく進行するよう手助けをする人たちのことです。画面上のGMは、赤いローブとフードに身を包んでいます。GMはキャラクターウィンドウの<help>ボタンを使うと呼び出せますが、呼び出すのはGMの助けがどうしても必要な緊急の時だけにすべきです。GMの上手な利用方法については、インストールガイドを参照してください。

カウンセラー

自分たちのプレイ時間の一部を割き、ボランティアで他のプレイヤーの手助けをしている経験豊かなプレイヤーのことをカウンセラー(Counselor)と言います。青いローブとフードに身を包んでいるのがそうです。カウンセラー(Counselor)はキャラクターウィンドウの<help>ボタンを使うと呼び出せます。呼び出されたカウンセラー(Counselor)は、様々な質問に喜んで答えてくれるでしょう。彼らは世界中を自由に動き回ることができ、傷つくこともありませんが、特殊な能力は主にこれだけで、ゲームに影響を与える能力には厳しい制限が課せられています。カウンセラー(Counselor)はボランティアであり、その行動計画は彼ら自身に任されています。したがって、呼んだからといって必ず来てくれるとは限りません。

預言者

自分たちのプレイ時間の一部を割き、ボランティアとしてゲーム中のロールプレイングやアドベンチャーをより楽しい者にする手助けをしている経験豊かなプレイヤーのことを預言者(Seer)と言います。クエスト自動作成機能の手には負えない複雑なクエストや陰謀、イベントなどの立案や準備を手助けするのが預言者(Seer)の仕事です。預言者(Seer)は緑色のフード付きローブを身にまとい現れますが、預言者(Seer)として姿を現さない時でも、陰謀、イベント、クエストなどの中心に位置する様々な特別キャラクターを演じることにかなりの時間を割いています。

魔法・Magic

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

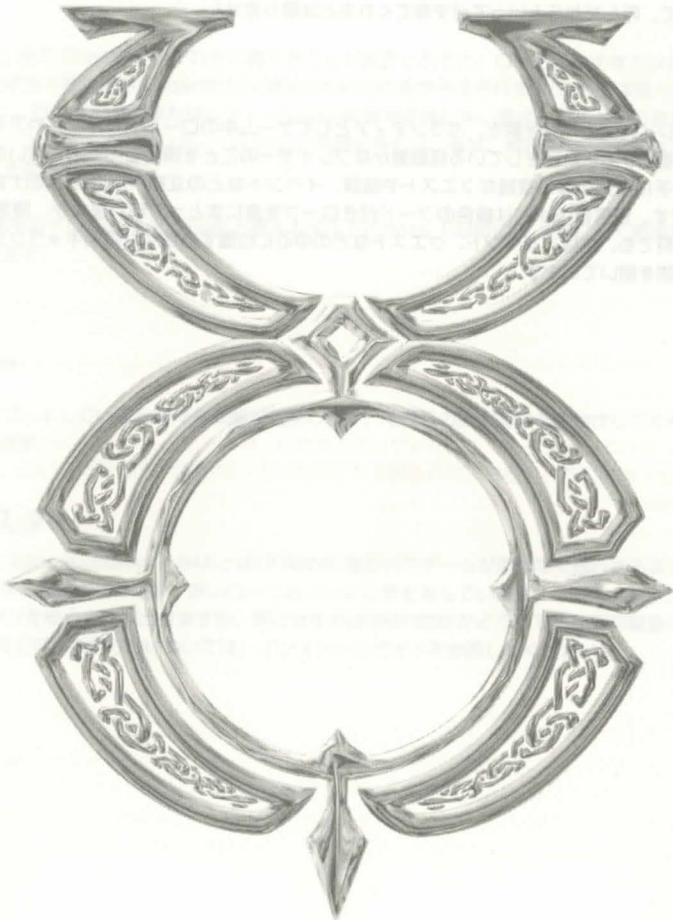
呪文のかけ方

呪文のかけ方は2通りあります。呪文書(spell book)を使ってかける方法と、巻物(scroll)を読み上げる方法です。どのような呪文があるかについては、p9.1を参照してください。

自分自身の能力より2系統(circle)以上高い系統の巻物を選ぶことはできません。例えば、最低のMagery(魔道)スキルしか持っていないキャラクターは、最高でも第2の系統の巻物までしか読めません。しかし、第6の系統の呪文を知っている魔術師なら、第8の系統の巻物まで読めるわけです。

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

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



呪文の習得

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

呪文のかけ方の簡略化

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

巻物を書き移す

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

町中での魔法の使用

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

魔法を使うことによる評判の変化は、戦闘による変化と同じルールに従って生じます(p5.9参照)。

キャラクターの成長

Character Advancement

能力値

能力値(attribute)の強化とスキルの向上は、キャラクターの成長の程度をはかる指針になります。大切な能力値(1つのスキルだけを高めたり、他のプレイヤーとは異なり合ったりすることではなく、自分が考える理想像に近づくように能力値のバランスをとることです。また、能力値の向上にばかり気を取られ、ロールプレイや他のキャラクターとのやり取りを疎かにするのは、このゲームの楽しさの大部分を自ら放棄するようなものです。

3つの能力値(Strength = 力、Intelligence = 知性、Dexterity = 敏捷性)のいずれかに基づくスキルの使用に成功すると、能力値もそれと一緒に向上します。ただし、能力値の向上はスキルの向上よりもゆっくりと進みます。能力値にせよスキルにせよ、使わないでいけば衰えてしまいます。また、レベルが上がるにしたがって向上の速度はゆっくりになっていきます。

同様に、能力値の合計が大きくなるほど、使用されたスキルと関係のない能力値が下がりやすくなります。能力値の合計には限界が定められていて、このレベルに達した後に能力値が向上すると、かなりの確率で他の能力値が下がります(どれが下がるかはランダムに決められます)。

一時的な変化

ポーションや呪文の中には能力値を増減させるものがあります。また、マジックアイテムの中にも同様の効果を持つものがあります。

重い鎧をかさばる上に体の動きを制限しがちです。そのため、重い鎧を着るとDexterity(敏捷性)が下がります。

スキル

スキルの向上

キャラクターは全てのスキルについて基本的な素養を備えています。しかし、実際にスキルを使って成功しなければ、それを極めることはできません。レベルが低いスキルは使ってもなかなか成功しないでしょうが、そのスキルを伸ばしたいなら、うまくいくようになるまで繰り返し挑戦してください。スキルのレベルは0から100までの数字で表されます。ただし、スキルのレベルが0だからといって自動的に失敗するわけではありませんし、100だからといって必ず成功するわけでもありません。スキルの成功確率は対応する能力値によって修正されることがあります。また、プレイヤーにはどうしようもない外的要因の影響を受けることもあります。

達人がスキルを使う様子を観察していれば、そのスキルの基本を身につけることができます。しかし、この方法で身につくのはあくまでも基本だけです。自分よりもスキルのレベルが高いNPCに訓練してもらうこともできますが、そのような訓練はかなり高くつくでしょう。

それなりに向上しても、使わないでいる時間が長いとやり方を忘れてしまい、レベルが下がってしまふのは常に実践し続けることです。ただし、頭を空っぽにしての反復練習ではほとんど意味がありません。短時間に全く同じ動きを繰り返すと、向上速度が大きく下がってしまうからです。また、いくつかのスキルを非常に高いレベルまで成長させると、1つのスキルの向上と引き換えに他のスキルのレベルが低下するようになります。

スキルの使い方

スキルの中には特定の状況になると自動的に使用されるものもあります。例えば、武器を使って誰かをすると、そのたびにその武器に対応したスキルがチェックされます。また、呪文をかけようとするとき、Magery(魔法)スキルがチェックされます。とはいえ、自動的にチェックされるのは一部のスキルだけです。その他の大部分はマクロまたはキャラクターウィンドウのスキル・リストから選ばない限り使用されません。スキルの中には専用のアイテムを使うとチェックされるものもあります。羊飼いの杖(shepherd crook)を使うとHerding(牧羊)スキルがチェックされるのはその好例です。スキル・リストはクリック&ドラッグによって並べ変えることができます。この機能を利用すれば、頻繁に使うスキルをリストの一番上に持ってくるようなスキルをひとまとめにしたりすることが可能です。

以下に各種スキルの使い方を簡単に紹介します。スキルの具体的な使用例を知りたい方は、ウェブサイト“Traveller's Guide”を覗いてください(<http://www.owo.com/guide/index.html>)。

Alchemy(錬金術): ポーションを作るスキルです(ポーションの種類についてはp9.13参照)。このスキル「使用」するのに必要な物は、乳鉢と乳棒(mortar & pestle)、然るべき種類の秘薬(reagent)、そして何もないフラスコ(flask)です。乳鉢と乳棒(mortar & pestle)を使い、次に秘薬をクリックしてください(もう一度、乳鉢と乳棒をクリックするという方法もあります。この場合は自動的に先に作ったのと同じポーションの作成が試みられます)。選択した秘薬を使って作れるポーションが1種類でない場合は、可能なポーションのリストが表示されるので、その中から1つを選んでください。うまくいくと、乳鉢がポーションで満たされます(失敗した場合、出来損ないのポーションは捨てるしかありません。秘薬は無駄遣いになります)。所持品リストの中に空っぽのフラスコがあるなら、ポーションは自動的にそのフラスコに移されます。所持品リストの中にはなくても、手近な場所に空っぽのフラスコがあるなら、そこにポーションを注ぐこともできます。もちろん乳鉢に入れっぱなしにしておいても構いませんが、入っているポーションを飲むか捨てるかフラスコに移すかしない限り、その乳鉢を使って他のポーションを作ることはできません。

Anatomy(解剖学): このスキルを「使用」してから興味のあるクリーチャーやキャラクターをクリックしてください。うまくいくと、対象の肉体的な状態が文章の形で表示されます。

Animal Lore(動物学): このスキルを「使用」してから興味のある動物をクリックしてください。うまくいくと、その動物の解説が表示されます。

Animal Taining(調教): このスキルを「使用」してから調教したい動物をクリックしてください。調教のやすさは動物によって千差万別です。調教された動物の能力については、p6.1「部下とペット」を参照してください。

Archery(弓矢): このスキルは弓(bow)やクロスボウ(crossbow)を使うたびに自動的にチェックされます。

Arms Lore(武器学): このスキルを「使用」してから鑑定したい武器をクリックしてください。うまくいくと、その武器の解説が表示されます。

Begging(物乞い): このスキルを「使用」してからすぐ近くにいるNPCをクリックしてください。うまくいくと、いくらかの金を恵んでもらえます(そのNPCが金を持っていればの話ですが)。

Blacksmithy(鍛冶): 炉(forge)と金床(anvil)の近くでハンマー(hammer)かやっこ(tong)をダブルクリックしてください。製作可能な武器や鎧が表示されるので(何を作れるかはスキルと手持ちの金属によって決まります)、作りたいアイテムを選んでください。うまくいくと、選んだアイテムが出来上がります。

金属製のアイテムを修理することもできます。製作可能なアイテムが表示されているウィンドウから金床アイコンを選び、修理したいアイテムをクリックしてください(修理に失敗すると、かえって傷み方がひどくなったり、完全に壊してしまうことさえあります)。なお、アイテムを溶かすと、そのつど金属が少し減ります。溶かして、一度他のアイテムに作り替えた後、再び溶かして元に戻すことはできません。

Bowcraft/Fletching(弓矢作成): 木のかたまりにナイフ(knife)などの鋭い刃のついた道具を「使用」すると、製作可能な矢柄(arrow shaft)と弓(bow)の種類が表示されるので(何を作れるかはスキルと手持ちの木によって決まります)、作りたいアイテムを選んでください。うまくいくと、選んだアイテムが出来上がり。矢柄を実際に使える矢(arrow)にするためには、羽(feather)を付けなければなりません。手持ちの羽をブルックしてから矢柄をクリックしてください。こうすることではじめて矢が完成します。

Camping(キャンプ): たきつけ(kindling)をダブルクリックすると火がつきます(kindlingは町でもできますし、森の中で集めることもできます)。スキルのチェックは自動的に行われ、成功するとキャンプできることを知らせるメッセージが表示されます。キャンプからログアウトする場合は、キャンプファイヤーの近くで毛布(bedroll)を「使用」してください。

Carpentry(大工): Blacksmithy(鍛冶)によく似ています。大工道具(木材を加工する道具ならほとんどOK)をダブルクリックすると、製作可能なアイテムのリストが表示されるので、その中から作りたてを選んでください。どのアイテムを選ぶにせよ、木材を十分に持ってなければなりません。

Cartography(地図作成): このスキルを「使用」してから何も書かれていない地図(map)をクリックしてください。ウィンドウが表示されたら地図の尺度を決めてください。スキルが高ければ、それだけ大きな地図を選択できます。うまくいくと、選択した尺度の地図が白地図に描かれます。地図はその時にプレイヤーの位置を中心に描かれます。

Cooking(料理): このスキルは火(キャンプファイヤーやオープン。鍛冶屋の炉でもOK)がないと使えません。食材をダブルクリックして、次に火をクリックすると料理が始まります。Cooking(料理)技能を使うと、つかの食材を組み合わせると1つの料理を作ることができます。以下はその例です。

水(water)と小麦粉(flour)を組み合わせると、パン生地(dough)になります。

パン生地(dough)と果物(fruit)、肉(meat)、野菜(vegetable)などを組み合わせると、パイ(pie)になります。

パン生地(dough)とハチミツ(honey)を組み合わせると、甘いパン生地(sweet dough)になります。

甘いパン生地(sweet dough)にさらにハチミツ(honey)を組み合わせると、クッキーの種(cookie mix)になります。

捕まえた魚をダブルクリックすると、Cooking(料理)スキルを使ってその魚を3枚におろすことができます。

Detecting Hidden(探知): このスキルを「使用」して、調べたい場所をクリックしてください。うまくいくと、隠れていたキャラクターを見つけることができます。

Enticement(誘惑): これは音楽スキルを使用します。このスキルを「使用」すると、NPCやクリーチャーを魅了して、あなたのキャラクターへの態度を穏やかなものにできます。このスキルを「使用」して楽器をクリックしてください(クリックしなければ、以前に使った楽器がまた使われます)。次に、誘惑したクリーチャーやキャラクターをクリックしてください。この技能を使うと、そのたびにこのMusicianship(演奏)技能の両方がチェックされます。

Evaluating Intellect(知性評価): 前述したAnatomy(解剖学)に似ています。このスキルを「使用」して調べたいキャラクターをクリックしてください。うまくいくと、そのキャラクターの精神的能力が文庫本に表示されます。

Fencing(フェンシング): このスキルに対応する武器を使うと、そのつどこのスキルがチェックされます。

Fencing(フェンシング)はツルハシ(pickaxe)、短剣(dagger)、クリスナイフ(kryss)、ピッチフォーク(tchfork)、槍(spear)、ウォーフォーク(war fork)など、突き刺すタイプの武器を使うためのスキルです。

Fishing(釣り): 釣竿(fishing pole)をダブルクリックしてから水面をクリックしてください。うまくいくと、魚が釣れます。ただし、うまくいくかどうかはスキルだけで決まるわけではなく、そこにいる魚の能力にも左右されます。

Forensic Evaluation(検死): スキルを「使用」してから死体をクリックしてください。うまくいくと、死体された時の状況についていろいろと知ることができます。

Healing(治療): 包帯(bandage)をダブルクリックしてから負傷しているキャラクターをクリックしてください。うまくいくと、そのキャラクターはHealth(体力)をある程度とり戻し、それと引き換えに包帯がなくなります。

Herding(牧羊): 羊飼いの杖(shepherd's crook)をダブルクリックしてから面倒を見なければならない動物をクリックしてください。うまくいくと、動物たちを望みの場所へ向かわせることができます(好きな場所をクリックしてください)。

Hiding(潜伏): スキルを「使用」してください。うまくいくと、あなたの姿は他のキャラクターから見えないようになります。この効果はあなたが動いたり攻撃的な行動を取ったりするまで続きます。なお、うまくいくかどうかはスキルのレベルだけでなく、そこが身を隠すのに適した場所か否かにも左右されます。

Inscription(書写): 呪文を巻物(scroll)に書き写すためには、呪文を知っていることと、その呪文に必要な薬(reagent)を持っていることが条件になります(秘薬は呪文を巻物に書き写す過程で消費されます)。このスキルを「使用」し、呪文書(spell book)から書き写したい呪文を選んでクリックした後、何も書かれていない巻物をクリックしてください。うまくいくと、何も書かれていなかった巻物が魔法の呪文が書かれた巻物に化します。

Item Identification(アイテム鑑定): このスキルを「使用」してから鑑定したいアイテムをクリックしてください。うまくいくと、そのアイテムの説明が表示されます。

Lockpicking(鍵開け): 鍵開け針(lockpick)をダブルクリックしてから開けたい箱や扉をクリックしてください。開けやすさは錠前によって千差万別です。また、魔法の錠前やプレイヤーが所有する家や船の錠前を破ることは不可能です。

Lumberjacking(木こり): 手斧(hatchet)か斧(axe)を装備していなければなりません。斧を「使用」してから木をクリックしてください。うまくいくと、丸太(wood log)が手に入ります。

Mace Fighting(棍棒戦闘): このスキルに対応する武器を使うたびに、このスキルが自動的にチェックされます。Mace Fighting(棍棒戦闘)は戦斧(war axe)、あらゆる種類の棍棒(club)、メイス(mace)、杖などの打撃系の武器を使うためのスキルです。

Magery(魔法): このスキルは呪文を使用するたびにチェックされます。詳しくはp4.1「魔法」をご覧ください。

Mining(採掘): つるはし(pick)かショベル(shovel)を装備していなければなりません。つるはしをダブルクリックしてから山の斜面や洞窟の壁をクリックしてください。うまくいくと鉱石(ore)が手に入ります。

Musicianship(音楽): 楽器をダブルクリックしてください。うまくいくと音楽が、失敗すると耳鳴りが聞こえてきます。3つある吟遊詩人(bard)向けのスキル、すなわちEnticement(誘惑)、Peacemaking(沈黙)、Provocation(挑発)のいずれかを使うと、このスキルも自動的にチェックされます。

Parrying(受け流し): 盾を持っていると、攻撃されるたびにこのスキルがチェックされます。うまくいくと敵の攻撃が無効になります。

Peacemaking(沈黙): これは音楽スキルを使用します。このスキルを「使用」してから楽器をクリックしてください(クリックしなければ、以前に使った楽器がまた使われます)。次に、沈黙化したいクリーチャーやキャラクターをクリックしてください。うまくいくと、その場で行われている全ての戦闘が中止されます(少なくともしばらくの間は)。

Poisoning(毒): このスキルを「使用」してから毒のポーションをクリックした後に食物や飲物、お宝のついた武器をクリックすると、そこに毒を仕込むことができます。

Provocation(挑発): このスキルを「使用」してから楽器をクリックしてください(クリックしなければ、以前に使った楽器がまた使われます)。そして、互いに戦わせたいクリーチャーを順番にクリックしてください。うまくいけば、モンスターや動物たちをしばらく戦わせることができます。どれぐらい戦っているかによって、その性格や性質は変わります。なお、キャラクターに対してこのスキルを使うことはできません。

Resisting Spells(呪文耐性): 魔法で攻撃されると、そのつどこのスキルが自動的にチェックされます。

Snooping(詮索): このスキルは他のキャラクターのバックパックを開けようとするたびに自動的にチェックされます。ただし、あくまでも他のキャラクターの持物がわかるだけです。実際に何かを盗むためにはStealing(窃盗)スキルが必要です。なお、法律によって禁止されているわけではないものの、持物を奪うのは愉快な気分になる人はいないでしょう。

Spirit Speak(霊能力): このスキルの「使用」に成功すると、実体化しているゴーストの言うことが理解できます。

Stealing(窃盗): このスキルには3通りの使い方があります。

他のプレイヤーのキャラクターから何か適当な物を盗む場合は、このスキルを「使用」してからそのキャラクターのバックパックをクリックしてください。うまくいくと、「何か」がそのキャラクターのバックパックからあなたのキャラクターのバックパックに移ります。何が移るかはランダムに決まります。

他のキャラクターから特定のアイテムを盗む場合は、まず最初にSnooping(詮索)スキルを使って相手

のバックパックを開き、次に目当てのアイテムを自分のバックパックに移してください。この盗み方は他のやり方よりもスキル・チェックの回数が多いだけでなく、難易度自体もかなり上です。

他人の目につく場所に放置されている他人の物をこっそり自分の所持品リストに加える時も、Stealing(窃盗)スキルが役立ちます。

いすれにせよ窃盗は犯罪です。町の中などで窃盗の現場を押さえられると、衛兵が飛んできます。荒野で窃盗の現場を押さえられた場合は、犯罪者の烙印を押されます。

Swordmanship(剣術): このスキルに対応する武器を使うたびに、このスキルが自動的にチェックされます。Swordmanship(剣術)は切り裂くタイプの武器を扱うスキルです。切り裂くタイプの武器に分類されるのは肉切り包丁(butcher knife)、牛刀(cleaver)、皮はぎナイフ(skinning knife)、つるはし(pickaxe)と戦斧(war axe)を除く全ての斧(axe)、バルディチェ(bardiche)、ハルバード(halberd)、そして剣(sword)です。

Tactics(戦術): このスキルは戦闘の際に自動的にチェックされます。Tactics(戦術)は総合的な攻撃スキルであり、攻撃の効果を高めてくれます(攻撃方法は無関係です)。

Tailoring(洋裁): このスキルを「使用」すると、衣料品やその素材を大量に作るができます。

亜麻(flax)または綿(cotton)をダブルクリックしてから紡ぎ車(spinning wheel)をクリックすると、糸(thread)ができます。

羊毛(wool)をダブルクリックしてから紡ぎ車(spinning wheel)をクリックすると、毛糸(yarn)ができます。

糸(thread)または毛糸(yarn)をダブルクリックしてから織機(loom)をクリックすると、布(cloth)ができます。

ハサミ(scissors)をダブルクリックしてから皮(hide)をクリックすると、裁断された革(cut leather)ができます。

ハサミ(scissors)をダブルクリックしてから布(cloth)をクリックすると、包帯(bandage)ができます。

裁縫道具(sewing kit)をダブルクリックしてから布(cloth)または革(leather)をクリックすると、製作可能な服が表示されます。(製作に必要なだけの布または革がある衣服のみ表示されます。)作りたい服を選んでください。うまくいくと、その服が出現します。

Taste Identification(味見): このスキルを「使用」してから味見したい食料や液体をクリックし、うまいくと、ポーションならその種類が、食料なら毒入りかどうかわかります。

Tinkering(細工): Tinkering(細工)はこのゲームの中でも最も込み入ったスキルの1つです。このスキルを使うと他の職業が必要とする道具を作ることができます。また、時計(clock)や六分儀(sextant)、さらには罠の箱(trap container)などを作ることでもできます。

各種の道具や時計/六分儀の部品を作るためには細工師用の道具(tinker's tool)が必要です。細工師用の道具をダブルクリックしてから手持ちの金属や木材をクリックしてください。するとその材料(木材または金属)から作ることのできるアイテムが表示されます。

時計(clock)を作る場合:金属から歯車(gear)とバネ(spring)を、木材から枠組み(frame)を作ります。枠組みと歯車を組み合わせて歯車付きの軸(axle with gears)を作り、それをバネと組み合わせて時計の部品(clock parts)にします。最後にそれを枠組みと組み合わせると、時計の完成です。

六分儀(sextant)の作り方:金属からヒンジ(hinge)と歯車(gear)を作ります。次に、歯車と棒(stick)を組み合わせて歯車付きの軸(axle with gears)を作り、それをヒンジと組み合わせて六分儀の部品(sextant parts)にします。六分儀の部品をダブルクリックすれば、六分儀の完成です。

箱に罠を仕掛けるためには、宝箱(chest)かそれに類する箱と毒または爆発するポーション、そして金属が必要です。箱に対して道具を「使用」してから罠として使いたいポーションをクリックしてください。うまいくと箱に罠が仕掛けられ、誰かが開けると使用したポーションが効果を発揮します。

Tracking(追跡): このスキルを「使用」すると、動物(animal)、モンスター(monster)、人間(human)のどれを追跡したいのかを尋ねられるので、追跡する対象をクリックしてください。選んだ対象が最近そこを通ったことがあり、なおかつスキルのチェックがうまいくと、どの方向に行けばキャラクターやクリーチャーに出会えるかが判明します。

Veterinary(獣医学): 包帯(bandage)をダブルクリックしてから治療したい動物をクリックしてください。対象が動物であることを除けば、このスキルの効果は前述したHealing(治療)と同じです。

Wrestling(格闘): このスキルは素手での攻撃を試みるたびに自動的にチェックされます。

評判

Reputation(評判)はその時点でのFame(名声)とKarma(カルマ)が組み合わさって決まります。Fame(名声)はそのキャラクターがブリタニアの人々からどれだけ知られているかを表す尺度です。それに対してKarma(カルマ)は霊的な片寄り、つまり「善」か「悪」かを表す尺度です。キャラクターの称号はこの2つによって決まります。称号は以下の通りです。

名声	最低				最高
名					
声					
カルマ					
最良	Trustworthy	Estimable	Great	Glorious	Glorious Lord/Lady
	Honest	Commendable	Famed	Illustrious	Illustrious Lord/Lady
	Good	Honorable	Admirable	Noble	Noble Lord/Lady
	Kind	Respectable	Proper	Eminent	Eminent Lord/Lady
	Fair	Upstanding	Reputable	Distinguished	Distinguished Lord/Lady
中間	none	Notable	Prominent	Renowned	Lord/Lady
	Rude	Disreputable	Notorious	Infamous	Dishonored Lord/Lady
	Unsavory	Dishonorable	Ignoble	Sinister	Sinister Lord/Lady
	Scoundrel	Malicious	Vile	Villainous	Dark Lord/Lady
	Despicable	Dastardly	Wicked	Evil	Evil Lord/Lady
最悪	Outcast	Wretched	Nefarious	Dread	Dread Lord/Lady

カルマ

Karma(カルマ)は増減するスライド式の物差しのようなものです。高いKarma(カルマ)を持つキャラクターがさらにKarma(カルマ)を上げるためには、それまで以上に高貴な行いをしなければなりません。その一方で、殺人を犯さない限り、karma(カルマ)がどん底まで落ちることはありません。Karma(カルマ)は他のキャラクターとの関わり合いをロールプレイするのにとても役立ちます。

Karma(カルマ)は以下のような行動を取ると向上します。

邪悪なNPCを殺す。

モンスターを殺す。

善良なNPCに黄金やアイテムを譲る。

黄金がかけられている殺人犯の首を持ってくる。

役に立つ呪文をプラスのKarma(カルマ)を持つキャラクターにかける。

Karma(カルマ)は以下のような行動を取ると低下します。

殺人の罪で訴えられる。

善良なNPCを殺す。

dog(犬)、cat(猫)、dolphin(イルカ)、horse(馬)、llama(ラマ)を殺す。

死体を切り刻む(賞金と引き換えるために殺人犯の首を切り落とす場合も含まれます。有名にはなれるかもしれませんが、首を切り落としたと聞けば大抵の人が顔をしかめるでしょう。)

役に立つ呪文をモンスターや邪悪なNPCにかける。

Daemon(魔神)を召喚する。

盗みを働く。

他人の持物を覗く。

Poisoning(毒)スキルを使う。

名声

Karma(カルマ)と同じように、Fame(名声)もスライドする物差しだと考えてください。有名人は普通のりも英雄的な(あるいは悪人らしい)行動を期待されます。

Fame(名声)は以下のような行動を取ると向上します。

自分よりもFame(名声)が高いPCを殺す。

自分よりもFame(名声)が高いNPCを殺す。

自分よりもFame(名声)が高いモンスターを殺す。

自分よりもFame(名声)が高い動物を殺す。

NPCを護衛するクエストをやり遂げる。

捕らわれのキャラクターを救い出す。

善良なNPCにゴールドやアイテムを気前よく譲る。

Fame(名声)は以下のような行動を取ると低下します。

Begging(物乞い)スキルを使う。

死ぬ。

Fame(名声)は時と共に低下します(名声はうつろいやすいのです)。

戦いに関する約束事

PC同士の戦いを規制し、経験が浅いキャラクターや法に忠実なキャラクターの命や財産が軽々しく奪われることを防止するのが、Reputation(評判)システムの目的です。

なお、以下の注意事項は戦争状態にある2つのギルドのメンバーには適用されません。

カラー・コード

「汝が心正しきものであるなら、青き者を殺すことなかれ。」

Reputation(評判)システムに負けず劣らず込み入っていますが、要約すれば上の言葉のようになります。

全てのキャラクター(NPC、モンスター、動物なども含まれます)はその道徳的な属性に応じた色によって区別されます。キャラクターの名前はこの色を使って表示されます。また、War(戦闘)モードに切り替えてカーソルを他のキャラクターに重ねると、キャラクターの表示に使われる色がそのキャラクターの属性に応じた色に変わります。

「青」で表示されるキャラクターは善人です。青いキャラクターを攻撃すると、Karma(カルマ)にマイナスの影響が出ます。

犯罪者や「攻撃者」(後述)は「灰色」で表されます。灰色のキャラクターを攻撃しても、Karma(カルマ)には何の影響も出ません。

「赤」で表示されるのは殺人犯や攻撃的なモンスターです。赤いキャラクターへの攻撃はKarma(カルマ)を向上させます。

ギルド長は「緑」、敵ギルドのメンバーは「オレンジ」で表示されます。

これらの色はオプション・メニューを使ってカスタマイズできます。
(p7.9「インターフェース・オプション:Reputation(評判)システム」参照)

殺人犯

「青い」キャラクターを攻撃した者は殺人未遂の罪に問われます。さらに、この攻撃によるダメージが前に被害者が死亡した場合、加害者には殺人罪が適用されます。致命傷を与えたのが本人であるかどうか関係ありません。ペット、魔法、吟遊詩人のスキルがもたらした結果などによるダメージも、加害者本人のダメージと見なされます。

殺害されたキャラクターは、殺した相手を訴えることができます。また、自分の財産を使って殺人犯の罪(文字通りの意味で)に賞金をかけることもできます。

殺人の訴えが連続5件に達したキャラクターは殺人犯と見なされ、他のプレイヤーには赤く表示されるようになります。また、他のプレイヤーに対して殺人犯の名前は「The Murderer John Doe」のように表示されます。他に称号を得ていてもその称号は表示されず、Murderer(殺人犯)という称号だけが用いられます。

殺人犯を捕まえて殺した場合は、ナイフ(knife)などの刃のついた武器を死体に使用すると、首を「切り取」ることができます。この首を町の衛兵のところを持って行けば、相応の報酬を受け取ることができます(首を衛兵にドラッグするだけでOKです)。殺人犯が町に入ろうとすると、衛兵によってたちまち殺されてしまいます。また、殺人犯として死んだキャラクターは、能力値とスキルをかなり失います。

善良なキャラクターを攻撃しないでいると、ゲーム内の時間にして8時間に1回、殺人犯の「殺人カウント」が1つ減ります。「殺人カウント」が4以下になれば、もはや「赤い」キャラクターではありません。

犯罪

ブリタニアに住む者たちは犯罪から自分の身を守るすべを知っています。窃盗や「青い」PCやNPC(「青い」PCのペットや部下も含みます)への攻撃などは犯罪行為です。死体を漁るのも犯罪ですが、その死体が盗人や殺人犯、あるいは敵ギルドのメンバーである場合は別です。

犯罪者の烙印を押されたキャラクターは灰色で強調表示されます。町の衛兵はそのようなキャラクターを見つけたい殺そうとします。また、「青い」キャラクターは「灰色の」キャラクターを攻撃するのにKarma(カルマ)への悪影響を心配する必要がありません。とはいえ、犯罪の種類にもよりますが、犯罪者の烙印をされているのはそれほど長いことではありません。死体を漁ったとか、善良なキャラクターに軽傷を負わせた程度なら、ものの数分で元に戻るでしょう。ただし、他のPCから何かを盗んだ場合はこの限りではありません。被害にあったPCにとって窃盗犯は1度死ぬまで(もちろん窃盗犯の方が)犯罪者であり続けます。

攻撃者

犯罪者や殺人犯を攻撃するのは違法行為ではありませんが、犯罪者や殺人犯が突然の攻撃から身を守るのも犯罪ではありません。戦闘において最初の一撃を加えた人物のことを「攻撃者」と言い、攻撃された側はKarma(カルマ)への影響を気にすることなく自分の身を守ることができます。したがって、Sheila the Murdererに襲われて殺されてしまった場合、SheilaのKarma(カルマ)は低下し、あなたは自分を殺した者とMurdererに襲われて殺されてしまった場合、賞金目当てにSheilaを襲って返り討ちにあったなら、彼女を殺人犯として訴えることはできません。なぜならば、この場合はあなたの方が「攻撃者」だからです。

戦闘は一方が死ぬか、最後の一撃から2分が経過するまで続くものと考えます。戦闘中断から2分が経過すると、どちらかが新たに攻撃を仕掛けるまで、どちらも「攻撃者」でなくなります。

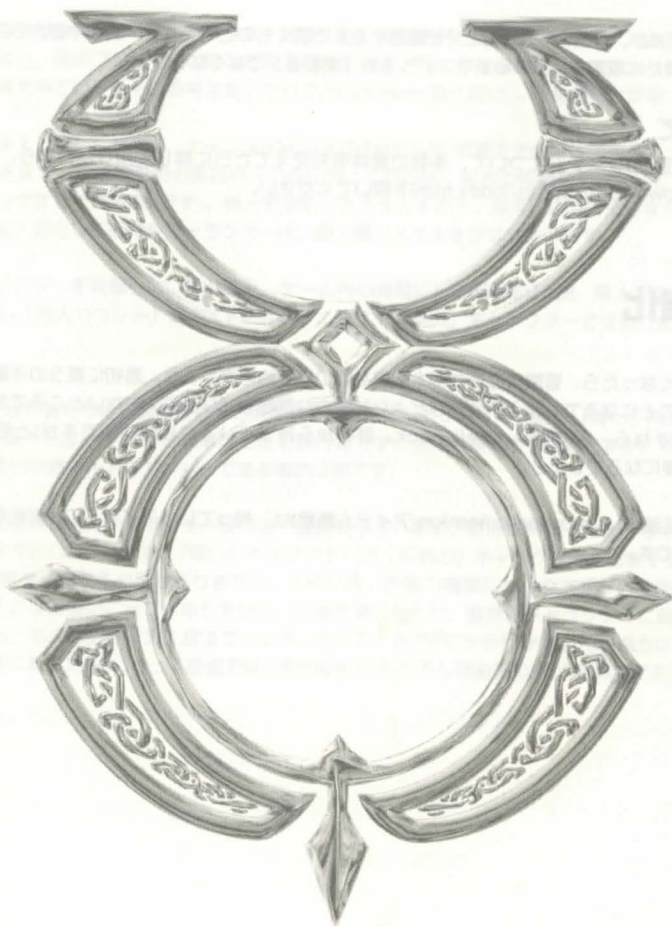
詳細について

Reputation(評判)システムについて、多数の具体例も交えてさらに詳しく知りたいなら、ウェブサイト <http://update.owo.com/repfaq/index.html> を覗いてください。

装備の強化

懐が少し暖かくなったら、冒険に必要な基本装備を買い揃え始めましょう。最初に買うのは履物とおそらくは革の鎧ということになるでしょう。短剣などよりも強力な武器もぜひ手に入れたいところです。また、魔法の専門家を目指すなら、呪文書(= spell book。最初から持っているなら話は別ですが)と何種類かの秘薬(reagent)も必要になるでしょう。

Arms Lore(武器学)とItem Identification(アイテム鑑定)は、持っているアイテムの相対的な価値を知るのに便利なスキルです。



贅沢品

Chapter Heading

部下とペット

友達がいると何かと助かるのがブリタニアという土地です。でも、困った時に頼るべき友達がいなくても心配することはありません。助けは金で買うことができます。

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

部下

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

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

ペット

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

ペットに名前をつける

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

ペットに餌をやる

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

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

ペットを預ける

ペットを預けるためには、調教師(trainer)を見つけなければなりません。調教師に"stable(厩舎)"と命令し、わずかな料金と引き換えに無期限に動物を預かってもらえます(料金は預金口座から自動的に引き落とされます)。預かってもらえるのは動物などだけです。部下を厩舎にあずけることはできません(常識です!)

ターゲティングのカーソルが表示されるので、ペットに狙いを定めてください。すると、預金口座から金引き落とされます。金が足りない時は、ペットを預かってもらえません。ターゲティングカーソルをキャンセルしたい時は[Esc]キーを押してください。

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

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

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

命令を下す

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

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

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

Come: 自分がいる場所にペットや部下を呼び寄せます。

Drop: 持っている物を1つ残らず地面に下ろさせます。

fetch, get, bring: クリックした物を持って来させます(ターゲティングカーソルが表示されます)。

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

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

Guard: ターゲティングカーソルが表示されるので、守りたい物、場所、人を選んでクリックしてください。"guard me"と命令すれば、特に対象を指定しなくても、ペットや部下は自動的にあなたのキャラクターを守ります。この命令を下されたペットや部下は、指示された対象の傍から離れず、近づくと警告を発します。警告を無視して守るべき対象を使用または攻撃しようとする者には攻撃を仕掛けます。

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

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

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

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

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

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

stop: 実行中のguard命令やfollow命令が取り消されます。

乗馬

ペットの中でも馬(horse)、ラマ(llama)、オスタード(ostard)(訳注:animalに含まれているのですが、と辞書を見ても載っていませんし、画面写真は不鮮明です。砂漠に住む動物らしいのですが...)は特殊なタイプペットです。なぜならば、これらの動物はブリタニアを旅する手段になるからです(このような動物を「騎乗動物」と呼びます)。

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

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

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

ペットに完全に愛想を尽かされた主人は振り落とされてしまいます。

ペットに関する疑問

「ペットと一緒にいる状態でログアウトしたのに、再びログオンしてみるとペットがいなくなっていた。」

安全な場所でログアウトしても、ペットがフラフラとどこかへ行ってしまう可能性は0ではありません(飛んでしまうことさえあるでしょう)。戻ってみるとペットがいなくなっていたという事態を避けたいのならNPCの調教師(animal trainer)や厩舎(stable)を訪れ、"stable"と言って預かってもらいましょう。

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

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

「突然、ペットが反応しなくなった。」

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

「調教したのに攻撃される。」

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

コミュニケーションクリスタル

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

メッセージの送信

コミュニケーションクリスタルはいくつものクリスタルに向けてメッセージを発信することができます。クリスタルを別のクリスタルに「接続」するためには、送信側のクリスタルを使って受信側のクリスタルに狙いを定めなければなりません。なお、クリスタルはクリスタルとしか接続できません。

クリスタルの「スイッチを入れる」場合は、クリスタルを「使用」して、クリスタル自身に照準を定めてください。するとクリスタルの色が赤に変わるはず。クリスタルのスイッチを切る場合も操作は同じです(スイッチが切れたクリスタルは緑色になります)。スイッチが入っている時にクリスタルの近くで何かを言うと、接続されている全てのクリスタルに言ったことが送信されます。1つのクリスタルに1つのメッセージを送信すること、使用可能回数が1つずつ減っていきます(例:3つのクリスタルとつながっているクリスタルの近くで何かを言うと、そのたびに使用可能回数が3つ減ります。)

たとえバックバックや箱の中に入れてあっても、スイッチが入ったままになっていれば、メッセージの送信は続けられます。

再充填

クリスタルを再充填する場合は、クリスタルを「使用」して、宝石に狙いを定めます。これによって宝石は壊れますが、その代わりにクリスタルの使用可能回数が何回分か回復します。回復する使用可能回数は宝石の種類によって異なります(宝石が高価であるほど回復する回数も多い傾向にあります)。クリスタルの最大使用回数は200回です。充填によって使用可能回数が200回以上に増えても、超過分は無駄に失われます。

メッセージの受信

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

家と城

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

家のタイプ

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

家や城の購入

2種類のテント(tent)から巨大な城(castle)まで、家のサイズはピンからキリまであります。大きな家ほど高価ですし、用途も個人の邸宅よりむしろ大規模なギルドの本部に適しています。商売に必要な装備(炉、紡ぎ車、製粉機)と一緒に店を買い取ることも可能です。

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

建築家と取引すると、家の種類と価格がリストアップされたメニューが表示されます。望みのタイプを選択し、代金を支払うと、その家の権利証書(deed)が発行されます。盗賊やすりに気をつけてください。権利証書が盗まれてもしたら一大事です。

家を建てる

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

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

新しい家には鍵がかかっています。鍵はバックバックの中に出現します。保管ボックスにも合鍵が出現します。もちろん調度品の類は1つありません(商売道具一式と抱き合わせて店を買ったのなら話は別ですが)。備品は別個に調達して運び入れなければなりません。

購入したのがテントだった場合は、当然ながら鍵をかけられるような扉は存在しません。ただし、どのテントにも鍵のかかった宝箱が必ず備えつけられています。

住まいに名前をつける

正面の扉の近くに銘板があるはずですが、銘板に鍵を「使用」して、"set name(名前を設定する)"と入力した後、好きな名前をつけてください。自分の名前("Yurgi Bloodaxe, esq(esqは...殿の意味)"), 所属しているギルドや組織の名前("Weird Sisters Guild"), 家そのものの名前("Gloaming Gables")等、名前は自由につけて構いません。名前が決まったら再び鍵を銘板に「使用」して、名前を固定してください。

家の保安

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

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

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

注意:家が崩れ去るのを防ぐため、できれば3日(実時間)に1度は家に帰り、扉に鍵を「使用」しましょう。使う鍵は合鍵でも構いません。

船

ブリタニアの海洋船はどれもかなりの大きさがあります。最も小さな船でさえ、数人のキャラクターが快適に過ごすのに十分なスペースがあります。最も大きな船ともなれば、12人以上のキャラクターがらくらく乗り込めます。

船のタイプ

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

出航と乗船

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

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

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

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

船には貨物を積むことができます。船倉はいわば巨大なバックパックです。船倉には数多くの荷物を入れておくことができますが、キャラクターが入ることはできません。航海の間、乗船しているキャラクターは全員が甲板にいなければなりません。

港務長

港務長(harbor master)を雇って埠頭への接舷を任せれば、船を無用な損傷から守り、港の混雑を避けることができます。港務長を見つけ、“dock(接舷)”とってください(そのために船はこれから接舷する港の近くにいなければなりません)。港務長が要求する25ゴールドの料金を支払うと、船が海上から姿を消し、停泊券(claim ticket)を渡されます。再び航海に出る時は、船を接舷させた港に戻り、停泊券を「使用」してください。その場に船が出現します。

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

下船した場所に船がない/乗船できない

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

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

船に名前をつける

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

操船

船は操舵手(tillerman)によって操られます。操舵手はNPCで、決して船の舳先を離れません。操舵手は筋金入りの海の男なのです。

操舵手は戦士ではないので、自分よりも良い武器を持っている者(つまり船に乗っている全てのPC)の命令は逆りません。その中でも自分の最も近くにいるキャラクター(PCであれNPCであれ)の命令を最優先し、近くを通りすぎた敵の命令に従うことがないように、戦闘中は操舵手の隣にNPCの衛兵を配置してあげると良いでしょう。

操舵手は以下の命令に反応します。

命令

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

furl sail, stop(船が止まります)。[Alt] 5

drop anchor, [Alt] 3

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

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

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

backwards(後進)。[Alt] 2

forward left, forward right, backward left, backward right, back left, back right, backward back(指示された方向に前進または後退します)。

turn around, come about(反転して移動を続けます)。

slow forward, slow left, slow right, slow backwards, slow back(指示された方向にゆっくり移動します)。

one forward, one left, one right, one backwards, one back(指示された方向に少しだけ動いて止ります)。

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

命令を入力する時間をはぶくため、プログラム済みのマクロに対応している命令もいくつかあります。「マッキー」は上の通りです。ただし、これらのマクロに対応しているのはテンキーの数字キーだけです。マクロについてはp7.5を参照してください。

航路の設定

主を失った船を待つ運命は苛酷です。乗船しているPC全員が航海の途中でログアウトしてしまい、そのまじばらく戻ってこなかったりすると、残された船は深刻な危機にさらされます。しかし、あらかじめそのことを考慮に入れ、海岸線の近くで終わるような航路を設定しておけば問題はありません。船は無事に航海を終

次にログオンした時も甲板に現れることができるでしょう。

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

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

マップを使った航海

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

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

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

設定した航路に沿った航海

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

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

continue(停船後に航海を再開します)

goto #(#にはピンの番号が入ります。船は真っ直ぐそのピンを目指します。そのピンに着いた後は、設定された航路に沿った航海を再開します)。

single #(#にはピンの番号が入ります。船は真っ直ぐそのピンを目指し、到着するとそこで停止します)。
nav(今どのピンに向かっているかを操舵手が教えてくれます)。

海戦

海上では海のモンスターや別の船の乗組員に攻撃されることがあります。船そのものが損傷することはありませんが、乗っているキャラクターは普通と同じように負傷します。船と船が接触していても、飛び道具は普通の場合と同じように使えます。また、船と船が接触すると、相手の船に乗り込み、白兵戦用の武器を使うことが可能になります。乗組員全員が死亡するか船主が降伏すると、勝った側は乗っていた船に加えてその船も自分たちの物にすることができます。

キャラクターは泳げませんが(船が遭難して近くの岸辺にうち上げられるのは例外です)、甲板から海に墜落とされることもありません。したがって、PCが溺れることはありません。また、NPCが失われるのも船に放置しっぱなしにした場合に限られます(上の「航路の設定」参照)。

鍵

家、船、宝箱を安全かつ有効に利用する秘訣は、鍵の巧みな管理にあります。

鍵束の使い方

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

鍵を鍵束に加える時は、鍵を鍵束の上にドラッグしてください。

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

鍵束についている全ての鍵をはずす時は、鍵束を「使用」して、鍵束そのものに照準を定めてください。

合鍵を作る

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

店主

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

店主と話をする

店主と話をする場合は、挨拶と行動を一緒に言わなければなりません("Hi browse"、"Vendor buy" など)。

挨拶には店主の名前、称号(vendor、shopkeeper、salesman、salesperson、saleswoman)、そして一般的な挨拶(hi、greetings、hello、hey、hail)が含まれます。

店主に対しては以下の行動を取ることができます。

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

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

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

collect、gold、get: 自分が所有している店でこう言うと、店主からもうけの全てを受け取ることができます。

店主を雇う

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

店主を雇っておくためには給料を払いつけなければなりません。給料は固定給+在庫アイテムの総価値の1%です。給料はPCが払った金とアイテムを売って得た金から支払われます。店主は金が尽きたら自殺してしまいます。その場合、アイテムはその死体と一緒に放置されます。死体が消えると一緒にあったアイテムも消えるので注意が必要です。

店を維持する

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

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

オーナーは店主の所持品リスト中のアイテムを自由にドラッグできます。

店にある箱を開けて品定めをすることは誰にでも可能なので、店主の所持品を箱ごとに分類することもできます(これはオーナーの仕事です)。

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

インターフェースオプション

Interface Options

インターフェースオプション

この画面では、自分の発言が他の人にどのように届くかを設定したり、ゲームの音声を個人用に設定し、環境を変えることができます。

ビッグウィンドウ

UOの解像度を設定し、ゲームに使用している画面よりもプレイ領域を小さくすると、画面の残りの部分は常に黒くなります。小さめの移動可能なウィンドウ(例えば、自分のキャラクターウィンドウや小さいオーバーヘッドマップ)はどれでも黒い領域に移動させることができるので、これらのウィンドウがプレイ領域に重ならないようにできます。

設定の方法について。UOの解像度を変更するには、p7.8の「ディスプレイ」を参照してください。UOのプレイ領域は常に640×480なので、640×480よりも大きい(800×600または1024×768)解像度では、UO画面の残りの領域は黒くなります。これは、フルスクリーンモード(ディスプレイ画面のフルスクリーンディスプレイで切り替える)で実行中か、640×480よりも大きいウィンドウで実行中に可能です。(UO画面のウィンドウを大きく、または小さくするには、他のウィンドウのサイズ変更と同じように、右下端をクリック&ドラッグしてください。)

大きい画面でプレイ領域を移動するには、金モールの境界線を、動かしたい方向にクリック&ドラッグしてください。

共通のボタン

重要なゲームオプションには、キャラクターウィンドウのオプションボタンを使ってアクセスすることができます。アクセスできる画面には色々あります。それぞれの設定画面には次のボタンが配置されています。

キャンセル

全ての変更をキャンセルしインターフェースオプションを終了します。

適用

現在のプレイセッション中に行った全ての変更がセーブされます。

デフォルト

今までに行った全ての変更を削除し、事前に設定されているデフォルト値に戻します。

OK

全ての変更を保存し、インターフェースオプションを終了します。

色

以下の様々なオプションを使って、テキスト、ウィンドウ、またはその他の色を設定することができます。どの場合でも、このオプションを選択すると、カラーグリッドと輝度バーが表示されます。カラーグリッドで好みの色をクリックし、輝度バーで色の度合いを設定してください。左側が暗、右側が明です。変更を加えるとサンプルの色が変わり、色の確認をすることができます。Okayをクリックすると色の選択が設定されます。右クリックすると、何も変更せずにこの画面から出ます。

効果音と音楽

以下のオプションを使うと、ゲームサウンドを設定することができます。

効果音のオン/オフ

効果音のオン/オフを切り替えます。下のボリュームバーをスライドすると音量を設定できます。

音楽のオン/オフ

音楽のオン/オフを切り替えます。下のボリュームバーをスライドすると音量を設定できます。

足音のオン/オフ

プレイヤーが動くときに足音のオン/オフを切り替えます。

スピーカの反転

左右スピーカから出力されるサウンドを逆にします。

ヘルプ

以下のオプションを使うと、ポップアップヘルプを設定することができます。

ヘルプのオン/オフ

ヘルプのオン/オフを切り替えます。

表示スピードのオン/オフ

マウスカーソルの下にヘルプボックスのポップアップが現れるスピードを調整することができます。

テキストの色

色付きボックスをクリックすると、ヘルプテキストの色を変更することができます。詳しくは「色」(前述)を参照してください。

テキストフォント

ヘルプのテキストに使用したいフォントを選択することができます。

ヘルプボックスの表示位置を固定する(切り替え)

ヘルプボックスは常に同じ場所に現れます。(希望の位置にいずれかのヘルプボックスを移動すると、それに続くボックスは同じ位置に現れます。)

ヘルプボックスの表示を継続する(切り替え)

ヘルプボックスは、閉じるまで画面に表示され続けます。新しいオブジェクトについてヘルプを表示する前に、ヘルプボックスを閉じなければなりません。

ヘルプボックスの表示の継続がオンの場合にヘルプボックスを閉じるには、ヘルプボックス上で右クリックヘルプボックス内の他のテキストを見るには、ボックスの左にある上または下向きの矢印をクリックしてください。

A 言語

以下のオプションを使うと、ツールヒントを英語以外の言語で表示することができます。(ツールチップは、ポップアップヘルプと似ていますが、ゲームの項目よりもむしろボタンについて説明します。)

2つめのオプションでは、ゲーム中に登場する外国語の発言を翻訳することができます。(後述のAutotranslation(自動翻訳)を参照してください。)

言語

使用したい言語(英語、ドイツ語または日本語)を選択することができます。このオプションをクリックすると、ツールヒントが選択言語でポップアップウィンドウに表示されます。使用する言語を変更する場合は、ゲームを一度終了して再度開始しなければならないことに注意してください。

Unicodeスピーチを使用する

外国の文字に対応するUnicodeフォントを使用できるように切り替えます。

フォント

ツールヒントで使用したいフォントを選択することができます。好みのフォントをクリックしてください。

翻訳ボックスの表示速度

翻訳ボックスがポップアップするスピードを調整することができます。

ウィンドウタイムアウトの調節

ツールヒントが画面に表示されている時間を調節することができます。

Color of Translation Text(翻訳テキストの色)

翻訳ボックスでのテキストの色を設定することができます。詳しくは「色」(前述)を参照してください。

自動翻訳

外国語の発言(ゲーム内およびチャット中の両方)を自動的に翻訳するように設定することができます。

自動翻訳のオン/オフ

自動翻訳機能のオン/オフを切り替えます。

自動/クリック時

2つの翻訳オプションを切り替えます。Auto(自動)では、登場する全ての外国語が自動的に指定言語に翻訳されます。When Clicked(クリック時)が選択されている場合は、発言(セリフ)の上をクリックした時だけ翻訳されます。Autotranslation(自動翻訳)がオン(前述のボタン)になっていない場合は、これらのオプションは使用できませんので注意してください。

チャット

色

最初のチャットアイコンをクリックすると、チャットに入った時に現れる様々な項目のリストが開きます。各項目の色付きのボックスをクリックすると、そのタイプの項目の色と輝度を設定することができます。変更を有効にするには、チャットウィンドウを閉じ、再度開く必要があります。詳しくは「色」(前述)を参照してください。



入力文字：入力文字の色を変更します。

プルダウンメニュー：プルダウンメニューの項目。

無視しているプレイヤー：あなたがコメントを受信しないようにするプレイヤー。

メンバーリスト：会議室のプレイヤーリストに表示される自分の色。

チャットテキスト：会議室に配信したテキスト。

発言権のないプレイヤー：会議室に出席しているプレイヤーですが、彼らは室長にメッセージの配信を許可されていません。

ミュートテキスト：あなたが何人かの会議室のメンバーに送ったメッセージ。

室長：会議室を進行する人物。

室長の発言：仲介室長による全てのテキスト。

自分の名前：あなたの名前。

自分の発言：あなたが会議室に配信したテキスト。

システムメッセージ：新しいプレイヤーの会議室への到着や、離脱などを知らせるメッセージ。

チャットフォント：チャットに使用したいフォントを選択することができます。好みのフォントをクリックしてください。

Background colors (背景色)

チャット画面にある各ボックスの背景色とその輝度を選択することができます。詳しくは「色」(前述)を参照してください。

Text Output (テキスト表示)

会議室への全ての配信を表示する左側の大きなウィンドウ。

Text Input (入力テキスト)

入力が行われているがまだ配信されていないテキストを表示する下部にあるウィンドウ。

User List (ユーザーリスト)

右側にある大きなウィンドウで、現在会議室に参加している全てのプレイヤーが表示されます。

Conference List (会議室リスト)

左上にあるバーで、あなたが参加している現在の会議室を表示します。そのプルダウンメニューには選択可能な会議室が表示されます。

Command List (コマンドリスト)

右上にあるバーで、そのプルダウンメニューには選択可能なコマンドが表示されます。



マクロ

マクロはこのゲームにとって非常に重要な機能であり、これを使えばインターフェースを完全にカスタマイズすることができます。発生が予想される状況に合わせて複雑なコマンドの組み合わせを1つの手順にまとめるのがマクロ機能です。マクロはいくつでも設定することができます(少なくともキーボードコマンドを使い果たすまでは)。また、1つのマクロを構成するコマンドの数に制限はありません。(当然、1つのマクロをあまりにも多くのコマンドで構成すると、普通のプレイ状況では使いにくくなってしまいます)。

マクロ画面のPREVIOUSとNEXTボタンを使うと、現在のマクロリストをスクロールすることができます。

マクロを新規に作成する場合は、空白のコマンドフィールドを選びADD(追加)ボタンをクリックします。それから、新しいマクロを起動するために使用するキーを押してください(数字、文字、および句読点などが使用可能です)。Alt、Control、Shiftキーによる切り替えも可能です。例えば、戦闘で使用するために4つのマクロを記録したい場合は、「B」、「Ctrl B」、「Alt B」、そして「Alt Shift B」で起動させることができます。(注：文字のみ、またはShift+文字を使用するマクロコマンドは、通常のテキスト交換中は偶発的に起動されない場合があります。)

起動を選択したら、コマンドフィールドの下のフィールドに、マクロ自体を作成するコマンドを記録します。使用可能なオプションのリストを見るためにフィールドをクリックしてください。オプションを設定する度に新しいコマンドフィールドが開き、マクロにコマンドを追加することができます。マクロが完了したら、コマンドの追加を中止しOKをクリックして保存してください。

既存のマクロを削除するには、そのマクロをウィンドウで強調表示し、DELETE (削除) ボタンをクリックしてOKをクリックしてください。

マクロに加えた変更は、現在のプレイだけではなく、あなたのアカウントの全てのキャラクターに適用されますので、注意してください。

以下のコマンドがマクロウィンドウで使用できます。

Say (喋る) : このコマンドを選択するとテキストウィンドウが開きます。マクロを使った時に自分のキャラクターに喋らせたいセリフをここに入力してください。

Emote (感情を示す) : Sayと似ていますが、通常の発言とは表示に使われる色が異なります (前述の「感情の色の変更」を参照してください)。また、感情を表す文章は*印に挟まれて表示されます (例: *grin (にやりと笑う)*、*Broods darkly (陰気に黙り込む)*等)。感情を表す文章の伝統的な役割は、単なる発言というよりもむしろ行動、態度、感情等を相手に伝えることです。

Whisper (ささやく) : Sayと似ていますが、ささやきを示す文章 (例えば、「ねえ、チキン買う?」) はプレイヤーの隣のキャラクターにしか「聞こえ」ません。

Yell (叫ぶ) : Sayと似ていますが、叫びを示すテキスト (例えば、「助けて!」) は画面の全てのキャラクター (半身でも)「聞こえ」ます。

Walk (歩く) : 方位メニューが表示されるので、その中から1方向を選択してください。このコマンドを使用すると、自分のキャラクターは選んだ方向に向かって1歩進みます。

War/Pease (戦闘/非戦闘) : War (戦闘) モードとPease (非戦闘) モードを切り替えます。戦闘および非戦闘モードについては、p2.14を参照してください。

Paste (貼付け) : Windowsのクリップボードからブックまたは発言に文章を貼り付けます。ただし、文章の長さには制限があり、発言なら数単語、ブックなら数行が可能です。

Open (開く) : 情報ウィンドウの1つを開きます。このオプションを選択すると、ウィンドウのリストが表示されます。(注: あなたのキャラクターウィンドウは"Paperdoll"、オプション画面は"Configuration"としてリストされています。)

Close (閉じる) : 指定したウィンドウを閉じます。

Minimize (最小化) : 開いている全てのウィンドウを最小化します。

Maximize (最大化) : 全ての最小化されたウィンドウを画面最大に開きます。

Open Door (ドアを開く) : 手が届く範囲内のドアを開きます。

Use Skill (スキルを使う) : 適用可能な全てのスキルのリストが表示されます。このマクロを起動するときに使用したい特定のスキルを選択してください。普通は、キャラクターウィンドウのスキルリストから選んで使うスキルだけが、このコマンドの対象となります。特定のアイテムを用いたり、何らかの行動を取ることがきっかけとなって使用されるスキルには適用されません。

スキルの使用の詳細については、p5.2~5.8を参照してください。

Last Skill (直前のスキル) : 直前に使用したスキルの使用を再試行します。

Cast Spell (呪文をかける) : このゲームで登場する全ての呪文がリスト表示されます。その中から唱えたい呪文を選択してください。間違っかけて方を知らない呪文を選ばないように注意してください。

呪文については、p4.1の「魔法」を参照してください。

Last Spell (直前の呪文) : 直前に唱えた呪文を再度唱えます。

Last Object (直前のアイテム) : 直前に使用したアイテムの使用を再試行します。

Bow (お辞儀) : キャラクターがお辞儀をします。

Salute (敬礼) : キャラクターが敬礼します。








Quite Game (ゲームの終了) : 接続を解除しゲームを終了します。

Allnames (全ての名前) 現在画面に登場している全ての生き物とキャラクターの名前を表示します。

事前設定マクロ

以下のマクロは事前に設定されており、ゲーム開始と同時に使用することができます。セットアップされている事前設定マクロが気に入らない場合は、いつでも変更することができます。

Alt S	ステータスウィンドウを開く
Alt B	呪文集を開く
Alt C	戦闘/非戦闘モードを切り替える
Alt P	キャラクターウィンドウを開く
Alt K	スキルを開く
Alt J	ジャーナルを開く

-  **Alt** バックバックを開く
-  **Alt** **R** オーバーヘッドビューを開く
-  **Alt** **O** オプションウィンドウを開く
-  **Alt** **X** ゲームを終了する
-  **Ctrl** **B** お辞儀をする
-  **Ctrl** **S** 敬礼する
-  **Alt**+ (テンキーの数字) 船を操縦するときに便利な一連のコマンドです。p6.9を参照してください。

インターフェース

以下のオプションは、インターフェース制御に影響を及ぼします。

Run mouse in a separate thread

マウスが画面をトラックする方法を切り替えます。このオプションは滅多に必要ではありませんが、必要の場合は製品サポートに連絡してください。

Enable pathfinding with double-right-click (切り替え)

誘導 (p2.2参照) のオン/オフを切り替えます。

Combat Tab Key (切り替え)

Tabキーを押し続けると戦闘モードにとどまり、Tabキーを軽くたたくと戦闘モードに出入りします。

Offset interface windows

新しいインターフェースウィンドウが古いインターフェースウィンドウの上に直に開くか、または画面の別の位置にオフセットされるかを選択することができます。

Automaticallly arrange minimized windows

最小化ウィンドウの自動配列のオン/オフを切り替えます。

Assume "Play As Ghost"

すぐに復活 (p3.7参照) できないように切り替えます。

ディスプレイ

以下のオプションはゲームのビジュアル表示に影響を及ぼします。

Enable page flipping

特定のビデオカードに必要な切り替えです。画面の現れるゲームバッファアートに影響を及ぼします。

Use GDI in full screen display (切り替え)

DirectXドライバーについてビデオカードに問題がある場合はこのオプションを選択してください。

Use full screen display

ウィンドウから最大表示に切り替えます。

Full screen resolution

3つのボタンが含まれており、ゲームウィンドウの解像度を以下のように設定することができます。

640×480
800×600
1024×768

Switch to 565 color mode

ゲームを565カラーモードにするチェックボックスです。このオプションは、Windows NTで特定のビデオカードを使用しているシステムに必要な場合があります。

Adjust how long speech remains on screen

自分の画面に発言を表示する長さを設定するスライダーです。

Scale speech

(オンの場合は) 長い発言は短い発言よりも画面の長く表示するための切り替えです。

Enable frame skipping

遅いシステムで、ビジュアルのリアリティーは落ちますが、ゲームのレスポンスタイムを良くするオプションです。

Speech color

プレイヤーが話すときの言葉の色を設定することができます。詳しくは「色」(前述) を参照してください。

Emote color

事前に設定したテキストを異なる色で表示することができます。マクロ (上記参照) またはコロンテキストフラッグ (p7.2参照) を使用すると、発言を示す色から感情を示す色へ切り替えることができます。詳しくは「色」(前述) を参照してください。

Combat Cursor Color

戦闘モードにいる間に目標カーソルが現れるときの色を設定します。

Reputation (評判) システム

以下のオプションには、反社会的態度から自分自身を守る、Reputation (評判) システムのカラーのコード化が必要です。

Query (リストの最下部)

警告ウィンドウのオン/オフを切り替えます。警告ウィンドウは、攻撃するとカルマが低くなるような対象物に的を絞るとポップアップ表示されます。Queryがオンの場合は、本当にその対象物を攻撃したいかどうかを確認してください。

残りのオプションを使用すると、キャラクターを識別するために使用される強調色を調整することができます (p7.2参照)。詳しくは「色」(前述)を参照してください。

Innocent (無罪)
 Friendly guild (親切なギルド)
 Criminal (犯罪者)
 Enemy Guildmember (敵のギルド会員)
 Murderer (殺人犯)

その他

イントロムービーの表示 (切り替え)

(オンの場合は) ゲームを開始するときにイントロムービーを流します。

ディスクキャッシュの設定 (切り替え)

(オンの場合は) ゲーム用にディスクキャッシュが最大限に有効になるよう自動的に調整します。

オープニングアニメーションを表示 (切り替え)

(オンの場合は) ゲームに入るときにチェストアニメーションを流します。

ログファイルの保存 (切り替え)

全てのジャーナルの文章を、ご使用のシステムのテキストファイルにセーブします。

ログファイルをUNICODEフォーマットで保存する

Login Unicodeテキストで保存するように切り替えます。

半透過の円を使用 (切り替え)

画面の前景にある壁のような堅固なオブジェクトを透明にします。

半透過の半径を調節

透明な領域のサイズを調整するためのスライダーです。

発言のフォントを設定 (日本語フォントの変更はできません)

発言に使用したいフォントを選択することができます。好みのフォントをクリックしてください。

フィルター

この操作オプションを使うと、他のプレイヤーの不快感な発言をシャットアウトすることができます。

Filter Obscenity (卑猥な言葉を排除する)

このオプションをクリックすると、よく使われる下品な言葉が、ランダムな句読点のつながりに自動的に交換されます。もう一度このオプションをクリックすると、フィルターは解除されます。

Ignore Players (プレイヤーを無視する)

このリストにキャラクターの名前を書き加えると、そのキャラクターの発言は表示されなくなります。

Click to Edit Profanity List (罰当たりな言葉のリスト)

フィルターがかけられる表現のリストが表示されます。このリストに、言葉やフレーズを追加したり、逆に削除したりすることができます。

Pathword Protect (パスワードのプロテクト)

このオプションを選択すると、自分以外の人間がこの画面を操作できないように、パスワードを設定することができます。例えば、猥褻な言葉にかけたフィルターを子供が解除しないようにしたり、罰当たりな言葉のリストを見ないようにすることができます。

Change Password (パスワードの変更)

ここをクリックすると、この画面用に新しいパスワードを設定することができます。

チャット Chat

チャット機能を利用すると、他のプレイヤーとリアルタイムで会話をすることができます。お互いのキャラクターがどこにいるかは関係ありません。ただし、チャット機能を使うためには、キャラクターがゲームにログインされていなければなりません。チャットは同じサーバーで活動中のプレイヤーとコミュニケーションするための機能だからです。

チャット・インターフェースにはキャラクター・ウィンドウの<CHAT>ボタンをクリックすることでアクセスします(p2.14参照)。

チャットに参加する

チャットに初めて参加すると、アカウント名を決めるよう指示されます。アカウント名はすでに使用されているものは設定できません。同じ名前の方がすでに存在している場合は、数字を割り振られます。例えば、もしあなたが“Gandalf”という名前を希望した4番目の人物であるなら、あなたの名前は“Gandalf4”になります。この名前が気に入らないなら、新しい名前を考えるしかありません。

ログインすると、現在アクティブな状態にある会議室を全てリストアップしたプルダウンメニューが表示されます。会議室は最大で300人のユーザーを収容できる「部屋」のようなものです。参加したい会議室をクリックしてください。即座に会議室に移されます。ただし、パスワードによってプロテクトされている会議室は別です。パスワードが必要な会議室は会議室を選択した後に正しいパスワードを入力してください。会議室に移ったら、いつでもチャットを始められます。

チャットする

会議室は3つのフィールドで構成されています。

入力フィールドはチャット用のメッセージを作成して配信するためのフィールドです。

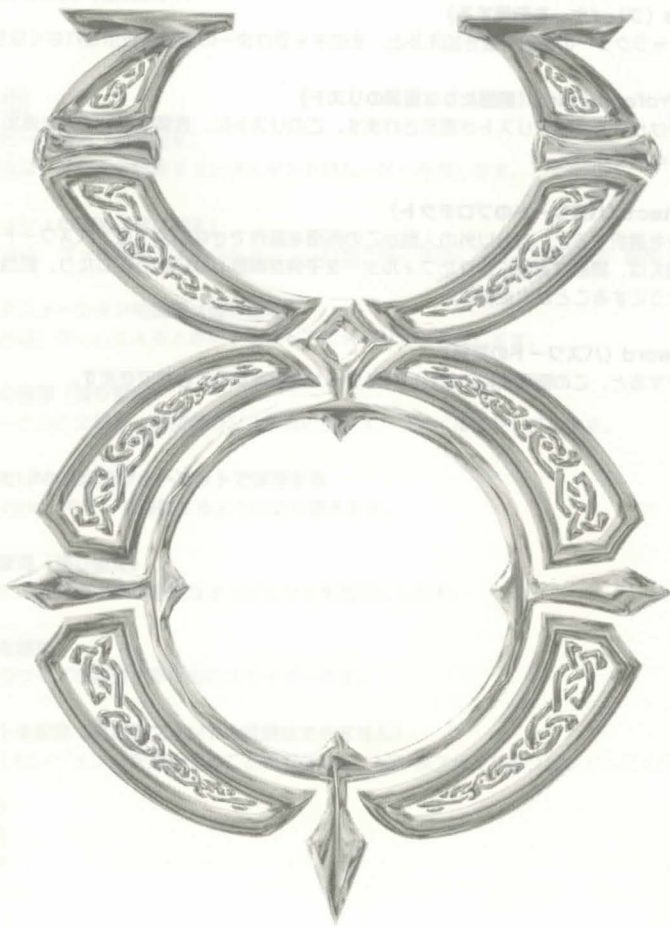
表示フィールドには他のプレイヤーからのメッセージが表示されます(チャット・システムそのものからのメッセージもここに表示されます)。前のメッセージを読みみたい時は、横にあるスクロールバーを使ってください。

ユーザーリスト・フィールドには会議室に参加している全プレイヤーのリストが表示されます。

画面の中央と下にはResizeボタンがあります。中央のボタンは表示フィールドのサイズ調整に用います(他のフィールドのサイズは表示フィールドのサイズに合わせて自動的に変わります)。下のボタンはチャット・ウィンドウ全体のサイズ調整に用います。このボタンを使っても各フィールドの大きさの割合は変わりません。



Resizeボタン



Minimizeボタンの役割は、チャット・ウィンドウをUOのプレイ画面内に収まるよう最小化することです。



Minimizeボタン
Closeボタン

チャット・ウィンドウを閉じたい時は**Closeボタン**をクリックしてください。

コマンド

会議室に参加しているプレイヤーは以下のコマンドを利用できます。これらのコマンドは入力フィールドから入力することもできますし、プルダウン・メニューから選ぶこともできます。

メッセージを送る: これはデフォルトの命令です。特別なコードやコマンド選択は必要ありません。入力フィールドに入力されたメッセージでコマンドと認められないものは、Enterキーを押すことによって全ユーザーに配信されます。

会議に参加する(/JOIN CONFERENCE または /JOIN CONFNAME PASSWORD。CONFNAMEには会議の名前が、PASSWORDにはパスワードが入ります): 参加中の会議室から抜け、指定した会議室に移ることができます。

内緒話し送信(/MSG NAME TEXT。NAMEにはメッセージを受け取る人物の名前が、TEXTにはメッセージそのものが入ります): 他のユーザーに私信が送られます。送られた相手以外はこのメッセージを読めません。

プレイヤーを無視(/+IGNORE NAME。NAMEには無視したい人物のユーザー名が入ります): 他のユーザーを無視できます。そのユーザーからのメッセージは、内緒話し も含めて一切表示されません。もう一度コマンドを実行すると無視を取り消します。

無視を取り消す(/IGNORE NAME): 無視することを取り消し、再びその人物からのメッセージが表示されるようになります。

無視する/取り消す(/IGNORE NAME): それまでは無視していなかった人物を無視したり、それまで無視していた人物を無視しなくしたりするためのコマンドです。

感情(/EMOTE TEXT。TEXTにはEmoteの内容が入ります): メッセージが*Emote*として表示されます(p2.4参照)。(訳注:emoteの訳語についてはp2.4に合わせてください)

この人は誰?(/WHOIS NAME。NAMEにはユーザー名が入ります): 指定したユーザーのプレイしているキャラクターの名前が表示されます。ユーザーが望むならこの情報は表示されないようにすることも可能です。

キャラクター名を表示(/+SHOWNAME): 自分がプレイしているキャラクターの名前を他のユーザーがWHOISコマンドを使って見られるようにします。この状態がデフォルトです。もう一度コマンドを実行するとキャラクター名を表示しなくなります。

名前を表示しない(/-SHOWNAME): 自分がプレイしているキャラクターの名前を他のユーザーがWHOISコマンドを使っても見られないようにします。

名前の表示する/しない(/SHOWNAME): SHOWNAMEコマンドが実行状態なら非実行状態に、非実行状態なら実行状態に切り替わります。

内緒話しを受信する(/+RECEIVE): 他のユーザーから私信が送られてきたら受信します(無視しているユーザーはこの限りではありません)。この状態がデフォルトです。

内緒話しを受信しない(/-RECEIVE): 他のユーザーから私信が送られてきても受信しません。

内緒話しを受信する/しない(/RECEIVE): RECEIVEコマンドが実行状態なら非実行状態に、非実行状態なら実行状態に切り替わります。

会議室の作成と運営

ユーザーなら誰でも会議室を新しく作ることができます。チャットに参加するとわかりますが、会議室のリストの一番上の欄はかならず”New Conference会議室作成)”になっています。ここをクリックすると、会議室に名前をつけ、パスワードを設定(望むなら)するよう指示されます。新しい会議室ができると、それを作ったユーザーは即座に会議室に移されます。

既存の会議室の中から**新しい会議室を作成**することも可能です。

会議を新たに作成する(/NEWCONF NAMEまたは/NEWCONF NAME(PASSWORD)。NAMEには新しく作成する会議の名前が、PASSWORDにはパスワードが入ります): 新しい会議室を作成してそこに参加できます。

室長コマンド

新しく会議を作成したユーザーは、自動的にその会議の室長(OPS)(訳注:「室長」の原語はModerator)になります。室長になったユーザーは以下のコマンドを利用できます。

会議のパスワードを変更する(/PW PASSWORDまたは/PW。PASSWORDにはその会議の新しいパスワードが入ります): パスワードが指定したものに変更されます。特にパスワードを指定せずにこのコマンドを使うと(/PW)、パスワードによるプロテクションそのものが取り除かれます。

会議室から退去(/KICK NAME。NAMEには会議に参加しているユーザーの名前が入ります): 指定したユーザーを会議から追放します。ただし、パスワードに変更がなければ、追放されたユーザーが会議に参加しなおすことは可能です。

発言権を与える(/+VOICE NAME。NAMEには会議に参加しているユーザーの名前が入ります): 指定したユーザーにメッセージを会議に配信する権利を与えます。なお、会議に参加した時点では、デフォルト設定として全ユーザーに発言権が与えられています。

発言権を没収(/-VOICE NAME): 指定したユーザーから会議にメッセージを配信する権利を取り上げます。

発言権を認める/取り上げる(/VOICE NAME): 指定されたユーザーは、発言権を持っているならそれを失い、失っているならそれを取り戻します。

発言権を全員に与える(/+DEFAULTVOICE): 会議に参加している全ユーザーにメッセージを配信する権利を与えます。コマンドからもわかるように、新しく作成された会議はデフォルトとしてこの状態になっています。

発言権を全員から取り上げる(/-DEFAULTVOICE): 会議に参加している全員からメッセージを配信する権利を取り上げます。

発言権を全員に与える/取り上げる(/DEFAULTVOICE): 発言権を持っているならそれを取り上げ、失っているならそれを与えることができます。

室長の地位を与える(/+OPS NAME。NAMEには会議に参加しているユーザーの名前が入ります): 室長の地位を他のユーザーに与えます。

室長の地位を取り上げる(/-OPS NAME。NAMEには会議に参加しているユーザーの名前が入ります): 室長の地位を他のユーザーから取り上げます。

室長の地位を与える/取り上げる(/OPS NAME): 指定されたユーザーが室長の地位にあるならその地位は取り上げられ、室長の地位にないならその地位が与えられます。

呪文とポーション

Spells and Potions

第1の系統の呪文

Flam Sanct Reactive Armor(反射装甲)

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

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



Uus Jux Clumsy(よろめき)

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

必要な秘薬:鮮血ゴケ(Blood Moss)、毒草(Nightshade)



In Mani Ylem Create Food(食料出現)

魔術師が指定した場所に1アイテム分の食料が出現します。

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



Rel Wis Feeble Mind(精神弱化)

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

必要な秘薬:毒草(Nightshade)、人參(Ginseng)



In Mani Heal(治療)

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

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

**In Por Ylem** Magic Allow(魔法の矢)

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

必要な秘薬:黒真珠(Black Pearl)、毒草(Nightshade)

**In Lor** Night Vision(夜目)

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

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

**Des Mani** Weaken(弱体化)

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

必要な秘薬:ニンニク(Garlic)、毒草(Nightshade)

**第2の系統の呪文****Ex Uus** Agility(俊敏化)

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

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

**Uus Wis** Cunning(狡猾化)

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

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

**An Nox** Cure(解毒)

“ノクス”、すなわち毒の効果を消す呪文です。

必要な秘薬:ニンニク(Garlic)、人参(Ginseng)

**An Mani** Harm(負傷)

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

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

**In Jux** Magic Trap(魔法の罠)

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

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

**An Jux** Magic Untrap(罠解除)

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

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

**Uus Sanct** Protection(加護)

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

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



Uus Mani Strength(肉体強化)

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

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

**第3の系統の呪文****Rel Sanct** Bless(祝福)

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

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

**Vas Flam** Fireball(火球)

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

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

**An Por** Magic Lock(施錠)

宝箱に魔法の錠をかける呪文です。

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

**In Nox** Poison(毒殺)

術者に選ばれた犠牲者は毒によって苦しめられることになります。ただし、An Nox(第2の系統の呪文)をかければ、この効果を相殺することができます。

必要な秘薬:毒草(Nightshade)

**Ort Por Ylem** Telekinesis(念動)

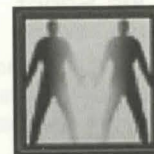
この呪文を使うと、直接さわることなく物品を「使用」することができます。

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

**Rel Por** Teleport(瞬間移動)

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

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

**Ex Por** Unlock(開錠)

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

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

**In Sanct Ylem** Wall of Stone(石の壁)

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

必要な秘薬:鮮血ゴケ(Blood Moss)、ニンニク(Garlic)

**第4の系統の呪文****Vas An Nox** Archcure(一斉解毒)

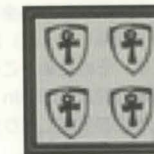
An Nox(第2の系統の呪文)と同じく毒を消す呪文ですが、威力が上がっており、複数のクリーチャーを一度に解毒することができます。この呪文を使えば、効果範囲内にいる全クリーチャーの体から毒が消えます。

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

**Vas Uus Sanct** Archprotection(一斉加護)

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

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



Des Sanct Curse(呪詛)

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

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

**In Flam Grav** Fire Field(炎の結界)

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

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

**In Vas Mani** Greater Heal(超回復)

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

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

**Por Ort Grav** Lightning(雷撃)

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

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

**Ort Rel** Mana Drain(魔力漏洩)

ターゲットから全てのMana(マナ)を奪い去る呪文です。(失ったManaは普通と同じように回復します。)ただし、多くのクリーチャーはこの呪文に対して強い耐性を備えています。そのため、この呪文を成功させるのは容易なことではありません。さらに、第5の系統の呪文であるIn Jux Sanct、すなわち「魔力反射」の呪文は、この呪文に対する最高の防御手段になります。

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

**Kal Ort Por** Recall(帰還)

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

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

**第5の系統の呪文****In Jux Hur Ylem**

Blade Spirits(剣の精)

回転する凶悪な剣の大群を出現される呪文です。剣の精たちの動きは素早く、知覚範囲内の最も手近な場所にいる動くクリーチャーを追いかけ回します。剣の精たちに触れられた者は酷い怪我を負うことになります。

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

**An Grav** Dispel Field(消散結界)

魔力を集中させた場所に空隙を作る呪文です。

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

**Kal In Ex** ncognito(隠形)

この呪文は1体のクリーチャーに狙いを定める必要があります。この呪文がかかると、ターゲットになったクリーチャーは呪文の効果が続くまでの間、名前と外見が変化します。変化の仕方はランダムに決まります。

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

**In Jux Sanct** Magic Reflection(魔力反射)

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

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



Por Corp Wis Mind Blast(精神破壊)

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

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

**An Ex Por** Paralyze(麻痺)

1体のクリーチャーを麻痺させる呪文です。効果時間は術者のスキル次第です。なお、麻痺の効果をはね除けることのできるクリーチャーもいるので注意が必要です。

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

**In Nox Grav** Poison Field(毒結界)

触れる者すべてを毒す壁を一時的に作る呪文です。この毒の壁を作ることができるのは平らな地面の上に限られます。

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

**Kal Xen** Summon Creature(クリーチャー召喚)

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

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

**第6の系統の呪文****An Ort** Dispel(破邪)

召喚されたクリーチャー1体を消滅させます。

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

**Corp Por** Energy Bolt(魔弾)

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

必要な秘薬:黒真珠(Black Pearl)、毒草(Nightshade)

**Vas Ort Flam** Explosion(爆裂)

術者の望んだ場所に爆発を生じさせる呪文です。

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

**An Lor Xen** Invisibility(不可視)

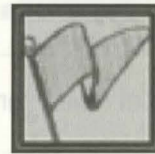
ターゲット(何でも可)を見えなくする呪文です。

必要な秘薬:鮮血ゴケ(Blood Moss)、毒草(Nightshade)

**Kal Por Ylem** Mark(捺印)

この呪文を使ってある場所で物品に印をつけておくと、後でKal Ort Por(第4の系統の呪文)をその物品に使うことによって、その場所に一瞬にして戻ってくることができます。

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

**Vas Des Sanct** Mass Curse(大量呪詛)

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

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

**In Ex Grav** Paralyze Field(麻痺結界)

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

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



Wis Quas Reveal(暴露)

透明な物品やクリーチャーの存在を見破る呪文です。

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

**第7の系統の呪文****Vas Ort Grav** Chain Lightning(連鎖雷撃)

ターゲットになった場所にいるクリーチャー全てにいかすちを落とす呪文です。

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

**In Sanct Grav** Energy Field(帯電結界)

通り抜けようとした者全てにダメージを与える電気エネルギーの壁を一時的に作りだす呪文です。

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

**Kal Vas Flam** Flame Strike(火柱)

ターゲットを炎の柱で包み込む呪文です。

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

**Vas Rel Por** Gate Travel(次元扉)

Kal Por Ylem(第6の系統の呪文)で印を付けた物品にこの呪文をかけると、赤く明滅する門が出現します。この門をくぐった者は物品に印を付けた場所に瞬間移動されます。

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

**Ort Sanct** Mana Vampire(魔力収奪)

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

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

**Vas An Ort** Mass Dispel(大量破邪)

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

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

**Flam Kal Des Ylem** Meteor Swarm(流星雨)

炎に包まれた隕石をターゲットになった場所に降らせる呪文です。

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

**Vas Ylem Rel** Polymorph(変身)

この呪文を唱えると、望みのクリーチャーに変身することができます。

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

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

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

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



Vas Corp Por Energy Vortex(大渦巻)

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

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



An Corp Resurrection(復活)

人間のゴーストを生き返らせる呪文です。

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



Kal Vas Xen Hur

Summon Air Elemental(エアエレメンタル召喚)

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

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



Kal Vas Xen Corp

Summon Daemon(魔神召喚)

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

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



Kal Vas Xen Ylem

Summon Earth Elemental(アースエレメンタル召喚)

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

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



Kal Vas Xen Flam

Summon Fire Elemental(ファイアーエレメンタル召喚)

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

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



Kal Vas Xen An Flam

Summon Water Elemental(ウォーターエレメンタル召喚)

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

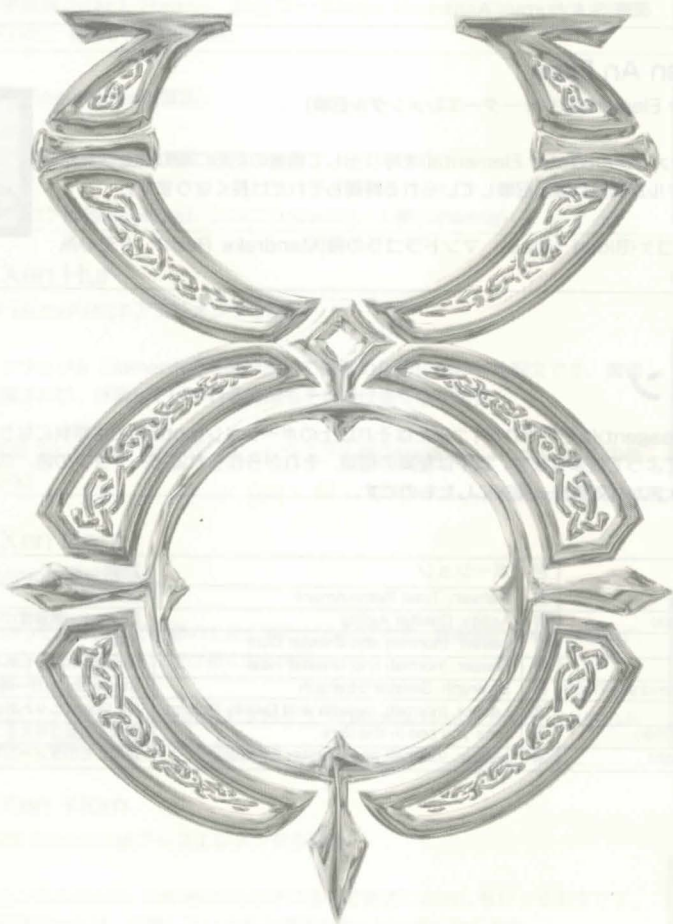
必要な秘薬:鮮血ゴケ(Blood Moss)、マンドラゴラの根(Mandrake Root)、クモの糸(Spiders' Silk)



ポーション

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

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



動物 Animals

ALLIGATOR・アリゲーター



生息地: 沼地
嗜好: 丸太
食性: 肉食
サイズ: 中型

BIRD・鳥



生息地: 森林、熱帯
嗜好: 他の鳥
食性: 草食
サイズ: 小型

Bear (Black/Brown)・クマ (黒/白)



生息地: 森林
嗜好: 蜂蜜
食性: 雑食
サイズ: 中型

Bear (Grizzly)・クマ (グリズリー)



生息地: 森林
嗜好: 蜂蜜
食性: 雑食
サイズ: 大型

Bear (Polar) ・北極クマ



生息地: 北極
嗜好: 洞窟
食性: 雑食
サイズ: 大型

Bull ・雄牛



生息地: 農場
嗜好: 雌牛
食性: 草食
サイズ: 大型

Bull Frog ・ウシガエル



生息地: 沼地、洞窟
嗜好: 他のウシガエル
食性: 肉食
サイズ: 小型

Cat ・猫



生息地: 町や農場
嗜好: 人間
食性: 肉食
サイズ: 小型

Chicken ・ニワトリ



生息地: 農場
嗜好: 人間
食性: 草食
サイズ: 小型

Cougar ・クーガー



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

Cow ・雌牛



生息地: 農場 (草原)
嗜好: 他の雌牛
食性: 草食
サイズ: 大型

Deer/Doe (Hart) ・鹿



生息地: 森林
嗜好: 他の鹿
食性: 草食
サイズ: 大型

Dog・犬



生息地: 町や農場
嗜好: 人間
食性: 肉食
サイズ: 小型

Dolphin・イルカ



生息地: 海
嗜好: 船や他のイルカ
食性: 雑食
サイズ: 大型

Eagle・ワシ



生息地: 山岳地帯
嗜好: 高いところ
食性: 肉食
サイズ: 中型

Goat (Domestic/Mountain)・ヤギ



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

Gorilla・ゴリラ



生息地: ジャングル
嗜好: 他のゴリラ
食性: 雑食
サイズ: 大型

Horse・馬



生息地: 農場や町
嗜好: 他の馬
食性: 草食
サイズ: 大型

Llama・ラマ



生息地: 山岳地帯
嗜好: 農作物
食性: 草食
サイズ: 大型

Ostrich (Desert)・オースタード (砂漠)



生息地: 砂漠
嗜好: 他のオースタード
食性: 草食
サイズ: 大型

Ostard (Forest)・オスタード (森林)



- 生息地:** 森林
嗜好: 他のオスタード
食性: 草食
サイズ: 大型

Ostard (Frenzied)・オスタード (狂暴化)



- 生息地:** 森林
嗜好: 他の (狂暴化) オスタード
食性: 肉食
サイズ: 大型

Panther・パンサー



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

Pig (Boar)・豚



- 生息地:** 農場
嗜好: 他の豚
食性: 雑食
サイズ: 中型から 大型

Rabbit・ウサギ



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

Rat・ネズミ



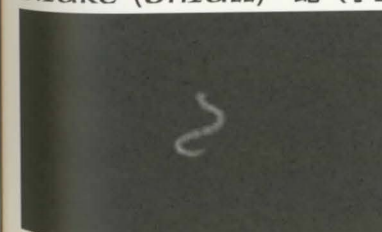
- 生息地:** 町や牧場
嗜好: 暗いところ、ごみ
 他のネズミ
食性: 雑食
サイズ: 小型

Sheep・羊



- 生息地:** 牧場
嗜好: 人間、他の羊
食性: 草食
サイズ: 中型

Snake (Small)・蛇 (小型)



- 生息地:** 洞窟、ダンジョン
 砂漠
嗜好: 物影
食性: 肉食
サイズ: 小型

Snake (Ice)・蛇(氷)



生息地: 洞窟、ダンジョン
嗜好: 金
食性: 肉食
サイズ: 小型

Snake (Lava)・蛇(溶岩)



生息地: 溶岩地帯
嗜好: 溶岩
食性: 肉食
サイズ: 小型

Snow Leopard・雪ヒョウ



生息地: 北極
嗜好: 物陰、冷たい所
 他の雪ヒョウ
食性: 肉食
サイズ: 中型

Walrus・セイウチ

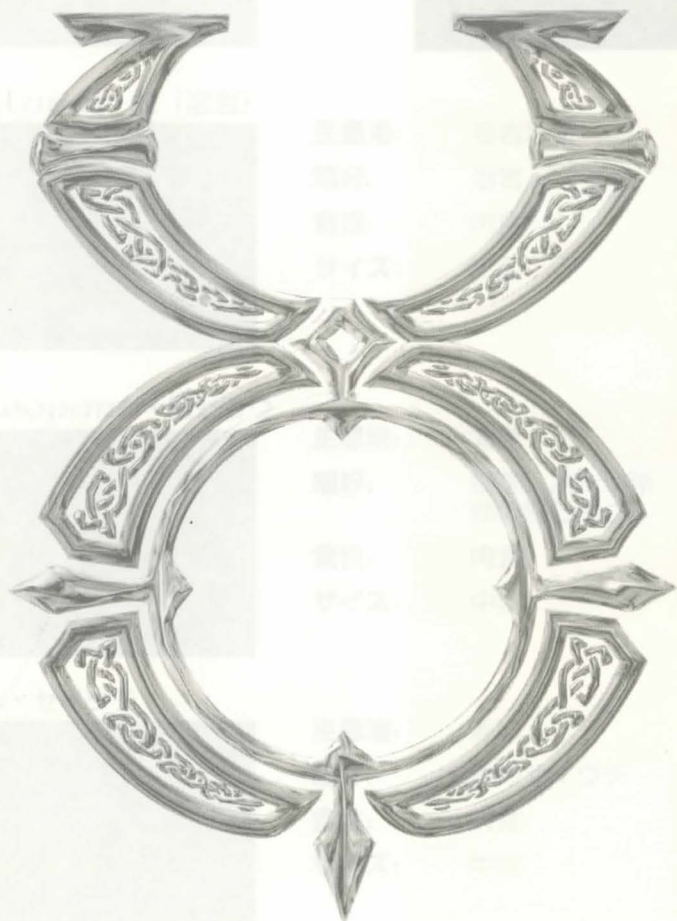


生息地: 海岸
嗜好: 他のセイウチ
食性: 肉食
サイズ: 中型

Wolf・狼



生息地: 森林、北極、洞窟
嗜好: 他の狼
食性: 肉食
サイズ: 中型



モンスター Monsters

Air Elemental



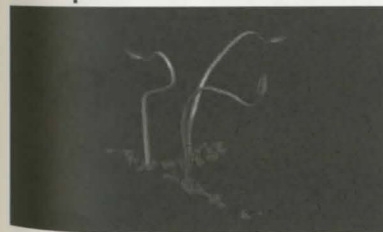
生息地: 山地
嗜好: 高地
食性: 無し
サイズ: 大型
 魔法あり

Balron (Elder Daemon)



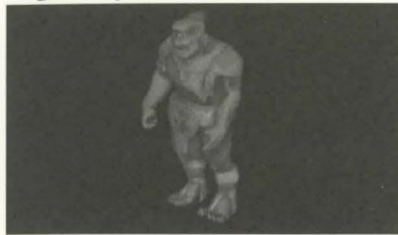
生息地: ジャングル、沼地、森林
嗜好: 木の茂ったところ
食性: 肉食
サイズ: 大型

Corpser



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

Cyclops



生息地: 森林、山地
嗜好: 他のcyclopes、金
食性: 肉食
サイズ: 大型
 知能あり

Daemon



生息地: ダンジョンや洞窟
嗜好: 金、他のdaemons
食性: 肉食
サイズ: 大型
 魔法あり
 知能あり

Dragon



生息地: 洞窟、ダンジョン
嗜好: 金
食性: 肉食
サイズ: 大型
 魔法あり
 知能あり

Dragon (Elder Wyrn)



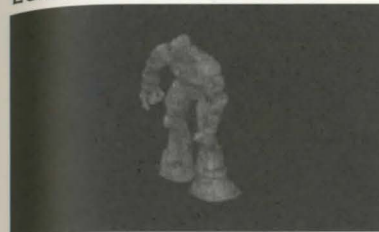
生息地: 洞窟、ダンジョン
嗜好: 金
食性: 肉食
サイズ: 大型
 魔法あり
 知能あり

Dragon (Ice)



生息地: 洞窟、ダンジョン
嗜好: 金
食性: 肉食
サイズ: 大型
 魔法あり
 知能あり

Earth Elemental



生息地: 山地、洞窟
嗜好: 洞窟
食性: 無し
サイズ: 大型
 魔法あり

Efreet



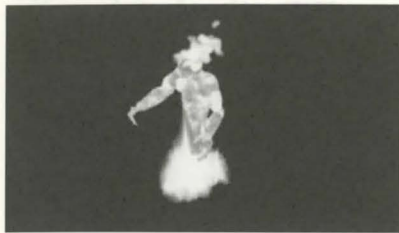
生息地: 砂漠
嗜好: 冒険者
食性: 無し
サイズ: 大型
 魔法あり
 知能あり

Ettin



生息地: 森林、山地
嗜好: 金、他のettins
食性: 肉食
サイズ: 大型
 知能あり

Fire Elemental



- 生息地: 火山
嗜好: 溶岩
食性: 無し
サイズ: 大型
魔法あり

Frost Ooze



- 生息地: 氷の洞窟
嗜好: 他のfrost oozes
食性: 雑食
サイズ: 小型

Gargoyle



- 生息地: 地下
嗜好: 金、他のgargoyles
食性: 肉食
サイズ: 中型
知能あり

Gargoyle (Stone)



- 生息地: 荒野、山地
嗜好: 他のstone gargoyles、金
食性: 肉食
サイズ: 中型
知能あり

Gazer



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

Gazer Chief



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

Ghoul



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

Harpy



- 生息地: 森林、山地
嗜好: 金、他のharpies
食性: 肉食
サイズ: 中型

Harpy (Stone)



生息地: 砂漠、山地
嗜好: 他のstone harpies, 金、
食性: 肉食
サイズ: 中型

Headless



生息地: 山地、ダンジョン
嗜好: 金、他のheadless
食性: 肉食
サイズ: 中型

Hell Hound



生息地: 洞窟
嗜好: 他のhell hounds
食性: 肉食
サイズ: 中型

Hellcat



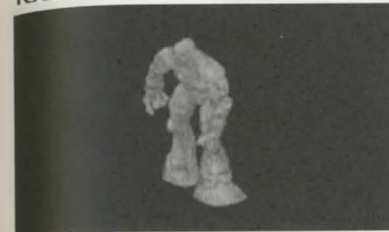
生息地: 洞窟、火山地帯
嗜好: 他のhellcats
食性: 肉食
サイズ: 小型

Hellcat (Predator)



生息地: 洞窟
嗜好: 他のhellcats
食性: 肉食
サイズ: 中型

Ice Elemental



生息地: 洞窟、山地
嗜好: 寒冷地
食性: 無し
サイズ: 大型
 知能あり

Ice Fiend



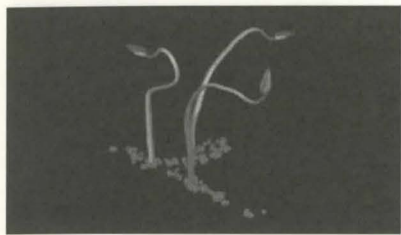
生息地: 洞窟、ダンジョン
嗜好: 金
食性: 無し
サイズ: 大型
 魔法あり
 知能あり

Imp



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

Kraken



生息地: 海
嗜好: 船
食性: 肉食
サイズ: 大型
 魔法あり
 知能あり

溶岩 Lizard



生息地: 火山地帯
嗜好: 溶岩
食性: 肉食
サイズ: 中型

Lich



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

Lich Lord



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

Lizard Man



生息地: 砂漠、沼地、
洞窟、ダンジョン
嗜好: 金
食性: 肉食
サイズ: 中型
 知能あり

Mong Bat



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

Mummy



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

Nightmare



生息地: 沼地
嗜好: 金
食性: 肉食
サイズ: 大型
 魔法あり
 知能あり

Ogre



生息地: 森林、山地
嗜好: 金、他のogres
食性: 肉食
サイズ: 大型
 知能あり

Ogre Lord



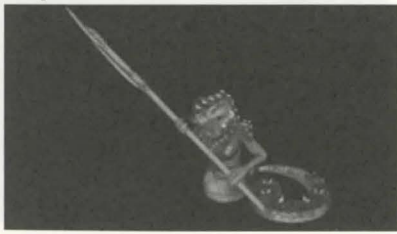
生息地: 森林、山地
嗜好: 金、他のogres
食性: 肉食
サイズ: 大型
 知能あり

Ophidian Archmage



生息地: 砂漠
嗜好: 他のophidians
食性: 肉食
サイズ: 中型
 魔法あり
 知能あり

Ophidian Knight



生息地: 砂漠
嗜好: 他のophidians
食性: 肉食
サイズ: 中型
 知能あり

Ophidian Mage



生息地: 砂漠
嗜好: 他のophidians
食性: 肉食
サイズ: 中型
 魔法あり
 知能あり

Ophidian Queen



生息地: 砂漠
嗜好: 他のophidians
食性: 肉食
サイズ: 中型
 魔法あり
 知能あり

Ophidian Warrior



生息地: 砂漠
嗜好: 他のophidians
食性: 肉食
サイズ: 中型
 知能あり

ORC



生息地: 洞窟、ダンジョン
嗜好: 金、他のorcs
食性: 肉食
サイズ: 中型
 知能あり

Orc Lord



- 生息地:** 洞窟、ダンジョン
嗜好: 金、他のorcs
食性: 肉食
サイズ: 中型
 知能あり

Orc Mage



- 生息地:** 洞窟、ダンジョン
嗜好: 金、他のorcs、魔法
食性: 肉食
サイズ: 中型
 魔法あり
 知能あり

Phoenix



- 生息地:** 火山地帯
嗜好: 熱い場所
食性: 肉食
サイズ: 中型
 魔法あり
 知能あり

Poison Elemental



- 生息地:** ダンジョン
嗜好: 冒険者
食性: 無し
サイズ: 大型
 魔法あり
 知能あり

Rat (Giant)



- 生息地:** ダンジョン
嗜好: 腐肉、他のgiant rats
食性: 肉食
サイズ: 中型

Rat Man



- 生息地:** 洞窟、ダンジョン、沼地、砂漠
嗜好: 金、他のrat men
食性: 肉食
サイズ: 中型
 知能あり

Reaper



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

Scorpion (Giant)



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

Serpent (Ice)



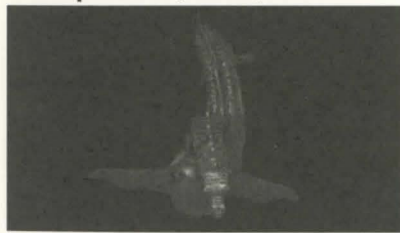
生息地: ダンジョン、北極地方
嗜好: 大型の獲物
食性: 肉食
サイズ: 大型

Serpent (Lava)



生息地: 火山地帯
嗜好: 溶岩
食性: 肉食
サイズ: 大型

Serpent (Sea)



生息地: 海洋
嗜好: 船
食性: 肉食
サイズ: 大型

Skeleton



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

Skeleton Knight



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

Skeleton Mage



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

Slime



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

Snake (Giant)



- 生息地:** 森林、ジャングル
嗜好: 藪
食性: 肉食
サイズ: 大型

Snow Elemental



- 生息地:** 山地
嗜好: 寒冷地
食性: 無し
サイズ: 大型
 知能あり

Spider (Frost)



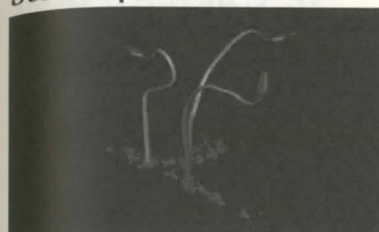
- 生息地:** クモの巣、洞窟、ダンジョン
嗜好: 氷の洞窟
食性: 肉食
サイズ: 中型
 知能あり

Spider (Giant)



- 生息地:** 洞窟、ダンジョン
嗜好: 暗い場所
食性: 肉食
サイズ: 中型

Swamp Tentacles



- 生息地:** 沼地
嗜好: 食べ物
食性: 肉食
サイズ: 大型
 知能あり

Terathan Avenger



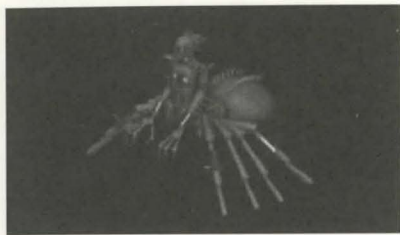
- 生息地:** ジャングル
嗜好: Terathan matriarchs
食性: 肉食
サイズ: 大型
 魔法あり
 知能あり

Terathan Drone



- 生息地:** ジャングル
嗜好: 他のterathans、金
食性: 肉食
サイズ: 中型
 知能あり

Terathan Matriarch



生息地: ジャングル
嗜好: 金
食性: 肉食
サイズ: 大型
 魔法あり
 知能あり

Terathan Warrior



生息地: ジャングル
嗜好: 他のterathans、金
食性: 肉食
サイズ: 大型
 知能あり

Titan



生息地: 森林、山地
嗜好: 他のtitans、金
食性: 肉食
サイズ: 大型
 魔法あり
 知能あり

Toad (Giant)



生息地: 沼地、水辺、洞窟
嗜好: 他のtoads
食性: 肉食
サイズ: 中型

Troll



生息地: 森林s、山地
嗜好: 金
食性: 肉食
サイズ: 大型
 知能あり

Troll (Frost)



生息地: 山地
嗜好: 他のfrost trolls
食性: 肉食
サイズ: 大型
 知能あり

Water Elemental



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

Wyvern



生息地: 洞窟、ダンジョン、山地
嗜好: 金
食性: 肉食
サイズ: 大型
 知能あり

Zombie



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

武器 Weapons

必要STR: 武器を使用したり、鎧を身につけるのに必要なStrength(STR)の値。

スキル: 武器を使用する際に適用されるスキル。

スピード: 攻撃の素早さ (相対値)。

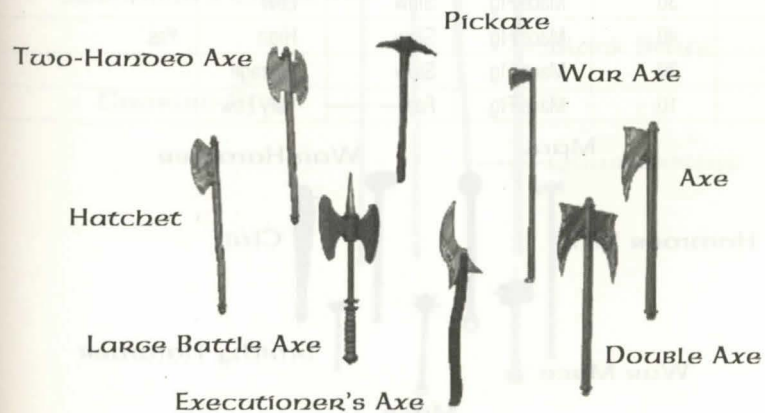
ダメージ: 相手に与えるダメージの大きさ (相対値)

両手?: 両手で使用する武器

防御: 鎧や盾の防御力 (相対値)

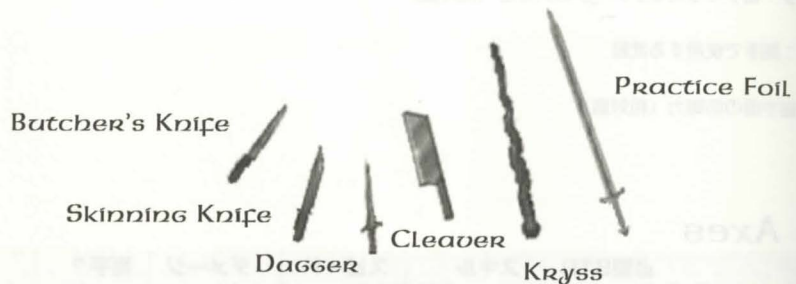
斧 Axes

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



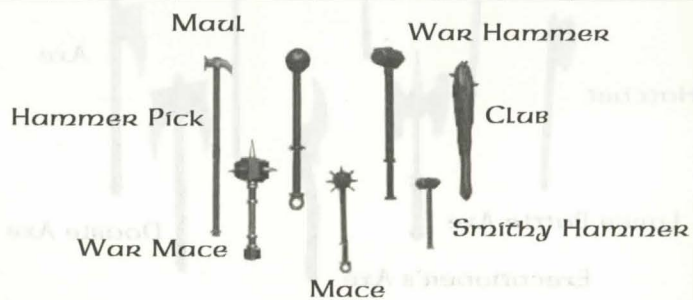
ナイフと短剣 Knives and Daggers

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



矛とハンマー Maces and Hammers

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



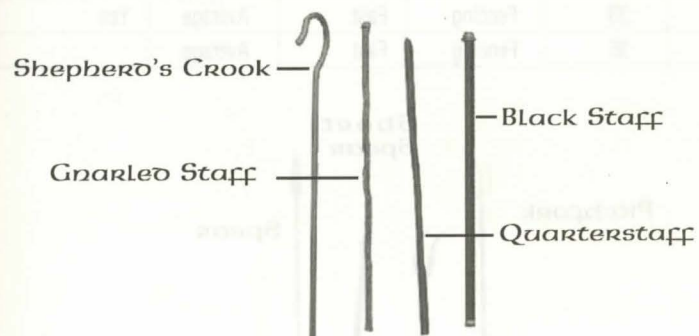
棒状の武器 Pole Arms

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



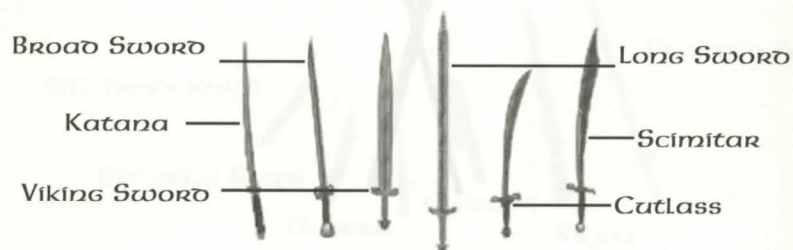
杖 Staves

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



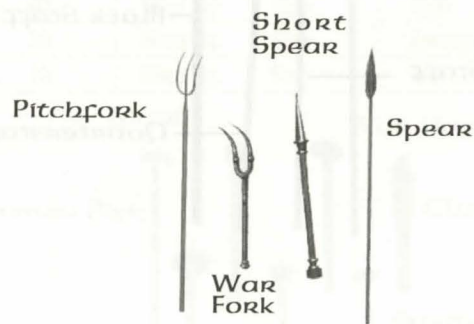
剣 Swords

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



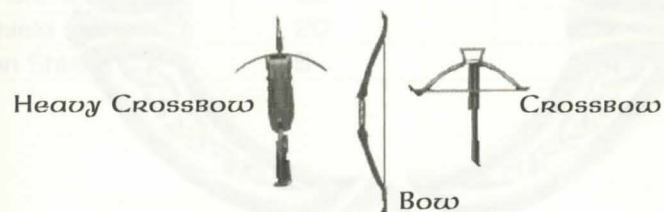
槍と鋏 Spears and Forks

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



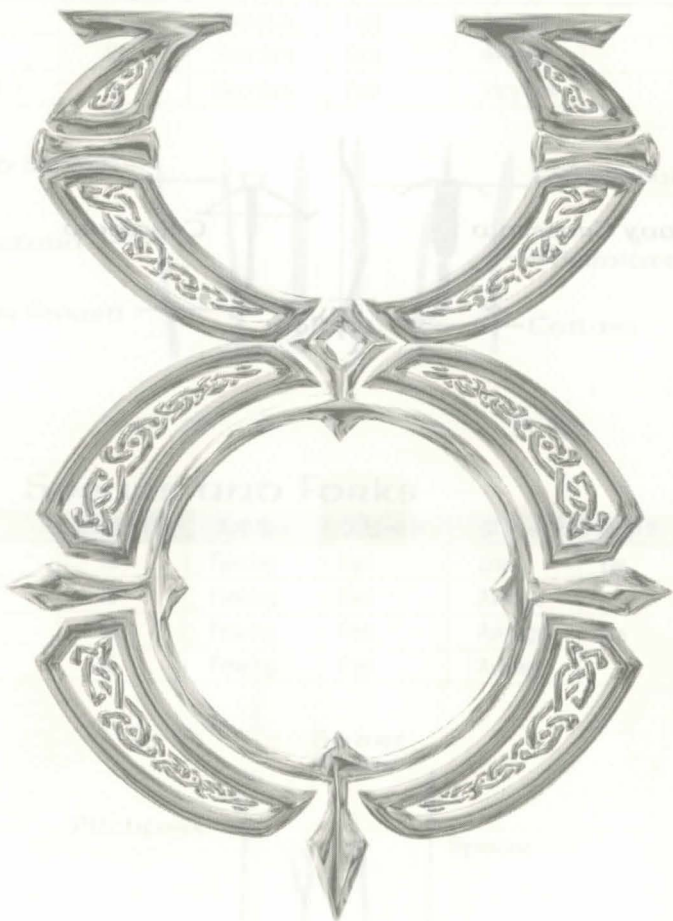
弓とボウガン Bows and Crossbows

武器	必要STR	スキル	スピード	ダメージ	両手?
Bow	20	Archery	Very Slow	High	Yes
Crossbow	30	Archery	Very Slow	High	Yes
Heavy Crossbow	40	Archery	Very Slow	Very High	Yes
Practice Bow	10	Archery	Very Slow	Low	Yes



盾 Shields

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





防具 ARMOR

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



Bone



Chainmail



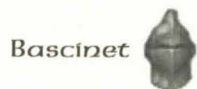
Leather



Plate



Ringmail

Studded
Leather

Bascinet



Closed Helm



Orc Helm



Helmet



Nose Helm

マジック・アイテム

Magic Items

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

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

魔法の鎧

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

一番最初に挙げたタイプの鎧には、“Helmet of Defense”や“Breast Plate of Fortification”といった名前がつけられています。ちなみに、防御力を表す言葉は、防御力が弱いものから順に、Defence、Guarding、Hardening、Fortification、Invulnerabilityとなっています。

2番目に挙げたタイプには、“Durable Helmet”とか“Massive Breast Plate”といった名前がつけられています。耐久性を表す言葉は、低いものから順に、Durable、Substantial、Massive、Fortified、Indestructibleとなっています。

強力な効果を備えているアイテムはそれだけ珍しい存在です。

魔法の武器

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

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

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

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

魔法の火鉢と彫像

火鉢(brazier)や彫像(statue)にも以下のような魔法がかけられていることがあります。Restoration, Heal, Cure, Agility, Cunning, Strength, Protection, Bless, Summon Creature, Greater Heal, Clumsy, Feeblemind, Weaken, Mana Drain, Paralyze, Summon Air Elemental, Summon Earth Elemental, Summon Fire Elemental, Summon Water Elemental, Curse。

魔法のワンドと杖

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

魔法の服

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

魔法の指輪

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

タウンマップ Maps of the Towns

マップ・アイコン

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

道しるべは隣町の大まかな方角を示しています。



重要施設

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

- | | |
|------------------|------------------------|
| A# 武器、防具屋 | H# 医療施設 |
| C# 公共の施設 | M# 魔法屋 |
| E# 娯楽施設 | S# その他の店 |
| F# 食料、雑貨屋 | T# 居酒屋、宿、旅人援助施設 |
| G# ギルド | U# 特殊な場所 |

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

5A **5B** テレポーターの位置は数字で表されます。黒字に“数字+A”で表されているのが入口、白地に“数字+B”で表されているのが出口です。ただし、“2”、“3”などと記されているテレポーターは、双方向に移動可能です。

Britain (West)

ブリテン (西側)

重要施設

武器・防具屋

Arms & Armour

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

公共の施設

Civic & Common

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

娯楽

Entertainment

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

食料・雑貨屋

Food & Provisions

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

ギルド

Guilds

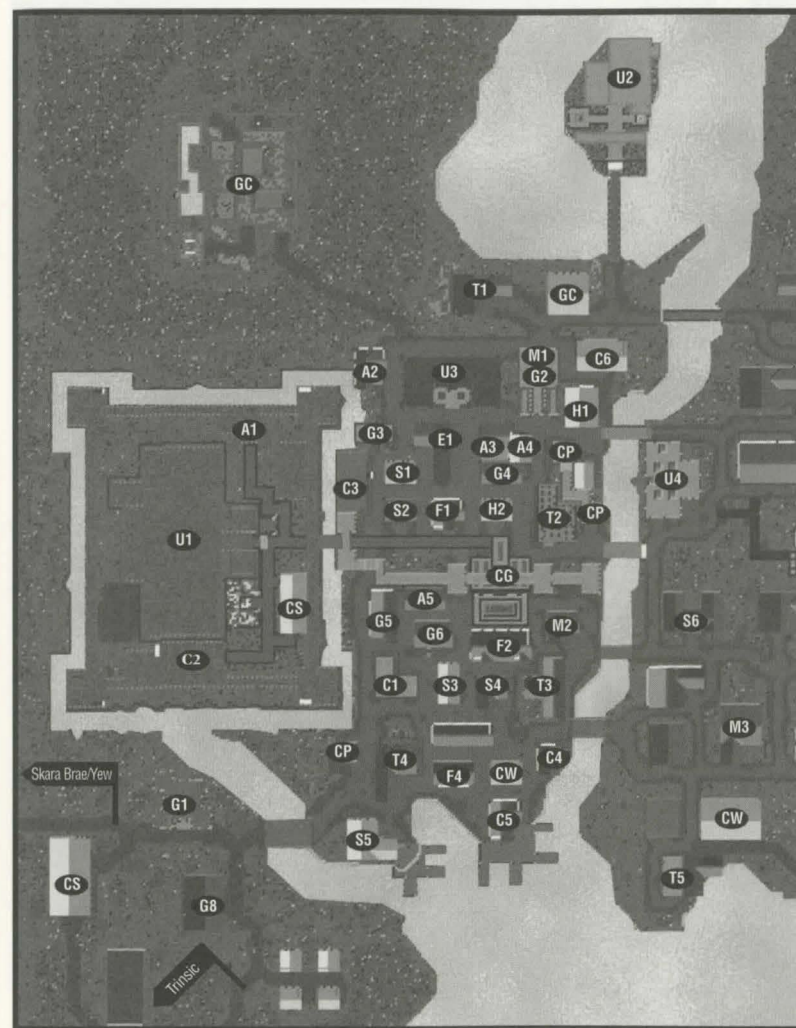
- (GC) Counselors' Guild Hall [N, SE]
- (G1) Warriors' Guild [SW]
- (G2) The Sorcerer's Delight: Shop, Library and Guild [N]
- (G3) Mining Cooperative [NW]
- (G4) Merchants' Guild [C]
- (G5) Order of Engineers [W]
- (G6) Artists' Guild [C]
- (G7) Cavalry Guild [NE]
- (G8) Britain's Blacksmith Guild [SW]

医療施設

Healing

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

(P.16.4へ続く)



Britain (East)

ブリテン (東側)

重要施設 (続き)

魔法屋 Magic

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

その他の店 Shops

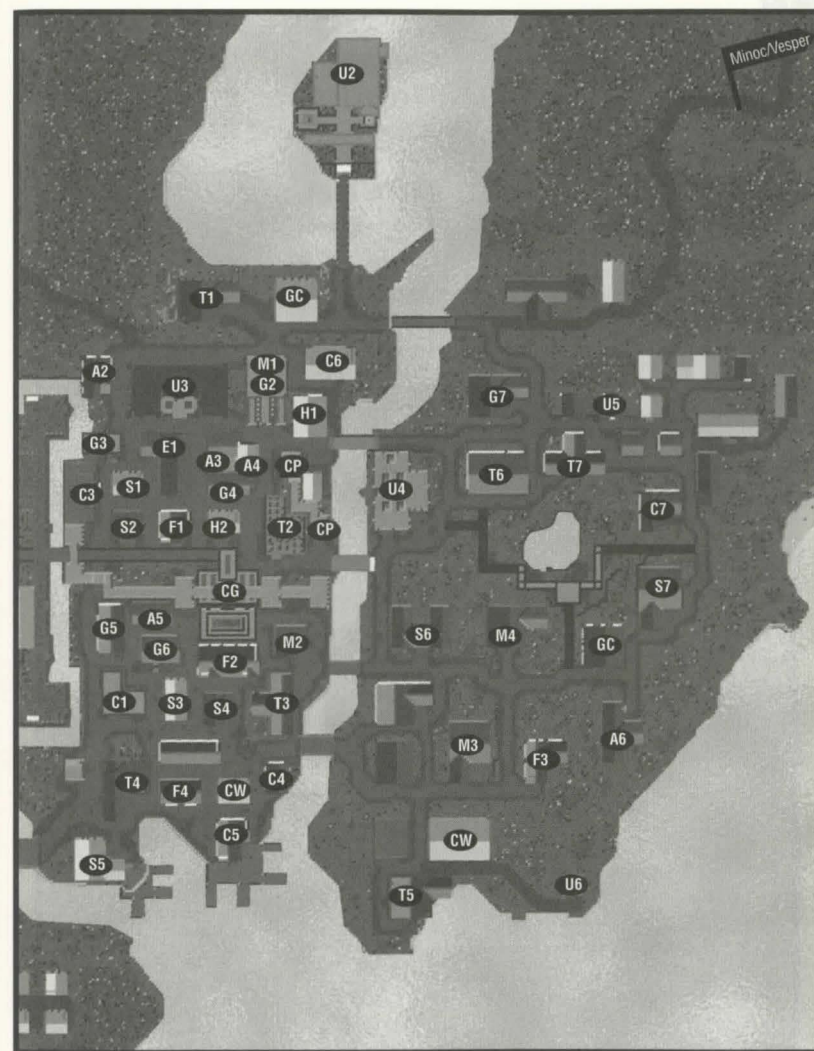
- (S1) The Saw Horse (Woodworking) [W]
 (S2) The Best Hides of Britain (Tanner) [W]
 (S3) Premier Gems (Jeweler) [S]
 (S4) The Lord's Clothiers [S]
 (S5) The Oaken Oar (Shipwright) [SW]
 (S6) The Right Fit (Tailor) [E]
 (S7) A Girl's Best Friend (Jeweler) [E]

居酒屋・宿・旅人救助施設 Taverns/ Inns & Traveller's Aid

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

特殊な場所 Unique

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



Cove

コーブ

重要施設

武器・防具屋

Arms & Armour

(A1) The Warrior's Supplies

公共の施設

Civic & Common

(C1) Dock

(C2) City Gate

(C3) Guard Post

食料・雑貨屋

Food & Provisions

(F1) The Farmer's Market

医療施設

Healing

(H1) The Healing Hand

特殊な場所

Unique

(U1) Orc Fort

Belom

ベロム



Jhelom

ジェローム

重要施設

武器・防具屋

Arms & Armour

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

公共の施設

Civic & Common

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

娯楽

Entertainment

- (E1) Performing Arts Centre [S]

食料・雑貨屋

Food & Provisions

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

ギルド

Guilds

- (GC) Counselors' Guild Hall [S]
- (G1) Brother's in Arms Warriors' Guild [NW]

(G2) Hand of Death (Arm. Guild) [C]

(G3) Farmer's Market (Guild) [C]

医療施設／魔法屋

Healing/Magic

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

その他の店

Shops

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

居酒屋・宿・旅人救助施設

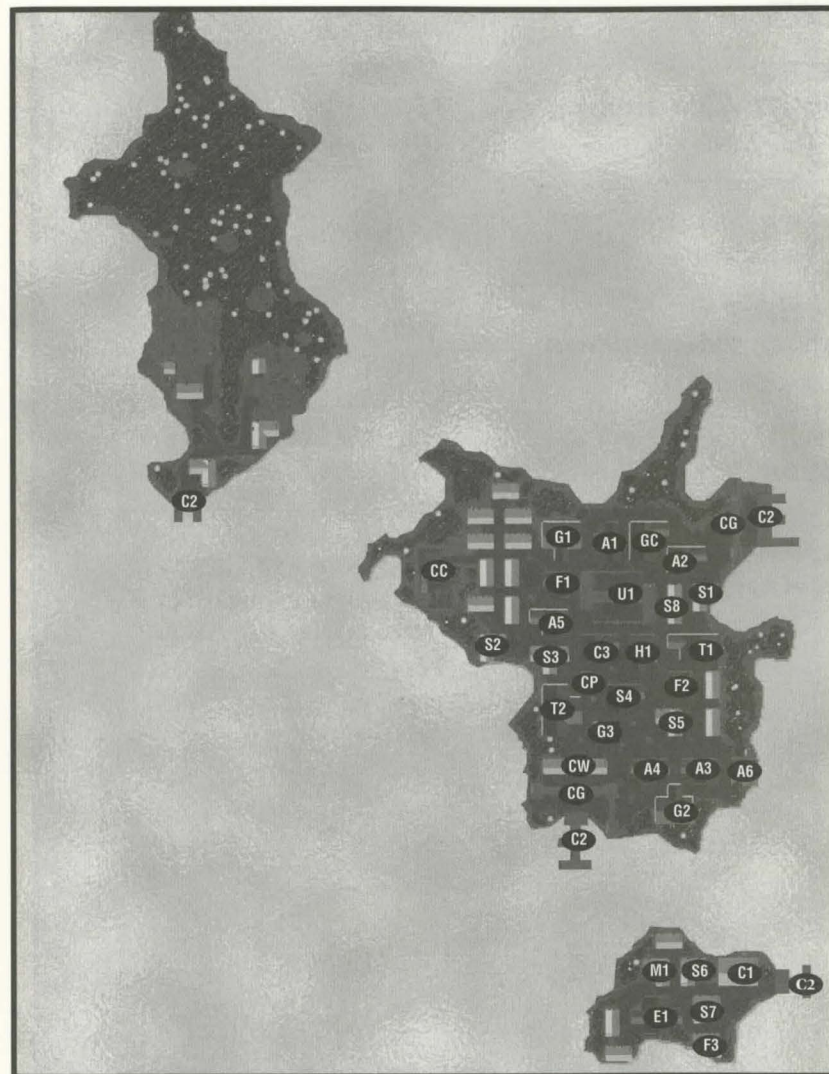
Taverns/Inns & Traveller's Aid

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

特殊な場所

Unique

- (U1) Jhelom Dueling Pit [N]



Magincia

マジンシア

重要施設

公共の施設

Civic & Common

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

食料・雑貨屋

Food & Provisions

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

ギルド

Guilds

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

医療施設

Healing

- (H1) Healer of Magincia [S]

魔法屋

Magic

- (M1) Magincia's Magicka [S]

その他の店

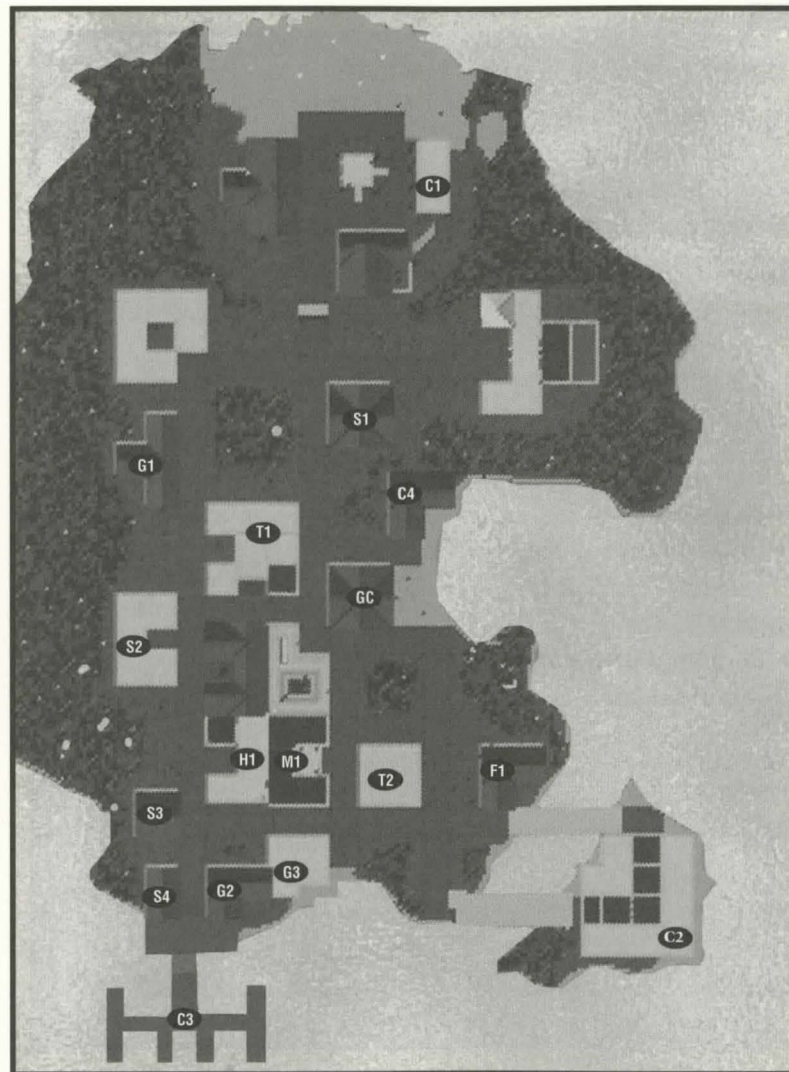
Shops

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

居酒屋・宿・旅人救助施設

Taverns/Inns & Traveller's Aid

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



Minoc

ミノック

重要施設

武器・防具屋

Arms & Armour

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

公共の施設

Civic & Common

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

娯楽

Entertainment

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

食料・雑貨屋

Food & Provisions

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

医療施設

Healing

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

ギルド

Guilds

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

その他の店

Shops

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

居酒屋・宿・旅人救助施設

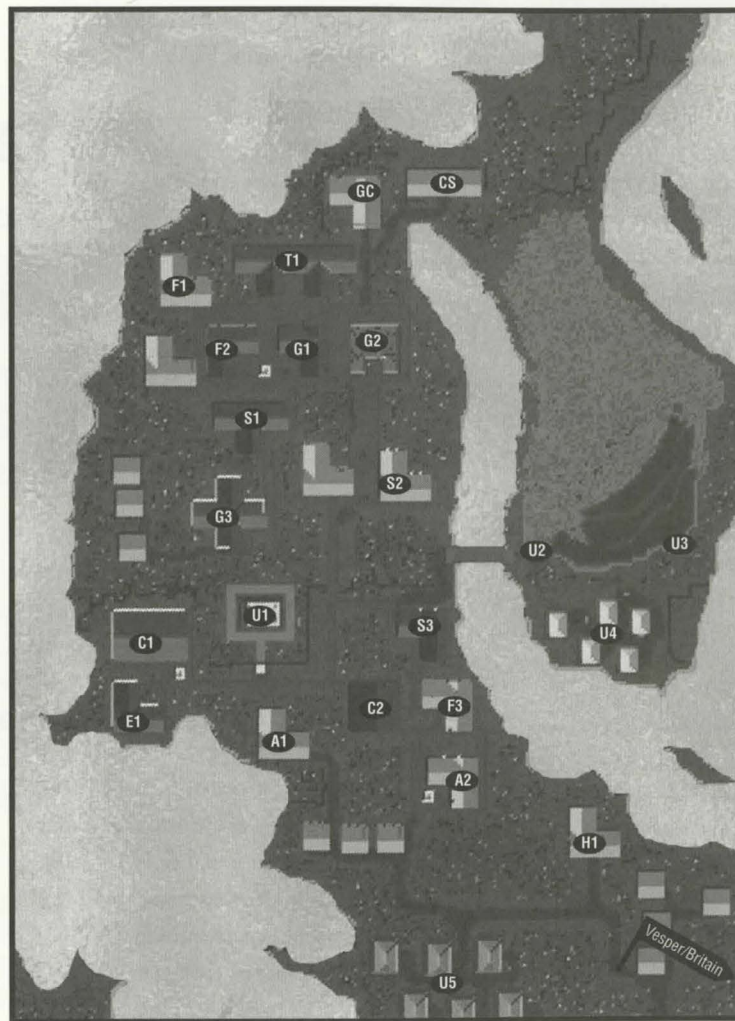
Taverns/Inns & Traveller's Aid

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

特殊な場所

Unique

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



Moonglow

ムーングローウ

重要施設

武器・防具屋

Arms & Armour

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

公共の施設

Civic & Common

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

食料・雑貨屋

Food & Provisions

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

ギルド

Guilds

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

魔法屋

Magic

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

医療施設

Healing

- (H1) Moonglow Healer [C]

その他の店

Shops

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

居酒屋・宿・旅人救助施設

Taverns/Inns & Traveller's Aid

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

特殊な場所

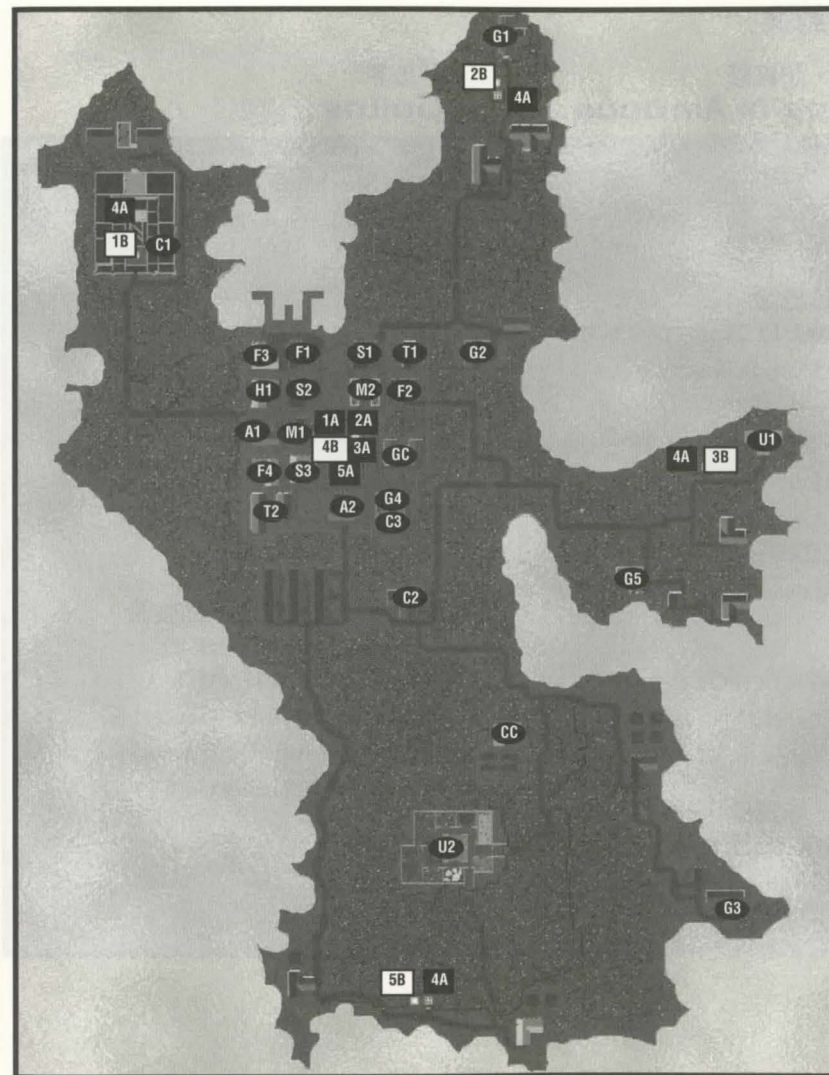
Unique

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

テレポーター

Intracity Teleporters

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



Nujel'm

ニュージェルン

重要施設

武器・防具屋

Arms & Armour

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

公共の施設

Civic & Common

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

娯楽

Entertainment

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

食料・雑貨屋

Food & Provisions

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

ギルド

Guilds

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

その他の店

Shops

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

居酒屋・宿・旅人救助施設

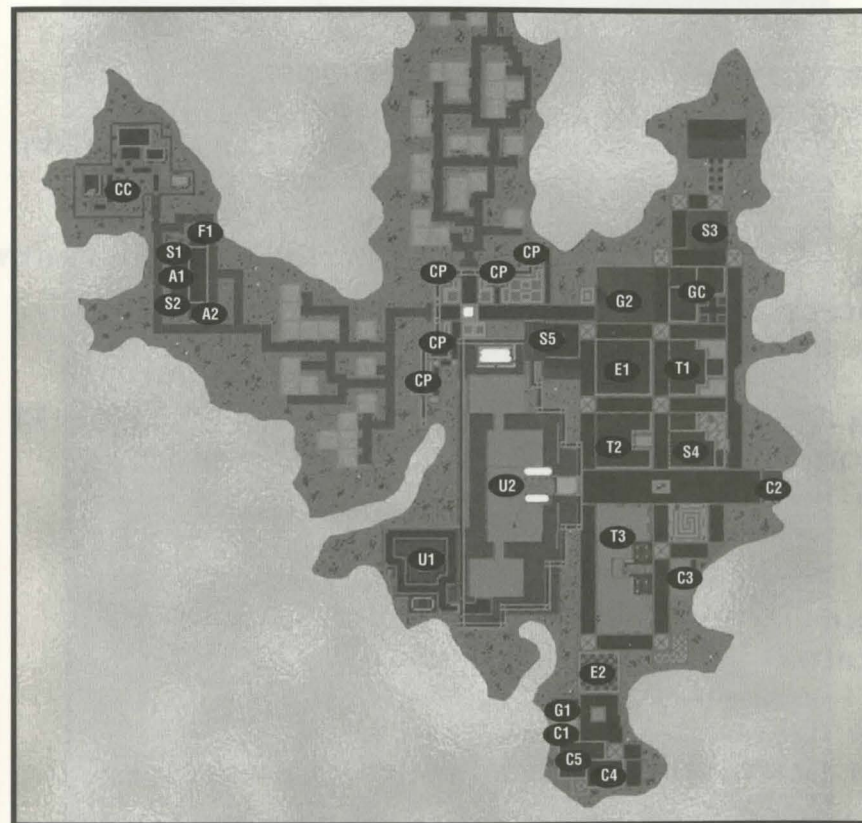
Taverns/Inns & Traveller's Aid

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

特殊な場所

Unique

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



Occllo

オクロー

重要施設

武器・防具屋

Arms & Armour

(A1) Hammer & Steel Smithy [W]

公共の施設

Civic & Common

(C1) Occllo Public Library [NW]

(C2) Docks [S]

(C3) Bank of Occllo [N]

娯楽

Entertainment

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

食料・雑貨屋

Food & Provisions

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

(F2) Last Chance Provisioners [W]

(F3) Sweet Meat (Butcher) [S]

ギルド

Guilds

(GC) Counselors' Guild Hall [N]

(G1) The Sorcerer's Guild [NW]

(G2) The Bardic Guild [N]

医療施設

Healing

(H1) Healer of Occllo [W]

その他の店

Shops

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

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

(S3) Better Leather Tannery [W]

(S4) Anchors Aweigh (Shipwright) [SW]

居酒屋・宿・旅人救助施設

Taverns/Inns & Traveller's Aid

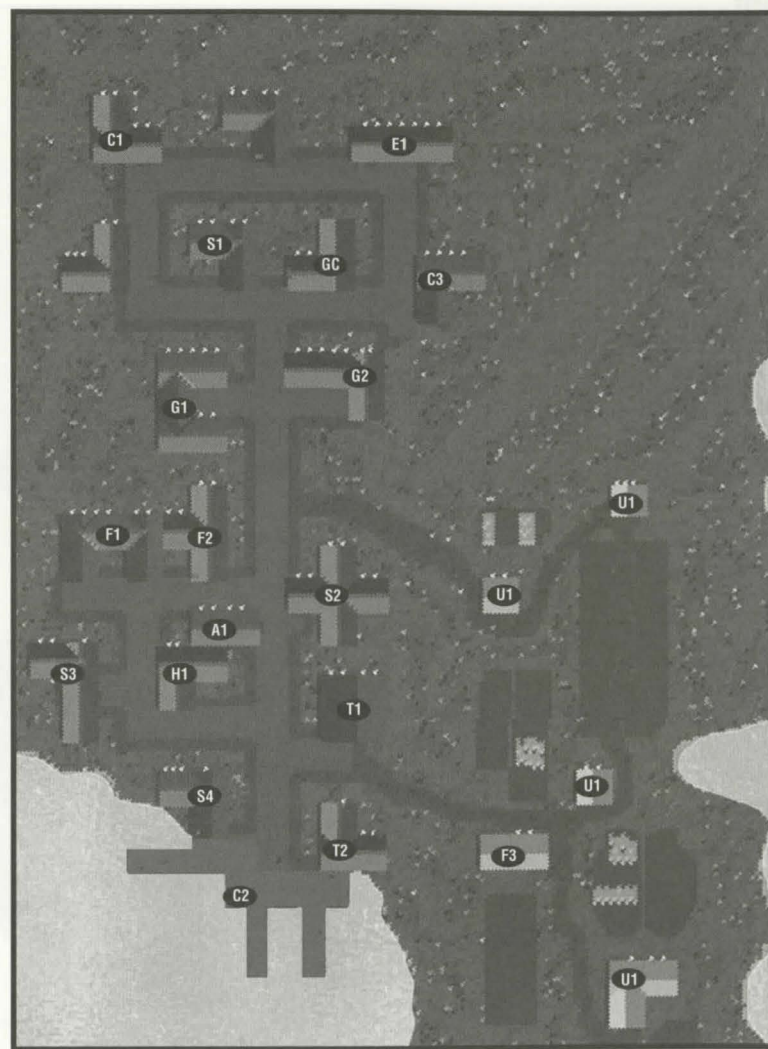
(T1) The Bountiful Harvest (Inn) [C]

(T2) The Albatross (Tavern) [S]

特殊な場所

Unique

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



Serpent's Hold

サーパンツ・ホールド

重要施設

武器・防具屋

Arms & Armour

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

公共の施設

Civic & Common

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

食料・雑貨屋

Food & Provisions

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

ギルド

Guilds

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

医療施設

Healing

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

魔法屋

Magic

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

その他の店

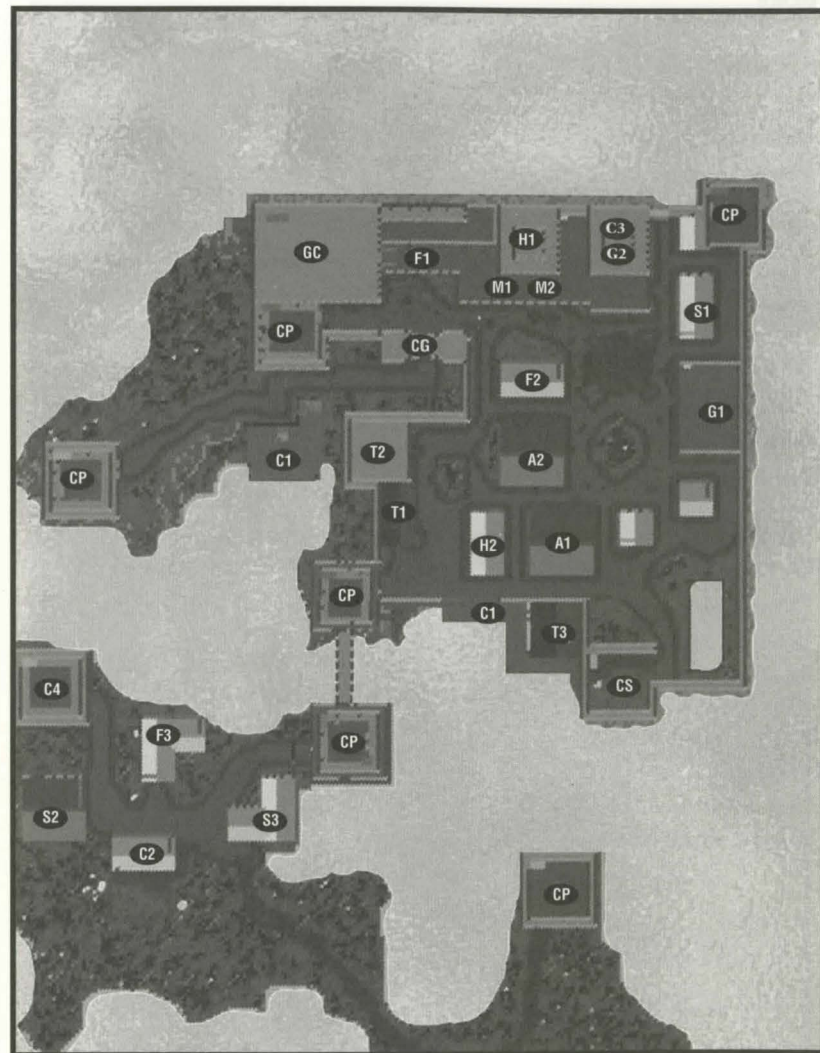
Shops

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

居酒屋・宿・旅人救助施設

Taverns/Inns & Traveller's Aid

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



Skara Brae

スカラ・ブレイ

重要施設

武器・防具屋

Arms & Armour

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

公共の施設

Civic & Common

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

食料・雑貨屋

Food & Provisions

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

ギルド

Guilds

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

医療施設

Healing

- (H1) Healer of Skara Brae [C]

魔法屋

Magic

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

その他の店

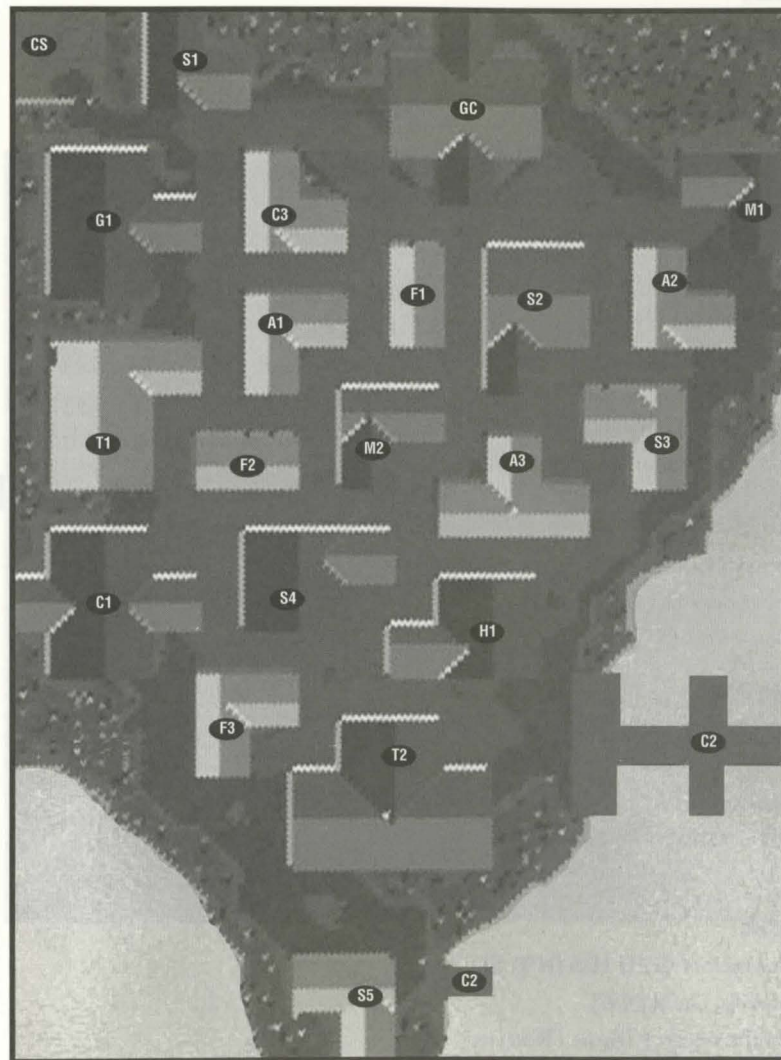
Shops

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

居酒屋・宿・旅人救助施設

Taverns/Inns & Traveller's Aid

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



Trinsic

トリンシック

重要施設

武器・防具屋

Arms & Armour

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

公共の施設

Civic & Common

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

食料・雑貨屋

Food & Provisions

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

ギルド

Guilds

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

医療施設

Healing

- (H1) Trinsic Healer [C]

魔法屋

Magic

- (M1) Encyclopedia Magicka [NW]

その他の店

Shops

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

居酒屋・宿・旅人救助施設

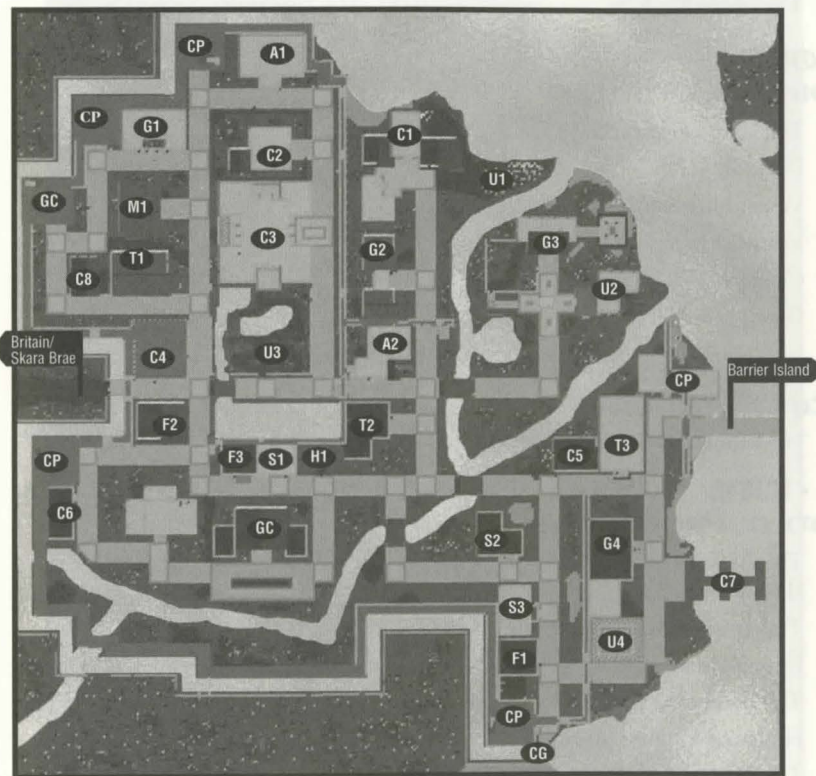
Taverns/Inns & Traveller's Aid

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

特殊な場所

Unique

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



Vesper

ベスパー

重要施設

武器・防具屋

Arms & Armour

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

公共の施設

Civic & Common

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

娯楽

Entertainment

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

食料・雑貨屋

Food & Provisions

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

魔法屋

Magic

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

ギルド

Guilds

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

医療施設

Healing

- (H1) Healer of Vesper [C]

その他の店

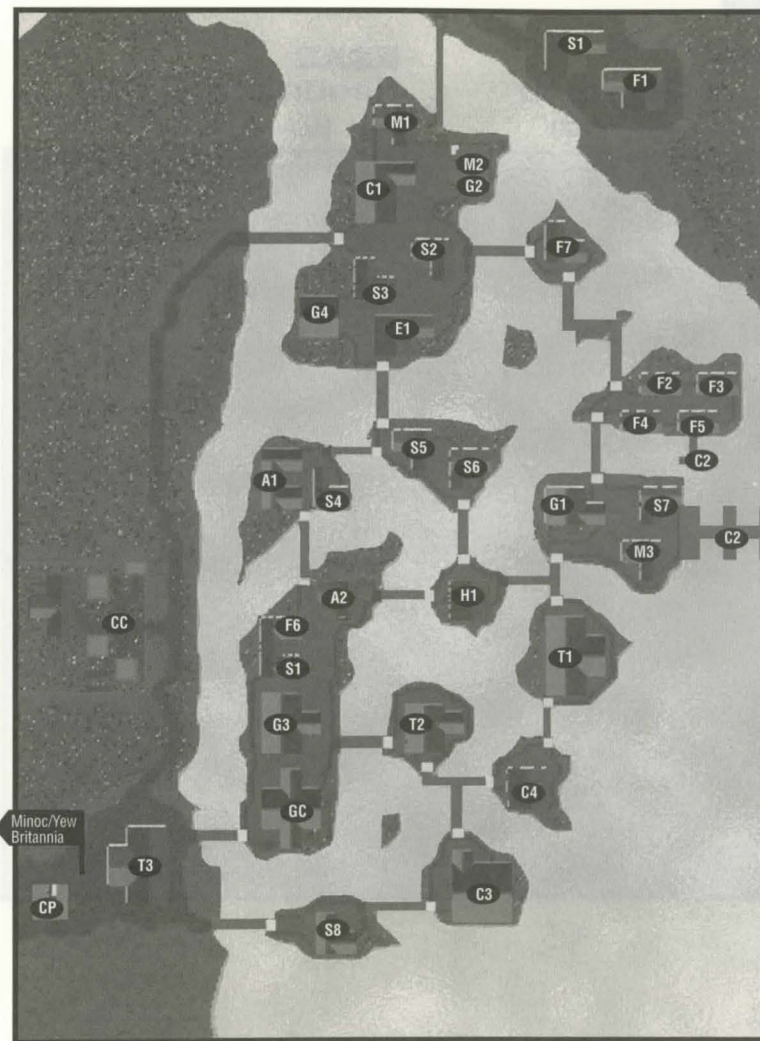
Shops

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

居酒屋・宿・旅人救助施設

Taverns/Inns & Traveller's Aid

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



Yew

ユー

重要施設

公共の施設

Civic & Common

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

食料・雑貨屋

Food & Provisions

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

ギルド

Guilds

- (GC) Counselors' Guild Hall [E]

医療施設

Healing

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

その他の店

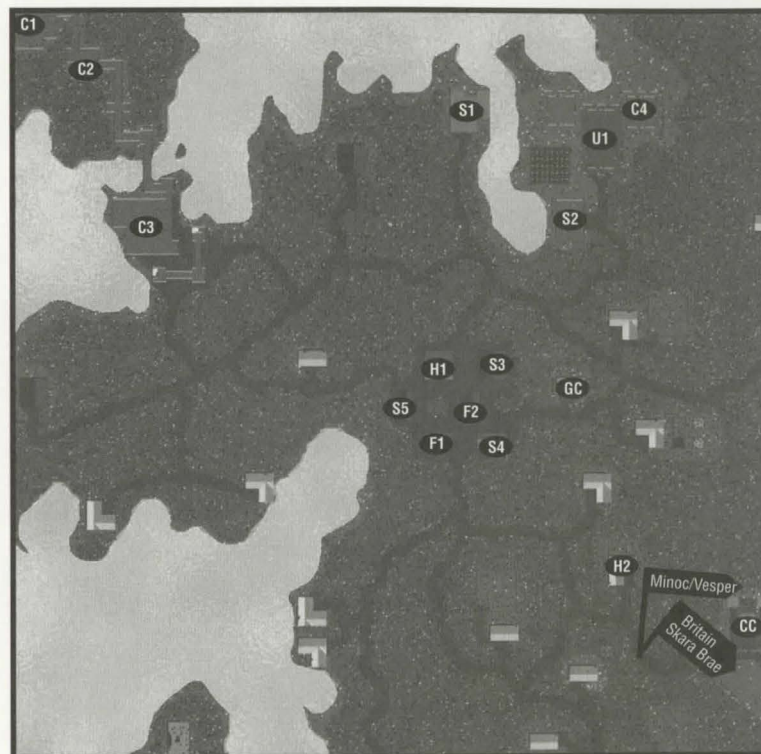
Shops

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

特殊な場所

Unique

- (U1) Empath Abbey [NE]



Delucía

デルシア

重要施設

武器・防具屋

Arms & Armour

(A1) Zoot's Hammer [C]

公共の施設

Civic & Common

(C1) Watch Tower and Keep [N]

(C2) Ye Olde Eleventh Bank [C]

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

(CS) Stables [E]

食料・雑貨屋

Food & Provisions

(F1) The Supply Depot [C]

医療施設

Healing

(H1) Healer [W]

魔法屋

Magic

(M1) Hut o' Magics [E]

その他の店

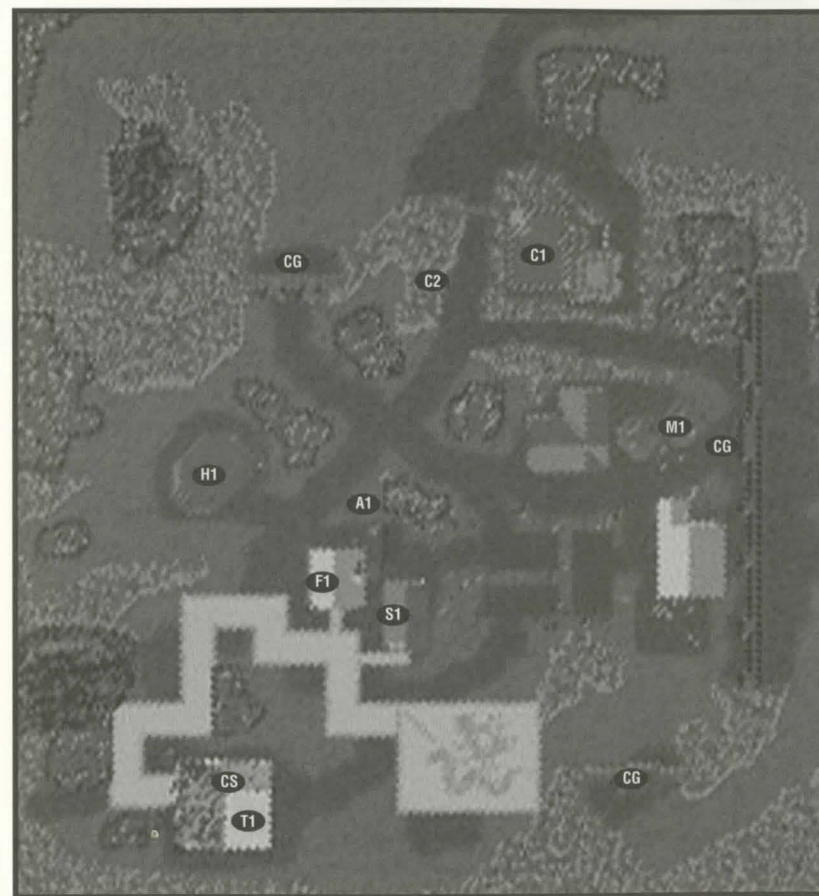
Shops

(S1) Tailor [C]

居酒屋・宿・旅人救助施設

Taverns/Inns & Traveller's Aid

(T1) The Barely Inn [SW]



Papua

パプア

重要施設

武器・防具屋

Arms & Armour

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

公共の施設

Civic & Common

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

食料・雑貨屋

Food & Provisions

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

医療施設

Healing

- (H1) The Healing Hand [C]

魔法屋

Magic

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

その他の店

Shops

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

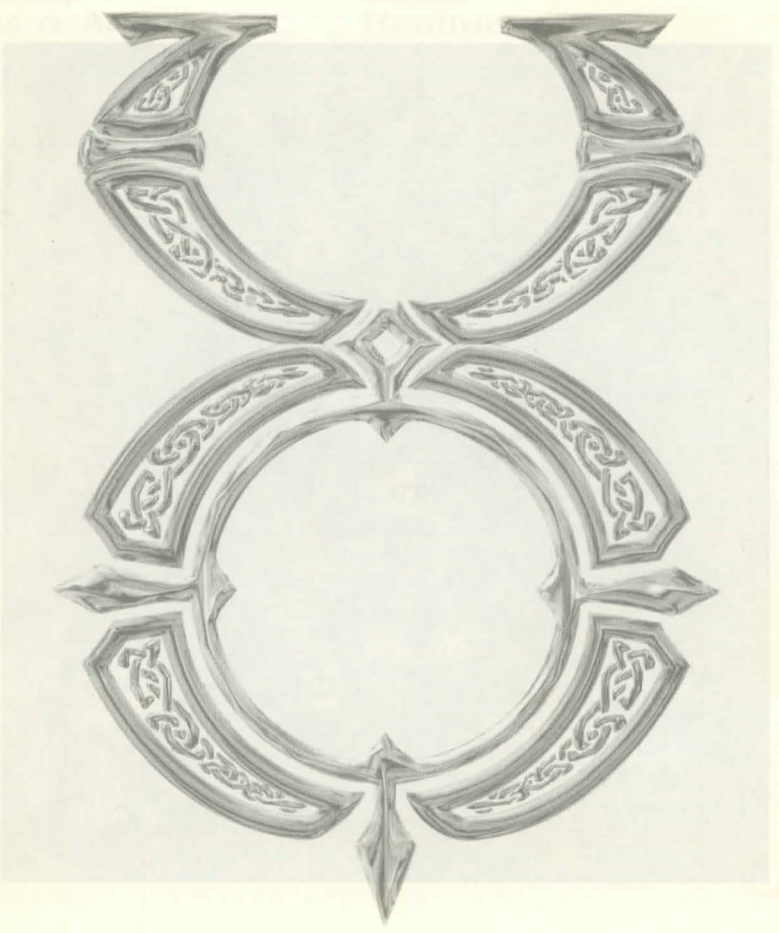
居酒屋・宿・旅人救助施設


Taverns/Inns & Traveller's Aid

- (T1) The Just Inn [NE]



Papua
1877





EOL-7002
EOL-7003

Origin, the ORIGIN logo, Ultima and the Ultima Online logo are trademarks or registered trademarks of ORIGIN Systems, Inc. in the U.S. and/or other countries.

EASQ('98.09)