



シナリオ5対応

The main logo for Ultima Online, featuring a stylized, ornate crest with a central shield and two curved wings or horns, all rendered in a metallic, glowing blue color.

Ultima Online™

ウルティマ オンライン 公式ガイドブック



ウルティマオンライン 公式ガイドブック



Dear Citizens of Britannia,

We are very happy to provide the very latest information regarding Ultima Online in this book, including many details never before seen in Japan. We sincerely value our Japanese UO players, who constitute more than 1/3 of world-wide UO population, and hope that your life in UO will be even fuller and more satisfying with this official hintbook. Thank you all for your support!

Bryan "Tajima" Walker
Director of Studio Operations
Origin Systems Inc.

ブリタニア市民の皆様：

私たちは、この本を皆様にご提供できることを非常に幸せに思っています。この本には、日本で今まで公表されなかった多くの詳細な情報を含む、ウルティマ オンラインに関する最新情報が掲載されています。それは、とりもなおさず、私たちが、全世界のUO人口の1/3以上を占める日本のUOプレイヤーの皆様を、心から大切に思っているからです。この公式ガイドブックとともに、よりすばらしいUOライフを満喫していただくと幸いです。いつも、UOをご愛顧いただき、本当にありがとうございます。

米国オリジン・システムズ社
スタジオ・オペレーション担当部長

Bryan "Tajima" Walker

タジマ

[ACT1: Life of Britannia]

| | |
|---------------------------|-----|
| I. 森に棲む | 006 |
| II. Message in the Bottle | 007 |
| III. Come on My House | 008 |
| IV. 匠の世界 | 009 |
| V. 迷宮へ挑む | 010 |
| VI. 仲間たち | 011 |
| VII. 激動のブリタニア | 012 |

[ACT2: Legends & Memories]

| | |
|---------------|-----|
| I. ウルティマとは? | 014 |
| II. ウルティマ作品紹介 | 016 |

[ACT3: Gate to Britannia]

| | |
|---------------------|-----|
| I. アカウントについて | 024 |
| 1. アカウントとログイン | 024 |
| 2. アカウントの作成手順 | 024 |
| 3. アカウントの変更と停止 | 025 |
| II. シャードについて | 026 |
| 1. シャードとは | 026 |
| 2. シャードの種類 | 027 |
| III. キャラクター作成 | 028 |
| 1. キャラクターとは | 028 |
| 2. キャラクター作成可能数 | 028 |
| 3. キャラクター作成手順 | 028 |
| 4. キャラクターの削除 | 028 |
| IV. ヤングシステム | 029 |
| 1. ヤング(young)条件と保護 | 029 |
| 2. ヘイブとヤングクエスト | 029 |
| 3. ヤングチケット | 029 |
| V. サポートスタッフとプレイ上の注意 | 030 |
| 1. GMとカウンセラ | 030 |
| 2. プレイ上の注意点 | 030 |

[ACT4: Systems]

| | |
|--------------------|-----|
| I. 機能ウィンドウ | 032 |
| 1. メインウィンドウとメニューバー | 032 |
| 2. 各種機能ウィンドウ | 032 |
| 3. オプション設定 | 034 |
| 4. ログアウトについて | 035 |
| II. 基本操作とコマンド | 036 |
| 1. ユーザーインターフェース | 036 |
| 2. コマンド | 036 |
| 3. 発言コマンド | 036 |
| 【発言コマンド一覧】 | 037 |
| 4. マクロとマクロコマンド | 038 |
| 5. マクロの設定 | 038 |
| 6. マクロの更新と削除 | 038 |
| 【マクロコマンド一覧】 | 039 |
| 【初期設定マクロ一覧】 | 039 |
| III. 移動について | 040 |
| 1. 通常移動 | 040 |
| 2. 特殊な移動方法 | 040 |
| IV. アイテム | 041 |
| 1. アイテムの基本 | 041 |
| 2. アイテムの属性 | 041 |
| 3. アイテムの入手 | 042 |
| 4. 他のPCとの取引 | 042 |
| 5. 商品証書と小切手 | 042 |
| V. キャラクター | 043 |
| 1. キャラクターへの操作 | 043 |
| 2. キャラクターの種類 | 043 |
| 3. キャラクターのネームカラー | 043 |
| VI. 戦利品とルート | 044 |
| 1. 戦利品と死体 | 044 |
| 2. ルート権 | 044 |
| VII. パーティ | 045 |
| 1. パーティのメリット | 045 |
| 2. パーティシステム | 045 |
| VIII. 破片世界 | 046 |

| | |
|-----------------|-----|
| 1. シャードとサブサーバ | 046 |
| 2. 3つのファセット | 046 |
| IX. 評判システムとフラグ | 048 |
| 1. 法と犯罪 | 048 |
| 2. フラグとネームカラー | 048 |
| 3. PKへのペナルティ | 049 |
| X. 街 | 050 |
| 1. 行動基点(銀行) | 050 |
| 2. 経済基盤(店) | 050 |
| 3. 治安(ガード) | 050 |
| XI. 荒野 | 051 |
| 1. ガード圏外 | 051 |
| 2. ダンジョン | 051 |
| XII. 船 | 052 |
| XIII. 家 | 053 |
| 1. 家の所有 | 053 |
| 2. 家の建築と鍵 | 053 |
| 3. アイテムの保管 | 054 |
| 4. 家の操作/設定 | 054 |
| XIV. 店経営とPCベンダー | 055 |
| 1. PCベンダー | 055 |
| 2. バーテンダー | 055 |
| XV. ギルド | 056 |
| 1. ギルド | 056 |
| 2. ギルドストーン | 056 |
| XVI. 派閥戦争 | 057 |
| 1. 派閥への参加 | 057 |
| 2. 派閥システム | 057 |
| 3. 街支配と拠点攻防 | 058 |
| XVII. ガーデニング | 059 |
| 1. 栽培に必要なもの | 059 |
| 2. 植物の成長と健康管理 | 059 |
| 3. 交配 | 059 |
| XVIII. パッチとイベント | 060 |
| 1. パッチ | 060 |
| 2. イベントシナリオ | 060 |

[ACT5: Avatar]

| | |
|-----------------------|-----|
| I. ステータス | 062 |
| 1. ステータス | 062 |
| 2. 基本ステータスとスキルの関係 | 062 |
| II. スキル | 063 |
| 1. スキル(技能)の習得 | 063 |
| 2. スキル使用と難易度 | 063 |
| 3. スキルの上昇 | 063 |
| 4. スキルのベース値と表示値 | 063 |
| 5. スキル使用とステータス上昇 | 064 |
| 6. スキルマネジメントとステータスロック | 064 |
| 7. ステータスとスキルの成長限界 | 064 |
| 8. 職業タイトル | 065 |
| 9. GGS | 065 |
| III. Death & Rebirth | 065 |
| 1. Death-死 | 066 |
| 2. Rebirth-再生 | 066 |
| IV. 評判称号 | 066 |
| 1. 評判称号とは | 067 |
| 2. フェイム(Fame:名声) | 067 |
| 3. カルマ(Karma:業) | 067 |
| 4. 評判称号 | 067 |
| 5. カルマロック | 068 |
| 6. カルマの譲渡 | 068 |
| V. 新称号 | 068 |
| 1. 新称号と系統 | 069 |
| 2. イルシェナーの新称号獲得地域 | 069 |
| VI. イビルチャンピオン | 069 |
| 1. チャンピオンエリア | 070 |
| 2. パワースクロールとスカル | 070 |
| 3. 深淵より | 070 |
| VII. 徳 | 070 |
| 1. 徳(Virtue)とは | 071 |

| | |
|----------------------|-----|
| 2. 徳の探求 | 071 |
| VIII. アバターの道 | 072 |
| 1. 破片世界のアバター | 072 |
| 2. 徳システム | 072 |
| 3. 徳の修得と特殊能力 | 072 |
| 4. 徳の減少 | 072 |
| 5. 献身(Sacrifice)の修得 | 073 |
| 6. 慈悲(Compassion)の修得 | 073 |
| 7. 義(Justice)の修得 | 074 |

[ACT6: Actions & Skills]

| | |
|--------------------------------|-----|
| I. 戦闘 | 076 |
| 1. 戦闘開始 | 076 |
| 2. 武器 | 076 |
| 3. スペシャルアタック | 076 |
| 4. 毒と武器 | 077 |
| 5. 特殊な武器 | 077 |
| 【Slayer Weapon一覧】 | 078 |
| 6. 防具 | 078 |
| 7. 特殊な防具 | 078 |
| 8. 戦闘処理 | 079 |
| 【武器一覧】 | 080 |
| 【鎧/盾一覧】 | 081 |
| II. 魔法 | 082 |
| 1. 魔法の使用方法 | 082 |
| 2. 呪文特性と成功率 | 082 |
| 3. マナの回復 | 082 |
| 4. 魔法抵抗 | 082 |
| 5. 魔法ダメージ | 083 |
| 6. 毒と魔法 | 083 |
| 7. 移動魔法 | 083 |
| 【第1サークル】 | 083 |
| 【第2サークル】 | 084 |
| 【第3サークル】 | 084 |
| 【第4サークル】 | 085 |
| 【第5サークル】 | 085 |
| 【第6サークル】 | 086 |
| 【第7サークル】 | 086 |
| 【第8サークル】 | 087 |
| 【呪文使用秘薬一覧】 | 087 |
| III. 生産 | 089 |
| 1. 生産方法 | 089 |
| 2. 生産スキル | 089 |
| 3. 採掘(Mining) | 089 |
| 4. 伐採(Lumberjacking) | 090 |
| 5. 鍛冶(Blacksmithy) | 090 |
| 【鍛冶作成武器一覧】 | 091 |
| 【鍛冶作成防具一覧】 | 091 |
| 6. 細工(Tinkering) | 093 |
| 【細工作成物一覧】 | 093 |
| 7. 弓矢作成(Bowcraft/Fletching) | 095 |
| 【弓矢作成】 | 095 |
| 8. 大工(Carpentry) | 096 |
| 【大工作成物一覧】 | 096 |
| 【石細工一覧】 | 099 |
| 9. 錬金術(Alchemy) | 100 |
| 【作成ポーション一覧】 | 100 |
| 【毒効果一覧】 | 100 |
| 【ガラス細工一覧】 | 101 |
| 10. 書写(Inscription) | 101 |
| 【サークル別書写一覧】 | 101 |
| 【ルーンブック作成方法】 | 101 |
| 11. 料理(Cooking) | 102 |
| 【料理一覧】 | 102 |
| 12. 裁縫(Tailoring) | 103 |
| 【裁縫アイテム一覧】 | 103 |
| 13. バルクオーダー(Bulk Order System) | 105 |
| 【鍛冶バルク報酬アイテム】 | 105 |

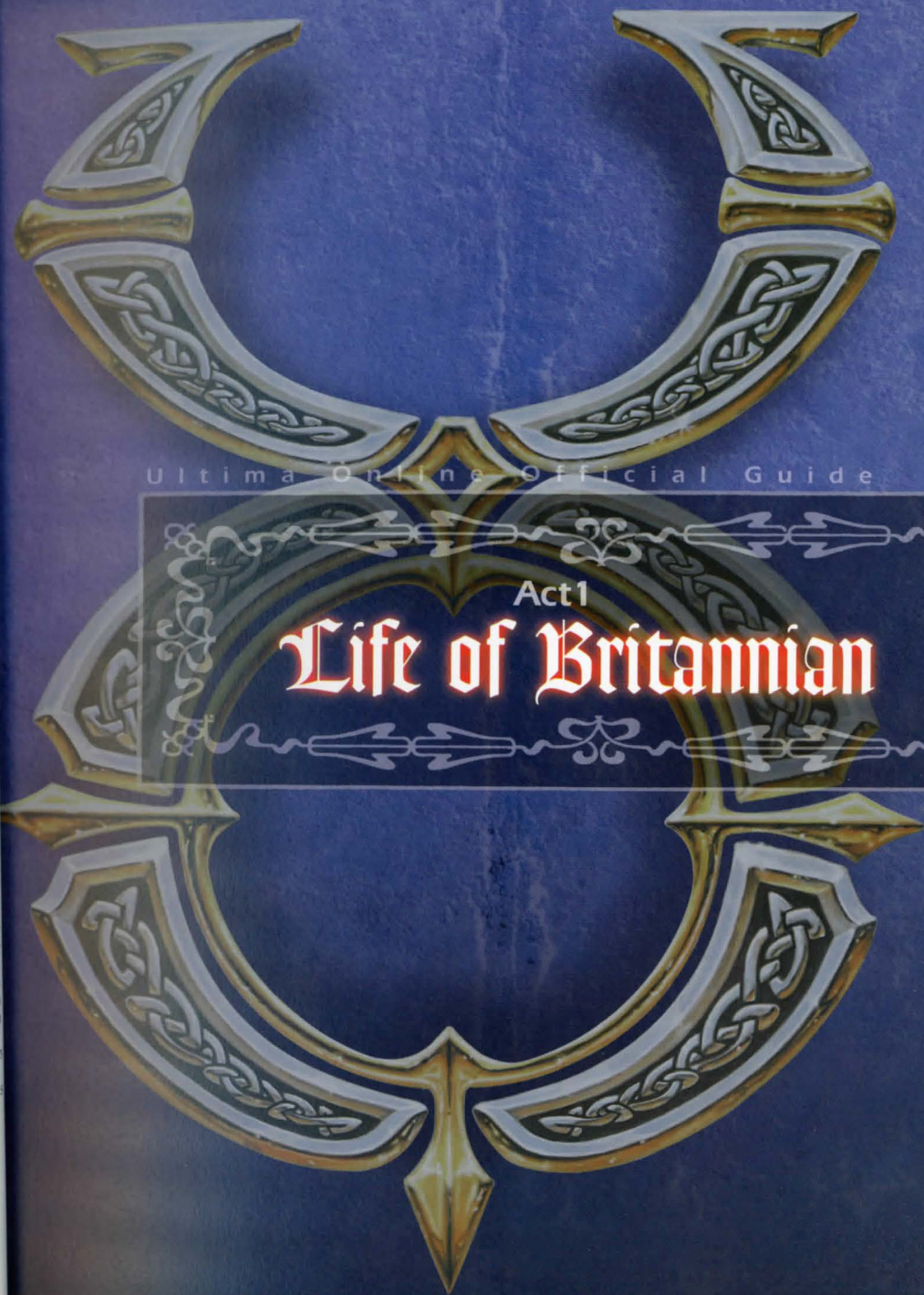
I N D E X

ウルティマ オンラインはゲームの性質上本書内容と仕様が
変わることがありますので、ご了承ください。

I N D E X.

| | |
|--------------------------------|-----|
| 【裁縫バルク報酬アイテム】 | 105 |
| IV. バード | 106 |
| V. ベットブリーディング | 107 |
| VI. トレジャーハント | 108 |
| VII. スキル解説 | 109 |
| 錬金術 (Alchemy) | 109 |
| 解剖学 (Anatomy) | 110 |
| 動物学 (Animal Lore) | 110 |
| 調教 (Animal Taming) | 111 |
| アーチェリー (Archery) | 111 |
| 武器学 (Arms Lore) | 111 |
| 物乞い (Begging) | 112 |
| 鍛冶 (Blacksmithy) | 112 |
| 弓矢作成 (Bowcraft/Fletching) | 112 |
| キャンピング (Camping) | 112 |
| 大工 (Carpentry) | 113 |
| 地図作成 (Cartography) | 114 |
| 料理 (Cooking) | 114 |
| 探知 (Detecting Hidden) | 114 |
| 不調和 (Discordance) | 115 |
| 知性評価 (Evaluating Intelligence) | 115 |
| フェンシング (Fencing) | 115 |
| 釣り (Fishing) | 116 |
| 検死 (Forensic Evaluation) | 116 |
| 治療 (Healing) | 116 |
| 牧羊 (Herdng) | 116 |
| 潜伏 (Hiding) | 116 |
| 書写 (Inscription) | 117 |
| アイテム鑑定 (Item Identification) | 117 |
| 鍵開け (Lockpicking) | 117 |
| 伐採 (Lumberjacking) | 117 |
| メイス (Mace Fighting) | 118 |
| 魔法 (Magery) | 118 |
| 瞑想 (Meditation) | 118 |
| 採掘 (Mining) | 119 |
| 楽器 (Musicianship) | 119 |
| シールド (Parrying) | 119 |
| 沈静化 (Peacemaking) | 120 |
| 毒 (Poisoning) | 121 |
| 扇動 (Provocation) | 121 |
| 罫解除 (Remove Trap) | 121 |
| 魔法抵抗 (Resisting Spells) | 121 |
| 覗き (Snooping) | 121 |
| 霊話 (Spirit Speak) | 122 |
| 窃盗 (Stealing) | 122 |
| ステルス (Stealth) | 122 |
| ソード (Swordmanship) | 122 |
| 戦術 (Tactics) | 123 |
| 裁縫 (Tailoring) | 123 |
| 味見 (Taste Identification) | 123 |
| 細工 (Tinkering) | 123 |
| 追跡 (Tracking) | 123 |
| 獣医学 (Veterinary) | 124 |
| レスリング (Wrestling) | 124 |
| [ACT7: World Data] | 126 |
| I. 店データ | 126 |
| (1) 武器・防具屋 | 127 |
| (2) 食料・雑貨屋 | 128 |
| (3) 医療施設 | 128 |
| (4) 魔法屋 | 129 |
| (5) その他の店 | 131 |
| (6) 居酒屋・宿・旅人救助施設 | 132 |
| II. [World Map] | 132 |
| 1. ブリタニア大陸 (Britannia) | 132 |
| 2. ロストランド (Lost Land) | 134 |

| | |
|---|-----|
| 3. イルシェナー (Ishenar) | 135 |
| III [Town Map] | 136 |
| 1. ブリテイン (Britain) | 136 |
| 2. コープ (Cove) | 138 |
| 3. バッカニアーズデン (Buccaneer's Den) | 139 |
| 4. ジェローム (Jhelom) | 140 |
| 5. マジンシア (Magincia) | 141 |
| 6. ミノック (Minoc) | 142 |
| 7. ムーングローウ (Moonglow) | 143 |
| 8. ニュージェルム (Nejel'm) | 144 |
| 9. ヘイヴン (Haven) | 145 |
| 10. オクロー (Oclo) | 146 |
| 11. サーペンツホールド (Serpent's Hold) | 147 |
| 12. スカラブレイ (Skara Brae) | 148 |
| 13. トリンシック (Trinsic) | 149 |
| 14. ベスパー (Vesper) | 150 |
| 15. ウィンド (Wind) | 151 |
| 16. ユー (Yew) | 152 |
| 17. デルシア (Delucia) | 153 |
| 18. パプア (Papua) | 154 |
| 19. ガーゴイルシティ (Gargoyle City) | 155 |
| IV. [Dungeon Map] | 156 |
| 1. コプトス (Covetous) | 156 |
| 2. デシート (Deceit) | 157 |
| 3. デスパイス (Despise) | 158 |
| 4. デスタード (Destard) | 159 |
| 5. ヒスロス (Hythloth) | 160 |
| 6. シェイム (Shame) | 161 |
| 7. ロング (Wrong) | 163 |
| 8. ブリテイン地下道 (Britain Sewer) | 164 |
| 9. トリンシックパッセージ (Trinsic Passage) | 165 |
| 10. オークダンジョン (Orc Stronghold) | 166 |
| 11. ファイア (Fire) | 167 |
| 12. アイス (Ice) | 168 |
| 13. テラサンキープ (Terathan Keep) | 169 |
| 14. ハルドゥーン (Khaldune) | 170 |
| 15. アンク (Ankh) | 171 |
| 16. ブラッド (Blood) | 172 |
| 17. リザードパッセージ (Lizard Passage) | 173 |
| 18. ラットケイブ (Rat Cave) | 173 |
| 19. ロック (Rock) | 174 |
| 20. ソーサラーズ (Sorcerers) | 175 |
| 21. スパイダーケイブ (Spider Cave) | 176 |
| 22. スペクター (Specter) | 176 |
| 23. ウィスプ (Wisp) | 177 |
| V. [Creatures] | 178 |
| 1. モンスター | 201 |
| 2. 動物 | 206 |
| VI. 特殊アイテム | 206 |
| 【特殊アイテム一覧】 | 206 |
| 【長期報酬アイテム一覧】 | 206 |
| VII. シナリオ | 206 |
| 1. クエスト | 211 |
| 2. 武勇の徳 | 211 |
| 3. 追加ダンジョンとモンスター | 211 |
| 【Solen Hive マップ】 | 211 |
| 【追加モンスター】 | 211 |
| [Ultima Online Chronological Table 1996~2002] | 211 |
| あとがき | 218 |



I. 森に棲む



●小鳥の囀る森の中をのんびりと散歩



●木材からは弓と矢を



●動物からは肉や皮が



●美しい景色を眺めて散歩



●木を切れば薪や木材が



●弓矢で狩り



●薪で火を起し食事タイム



●そして眠りの中。また新しい朝へ向けて…

II. Message in the Bottle



●日がな1日釣り三昧



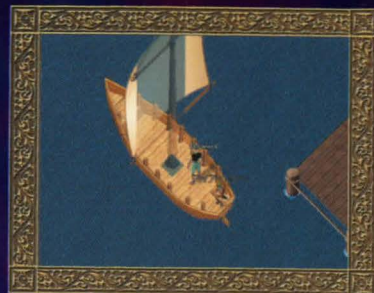
●はて、これは…?



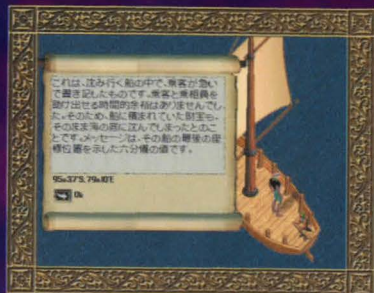
●いざ大海原へ



●深海の守護者



●たまには沖釣りも



●瓶の中の手紙



●宝の地図



●沈没船の財宝

III. Come on My House



●小さな軒屋



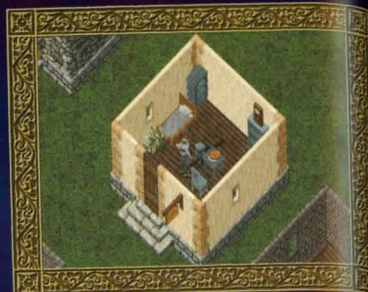
●内装を拝見①



●内装を拝見③



●本日開店



●苦心を重ねてインテリア



●内装を拝見②



●穏やかな日々



●夢はデパート経営

IV. 匠の世界



●山から鉱石を



●銘入りの名刀



●大工



●もちろん料理も



●鍛冶屋が叩くと



●細工師



●ガラス細工



●時計仕掛けの巨人まで

V. 迷宮へ挑む



● 暗黒の迷宮へ



● 戦闘開始



● 魔法で回復



● ドラゴンテイマー



● 地獄の番人達



● 戦士が盾となり



● 毒を以って毒を



● 制圧

VI. 仲間たち



● 街角には思わぬ出会いが



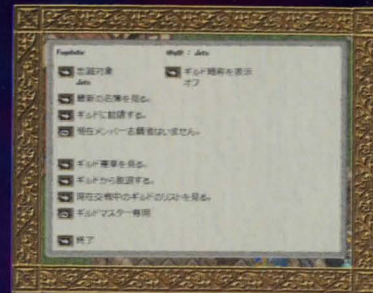
● 冒険ギルド



● まったりギルド



● PK ギルド



● ギルド加入



● 職人ギルド



● Warギルド



● 全員出撃

VII. 激動のブリタニア



●ミナックスの世界:フェルッカ



●そして第三世界:イルシュナー



●ブラックソン軍とジユカ



●邪悪の王との戦い



●ロード・ブリティッシュの世界:トランメル



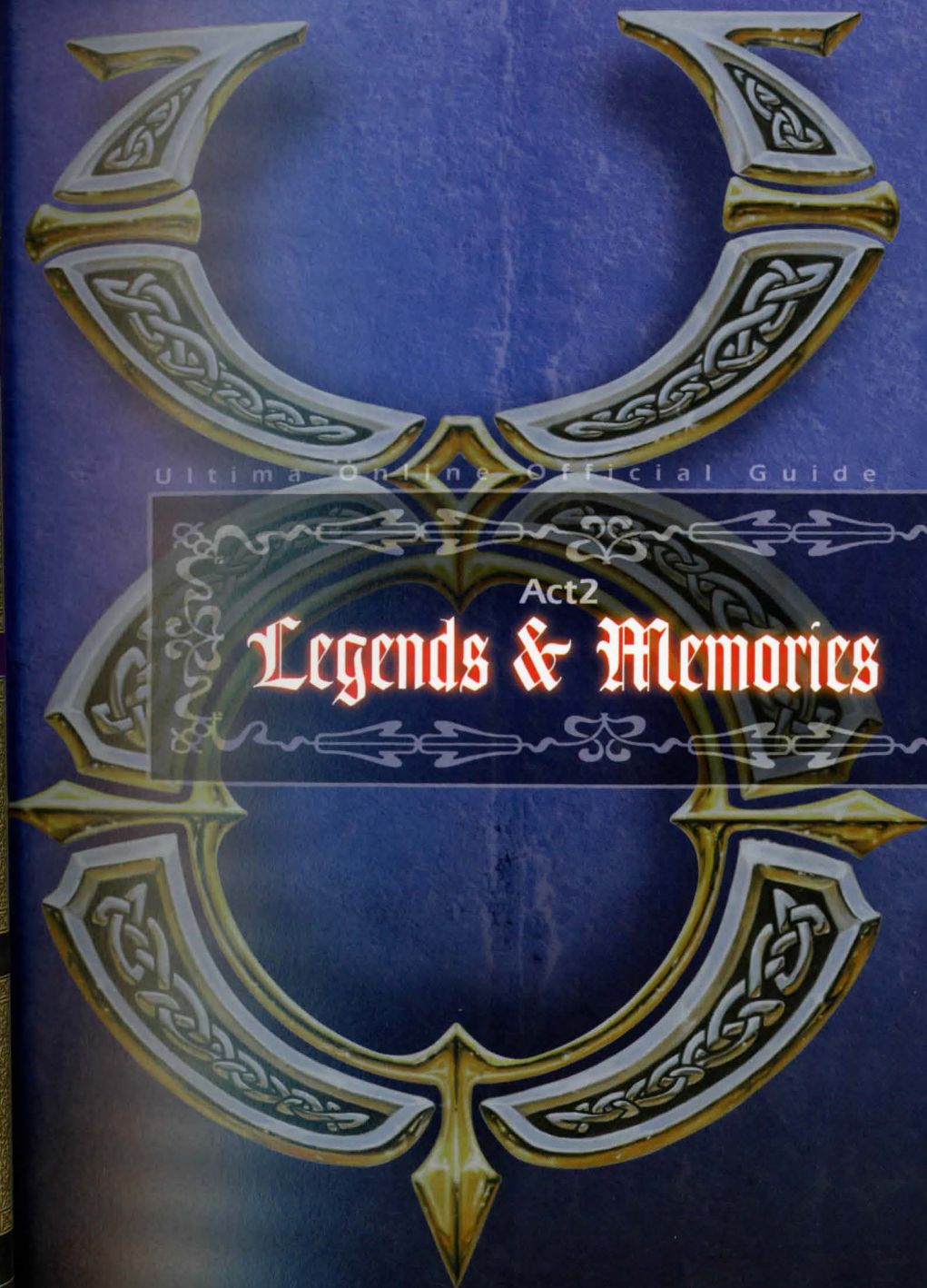
●果てること無き派閥戦争



●眠りより目覚めしミア



●深淵より来たるもの



Ultima Online Official Guide

Act2

Legends & Memories

What's Ultima?



「ウルティマとは？」



「Ultima Online」(以下UO)はUltimaシリーズの世界観を元に作られたMMORPG(Massively Multiplayer Online RPG)です。MMORPGとは、大規模多人型オンラインRPG、つまりインターネットを利用して世界中の大勢のプレイヤーが、同時にプレイできるRPGのことです。

Ultimaシリーズを元にして作られたUOですが、実際はUltimaについてほとんど知らないプレイヤーが大部分だと思えます。なぜなら、UOは背景世界の設定など、何も知らなくても充分に楽しめますし、予備知識が必要とされる場面もないからです。これは大変素晴らしいことだと思えます。本来ゲームはそれ自体で面白く遊べるべきであり、予備知識なく充分楽しめるのはUOのゲームとしての完成度の高さ故だと言えますからです。

とは言っても、Ultimaの歴史やストーリーについて知ることは、UOをより深く楽しむための手助けにはなるでしょう。ここでは、本篇であるUltimaシリーズについて解説していきます。

1. 「Akabeth」から「Ultima」へ

Ultimaは1980年に第1作「Ultima」が発表されたから1999年の完結編「Ultima IX:Ascension」まで20年に渡って全9部作構成で製作された大河コンピュータRPG(以下CRPG)シリーズです。

そもそもは作者のリチャード・ギャリオットが一人で作り上げ、アルバイト先のパソコンショップで自費出版した「Akabeth」(1979年)が評判となり、その改良版として製作された「Ultima」が爆発的にヒットしたことで以後次々と新作が発売されることになりました。

2. 他のCRPGへの影響

UltimaシリーズがCRPG全体に与えた影響は計り知れません。第1作の時点で既にトップビューのスクロールマップ(ドラクエやFFでおなじみの地上マップ)と3D風描画のワイヤーフレームダンジョンを採用しており、以後のほとんどのCRPGのシステムはUltimaを見本に作成されたといっても過言ではありません。当時発売された「Wizardry」と並び、UltimaはCRPGのオリジナルであり続けることでしよう。

3. Ultimaとしての進化

CRPGの元祖という意味でも十分存在感のあるUltimaシリーズですが、作者リチャード・ギャリオットは常にUltimaを進化させ続け、深みのあるゲームにしようと努力しました。

グラフィックの改良、マップの拡大、パーティ制

入や各種システムの改良などはもちろんなのですが、一番の特長と言えるのは、作品としてのテーマ性です。単純に善が悪を倒すという勧善懲悪から脱却し、より深みのある世界観とストーリーを用意することで、プレイヤーが様々なテーマについて思いを巡らせていく、ただ楽しむ為のゲーム以上の作家性の高い「作品」を作ろうとしたのです。

その為にUltimaには他のCRPGには見られない独自の要素が盛り込まれています。そしてこれらの要素がUltimaをUltimaたらしめているのでしよう。

4. 善悪二元論と「徳」という概念

Ultimaシリーズも最初はお約束通り善悪二元論を軸にスタートします。

悪い魔法使いをヒーローが倒す。この黄金パターンは「Ultima III:Exodus」まで継続されます。Iではモンテイン(Mondein)、IIではミナックス(Minax)、IIIではエクソダス(Exodus)と名前こそ違えど、悪者が退治されるまでを如何に面白くゲームにするか、ということに焦点が絞られています。

しかし、その後続くIVでは「徳」(Virtue)という新要素が導入されます。経験値やレベルアップなどがキャラクターの肉体的成長を表す指標とするならば、「徳」は精神的成長の指標と言えます。様々な誘惑や欲望に打ち勝ち、8つの「徳」を極めることで自らが「徳」の体現者アバター(Avatar)になることが「Ultima IV:Quest of the Avatar」の目的なのです。

ここでは、それまでの「悪を倒す為に強くなる」という基本構造に加えて「より良き存在になるために己の内面を鍛える」という新たなテーマが提示されています。

この新しい「徳」という概念を得て、Ultimaシリーズは「善と悪」「徳とは何か」、この2つのテーマを軸にして大きなうねりを見せていき、やがて完結編であるIXへとただれ込んでいくのです。

5. 衝撃のUltima Online

ゲームに作家性の高いテーマを持ちこみ、新たな可能性を開いたUltimaシリーズですが、リチャード・ギャリオットが拘りつづけたもう一つの要素がありました。それは、仮想世界としてのUltima世界の構築です。作品テーマにリアリティを持たせると同時にその舞台となるゲーム世界にもリアリティを求めようとしたわけでした。

背景世界や各街の歴史設定などはもちろんのこと、Ultima Vからはゲーム世界での時間が正確に刻まれ、全ての登場人物達は決まった時間に起きて、仕事場へ移動し、働き、夕方に帰宅して就寝する、ということころまで、徹底して世界を作りこんでいきました。

もちろんこの手法でもある程度の仮想世界を体験することが出来ます。しかし、作者はこれだけでは満足できずに、数百人単位のプレイヤーがひとつの世界で冒険できるような究極のとも言える仮想世界を構築しようと考えました。最初に構想が発表されてから10年以上かけて、ようやくその夢は実現しました。それがUOなのです。

Ultimaの世界観をベースに独自に構築されたUOの世界には、実に数千人のプレイヤーが同時に接続し、プレイを楽しむことが可能です。この夢のRPGの出現は激しい衝撃と熱狂的な支持を持って迎えられました。

6. Ultima完結、そして…

1999年、「Ultima IX:Ascension」を以ってUltima本編が完結を迎えた後も、UOは数々の拡張パックやバージョンアップと共に進化し続け、開始から5年を経た今も尚、世界中で数十万人のプレイヤーが集う冒険世界が継続されています。無数のプレイヤー達によって生み出される無数のドラマ。そこでは作られたシナリオではなく、文字通り生きた世界と体験が貴方を待ち受けていることでしよう。

～UltimaとPCゲーム～

80年代はPCゲームの発展期でした。インファコム社の「ZORK」に始まったテキストアドベンチャーはやがてグラフィックを得て、シェア・オンライン社の「ミステリアハウス」「ウィザード&プリンセス」「トランシルバニア」などの一連のアドベンチャーゲームへと発展していきます。

一方で、指輪物語を元に作られたダンジョンズ&ドラゴンズで火がついたテーブルトークRPGのPCゲーム化も試みられ、それが「Wizardry」となって現れます。しかし、UltimaはD&Dをほとんど無視した形で、ストーリーやマップの大きさ等、当時としてはかなり型破りなスケールで製作されています。ちょっと考えると無理に思えることでもとりあえず作ってしまう作者の気質がここに現れていると言えるでしょう。

その後、Ultimaそっくりな「Queston」や地下200階(I)のダンジョンを誇る「Standing Stone」、Wizardryの発展型とも言える「Bard's Tale」、SFものでは「Star Command」等、日本より先行する形で様々なCRPGが発売されました。

90年代に入るとコンシューマー機にゲーム市場の中心が移り、市場規模は拡大されたのですが、それと共にネタが尽きたことによりゲーム業界自体に閉塞感が漂い始めました。ジャンルはあらかた開拓され、何が出ても「2」や「3」や改良版だったりしただけです。

そんな中、オンラインCRPGの「Diablo」が世に出ると共に大ブレイクし、ネットゲームという新たな可能性が示され、UOの出現でMMORPGという桁違いに規模の大きなCRPGが実現されたのです。

その後、MMORPGは業界のブームとなり、「Ever Quest」や「Anarchy Online」「Dark Age of Camelot」等が続々とリリースされています。

21世紀に入り、ゲームは次なるブレイクスルーを必要としています。

過去のUltimaやUOのように次なるターニングポイントとなるタイトルは一体どんなものになるのでしょうか？

Works of Ultima



【ウルティマ作品紹介】



1979

Akalabeth

- Beyond Adventure Lies -



Story

解説

通称「Ultima 0」。高校卒業したてのリチャード・ギャリオットが一人で作り、自費出版としてパソコンショップの棚に置いていたこの作品が、大手販売会社の目に止まり、即契約の後に1980年全米で発売されたという逸話はあまりにも有名。全ての発端となった作品。

～ロード・プリティッシュ～

ロード・プリティッシュことリチャード・ギャリオットは宇宙飛行士を父親に持ち、リアルでも隠し扉や秘密の地下室等のからくり満載の屋敷を建てたり、土地を買い占めて本物の「城」建築を計画中であったりと、かなりユニークな人物です。こういった思いついたことはなんでも実現させてしまおうとする彼の気質はゲームデザインにも反映されています。

彼のゲームデザインの特徴は「こだわり」と「いいかげんさ」にあると思います。Ultimaにおいても、徹底的に世界のリアリティに拘ってシステムを複雑化する一方で、何か良いアイデアがあると、それが多少世界観に合わなからうとボーッと放り込んでしまったりします。こだわらべきところはこだわり、遊ぶところは遊ぶ。このメリハリが、Ultimaの「作家性」と「ゲーム性」の微妙なバランスを保っているのではないのでしょうか。

もうひとつ、彼の作品作りの特徴としては「市場性」の軽視です。所謂売れ線狙いは作らず、前回成功した要素でも次作で変えてしまったりします。結果、プレイヤーは毎作システムが変わるので、感心したり首を捻ったりするわけです。既にある成功事例や見えている売れ筋路線には興味を示さず、自分の納得の行くものだけを作る。その為に有効なアイデアは何でもとんとん取り入れていき、結果作品世界の雰囲気や多少変わらうと、それで良くなるなら構わない。

この辺のクリエイター気質というのは80年代のゲーム業界の自由な気風だからこそ許されたものかも知れません。しかし、特に90年代以降顕著になった「商材」としてのゲーム製作・販売の蔓延した現状においては、彼の創作姿勢から得られる示唆は決して少なくないという気がします。

実際には予算や製作期間、ビジネス上の問題等、いくらでも言い訳となる障害は存在します。しかし、それら全てと折り合いをつけて、「これは面白い」と自分で胸を張れるものを作れる人間こそが、本当のクリエイターなのではないでしょうか。

1980

Ultima



Story

舞台はソーサリアと呼ばれる異世界。
邪悪な魔法使いモンテインは自分の父を手にかけてルビーの宝珠を奪う。彼はルビーの宝珠に暗黒の力を用いて不死の宝珠に変換し、ソーサリア世界全体を宝珠の中に閉じ込めてしまう。
事態を憂いたロード・プリティッシュは異世界より召喚した人物に全ての望みをかけ、モンテイン討伐を依頼する。

解説

「Akalabeth」を元に改良を加えて作られた記念すべきUltima第1作。
見下ろし型の2Dスクロールマップと3D視点のダンジョンという当時としては画期的なシステムを採用したCRPGであり、この作品の成功によりそれ以降のCRPGのスタイルはほぼ固まったといっていでしょう。タイトルグラフィックを使った2Dスクロールのフィールドマップと3D風描画のダンジョンマップ。この2つの手法は事実上CRPGにおける基本文法となったのです。

Ultimaというと剣と魔法の世界を思い浮かべる人も多いでしょうが、実はそうでもありません。この作品ではエーカーにリフレクトスーツにプラスターといったSF小道具がこれでもかと出てきます。最後はタイムマシンでモンテインの本拠に降りこむのです。時間移動を背景としたSFとファンタジー的要素の混在は初期Ultima作品に強くみられる特徴です。

後にUltimaの歴史を整理する段階でUltima I～IIIまでの3部作は暗黒の時代と呼ばれる、Ultima Iは第一暗黒期とされました。

Ultima本編とUltimaOnlineのプロローグ

この物語の最後でヒーローはモンテインを倒し、不死の宝珠を砕いてソーサリアを解放しますが、そのときに生じた宝珠の破片(シャード: shard)が後々重要な意味を持てきます。無数の破片に砕けた後も宝珠は魔力を失っておらず、破片のひとつひとつの中にソーサリア世界が閉じ込められたままだったのです。無数の破片の中の無数の平行世界、こうしてソーサリアはひとつではなく、本編以外の歴史を辿る無数のパラレルワールドが生まれました。

そして、この破片の中の世界を舞台にした物語こそ、「Ultima Online」なのです。

1980

Ultima II

- The Revenge of the Enchantress -



Story

モンテインの愛人ミナックスは復讐の為にヒーローの故郷地球を狙う。
時間移動の力を用い人類の歴史を支配し、人類滅亡、ひいては歴史からの抹殺を画策したのだ。
ロード・プリティッシュは自らも地球に戻り、ヒーローを召喚して地球の危機を救おうとする。

解説

第1作を大幅に拡張強化して作られた第2作目です。マップやシナリオのボリュームも増えましたが、タイムドアという時間旅行の小道具をうまく取り入れることで、遥かな太古の伝説の時代から紀元前、現代、未来に渡る様々な時代を舞台に、文字通り時空を股にかけての大冒険が繰り広げられます。もちろん、前作に続き宇宙船も登場し、太陽系の各惑星を訪れることも可能です。

荒唐無稽さや波乱万丈な冒険物語、という意味ではシリーズ中随一の内容と言えるでしょう。

地球を救ったのは誰?

復讐に燃えるミナックスはモンテインを殺したヒーロー本人への個人的な報復ではなく、地球人類全体を滅ぼすことで復讐を遂げようとしています。こうなるともそもその発端を作ったロード・プリティッシュも無関係ではなく、自分の故郷である地球を守り、ミナックスを倒すために再びヒーローを召喚することになります。…が、最初のキャラクターメイクの際に、人間、エルフ、ドワフ、ホビットから好きな種族を選択出来ることから、かなり幅広くヒーローを募集したことが覗えます。なにせ相手は時空を支配する魔女、無数の名も無きヒーロー達が命を落としていったのかも知れません。

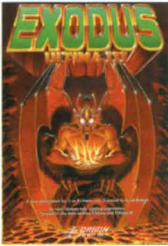
もうひとつの復讐

Ultima本編と違う歴史を辿るUOにおいてもミナックスは登場します。

ソーサリアを強力な軍勢を用いて侵略し、遂に征服してしまうのです。ミナックスの猛攻の前にロード・プリティッシュは旧世界を放棄し、より秩序の力が強く働いている新しい世界へ逃れます。以来、混沌が支配するミナックスの世界をフェルトカ、秩序が支配するロード・プリティッシュの世界をトランメルと呼ぶようになり、世界はまるで双子のように同じ地形を持ちながらも性質の全く違う二つの面(ファセット)に分断されたのです。

Ultima III

- Exodus -



Story

平和と共に発展を続けるソーサリアに三度暗雲が立ち込める。ある日、海上に謎の島が現れ、それと時を同じくして久しく姿を消していた怪物達、そう、かつてモンテンに仕えし地獄の眷属達が再び姿を表し始めたのだ。そして、謎の島に近づいたために乗組員が忽然と消え失せた船の甲板に残された血文字…

“EXODUS”が怒た。ロード・ブリティッシュは迷わずヒーローを召喚する。

解説

種々な新機軸を盛り込んだ第3作は、システム的にも、シナリオ的にもかなり洗練されました。複数キャラによるパーティ、街のNPCとの会話を軸としたシナリオ、敵に遭遇すると戦闘画面に切り替わり展開するタクティカルコンバットなどなど、CRPGの基本要素はこのExodusで既に揃っている感があります。後続のCRPGのプロトタイプ的な作品と言えるでしょう。

一方で面白いのは、ダンジョンの扱いが非常に「軽い」といえることです。宝とモンスターの待つ迷宮は普通冒険の華ともなる要素なのですが、Ultimaシリーズにおいては伝統的に扱いが軽く、何層あろうと階層下降の呪文で一気に最下層まで行き、ボスだけ倒して一気に階層上昇の魔法で地上に戻ってクリア、などというような、何とも拍子抜けなケースが多いのです。このへんはダンジョン探索のみに絞って「Wizardry」などと較べるまでもなく、明らかに作者のダンジョンという小道具に対する思い入れの希薄さを感じさせます。

暗黒期の終わり

モンテン、ミナックス、エクソダスと3期に渡る暗黒期はこれで終わります。そして、究極の「機械」とも言えるエクソダスが滅ぶと同時に、ソーサリアの世界は急速にその装いを変え、牧歌的な雰囲気を持つ中世ファンタジー世界へと姿容を遂げていくのです。もしかしら、暗黒期の戦いは、機械的なものを全てと決別し、原点回帰していくための戦いであったのかも知れません。

ムーンゲートと二つの月

本作においては移動手段としてムーンゲートが登場します。これは二つの月の満ち欠けによって行き先の変わる空間移動のゲートなのですが、これはそのまま以降のシリーズにも引き継がれ、Ultimaシリーズにおいてはムーンゲートは基本的かつ重要な移動手段として定着します。尚、トランメルとフェルツカというのは、元々はこの二つの月の名前です。

暗の神

神の存在しないソーサリアにおいて最も神に近い存在、それがタイムロードです。彼はソーサリアの時を見通し、ロード・ブリティッシュと協力しながら平和を維持しようと努めています。滅多に姿を見せない彼が、本作品では直接エクソダスの破壊方法を教える為に見えます。

Ultima IV

- Quest of Avatar -



Story

ソーサリアに平和が訪れ、ロード・ブリティッシュの治めるリタニアは繁栄を謳歌する。再び暗黒時代を繰り返さぬように、正しい心のあり方を示す8つの徳を浸透させようと考える王は、究極の真理が書かれたコデックス（写本）の探索を奨励する。写本を手にする資格をもつのは徳の体現者アバタールのみ。新たな時代を迎えたリタニアを舞台に、真理を求めアバタールの探索が始まる。

解説

Ultimaシリーズを他のゲームと決定的に違うものにするカギとなった作品。本作で作者は「徳」の概念を導入し、それを極め、徳の体現者アバタール(Avatar)となることを目的に設定します。これは、殺戮とキャラ強化の拡大再生産を基本構造とするCRPGへの批判に対する作者からの回答だったのです。ただし、その一方でこの作品以降のUltimaは説教臭くて難しいゲームだと敬遠する人も少なくありませんでした。作者の精神世界の投影とも取れる作品世界の持つ価値観や目的意識にどこまで共感できるかがカギ目となるでしょう。

8という数字

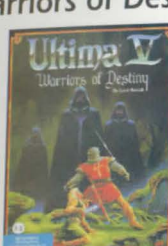
8つの徳、それを信奉する8つの街、そこでアバタールを待つ8人の仲間、徳を祭る8つの神殿、徳の裏返しである8つの背徳、背徳の象徴8つのダンジョン…この作品全体を8という数字が貫いています。そして、8つは3つに収束し、やがて1になるひとつの真理への道を開いていきます。8つの徳と背徳からなる試練を乗り越えたとき、アバタールは一体何を手に入れることになるのでしょうか？最後に示される極めて象徴的な結末は、プレイヤー一人一人の心に違った解釈と印象を残すことでしょう。Ultimaの精神世界の大いなる始まりと終末がこの作品に集約されているような気がしてなりません。

完成された世界観

紆余曲折を経て、本作においてソーサリア（この作品からリタニアと名称が変わった）の世界観はほぼ固まったと見えます。徳を奉じる中世的な街々、8つの神殿と背徳のダンジョン等もほぼ固まり、文化レベルについてもいわゆる魔法のある中世といった標準的なファンタジー世界のものといえます。ただし、リタニアならではの特徴としては、信仰の形骸となる神の不在と、それによる宗教の不在です。従ってクレリックなどの僧侶もあらず、自然崇拜のドルイド僧が見受けられるのみです。尚、UOのマップはほぼUltima IVを踏襲したものと なっています。

Ultima V

- Warriors of Destiny -



Story

かつてコデックスが保管されていた巨大迷宮アイビスは、アバタールの探索完了と共に崩壊した。そのとき出来た空洞の下に地底大陸発見の報を受けたロード・ブリティッシュは自ら調査隊を率いて乗り込み、消息を絶つ。王代行となったロード・ブラクソンは徳の信仰強化を掲げるが、やがてそれは圧制へと変貌していった。

解説

システム的には前作を踏襲した作品であり、シナリオと共に、仮想世界の構築という点でも非常に高い完成度を実現しています。時を刻む時計、時刻と共に目覚め、働き、眠りにつく住人達。徹底的に作りこまれた世界には作者の執念すら感じます。

人々の心を良き方向へ導くための徳の信仰も、度を過ぎれば自由意思を縛る鎖になります。今回のテーマは独善と不寛容です。過ぎたるは及ばざるが如し。たとえ初めは善意でも、独善に変わった瞬間毒になる。立派な思想、素晴らしい科学。どんなに素晴らしい道具を発明しても、それをどうしてもうまく使いこなせずに不幸を呼び込んでしまう人間達。アイビーに満ちた作者の現状認識の物語がこの作品以降続くこととなります。

ロード・ブラクソンの弱さ

弱さ、次の名は人間。そんな言葉がびびりくくるのがロード・ブリティッシュ代行となったこの人物です。彼は徳の理念を本当の意味で理解することなく、ただ闇雲に徳の実践を強制し、違反者の取り締まりに奔走します。結果、徳を礎にした理想国家は、一夜にして圧制と密告に脅える恐怖国家となったのです。

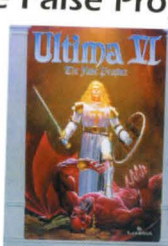
暗黒の真理

モンテンの不死の宝珠の砕けた破片から生まれ出し背徳の化身達、それがシャドールードであると言われています。彼ら3人は愛・勇気・真実という3つの真理の裏返しであると考えられ、ロード・ブラクソンを影で操っていた黒幕でもあったようです。

本篇ではアバタールにより滅ぼされた彼らも、UOにおいてはフェルツカ世界の覇権を担う一大勢力として未だ健在です。

Ultima VI

- The False Prophet -



Story

突如現れた異種族ガーゴイルはリタニアへ攻撃を開始する。突然の敵の出現に混乱する中、ロード・ブリティッシュは再びアバタールを召喚し、ガーゴイルを倒すよう命じる。

ガーゴイル達の攻撃の理由はなんなのか？その真相を追い求めながらアバタールは事變の収拾を目指す。

解説

ファンタジー世界にしては珍しく、リタニアにはエルフやドワーフなどの人間と対等の異種族がいませんでした。リタニアの人々は異種族との本格的な接触も、闘争も経験していません。徳や背徳といった自己の内面の問題に頭を悩ませていたわけでも、そんな平和な時代にも終わりがきました。世界の裏側には、ガーゴイルという人間とは姿形も、思考形態も全く異なる生命体が文明を築いていたのです。今度、自分達と相容れないものが全て悪と切り捨てて滅ぼしてきたリタニア人達は、当然ガーゴイルは怪物や悪魔の類としか考えません。ガーゴイルの文化レベルは思いのほか高く、彼らは人間よりも早くからコデックスの存在を知っており、聖典としていたのですが、アバタールがコデックスを持ち去ったことで起きた地殻変動でガーゴイル世界のほとんどは水没、種族存亡の危機に瀕していたのです。更に、ガーゴイルに伝わる「白い人間が現れてガーゴイルを滅ぼす」という予言の存在が決定的となり、自分達を滅ぼす悪魔達として人間を敵と判断したわけです。

背徳ではない、異なった徳の概念

シャドールード達は善なる徳の裏返し、いわば背徳の象徴でした。それに対してガーゴイル達は全く異質な思考形態に基づいた徳の概念を形成しています。彼らの価値観においては善悪はさして重要なものではなく、徳の形成の主軸には成り得ないのです。彼らは極めて社会性の高い、いわば蟻やミツバチのような群衆としての機能を最も重要視する生命体です。彼らには強い「個」の概念はありません。全体の中で自分達がどう役立っているかを美德の基準にします。「統制」「情熱」「勤勉」「三原理」と考える彼らに、個としての在り方に問々と悩む人間の思考は理解しがたいものでしょう。

コデックスとは？

ガーゴイルと人間の間の思考形態の違いを考えると、両者が等しくコデックスを価値あるものと認め、聖典としている事実は驚きです。このことには、異種族間の相互理解の糸口と共に、コデックスという存在そのものへの重要な示唆が含まれていると言えるでしょう。善の徳という概念やコデックスそのものにも疑問を残したまま中期3部作は幕を閉じるのです。

Ultima VII

- The Black Gate -



Story

ある日、地球のアバタールの目前にガーディアンと名乗る者が姿を現し、ブリタニアの支配を宣言する。

アバタールが駆けつけたブリタニアではガーゴイル戦争から既に200年の歳月が流れ、世界は平和を謳歌しているように思えた。しかし、慈善団体フェローシップの疑惑を調査していくうちに、アバタールは偽善の下に隠された世界の真実の姿を知ることになる。

解説

善悪の相対性について掘り下げてきたUltimaシリーズですが、本作からはガーディアンという絶対悪が登場することで、少し趣が変わってきます。宗教、差別、民族対立など、人間社会の持つ複雑な問題を盛り込みながら、正しいものを見極め、悪しきものを炙り出し、追いつめていくことで問題解決を図っていくといった作品構造になっていくのです。現実世界において正義を行うことの難しさそのままに、アバタールの試練の旅が続きます。

フェローシップ

パトリンを代表とする慈善団体フェローシップは平和や友愛をスローガンに隣りに広まりましたが、その実態は絶対悪ガーディアンの方でブリタニアの支配を目論む秘密結社でした。脱会者や裏切り者は容赦なく抹殺し、鉄の団結と巧みな宣伝によってブリタニアの社会を土台から蝕んでいったのです。複雑な社会状況の中に巧みに溶け込み、浸透していく見えない悪の象徴と言えるでしょう。

Ultima VII Part2 - Serpent Isle - (1993年)

Ultima VIIはストーリーが長大な為に後編に当たるPart2が作られました。フェローシップの正体を暴き、逃げる教祖パトリンを追いかけてたどり着いたのはサーベントアイルと呼ばれる別世界でした。

混沌と秩序の争いの歴史を持つこの世界で、混沌の化身カオスベインとの激しい戦いが繰り広げられます。

その戦いの中に支払われた尊い自己犠牲の代償は、その後のアバタールの運命を示唆していたのかも知れません。

Ultima VIII

- Pagan -



Story

アバタールはガーディアンによって異世界モーゲイリンに送り込まれる。脱出する方法を探そう、その為には4人の巨人を倒さねばならないことを知るが、巨人はこの世界を象徴する自然力の象徴でもあったのだ。

脱出の為にモーゲイリン世界とそこに住む人々を犠牲にしてよいのだろうか？ アバタールの葛藤の旅は続く。

解説

これまで巨大化・複雑化を遂げてきたUltimaシリーズもこのVIIIでは一転、シンプルでタイトなデザインとなりました。そしてシナリオ的にはアバタールは世界を破滅させる悪の化身となるべく、最も辛い戦いを強いられます。苦悩のヒーローを地で行くような究極の選択が、またもやアバタールを苦しめるのです。

シナリオ内容とシステムのあまりの変わりように、従来のUltimaファンからはとまどいの声もあったようです。しかし、グラフィックとシステムを大幅に見直したこの作品が、次なるUltimaの確実なステップとなったことは間違いありません。

～UOのシステムの原点～

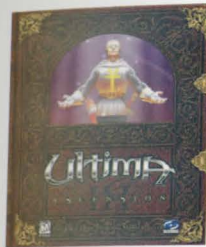
従来のUltimaとは毛色の違ったPaganでしたが、これはUOに大きな影響を与えた作品はありません。キャラクターが直立して地面が右に45度傾いたマップ（VIIまではキャラクターが左に45度傾いて、地面がまっすぐ向いていました）。キャラクターの様々なモーションアニメーションとリアルタイムの戦闘。クリックして確認、ダブルクリックで使用、ペーパードールによる情報・コマンドの管理など、あげたら枚挙にいとまがありません。ゲーム内に登場するキャラクター面でもPaganは影響しています。それまでのUltimaはブリタニアという共通の世界での出来事でしたが、Paganはブリタニアとは違う世界です。これまで登場してきたことのないようなモンスターがいくつか見られます。世界を支配している大地、風、水、炎の巨人は、UOのelementalに近い雰囲気でしょう。ゲームの終盤では炎の巨人パイロスを召喚するなど、UOの第8サークルにあるfire elemental召喚のようなこともやるのです。また、ゴレムにいたっては大地の魔法で召喚することもできました。

そして、UOでも近々登場する予定のネクロマンサーは、大地の巨人の魔法を操る職業として登場しています。さらに、このネクロマンサーの使う魔法の秘薬は、UOの中でも、かつて導入の噂が流れた際に登場した新秘薬としてすでに登場しています。

実際、このPaganと次回作のAscensionの間にUOは登場していますから、この作品の多くの部分がUOに反映されてもおおろかしくないわけです。

Ultima IX

- Ascension -



Story

アバタールを苦しめ続けていたガーディアンは遂にブリタニアの直接侵襲を開始する。陰と陽、対極に位置する二人の戦いはブリタニアをかつてない大破壊へと導いて行く。

地球時間で20年、ブリタニア世界で500年に及ぶアバタールの旅は、遂に最後のときを迎える。全ての解決の為に。

解説

20年に渡るUltimaシリーズ完結篇です。善と悪、正義の意味といった根本的なテーマを社会の現状認識と絡めながら問い続けてきたアバタールの旅も遂に終わりのときを迎えます。ここでは作者リチャード・ギャリオットなりの回答と共に幕が引かれています。しかし、それは回答ではあっても決して解決策とはいえないかも知れません。

二人のロード

ロード・ブリティッシュとロード・ブラックソーン。タイムロードとガーディアンという善と闇の象徴的存在をパトリンに持つこの二人のロードの戦いも本作で決着します。しかし、UOにおいては、二人の関係は全く違ったものとなっています。秩序を重んじながら治世を行うロード・ブリティッシュに対し、混沌の立場から良き助言を行うロード・ブラックソーンは、ブリタニアに無くてはならない人物でした。しかし、良好にしていた二人の関係にも変化的兆しが見られます。それは二人の宿命なのかも知れません。

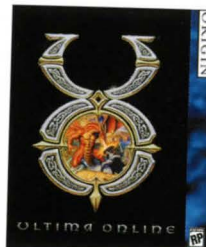
破滅と均衡

かつてアバタールがコテックスの部屋で善なる徳を極めたとき、彼の中の悪しき部分が全て割れが落ちました。そしてそれはそのままアバタールと対となる存在、いわば悪のアバタールともいべきガーディアンと対となったのです。光無きところには闇はなく、その逆もまた同じ。光を強めれば、闇も益々昏く濃く…。互いに力を強めあい、エスカレートしていく二人の戦いは周りの世界に破壊と混乱をもたらし、やがては世界を破滅させてしまうことでしょう。この悪しき循環に終止符を打つべく、アバタールは一つの決断を下します。自らがガーディアンと共に滅びることで、光と闇の均衡を取り戻す道を選んだのです。破滅による均衡。それも全てタイムロードとロード・ブリティッシュの筋書き通りだったのでしょうか？

もうひとつのアーマゲドン

高知的生命体ウィズプから授けられる破滅の呪文アーマゲドン。この呪文はUOでも登場します。Followers of Armagedonという組織がこの呪文を使用することで、大地般変動が起き、後にロストランドと呼ばれる新大陸が発見されたのです。これは拡張パックであるUO The Second Ageの導入ストーリーとして語られました。

Ultima Online



解説

モンティンの宝珠が砕かれたとき出来た無数の破片とその中の破片世界。アバタールやガーディアンがまだ登場していない無数のソーサリアの物語。それがUOです。位置付け的にはアバタールを主人公としたUltima本編に対する外伝的な作品と言えるでしょう。

そしてこれが、5年に渡るもうひとつのウルティマ世界の始まりでもあったのです。

Ultima Online

- The Second Age -



解説

Followers of Armagedonのアーマゲドン使用によりロストランドが発見されました。そこはセラサンとオフィーティアン達が跋扈する未開の大地でした。

ロード・ブリティッシュはロストランドの王国併合を決意。日本サーバーオープン時期とも近かった為、この拡張パックからプレイを始めたプレイヤーも多いのではないのでしょうか。

2000

Ultima Online

- Renaissance -



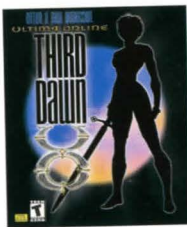
解説

モンテインを奪われたミナックスが時空の彼方から帰還します。彼女の猛攻を防ぐ戦力はブリタニアにはなく、ロード・プリティッシュは破片世界の別の面（ファセット）への通路を見出し、国民の大移動を敢行するのです。こうして世界はミナックスの世界フェルツカとロード・プリティッシュの世界トランメルへと分裂し、フェルツカの覇権を巡る派閥戦争がいつ果てることなく続いているのです。

2001

Ultima Online

- Third Dawn -



解説

モンテインの宝珠の破片の新たな面が発見され、イルシエナーと命名されました。

この拡張パックでは新ファセット・イルシエナーの追加と共に、従来の2Dクライアントに加え、3Dクライアントが新規導入されます。

当初はイルシエナー自体も3Dクライアント専用のファセットという位置付けでしたが、次の拡張パックであるLord Blackthorn's Revengeから2Dクライアントでも導入可能となりました。

2002

Ultima Online

- Lord Blackthorn's Revenge -



解説

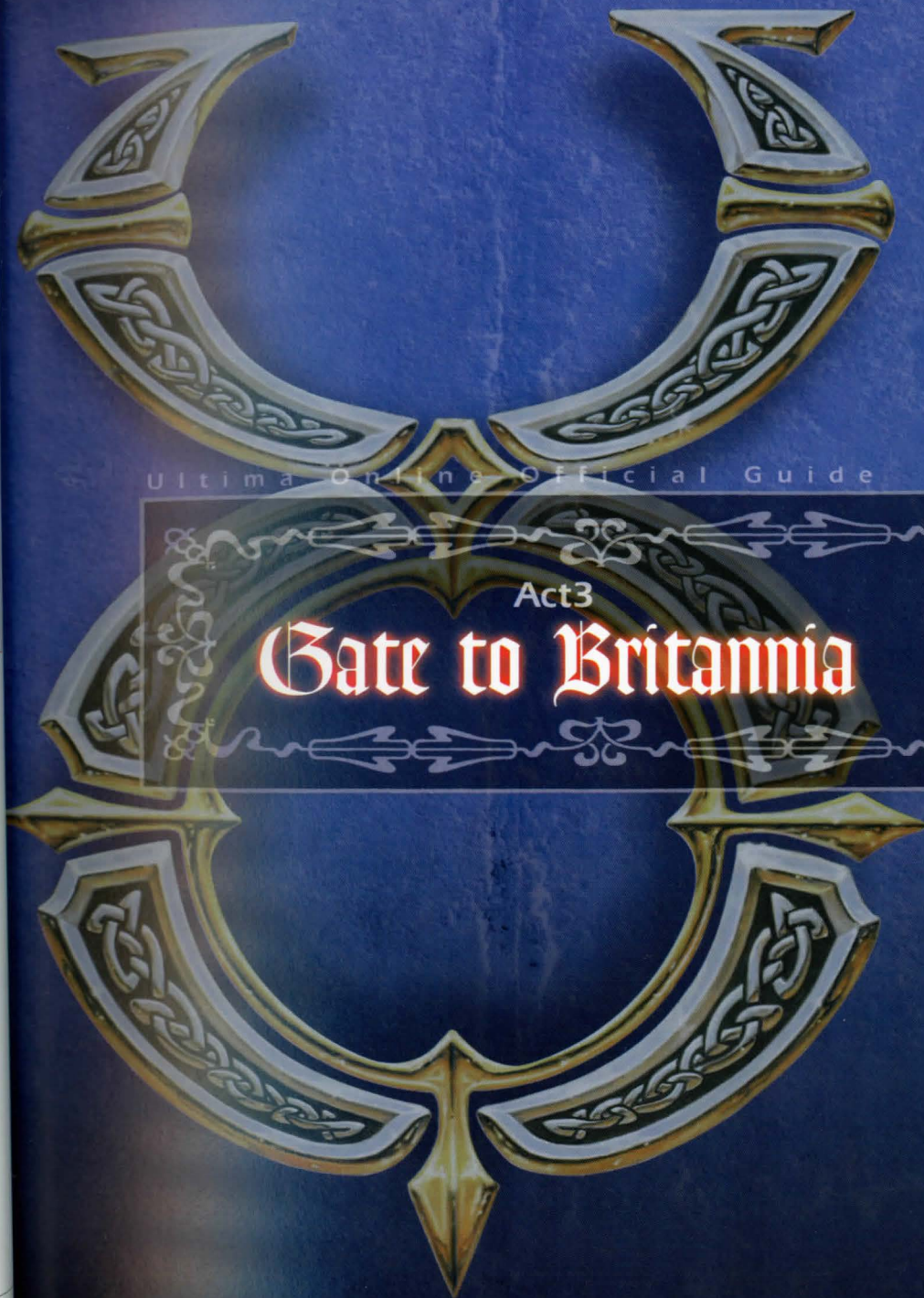
ロード・プリティッシュの失踪と時を同じくしてブリタニアに不穏な空気が広がります。サベージ達の出現、ガーゴイルの繁殖……。その全ての背後にはかつてブリタニアを破滅寸前まで追いやったエクソダスの影があったのです。

そして、ロード・プリティッシュの後継者としての戴冠を認めようしない王国上層部に怒りを覚えたロード・ブラックソーンはエクソダスと結託し、ブリタニアへの復讐を誓います。

運かな滅びの眠りからエクソダスにより召還されたジユカ達、時を同じくして仇敵との決着を付けるべく出現したミーア達。

そして次々と導入される徳システム。

Ultima本編の要素を残しつつ、いまや全く違う歴史を歩んでいる破片世界に、大きな転換点が訪れようとしています。



I. アカウントについて



【UOログイン画面】ここで要求されるアカウント名とパスワードを取得するために新規アカウントを作成する必要がある。左の「アカウント」ボタンでアカウント管理HPへ移動。



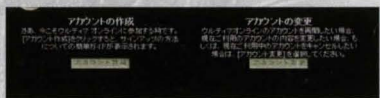
【UO公式HP】http://www.jp.uo.com UO公式HP。左の黒枠内のメニューにある「アカウント管理」を選択すると、アカウント管理HPへ移動。



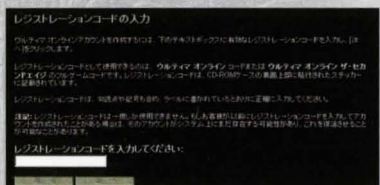
【アカウント管理HP(英語)】アカウント管理HPのトップは英語。各国語に対応しているところがある。世界中でプレイされているUOならではの。



【アカウント管理HP(日本語)】新規アカウント作成や、既存アカウントの登録内容修正、月額課金の支払い方法変更などは全てこのHPで行う。



「アカウントの作成」を選択。



レジストレーションコードはハイフン(-)もそのまま入力。

1. アカウントとログイン

①アカウント

インターネットを経由してゲームサーバーに接続してプレイするUOは、接続時に本人認証を行います。この為に必要なのがアカウント登録です。住所や氏名などの個人情報アカウント情報として登録されており、本人認証にはアカウント名とパスワードを用います。

②ログイン

ゲームサーバーへ接続することを「ログインする」とも言います。「サーバーログイン」または「シャードログイン」などとも言う場合がありますが意味は同じです。ログイン時には本人認証としてアカウント名とパスワードを入力します。

③アカウント情報の管理

アカウント名とパスワードは本人認証を行う非常に大切な情報です。万一他人に知られてしまえば、貴方のアカウントを無断で使用されるだけでなく、個人情報などを盗まれ、悪用される危険すらあります。絶対信用の置ける人間以外にはアカウント情報を教えないようにしましょう。

④アカウント料金

アカウントは月額使用料がかかります。支払い方法はクレジットカードによる引き落としやゲームタイムというクーポン券があります。

2. アカウントの作成手順

①アカウント管理HP

新規アカウントの作成や登録済みのアカウント内容の変更などは全てアカウント管理HPで行います。アカウント管理HPへは、UO起動時のログイン画面かUO公式HPから移動できます。アカウント管理HPのトップは英語なので、「日本語」ボタンを押して日本語表示に切り替えた後、「アカウントの作成」ボタンで作成開始です。

②レジストレーションコード入力

新規アカウント作成の際に要求されるレジストレーションコードはUOのパッケージに同梱されています。正確に入力してから「次へ」ボタンを押してください。レジストレーションコードは商品サポートの際にも必要ですので、大切に保管しましょう。

③ライセンス契約書とRULES OF CONDUCT内容確認

まず、「ライセンス契約書」が表示されます。これはUOを利用する上での契約条件になっていますので、内容をよく確認した上で、一番下の「承認する」ボタンを押してください。次に、UOサービス利用規定となる「RULES OF CONDUCT」が表示されます。これもライセンス契約書同様、内容を確認した上で一番下の「承認する」ボタンを押してください。上記の2つの文書の内容については、UOパッケージ付属の説明書又はアカウント管理HP内で確認できるようになっています。

④アカウント名&パスワード入力

次にアカウント名とパスワードを入力します。これらはUOログイン時に使用します。

◆アカウント名(account name)

登録したアカウントの名称です。UOではプレイヤーをアカウント単位で登録管理しています。アカウント名は本人認証を行う重要情報なので、他人に知られてはなりません。決して自分のキャラクターにアカウント名と同じものをつけたりしないようにしましょう。アカウントがハックされる原因となり得ます。

◆パスワード(password)

アカウントのパスワードです。アカウント名と共に本人認証に使われます。生年月日や家族の名前など、容易に予測がつかぬものは避け、ランダムな英字と数字、記号の混合にするとよいでしょう。生年月日を入力したら「次へ」ボタンを押します。

⑤個人情報の入力

住所、氏名、電話番号などの個人情報を入力します。ただし、ここでは日本語ではなく、全てローマ字あるいは英語での記入になるのでご注意ください。特に住所の記入方法などは日本とはかなり異なっているので、UOパッケージ付属の説明書の記入例を参考にしながら入力してください。

⑥課金方法の選択

無料期間(フリータイム期間)がある場合はその日数が表示されます。無料期間終了後は月額課金が発生するのでその支払い方法を選択します。支払い方法は次の2種類です。

◆月払いプラン

クレジットカードによる月額払いです。月額9.95ドルがその時点のレートで円換算されて引き落とされます。アカウント料金を支払い忘れることがない為に、突然アカウント切れ、などという事態は防げます。反面、自動的に引き落とされていくのでアカウントを停止したい場合は、必ずアカウント管理HPで停止の処理をしなくてはなりません。

◆ゲームタイム

ゲームタイムクーポンというプリペイド式のクーポン券による支払いです。ゲームタイムを買うとゲームタイムコードが記載されています。ゲームタイムコードを入力することで先払いのかたちで支払うので、アカウントの有効期限が終了する前に次のゲームタイムを購入する必要があります。ゲームタイムには30・90・180日間分があり、店頭販売及び通販で購入できます。

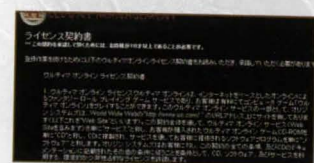
3. アカウントの変更と停止

①アカウントの変更

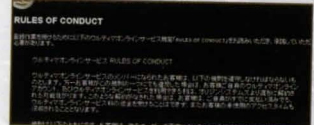
アカウントの登録内容について変更したい場合は、アカウント管理HPで「アカウント変更」ボタンを選択します。現アカウントの登録情報の変更や、月額課金の支払い方法変更などが行えます。

②アカウントの停止

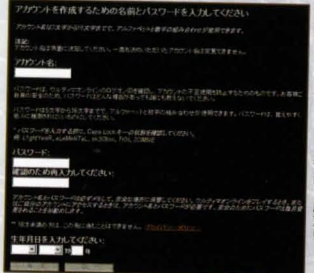
アカウント変更の画面で、「アカウントのキャンセル」ボタンを選択すると、アカウントが停止され、月額課金もされなくなります。当然そのアカウントは使用不能となりますが、アカウント名とパスワードさえ覚えておけば、後ほど停止したアカウントを復活させることも可能です。



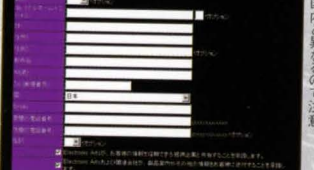
「ライセンス契約書」



「RULES OF CONDUCT」



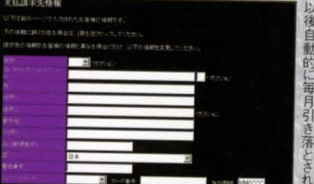
アカウント名とパスワード管理は厳重に



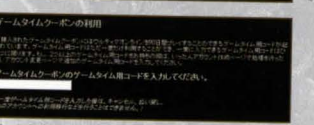
住所や電話番号の記入方法が日本と異なるので注意。



月額課金の支払い方法はクレジットカードかゲームタイムを選択。



月払プランを選択した場合は、クレジットカードの必要情報を入力。以後自動的に毎月引き落とされる。

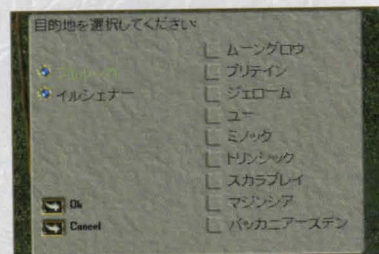


ゲームタイムによる支払いを選択した場合は、ゲームタイムに記載されたゲームタイムコードをここで入力。

II. シャードについて



シャード選択画面。UOでの自分の冒険世界を選択。別のシャード同士のキャラは出会うことが出来ないため、知り合いがいる場合などはシャードを合わせたほうが良いだろう。



どのシャードを選んでも、基本地形は同じである。ただし、いくつかの特殊シャードについては異なっているケースもある。



海外に設置されているシャードでは英語などの言葉が飛び交っている。コミュニケーションに多少苦勞する代わりにより本格的な異世界感を味わうことが出来るかも知れない。



通信遅延(ラグ)は戦闘中などに起こると命取りになりかねない。特にPKに襲われたときや、戦争(War)の最中のラグは誤罪への直行便となるだろう。

1. シャードとは

①呼び名の由来

UOでは世界中に様々なゲームサーバーがあり、それらをシャード(shard)と呼びます。これはモンタインの不死の宝珠が破壊されたときに出来た無数の破片(シャード)が由来です。無数の破片の中にそれぞれ封じられた無数の鏡面世界。それがUOの冒険世界なのです。それぞれのシャードには固有の名前がつけられ、別々のサーバーで運用管理されています。

②シャードの選択

UOでは、プレイするシャードを選択する必要があります。連日シャード間でのキャラクターやアイテムの移動は出来ず、完全に独立した世界となっているからです。但し、複数のシャードにキャラクターを作成し、平行して遊ぶことは出来ます。最近のうちはどれかひとつのシャードでプレイし、UOに慣れてから別のシャードに進出するなどしてもよいでしょう。初めてUOをプレイする際には、知り合いなどがいるシャードを選択するのもお勧めです。

③鏡面世界

全てのシャードは基本的に同じ地形とマップ構成を持っています。中に入ってみただけではどこも同じに見えることでしょう。しかし、決定的な違いがあります。それはプレイヤーの違いです。それぞれのシャードにはそこでメインにプレイしているプレイヤー達がおり、当然性格や考え、シャード所在地によっては言語すら異なります。一見同じ鏡面世界に見えても、それぞれ独自のシャードの雰囲気や歴史がプレイヤー自身の手によって形作られているのです。

2. シャードの種類

UOは元々米国のゲームなので、初期には北米を中心にシャードがオープンしていきました。しかし、その後世界中にシャードが設置されるようになり、日本にも複数のシャードが存在します。

①シャード名

各シャードには、所在地にちなんだ名称がついています。日本のシャードは現在Asuka(アスカ)、Yamato(ヤマト)、Wakoku(ワコク)、Hokuto(ホクト)、Izumo(イズモ)、Mizuho(ミズホ)、Sakura(サクラ)の一般シャード7つとハードコアシャードであるMugen(ムゲン)があります。

②所在地

シャードの所在地はシャード選択の際に重要な要素です。まずそのシャードでの主要言語の問題があります。英語圏のシャードであれば、当然プレイヤーも英語を使っています。周りのプレイヤーとのコミュニケーションや困ったときに質問したりすることを考えると、最初は日本のシャードで始めたほうが良いでしょう。またプレイヤーからシャードまでの距離が遠いと、そ

分通信速度(Ping値)が遅くなる傾向があり、プレイ中に遅延(ラグ)が生じやすくなります。

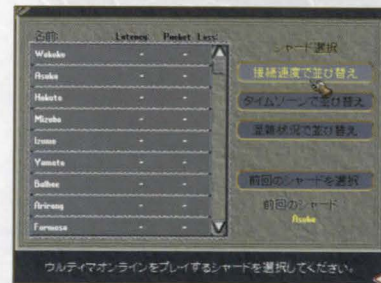
③オープン時期

そのシャードのオープン時期です。古いシャード程、ベテランも多く、成熟したシャードと言えます。また、UOはプレイヤー間での経済活動が盛んなので、シャードの状況によってプレイヤー間の取引価格が違ってきます。開始間もないシャードではまだキャラクターが育っていないために高度のスキルを要する生産品の流通量が少なく、そのぶん相場が高いなどの影響がでるわけです。

④一般シャードと特殊シャード

一般シャードというのは、UOの通常仕様シャードということ。一般シャードは全て地形も同じで、1アカウントにつき5キャラ作成可能です。まずは一般シャードでプレイして、UOの仕様慣れてきたら、特殊シャードで遊んでみてもいいかも知れません。ハードコアシャードは対人戦闘のルールや地形、作成可能キャラ数など、より難易度の高いUOを楽しめるように作られた上級者向けシャードです。ただし、一般シャードのUOのほうがより便利で快適なプレイが出来る仕様になっていますので、ベテランプレイヤーの大多数は一般シャードでプレイを継続しています。ハードコアシャードで遊ぶかどうかは好みの問題と言えるでしょう。

また、Test Centerは将来導入予定の様々なシステムについてのテストを行うためのシャードです。現在はまだ未導入のシステムについて、いち早く触れて見た場合はキャラクターを作ってみてもいいでしょう。ただし、あくまでもテスト用のシャードなのでキャラクターなどのデータは必要に応じて一斉に削除されることもあり、注意が必要です。



シャード選択画面の「表示順」の各ボタンを押すとシャードのソート順が変わる。
接続速度で並び替え : 通信状態が良好の順
タイムゾーンで並び替え : 距離が近い順
遅延状況で並び替え : シャードへの接続数が多い順



シャードによって街の雰囲気や経済の成熟度合いなども変わってくる。

【シャード一覧表】 ※Test Center(米国)は開発テスト用として随時

| シャード名 | 所在地 | オープン | 備考 | シャード名 | 所在地 | オープン | 備考 |
|---------------|-----|----------|----|----------------|---------|----------|---------|
| Asuka | 日本 | 1998年10月 | 一般 | Napa Valley | 米国 | 1997年11月 | 一般 |
| Yamato | 日本 | 1998年10月 | 一般 | Sonoma | 米国 | 1997年12月 | 一般 |
| Wakoku | 日本 | 1998年11月 | 一般 | Catskill | 米国 | 1997年12月 | 一般 |
| Hokuto | 日本 | 1999年1月 | 一般 | Lake Austin | 米国 | 2002年9月 | 一般 |
| Izumo | 日本 | 1999年10月 | 一般 | Drachenfels | ドイツ | 1998年10月 | 一般 |
| Mizuho | 日本 | 2001年4月 | 一般 | Europa | オーストラリア | 1998年10月 | 一般 |
| Sakura | 日本 | 2002年10月 | 一般 | Oceania | ドイツ | 2000年2月 | 一般 |
| Atlantic | 米国 | 1997年9月 | 一般 | Arirang | 韓国 | 1999年9月 | 一般 |
| Pacific | 米国 | 1997年9月 | 一般 | Balhae | 韓国 | 1999年12月 | 一般 |
| Great Lakes | 米国 | 1997年9月 | 一般 | Formosa | 台湾 | 1999年12月 | 一般 |
| Lake Superior | 米国 | 1997年10月 | 一般 | AOL Legends | 米国 | 2000年5月 | AOL会員限定 |
| Baja | 米国 | 1997年10月 | 一般 | Seige Perilous | 米国 | 1999年7月 | ハードコア |
| Chesapeake | 米国 | 1997年10月 | 一般 | Mugen | 日本 | 2001年10月 | ハードコア |

Ⅲ. キャラクター作成



外見設定画面。名前、髪型や髭、性別、肌、シャツ、パンツ、髪、髭それぞれの色。以上の項目について自分の好みに変更出来る。



職業選択画面。「戦士」「魔法使い」「鍛冶師」の3つから選択可能。能力値やスキルを自分で設定したい場合は「カスタマイズ」を選択する。

■ テンプレート一覧

| 名称 | ステータス | スキル | 備考 |
|--------|----------------------------------|---|---|
| 戦士 | STR : 35 DEX : 35 INT : 10 | 解剖学 (Anatomy) : 30 治療 (Healing) : 45 ソード (Swordsmanship) : 35 戦術 (Tactics) : 50 | 剣による戦闘と包帯による回復を得意とするバランスの取れた戦士。 |
| 魔法使い | STR : 25 DEX : 10 INT : 45 | 知性評価 (Evaluating Intelligence) : 30 魔法 (Magery) : 50 瞑想 (Meditation) : 50 レスリング (Wrestling) : 30 | 武器を使わずに、魔法に特化した専門メイジ。 |
| 鍛冶屋 | STR : 60 DEX : 10 INT : 10 | 武器学 (Arms Lore) : 30 鍛冶 (Blacksmithy) : 50 採掘 (Mining) : 30 細工 (Tinkering) : 50 | 鉱山から鉱石を掘り出し、それを原料として鍛冶や細工を行う自給自足型生産キャラ。 |
| カスタマイズ | 各ステータス値10-60の範囲で合計80 | 3種類まで選択可能。各スキル値は0-50の範囲で合計100まで配分可能。 | 初期の合計スキル値は少ないが、将来的なキャラ設計が出来ている際には便利。 |



カスタマイズを選択すると、初期能力値とスキルを設定出来る。初期スキルは3つまで選択可能。

1. キャラクターとは

キャラクターとはUO世界における自分の分身です。MMORPGであるUOでは自分以外のプレイヤーも沢山おり、プレイヤー操作のキャラクターを総称してプレイヤーキャラクター（以下PC）と呼びます。PC以外の街の店員やモンスターなど、システム側で作成されているキャラクターをノンプレイヤーキャラクター（以下NPC）と呼びます。

2. キャラクター作成可能数

1アカウントで作成可能なキャラクター数は1シャード毎に5キャラクターまでです（特殊シャードは例外）。つまり、全てのシャードに5キャラクターずつ作成してもいいわけです。実際には自分のメインシャードを決めて、そこにキャラクターをいくつか作成するかたちになるでしょう。

3. キャラクター作成手順

① テンプレートの選択

あらかじめ用意された3つのテンプレートから選択可能です。「戦士」は剣による接近戦と包帯での治療を得意とします。「魔法使い」は魔法を得意としますが、武器での戦闘には不向きです。「鍛冶師」は鉱山から鉱石を掘り出し、武器や防具に加工することを得意とします。生産に従事するキャラであり、戦闘能力はありません。

② 名前、性別、外見の選択

キャラクターの名前、性別、肌や髪の色などの外見を設定出来ます。ゲーム内で見ると、完全に分かれないので、完全に自分の好みで決めて問題ありません。髪と髭だけは後で形と色を変更することが可能です。

③ スタート地点の街選択

「カスタマイズ」を選んだ場合は、ブリティン (Britain)、ミニク (Minoc)、ユー (Yew)、ベスパー (Vesper)、ムーングロー (Moonglow)、スカラブレイ (Skara Brae)、マジンシア (Magincia)、トリンシック (Trinsic)、ジェローム (Jhelom) の9つの街の中からスタート地点を選択できます。

4. キャラクターの削除

キャラクターを削除したい場合はキャラクター選択画面で消したキャラクターをクリックでハイライトさせてから「キャラクター消去」ボタンを押します。ただし、作成してから1週間経っていないキャラクターを削除することは出来ません。

Ⅳ. ヤングシステム

1. ヤング (young) 条件と保護

UOには初心者保護のためのヤングシステムというものがあります。プレイ開始後間もないアカウントのPCは保護と制限を受けます。

■ ヤング条件

| 項目 | 説明 |
|-----------|------------------------------|
| 1. プレイ時間 | そのアカウントでのUOの実プレイ時間が40時間未満である |
| 2. スキル値合計 | 全スキルのボーナス込みの値の合計が450未満である |

上記条件を満たすアカウントはヤングアカウントといい、PCの名前に [young] の表示が付き、以下の保護と制限を受けます。

■ ヤング保護と制限

| 項目 | 説明 |
|--------------|---|
| 1. 攻撃されない | モンスター等から攻撃されない。自分から攻撃すれば反撃を受ける。 |
| 2. 魔法攻撃されない | モンスター等の魔法攻撃を受けない |
| 3. 対人戦制限 | 他PCから攻撃されることも、することも不可 (毒も含む) |
| 4. 支援制限 | 他PCに回復魔法や包帯治療などの支援を行えない |
| 5. ルート制限 | 他PCが倒した生物の死体は2分間ルート出来ない 自分が倒した生物の死体を他人にルートされることはない |
| 6. 盗み制限 | 盗みを行うことは出来ない |
| 7. 死亡時の転送 | 死ぬと最寄りの街のヒーラーに転送され、荷物も全て自動回収 |
| 8. フェルッカ進入不可 | フェルッカに進入出来ない |
| 9. ハイブンの帰還 | ペーバードールの「ヘルプ」の選択メニューでハイブンに帰還可能 |

ヤングが解除されるとヤング保護や制限は全て外れます。

■ ヤング解除

| 項目 | 説明 |
|------------|---|
| 1. 自動解除 | ヤング条件を満たさなくなると、ヤング解除 |
| 2. コマンドで解除 | 発言コマンド [renounce my young player status] (@ヤング解除) で解除 |

2. ハイブンとヤングクエスト

ヤングアカウントで「カスタマイズ」以外のPCを作成すると、初心者街ハイブン (Haven) からスタートします。ハイブンではヤング専用のヤングクエストを受けられ、自然とUOの操作法などが身につくようになっています。

3. ヤングチケット

ヤングキャラの銀行の中にはヤングチケットがあり、これを2枚揃えるとプレゼントを入手出来ます。ヤングチケットを持っている他のヤングPCを探し、二人のチケットをどちらか一方に集め、チケットをダブルクリックして現れるターゲットカーソルでもう一つのチケットを選択すると両方のプレイヤーにプレゼント選択画面が表示されます。

■ ヤングチケットプレゼント一覧

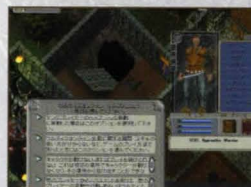
| 項目 | 説明 |
|--------------------------|------------------------------|
| 1. sextant | 六分儀。現在地の座標が判る。 |
| 2. 髪型変更巻 | 髪型を変更出来る |
| 3. 1から4サークルまでの spellbook | 魔法のスペルブック。第1〜第4サークル呪文書き込み済み。 |
| 4. 花火wand | 花火を出せるワンド |
| 5. spyglass | 望遠鏡。月の観測が出来る。 |
| 6. Dyes & dye tub | 染料と染め桶。顔などを好きな色に染められる。 |



プレイ時間40時間未満のアカウントのキャラクターは名前の後ろに [young] と表示される。



youngの間はこちらから攻撃しない限りモンスターに襲われることはない。少しでも戦闘に慣れておこう (ヤングクエスト中は一部例外)。



youngアカウントのテンプレート作成キャラクターは自動的にハイブンからスタートする。道に迷ったときはペーバードールのヘルプからハイブンに戻ることが可能。



ヤングクエストは「戦士」「魔法使い」「鍛冶師」の職業毎に用意されている。



「ヤングチケットプレゼント画面」他のyoungプレイヤーを見かけたら声をかけてみよう。

V. サポートスタッフとプレイ上の注意



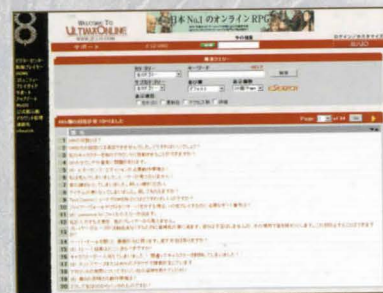
困ったときはヘルプ画面からGMに相談してみよう。



カウンセラーはプレイ上の手助けをするためのボランティアスタッフ。



UOAM、UOA等のUO-Pro指定ツール以外の使用は禁止なので注意。公式HPでUO-Proツールを確認できる。



禁止行為について詳しく知りたい時などは、公式HPのeSearchを利用するとよい。

1. GMとカウンセラー

UOの各シャードにはGM(ゲームマスター)とカウンセラーというサポートスタッフがあり、困ったときに手助けをしてくれます。

①GM(ゲームマスター)

GMはシャードの管理者であり、様々なトラブルを解決する役目があります。ハラスメントを受けたり、バグ等でプレイに支障が出た場合はヘルプメニューからGMを呼んでみましょう。解決に協力してくれるはずですよ。

②カウンセラー

カウンセラーはヘルプコールに対応して、プレイ上のアドバイスや情報提供を行うボランティアスタッフです。この他に、特に初心者支援を目的に活動しているコンパニオンというボランティアスタッフも存在します。

2. プレイ上の注意点

UOはネットワークゲームであり、多くのプレイヤーがサービスを受けています。システムや他のプレイヤーのプレイに悪影響を与える行為は禁止行為とされ、ペナルティの対象になっています。

①ハラスメント

他のプレイヤーへの嫌がらせ行為はハラスメントと定義され、禁止行為となっています。ハラスメントは、発言と行動の両方を含み、詳細については公式HPで確認出来ます。もし自分がハラスメントを受けたと感じたら、ヘルプ画面からGMを呼んでください。悪質な行為と判断されれば、ハラスメントを行ったプレイヤーはペナルティを受けます。

②チート

プログラムの不正改造等によるデータの改竄はチート行為と定義され、厳罰に処されます。チートをしたらアカウントを削除(削除)されると思っていないでしよう。

③バグ利用

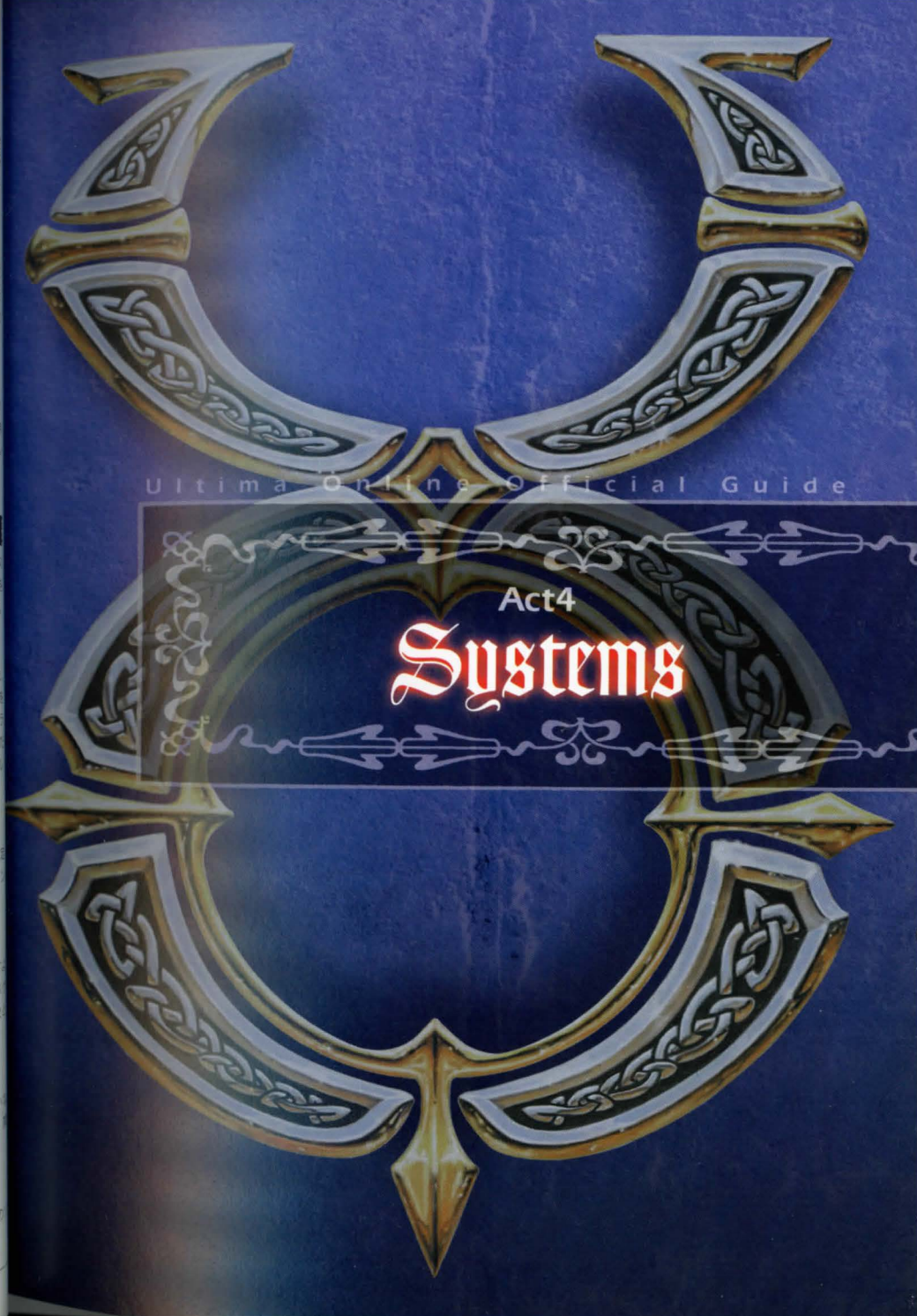
意図的なバグ利用も禁止行為です。明らかにバランスを壊すようなバグ技等を見つけた場合はGMに報告してください。バグを利用したアイテムの複製技(デューブ)なども厳罰の対象となりアカウント削除は避けられません。

④不在マクロ

一般のマクロツールなどを使って、自分がパソコンの前にいないのに延々とマクロ動作させることを不在マクロと定義し、禁止行為となっています。

⑤不正ツール

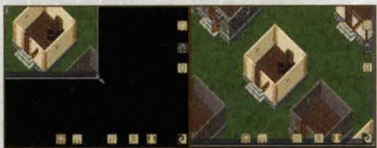
UO-Pro指定ツールのみ使用可能となっています。それ以外のツールの使用は禁止行為です。



I. 機能ウィンドウ



フルスクリーン表示とウィンドウ表示を切り替え可能。



視界右下のボタンで視界変更可能。



機能ウィンドウを黒地部分に配置すると画面が見やすくなる。



メニューバー下部のスライドバーで視界ズーム。



- 【ペーパードール】
- 1 PC肖像(装備欄)
 - 2 肖像向き変更
 - 3 ジェスチャープリース
 - 4 PC名称/称号
 - 5 HP/マナ/スタミナ
 - 6 バックパックアイコン
 - 7 スヘルバックアイコン
 - 8 徳アイコン
 - 9 各種ボタン

1. メインウィンドウとメニューバー

メイン画面です。自分のキャラクターは常に視界の中央に表示されます。メインウィンドウでは以下の操作が出来ます。

①表示切替

[Alt]+[Enter]キーで画面をフルスクリーン表示とウィンドウ表示に切り替えることが出来ます。ウィンドウ表示では位置や広さの変更が可能。フルスクリーン表示の解像度はオプションで変更出来ます。

②視界の広さ変更

視界の右下にある青ボタンをドラッグすると視界の広さを調整出来ます。

③機能ウィンドウの配置

各種機能ウィンドウをメインウィンドウ上に配置出来ます。位置変更はドラッグで、閉じるには右クリックです。視界を遮らないように、黒地部分に配置しましょう。

④メニューバー

メインウィンドウ上部にはメニューバーが表示されており、以下の機能があります。



メニューバー機能

| 項目 | 機能 |
|--------|--|
| マップ | マップウィンドウを開く |
| PD | ペーパードールを開く |
| バック | バックパックを開く |
| ログ | ジャーナルを開く |
| スキル | スキルウィンドウを開く |
| ヘルプ | ヘルプメニューを開く |
| ジェスチャー | 選択されたジェスチャーを行う ブルダグメニューからジェスチャーを選択出来る |
| <?> | UOの用語集である「智の經典コデックス」を開く 基本操作やシステムについての説明書。知らないことがあれば、まずここ |
| ズーム | メニューバー下部のスライドバーで視界ズーム |

2. 各種機能ウィンドウ

様々な情報確認や操作をする以下のウィンドウがあります。

ペーパードール機能

| ボタン | 機能 |
|--------|-----------------------------------|
| ピース | 通常モード(ピース)と戦闘モード(戦闘)切替 |
| マップ | マップを開く |
| ログ | ジャーナルを開く |
| スキル | スキルウィンドウを開く |
| ステータス | ステータスウィンドウを開く |
| ヘルプ | ヘルプメニューを開く |
| オプション | オプションを開く |
| ログアウト | ログアウトする。宿屋や自宅以外では5分間ほどキャラがその場に落ちる |
| チャット | チャットウィンドウを開く |
| プロフィール | プロフィールを開く |
| パーティー | パーティーウィンドウを開く |

①ペーパードールはPCの姿勢や装備状況、称号、各種機能ウィンドウへのアクセス等が可能なインターフェイスの中心的となる多機能ウィンドウです。PDとも言います。

②マップ ([ALT]+[R]で表示)

現在位置周辺のミニマップで、中心が現在地です。マップをダブルクリックすると表示範囲の拡大/縮小が切り替えられます。

③バックパック ([ALT]+[I]キーで表示)

所持品を格納しているバックパックを開きます。バックパック内に格納出来るアイテム数は125、最大重量はSTRで決まります。手や身体に装備しているアイテムはペーパードールに表示されており、バックパック内にありません。

④ジャーナル ([ALT]+[J]キーで表示)

ジャーナルウィンドウにはメイン画面に表示される周りの会話の内容やメッセージが記録されています。

⑤スキルウィンドウ ([ALT]+[K]キーで表示)

キャラクターのスキルを表示します。スキルウィンドウ右下の青ボタンをドラッグすることでウィンドウの大きさを変更出来ます。スキルはスキル全般/戦闘関連/アクション/知識系の4つにグループ化されています。「新規グループ」ボタンで新しいグループを作成し、そこにスキルを移動することが出来ます。スキル名に青いボタンがついているものはドラッグしてスキルアイコン化出来ます。スキルアイコンをダブルクリックすれば、スキル使用可能です。

⑥ステータスウィンドウ ([ALT]+[S]キーで表示)

ステータスウィンドウには各種ステータスと現在重量、所持金などが表示されます。ステータスウィンドウをダブルクリックするとHP/マナ/スタミナのステータスバーになります。キャラクターを選択/クリックするとき、ステータスウィンドウ/バーで代用することが出来ます。

⑦ヘルプメニュー (PDがメニューバーから開く)

プレイ中に困ったときは以下のヘルプメニューから解決方法を探します。ヤングとそれ以外ではメニューの内容が多少異なります。

ヘルプメニュー

| 項目 | 説明 |
|--------------------------|--|
| ヤングプレイヤーのヘイブンへの移動(ヤングのみ) | ・ヤングのみ表示される ・いつでもヘイブンに戻る事が出来る |
| ウルティマオンライン全般に関する質問 | ・ヤングの場合は公式HPが開く ・ヤング以外の場合は以下のメニューが開く ①UO日本語公式サイトを開く ②公式サイトのFAQを開く ③Origin社へ不具合を報告:バグレポート送信(英語) ④カウンセラーを呼ぶ |
| キャラクタが動けない、またはプレイが続けられない | ・キャラクターが移動不可能になった場合に選択 ・街のリストから希望する街を選択すると、数分後に自動転送 ・むやみに乱用しているとGMから注意を受ける場合がある |
| 他のプレイヤーからハラスメントを受けた | ・ハラスメントを受けた場合ここから報告する ・ハラスメント定義の詳細も確認可能 |
| その他 | ・以上の項目とサポートページで解決しない場合、ここを選択 ・GMがオンラインでサポートしてくれる |

⑧チャットウィンドウ ([ALT]+[T]キーで表示)

UO内で使えるチャットルームです。左上にチャットルーム名が表示



戦闘モードに入るとカーソルが赤く表示される。この状態でキャラクターをダブルクリックすると攻撃してしまうので注意。



【マップ】ダブルクリックで拡大/縮小可能。【バックパック】持ち物アイテムが格納されている。



【ジャーナル】発言内容確認は【スキルウィンドウ】青ボタンのつじジャーナルで。【スキルウィンドウ】青ボタンのつじているスキルはアイコン化可能。



【ステータスウィンドウ】各種ステータスや所持金を確認出来る。【ステータスバー】ダブルクリックでステータスウィンドウと切替。



【ヘルプメニュー】「智の教典コデックス」を見てわからないことや、何か問題が発生したときは、ここで対処法を探す。



メニューバーの<?>からは「智の經典コデックス」が開く。基本操作やシステムについてはここで調べられるので重要。



【チャットウィンドウ】UO内でのチャットルーム。【プロフィール】自己紹介や仲間募集、お店の紹介、商品価格など、活用の幅は広い。

示され、ブルダウメニューからルームの選択/作成が出来ます。

⑨プロフィール(PDから開く)

プロフィールは自己紹介用にあります。自由に文章を書き込めるので、他人のプロフィールも参考に自己紹介やお店の宣伝などを書いておくといいでしょう。

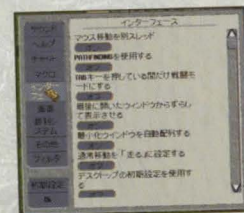
⑩パーティーウィンドウ(PDから開く)

各種パーティー機能が使用出来ます。

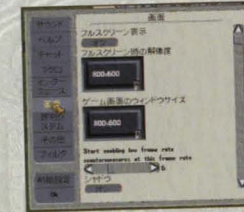
【オプションウィンドウ:サウンド】効果音はモンスターの声などの重要情報を伝えるので必ずオン。音楽については好みだが、オンだと若干重くなる。



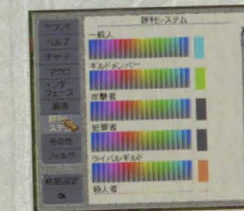
【オプションウィンドウ:チャット】チャットでの発言色変更



【オプションウィンドウ:インターフェイス】通常移動を「走る」にすると、スタミナの消費が激しいので注意。



【オプションウィンドウ:画面】画面はフルスクリーンにせずに、ウィンドウ表示にしたほうが使いやすい。ただし、ウィンドウ表示は若干重くなる。



【オプションウィンドウ:評判システム】ここではフラグの色について設定出来る。但し、充分フラグについて理解し、慣れるまではむやみに設定を変えないほうがいい。

3. オプション設定

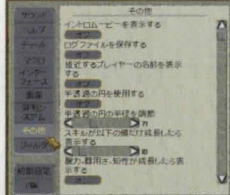
UOでは様々な環境設定をオプション設定ウィンドウで行えます。オプション設定ウィンドウは[Alt] + [O]がペーパードールのオプションボタンから開きます。

オプション設定

| タブ | 項目 | 説明 |
|--------------------------|--|--|
| サウンド | 効果音 | 効果音のオン/オフ |
| | 効果音のボリューム調整 | 効果音ボリューム調整 |
| | 音楽 | 音楽のオン/オフ |
| | 音楽のボリューム調整 | 音楽ボリューム調整 |
| ヘルプ | ヘルプ | ヘルプのオン/オフ |
| | スピーカーの反転 | スピーカーから出る音を左右反転 |
| | ポップアップヘルプを使用する | 機能しないのでオフ |
| | ポップアップヘルプの表示速度 | 機能しないので最小値 |
| チャット | ポップアップヘルプの表示速度 | 機能しないのでオフ |
| | ポップアップヘルプの表示位置を固定する | 機能しないのでオフ |
| | ポップアップヘルプの表示を継続する | 機能しないのでオフ |
| | 入力テキスト | 入力テキストの表示色設定 |
| | 無視しているプレイヤー | 無視しているプレイヤーの表示色設定 |
| | メンバーリスト | メンバーリストの表示色設定 |
| | チャットテキスト | チャットテキストの表示色設定 |
| | 発言権の無いプレイヤー | 発言権の無いプレイヤーの表示色設定 |
| | 取り消されたテキスト | 取り消されたテキストの表示色設定 |
| | 議長の名前 | 議長の名前の表示色設定 |
| マクロ | 各種マクロ設定 | マクロの項(P38)参照 |
| | マウス移動を別スレッド | マウスカーソルの表示方法の変更 |
| | PATHFINDINGを使用する | 目的地を右ダブルクリックすると自動で経路探索する機能(オフ推奨) |
| | TABキーを押している間は戦闘モードに切り替える | TABキーを押している間のみ戦闘モードに(オフ推奨) |
| | 最後に開いたウィンドウからずらして表示させる | 複数の機能ウィンドウを重ならないように表示させる |
| | 最小化ウィンドウを自動配列する | 最小化した機能ウィンドウを整列する |
| | 通常移動を「走る」に設定する | 移動時は常に走るようにする |
| | デスクトップの初期設定を使用する | デスクトップのウィンドウなどの配置を初期設定のまま使用する |
| | ウィンドウ表示速度 | 機能ウィンドウの表示速度調整 |
| | オブジェクトハンドル | [Ctrl] + [Shift] キーでのオブジェクト名一瞬機能のオン/オフ(オン推奨) |
| 画面 | 2Dコンテナ表示 | バックパックやボーンなどの入れ物の表示を2Dと同じ表示にする。 |
| | Hold Shift For Context Menues | キャラクターのコマンドメニューを [Shift] + クリックで表示 |
| | Disable the Menu Bar | メニューバーを非表示 |
| | フルスクリーン表示 | フルスクリーン表示のオン/オフ |
| | フルスクリーン時の解像度 | フルスクリーン表示時の解像度の変更 |
| | ゲーム画面のウィンドウサイズ | ウィンドウ表示時の解像度の変更 |
| | Start enabling low frame rate countermeasures at this frame rate | 低フレームレート時の描画抑制機能の開始設定(デフォルト推奨) |
| | シャドウ | 影のオン/オフ(オフで軽くなるが影無し) |
| | Use Low-Quality Shadows | 低品質影使用(オンで軽くなるが影が粗い) |
| | Model Brightness | キャラクターモデルの明るさ設定 |
| Enable Mip-Mapping | Mip-Mapping機能のオン/オフ | |
| Use Low-Quality Textures | 低品質テクスチャ使用 | |
| 発言表示時間の設定 | 発言が消えるまでの表示時間設定 | |
| 発言表示時間の設定を有効にする | 発言表示時間設定のオン/オフ | |
| 発言色の設定 | 自分の発言の表示色の設定 | |
| 感情色の設定 | 自分の発言の感情色の設定 | |
| パーティメッセージ色 | パーティメッセージの表示色の設定 | |

オプション設定

| タブ | 項目 | 説明 |
|-----------|------------------------|--|
| 画面 | 闇夜 | 闇夜のオン/オフ |
| | ライティング | 光源処理のオン/オフ |
| | パーティクル密度 | 発光処理の密度設定 |
| | 一般人 | 一般人のネームカラー(デフォルトは青) |
| | キルドメンバー | キルドメンバーのネームカラー(デフォルト緑) |
| | 攻撃者 | 攻撃者のネームカラー(デフォルト灰色) |
| | 犯罪者 | 犯罪者のネームカラー(デフォルト灰色) |
| | 敵対キルドメンバー | 敵対キルドメンバーのネームカラー(デフォルト青) |
| | ライバルキルド | 殺人者のネームカラー(デフォルト赤) |
| | 殺人者 | 犯罪者を超す前に警告を与える |
| 評判システム | イントロムービーを表示する | 犯罪行為を行おうとする警告ウィンドウが表示 |
| | ログファイルを保存する | イントロムービーのオン/オフ |
| | 接近するプレイヤーの名前を表示する | ジャーナルを保存する(オフ推奨) |
| | 半透過の円を使用する | 視界内に入ってくるプレイヤーの名前を自動表示 |
| | 半透過の円を使用する | 自分を中心とした半透明の円を使用する。建物の影も見えるようになる。 |
| | 半透過の円の半径を調整 | 半透明の円の大きさを設定。大きくすぎると処理が重くなる。 |
| | スキルが以下の値だけ成長した | スキルが指定値を上昇したら通知メッセージを表示。指定値は0.1単位で、1がスキル0.1に当たる。 |
| | 腕力、器用さ、知性が成長した | ステータスが上昇時にメッセージで通知 |
| | Set the font of speech | 発言文字のフォント設定 |
| | 翻訳サーバを使用 | 翻訳サーバのオン/オフ(オフ推奨) |
| 自動翻訳を行う | 自動翻訳のオン/オフ(オフ推奨) | |
| エラーログ保存 | エラーログの保存 | |
| フィルター設定 | 発言フィルターのオン/オフ(オフ推奨) | |
| 無視するプレイヤー | 発言を非表示にするプレイヤーの設定 | |



【オプションウィンドウ:その他】自動翻訳機能を使うと処理が重くなるので注意。日本サーバーでプレイするには実質必要ない。



半透明円は壁などの隙にあるアイテムを見ることが出来る。非常に便利な機能である。ただし、あまり円を大きくすると重くなるので、小さめに設定するか、マクロが必要ときのみ呼び出すようにしよう。

4. ログアウトについて

ペーパードールのログアウトボタンで、シャードとの接続を切断し、プレイを中断することが出来ます。

ネットゲームであるUOにはデータロード/セーブの概念はありません。あなたがプレイしていない間も常にシャードは稼働している。プレイを中断すべくログアウトした場合、あなたのキャラクターのデータは保存され、次回ログイン時には、前回ログアウトした場所からプレイ再開となります。

ログアウトした場合、キャラクターはしばらくの間ログアウトした場所に残った後、消えます。ダンジョンなどの危険地帯でログアウトすると、この間にモンスターに殺される危険があります。また、キャラが消えるまでは同じアカウントの別キャラクターでログアウトすることは出来ません。安全にログアウトする方法は、以下のようになっています。

安全なログアウト条件と制限

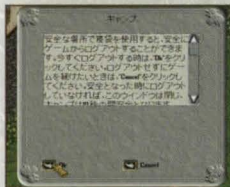
| 区分 | 説明 |
|-------|---|
| ①条件 | ・宿屋の部屋の中 ・酒場の椅子に座った状態 ・自分が所有者/共有者/フレンドの家の中 ・薪に火をつけ、ベッドロールを使用 ・ヤングであればどこでも同時にログアウト可能 |
| ②制限事項 | ・ヤングに攻撃、または犯罪フラグが立っている間は、ログアウト出来ない |



接近するプレイヤーの自動表示は通称自動AllNameとも言われる。街の銀行などに行くと重くなるが、それを補うだけの利点もある。ダンジョンなどで画面外から近づいてくるモンスターやPKが表示されるのだから。



ログアウトするときは安全な場所まで行くように。次回ログイン時にいきなり灰色画面、ということにもなりかねない。



火を起こしてベッドロールを使えば野外でも安全にログアウト可能。

II. 基本操作とコマンド



街中での出会いや会話はUOの醍醐味の一つ。コミュニケーションの楽しさをダイレクトに感じることが出来る。判らないことがあったら、周りのプレイヤーに聞いてみよう。ただし、挨拶などの基本的なマナーを絶対に忘れないように。



コマンドメニューを使うと、そのキャラクターに対して何が出来るかひと目で判る。



発言コマンドは非常に豊富だが、覚えるのも大変。自分がよく使うものから少しずつ覚えていこう。図はバンクボックスのオープン。



Sayマクロは発言コマンド使用の上で必須。「vendor buy」「vendor sell」は頻りに使うことになるだろう。

1. ユーザーインターフェイス

UOでは基本操作をマウスで行うことが出来ます。基本的に左クリックで選択、左ダブルクリックで使用、右クリックでキャンセルと覚えてください。

ゲーム内での発言等については、キーボードからの文章入力で行います。また、操作性を更に向上させる為に、マクロも用意されています。

UOはネットワークゲームであり、あなた以外に大勢のプレイヤーがいます。積極的にコミュニケーションをとり、情報交換や会話を楽しんでください。その中から気の合う仲間が見つかるかも知れません。

① 発言方法

ゲーム内で発言するには、まず[Enter]を押し、左下にカーソルが現れたら発言内容を入力します。入力終了後、[Enter]を押すと、発言として画面内の自キャラの頭上に表示されます。

② 日本語の使用

UOの会話では日本語の使用が可能です。[ALT]+[半角/全角]で日本語入力モードにしてから、日本語入力してください。コマンドも使用可能です。

2. コマンド

UOには多種多様なコマンド(命令)があり、大別すると以下3つに分類されます。

① コマンドメニュー(コンテキストメニュー)

キャラクターやアイテムを左クリック(またはShift+左クリック)すると現れるコマンドメニューからコマンドを選択することで実行します。キャラクターやアイテム毎に使用可能なコマンドは異なり、それらがリスト表示される仕組みになっています。

② 発言コマンド

特定の言葉がそのままコマンドになっています。発言するだけでコマンドが実行されます。

③ マクロ

任意のキーにマクロを登録する機能です。マクロに使用出来るマクロコマンドが用意されています。

3. 発言コマンド

特定の言葉を発言することで機能するコマンドを発言コマンドと言います。代表的なものでは店での買い物、家や船関連の操作コマンドがあります。

発言コマンドは単語または文章から構成されるので、よく使うコマンドをその都度キーボードで打ち込むのは大変です。後述の

マクロの中に、登録した文章を発言するSayというマクロコマンドがあります。

Sayコマンドに発言コマンドの文章を登録すると、マクロキーで発言コマンドを実行出来るので大変便利です。[vendor buy]や[vendor sell]等、よく使う発言コマンドはSayマクロに登録しましょう。

自分関連

| 発言コマンド | 機能 |
|-----------------------------------|---------------------|
| I must consider my sins | 現在の殺人カウントを確認する |
| I resign from my guild | 自分が所属しているPCギルドを脱会する |
| I honor thee | カルマを他人に譲渡する |
| I resign from my quest | young専用クエストの中止 |
| I renounce my young player status | youngの強制解除 |

NPC関連

| 発言コマンド | 機能 | 対象 |
|-------------------------|--|-------------------------------|
| guards | ガードを呼ぶ。ガード圏内全域で有効 | guard |
| bank | 銀行のバンクボックスを開く | |
| balance | 銀行の預金残高確認 | |
| statement | 銀行から指定した金額を引き出す | banker minter |
| withdraw (金額) | 銀行から指定した金額を小切手にする 一度に指定出来る金額は5,000~100gpの範囲。 小切手を換金するにはバンクボックスの第一階層に置いて上でダブルクリック | |
| check (金額) | 一度に指定出来る金額は5,000~100gpの範囲。 小切手を換金するにはバンクボックスの第一階層に置いて上でダブルクリック | |
| appraise | 家の権利書の金額見取り | Real Estate Broker |
| stable | 馬舎でペットを預ける。現れたターゲットカーソルで預けたいペットをクリックする | Animaltrainer |
| claim (ペット名) | 馬舎で預けているペットの返却。claim(ペット名)で指定したペットのみ返却可能。 | |
| claim list | 預けているペットの一覧表示。一覧から選択してペット返却可能。 | Animaltrainer |
| vendor buy | アイテムを買う。2,000gp以上の買い物は銀行から自動的に引き落とされ、不足分は所持金より引かれる。 | アイテムを販売しているNPC ベンダー全般 |
| vendor sell | アイテムを売る。NPCベンダーは自身が販売しているアイテムと同系統のものを買い取る。また、一度に売れるアイテムの数は500個が上限。 | |
| [NPC名] move | [NPC名] NPCを移動させる。道路を塞がれたときに使う。 | NPC全般 |
| teach (スキル名) | 指定したスキルを習う。ただし、NPCが持っているスキルか習うことが出来る。スキル名を省略すると、そのNPCの持っているスキルを確認できる。 | |
| train (スキル名) | 指定したスキルを習う。ただし、NPCが持っているスキルか習うことが出来る。スキル名を省略すると、そのNPCの持っているスキルを確認できる。 | |
| [NPC名] time | [NPC名] UO内の時間を聞く | |
| [NPC名] where is (場所) | [NPC名] 場所について聞く | |
| news | ニュースを開く | town crier |
| destination | エスコート可能なNPCに行き先を開く | エスコート可能なNPC |
| I will take thee | エスコートを引き受ける | |
| [NPC名] join | [NPC名] NPCシーフキルドに入会 | |
| [NPC名] quit | [NPC名] NPCシーフキルドを脱会 | NPC thieves guildmaster |
| disguise | シーフ用の変装キットを買う | |
| [NPC名] hire | [NPC名] NPCを雇う。指定された金額をNPCに渡せば雇用成立。ペットと同様のコマンドを受け付けるようになる。 | 雇用可能なNPC |
| [guardの]名前 order shield | オーダーシールドを買う。自分がオーダーギルド所属のときのみ有効。 | ブリテインのロード・ブリティッシュ 城内のguard |
| [guardの]名前 chaos shield | カオスシールドを買う。自分がカオスギルド所属のときのみ有効。 | ブリテインのロード・ブラックトン 城内のguard |

PCベンダー関連

| 発言コマンド | 機能 | 利用可能者 |
|--------------------|---|----------|
| [ベンダー名] look | 商品を見る。PCベンダーをダブルクリックしても同様。 | PC全般 |
| [ベンダー名] vendor buy | 商品を買う。PCベンダーから商品を買うと、金額銀行引き落としになる。 | 雇用主以外のPC |
| [ベンダー名] info | 売上状況と残り雇用期間を確認。雇用主PCがPCベンダーをダブルクリックしても同様。 | 雇用主PC |
| [ベンダー名] get | 売上金を回収 | |
| [ベンダー名] dismiss | 解雇する。PCベンダーは消滅し、商品や金も消える。 | |

家関連

| 発言コマンド | 機能 | 利用可能者 |
|-------------------------------|--|--------------------|
| I wish to lock this down | 現れたターゲットカーソルでクリックしたアイテムをロックダウンする | 所有者 共有者 |
| I wish to release this | 現れたターゲットカーソルでクリックしたアイテムのロックダウンを解除する。セキュアをクリックするとセキュアも解除される。 | 所有者 共有者 |
| I wish to secure this | 現れたターゲットカーソルでクリックした箱をセキュアにする セキュアの利用可能者が所有者/共有者が所有者/共有者/フレンドかを指定可能 | 所有者 共有者 フレンド |
| I wish to place a strongbox | 足もとにストロングボックスを置く | 共有者 |
| I ban thee | 現れたターゲットカーソルでクリックしたキャラクターを家から出入り禁止にする。PCをクリックした場合はそのアカウント全てのキャラクターが出入り禁止になる。 | 所有者 共有者 フレンド |
| Remove thyself | 現れたターゲットカーソルでクリックしたキャラクターを家から追い出す | 所有者 共有者 フレンド |
| I wish to place a trashbarrel | ゴミ箱を置く。撤去は斧をダブルクリックしてゴミ箱をクリック。 | 所有者 共有者 |

船関連

| 発言コマンド | 機能 |
|----------------|--|
| forward | 前進 |
| forward right | 右に前進 |
| forward left | 左に前進 |
| backward | 後進 |
| backward right | 右に後進 |
| backward left | 左に後進 |
| turn right | 右90度旋回 |
| starboard | 右90度旋回 |
| turn left | 左90度旋回 |
| port | 左90度旋回 |
| turn around | 180度旋回 |
| right | 右に移動 |
| left | 左に移動 |
| stop | 停止 |
| raise anchor | 錨を上げる |
| drop anchor | 錨を下ろす |
| set name ~ | 船に~という名前をつける |
| name | 船の名前の確認 |
| remove name | 船の名前を消去 |
| start | 地図で指定した航路に沿って進む。航路の指定方法は、世界地図を広げて目的地をクリックしてピンを立て、地図を船頭にドラッグ&ドロップ。すると、航路関係のコマンドが機能する。 |
| stop | 航路進行を停止。 |
| continue | 航路進行を再開。 |
| one ~ | 1マスだけ~する。例) one forward:1マスだけ前進 |
| slow ~ | ゆっくりと~する。例) slow forward right:ゆっくりと右に前進 |
| dock | 対象であるHarbormasterに発言すると、付近に停泊している所有船をdeedにする。 |

ペット、雇用NPC関連

| 発言コマンド | 機能 | 対象 |
|----------------|--|--------------|
| [名前] come | 自分の近くと呼ぶ | |
| [名前] follow me | 自分の後について来させる | |
| [名前] follow | 現れたターゲットカーソルでクリックしたキャラクターの後について行かせる | |
| [名前] stay | その場で待機させる | |
| [名前] drop | 持っているものを地面に落とさせる | |
| [名前] guard me | 自分をガードさせる | |
| [名前] guard | 現れたターゲットカーソルでクリックしたキャラクターをガードさせる | ペット 雇用NPC |
| [名前] kill | 現れたターゲットカーソルでクリックしたキャラクターを攻撃させる | |
| [名前] attack | 現れたターゲットカーソルでクリックしたキャラクターを攻撃させる | |
| [名前] stop | 行動停止命令 | |
| [名前] transfer | 現れたターゲットカーソルでクリックした他プレイヤーに譲り渡す。譲られたプレイヤーが新たな主人となる。 | |
| [名前] friend | 現れたターゲットカーソルでクリックした他プレイヤーをフレンドとして指定し、命令を聞くようにする。 | |
| [名前] release | 野生に戻す/解雇する | |
| [NPC名] report | 報告させる | 雇用NPC |

※名前の代わりに[all]と入力することで、近くにいる全てのペット/雇用NPCに命令することも可能。

発言コマンドは「銀行のように、日本語でも多くのものが機能します。詳しくは公式HPをご覧ください。



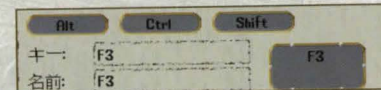
回復呪文のGreater Healを唱えて自分にかける、などのような連続動作をマクロに登録すれば操作性は格段に上昇する。



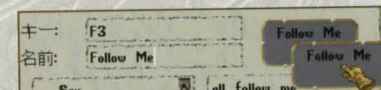
オプション画面のマクロタブを押すとマクロ設定画面になる。



新規にマクロ登録する際は追加ボタンを押す。



マクロキーを設定するときは、他のマクロと重複しないように注意。複数のマクロに同じキーを設定した場合は、どちらか片方しか機能しない。



マクロ名を付けるドラッグでアイコン化出来る。



マクロコマンドによっては、右に枠が表示され、追加設定が必要になる。Sayなら言葉を入力、UseSkillならリストからスキルを選択といった具合。



「次へ」「戻る」で登録済マクロを参照できる。マクロの内容確認/修正や、マクロキーの重複がないかのチェックなどに使える。

4. マクロとマクロコマンド

マクロとは、特定の操作やコマンド実行を任意のキーに登録する機能です。複数のマクロを別々のキーに登録することにより、操作環境を自分好みにカスタマイズすることが可能です。

また、1つのマクロに複数の操作/コマンドを登録可能なため、「回復魔法を唱えて自分にかける」等の一連の動作をワンキーで実行することも可能となります。

マクロで使用するコマンドをマクロコマンドといいます。マクロコマンドには、「登録した文章を発言する」「指定した呪文を詠唱する」「自分をターゲットする」等の様々な種類があり、マクロコマンドでしか出来ないこともあります。

5. マクロの設定

オプションのマクロ設定でマクロの新規登録が出来ます。

マクロの新規登録手順

| 区分 | 説明 |
|------------|--|
| ①マクロ画面を開く | ・PDのオプションが、[Alt]+[O] でオプション画面を開き、マクロタブでマクロ画面を開く。 |
| ②追加ボタンを押す | ・追加ボタンで新規マクロ登録画面へ |
| ③キー設定 | ・マクロを割り当てたいキーを設定。ファンクションキーなどが使用可能。 ・[Alt][Ctrl][Shift]をチェックすると、組み合わせ可能。 ・マクロキーとして使用出来るキーは以下の通り ・F1～F12単独でも、Alt/Ctrl/Shiftと組み合わせで登録することが出来る。 ・A～Z、0～9単独では使用不可。Alt/Ctrlどちらか又は両方と組み合わせのみ使用可能。Shiftとの組み合わせは、Alt/Ctrlと併用時のみ使用可能。 ・その他記号なども、キーを押して欄に表示されれば使用可能。 |
| ④マクロ登録可能キー | ・名前の欄にマクロ名を入力すると、右の灰色のマクロアイコンが表示される。 |
| ⑤マクロ名入力 | ・マクロアイコンをドラッグして画面上に置けば、ダブルクリックでマクロを使用可能(スキルアイコンと同じ)。 |
| ⑥マクロコマンド設定 | ・マクロ名欄の下の、左のマクロコマンド欄でアルタダウンメニューでマクロコマンドを選択。 ・追加設定が必要なマクロコマンドの場合は、右の欄に設定。 ・一つのマクロで複数のマクロコマンドを動作させたい場合は、欄下に登録していく。 ・マクロ実行時は、上から順に実行されるので注意。 |
| ⑦複数登録 | ・設定を終えたら、OKボタンで登録終了。 |
| ⑧登録終了 | |

別キャラクターのマクロ流用について

- ・UOのインストール先のフォルダ内に、¥Desktop¥アカウント名¥マクロ名¥キャラ名¥macros.txtというマクロ設定ファイルがある。
- ・別キャラクターのマクロ設定ファイルを使いたいキャラクターのフォルダ内に上書きすれば、マクロ設定を流用可能。

6. マクロの更新と削除

登録したマクロを参照するにはマクロ設定画面で、「次へ」ボタンを使えば可能です。参照中のマクロ設定を書き換えた「削除」ボタンで削除することも出来ます。

マクロコマンド一覧

| コマンド | 機能 | 初期設定 |
|---------------|--|-----------------|
| Say | 登録した文章を発言する | |
| Emote | 登録した言葉を感情/表情として表示する。「SMILE」のように表示される。言葉の前に「」を付けて発音しても同様の効果。 | |
| Whisper | 登録した言葉を囁く。隣接している人にも聞こえる。言葉の前に「[+]」を付けて発音しても同様の効果。 | |
| Yell | 登録した言葉を叫ぶ。一面分の人にも聞こえる。言葉の前に「[+]」を付けて発音しても同様の効果。 | |
| Walk | 選択した8方向に1歩進む | 矢印キー(NumLock解除) |
| War/Peace | WARモード/PEACEモード切り替え | Alt+C Tab |
| Paste | Windowsのクリップボードから文字列を貼り付ける | |
| Open | 下記から選択したウィンドウを開く | Alt+O |
| Config | オプション設定ウィンドウの表示 | Alt+P |
| PaperColor | ペーパーボードの表示 | Alt+S |
| Status | ステータスウィンドウの表示 | Alt+J |
| Journal | ジャーナルウィンドウを開く | Alt+K |
| Skills | スキルウィンドウの表示 | Alt+B |
| Spellbook | スペルブックを開く | Alt+T |
| Chat | UOチャット | Alt+I |
| Backpack | バックパックを開く | Alt+R |
| Orvview | マップウィンドウの表示 | |
| PartyManifest | パーティ設定画面 | |
| PartyChat | パーティチャットウィンドウの表示 | |
| Close | 選択したウィンドウを閉じる | |
| Minimize | 選択リストはOpenコマンドと同じ | |
| Maximize | 最大化している全てのウィンドウを最小化する | |
| OpenDoor | 最小化している全てのウィンドウを最大化する | |
| | 目の前にあどアを開ける | |
| UseSkill | 下記より選択したスキルを使用する。 ・解剖学 (Anatomy) ・動物学 (Animal Lore) ・アイテム鑑定 (Item Identification) ・武術学 (Arms Lore) ・魔法 (Begging) ・壮飾化 (Peacemaking) ・地図作成 (Cartography) ・探知 (Detecting Hidden) ・不調和 (Discordance) ・知性評価 (Evaluating Intelligence) ・検死 (Forensic Evaluation) ・潜伏 (Hiding) ・煽動 (Provocation) ・書写 (Inscription) ・毒 (Poisoning) ・霊話 (Spirit Speak) ・窃盗 (Stealing) ・調教 (Animal Taming) ・味覚 (Taste Identification) ・追跡 (Tracking) ・瞑想 (Meditation) ・ステルス (Stealth) ・罠解除 (Remove Trap) | |
| LastSkill | 最後に使用したスキルを使用する | |
| CastSpell | 選択した呪文を詠唱する | |
| LastSpell | 呪文は8サークル全64呪文のリストから選択 | |
| LastObject | 最後に使った呪文を詠唱する | |
| Row | 最後に使ったオブジェクト(アイテム等)を再度使う(ダブルクリックする) | |
| Salute | お辞儀をする | Ctrl+B |
| QuitGame | 敬礼をする | Ctrl+S |
| AllNames | UOを終了する | |
| LastTarget | 画面内の全ての生物と死体の名前を表示する | |
| TargetSelf | 最後にターゲットしたものをターゲットする。ターゲットカーソル表示時のみ使用可。 | |
| Arm/DisArm | 自分自身をターゲットする。ターゲットカーソル表示時のみ使用可。 | |
| WaitForTarg | 指定した部位の装飾を脱着する | |
| TargetNext | ターゲットカーソルの表示を持つ | |
| AttackLast | キャラクターを順番にターゲット状態にしていく。ターゲット中のキャラクターはHPバー表示。 | |
| Delay | 最後に物理攻撃をした生物に再度物理攻撃をする。 | |
| CircleTrans | 指定した時間、マクロの実行を一時停止する。 | |
| CloseGumps | 連続動作をマクロ登録する際に、動作間に丁度いい待ち時間を入れるのに使用。 | |
| AlwaysRun | 半透明円の使用をON/OFF切り替え | |
| SaveDesktop | 画面上の全てのウィンドウを閉じる | |
| | 常に走る設定のON/OFF切り替え | |
| | 画面上のウィンドウやスキルアイコン等の位置を保存する | |

| コマンド | 機能 | 初期設定 |
|---------------------|---------------------------------------|------|
| KillGumpOpen | ログオン時に保存されたウィンドウ位置等を再現する設定のON/OFF切り替え | |
| WresDisarm | レスリングのスペシャルアタックであるDisarmの使用モードにする | |
| WresStun | レスリングのスペシャルアタックであるStunPunchの使用モードにする | |
| PrevCommand | Commandマクロ履歴を1つ戻す | |
| NextCommand | Commandマクロ履歴を1つ進める | |
| ZoomIn | 視点をズームする | |
| ZoomOut | 視点をズームする | |
| SetUpdateRange | 動的オブジェクトの更新範囲を指定値にセット | |
| ModifyUpdateRange | 動的オブジェクトの更新範囲を指定値分増加 | |
| IncreaseUpdateRange | 動的オブジェクトの更新範囲を1増加 | |
| DecreaseUpdateRange | 動的オブジェクトの更新範囲を1減少 | |
| MaxUpdateRange | 動的オブジェクトの更新範囲を最大値18にセット | |
| MinUpdateRange | 動的オブジェクトの更新範囲を最小値5にセット | |
| DefaultUpdateRange | 動的オブジェクトの更新範囲を初期値(18)にセット | |
| UpdateRangeIn | 現在の動的オブジェクトの更新範囲を表示 | |
| EnableRangeColor | 動的オブジェクトの更新範囲外を灰色表示 | |
| DisableRangeColor | 動的オブジェクトの更新範囲外を通常色表示 | |
| ToggleRangeColor | 動的オブジェクトの更新範囲外の色を切り替え | |
| ToggleZoomLock | ズーム使用時の動的オブジェクト更新範囲ロック切替 | |
| EchoCameraDis | 視点を距離を表示 | |
| DefaultCameraDis | 視点をデフォルトに戻す | |
| SetCameraDis | 視点を指定距離にセット | |
| (NONE) | 一度設定したマクロコマンドを削除する場合に使用 | |

初期設定マクロ一覧

| マクロキー | 機能 |
|----------------|---|
| Alt+O | オプション設定ウィンドウの表示 |
| Alt+K | スキルウィンドウの表示 |
| Alt+S | ステータスウィンドウの表示 |
| Alt+P | ペーパーボードの表示 |
| Alt+R | マップウィンドウの表示 |
| Alt+C | WARモード/PEACEモード切り替え |
| TAB | フルスクリーン表示/ウィンドウ表示の切り替え |
| Alt+Enter | フルスクリーン表示/ウィンドウ表示の切り替え |
| Alt+F4 | ゲーム終了 |
| Alt+B | スペルブックを開く |
| Alt+J | ジャーナルウィンドウを開く |
| Alt+I | バックパックを開く |
| Alt+T | チャットウィンドウの表示 |
| Alt+X | UOを終了する |
| Ctrl+B | お辞儀をする |
| Ctrl+Q | 発言を繰り返す |
| Ctrl+S | 敬礼をする |
| Alt+Ctrl+Num 8 | Forwardと発言(発言コマンド:船を前進させる) 2DクライアントではAlt+Num 8 |
| Alt+Ctrl+Num 5 | Stopと発言(発言コマンド:船を停止) 2DクライアントではAlt+Num 5 |
| Alt+Ctrl+Num 4 | Turn Leftと発言(発言コマンド:船を左90度旋回) 2DクライアントではAlt+Num 4 |
| Alt+Ctrl+Num 6 | Turn Rightと発言(発言コマンド:船を右90度旋回) 2DクライアントではAlt+Num 6 |
| Alt+Ctrl+Num 7 | Leftと発言(発言コマンド:船を左へ進行) 2DクライアントではAlt+Num 7 |
| Alt+Ctrl+Num 9 | Rightと発言(発言コマンド:船を右へ進行) 2DクライアントではAlt+Num 9 |
| Alt+Ctrl+Num 2 | Backwardsと発言(発言コマンド:船を後退) 2DクライアントではAlt+Num 2 |
| Alt+Ctrl+Num 1 | Raise Anchorと発言(発言コマンド:船の錨を上げる) 2DクライアントではAlt+Num 1 |
| Alt+Ctrl+Num 3 | Drop Anchorと発言(船の錨を降ろす) 2DクライアントではAlt+Num 3 |



徒歩は基本的な移動方法だが、広大なブリタニアを縦横無尽に移動するには限界がある。魔法やムーンゲートなどを使いこなすようにしよう。



騎乗生物という馬やオスタードが一般的で、街の銀行前などで行商されている。変わりどころではユニコーンやナイトメアなどがあるが、こちらは入手が難しく、命令を聞かせるのにもスキルが必要。



ゲートトラベルの魔法を使えば、複数のPCが一度に移動出来る。団体行動の際にはメイズは欠かせない。



船を使えば大海原を航海出来る。沈没船の財宝探しにも船は必要。

1. 通常移動

メインウィンドウの視界内でマウスカーソルを進みたい方向に合わせて右クリックすると、クリックし続けている間はキャラクターがその方向に進みます。マウスを動かさずはそれに合わせて方向を切り換へ、右クリックを離せば止まります。

キーボードの矢印キーでも移動することが出来ます。

① 徒歩

徒歩には「歩き」と「走り」の2つのモードがあります。マウスカーソルとキャラクターの距離が近ければ「歩き」、遠ければ「走り」に切り替わります。

「走り」にするど「歩き」よりも速度は速いのですが、徐々にスタミナを消費していきます。スタミナが切れると移動出来なくなるので、走るときは注意しましょう。

② 騎乗生物

キャラクターは馬やオスタード等の騎乗生物に乗ることが出来ます。乗りたい騎乗生物の隣に立ち、ダブルクリックすると乗ることが出来ます。ただし、その生物が自分のペットになっている必要があります。騎乗生物に乗ると移動速度は徒歩のときよりも速くなりますが、騎乗生物にもスタミナがあるので、走り続けると動けなくなります。時々休憩を入れるようにしましょう。また、定期的にエサを与え、野生化しないように注意が必要です。

2. 特殊な移動方法

魔法の地ブリタニアでは様々な移動方法があります。

① ムーンゲートの利用

ムーンゲートは各地に存在し、主に街と街とを結ぶ交通手段となっています。ムーンゲートに入ると、行き先メニューが表示されるので、行きたい街/神殿を選択してください。ファセットを問わず、ムーンゲートのある場所ならどこにも移動可能なため非常に便利です。

② 移動魔法

魔法には、Recall (リコール) と Gate Travel (ゲートトラベル) という移動の呪文があります。事前に Mark (マーク) という呪文で rune (ルーン) というアイテムに今いる場所を記憶させます。以後はその rune (ルーン) を使えば、移動の呪文でいつでも瞬間移動することが出来るのです。ムーンゲートのない小島への移動やダンジョンと街の往復など、利用範囲が非常に幅広いので Recall の為には魔法 (Magery) スキルを習得するキャラクターは非常に多いです。

③ 船

海上を移動する為に船を利用することが出来ます。船は街へ入る入る可能です。

1. アイテムの基本

アイテムの基本操作は以下の通りです。

① アイテムの名前確認

アイテムをクリックすると名前が表示され、お金の金額などもこれで確認出来ます。

② アイテムの移動

アイテムはドラッグ&ドロップすることで移動可能です。

③ アイテムの使用

アイテムをダブルクリックすることで、使用可能です。

④ アイテムの装備する

アイテムの中には装備可能アイテムが存在します (武器防具等)。アイテムを装備するときには装備したいアイテムをベーパーボードにドラッグ&ドロップすればOK。ただし、アイテムは頭や腕などの装備箇所が決まっており、そこに他のアイテムが装備済みだと装備することが出来ません。

⑤ 装備したアイテムを外す

装備を外すには、アイテムをベーパーボードからバックバックなどに移動すればOK。

⑥ アイテムの受け渡し

アイテムをキャラクターにドラッグ&ドロップするとアイテムを渡せます。相手がPCならトレードウィンドウが現れ、互いにチェックをするとアイテムが相手に移動します。チェック前に相手欄のアイテムの金額やアイテム名を確認すること。

⑦ アイテムを捨てる

アイテムを地面に置くと、やがて腐敗して消滅します。アイテムが増えるとサーバ負荷が大きくなるので、極力売って処分したほうがよいです。

2. アイテムの属性

アイテムにはいくつかの属性があります。

■ アイテム属性

| 属性 | 特徴 |
|--------|---|
| スタック属性 | ・複数の重ねて1つにまとめられる (スタック出来る) ・スタックされたアイテムを分けるにはドラッグで表示されるウィンドウで個数指定 |
| 初期属性 | ・キャラクター作成時に最初から持っている ・死んでも落とさない ・シーフに盗まれない (バックバックの第1階層に置く必要がある) ・NPCに売ることが出来ない ・地面などに置くと一般アイテムより短時間で消滅する |
| プレス属性 | ・死んでも落とさない ・シーフに盗まれない (バックバックの第1階層に置く必要がある) ・[blessed]と表示 |
| カース属性 | ・死ぬと必ず落とす。プレス属性の反対。 ・[cursed]と表示 |



食べ物を食べたり、道具を使ったり、アイテム使用の基本はダブルクリック。



武器や防具をベーパーボードに置けば、装備出来る。



アイテムを相手にドラッグ&ドロップするとトレードウィンドウが開く。チェック欄をチェックすれば、取引合意の合図だ。



初期アイテムは死んでもなくならず、盗まれない。使用しても壊れない初期アイテムについては、かなり貴重です。



アイテムの入手は街の店で買うのが最も一般的。



モンスターを倒すとお金やアイテムを戦利品として入手。



中には故意にアイテムを騙し取るようとする者もいるので注意。トレードウィンドウ上でクリックすれば金額やアイテム名等は確認出来る。



商品証書を使えば安全に大量の資材の取引が出来る。



小切手は高額の取引の際には必須。

3. アイテムの入手

アイテムの主な入手法は以下の通りです。

アイテムの入手方法

| 方法 | 説明 |
|-----------|--|
| 街の店で買う | 店員のコマンドメニューが「vendor buy」で買える。売るのは「vendor sell」 |
| 戦利品 | モンスター等を倒した戦利品として入手 |
| PCベンダーで買う | PCが経営する店のPCベンダーから購入。PCベンダーをダブルクリックし、商品を確認した後、「vendor buy」→商品選択で購入。 |
| PC取引 | 他のPCとの取引で入手。値段は交渉次第。 |
| 生産 | 生産スキルで材料からアイテムを作成する |

4. 他のPCとの取引

アイテムをPCに売る場合は、トレードウィンドウの自分側に置いて相手側に代金が置かれるのを確認してからチェックすればOKです。物々交換でも、取引アイテムが複数の場合でも、トレードウィンドウで取引できます。

5. 商品証書と小切手

大量で持てない重さのスタックアイテムを一度に相手に渡したい場合には、commodity deed (商品証書) を利用しましょう。商品証書は街の銀行で購入出来るプレスアイテムです。

商品証書の使用方法

| 項目 | 説明 |
|--------------|--|
| ①アイテムとの結合 | ①商品証書とアイテムを銀行のバンクボックスの第1階層に置く。 ②商品証書をダブルクリックし、ターゲットカーソルでアイテムをクリックすると、アイテムが商品証書に結合される。 |
| ②結合アイテム確認 | ・商品証書をクリックすると結合されたアイテム名と個数が表示される |
| ③商品証書の受け渡し | ・トレードウィンドウ上で可能 ・結合アイテムがどれだけ重くても、結合するとデッドの重さ分になる |
| ④結合アイテムの取り出し | ・銀行のバンクボックスの第1階層で商品証書をダブルクリックすると結合されたアイテムが取り出され、同じ第1階層に置かれる。 |

ただし、商品証書に結合可能なアイテムは以下に限られます。

結合可能アイテム一覧

| 種別 | アイテム名 |
|---------|--|
| 木材関連 | boards、logs |
| 皮関連 | pieces of leather、piles of hides |
| インゴット関連 | iron ingots、agate ingots、bronze ingots、copper ingots、dull copper ingots、golden ingots、shadow iron ingots、valerite ingots、verite ingots |
| 布関連 | bolts of cloth、pieces of cloth、piles of folded cloth |
| 矢関連 | arrows、crossbow bolts、feathers、shafts |
| 秘薬関連 | Black Pearl、Blood Moss、Garlic、Ginseng、Mandrake Root、Night Shade、Spider's Silk、Sulphurous Ash |

高額な商品の売買において、重量的に持てない程のgpを取り扱う場合は小切手を利用しましょう。

小切手の使用方法

| 項目 | 説明 |
|----------|--|
| ①現金の小切手化 | ・銀行にあるgpを小切手化するためには、銀行のbankerコマンド「check (金額)」を使用すれば、指定金額分が小切手として作られる。 ・指定金額は5,000~100万gpの範囲 ・取り扱える金額が100万以上の場合は複数枚の小切手を作成すればOK |
| ②小切手の現金化 | ・小切手をgpに戻すには、小切手をバンクボックスの第1階層でダブルクリックすると、換金されたgpが同じ第1階層に置かれる。 |

V. キャラクター

1. キャラクターへの操作

キャラクターに対する基本操作は以下の通りです。

キャラクターに対する基本操作

| 操作 | 説明 |
|------------|---|
| クリック | ・名前とネームカラーの確認 ・コマンドメニュー表示 (オプションで設定) |
| ダブルクリック | ・通常モード: 人型キャラクターのペーパードールを開く ・戦闘モード: キャラクターを攻撃 |
| ドラッグ | ステータスバーを引き出す。ステータスバーはキャラクターと全く同じ操作 (クリック、ダブルクリック、ターゲット等) が可能。 |
| Shift+クリック | コマンドメニュー表示 (オプションで設定) |

2. キャラクターの種類

人間のプレイヤーが操作しているキャラクターをPC (プレイヤーキャラクター) と言い、システム側によって管理されているキャラクターをNPC (ノンプレイヤーキャラクター) と言います。

厳密に言えば、PC以外の全てのキャラクターはNPCです。これは、人間型NPCから動物、モンスター、ペット、PCベンダーなど全てです。

主なNPC

| 種類 | ネームカラー | 説明 |
|----------|--------|--|
| 街のNPC | 黄 | ・ガード (guard): 街の治安を守る警備兵 ・NPCベンダー: 街の店の店員 ・タウンクライヤー (town crier): 街角でニュースを叫んでいる |
| PCベンダー | 黄 | ・PCショップ (PCが経営する店) の店員、主人のPCが置かれている |
| エスコートNPC | 青 | 目的地にエスコートするとお金とフェイムを貰える ①メニューコマンドが発言コマンド「Destination」で目的地確認 ②メニューコマンドが発言コマンド「I will take thee」でエスコート開始 ③NPCが後を付けて来るので、目的地まで移動すればエスコート完了 ※1度エスコート出来るのは1人まで。 ※エスコート完了後、次のエスコートまで5分の待ち時間が必要。 |
| プリズナーNPC | 青 | 捕われのNPC。解放し目的地にエスコートするとお金とフェイムを貰える。 ①通常モードでダブルクリックすると鍵を解く ②エスコートNPCと同じ要領でエスコートする |
| 動物 | 灰色 | ・動物は一般的にPCを襲わないが、一部の凶暴な動物は例外。 |
| モンスター | 灰色/赤 | ・PCを攻撃して、ただしヤンプは例外。 ・マナスカルマの者だけを攻撃する善属性 (青ネーム) モンスターがいる |
| ペット | 青 | ・調教するか飼育で購入して入手 ・定期的なエサをやる必要がある |
| 雇用NPC | 青 | ・コマンドメニューが発言コマンド「(NPC名) hire」で雇用可能 ・払った金額に応じた期間雇用可能 |

3. キャラクターのネームカラー

キャラクターのネームカラーは属性を表し、犯罪行為と関わっています。ネームカラーは青ネーム、赤ネームという言い方で表現します。基本的には黄色ネームと青ネームは攻撃不可 (犯罪行為)、灰色ネームと赤ネームは攻撃可能 (非犯罪行為) と覚えてください。

キャラクターのネームカラー

| 色 | 属性 | 説明 |
|---|-----|--------------------------------------|
| 黄 | 無敵 | システム的に保護されたNPC。無敵状態。 |
| 灰 | 善 | 犯罪行為を犯さないPCと、善属性のNPC。攻撃すると犯罪行為になる。 |
| 赤 | 悪 | 犯罪者/攻撃者のPCと、モンスターと動物。攻撃しても犯罪行為にならない。 |
| 緑 | 悪 | 殺人者のPCと悪属性の人型NPC。攻撃しても犯罪行為にならない。 |
| 青 | キルド | 味方キルドメンバーのPC |
| 紫 | キルド | 敵キルドメンバーのPC |
| 紫 | その他 | カウンセラーとGM操作の特殊モンスター等。 |



クリックで名前とネームカラーを確認出来る。AllNamesマクロを使い分けよう。



戦闘モードでダブルクリックすると攻撃してしまうので注意。



ステータスバーは魔法や包帯治療のターゲットとして使えるので非常に便利だ。



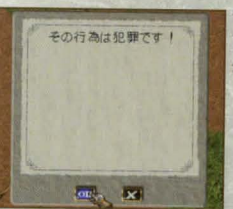
ガードは街の治安を守っている。街で犯罪者などを見つけたらGuardsと呼ばれる。



街のNPC店員はUO経済の基盤



エスコートは序盤の資金難を救ってくれる。



青ネームへの攻撃や盗みなどは犯罪行為となる。フェルッカでは特に注意しよう。



死体をダブルクリックすると棺桶が開く。倒したモンスターの戦利品回収などはここで行う。



死体をダブルクリックし、死体に使う皮や羽、ウロコなどが棺桶に入る。これらは売ったり、様々な生産アイテムの材料に使うことが出来る。



死体がどこにあるか判らないときは[Ctrl]+[Shift]を押しっぱなしにしてみよう。画面内の全てのオブジェクトが表示される(3Dクライアントのみ)。



青い死体からルートすることは犯罪行為。トランメルでは犯罪行為を全面禁止なので、自分の倒した獲物を横取りされることはまずない。

1. 戦利品と死体

PC、NPCを問わずキャラクターが死亡すると死体が残ります。死体をダブルクリックすると棺桶が開き、アイテムやお金などの戦利品を回収することが出来ます。自分の死体から荷物回収するのも同じ要領です。

この死体に残されたアイテムやお金等の荷物をルート(loot)と言い、死体から荷物を回収することを「ルートする」と言います。

自分の死体回収も、倒したモンスターの戦利品を拾うことも、ルートするという意味では同じです。

他PCの死体や、他人の倒したモンスターの死体から勝手にルートするプレイヤーをルーター(Looter)と呼びます。初期UOではルーターが横行した為、防止策としてルート権が設定されました。

2. ルート権

ルート権とは、モンスター等の死体からルートする権利のことです。

ルート権はポイント制となっており、以下の仕様となっています。

①ダメージでポイント加算

与えたダメージと攻撃回数に応じてポイントが加算。最初の1撃と、とどめの1撃にはポイントボーナス。

②ペットの使用

ペットに命令して攻撃させた場合は、ペットのオーナーにポイント加算。ただし、ペットが襲われて反撃した場合はカウントなし。

③扇動

扇動により同士撃ちさせた場合は、その両者のポイントが扇動者に加算。但し、重ねて扇動した場合はそれまでのポイントは無効。最後の扇動分だけが有効となる。

以上のカウントの結果、最もポイント合計が高いPCと、そのPCのポイントの30%以上のポイントを持つPCがその死体に対するルート権を得ます。

また、ルート権のあるPCはモンスターを倒したことでカルマとフェイムを得ます。カルマ/フェイムは人数等で分配されることなく、ルート権のあるPCが全員同じ値を得ます。

自分にルート権がある死体はクリックすると灰色ネーム表示。ルート権のない死体は青ネームで表示されます。自分にルート権のない青ネームの死体からのルートは犯罪行為であり、犯罪者になってしまうので注意です。ただし、トランメルやイルシエナでは犯罪行為自体が出来ないので、青ネームの死体を開くことも来ません。

ルート権の有効時間は2分間。それを越えようと、死体は誰からもルートできず、灰色ネームになり、無条件にルート可能となります。

1. パーティーのメリット

パーティーとは協力して冒険するためのチームです。危険なダンジョンに突入するときなどは、信頼できる仲間とパーティーを組むといいでしょう。パーティーを組むと以下のメリットがあります。

①連携強化

パーティーメンバー同士はHP/スタミナ/マナの残量や毒状態などが互いに判るパーティーステータスバーを利用出来ます。また、パーティーステータスバーの赤ボタンでGreater Healを、緑ボタンでCureの魔法をかけることが出来ます。

②ルート権共有

パーティーメンバーの誰かが倒したモンスターのルート権をメンバー全員で共有出来ます。前衛が戦い、後衛が戦利品回収、などの分担が可能です。

③フェイム&カルマ共有

倒したモンスターのフェイムとカルマを、パーティーメンバー全員が獲得出来ます。

④互いの回収許可

万一死んでしまった場合、パーティーメンバーが自分の死体から荷物を回収することを許可出来ます。パーティーウィンドウから行います。

④パーティーチャット

パーティー内のみで会話出来るパーティーチャットが使用可能。離れていてもパーティー同士で連絡を取り合えるので便利です。

2. パーティーシステム

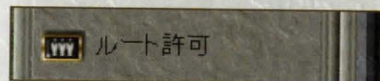
ペーパードールの「パーティー」をクリックするとパーティーウィンドウ(以下PW)が開きます。パーティーシステムで行える操作は以下の通りです。

パーティーシステム操作一覧

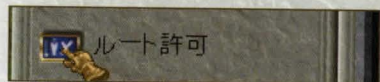
| 操作 | 説明 |
|------------------------------------|--|
| ・FW[メッセージ] ・I コマンド | ・パーティーメンバー全員にメッセージを送信 ・送信メッセージはパーティーチャットにも表示 |
| ・PW[ルート許可] ・/add コマンド | ・自分が死んだときの死体のルート許可をパーティーメンバーに与える/与えないの切替 |
| ・PW[メンバー追加] ・/add コマンド | ①ターゲットカーソルで動誘したいPCを選択 ②相手が /accept で受け入れればメンバー加入 ③相手が30秒以内に返答しないか、/decline で断られたら動誘失敗。 ※最初の一人を動誘し、パーティーを結成したPCがパーティーリーダーとなる。 ・パーティーメンバーは最大10名 ・メンバー動誘はパーティーリーダーのみ可能 |
| ・PW[パーティ脱退] ・/quit コマンド | ・パーティーを脱退する |
| ・PW[チャットを開く] ・/em コマンド | ・パーティーリーダーが脱退するとパーティー解散 ・パーティーチャットを開く |
| ・PWメンバー名の左側アイコン ・PWメンバー名の右側アイコン | ・メンバーをパーティーから外す ・選択したメンバーのみにメッセージ送信 |



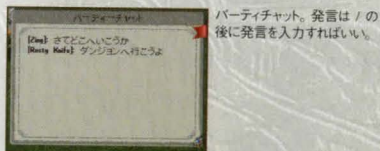
パーティーステータスバーではメンバーのHP/マナ/スタミナが表示。赤ボタンでGreater Heal、緑ボタンでCureを掛けられる。



ルート許可状態。死んでも仲間に戻取して貰える。



ルート不許可状態。信頼関係に不安を感じるようであれば回収は自分で行うようにしよう。



パーティーチャット。発言は1の後に発言を入力すればいい。



パーティーリーダーのみがパーティーメンバーを動誘可能。



メンバーを外すにはこのアイコン。パーティーリーダーのみ使用可。



特定のメンバーのみにメッセージを送るにはこのアイコン。

VIII. 破片世界



UO Auto-Mapを使用するとサーバー境界線が表示される。地図ツールとしても非常に便利なので導入を推奨。公式HPの「サポート」→「UO Proツール」からダウンロード出来る。



ファセット間を移動するには、ムーンゲートかmoonstone（ムーンストーン）を使用。



ムーンストーンを使用すると、フェルッカからランメル行きムーンゲートが開く。



フェルッカの木々は立ち枯れ、荒廃している。また、カーソルの色もフェルッカとランメル/イルシェナーとは異なる。



キャラクター乗り越えルールは重要。ダンジョンでモンスターに囲まれるとフェルッカでは死ぬ。常にスタミナ回復ポーションや食べ物を用意を怠らぬ。

1. シャードとサブサーバー

モンテインの不死の宝珠の破片ひとつひとつの中にブリタニア世界が存在しています。これらの似て非なる破片世界をシャード(Shard)と呼びます。異なるシャード間での行き来は決して出来ず互いに完全に独立した別世界となっています。

現実のシステム上では、1つのシャードは複数のサブサーバーと呼ばれるハードで管理されています。

サブサーバーとサーバー境界線

| 項目 | 説明 |
|---------|--|
| サブサーバー | シャード内の地形はいくつかの区画に分かれ、区画毎にサブサーバーが割り当てられている。特定の場所にプレイヤーが集中するとその区画のサブサーバーが負荷となり、その区画全体の処理が重くなる等の現象が発生。 |
| サーバー境界線 | サブサーバーの区画の境目をサーバー境界線と呼ぶ。違うサブサーバーへ移動することによってサーバー越えと略す。ブリタニア大陸の地からダンジョンへ行く際等がサーバー越えの際、サーバー境界線付近及びサーバー越え時には処理するサブサーバーが異なることによる特殊な現象が発生する。 |

サーバー越え時の現象

| 現象 | 説明 |
|------------|------------------------------------|
| ネームカラー異常 | サーバー境界線の向こう側の青ネームのキャラクターが灰色ネームに見える |
| キャラクターが固まる | 動物やモンスターが境界線を越えられずに引っこりその場で固まる状態 |
| 残像 | そこにはもう存在しないキャラクターの残像だけが残る |
| 発言 | 境界線の向こう側の発言が見えない |
| プレキャスト無効 | サーバー越えすると魔法のプレキャストは無効 |

2. 3つのファセット

破片世界であるシャードは3つのファセット (Facet: 面) を持っています。ファセットはフェルッカ、ランメル、イルシェナーと呼ばれ、それぞれシステム上の違いがあります。

ファセット間の移動はムーンゲートのみに限られます。但し例外として、フェルッカとランメル間の移動については、moonstone (ムーンストーン) というアイテムをダブルクリックすると出現するゲートで移動が可能です (使い捨て)。

① 混沌のフェルッカ(Felucca)

UOリリース初期からある旧世界、1つめのファセットです。PvP (対人戦) 行為や犯罪行為の制限がなく、ある意味最も自由度の高い世界となっています。フェルッカとは、ブリタニアに浮かぶ2つの月の名前のひとつからとっています。

フェルッカ ①

| 項目 | 説明 |
|------------|---|
| 地形 | フェルッカはブリタニア大陸とロストランド(新大陸)から構成されている ①ブリタニア大陸 ロードブリティッシュによりブリタニア王国が建国された大陸。首都ブリティッシュ多数の街が栄え、各地に徳の神殿と青徳のダンジョンが点在。 ②ロストランド(新大陸) ブリタニア大陸の次に発見された新大陸。その分文明化は進んでおらず、パイアニアという2つの街のみ存在。各地に危険地帯やダンジョンを抱える未開の大地。ブリタニア大陸とロストランド間にはわかる地続きではないので、徒歩や船で行くことが出来ないが、ムーンゲートや移動魔法での行き来は可能。他にも特殊ルールがある。 |
| PvPエリア | フェルッカはPvPエリアとしてデザインされており、PK行為や盗みも含めてPvPエリアにおける制限はない。これは、一方的な先制攻撃による殺人/ルートをPvPエリアということを意味する。 *ただし、フェルッカのダンジョンとロストランドは特別PvPエリアとなっており、特別ルールが適用。 |
| キャラクター乗り越え | スタミナがフルでないとキャラクターを重ねずに道を塞がれる重くなって乗り越える際にはスタミナを消費 |

フェルッカ ②

| 項目 | 説明 |
|-------|--|
| モンスター | 強いモンスターが多く発生。逆に弱いモンスターは少ない。モンスターから得られるフェイム&カルマの量もランメルより多い |
| 資源採取量 | 鉱石、木材、皮、羽、羊毛等の資源がランメルの倍採れる。 |
| 派閥戦争 | フェルッカの覇権を争うミナクス、メイジ評議会、シャードロード、ブリタニアの4派閥に分かれて、街の支配権を巡る激しい派閥戦争が続いている。 |

② 秩序のランメル(Trammel)

UORリリース時に導入された2つめのファセットです。キャラクター作成時にはランメルからスタートします。秩序の保たれているランメルは、PKやシーフに悩まされることなくプレイに専念できるように配慮された安全な世界です。

ランメル

| 項目 | 説明 |
|------------|--|
| 地形 | フェルッカとは同じ地形を持ち、ブリタニア大陸とロストランドから構成される。街やダンジョン等も同じ場所に存在。正に双子世界と言ったところ。例外としては、オークの街がなく、代わりに初心者向けの街ヘイブがあること、派閥関連の施設がなく、意図もフェルッカより明るい雰囲気であることなど。 |
| 非PvPエリア | ランメルは非PvPエリアであり、システム的にPvP行為が大幅に制限。PCに対する攻撃や盗みなど、犯罪行為は全て禁止。犯罪行為が出来ないで犯罪フラグが立つこともない。両方の上で行われるキル/戦争などは可能。また、殺人者(赤ネーム)は非PvPエリアに侵入不可能で、ランメルには入れない。ヤングも同様。 |
| キャラクター乗り越え | スタミナ消費や道を塞がれることはない |
| モンスター | 弱いモンスターが多く発生。強いモンスターはフェルッカより少ない。モンスターから得られるフェイム&カルマの量もフェルッカより少ない |
| 資源採取量 | 標準量 |
| 派閥戦争 | 派閥システムはフェルッカ以外では機能しない |

③ 未開のイルシェナー(Ilshenar)

UOTDリリース時に導入された3つめのファセットです。当初は3Dクライアントでしかイルシェナーに入ることは出来ませんでした。LBRからは2Dクライアントでも進入可能となりました(UORクライアントでは不可)。

イルシェナー

| 項目 | 説明 |
|------------|---|
| 地形 | イルシェナーは人間にとっては全く未知の領域であり、正に未開の大陸。地形的には他の2つのファセットとは全く違う。イルシェナー大陸から成り立っている。 |
| 非PvPエリア | イルシェナーはランメルと同じく非PvPエリア。殺人者進入不可、犯罪行為禁止 |
| キャラクター乗り越え | スタミナ消費や道を塞がれることはない |
| 移動魔法禁止 | Recall, Gate Travelの移動魔法は全域で禁止。各神殿にあるムーンゲートのみ。 |
| 派閥戦争 | 派閥システムはフェルッカ以外では機能しない |

④ 特別PvPエリア

フェルッカにおける、ダンジョン内及びロストランド全域は特別PvPエリアとなっており、フェルッカのルールをベースに以下の特別ルールが適用されています。

特別PvPエリアルール

| 項目 | 説明 |
|--------|--|
| 死亡リスク | 死亡リスクは軽減されている。ネームカラーで異なる。 ①青ネーム: お金、インゴット、鉱石、皮、羊毛、カーサアイテム以外は落とさない。 ②赤ネーム: 上記以外のアイテムを50%の確率で落とさない(何を落とすかはランダム)。 |
| 死亡転送 | 死ぬとスタックオプションが表示される。強制的に街に転送。ベットも一緒。赤ネームはカオス神殿に転送される。 |
| 進入制限 | 死ぬと30分間は特別PvPエリアには入れない。また、幽霊状態では常に進入不可。 |
| 移動魔法禁止 | Recall, Gate Travelの移動魔法での進入及びエリア内での使用は禁止。 |
| お金と宝石 | お金と宝石、カーサアイテム以外は盗めない。 |
| 殺人カウント | 殺人報告を受理しても長期殺人カウントに受け付けない。短期カウントは免除。 |
| PKリスク | 短期殺人カウント以上の殺人者が死亡しても、ステータス/スキルロスを受けない。 |

以上のファセット毎の特徴を理解し、不注意で犯罪行為を犯したり、死亡することのないように充分注意しましょう。



フェルッカではモンスターの分布も異なり、強いものが中心に発生する。



ランメルでは木々の緑も豊かな。



イルシェナーでは移動魔法は禁止。各神殿のムーンゲートを基点に行動することになる。



特別PvPエリアでは死んでも荷物を落とさない。ただし、不注意で犯罪者になる危険も高いので注意。灰色になれば周りは全部敵になりかねない。



特別PvPエリアで死ぬと強制的に街に退去。以後30分間は戻れない。



特別PvPエリアの各所にはチャンピオンエリアがある。

IX. 評判システムとフラグ

犯罪行為と攻撃の定義

| 項目 | 説明 |
|------|--|
| 犯罪行為 | <p>「犯罪行為」の定義とは以下の通り</p> <ol style="list-style-type: none"> ①青ネームへの攻撃 ②青ネームの死体のルート ③犯罪者フラグ、窃盗フラグ、殺人者フラグが立っているキャラへの支援行為。 ④窃盗フラグが立ち、PC/NPCにそれを気づかれる ⑤青ネームの暴動 ⑥ペット/雇用NPCにガードされたアイテムを動かす ⑦所有権の無いプライベートハウスに入ると、所有権のある者からは犯罪者に見える。 |
| 攻撃 | <p>「攻撃」の定義とは以下の通り</p> <ol style="list-style-type: none"> ①WARモードで相手を攻撃目標に選択 ②攻撃魔法 (ダメージ魔法、負の状態変化魔法の Paralyze・Poison・Clumsy・Feeblemind・Weaken・Curse・Mass Curse) をかける。 ③爆発やフィールド魔法 (Fire Field等) によりダメージを与えた場合 ④自分の召還した Blade Spirits や Energy Vortex が相手を攻撃目標にした場合 ⑤相手を暴動の攻撃目標に選ぶ <p>*ただし、現在は青または灰色ネームによる範囲攻撃魔法/フィールド魔法/BS/EV/爆弾については他の青ネームには効果無し。これは、誤爆やフラグを利用したPK行為防止の為。</p> <p>自分が赤ネームなら相手が何色でも効果あり。非PvPエリア (トランメル/イルシェナー) では他のPCへの上記攻撃は全て無効。</p> |

評判システムにおける犯罪行為と攻撃の定義



犯罪者フラグが立つと灰色ネームになる。犯罪行為を犯さぬように注意。



攻撃者フラグが立つと反撃で殺されても殺人報告出来ない。移動魔法も使えず、Gate Travel にも入れない。

1. 法と犯罪

まだトランメルもイルシェナーもない黎明期、UOは混沌の世界でした。街にはシーフが横行し、ガード園を一步出れば待ち伏せPKに襲われ、ダンジョンは正にPKとルーターの巢窟でした。こういったPvP (Player VS Player) 特有の問題を解決するべく、法と犯罪者への罰則が取り入れられました。それが、評判 (Reputation) システムなのです。

評判システムはフラグと評判称号という2つの柱から構成されています。

評判システム

| 項目 | 説明 |
|---------|---|
| フラグシステム | 犯罪者を特定し、ペナルティを与えるのがフラグシステム。特にプレイヤー間の戦闘や盗み行為については判定が非常に難しいので、複数のフラグを用いて判定。フラグによってキャラクターのネームカラーが変化する。 |
| 評判称号 | 犯罪行為も含めた自らの行動はフェイスとカルマというパラメータに影響を受け、これにより、そのPCの世間一般 (NPC) からの評判を表すのが評判称号 (くまで風評) であり、ペナルティと直接連動はしていない。 |

2. フラグとネームカラー

ネームカラーの基本は青ですが、各種フラグが立つとネームカラーも変化します。フラグの毎のネームカラーはオプションで変更可可能です。

①犯罪者フラグ

犯罪行為を行うと犯罪者フラグが立ち、犯罪者としてペナルティを受けます。

犯罪者フラグ

| 項目 | 説明 |
|--------|---|
| 成立条件 | 犯罪行為を行った場合 |
| ネームカラー | 犯罪者は全プレイヤーから灰色ネームに見える |
| ペナルティ | <p>犯罪者のペナルティは以下の通り</p> <ol style="list-style-type: none"> ①犯罪者への攻撃は犯罪者フラグが立たない (攻撃者フラグは立つ) ②犯罪者に支援行為をすると犯罪者フラグが立つ ③死亡後2分間は死体が灰色ネームとなり、誰でも自由にルート可能。 ④犯罪行為から10秒以内にガードを呼ばれると襲撃される (NPCもガード可能) ⑤宿屋や高塔で同時にログアウト出来ない (フラグが消えるまでキャラクターが動けない) ⑥移動魔法の使用不可。他人の Gate Travel も入れない。 |
| 持続時間 | 犯罪フラグは2分間持続。犯罪行為を繰り返すと時間経過リセット。 |

②攻撃者フラグ

正当防衛のチェックを行う為のフラグです。攻撃者フラグが立つと攻撃者としてペナルティを受けます。

攻撃者フラグ

| 項目 | 説明 |
|--------|---|
| 成立条件 | 自分に対する攻撃者フラグが立っていない者への攻撃 |
| ネームカラー | 攻撃者は攻撃を受けた相手 (被攻撃者) から灰色ネームに見える |
| ペナルティ | <p>攻撃者のペナルティは以下の通り</p> <ol style="list-style-type: none"> ①攻撃者は被攻撃者の反撃で殺されても殺人報告不可 ②攻撃者の反撃はかかるフラグも立たない ③攻撃者の死亡後2分間は被攻撃者は死体を自由にルート可能 ④宿屋や高塔で同時にログアウト出来ない (フラグが消えるまでキャラクターが動けない) ⑤移動魔法の使用不可。他人の Gate Travel も入れない。 |
| 持続時間 | 攻撃者フラグは2分間持続。攻撃を繰り返すと時間経過リセット。 |

③窃盗フラグ

一般的な犯罪と盗み行為を区別するためのフラグです。

窃盗フラグ

| 項目 | 説明 |
|--------|--|
| 成立条件 | 青ネームのPC/NPC、街のコンテナからアイテムを盗んだ場合 |
| ネームカラー | 窃盗フラグはネームカラーに影響を与えない |
| ペナルティ | <ol style="list-style-type: none"> ①窃盗フラグが立った者への攻撃/窃盗はかかるフラグも立たない ②窃盗フラグが立った者への支援行為は犯罪者フラグが立つ ③窃盗フラグが立った者の死亡後2分間は死体を誰でも自由にルート可能 |
| 持続時間 | 窃盗フラグは2分間持続。盗みを繰り返すと時間経過リセット。 |

④永久犯罪者フラグ

同じく盗み行為の判定に用いるフラグ。永久といっても、死んで復活すればフラグは消えます。

永久犯罪者フラグ

| 項目 | 説明 |
|--------|---|
| 成立条件 | 青ネームのPC/NPCからアイテムを盗んだ場合 |
| ネームカラー | 盗まれた相手から灰色ネームに見える |
| ペナルティ | <ol style="list-style-type: none"> ①永久犯罪者フラグが立った者への攻撃/窃盗はかかるフラグも立たない (攻撃者フラグは立つ)。 ②永久犯罪者への攻撃は犯罪者フラグが立たない (攻撃者フラグは立つ)。 |
| 持続時間 | 永久犯罪者フラグは死ぬまで持続。死んで復活すれば消える。 |

3. PKへのペナルティ

他のPCを殺すPK (Player Killing) 行為は最も重い犯罪と定義されており、ペナルティも特別なものとなっています。

①殺人報告

他のPCに攻撃され死んだ場合、以下の条件を全て満たしていれば殺人報告可能です。

殺人報告の条件

| 項目 | 条件 |
|----|---|
| ① | 自分が青ネームである |
| ② | 自分がNPCシークルドのメンバーではない |
| ③ | 相手に対する攻撃フラグが立っていない |
| ④ | 相手が、自分と同じギルドメンバーではなく、敵対ギルドメンバーでもない |
| ⑤ | フィールド呪文以外の攻撃ダメージを受けた |
| ⑥ | 攻撃者によるダメージが残ったまま死亡した (とどめを刺さる必要はない) |
| ⑦ | ダメージを受けてから死ぬまでの間、リコールを詠唱 (失敗も含む) していない。 |

②殺人カウントとステータスロス

殺人報告されたPCには2種類の殺人カウントが加算され、短期殺人カウントによってステータスロスが起こります。

殺人カウント

| 項目 | 説明 |
|-------------------------------|---|
| 短期殺人カウント (Short Term Murders) | 殺人報告の度に+1され、8プレイ時間毎に1減少。短期殺人カウントが5以上の状態で死亡するとステータス/スキルロスのペナルティを受け短期殺人カウントは0に戻る。 |
| 長期殺人カウント (Long Term Murders) | 殺人報告を受ける度に+1され、40プレイ時間毎に1減少。長期殺人カウントが5に達すると殺人者フラグが立つ。 |

③殺人者フラグ

忌まわしき殺人者を特定する為のフラグです。

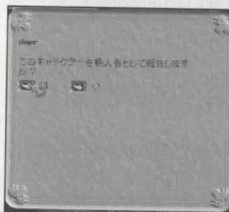
殺人者フラグ

| 項目 | 説明 |
|--------|---|
| 成立条件 | 長期殺人カウントが5以上となる |
| ネームカラー | 全てのプレイヤーから赤ネームに見える |
| ペナルティ | <ol style="list-style-type: none"> ①殺人者への攻撃/窃盗は犯罪者フラグが立たない (攻撃者フラグは立つ) ②殺人者への支援行為は犯罪者フラグが立つ ③殺人者はガードに殺される ④NPCは殺人者を見たと助けを呼ぶ ⑤殺人者は非PvPエリア (トランメル、イルシェナー) に入れない ⑥殺人者は徳ポイントの獲得と徳の使用が出来ない |
| 持続時間 | 長期殺人カウントが5以下になるまで |

特別PvPエリアではPKに関しても特別ルールが適用されます。詳細はP47の特別PvPエリアの項を参照してください。



盗みをしても、相手キャラクターが気づかなければ犯罪フラグは立たない。ただし、窃盗フラグと永久犯罪者フラグは立つ。



【殺人報告画面】殺人報告条件を満たしている場合、死亡後自動的に開く殺人報告ウィンドウで殺人に加盟した全てのPCに対して殺人報告が可能。



自分が犯罪者の場合は、殺されても殺人報告は出来ないのに注意。



赤ネームは殺人者。ただし、敵対NPCも赤ネームなので混同しないように注意。



発言コマンド「I consider my sins」で現在の殺人カウントを確認可能。ステータスロスに伴う短期殺人カウントには常に注意を払うべき。



銀行前には人も多く集まるので、PC間取引の中心となる。



NPC店員との取引はコマンドメニューが発言コマンドで行える。



ガードは治安の要。モンスターなどが街に侵入したときも瞬殺してくれる。



ガード圏外に出るとメッセージが表示される。特にフェルッカではガード種がどこまでかを把握しておく。

1. 行動基点 (銀行)

銀行のNPCベンダーに向かって「Bank」と発言すると、バンクボックスが開きます。ここに、お金やアイテムなどを安全に保管することが出来ます。

UOをプレイする上で、アイテムやお金の安全な保管場所としての銀行は非常に重要な場所です。重量オーバーを起こさないよう、こまめに銀行でアイテムやお金を預けることになるでしょう。普段から所持金や持ち物を減らすように心がければ、ダンジョンなどで死んだ場合のリスクを減らすことにもなります。

銀行で装備などを整えて出発し、銀行にアイテム/お金を預けてからログアウトする。これがUOプレイの基本リズムになります。

2. 経済基盤 (店)

店の建物には看板があり、その店の種類を表します。店の中には一人～数名のNPCベンダーがあり、その店に関連するアイテムやサービスを提供(販売)しています。同じ看板を持つ店でも、街により店内にいるNPCベンダーの種類や人数は様々です。特に、一見その店と関係の薄いNPCベンダーがいたりしますが、顧客自体に問題はありません。

店にいるNPCベンダーはその職業名毎に販売しているアイテムや受け付けるコマンドが異なります。職業名に対応したコマンドを利用しましょう。

システムで用意されたこれらの店がUOの経済活動の基盤となっています。

3. 治安 (ガード)

街の重要な特徴として、治安の維持があります。これによって人々は安心して生産や取引などの経済活動を行うことが出来ます。街が賑わっていきます。街の治安を司るNPCがガードです。ガードは街中で犯罪が行われると即座に現場に瞬間移動し、犯罪者を捕まえます。この場合の犯罪者とは犯罪フラグが立った灰色ネームのPCのことを指します。また、モンスターなどが街に侵入した際にも処刑します。

ガードを呼ぶ発言コマンドは「Guards」です。犯罪行為を見た場合や身の危険を感じたときは迷わずガードを呼びましょう。ガード圏内ならばガードが瞬間移動してきてくれます。

ガードの力が及ぶ範囲をガード圏と呼び、ガード圏に出入りするとその旨のメッセージが出ます。事実上、ガード圏＝街中、と覚えて構いません。犯罪行為が禁止されているトランメル等において治安維持の有り難味を感じることはほとんどないでしょうが、エリアであるフェルッカにおいてはその大切さを痛感することでしょう。また、シーフ等はガード圏内で犯罪行為を行う場合も自分の注意が必要とされます。

1. ガード圏外

安全な街中からガード圏外へと一歩踏み出せば、様々な危険が貴方を受け付けています。特にダンジョン、地上の廃墟や墓場などの危険地帯にいくときは十分な注意と準備が必要です。

① モンスター

モンスターや一部の凶暴な動物は問答無用でPCを襲ってきます。強力なモンスターは一撃でPCを屠る戦闘力を持っているので、特に危険なモンスターの出現地域は把握するようにしましょう。また、初めて行く地域ではモンスターの種類と分布をじっくり観察すべきです。

② PK/シーフ

PvPエリアのみですが、PKやシーフなどはモンスターよりも危険な存在です。マイナスカルマや灰色ネームのPCには不用意に近づかない(赤ネームを見たら逃げるべきです)、モンスターと戦闘中は常に周囲に気を配るなどの注意が必要です。HPが減ったところをPKに背後から攻撃されれば、ひとたまりもありません。

2. ダンジョン

ダンジョンは特にモンスターが集中する危険地帯ですが、危険はそれだけではありません。

① 暗闇

ダンジョン内には光は届きません。灯りの準備をしておかなければ、道に迷い、死を待つのみとなるでしょう。必ずNight Sightの魔法かNightsight potionの用意が必要です。どちらも効果時間があり、効果が切れる度に何度も使用することになるので、秘薬やポーションの数は常に余裕を持つようにしましょう。

② 罠

ダンジョンのそこかしこに罠が仕掛けられています。爆発ダメージを受けるもの、毒をうつけるものなど、罠の種類は様々です。HPの残りが少ないと罠で即死ということも有り得るので、HPの減った状態では不用意に歩き回らないように気をつけましょう。また、ダンジョン内にある宝箱は罠を解除してから開けるようにしましょう。強力な罠だとHP100からいきなり即死ということもあるので、罠解除出来るPCがいない場合は宝箱には手を出さないほうが賢明です。

ダンジョンは危険地帯ではありますが、同時にお金やアイテムを落とすモンスターを生み出してくれる貴重な狩場でもあります。リスク、見返り、そして面白さ等から自分に合った狩場を見つけるといいでしょう。

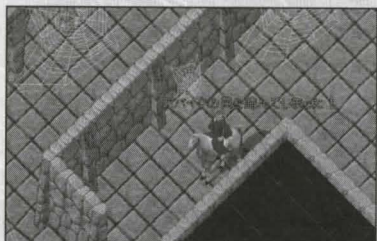
自分のよく行く狩場ではコミュニケーションを大切に、常連との情報交換に努めることは非常に大切です。自分の気づかない思わぬ危険の兆候について、貴重な警告を与えてくれます。



モンスターは一定時間をおいて大体決まった場所に出現する。これをスポーン (spawn) と言う。



PKは集団で現れることが多く、やられるときは一瞬だ。フェルッカでは常に周囲の状況に気を配る抜け目のなさが大事。



ダンジョンの中には罠も多い。発見には探知 (Detect Hidden)、解除には罠解除 (Remove Trap) のスキルを使用する。



人気の狩場には常連も多い。日頃から挨拶や情報交換をすれば、危険はぐっと減る。

XII. 船

船の種類

| 画像 | 名称 | 価格 | 定員 |
|----|--------------------|----------|-----|
| | small ship | 10,452gp | 12名 |
| | small dragon ship | 10,452gp | 12名 |
| | medium ship | 11,827gp | 15名 |
| | medium dragon ship | 11,827gp | 15名 |
| | large ship | 13,202gp | 18名 |
| | large dragon ship | 13,202gp | 18名 |

定員と大きさ以外は機能差はない



海の上ではモンスターにも遭遇するので注意



船の鍵にリコールすると船上に飛べる。船が流されてしまったときなどはこれで回収。



船は幽霊状態でも操船可能。文字通りの幽霊船…。



ミニチュアにして持ち歩けば、どこでも船を利用出来る。

広大な海に出るには船が必要です。

船はDeed(ティード)の形で売っており、船屋の店員(Shipwright)から購入出来ます。船を設置するには船ティードをダブルクリックして現れるイメージを水面に合わせてクリックします。

船を設置すると鍵が銀行とバックバックに現れます。鍵の管理は注意深く行いましょう。船は設置後腐敗が開始し、10日ほどで腐ります。使用しないときはミニチュア化し、定期的にリフレッシュもするよう心がけましょう。

船の操作

| 項目 | 操作方法 |
|----------|---|
| 船の設置 | ・ティードか船のミニチュアをダブルクリックして現れる半透明イメージの水面をクリックすると実体化 ・設置すると新しい船の鍵が銀行とバックバックに出現 |
| 乗船/下船 | ・舷側をダブルクリックで出したタラップを使い、乗り降り可能 ・タラップをダブルクリックでも乗船可能 |
| 施錠/開錠 | ・鍵をダブルクリック、舷側を選択すると施錠/開錠。 ・鍵は左右別々に付いているので注意 |
| 船倉の利用 | ・船頭と反対側に船倉があり、荷物を積める。 ・船倉の荷物は125アイテム、400ストーンまで。 |
| 船名の変更 | ・乗船した状態で船頭をダブルクリックして船名入力 |
| 船名の確認 | ・船頭をクリックすると表示 |
| 船のミニチュア化 | ・船の鍵を下し、鍵を持って陸地から船頭をダブルクリック。 ・船倉に荷物が残っているとミニチュア化出来ない ・ミニチュアはプラス属性アイテム ・ミニチュアの間は船の腐敗は停止する |
| 船のリフレッシュ | ・鍵を持ってタラップを出すとリフレッシュ ・船をリフレッシュしないと腐敗が進行し、やがて消滅。 ・Harbormasterにdockと発言すると付近に停泊中の所有船がティードにもどる |

操船は船頭に発言コマンドを使用して行います。

船の発言コマンド

| 発言コマンド | 機能 | 初期設定マクロ |
|------------------------|---|--------------------------------|
| forward | 前進 | 3D:Alt+Ctrl+Num8 / 2D:Alt+Num8 |
| forward right | 右に前進 | 3D:Alt+Ctrl+Num9 / 2D:Alt+Num9 |
| forward left | 左に前進 | 3D:Alt+Ctrl+Num7 / 2D:Alt+Num7 |
| backward | 後進 | 3D:Alt+Ctrl+Num2 / 2D:Alt+Num2 |
| backward right | 右に後進 | 3D:Alt+Ctrl+Num3 / 2D:Alt+Num3 |
| backward left | 左に後進 | 3D:Alt+Ctrl+Num1 / 2D:Alt+Num1 |
| turn right / starboard | 右90度旋回 | 3D:Alt+Ctrl+Num6 / 2D:Alt+Num6 |
| turn left / port | 左90度旋回 | 3D:Alt+Ctrl+Num4 / 2D:Alt+Num4 |
| turn around | 180度旋回 | 3D:Alt+Ctrl+Num5 / 2D:Alt+Num5 |
| right | 右に移動 | 3D:Alt+Ctrl+Num9 / 2D:Alt+Num9 |
| left | 左に移動 | 3D:Alt+Ctrl+Num7 / 2D:Alt+Num7 |
| stop | 停止 | 3D:Alt+Ctrl+Num5 / 2D:Alt+Num5 |
| raise anchor | 錨を上げる | 3D:Alt+Ctrl+Num1 / 2D:Alt+Num1 |
| drop anchor | 錨を下ろす | 3D:Alt+Ctrl+Num3 / 2D:Alt+Num3 |
| set name ~ | 船に~という名前をつける | |
| name | 船の名前の確認 | |
| remove name | 船の名前を消去 | |
| one~ | 1マスだけ~する。例) one forward: 1マスだけ前進 | |
| slow ~ | ゆっくりに~する。例) slow forward right:(ゆっくりに)右に前進 | |
| start | 地図で指定した航路に沿って進む 航路の指定方法は、世界地図を開いて目的地をクリックしてピンを立て、地図を船頭ドラッグでドラッグすると、航路開始のコマンドが機能する。 | |
| stop | 航路進行を停止 | |
| continue | 航路進行を再開 | |

基本的には初期設定マクロに登録してあるコマンドだけで操船出来る

XIII. 家

1. 家の所有

UOでは空き地に自分の家を建てる事が出来ます。銀行のバンクボックスのようにアイテムを保管したり、店として利用したりすることが可能です。

土地不足を解決するため、家の所有には以下のルールがあります。

家の所有

| 項目 | 操作方法 |
|------------|---|
| 1アカウントシャード | ・家は1アカウント当たり全シャードで1軒だけ所有可能 |
| 家の没収宣告 | ・家を建てるとそのアカウントの他の家は全て没収宣告 ・10日以上停止されたアカウントの家は没収宣告 |
| 没収宣告された家 | ・没収宣告された家は数日後消滅 ・他人への譲渡は可能 ・停止アカウントの没収宣告の家はアカウント再開で没収回避可能 |

家の所有権には、所有者/共有者/フレンドの3つのレベルがあり、所有権レベルによって使用可能な家の機能が変わります。

所有権

| 項目 | 説明 |
|------|--------------------------------|
| 所有者 | 所有者はその家の所有者であり、最も強い所有権を有す。 |
| 共有者 | 共有者は所有者の次に強い所有権を有す。看板メニューから設定。 |
| フレンド | フレンドは家の利用を限定的に許される。看板メニューから設定。 |

また、家はプライベート(個人用)とパブリック(一般公開)のタイプを看板メニューで切り替えることが出来ます。

家のタイプ

| 項目 | 説明 |
|-------------|----------------------------------|
| プライベート(個人用) | 初期の状態。玄関に施錠出来る。 |
| パブリック(一般公開) | 家を店に使うとき等に設定。玄関に鍵が掛からず、看板を変更出来る。 |

2. 家の建築と鍵

家はDeed(ティード)で販売されています。街の大工屋等の店員(Architect)から購入し、空き地で使用すれば建築可能です。

家の建築

| 項目 | 説明 |
|-------|--|
| 建築条件 | 家を建築出来るのは、以下の条件を満たす空き地のみ。 ①段差や障害物のない平地であること ②家の周囲に1マス分の余裕が出る広さであること ③家の前後5マスに他の家がないこと ④街の中央や道の上など、建築禁止箇所に定められた場所ではないこと |
| 建築方法 | 家ティードをダブルクリックすると現れる半透明の家イメージを希望の場所でクリックすれば実体化して建築される |
| 建築ツール | land surveying tool(建築ツール)を使うと自当てる空き地に希望の家が建つか調査可能。建築ツールをダブルクリックすると半透明イメージが現れるので、土地の広さを確認。 |

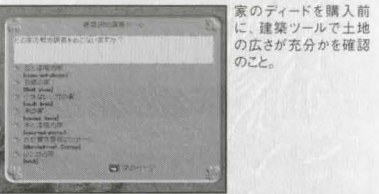
家を建築すると自分のバックバックと銀行のバンクボックスそれぞれの中にその家のマスターキーが現れます。マスターキーは大切に保管し、失くさないようにしましょう。

家の種類

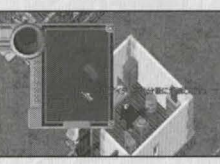
| 画像 | 名称 | 価格(参考) | ログオン | セキア |
|----|-----------------------------------|-----------|-------|-----|
| | castle | 865,252gp | 4,076 | 28 |
| | small stone keep | 562,752gp | 2,625 | 18 |
| | tower | 366,502gp | 2,119 | 15 |
| | two-story wood-and-plaster house | 162,752gp | 1,375 | 10 |
| | two-story stone-and-plaster house | 162,002gp | 1,375 | 10 |
| | large marble patio house | 160,502gp | 1,370 | 10 |
| | brick house | 131,502gp | 1,100 | 8 |
| | large house with patio | 129,252gp | 1,100 | 8 |
| | two story villa | 113,752gp | 1,100 | 8 |
| | two story log cabin | 82,002gp | 1,100 | 8 |
| | sand stone patio house | 76,002gp | 850 | 6 |
| | small stone tower | 73,752gp | 580 | 4 |
| | small marble workshop | 52,502gp | 425 | 3 |
| | small stone workshop | 50,502gp | 425 | 3 |
| | stone-and-plaster house | 37,002gp | 425 | 3 |
| | field stone house | 37,002gp | 425 | 3 |
| | small brick house | 36,752gp | 425 | 3 |
| | wood-and-plaster house | 36,752gp | 425 | 3 |
| | thatched-roof cottage | 36,752gp | 425 | 3 |
| | wooden house | 35,252gp | 425 | 3 |

鍵の使用

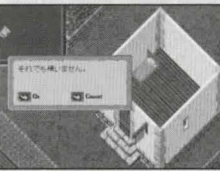
| 項目 | 説明 |
|-------|--|
| 錠をかける | 鍵をダブルクリックして家の扉をクリックすると施錠/開錠 |
| 扉の開閉 | 家の扉をダブルクリックすると扉を開き、再度ダブルクリックで扉を閉める。鍵を持っていると錠のかかった扉の開閉可 |
| 合鍵作成 | ①編工屋でkey(空き鍵)を購入 ②空き鍵をダブルクリックしてマスターキーを選択すると合鍵作成 ※合鍵作成には編工(Tinkering)による成功判定が行われる |



家のディードを購入前に、建築ツールで土地の広さが充分かを確認のこと。



ゴミ箱にアイテムを捨てれば数分で腐る



ハウスアドオンディードをダブルクリックで好きな場所に備品を設置出来る。ハウスアドオンは豊富に種類があり、大工スキルで作成可能。



家の中にモンスターやPK等が押し入ってきた場合は「ban thee」で出入り禁止に出来る。

3. アイテムの保管

家の中でもアイテムは普通に腐敗します。アイテムを保管する場合はロックダウンするか、セキュア/ストロングボックスを利用します。

アイテムの保管方法

| 項目 | 設置可能者 | 説明 |
|-----------|------------|---|
| ロックダウン | 所有者 共有者 | アイテムを家の中に固定する ロックダウン可能数には上限があり、家の種類で異なる。 |
| セキュア | 所有者 共有者 | アイテムの保管庫。125アイテム/重量無制限で保管出来る。 設置時に利用可能者を設定(所有者/共有者/共有者/フレンド) アイテムの保管庫。25アイテム/重量無制限で保管出来る。 利用可能者は設置した共有者と所有者 撤去するには設置者を共有者解除し、所有者がストロングボックスをダブルクリック。 |
| ストロングボックス | 共有者 | |

家にはゴミ箱やハウスアドオン(備品)も設置可能です。

4. 家の操作/設定

家の各種操作や設定は看板をダブルクリックして開く看板メニューと発言コマンドで行います。

家の発言コマンド

| 発言コマンド | 機能 | 利用可能者 |
|--------------------------------|--|--------------------|
| I wish to lock this down | 現れたターゲットカーソルでクリックしたアイテムをロックダウンする | 所有者 共有者 |
| I wish to release this | 現れたターゲットカーソルでクリックしたアイテムのロックダウンを解除する。セキュアをクリックするとセキュアも解除される。 | 所有者 共有者 |
| I wish to secure this | 現れたターゲットカーソルでクリックした箱をセキュアにする。セキュアの利用可能者が所有者/共有者/共有者/フレンドかを指定可能 | 所有者 共有者 |
| I wish to place a strongbox | 足もとにストロングボックスを置く | 共有者 |
| I ban thee | 現れたターゲットカーソルでクリックしたキャラクターを家に入出入り禁止にする。PCをクリックした場合はそのアカウント全てのキャラクターが出入り禁止になる。 | 所有者 共有者 フレンド |
| Remove thyself | 現れたターゲットカーソルでクリックしたキャラクターを家から追い出す | 所有者 共有者 |
| I wish to place a trash barrel | ゴミ箱を置く 撤去は斧をダブルクリックしてゴミ箱をクリック | 所有者 共有者 |

家の看板メニュー

| 区分 | 項目 | 説明 | 利用可能者 |
|------------|---------------------|--|-------------------------------------|
| 情報 | 所有者 | 所有者の名前 | |
| | ロックダウン数 | ロックダウンされているアイテム数 | |
| | セキュア等 | セキュア等を設置すると保管可能数分(125)増える | |
| | ロックダウン上限数 | ロックダウン可能上限数。家の種類で異なる。 | |
| | セキュア上限数 | 設置済セキュア数 | 所有者 共有者 |
| | セキュア上限数 | 設置可能セキュア上限数 | 共有者 フレンド |
| | 家の配置 | 建築場所の合法/違法。建築基準変更前の家は非合法と出る場合がある。建て替え不可。 | |
| | 家のデザイン | 通常はモダン。建築基準変更前の家はクラシックと表示される。 | |
| | リフレッシュタイプ | (1)自動(Automatic):家は自動でリフレッシュされるので腐敗の心配はない。 (2)日制度(Grandfathered):定期的に玄関の扉を開閉してリフレッシュしないと腐敗して家は消滅。 | |
| | フレンド | この建物を訪れた人の数 | バブリックのみ表示。訪問者数。 |
| 共有者リスト | | 共有者のリスト | 所有者 共有者 |
| 共有者の追加 | | 現れたターゲットカーソルでPCをクリックすると共有者指定出来る。共有者は8名まで。 | 所有者 共有者本人 共有者 共有者/共有者/フレンド |
| 共有者の抹消 | | 共有者の解除 | 所有者 共有者 |
| 共有者リスト消去 | | 共有者全員を一括解除 | 所有者 共有者 |
| フレンドリスト | | フレンドのリスト | 所有者 共有者 |
| フレンド追加 | | 現れたターゲットカーソルでPCをクリックするとフレンド指定出来る。フレンドは50名まで。 | 所有者 共有者 |
| フレンドの抹消 | | フレンドの解除 | 所有者 共有者 |
| フレンドリスト消去 | | フレンド全員を一括解除 | 所有者 共有者 |
| 人を出入り禁止にする | | 現れたターゲットカーソルでクリックしたキャラクターを家に入出入り禁止にする。PCをクリックした場合はそのアカウント全てのキャラクターが出入り禁止になる。 | 所有者 共有者 フレンド |
| オプション | 人を家から追い出す | 現れたターゲットカーソルでクリックしたキャラクターを家から追い出す。 | 所有者 共有者 フレンド |
| | 出入り禁止者リスト | 出入り禁止キャラクターのリスト | |
| | 出入り禁止を解く | 出入り禁止の解除 | |
| | 家の所有権を移動する | 家を譲渡する。現れたターゲットカーソルでPCをクリックするとトレードウィンドウで家の譲渡が出来る。 | 所有者 |
| | 家を壊して権利書を回収する | 家を壊してディードに戻す。ディードは銀行に入る。 | 所有者 |
| | 家の鍵を交換する | プライベートのみ表示。家の鍵を交換する。 | 所有者 |
| | この家をあなたのプライマリハウスにする | 家をプライマリハウスにする。アカウントがアクティブである限り自動リフレッシュされます。ただし、そのアカウントで他に持っている家があれば、全て没収となります。 | 所有者 |
| | 家のタイプを変更 | プライベート(個人用)とバブリック(一般公開)の切替 | 所有者 共有者 |
| | 看板のタイプを変更 | バブリックのみ表示。看板を変更する。 | 所有者 共有者 |

XIV. 店経営とPCベンダー

1. PCベンダー

自分の家をバブリックにして、店員を設置することにより店を開くことが出来ます。街の店員をNPCベンダーと呼ぶのに対し、プレイヤーの店の店員はPCベンダーと呼ばれます。

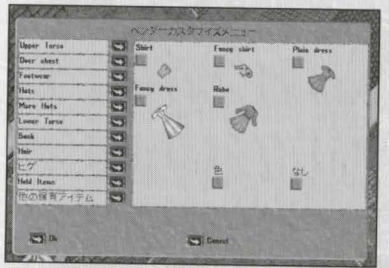
PCベンダーは宿屋や酒場等で「contract of employment」というディードの形で売られています。ディードをダブルクリックするラティードの形で売られています。ディードが現れます。設置したPCベンダーと自分と同じ場所にPCベンダーが現れます。設置したPCベンダーと自分と同じ場所に必要があります。前払い制で、渡した給料と一には給料を支払う必要があり。地球時間で8時間ごとに引き落とされる。売上金の全てがなくなるとPCベンダーは商品ごと消滅します。PCベンダーの状況確認や商品陳列等はダブルクリックで表示される画面で行います。



自分で家を持ってないときは、知り合いの店にPCベンダーを設置することも出来る。ベンダー設置はフレンド以上であることが必要。

PCベンダー画面

| 区分 | 項目 | 説明 |
|--------|--|--|
| メイン | 私が働ける日数 | 渡された給料で働ける残り日数(アリアリア時間) |
| | 地球での日数 | 渡された給料で働ける残り日数(地球時間) |
| | オーナーの売上となる金額 | 売上金 |
| | 私の銀行預金残高 | 前払いした残り給料。これがなくなると売上金から給料を引く。必要な日給。商品の合計価格の1%。 |
| | 私の日給 | 地球時間で8時間ごとに引き落とされる |
| 品物を見る | バブリックが壊れるのでそこに商品を置く。enter a price descriptionと表示されるので(値段)(商品名)の順で入力。値段を入力しない場合は、入れ物や本など茶葉商品に、それ以外は自動で評価額(安い)がつく。 | |
| カスタマイズ | PCベンダーの服風や髪型、髭などの容姿をカスタマイズ出来る。 | |



カスタマイズでPCベンダーの服装などを変更出来る。

PCベンダーの発言コマンド

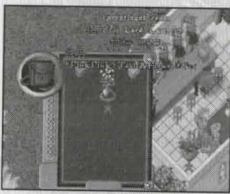
| 発言コマンド | 機能 | 利用可能者 |
|-----------------|---|----------|
| (ベンダー名) look | 商品を見る PCベンダーをダブルクリックしても同様 | PC全般 |
| (ベンダー名) buy | 商品を買う PCベンダーから商品を買うと、金額銀行引き落としになる。 | 雇用主以外のPC |
| (ベンダー名) info | 売上状況と残り雇用期間を確認 雇用主PCがPCベンダーをダブルクリックしても同様 | 雇用主PC |
| (ベンダー名) get | 売上金を回収 | 雇用主PC |
| (ベンダー名) dismiss | 解雇する。PCベンダーは消滅し、商品やお金も消える。 | |

2. パーテンドー

パーテンドーは指定したメッセージを喋らせることが出来るNPCで、PC主催のイベント等で利用出来ます。パーテンドーは「barkeep contract」というディードの形で酒場や宿屋で売っています。バブリックの家に所有者自身のみが設置可能で、ひとつの家に2人までしか設置出来ません。パーテンドーの操作はコマンドメニュー「Barkeepの設定」で行います。

パーテンドーの設定

| 区分 | 項目 | 説明 |
|------------------------|--|--|
| Message Control | Add or Change a messageand keyword | キーワードメッセージの設定。キーワードと、それに反応して喋るメッセージの登録/変更。 |
| | Remove a message and keyword from your barkeep | キーワードメッセージの削除 |
| | Add or change your barkeep's tip message | チップメッセージの設定 チップを買ったときに喋るメッセージの登録/変更 |
| Customize your barkeep | Title | 職業名の選択。全部で60種類あり、青アピロンがついている職業は食べ物と飲み物を販売する。 |
| | Appearance Male/ Female | 服風や髪型、髭などの容姿をカスタマイズ出来る。性別の選択 |
| Dismiss your barkeep | パーテンドーを解雇する | |



予め入れ物に商品を入れておき、その入れ物に値段を付ければセット販売可能。



パーテンドーに発言コマンド「news」を使うと現在進行中のシナリオイベントについて喋る。



パーテンドーにカスタマイズ可能な職業名は60種類もある。雰囲気作りには最適。給料を必要としないので消える心配はない。



ギルドストーンの設定は家の所有者のみ可能。



仲間のギルドメンバーは緑で表示され、攻撃やルートを可能。スパーリングでのスキル上げや、荷物回収が可能となる。



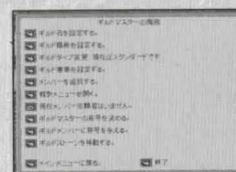
オーダー/カオス戦争やギルド戦争に参加すると、敵がオレンジで表示される。全ファセットのどこであろうと戦闘、ルート可能。街中でも攻撃されるので注意。



オーダーギルドメンバーはロード・ブリティッシュ城内のガードに「guard order shield」と言うオーダーシールドが貰える。



カオスギルドメンバーはロード・ブラック城内のガードに「guardの名前 chaos shield」と言うカオスシールドが貰える。



ギルドストーンメニュー。ギルドの操作はここから行う。GMには専用メニューが用意されている。

1. ギルド

ギルドはギルドマスター(GM)により束ねられたプレイヤーの集団です。気の合った仲間が集まり、冒険ギルド、職人ギルド、戦闘ギルド、PKギルドなど、多種多様なギルドがあります。気に入ったギルドに入ればプレイの幅も広がります。

PCによるギルドをPCギルド、NPCのギルドをNPCギルドともよびます。

2. ギルドストーン

ギルドの結成にはギルドストーンを設置する必要があります。ギルドストーンは街の道具屋で「guild deed」というティードの形で売っており(15,000gp程)、家に設置すればギルド結成です。設置は家のオーナーのみ可能です。ギルドの操作/設定はギルドストーンをダブルクリックして現れるメニュー画面から行います。

ギルドストーンメニュー画面

| 項目 | 説明 |
|------------------------|---|
| Guildmaster | ギルドマスター(以下GM)名 ギルドストーン設置後、最初にダブルクリックしたPCが最初のギルドマスター。その後は、新しくメンバーの半数以上の同意を得た者がギルドマスターとなり、自分が同意を貰ったメンバーを選択 ギルド加入直後はGMに設定されており、自由に変更出来る。自分自身も自分の名前の後にギルド名略称を表示するか、オノ/オノギルドタイプがオーダー/カオスの場合は強制的にオノ |
| 忠誠対象 | ギルドメンバーのリスト表示 現れたターゲットでPCをクリックすれば加入志願者として登録。GM自身が勧誘すれば、志願者がギルドストーンをダブルクリックで加入。GM以外が勧誘の場合は、GMメニューでの受け入れ処理が必要となる。 |
| ギルド略称を表示 | ギルド名を設定する。 ギルド名の設定(半角英字40文字以内)。変更は1週間1度のみ。同一ギルド内の既存のギルド名との重複不可。 |
| 最新の名簿を見る | ギルドの略称を設定する。変更は1週間1度のみ。同一ギルド内の既存のギルド略称との重複不可。 ギルドタイプの設定。変更後、反映されるまで7日かかる。 スタンダード:初期設定。中立 オーダー:秩序を尊ぶ勢力。全てのカオスギルドは敵となる。 カオス:混沌を尊ぶ勢力。全てのオーダーギルドは敵となる。 |
| ギルドに仲間を勧誘する | ギルド名を設定する。 GMにより定められたギルド名を設定する。 GMから脱退する。発言コマンド「I resign from my guild」で脱退。メンバー全員が脱退するとギルド解散。ギルドストーンも消滅。 |
| ギルド | 現在交戦中及び、宣戦布告済のギルド表示 GMの場合は「ギルドマスターの業務」へ GM以外には「GM専用」と表示されアクセス不可 |
| 加入志願者の確認 | ギルド名の設定(半角英字40文字以内)。変更は1週間1度のみ。同一ギルド内の既存のギルド名との重複不可。 ギルドタイプの設定。変更後、反映されるまで7日かかる。 スタンダード:初期設定。中立 オーダー:秩序を尊ぶ勢力。全てのカオスギルドは敵となる。 カオス:混沌を尊ぶ勢力。全てのオーダーギルドは敵となる。 |
| 志願者なし:「現在メンバー志願者はいません」 | ギルド名を設定する。 GMにより定められたギルド名を設定する。 GMから脱退する。発言コマンド「I resign from my guild」で脱退。メンバー全員が脱退するとギルド解散。ギルドストーンも消滅。 |
| ギルドの憲章を見る | ギルド名を設定する。 GMにより定められたギルド名を設定する。 GMから脱退する。発言コマンド「I resign from my guild」で脱退。メンバー全員が脱退するとギルド解散。ギルドストーンも消滅。 |
| 現在交戦中のギルドのリストを見る | ギルド名を設定する。 GMにより定められたギルド名を設定する。 GMから脱退する。発言コマンド「I resign from my guild」で脱退。メンバー全員が脱退するとギルド解散。ギルドストーンも消滅。 |
| ギルドマスター機能を使う | ギルド名を設定する。 GMにより定められたギルド名を設定する。 GMから脱退する。発言コマンド「I resign from my guild」で脱退。メンバー全員が脱退するとギルド解散。ギルドストーンも消滅。 |
| ギルド名を設定する | ギルド名を設定する。 GMにより定められたギルド名を設定する。 GMから脱退する。発言コマンド「I resign from my guild」で脱退。メンバー全員が脱退するとギルド解散。ギルドストーンも消滅。 |
| ギルド略号を設定する | ギルド名を設定する。 GMにより定められたギルド名を設定する。 GMから脱退する。発言コマンド「I resign from my guild」で脱退。メンバー全員が脱退するとギルド解散。ギルドストーンも消滅。 |
| ギルドタイプ変更 | ギルド名を設定する。 GMにより定められたギルド名を設定する。 GMから脱退する。発言コマンド「I resign from my guild」で脱退。メンバー全員が脱退するとギルド解散。ギルドストーンも消滅。 |
| ギルド憲章を設定する | ギルド名を設定する。 GMにより定められたギルド名を設定する。 GMから脱退する。発言コマンド「I resign from my guild」で脱退。メンバー全員が脱退するとギルド解散。ギルドストーンも消滅。 |
| メンバーを追加する | ギルド名を設定する。 GMにより定められたギルド名を設定する。 GMから脱退する。発言コマンド「I resign from my guild」で脱退。メンバー全員が脱退するとギルド解散。ギルドストーンも消滅。 |
| 戦争メニューを開く | ギルド名を設定する。 GMにより定められたギルド名を設定する。 GMから脱退する。発言コマンド「I resign from my guild」で脱退。メンバー全員が脱退するとギルド解散。ギルドストーンも消滅。 |
| 志願者リストの管理 | ギルド名を設定する。 GMにより定められたギルド名を設定する。 GMから脱退する。発言コマンド「I resign from my guild」で脱退。メンバー全員が脱退するとギルド解散。ギルドストーンも消滅。 |
| ギルドマスターの称号を設定する | ギルド名を設定する。 GMにより定められたギルド名を設定する。 GMから脱退する。発言コマンド「I resign from my guild」で脱退。メンバー全員が脱退するとギルド解散。ギルドストーンも消滅。 |
| 他のメンバーに称号を与える | ギルド名を設定する。 GMにより定められたギルド名を設定する。 GMから脱退する。発言コマンド「I resign from my guild」で脱退。メンバー全員が脱退するとギルド解散。ギルドストーンも消滅。 |
| ギルドストーンを移動する | ギルド名を設定する。 GMにより定められたギルド名を設定する。 GMから脱退する。発言コマンド「I resign from my guild」で脱退。メンバー全員が脱退するとギルド解散。ギルドストーンも消滅。 |

1. 派閥への参加

フェルツカでは4つの派閥が覇権を争い派閥戦争を繰り広げています。各派閥には拠点があり、街を支配することで勢力を拡大します。派閥に参加するには希望派閥の拠点で参加登録をする必要があります。

4 派閥

| 派閥(Faction) | 略称 | 説明 |
|--------------------------|-----|------------------------|
| ミナクス(Minax) | MX | 混沌を愛するミナクス率いる派閥。 |
| メイジ評議会(Council of Mages) | CoM | ムーンゲロウのメイジ評議会が組織した派閥。 |
| シャドウロード(Shadowlord) | SL | 背徳の化身シャドウロードが率いる冥府の軍勢。 |
| ブリティッシュ(British) | TB | 旧世界奪還を目指すブリタニア国民による派閥。 |

派閥参加と脱退

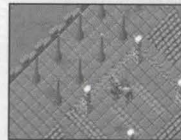
| 項目 | 説明 |
|------|---|
| 派閥参加 | 参加条件 ・派閥に参加出来るのは1アカウント当たり11シャドウロードに1キャラクターのみ ・ヤングは派閥参加不可 非ギルドメンバーの参加 各派閥の拠点で派閥加入ストーン(The faction signpost stone)をダブルクリックし、「この派閥に加わる」を選択すれば派閥参加可能。 ・ギルドの場合はギルド単位での参加。ギルドマスターが代表で参加登録する。 ギルドメンバーの参加 ・参加条件を満たしていないメンバーは自動的にギルドから脱退 ・派閥参加出来るのはスタンダードタイプのギルドのみ バランス調整 どこかの派閥が200人を超えるとバランスシステムが作動し、加入制限。最大派閥が最小派閥の3倍を超える場合は最大派閥への参加不可。人数の少ない派閥のみ参加可能。 脱退制限 派閥脱退操作後、7日間経過後に脱退完了。 発言コマンド「What is my faction term status」で脱退完了までの日数表示7日の待ち期間は派閥情報参照や投票参加不可 |
| 派閥脱退 | 非ギルドメンバーの脱退 自分の派閥の拠点にある派閥ストーン(The Faction Stone)をダブルクリックし、「この派閥を捨てる」を選択すれば派閥脱退可能。 ギルドメンバーの脱退 ギルドの場合はギルド単位での脱退。ギルドマスターが代表で脱退操作。 ・一人だけ派閥脱退したい場合は、先にギルドを捨てる必要がある。 |



派閥加入ストーン。派閥加入はここから。



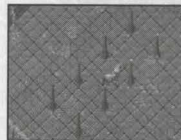
派閥ストーン。派閥機能の中心。ギルドストーン派閥版。



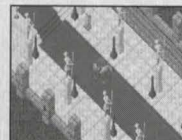
ミナクス派閥拠点
座標:85°20'S 13°25'W



メイジ評議会派閥拠点
座標:51°1'S 173°48'E



シャドウロード派閥拠点
座標:80°41'N 25°56'W



ブリタニア派閥拠点
座標:0°0'S 0°0'E

派閥同盟モンスターと獲得シルバー

| 派閥(Faction) | 同盟モンスター | シルバー |
|-------------|----------------|------|
| ミナクス | ogre lord | 30 |
| メイジ評議会 | wisp | 20 |
| シャドウロード | daemon (赤デモン) | 30 |
| ブリタニア | silver serpent | 30 |

敵対派閥メンバーを倒すと40シルバー獲得

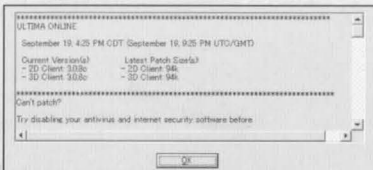
2. 派閥システム

派閥に参加すると、派閥システムに基づいた敵派閥との戦闘が可能となり、敵を倒すとランクやシルバーを得ます。また、各派閥には同盟モンスターがいます。

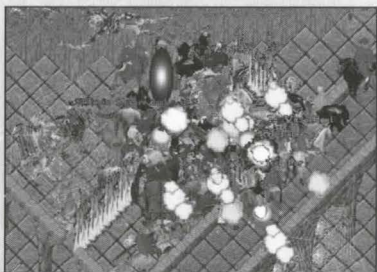
派閥システム

| 項目 | 説明 |
|-------------|---|
| 派閥システムの適用限界 | ・派閥システムはフェルツカのみ限定であり、他ファセットでは機能しない。 ・ギルドに入っている場合は以下の全ての仕様で優先してギルドシステムルールが優先して機能する(ネームカラー/攻撃/ルート等) |
| ネームカラーとルート | ・敵対派閥メンバーの同盟モンスターはオレンジネーム。犯罪フラグなしに攻撃可能。ただし、ルート権は一般のモンスターのものが適用されるので、ルート権のない死体は青ネーム。 ・味方派閥メンバー&同盟モンスターは青ネーム。こちらも死体ルートは犯罪フラグが立つので注意。 |
| 同盟モンスター | 各派閥には同盟モンスターがあり、味方派閥なら青ネーム(攻撃してこない)。敵対派閥ならオレンジネームとなる。 ・派閥内の通貨。派閥アイテムの作成や購入に必要。 ・派閥内メンバー&同盟モンスターを倒すと入手可能 ・同盟通貨で敵対派閥メンバーを倒すと40シルバー獲得 |
| シルバー | ・派閥内メンバーを倒すと、相手ギルドポイントの10%(最低1)を奪い取る。 ・ギルドポイントの最低値は6。最低の者を倒してもギルドポイントは得られない。 ・ギルドポイントから派閥内のランクが「1日1回計算される」 ・ランクは派閥内でのギルドポイントの順位が全体分布の上位何%に入っているかで変動 ・ランクに基づいたランク称号が派閥タグに表示 ・派閥アイテムの獲得可能数がランクによって変動 |
| ギルドポイント | |
| ランク | |

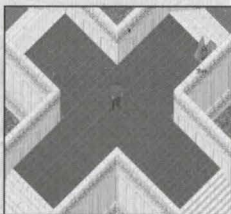
100%を最上位とし、派閥全体の分布の中でギルドポイントの順位がどこに位置するかでランクと派閥称号が決定する。



パッチ画面。クライアントパッチが当たった場合は自動的にダウンロードされる。サーバーパブリッシュのみならパッチダウンロードはない。



パブリッシュ16ではチャンピオンエリアの追加やバードスキルの変更など、大規模なシステム変更が行われた。



シナリオ2で追加されたガーゴイルシティ。イベントシナリオの進行に沿って、地形やダンジョン追加などが行われていく。

1. パッチ

パッチは一般用語でプログラム修正の意です。ネットゲームではしばしばパッチが当たり、バグ修正やシステム改善などが行われます。UOでのパッチはサーバーパブリッシュとクライアントパッチというかたちで行われます。

①サーバーパブリッシュ

サーバーのデータを修正することで、新システム、新アイテムの追加を含む大規模な修正をサーバーパブリッシュといいます。サーバーのプログラムやデータの変更するので、それに合わせたクライアントパッチを伴うのが通常です。サーバーパブリッシュはパブリッシュ16等の大規模なシステム改変をまとめて行うものと、イベントシナリオに伴うものの2つに大別されます。

②クライアントパッチ

細かなバグ修正やクライアント表示の修正など、比較的小規模な変更はクライアントパッチで行います。UOを起動すると自動的にパッチプログラムが走り、パッチデータを読み込みます。サーバーパブリッシュで新アイテムやモンスター追加があると、そのグラフィックなどもクライアントパッチで追加されます。

2. イベントシナリオ

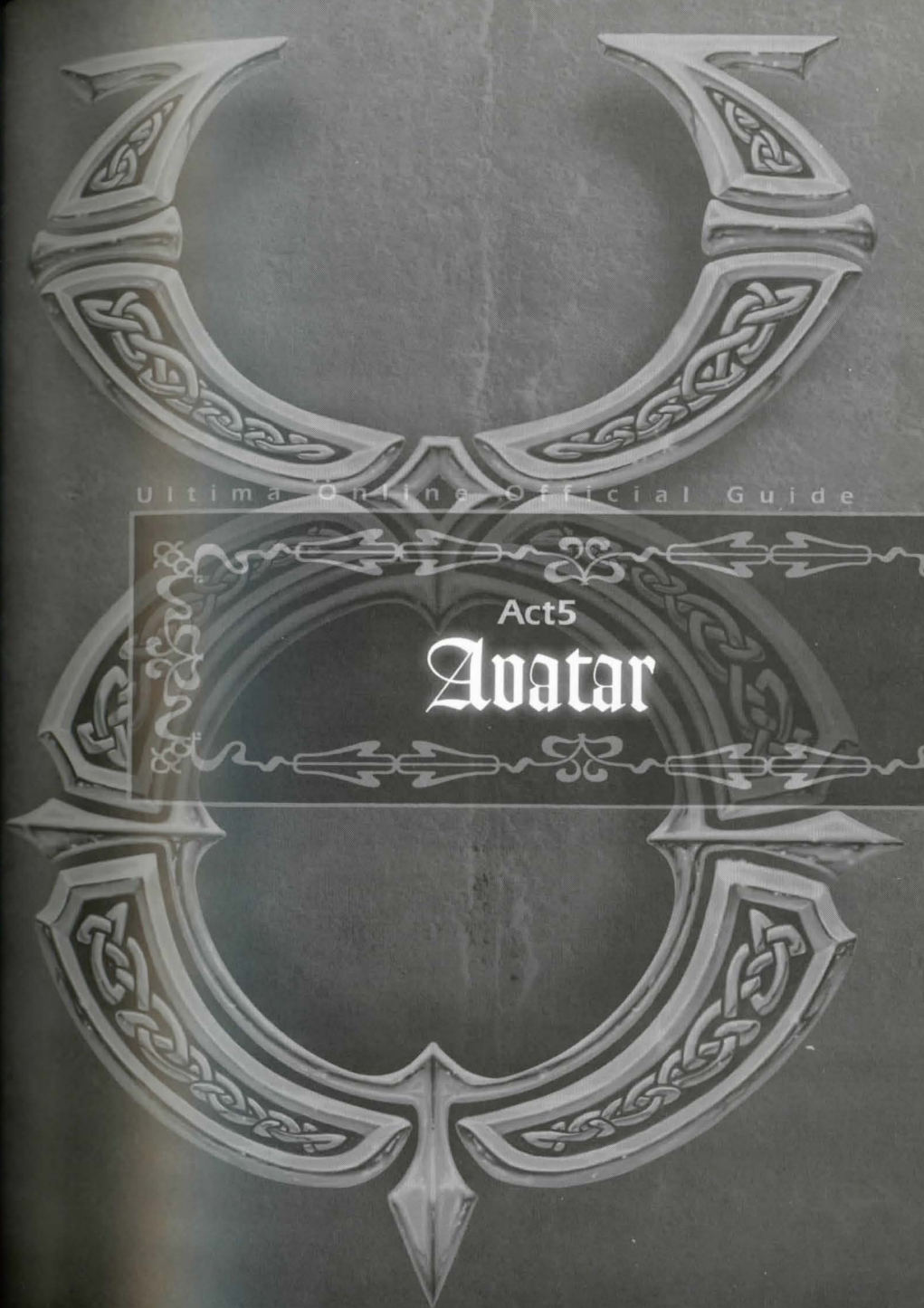
UOのストーリーはイベントシナリオに伴い展開されています。イベントシナリオはEWE (Eight Weeks Event) とも言われ数週間に渡り展開し、それに伴いサーバーパブリッシュが行われ、システム、ダンジョン、アイテム、モンスター等の追加が行われます。シナリオの進行と共に、UO自体も進化していくのです。

イベントシナリオの他にも突発的に起こるGM主催のイベントやプレイヤー主催のイベントなどがあります。機会があれば参加してみるといいでしょう。

過去のイベントシナリオ

| イベントシナリオ | 説明 | システム変更 | 追加アイテム/モンスター |
|--------------|--|--|---|
| 1 サベージ・エンパイア | 異世界から登場したサベージ達がブリタニアに現れ、オーク達と戦いを始める。どちらが勝利するかによりその後のモンスター分布が変わるマルチエンディングだった。基本的にイベントシナリオはマルチエンディングで、シャード毎に講義な違いをもたらしている。 | コープの砦がオークサベージのものに(マルチエンディング)デルシアの砦はオーク砦にオークダンジョン追加 | オーク各種、サベージ、riding back (騎乗生物)、trivial spear, bola, orich bow, savage hat, paint, カラー部族マスク |
| 2 ガーゴイルの救出 | イルシェナーの中央にガーゴイルシティが発見されたが、ガーゴイル達は洗脳されていた。同時期にゴーレムを操るコントローラー達がブリタニアを攻撃。それは、エクソダスと手を組んだブラックソンの復讐の始まりであった。 | 石細工、ガラス細工追加 ガーゴイルシティ追加 ドラゴンエッグ、エクソダスダンジョン追加 | controller, golem, ガーゴイル各種、エクソダス各種、神秘装備 |
| 3 ブラックソンの断罪 | かつてイルシェナーで繁栄した先住民ミリアとジュカ。森を愛するミリアと名譽と戦いを重んじるジュカとの戦争はいつ果てるともなく続き、やがて悲劇的な結末と共に両者とも絶滅する。しかし、それは数千、数万年前の話。歴史に介入したエクソダスはジュカを自軍の尖兵として現代に蘇らせる。そして、それと共にミリアもまた目覚める。過去の過ちを悔い、一度滅びた運命を再度やり直す為。 | 献身の標追加 イルシェナーのブラックソンの城追加 ミリアの墓場追加 | ジュカ各種、ミリア各種、betrayer, blackthorn juggernaut, 弓のスレイヤーウェポン、ブラックソンの本 |
| 4 絶望の疫病 | ブリタニアの街に猛攻を加えるブラックソンの軍を殲滅すべく、人間と同盟を組んだミリアは腐敗の術を使う。しかし、歳月の経過からマナバランスの狂いから腐敗の術は失敗、暴走する。その影響で沼地化したユー周辺では変異した木々や新種のモンスターが現れ、病気が蔓延する。腐敗した大地の変化は今後どのような展開をもたらすのか。 | 慈悲の標追加 ガーデニング追加 ユー沼地化 コープに銀行開設 | swamp dragon (騎乗生物)、chaos dragon, bog thing, dragon scales, plague beast, dragon scales |

ストーリーの詳細については公式HPのBNNで確認のこと。



I.ステータス



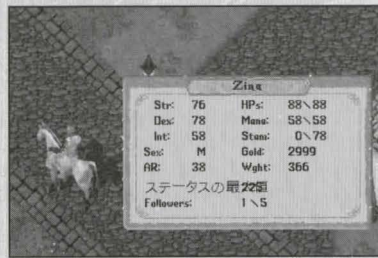
自分をドラッグして出したステータスバーをダブルクリックするとステータスウィンドウが表示される。初期基本ステータスの合計は80。



戦士キャラにとってはHPと攻撃速度に影響するSTRとDEXが、魔法使いにとってはマナを司るINTが最重要ステータスである。



走り続けるとスタミナを消費し、やがて動けなくなる。フェルッカではスタミナが最大値でない他のキャラクターを踏み越えることが出来ない。ダンジョンでモンスターに囲まれたときなどは、スタミナ回復のポーションや食料が生死を分けるのだ。



大幅に重量オーバーした状態で移動するとスタミナがあっという間に0になる。ダンジョンではそのまま死に繋がるので重量には常に注意。

1. ステータス

キャラクターの基本的な身体能力を示るのがステータス(能力値)です。UOでは基本ステータスとして筋力(Strength)、敏捷性(Dexterity)、知力(Intelligence)の3つがあります。

以上の3つの基本ステータスからヒットポイント、スタミナ、マナの最大値が算出されます。

基本ステータス一覧

| 名称 | 説明 | 影響範囲 |
|--------------------|---|--------------------------------------|
| Str (Strength) | STRはキャラクターの筋力を表します 戦闘能力や最大運搬重量に影響します | ・最大ヒットポイント ・攻撃ダメージボーナス ・最大運搬重量 |
| Dex (Dexterity) | DEXはキャラクターの素早さを表します 攻撃や治療の速度に影響します | ・最大スタミナ ・攻撃速度 ・包帯治療速度 |
| Int (Intelligence) | INTはキャラクターの知力を表します 魔法能力に影響します | ・最大マナ ・マナ回復速度 |

その他のステータスは以下の通りです。

その他ステータス一覧

| 名称 | 説明 | 備考 |
|--------------------------|---------------------------------------|--|
| Sex (性別) | ・キャラクターの性別 | ・M:男性(Male) / F:女性(Female) |
| AR (防弾力) | ・身に付けている鎧などによる防弾力 ・物理攻撃ダメージ軽減の目安 | ・物理被ダメージ減少 |
| Hits/HPs (ヒットポイント: 以下HP) | ・耐えられるダメージの量 | ※最大HP = STR / 2 + 50 ・HPとスタミナが0で死亡 ・ダメージを受けると減少 ・時間と共に自然回復 ・回復魔法/包帯/ポーションで回復 |
| Mana (マナ) | ・魔法的な力の源 ・マナが多いと強力な魔法力を有する | ※最大マナ = INT ・魔法の使用で減少 ・時間と共に自然回復 ・瞑想(Meditation)で回復速度アップ |
| Stam (スタミナ) | ・残り体力を表し、疲労と共に減少 ・行動全般に影響するので非常に重要 | ※最大スタミナ = DEX ・HPとスタミナが0で死亡 ・走る/戦闘/重量オーバーで減少 ・フェルッカでのキャラ踏みで減少 ・時間と共に自然回復 ・食事/ポーションで回復 ・物理攻撃速度/ ・包帯回復速度に影響 |
| Gold (お金: 以下gp) | ・キャラクターの現在の所持金 ・重量オーバーにならないよう注意 | ・街での買い物に必要 |
| Wgt (重量) | ・キャラクターの現在の所持品の合計重量 | ※最大運搬重量 = (STR × 3.5) + 100 ・重量オーバーで移動するとスタミナを著しく消耗 |

2. 基本ステータスとスキルの関係

基本ステータス(STR/DEX/INT)とスキルは密接な関係を持っています。ステータスはスキルにボーナスを与え、スキルは使用によってステータスを上昇させます。スキルボーナスやステータス上昇量を決定する基本ステータスとの影響割合はスキル毎に定められています。

II.スキル

1. スキル(技能)の習得

閃光剣、魔法の雷撃、その全てはスキル(技能)により発動します。UOでは戦士や魔法使いといった職業(クラス)分けはなく、スキルを身に付けることにより成長していきます。戦闘/魔法/生産/知識など、幅広い分野のスキルは全部で49種類あります。

スキルは街のNPCにお金を払うことで習得可能です。ただし、これだとスキル値30程度までしか習得出来ないため、その後はスキルを繰り返し使用することで成長させる必要があります。

2. スキル使用と難易度

アクションに伴い成功判定や効果判定が行われ、関連するスキルが使用されます。使用スキル値が高いほど成功率は上がり、効果も大きくなりますが、スキル値が低いと成功率は下がり、効果も期待出来ません。

スキルを使用した成功判定に成功することを「スキル使用に成功する」とも言います。また、成功判定には難易度制と非難易度制の2種類があります。

難易度制と成功判定

| 区分 | 説明 |
|-------|---------------------------|
| 難易度制 | 使用スキルとアクションの難易度で成功率が決定される |
| 非難易度制 | 使用スキル値のみで成功率が決定される |

3. スキルの上昇

スキルが使用されると上昇判定が行われ、これに成功するとスキルが上昇します。スキル値が低いうちはスキル使用の成功/失敗に関わらず上昇のチャンスがありますが、ある程度高くなるとスキル使用の成功時にしか上がらないようになっていきます。スキル使用成功時の上昇判定は難易度制か非難易度制かで上昇率が変わります。

難易度制と上昇判定

| 区分 | 説明 |
|-------|---|
| 難易度制 | 判定の難易度とスキル値からスキル上昇率が決定される。難易度が高いほど(成功率が低いほど)上昇率は高くなる。40~60%の成功率のときに最も上昇しやすく、逆に95%以上の成功率だとほぼ上昇しない。 |
| 非難易度制 | スキル値のみからスキル上昇率が決定される。難易度関係なく、ひたすら成功率の高いスキル使用を成功させれば上昇していく。 |

4. スキルのベース値と表示値

スキルにはベース値とスキルボーナス値込みの表示値があります。スキル使用判定は通常表示値で計算されます。

①ベース値

そのスキルの本当の値であり、最低0、最大120です。スキルウィンドウの「変更前の値を見る」をチェックすることで表示されます。リアル値と言われることもあります。



ソード系の武器を使って攻撃すればソード(Swordmanship)により命中判定が行われ、成功すればダメージ算出に戦術(Tactics)や解剖学(Anatomy)などが使用される。

スキル難易度/非難易度一覧表

| スキル名 | 難易度 |
|-------------------------------|-------|
| 錬金術(Alchemy) | 難易度制 |
| 解剖学(Anatomy) | 非難易度制 |
| 動物学(Animal Lore) | 非難易度制 |
| 調教(Animal Taming) | 難易度制 |
| アーチェリー(Archery) | 難易度制 |
| 武器学(Arms Lore) | 非難易度制 |
| 物乞い(Begging) | 非難易度制 |
| 鍛冶(Blacksmithy) | 難易度制 |
| 弓矢作成(Bowcraft/Fletch) | 難易度制 |
| キャンピング(Camping) | 非難易度制 |
| 大工(Carpentry) | 難易度制 |
| 地図作成(Cartography) | 難易度制 |
| 料理(Cooking) | 非難易度制 |
| 探知(Detecting Hidden) | 難易度制 |
| 不調和(Discordance) | 難易度制 |
| 知性評価(Evaluating Intelligence) | 非難易度制 |
| フェンシング(Fencing) | 難易度制 |
| 釣り(Fishing) | 難易度制 |
| 検死(Forensic Evaluation) | 難易度制 |
| 治療(Healing) | 難易度制 |
| 牧羊(Herding) | 難易度制 |
| 潜伏(Hiding) | 非難易度制 |
| 書写(Inscription) | 難易度制 |
| アイテム鑑定(Item Identification) | 非難易度制 |
| 鍵開け(Lockpicking) | 難易度制 |
| 伐採(Lumberjacking) | 非難易度制 |
| メイス(Mace Fighting) | 難易度制 |
| 魔法(Magery) | 難易度制 |
| 瞑想(Meditation) | 難易度制 |
| 採掘(Mining) | 非難易度制 |
| 楽器(Musicianship) | 非難易度制 |
| シールド(Parrying) | 難易度制 |
| 沈静化(Peacemaking) | 非難易度制 |
| 毒(Poisoning) | 難易度制 |
| 扇動(Provocation) | 難易度制 |
| 罠解除(Remove Trap) | 難易度制 |
| 魔法抵抗(Resisting Spells) | 難易度制 |
| 覗き(Snooping) | 難易度制 |
| 霊話(Spirit Speak) | 非難易度制 |
| 窃盗(Stealing) | 難易度制 |
| ステルス(Stealth) | 難易度制 |
| ソード(Swordmanship) | 難易度制 |
| 戦術(Tactics) | 難易度制 |
| 裁縫(Tailoring) | 難易度制 |
| 味見(Taste Identification) | 難易度制 |
| 細工(Tinkering) | 難易度制 |
| 追跡(Tracking) | 非難易度制 |
| 獣医学(Veterinary) | 難易度制 |
| レスリング(Wrestling) | 難易度制 |

※1 採掘(Mining)はore(鉱石)採掘時は非難易度制。
ore+ing(精製時は難易度制)となる。
※2 ターゲットモードでは難易度制



死体は時間と共に骨となり、やがて消えてしまう。アイテムを失いたくなければ速やかに蘇生し、アイテム回収に向かう必要がある。



赤いPKは死ぬとステータスロスが起きる。快楽殺人者の代償は大きい。



8つの徳を司る神殿。そのアングの力は肉体の再生を可能とする。



街にあるヒーラーハウスは最も安全に復活できる場所。



幽霊はこれ以上死なないので、危険地帯の見物も出来る。ただし、帰り道も考えて、無闇にゲート等に入らないこと。

1. Death 一死一

HPとスタミナが共に0になるとキャラクターは死亡し、ゴースト(幽霊)となり、2Dクライアントでは画面が灰色に包まれます。死者には以下の特徴とペナルティがあります。

幽霊状態の特徴

| 区分 | 説明 |
|-----------|---|
| ①生者からの不可視 | ・生きているPCはゴーストを見ることが出来ない ・戦闘モードに入れば見える ・ゴースト同士は互いの姿が見える |
| ②会話の制限 | ・ゴーストの発言は生者からは「OooOooooOo」のように聞こえられ、何を言っているか判らない。 ・ゴーストと話すには生者の霊話 (Spirit Speak) が必要 ・ゴーストからは生者の言葉が判り、ゴースト同士も会話可能 |
| ③アイテム使用不可 | ・アイテム等の操作不可。バックバックも開けない。 |
| ④戦闘不能 | ・当然、攻撃を受けることも受けることも不可能。 |

死のペナルティ

| 区分 | 説明 |
|----------|--|
| ①荷物の喪失 | ・死んだ場所に死体が残り、その中にアイテムも残る。 ・死体はやがて骨になり、死んで15分程度でアイテムごと消える。 |
| ②フェイムの喪失 | ・死ぬとフェイムが下がる (カルマは下がらない) |
| ③ステータスロス | ・PKには死亡時のペナルティがある |

ゴーストの状態ではアイテムを拾うなどは出来ないため、死体が発見される前に蘇生し、死体の場所へ戻ってアイテムを回収しないと、持ち物を失うこととなります (特別PvPエリアは例外)。

2. Rebirth 一再生一

ゴーストとなった魂は、蘇生により再び肉体を持つことが出来ます。蘇生方法は以下の通りです。

幽霊の蘇生方法

| 区分 | 説明 |
|--------------|---|
| ①神殿 | ・ブリタニアやイルシュナーの各地にある8つの徳 (Virtue) とカオス (Chaos) を祭った9種類の神殿 (shrine) に設置された聖なるアングに触れる ・赤ネームPCはカオス神殿のみ蘇生可能 |
| ②ヒーラーハウス | ・街のヒーラーハウスで安全に復活可能 |
| ③ワンダリング・ヒーラー | ・野外を彷徨うNPCのワンダリング・ヒーラー (Wandering Healer) とくつくと、自動的に蘇生魔法をかけてくれる。 ・ワンダリング・ヒーラーは遠称野良ヒーラーとも呼ばれる。 |
| ④蘇生魔法 | ・他PCによる第8サークルの Resurrection の呪文で蘇生可能 |
| ⑤包帯治療 | ・他PCによる包帯治療で蘇生可能。治療 (Healing) と解剖学 (Anatomy) が必要 |

上記のどの方法で蘇生しても、復活直後はHP、マナと共に、スタミナは0の状態です。回りにモンスターなどがいる場合は早くにまたゴースト、ということになりやすいので、回りの安全を確認してから復活するようにしましょう。街が近い場合は街のヒーラーハウスで復活し、装備を整え直してから荷物の回収に向かうほうがいいでしょう。

プレイヤーの化身 (アバタール) たるUOのキャラクターが本当の意味で死ぬことはありません。貴方の情熱が失われ、UOをプレイしなくなるそのときまで、幾度の生と死をくり返しながらキャラクターは成長していくのです。

1. 評判称号とは

評判称号はブリタニアにおけるキャラクターの評判を表します。平たく言うと、街のNPCが貴方のことをどう思っているかの指標です。

評判称号にはフェイムとカルマという2つのパラメーターがあり、これらの値によって評判称号が決定され、ペーパードールに表示されます。



キャラクターネームの前に表示されるのが評判称号。最初はカルマ、フェイム共に0なので称号はない。

2. フェイム (Fame: 名声)

フェイムはそのキャラクターの知名度を表します。フェイムが高いほどブリタニアで有名ということになります。ただし、実際に他のプレイヤーの間で有名かどうかとは全く別問題であり、あくまでも雰囲気的なものだと考えてください。

フェイムの値が高くなってくるほど、フェイムの入手にはより困難な行為を要求されます。すでに有名な冒険者が物乞いに小銭を恵んでくれないではその名声が上がることはありません。有名になればなるほど、強力なモンスターを倒すなどの英雄的行為が要求されるのです。

フェイムの上昇

| フェイムの上昇条件 | 説明 |
|----------------------------------|--|
| ①自分よりもフェイムの高いモンスター、動物、NPC、PCを倒す。 | ・相手のフェイム値が高いほどフェイム入手量は増える ・自身のフェイム値が高くなるほど入手フェイムは減少していく |
| ②青ネームのNPCにお金やアイテムを与える | ・フェイムが余り高くないときに限る |
| ③エスコートクエストを遂行する | ・エスコートクエストでNPCを目的地に連れて行く報酬と共にフェイム入手 |
| ④バルクオーダーの完成 | ・バルクオーダー完成の報酬と共にフェイム入手 ・フェイム入手量はバルクオーダーの難易度とスキル値が決まる |

フェイムの減少

| フェイムの減少条件 | 説明 |
|-----------|---------------------------------|
| ①死亡する | ・死ぬと著しくフェイムを失う |
| ②物乞いする | ・物乞い (Begging) スキルを使用するとフェイムが減少 |
| ③時間経過 | ・時間と共に減少 |

3. カルマ (Karma: 業)

カルマはキャラクターの善悪の指標です。

カルマがプラスのキャラクターは善 (good)、マイナスのキャラクターは悪 (evil)、ということになります。当然、善い行為を行えばカルマは上昇し、悪い行為を行えばカルマは減少し、やがてマイナスになっていきます。

カルマはあくまでもパラメーターに過ぎず、そのプレイヤー本人の善悪とは無関係であるということに気がつくてください。カルマが高くても卑怯なプレイヤーはいますし、マイナスカルマでも敢えて悪のロールプレイに徹しているということもよくあります。そう、カルマとはあくまでも善や悪のロールプレイを手助けする要素と考えたほうがいいでしょう。

カルマの上昇

| カルマの上昇条件 | 説明 |
|-----------------------|----------------------------------|
| ①モンスターを倒す | ・強力なモンスター程カルマ入手量は多い |
| ②赤ネームPC、NPCを倒す。 | ・赤ネーム=悪という図式に基づき、倒すとカルマが上昇。 |
| ③カルマがプラスのPC、NPCを助ける。 | ・助けるとは、魔法や包帯で回復などの有益な援助を行うという意味。 |
| ④青ネームのNPCにお金やアイテムを与える | ・自身のカルマが高くなると効果なし |

カルマの減少

| カルマの減少条件 | 説明 |
|------------------------|--|
| ①殺人報告を受ける | ・青ネームPCの殺害はPK (Player Killing) 行為とされ、更なるペナルティの対象となる。 |
| ②青ネームのNPCを倒す | ・青ネーム=善良なので、殺せばカルマが下がる。 |
| ③特定種類の動物を殺す | ・dog (犬)、cat (猫)、dolphin (イルカ)、horse (馬)、荷馬・ラマの殺害 |
| ④盗み行為 | ・PC、NPCに対して覗き (Snooping) や窃盗 (Stealing) の使用 |
| ⑤カルマがマイナスの他PC、NPCを助ける。 | ・回復などをマイナスカルマのキャラに行う |
| ⑥毒塗り | ・毒 (Poisoning) を使用してアイテムに毒を塗る行為。 |
| ⑦青ネームPC、NPCへの扇動 | ・扇動 (Provocation) の青ネームへの使用 |
| ⑧死体解体 | ・理由はどうあれ、刃物を使って死体を切り刻む |
| ⑨デーモン (Daemon) の召還 | ・魔法でデーモンを召還する |



モンスターを倒すとフェイムとカルマの獲得メッセージが表示される。



最高段階までフェイムを上げるには黒デモンなどの強敵を無数に倒さねばならない。死ぬと大幅にフェイムを失うので強敵に挑みつつも死なないようにするバランス感覚が必要。



カルマは善悪の指標。マイナスカルマのキャラクターが接近してきたときは注意が必要だ。



カルマロックするには、カオス神殿で混沌のマントラを唱える。



「I honor thee」と発言すると現れるターゲットカーソルで他人をクリックするとカルマ譲渡が行われる。

カルマもフェイムと同じく、値が高くなるほどより善い行為を要求されます。カルマを最高段階まであげるには無数の強力なモンスターを倒す必要があるでしょう。

4. 評判称号

フェイムとカルマの値によって、キャラクターの評判称号は以下のように決定されます。ただし、ゲーム内で正確な値を知る方法は 아닙니다。

● 評判称号一覧

| フェイム | 0~1,249 | 1,250~2,499 | 2,500~4,999 | 5,000~9,999 | 10,000~ |
|------|----------------------|-----------------------|-----------------|-------------------|-------------------------|
| カルマ | 10,000~ | 5,000~9,999 | 2,500~4,999 | 1,250~2,499 | 624~624 |
| | Trustworthy | Honest | Good | Kind | Fair |
| | Estimable | Commendable | Honorable | Respectable | Upstanding |
| | Great | Famed | Admirable | Proper | Reputable |
| | Glorious | Illustrious | Noble | Eminent | Distinguished |
| | Glorious Lord/Lady | Illustrious Lord/Lady | Noble Lord/Lady | Eminent Lord/Lady | Distinguished Lord/Lady |
| | — | — | — | — | — |
| | — | — | — | — | — |
| | Rude | Unsavory | Scoundrel | Despicable | Outcast |
| | Disreputable | Dishonorable | Malicious | Dastardly | Wretched |
| | Notorious | Ignoble | Vile | Wicked | Nefarious |
| | Infamous | Sinister | Villainous | Evil | Dread |
| | Dishonored Lord/Lady | Dark Lord/Lady | Dark Lord/Lady | Evil Lord/Lady | Dread Lord/Lady |

職業タイトルは通常、他プレイヤーからは見えません。しかし、フェイムが第4段階以上(フェイム値5,000以上)になると、他プレイヤーからも職業タイトルが見えるようになります。

5. カルマロック

カルマが上昇しないようにすることをカルマロックと言います。カルマロックがかかると、カルマの上昇が止まりますが、下降はします。悪的称号を維持したいとき、モンスターを倒すこと等でカルマが上昇して善的称号になってしまうのを防ぐためにカルマロックがあります。カルマロックをかける方法は以下の通りです。

①カルマが下がる行為をする

カルマが下がる行為をすると、カルマが負に下がると同時に自動的にカルマロックがかかります。無意識にカルマロックしてしまうことがよくあるので、注意が必要です。

②カオス神殿でマントラを唱える

カオス神殿のアンクに向かい、カオスのマントラである「bal」と発言すると「You control your destiny once again」という確認メッセージが表示され、カルマロックがかかります。

● 対応マントラ一覧

| 神殿 | マントラ |
|-------------------|------|
| 慈悲 (Compassion) | mi |
| 誠実 (Honesty) | ghm |
| 名誉 (Honor) | sum |
| 謙譲 (Humility) | lum |
| 正義 (Justice) | beh |
| 献身 (Sacrifice) | cah |
| 霊性 (Spirituality) | com |
| 武勇 (Valor) | ra |

カルマロックを解除したい場合は、徳の神殿のアンクに向かい、その徳に対応するマントラを唱えます。確認メッセージが表示された後、カルマロックが解除されます。

6. カルマの譲渡

発言コマンドの「I honor thee」を使用すると、自分のカルマを他人に譲渡することが出来ます。ある程度のカルマを持っていると譲渡は出来ません。また、自分のカルマ値がそのまま相手に加算されるわけではなく、多少目減りして譲渡されます。

V. 新称号

1. 新称号と系統

特定地域でモンスターを倒すことにより、評判称号とは別に新称号を獲得することが出来ます。新称号を獲得すると、ペーパードールの名前の後ろに、職業タイトルの代わりに新称号が表示されます。新称号にはいくつかの系統あり、それぞれ3段階の称号があります。

● 新称号一覧

| 系統 | モンスター | 新称号 | |
|---------------|--|------|--------------------------------|
| Abyss | gargoyle系, daemon, imp, mongbat, harpy, succubus 等 | 第1段階 | Foe of the Abyss |
| | | 第2段階 | Assassin of the Abyss |
| | | 第3段階 | Conqueror of the Abyss |
| Arachnid | terathan系, 蜘蛛系, poison elemental 等 | 第1段階 | Bane of the Arachnid |
| | | 第2段階 | Killer of the Arachnid |
| | | 第3段階 | Vanquisher of Arachnid |
| Cold Blood | ophidian系, silver serpent, giant serpent, lizardman, dragon, drake 等 | 第1段階 | Blight of the Cold Blood |
| | | 第2段階 | Slayer of the Cold Blood |
| | | 第3段階 | Destroyer of the Cold Blood |
| Forest Lord | ki-rin, unicorn, pixie, serpentine dragon, centaur, ethereal warrior, wisp 等 | 第1段階 | Enemy of the Forest Lord |
| | | 第2段階 | Curse of the Forest Lord |
| | | 第3段階 | Slaughterer of the Forest Lord |
| Vermin Horde | rat系, ratman系, dire wolf, hell hound, slime 等 | 第1段階 | Adversary of the Vermin Horde |
| | | 第2段階 | Subjugator of the Vermin Horde |
| | | 第3段階 | Eradicator of the Vermin Horde |
| Unholy Terror | lich, lich lord, bone knight 等のアンデッド系全般 | 第1段階 | Scourge of the Unholy Terror |
| | | 第2段階 | Punisher of the Unholy Terror |
| | | 第3段階 | Nemesis of the Unholy Terror |

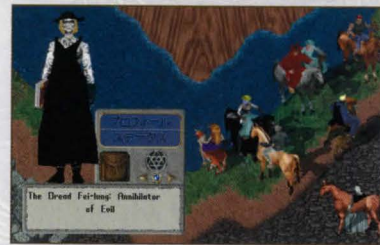
倒したモンスターの系統別に新称号ポイントは加算されていき、ある系統の新称号ポイントが一定値に達すると新称号を獲得します。複数の系統の新称号を獲得している場合は、新称号ポイントが最も高い系統の新称号がペーパードールに表示されます。

新称号ポイントは時間と共に減少し、やがて称号も消えます。現在、新称号はイルシェナー内の数箇所とフェルツカのチャンピオンエリアで獲得可能です。

2. イルシェナーの新称号獲得地域

イルシェナー内に新称号獲得地域が数箇所あります。元々、新称号のシステムはイルシェナーのみだったのですが、特別PvPエリアの設置と共に大幅な改良を加えられました。モンスターの湧きの仕組みやチャンピオンモンスターの出現方法は特別PvPエリアと同じなので次項を参照してください。

ただし、イルシェナーの新称号獲得地域ではパワースクロールの入手は不可になっています。この為、イルシェナーで新称号を獲得するメリットはあまりないのが現状です。



新称号は職業タイトルの代わりに表示される。



Abyss系は悪魔やガーゴイルが含まれる。



イルシェナーの魔法陣では新称号の獲得のみ



特別PvPエリアの魔法陣はチャンピオンエリアであり、パワースクロール入手のチャンスあり。



魔法陣はチャンピオンエリアの中心。黒なら非アクティブ



魔法陣がアクティブなときのみ系統別にモンスターが出現



イビルチャンピオンとの激闘



外宇宙に繋がる暗黒の祭壇



深淵より来るもの

1. チャンピオンエリア

フェルツカの特別PvPエリアには所々にチャンピオンエリアと呼ばれる場所があります。チャンピオンエリアの中心には暗黒の魔法陣があり、デバイス、デシート、デスタード、ファイア、テラサンキープの各ダンジョンと、ロストランド地上の各地に存在しています。特別PvPエリアでは移動魔法が使用不可の為、各チャンピオンエリア同士はテレポーターで繋がっています。

魔法陣の周辺に新称号の系統別に出現するモンスターを倒していくと、やがてイビルチャンピオンが出現します。

魔法陣の機能には一定の法則があり、以下のようになっています。

魔法陣の法則

| 区分 | 説明 |
|------------|--|
| ①魔法陣の色 | ・魔法陣は赤のときのみアクティブであり、周辺にモンスターが出現 ・魔法陣が黒のときには非アクティブであり機能停止 |
| ②白い風魂 | ・必要分だけモンスターを倒す毎に白い風魂が1本ずつ増えていく |
| ③赤い風魂 | ・一定時間内に白い風魂5本分を倒せば、赤い風魂は1本減る ・逆に一定時間内に倒したモンスターが少な過ぎれば1本減る |
| ④出現モンスター | ・新称号の系統別に出現し、赤い風魂が増えるほど強くなる |
| ⑤イビルチャンピオン | ・赤い風魂17本分のモンスターを倒せば、イビルチャンピオンが出現 |

チャンピオンエリアで必要分モンスターを倒すと、その系統のイビルチャンピオンが出現します。極めて強力な敵ですが、これを倒せばパワースクロールやSkull(スカル:頭蓋骨)を入手するチャンスがあります。

2. パワースクロールとスカル

イビルチャンピオンとの戦いの戦利品として得られるパワースクロールとスカルは極めて特殊なアイテムです。

イビルチャンピオンの戦利品

| 区分 | 説明 |
|-----------|--|
| ①パワースクロール | ・使用すると自身のスキル上限が引き上げられる ・パワースクロールはスキル別に+5、+10、+15、+20が存在する ・+10以上のものはカースアイテムであり、死ぬ必ず落す ・パワースクロール入手時はバックパックに直接現れる |
| ②スカル | ・スカルはチャンピオンの系統別に6種類ある ・暗黒の祭壇に6種類全てを捧げればharrowerを召喚可能 |

3. 深淵より

外宇宙より来たりし邪悪の王たるイビルチャンピオンを全て倒し、そのスカルを入手したとき、更なる恐怖の扉が開きます。

6種類のスカルが全てテラサンキープ地下の祭壇に捧げられると、遥かな深淵より虚無の王のharrowerが召喚されるのです。

スカルを同時に同じ人間が捧げる必要はありません。最後のひとつが捧げられた瞬間に深淵より狂気の旋律が鳴り響き、遙かな深淵の彼方からそれは現れることでしょう。

決して一人、いや数人では挑まないことです。もしも勝利することが出来たなら、恐怖に見合う報酬を入手するチャンスが得られます。

1. 徳(Virtue)とは

徳とは、人がより善く生きるための規範です。人生における美徳や、善きものを象徴化した概念と言えるでしょう。ロード・ブリティッシュは8つの徳に基づく人生規範を作り、それに沿って生きることによってブリタニアの精神基盤を固めようと思図しました。それに伴い各地に神殿を作り、徳の力を封じた聖なるアंकを安置して信仰の拠点としました。

2. 徳の探求

ウルティマ本編においては、徳の化身であるアバター(Avatar)の伝説が残っています。

「8つの徳は3つの原理から構成され、全てはひとつの純粋な公理(great principle)に集約される」

これが徳の概念の大枠です。3つの原理とは愛・勇氣・真実であり、それらと8つの徳との関連性を解き明かした者がコデックス(codex:智の教典)の闇にたどり着いたとき、偉大な公理(世界の真理、と言い換えてもいいでしょう)を体得したと言われています。多くの者が徳の探求に旅立ちましたが、徳を極め、偉大な公理を体得した者は徳の化身"アバター(Avatar)"という尊称で呼ばれるようになりました。

8つの徳はそれぞれに対応したシンボル・色・マントラにより象徴され、それぞれに対応した神殿と街、そして背徳のダンジョンが存在します。徳の主護者はアバターへの冒険の際に、同行した仲間達、吟遊詩人(イオロ)、レンジャー(シャミノ)、バラティン(テュブレ)、戦士(ジョフリー)、メイジ(マライア)、鍛冶師(ジュリア)、ドルイド(ジャーナ)、羊飼(カタリーナ)の8人です。3つの背徳の原理により構成される8つの背徳は、徳の裏返しとも言えるべきものです。3つの背徳の原理から生まれ出たのが3人のシャドーロード(Shadow Lord)です。

徳対応一覧

| 徳名称 | 原理 | シンボル | 色 | マントラ | 街 | 背徳 | ダンジョン |
|-------------------|---------|-------|---|------|------------|----|----------|
| 誠実 (Honesty) | 真実 | てのひら | 青 | ahm | Moonglow | 欺騙 | Deceit |
| 慈悲 (Compassion) | 愛 | ハート | 黄 | mu | Britain | 軽蔑 | Despise |
| 武勇 (Valor) | 勇氣 | 剣 | 赤 | ra | Jhelom | 恥辱 | Shame |
| 正義 (Justice) | 真実・愛 | 天秤 | 緑 | beh | Yew | 不正 | Wrong |
| 名誉 (Honor) | 真実・勇氣 | 杯 | 紫 | sum | Trinsic | 卑怯 | Destard |
| 献身 (Sacrifice) | 愛・勇氣 | 涙 | 橙 | cah | Minoc | 貪欲 | Covetous |
| 霊性 (Spirituality) | 真実・愛・勇氣 | アंक | 白 | om | Skara Brae | 傲慢 | Hythloth |
| 謙譲 (Humility) | 謙さ | 羊飼いの杖 | 黒 | lumm | Magincia | 地獄 | Abys |



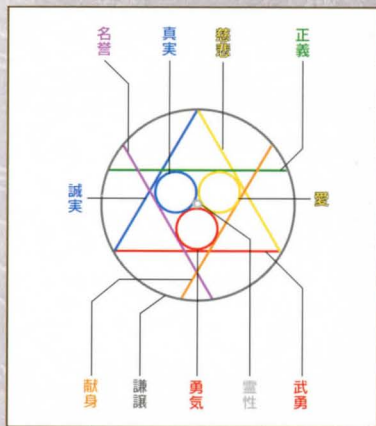
首都ブリティンにある徳の寺院。

三原理

| 名称 | 概念 |
|--------------|--|
| 愛 (Love) | 人を愛する心は愛の風魂に象徴される。愛の風魂はユのエンバスアビー修道院に安置されている。 |
| 勇氣 (Courage) | 何も恐れない勇氣は勇氣の鐘に象徴される。勇氣の鐘はサーベントホルドに安置されている。 |
| 真実 (Truth) | 世界の真実を映し出す真実は真実の本に象徴される。真実の本はムングロウのライキウム図書館に安置されている。 |

八徳

| 名称 | 概念 |
|-------------------|---------------------------------------|
| 誠実 (Honesty) | 誠実さは、真実により形成される。自分の本質から目を背けぬ強さ。 |
| 慈悲 (Compassion) | 他者を思い、いたわる愛。それは世界を潤す、慈悲となる。 |
| 武勇 (Valor) | 恐怖に震える心で、戦う勇氣。それこそが、武勇の証。 |
| 正義 (Justice) | 真実と愛。慈悲深き公正さ。それが正義の本質。 |
| 名誉 (Honor) | 真実と勇氣。掲げることなき正しき心。それは名誉をもたらすだろう。 |
| 献身 (Sacrifice) | 愛と勇氣は、この上なく人を強くする。自分を振り返り、身を捧げる強さと共に。 |
| 霊性 (Spirituality) | 真実と愛と勇氣の融合。それは澄み切った霊性をもたらす。 |
| 謙譲 (Humility) | 自信、プライド。懐心への戸口。全てを捨てて、己を滅する。それが謙譲。 |



徳と3原理の相関図。線の色が対応する徳を表す。

VI. アバターの道



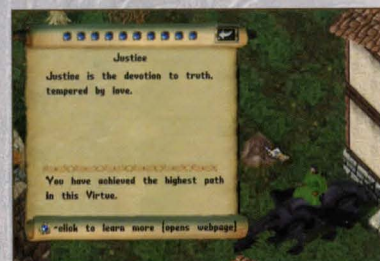
徳シンボルの色が段階を表す。中央には徳の称号が表示。

徳シンボルの色

| 徳シンボル | 徳名称 | 第1段階 | 第2段階 | 第3段階 |
|-------|-------------------|------|------|------|
| | 謙譲 (Humblety) | | 薄い黒 | 黒 |
| | 献身 (Sacrifice) | | 薄い橙 | 橙 |
| | 霊性 (Spirituality) | | 薄い白 | 白 |
| | 誠実 (Honesty) | | 薄い青 | 青 |
| | 正義 (Justice) | 薄い灰色 | 薄い緑 | 緑 |
| | 慈悲 (Compassion) | | 薄い黄色 | 黄色 |
| | 名譽 (Honor) | | 薄い紫 | 紫 |
| | 武勇 (Valor) | | 薄い赤 | 赤 |

徳称号一覧

| 段階 | 徳称号 |
|------|-------------------|
| 第1段階 | Seeker of [徳名称] |
| 第2段階 | Follower of [徳名称] |
| 第3段階 | Knight of [徳名称] |



上部に徳ゲージ、下部に修得度メッセージが表示。中央は徳の説明。

1. 破片世界のアバター

破片世界であるUOにおいては、徳の信仰はそう盛んではありません。徳の探求はようやく始まったばかりと言ってもいいでしょう。

UOではアバターという言葉は単にプレイヤーのプリタニアにおける分身という意味合いでしかなく、徳の体現者への尊称の意味は含まれていません。

破片世界を訪れた無数のアバター達の中から、徳の体現者は現れるのでしょうか？

2. 徳システム

ペーパードールの上にある徳アイコンでウィンドウが開き、徳の修得状況が確認出来ます。



徳アイコン

①徳の段階と称号

徳には8つそれぞれに3段階あり、各徳シンボルの色と称号が決定されます。徳シンボルにマウスカーソルを合わせると徳ウィンドウ中央にその徳の称号が表示されます。

②徳の詳細確認

徳ウィンドウの「STATUS」ボタンで徳の一覧が表示され、見た目の青ボタンを押すと、徳の詳細画面が開きます。一番上の徳ゲージは徳の修得度合いに応じて青くなっていき、ゲージ10個で次の徳段階へ進みます。中央には徳の説明があり、その下には徳ゲージに応じたメッセージが表示されます。

メッセージ一覧

| 修得度 | 修得メッセージ |
|-----|---|
| 0 | You have not even started on the path of this Virtue. |
| 1 | You have barely begun your journey through the path of this Virtue. |
| 2 | You have progressed in this Virtue, but still have much to do. |
| 3 | Your journey through the path of this Virtue is going well. |
| 4 | You feel very close to achieving your next path in this Virtue. |
| 5 | You have achieved a path in this Virtue. |
| 完了 | You have achieved the highest path in this Virtue. |

3. 徳の修得と特殊能力

具体的な徳の修得方法は8つの徳でそれぞれ異なります。8つの徳全てを極めようと思えば、非常に様々な苦勞を要求されることでしょう。

徳を修得したキャラクターはその段階に応じた特殊能力を獲得します。特殊能力はそれぞれの徳の性質に沿ったものであり、段階が上がるとより強力なものとなっていきます。

4. 徳の減少

徳は時間経過と共に減少します。一度極めた徳であったとしても、日頃その徳に沿った行動を取っていないと、やがて徳と称号も失うこととなります。徳とは日頃の行いの表れなのです。

5. 献身(Sacrifice)の修得

献身とは「愛の名のもとに自らを差し出す勇氣」です。自らの名を犠牲にモンスターを救済すると献身の徳を得ます。

献身の徳の修得

| 区分 | 説明 |
|-----------|---|
| 修得方法 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 徳ウィンドウの献身のシンボルをダブルクリックし、現れたターゲットカーソルで救済したいモンスターを選択すると、全てのフェイムと引き換えにモンスターは救済され、献身の徳を修得。 ・ 修得できる献身の徳は捧げたフェイム量で変化 |
| 救済可能モンスター | <ul style="list-style-type: none"> ・ lich (リッチ), enslaved gargoyle (奴隷ガーゴイル), gargoyle enforcer (使役ガーゴイル), demon (赤デーモン), succubus (サキュバス), evil mage (赤ネームのイビルメイジ) |
| 制限事項 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 救済は24時間一度のみ可能 ・ フェイムが第3段階以上必要 ・ 対象モンスターが最大ヒットポイントの15パーセント以上のダメージを受けていない ・ 自分と対象モンスターの間に視線が通っている ・ 自分の姿を隠していない ・ 幽霊状態ではない |

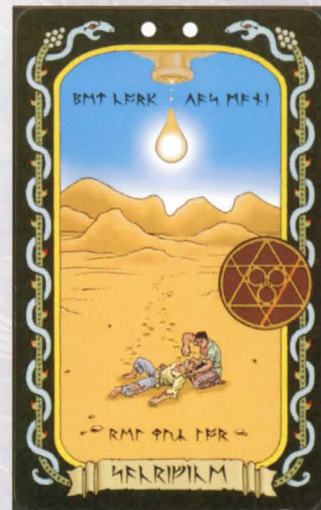
献身の徳が第1段階以上になると称号と自己蘇生の特殊能力を得ます。

献身の称号と特殊能力

| 段階 | 称号 | 特殊能力 |
|------|-----------------------|----------------|
| 第1段階 | Seeker of Sacrifice | 1週間に1度の自己蘇生が可能 |
| 第2段階 | Follower of Sacrifice | 1週間に2度の自己蘇生が可能 |
| 第3段階 | Knight of Sacrifice | 1週間に3度の自己蘇生が可能 |

自己蘇生の使用と制限

| 区分 | 説明 |
|---------|--|
| 使用方法と効果 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 幽霊状態で献身の徳シンボルをダブルクリックすると自己蘇生可能 ・ ステータスロス等のヘルティはなし ・ 自己蘇生直後HPとマナは1、スタミナ0。 ・ アイムは全て自動回収(サーバ境界を越えると回収されない) |
| 制限事項 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 以下の場合には自己蘇生出来ない ・ 家や船などのマルチオブジェクトの中にいるとき ・ 演説の要塞の中にいるとき ・ 自分に犯罪者、あるいは攻撃者のフラグが当たっているとき |



献身。かつて鍛冶師のジュリアが体現した徳。



モンスターを救済すると、全てのフェイムと引き換えに献身の徳が手に入る。

6. 慈悲(Compassion)の修得

慈悲は「友たる生き物に対する共感」です。困っているNPCを目的地までエスコートすることで慈悲の徳を修得出来ます。

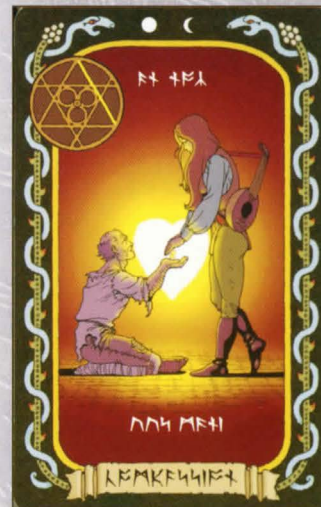
慈悲の徳の修得

| 区分 | 説明 |
|------|---|
| 修得方法 | <ul style="list-style-type: none"> ・ エスコートクエストを完了すれば慈悲の徳を修得出来る ・ エスコート可能なNPCに発言コマンドDestinationで目的地を確認し、発言コマンドI will take theeでエスコートを引き受け、目的地へ連れて行けば完了。 ・ 野外やダンジョンなどで捕われ、助けを求めるNPCも対象。この場合、ダブルクリックで縛めを解いてからエスコート。 |
| 制限事項 | <ul style="list-style-type: none"> ・ エスコートによって慈悲の徳が得られるのは1日に5回まで。 ・ ヘイブンにいる初心者用エスコートNPCは対象外 ・ 1度にエスコート出来るNPCは1人まで ・ エスコート完了後、次のエスコートまで5分間の待ち時間が必要。 |

慈悲の徳が1段階以上になると、HPを回復した状態で他者を蘇生出来る特殊能力を得ます(通常は蘇生直後のHPは1)。この特殊能力は蘇生そのものを行うことは出来ず、魔法(Magery)や治療(Healing)での蘇生に特典を与えるという位置付けです。

慈悲の称号と特殊能力

| 段階 | 称号 | 特殊能力 |
|------|------------------------|---------------------|
| 第1段階 | Seeker of Compassion | 他者蘇生時、最大HPの20%を同時回復 |
| 第2段階 | Follower of Compassion | 他者蘇生時、最大HPの40%を同時回復 |
| 第3段階 | Knight of Compassion | 他者蘇生時、最大HPの80%を同時回復 |



慈悲。かつて吟遊詩人イオロに体現された徳。



正義。かつてドルイドのジャーナが体現した徳。

7. 正義 (Justice) の修得

正義とは"人の営みにおける正しさと誤りの見極めてあり、その正しさへの愛"です。正義の名の元に殺人者達を倒すことで正義の徳を修得することが出来ます。

正義の徳の修得

| 区分 | 説明 |
|------|---------------------------------------|
| 修得方法 | 赤ネームのPCを倒すと正義の徳を修得出来る。PKを倒すとPKが得られる徳。 |
| 制限事項 | 特になが、濫用を防ぐためにいくつかの予防処置が施されています。 |

正義の徳が1段階以上になると、青ネームPCを保護する特殊能力を得ます。

しかし、この保護というのは直接的な意味ではなく、保護する側、保護される側がギブ・アンド・テイクの契約を結ぶようなものになっています。

保護の使用と制限

| 区分 | 説明 |
|---------|--|
| 使用方法と効果 | <ul style="list-style-type: none"> ・徳ウィンドウの正義のシンボルをダブルクリックし、現れたターゲットカーソルで保護したい青ネームPCを選択すると、保護の申し出が行われ、相手を受け入れれば保護成立。 ・保護されたPCには「ガード」と表示 ・保護されたPCがチャンピオンエリアでパワースクロール入手した場合、正義の徳で保護したPCもパワースクロールのコピーを受け取るチャンスがある。 |
| 制限事項 | <ul style="list-style-type: none"> ・保護出来るのは青ネームPCのみ ・保護の申し出を断るのは自由 ・既に保護を受けているPCを保護することは出来ない ・保護の申し出は15分に1回 |

正義の称号と特殊能力

| 段階 | 称号 | 特殊能力 |
|------|---------------------|----------------------------------|
| 第1段階 | Seeker of Justice | 保護されたPCがパワースクロール入手確率60%でコピーを入手。 |
| 第2段階 | Follower of Justice | 保護されたPCがパワースクロール入手確率80%でコピーを入手。 |
| 第3段階 | Knight of Justice | 保護されたPCがパワースクロール入手確率100%でコピーを入手。 |

このように、保護したPCがPKからの危険を排除し、保護されたほうがそのお礼にコピーを渡すという図式になっています。しかしこのシチュエーションがいつもうまく機能するとは限らないので、保護関係を結ぶかどうかはお互いによく考えて判断すべきです。



保護の申し出画面。はいで保護を受け入れ、いいえで断れる。

徳システムとロールプレイ

徳の概念はウルティマシリーズの精神的支柱であり、UOにおけるそれもロールプレイ強化の一要素として導入されています。

反面、これはCRPOG以降のプレイヤーの特徴ですが、数値的な優位を追い求め、キャラ強化(成長ではありません)と蓄財のみを最優先に行動するケースが多くみられます。

もちろん、本人のポリシーとしてそうしているなら何も言うことはないのですが、周りに流されるかたちでそういう遊び方を真似てしまっているとすれば、悲しむべきことです。何故なら、そもそもシステムやキャラデータなど、ロールプレイして遊ぶための小道具として用

意されてるに過ぎないからです。

プレイ終了、あるいはサービス終了と共に消滅する偉いデータなどに、一体何の意味があるでしょう？

徳システムにおいて多くの徳を極めたプレイヤーが、徳の恩恵のみを追い求めて自己中心的に浅ましくプレイしているとすれば、悲劇的な状態と言わざるを得ません。

プレイスタイルは自由ですが、それは貴方自身の選択であるべきです。単なる横徳や数値主義への迎合へ流れる前に、一度足を止め、静かに考える時間も必要かも知れません。



I. 戦闘



讀って攻撃した場合や反撃したくないとき等は [Tab]連打で通常モードに戻ることが出来る。



メイスのスタミナ削りて、相手の攻撃速度が遅くなっていく。



弓を使えば遠距離攻撃可能。強敵を遠くから倒すのに便利。ただし、矢の消耗が激しい。



斧武器は伐採 (Lumberjacking) でダメージボーナスがつかうので強力な破壊力を誇る。



フェンシングのパライズングブロウは極めて強力。対人戦闘で4秒間の麻痺は死を意味する。

1. 戦闘開始

戦闘開始には2つのパターンがあります。自分から攻撃をする場合と、他から先制攻撃される場合です。

攻撃方法

| 項目 | 説明 |
|----|--|
| 攻撃 | モンスター等に能動的に攻撃するには、戦闘モードに入り、ターゲットカーソルが赤くなった状態で相手をダブルクリックする。 |
| 反撃 | 相手に先制攻撃を受けた場合は自動反撃モードに入ります。攻撃がこちらの攻撃可能範囲に入ると自動的に攻撃します。 |

2. 武器

武器には以下の特性があります。

武器の基本特性

| 名称 | 説明 |
|--------|---|
| 系統 | 武器は系統別に使用武器スキルが決まっている ①ソード系武器:ソード (Swordmanship) ②メイス系武器:メイス (Mace Fighting) ③フェンシング系武器:フェンシング (Fencing) ④素手 (武器なし):レスリング (Wrestling) ⑤弓系武器:アーチェリー (Archery) |
| 速度 | 武器毎に基本速度がある。武器速度とスタミナにより攻撃間隔が決まる。 |
| 基本ダメージ | 武器毎に基本ダメージがある |
| 耐久度 | 耐久度は戦闘と共に減少し、0で壊れる。鍛冶 (Blacksmithy) で修理可能だが、新品の状態までは戻らない。 |
| 射程 | 武器には射程があり、敵が射程内にいなければ攻撃不能。 ①近接武器:ソード系/メイス系/フェンシング系/素手 ②遠距離武器:弓系 |
| 追加効果 | ①ソード系:一部武器に毒塗りが可能。斧武器では伐採 (Lumberjacking) 値でのダメージボーナス。両手武器ではコンカッションブロウ発動。 ②メイス系:一部武器はスタミナ削り。鍛破壊 (耐久度削り) の追加効果。両手武器ではクラッシュングブロウ発動。 ③フェンシング系:一部武器に毒塗りが可能。両手武器ではパライズングブロウ発動。 ④素手:ディザームやスタンパンチ発動可能 |

3. スペシャルアタック

近接両手武器/素手を用いた場合、武器系統毎のスペシャルアタックが発動します。

武器のスペシャルアタック

| 系統 | 名称 | 効果 | 発動方法 |
|--------|------------------------------|---|--|
| ソード | コンカッションブロウ (Concussion Blow) | 相手のINTを30秒間1/2にする | 両手武器命中時に自動発動 (発動率%)=前置スキル (Anatomy) のレベル |
| メイス | クラッシュングブロウ (Crushing Blow) | ダメージが1.5倍される | 両手武器命中時に自動発動 (発動率%)=前置スキル (Anatomy) のレベル |
| フェンシング | パライズングブロウ (Paralyzing Blow) | 相手を4秒間麻痺させる 自動反撃/魔法使用も不可 | 両手武器命中時に自動発動 (発動率%)=前置スキル (Anatomy) のレベル |
| レスリング | ディザーム (Disarm) | 相手の武器の装備を外す ※1:効果発動後は10秒間 Disarmモードには入れない ※2:Disarmモードで攻撃の度にスタミナを15消費 | 両手武器命中時に自動発動 (発動率%)=前置スキル (Anatomy) のレベル |
| | スタンパンチ (Stun Punch) | 相手を4秒間麻痺させる 自動反撃/魔法使用も不可 ※1:効果発動後は10秒間 Stun Punchモードには入れない ※2:Stun Punchモードで攻撃の度にスタミナを15消費 | 両手武器命中時に自動発動 (発動率%)=前置スキル (Anatomy) のレベル |

※スペシャルアタックはモンスター/NPCも使用する

4. 毒と武器

毒(Poisoning)を使用して、一部の武器に毒を塗ることが出来ます。

武器の毒塗り

| 項目 | 説明 |
|------|--|
| 毒塗り | 片手で刃がついた武器が毒塗りが可能 強力な毒は毒塗りの難易度が高くなる ※毒の作成については錬金術 (Alchemy) の項 (P100)を参照 |
| 減衰 | 毒を塗った武器は時間と共に減衰 (耐久度が減少) し、やがて壊れる。 減衰の速度は塗った毒の強さに比例し、武器使用者の毒 (Poisoning) 値で抑えられる。 減衰は毒武器を使用 (Blacksmithy) で修理するには、oil cloth (オイルクロス) で毒をふき取る必要がある (必ずかすとはそのままだ)。 毒武器で攻撃が命中すると毒発動判定。成功すると相手も毒を受ける。 毒発動率 (%) = 毒を塗ったPCの毒 (Poisoning) 値 / 4 |
| 毒の発動 | 毒武器が相手に命中すると毒が割れてなくなる。毒が有効な命中回数 は、塗った毒の種類で決まる。 |

毒武器の効果

| 毒種類 | 命中回数 | 効果 | 解毒率 | LCP | CP | GCP | メッセージ |
|-----------------------|------|---------------------------|-----|------|------|-----|---|
| Lesser Poison (Lv1毒) | 18回 | 2秒毎に 毒ダメージ (12~25%) (毒小) | 75% | 100% | 100% | | You fell a bit nauseous |
| Poison (Lv2毒) | 16回 | 3秒毎に 毒ダメージ (18~33%) (毒中) | 50% | 95% | 100% | | You feel disoriented and nauseous! |
| Greater Poison (Lv3毒) | 14回 | 4秒毎に 毒ダメージ (23~38%) (毒大) | 30% | 75% | 100% | | You begin to feel pain throughout your body! |
| Deadly Poison (Lv4毒) | 12回 | 5秒毎に 毒ダメージ (28~43%) (毒特大) | 0% | 50% | 95% | | You feel extremely weak and are in severe pain! |
| Lethal Poison (Lv5毒) | — | 6秒毎に 毒ダメージ (33~48%) (毒最大) | 0% | 25% | 75% | | You are in extreme pain, and require immediate aid! |

※錬金術 (Alchemy) で作成可能なのはDeadly Poison (LV4毒) まで
※LCP: lesser cure potion, CP: cure potion, GCP: Greater Cure potion

5. 特殊な武器

鍛製武器や魔法武器などの様々な特殊効果を持つ武器があります。

①銀

銀(silver)の武器はアンデッド系モンスターに倍のダメージを与えます。反面、装備中はヒューマノイド系から倍のダメージを受ける弱点も持ちます。

②魔法武器

ルーツや宝箱等で得た魔法武器はアイテム鑑定 (Item Identification) で正確な名称を鑑定可能です。魔法武器には様々な効果があり、アイテム名につく修飾語から効果が判断出来ます。一つの武器が複数の魔法効果を持ったり、銀の魔法武器も存在します。

③スレイヤーウェポン (Slayer Weapon)

特定系統のモンスターから入手出来、対抗系統に対して2倍ダメージを与えます。但し、装備中は入手元の系統から2倍ダメージを受けるという弱点も持ちます。銀の特性に非常に似ていますが、入手元モンスター種族が特定であること、他の魔法効果と重複しない点が異なります。銀の魔法武器はあっても、銀のスレイヤーウェポンは存在しません。

④高品質武器

鍛冶 (Blacksmithy) で高品質 (exceptional) の武器を作成出来ます。高品質武器は標準より+20%のダメージと耐久度を持ちます。逆に低品質 (below) だと-20%です。

oil cloth
作成者: RAINBOW

毒武器の腐敗を止めたり修理するにはオイルクロス (oil cloth) で毒をふき取るしかない。オイルクロスは裁縫 (Tailoring) で作成可能。

魔法武器一覧

| 系統 | 修飾語 | 効果 |
|-------------------|-----------------------|-----------------------------|
| ダメージ追加 | ruin | ダメージ +1 |
| | might | ダメージ +3 |
| | force | ダメージ +5 |
| | power | ダメージ +7 |
| | vanquishing | ダメージ +9 |
| 戦術 (Tactics) 上昇※1 | accurate | Tactics +5 / Archery +4.6 |
| | surpassingly accurate | Tactics +10 / Archery -9.3 |
| | eminently accurate | Tactics +15 / Archery +14.0 |
| | exceedingly accurate | Tactics +20 / Archery +18.7 |
| | supremely accurate | Tactics +25 / Archery +23.3 |
| 耐久度上昇 | durable | 耐久度 +10 |
| | substantial | 耐久度 +20 |
| | massive | 耐久度 +30 |
| | fortified | 耐久度 +40 |
| | indestructible | 耐久度 +50 |
| 呪文効果※2 | Burning | Magic Arrow |
| | Clumsiness | Clumsy |
| | Daemon's Breath | Fireball |
| | Dragon's Breath | Fireball |
| | Evil | Curse |
| | Feeblemindness | Feeblemind |
| | Ghoul's Touch | Paralyze |
| | Spell Reflection | Magic Reflection |
| | Mage's Bane | Mana Drain |
| | Thunder | Lightning |
| Weakness | Weakness | |
| Wounding | Harm | |

※1: 近接武器はTacticsが弓系武器はArcheryが上昇。
※2: この他にも呪文と同名のものがある

【弓のスレイヤーウェポン】

弓系スレイヤーウェポンだけは例外的にjuka lord (ジュカロード) のみから入手出来ます。弓系スレイヤーウェポンはそのままで装備出来ません。弓矢作成 (Bowcraft/Fletching) がGMのPCがその弓をダブルクリックし、現れたターゲットカーソルでgear (ギア) をクリックすればOKです。gear (ギア) は細工 (Tinkering) で作成出来ます。更に、装備条件としてSTRとDEXが共に80以上必要です。

色付き武器の効果

| 色 | 効果 |
|-------------|---|
| dull copper | durable+accurate |
| shadow | durable+ruin |
| copper | fortified+surpassingly accurate+ruin |
| bronze | fortified+surpassingly accurate+might |
| golden | indestructible+eminently accurate+force |
| agapite | indestructible+eminently accurate+power |
| verite | indestructible+exceedingly accurate+power |
| valorite | indestructible+supremely accurate+vanquishing |

Slayer Weapon - 一覧

| 系統 | 修飾語 | 効果対象 | 対抗系統/入手元 |
|----------|---------------------|--|---|
| アンデッド系 | silver※ | アンデッド全般 | ヒューマノイド系 (orc/troll/ogre/cyclops/blan等) |
| ヒューマノイド系 | repond | ogre/orc/troll/cyclops/litan | アンデッド系 |
| | ogre trashing | ogre | (bone knight/lich/lich lord等) |
| | orc slaying | orc | |
| エレメンタル系 | troll slaughter | troll | |
| | elemental ban | エレメンタル系全般 | |
| | blood drinking | blood elemental | |
| | earth shatter | earth elemental | アベイス系(各種悪魔/ガーゴイル) |
| | elemental health | poison elemental | |
| | flame dousing | fire elemental | |
| | summer wind | snow elemental | |
| | vacuum | air elemental | |
| アベイス系 | water dissipation | water elemental | |
| | exorcism | daemon/gargoyle | エレメンタル系 |
| | daemon dismissal | daemon | (各種エンメンタル) |
| | gargoyle's foe | gargoyle | |
| 蜘蛛系 | arachnid doom | spider/terathan | トカゲ系(wyrms/dragon/) |
| | scorpion's bane | scorpion | dragon/ |
| | spider's death | spider/terathan | 各種オウガイアン/shadow wym等) |
| | ophidian | terathan | |
| | terathan slaying | terathan | |
| トカゲ系 | reptilian death | alligators/snake/lizardman/dragon/drake/wym/ophidian | 蜘蛛系(各種テラサン等) |
| | dragon slaying | dragon | |
| | lizardman slaughter | lizardman | |
| | snake's bane | snake | |
| | terathan | ophidian | |

※silver(銀)は正確にはスレイヤーウェポンではない。魔法武器と同じように幅広いモンスターから入手可能で、他の魔法効果との重複もある。

魔法防具一覧

| 系統 | 修飾語 | 効果 |
|----------|------------------|-----------------------|
| AR上昇 | defence | AR +10 |
| | guarding | AR +15 |
| | hardening | AR +20 |
| | fortification | AR +25 |
| | invulnerability | AR +30 |
| 耐久度上昇 | endurable | 耐久度 +10 |
| | substantial | 耐久度 +15 |
| | massive | 耐久度 +20 |
| | fortified | 耐久度 +25 |
| | indestructible | 耐久度 +30 |
| 呪文効果 | nightsight | Night Sight |
| | bless | Bless |
| | strength | Strength |
| | cunning | Cunning |
| | agility | Agility |
| | protection | シールド(Parrying)スキル+9.5 |
| | invisible | Invisibility |
| | spell reflection | Magic Reflection |
| teleport | Teleport | |

色付き防具の効果

| 色 | 効果 |
|-------------|-------|
| dull copper | AR+2 |
| shadow | AR+4 |
| copper | AR+6 |
| bronze | AR+8 |
| golden | AR+10 |
| agapite | AR+12 |
| verite | AR+14 |
| valorite | AR+16 |

ドラゴンスケイルアーマー-特殊効果

| 色 | 耐性(軽減) | 弱点(増加) |
|---|--------|--------|
| 赤 | 炎ダメージ | 毒ダメージ |
| 黄 | 炎ダメージ | 雷ダメージ |
| 緑 | 毒ダメージ | 炎ダメージ |
| 黒 | 毒ダメージ | 雷ダメージ |
| 青 | 雷ダメージ | 毒ダメージ |
| 白 | 雷ダメージ | 炎ダメージ |

耐性と弱点は、該当ダメージを受けたときに一定確率で発動。同色で全身を固めないと効果はないので注意。

⑤色付き武器

鍛冶(Blacksmith)でtrunic hammer(ノリク報酬)と色付きingotを使うと、色付き武器が作成出来ます。色付き武器には魔法効果が付与されており、色の希少度が高がるにつれて強力になります。また、高品質の色付き武器には、更に+20%のボーナスも付きます。

6. 防具

防具(鎧・盾)には以下の特性があります。

防具の基本特性

| 名称 | 説明 |
|-------|---|
| AR | 防具の防御力。ダメージを軽減する。 |
| 耐久度 | 耐久度は戦闘と共に減少し、0で壊れる。鍛冶(Blacksmith)で修理可能だが、新品の状態までは戻らない。 |
| 装備箇所 | 防具はパーツ毎に装備箇所が決まっている。鎧の装備箇所は頭・頸部・胴体/腕/手/脚(十足)の5箇所・装備箇所それぞれに身体をどれくらい覆っているかの防御力率が設定されており、固固有のARに防御比率を加味したものがステータスウィンドウのARに反映される。 |
| DEX修正 | DEXへのマイナス修正。重くて強力な防具ほどマイナスが大きく、各パーツの修正は累計する。 |
| 材質 | 鎧には金属や皮などの材質があり、マナの回復速度に関係する。金属鎧はマナの自然回復が瞑想(Meditation)を妨げる。皮鎧は皮の種類で性能が変わる。 |
| 盾 | 盾を装備しているとき敵攻撃命中時にシールド(Parrying)での盾ブロック判定が通り、成功するとダメージを軽減。盾は片手に装備するので両手武器との併用は不可。 |

7. 特殊な防具

武器と同じく、特殊効果を持つ防具が存在します。

①魔法防具

修飾語によりARや耐久度にボーナスが付きまます。呪文効果のあるものは装備すると発動。効果時間のあるものは1分弱。spell reflectionは破られると1分後に自動発動。invisible、teleportのringは装備せずにダブルクリックで発動可能。

②高品質防具

鍛冶(Blacksmith)か裁縫(Tailoring)で高品質(exceptional)の防具を作成出来ます。高品質武器は標準より+20%のARと耐久度を持ちます。逆に低品質(below)だと-20%です。

③色付き防具

鍛冶(Blacksmith)で色付きインゴットを材料に使うと、色付き防具が作成出来ます。色付き防具にはARボーナスがあり、色の希少度が高がるにつれて強力になります。また、高品質の色付き防具には、更に+20%のボーナスも付きます。

④ドラゴンスケイルアーマー(dragon scale armor)

鍛冶(Blacksmith)でドラゴン等から取れる鱗とインゴットを材料に使うと、ドラゴンスケイルアーマーが作成出来ます。基本AR、DEX修正等はプレートメイルと同じです。色付きインゴットを材料に用いればARボーナスも付きます。鱗には6色あり、同じ色のパーツを全て着込むと特殊効果により特定ダメージへの耐性/弱点が発生します。その他の特徴としては、瞑想障害は発生しませんがリアクティブアーマーやプロテクションの防御魔法と併用可能です。

8. 戦闘処理

武器/素手による物理戦闘は以下の手順で処理されます。

①攻撃間隔チェック

武器毎に武器速度が設定されています。武器速度とスタミナ値から攻撃間隔が計算され、この時間を消化しないと武器を振りません。

②射撃チェック

攻撃間隔が消化された後に、敵が射程に入ると武器を振ります。遠距離武器の場合は射程内に敵がいて、自分が立ち止まったときに弓を引きます。

③命中判定

双方の武器スキルから命中判定が行われます。

④基本ダメージ計算

武器毎のダメージ値に基づき、基本ダメージが乱数で決定されます。

⑤STR/戦術によるダメージ修正

STRと戦術(Tactics)を用いたダメージ修正を行います。

⑥シールド判定

防衛側が盾を装備している場合、シールド(Parrying)による判定が行われます。成功するとダメージ軽減が行われます。

⑦命中箇所の決定

攻撃が身体のどこに命中したかを防御比率に従って判定します。

⑧ダメージ軽減

防衛側のナチュラルARと命中箇所のARを用いてダメージ軽減を行います。

⑨解剖学/伐採によるダメージ修正

解剖学(Anatomy)と伐採(Lumberjacking)を用いたダメージ修正を行います。
※伐採のダメージ修正は斧武器のみです。

⑩最終ダメージ適用

上記の修正を全て加えた最終ダメージがHPより引かれ、ダメージ軽減に用いた防具の耐久度が減少します。

【攻撃間隔】

攻撃間隔(秒) = 10,000 / ((スタミナ+100) × 武器速度)

【素手の回避スキル】

以下の値の大きいほうを回避スキルに使用
①レスリング
②(解剖学+知性評価+20) / 2 ※上限120

【命中率】

①近接武器命中率(%) = 50 × (攻撃側武器スキル + 200) / (防御側武器スキル + 200)
②遠距離武器命中率(%) = 50 × (攻撃側武器スキル + 攻撃側武器スキル / 10 + 200) / (防御側武器スキル + 200)

【STR/戦術ダメージ修正】

ダメージ = 基本ダメージ × (STR × 0.2 + 50 + 戦術) / 100

※戦術 > 110 の場合
ダメージ = 基本ダメージ × (STR × 0.2 + 160 + (戦術 - 110) / 2) / 100

【シールド判定】

シールド成功率(%) = シールド × (100 - 盾AR × 2) / 100

【命中箇所】

| 命中箇所 | 割合 | 比率 |
|------------------|----|------|
| 頭(Head) | 2 | 14% |
| 頸部(Neck) | 1 | 7% |
| 胴体(Body) | 5 | 36% |
| 腕(Arms) | 2 | 14% |
| 手(Hands) | 1 | 7% |
| 脚部/足(Leegs/Foot) | 3 | 22% |
| 合計 | 14 | 100% |

【ダメージ軽減】

ダメージ = (ダメージ - (ナチュラルAR (50~100%) + 命中箇所AR (25%~50%))) / 2

【解剖学ダメージ修正】

①解剖学 < 100 の場合
ダメージ = ダメージ × (1 + 解剖学 × 0.002)
②解剖学 ≥ 100 の場合
ダメージ = ダメージ × (1 + 解剖学 × 0.003)

【伐採ダメージ修正】 ※斧武器のみ

①伐採 < 100 の場合
ダメージ = ダメージ × (1 + 伐採 × 0.002)
②伐採 ≥ 100 の場合
ダメージ = ダメージ × (1 + 伐採 × 0.003)

II.魔法



スクロール



spellbook(スペルブック)



spellbookの呪文シンボルはドラッグでアイコン化可能。マクロとアイコンを使い分けるとよい。

【サークルと詠唱時間】

詠唱時間(秒) = (サークル+1) / 4
 ※Bladespirits、Summon Creatureは以下
 詠唱時間(秒) = (サークル+1) / 4 × 5

【サークルとマナコスト】

| サークル | マナコスト |
|--------|-------|
| 第1サークル | 4 |
| 第2サークル | 6 |
| 第3サークル | 9 |
| 第4サークル | 11 |
| 第5サークル | 14 |
| 第6サークル | 20 |
| 第7サークル | 40 |
| 第8サークル | 50 |

【マナ回復速度】

基礎理想値 = (理想×INT) × (100 - マテリアル平均値 × 18) / 200
 基礎理想率 = (0.0000827 × 基礎理想値²) + 0.0003325 × 基礎理想値 + 0.14

瞑想状態の場合
 マナ回復速度(秒) = ((1/基礎理想率) × 2 + 1) / 4
 非瞑想状態の場合
 マナ回復速度(秒) = ((1/基礎理想率) × 4 + 1) / 4

【装備とマテリアル平均値(参考値)】

| 装備※ | マテリアル平均値 |
|-------------|----------|
| フルleather | 0.00 |
| フルstudded | 1.71 |
| フルringmail | 3.93 |
| フルchainmail | 3.57 |
| フルbone | 3.48 |
| フルplate | 5.00 |

※同じ材質のパーツがない部位はleatherパーツ装備

【魔法成功率】

成功率(%) = (500 + 2 × (魔法 × 10 - (サークル - 1) × 1,000 / 7)) / 10

【魔法抵抗率】

以下の値の大きいほうが魔法抵抗率(%)
 ①防側魔法抵抗(攻撃側魔法 - 20) / (2 + サークル × 5)
 ②防側魔法抵抗 / 5
 ※但し、防側魔法抵抗は上記式では上限100

1.魔法の使用方法

魔法は呪文(スペル)の書かれたスクロールのかたちで街の魔法屋で売っています。これをspellbook(スペルブック)に書き込み使用します。

魔法の使用方法

| 項目 | 説明 |
|-------------------|--|
| scroll(スクロール) | 街の魔法屋で購入可能。ドラッグ&ドロップでスペルブックに書き込み、スクロールをダブルクリックでも呪文使用可能。直接使用時の特徴は以下の通り ①秘薬を消費しない ②使い捨てで使用後消滅(詠唱失敗時はなくなる) ③呪文の難易度が2サークル低くなる |
| spellbook(スペルブック) | 魔法屋で購入可能(ブレスアイテム)。ダブルクリックでページを開き、使いたい呪文のページのシンボルをダブルクリックすると呪文を詠唱。呪文シンボルはドラッグで画面内アイコン化可能。 |

2.呪文特性と成功率

各呪文には基本特性があり、マナと秘薬を消費して使用します。

呪文の基本特性

| 名称 | 説明 |
|-------|--|
| サークル | 呪文は8つのサークルに分類される。高サークルの呪文ほどマナコストや難易度が高い。 |
| マナコスト | 呪文使用時の消費マナ |
| 秘薬 | 呪文使用時の消費秘薬 |
| 詠唱時間 | 呪文発動までの詠唱時間。詠唱中にダメージを受けると、詠唱中断。 |
| 効果時間 | 呪文発動後の効果時間。ダメージ呪文などは一瞬で効果終了。 |

呪文を使用すると詠唱を開始し、詠唱完了すると魔法(Magery)とサークルによる成功判定が行われます(スクロール使用時は2サークル低下)。

高いサークルの呪文ほど成功が難しく、高い魔法(Magery)値を必要とします。呪文詠唱に失敗すると秘薬だけ消費します。

3.マナの回復

マナは自然に回復しますが、回復速度はINT、AR、瞑想(Meditation)の影響を受けます。

【マナ回復速度への影響要素】

| 項目 | 説明 |
|----------------|---|
| INT | INTが高いほどマナ回復速度は速くなる。 |
| 瞑想(Meditation) | 瞑想が高いほど、マナ回復速度は速くなる。 |
| 防具の材質 | 皮以外の材質の防具は、マナ回復速度を遅く、瞑想の使用を妨げ、特に金属性防具は瞑想妨害の度合いが大きい。 |

瞑想(Meditation)の使用に成功すると瞑想状態に入り、マナ回復速度が自然回復時の倍になります。瞑想中は動作不可で、動いたり話をするとも瞑想は中断されます。

4.魔法抵抗

マイナス効果を持つ魔法をかけられたキャラクターは魔法抵抗判定を行います。魔法抵抗判定は、魔法抵抗(Resisting Spells)を使用し、魔法のサークル、詠唱者の魔法(Magery)値を加算して判定。魔法抵抗に成功すると、ダメージ魔法以外は魔法が無効化されます。ダメージ魔法は基本ダメージが半分になります。

5.魔法ダメージ

ダメージ魔法に設定されたダメージ値と攻撃側魔法(Magery)に比べて基本ダメージが決定されます。基本ダメージは攻撃側の知性評価(Evaluating Intelligence)と防側側の魔法抵抗(Resisting Spells)によってダメージ修正を受けます。相手の魔法抵抗が成功するとダメージは更に半分になります。

6.毒と魔法

毒(Poisoning)と魔法(Magery)の合計値と距離に応じてPoison(第3サークル)の効果が変化します。

毒と魔法

| 毒+魔法 | 近距離 | 遠距離 |
|-------------|---|--------------------|
| 0-130.1 | Lesser Poison(Lv1) | Lesser Poison(Lv1) |
| 130.2-170.1 | Normal Poison(Lv2) | |
| 170.2-199.9 | Greater Poison(Lv3) | |
| 200.0 | Greater Poison(Lv3):90% Deadly Poison(Lv4):10% | |

※呪文使用者から2マス以内が近距離、それ以上が遠距離

7.移動魔法

瞬時に遠くまで移動できる移動魔法は非常に便利であり、ブリタニアの一般的な移動方法になっています。

移動魔法

| 名称 | 説明 |
|----------------------|---|
| Recall(リコール) | 第4サークルのRecall(リコール)は目的地に使用者と親愛化されたペットだけ瞬間移動する移動魔法。詠唱後目的地のルーンを選択する。 |
| Gate Travel(ゲートトラベル) | 第7サークルのGate Travel(ゲートトラベル)は目的地に繋がるゲートを出現させる。複数に数での移動やペット等が一纏のときに役立つ。 |
| 移動魔法の種類 | 移動魔法には以下の制限がある。①ファセットを越えて移動は出来ない。ファセット間の移動はムーンゲートかmoonstone(ムーンストーン)を使用。②イリシエナーや特別PVPエリアなどの移動魔法禁止地帯がある。 |

移動魔法にはrune(ルーン)やrunebook(ルーンブック)が必要ですが、rune(ルーン)は場所を記憶させるアイテムであり、これがないと移動魔法が使えません。

rune(ルーン)

| 名称 | 説明 |
|--------|--|
| 入手方法 | unmarked recall rune(空のルーン)は魔法屋などで販売しているが、場所を記憶させないといけない。場所を記憶させたルーンはPCベンダーや他のプレイヤーから購入可能。 |
| 場所の記憶 | 第6サークルのMark(マーク)を記憶させたい場所で唱え、ターゲットカーソルでルーンを選択するとその場所が記憶される。重ねて別の場所を記憶させると、上書きされるので注意。 |
| ルーンの名前 | 場所を記憶させると自動でつくが、ダブルクリックで変更することも可能。 |

runebook(ルーンブック)は複数のrune(ルーン)を格納出来る本です(ブレスアイテム)。格納したルーンを取り出すことも出来ます。

runebook(ルーンブック)

| 名称 | 説明 |
|---------|--|
| 入手方法 | 書写(Inscription)で作成可能。※生産の項(P101)参照のこと。買う場合は他のプレイヤーかPCベンダーで。 |
| ルーンを格納 | runebookにruneをドラッグ&ドロップするとruneを格納することが出来る。 |
| ルーンを取出し | 詳細ページの「ルーンを取る」ボタンを押すとそのページのruneを取り出せる。1ページに5つのruneを消費してRecall可能。チャージ使用では秘薬消費はないがマナは消費する。 |
| ルーン補充 | チャージの補充はRecall scrollをrunebookにドラッグ&ドロップ。 |
| デフォルト設定 | 格納したruneのひとつをデフォルト設定出来る。移動魔法のターゲットカーソルでrunebookを選択した場合、デフォルト設定runeとして機能する。 |

【魔法基本ダメージ】

基本ダメージ=呪文ダメージ×(50+攻撃側魔法) / 100
 ※防側側がPCの場合基本ダメージは半分になる。

【魔法ダメージ修正】

①攻撃側知性評価 > 防側側魔法抵抗の場合
 修正ダメージ=基本ダメージ × (1 + (攻撃側知性評価 - 防側側魔法抵抗) / 500)
 ②攻撃側知性評価 < 防側側魔法抵抗の場合
 修正ダメージ=基本ダメージ × (1 + (攻撃側知性評価 - 防側側魔法抵抗) / 200)



空のRune(ルーン)



runebook(ルーンブック)



ゲートトラベルを使えばパーティ全員で移動出来る。



【ルーンブック目次】左上のルーンブック名の横の赤ボタンで名前変更。格納ルーン一覧の青ボタンでチャージを消費してリコール出来る。最下部の丸数字で詳細ページに移動。



【ルーンブック詳細ページ】魔法シンボルでRecall/Gate Travelを使用出来る。「デフォルト」:デフォルト設定。設定すると赤ボタンになる。「残り」「チャージ」:残りチャージと最大チャージ「ルーンを取る」:ページのルーン取出し

※1D6などの意味は、Dの後ろの面のあるサイコロを、Dの前にある数だけ振ったと同じ乱数ということです。

第1サークル 消費マナ4

| | | | |
|--|----------------|------|---------------------------------------|
| 名称 | Clumsy | 効果 | 対象のDEXを一時的に (魔法/10+1) 減少 |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 0.50秒 |
| | | 効果時間 | (6x魔法/5+1) 秒 |
| 相手の攻撃速度を落とす場合やMindblastの効果を上げる為に使用。詠唱時間が短く即座に効果が出る為、対人の場合はClumsy, Feeblemind, Weakenは相手の詠唱妨害等にも利用できる。効果時間はGMで121秒。 | | | |
| 名称 | Create Food | 効果 | 自分のバックパック内に食料を作成する |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 0.50秒 |
| | | 効果時間 | — |
| 魔法を唱えたとバックパック内に10種類の中からランダムに食料が1つ作成される。調理済みの食料なので即座に食べることが出来る。空腹になった時、ペットの餌が欲しい時などに使用。利用頻度は低い。 | | | |
| 名称 | Feeblemind | 効果 | 対象のINTを一時的に (魔法/10+1) 減少 |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 0.50秒 |
| | | 効果時間 | (6x魔法/5+1) 秒 |
| 主にMindblastの効果を上げる為に使用。相手のMana回復速度を落とす効果もあるが効果は薄い。 | | | |
| 名称 | Heal | 効果 | 対象のHPを (魔法/10+ (1D6)) 回復 |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 0.50秒 |
| | | 効果時間 | — |
| 回復量は少量だが詠唱時間が短いので攻撃を受けている時の回復には非常に有効。主に自分専用の緊急回復用として利用する。 | | | |
| 名称 | Magic Arrow | 効果 | 対象に (3D4+5) ダメージ |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 0.50秒 |
| | | 効果時間 | — |
| ターゲットに向かって魔法の矢を飛ばす。秘薬1つで使用できるがダメージは期待できない (8~17ダメージ)。 | | | |
| 名称 | Night Sight | 効果 | 暗闇でも見えるようになる |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 0.50秒 |
| | | 効果時間 | 朝がくるまで |
| ダンジョンの中や夜でも昼間のように明るく見えるようになる。明るさは魔法 (Magery) に比例して上昇していくが、Night Sightをかけている人は無く、Night Sightをかけられた人の魔法 (Magery) になる。 | | | |
| 名称 | Reactive Armor | 効果 | 自分へのダメージを (知性評価+書写+夢想)/4まで吸収し一定量跳ね返す。 |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 0.50秒 |
| | | 効果時間 | ダメージ合計が吸収値を超えるまで |
| 隣接して受けたダメージの80%を吸収、10%を反射し10%は貫通。合計ダメージ吸収値は (知性評価+書写+夢想)/4までで、効果が切れたら1分間は高層Reactive Armorを使用する事ができない。また、金属製品等の装備を着けると効果が切れる。Spell Refraction, Protectionとの併用は不可。 | | | |
| 名称 | Weaken | 効果 | 対象のSTRを一時的に (魔法/10+1) 減少 |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 0.50秒 |
| | | 効果時間 | (6x魔法/5+1) 秒 |
| 相手のSTRを下げ攻撃力を落とす効果と最大HPを減らす効果があるがモンスターに対しては効果薄。主に対人専用魔法。 | | | |

第2サークル 消費マナ6

| | | | |
|--|--------------|------|-----------------------------------|
| 名称 | Agility | 効果 | 対象のDEXを一時的に (魔法/10+1) 上昇 |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 0.75秒 |
| | | 効果時間 | (6x魔法/5+1) 秒 |
| 攻撃速度を上昇させたい場合やClumsyで下げられたDEXを戻す時などに使用。Mindblast対策としてステータス調整にも使えるがDEXを上げる為だけに使用するなら青ポーションのほうが上昇率が高い。 | | | |
| 名称 | Cunning | 効果 | 対象のINTを一時的に (魔法/10+1) 上昇 |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 0.75秒 |
| | | 効果時間 | (6x魔法/5+1) 秒 |
| INTが足りなくて魔法が唱えられない場合やMana回復速度を上昇させる場合に使用。対人戦闘の時ポーションではINTを上昇させることが出来ないでMindblast対策として専門戦士への補助として使うこともある。 | | | |
| 名称 | Cure | 効果 | 対象を解毒する |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 0.75秒 |
| | | 効果時間 | — |
| 毒に侵されている間は体力回復不可能なので即座に解毒する事。毒が入ったままだと魔法詠唱が中断されやすく毒の種類によっては解薬しにくいのでCureポーション (オレンジ色) の使用を推奨したい。 | | | |
| 名称 | Harm | 効果 | 対象にダメージ (距離で変化) |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 0.75秒 |
| | | 効果時間 | — |
| 相手との距離が近いほどダメージ (10~30ダメージ) が増加する。隣接した場合に最も効果が大きくなる。他の攻撃魔法と違い、発動後即時に効果発生するので詠唱妨害のHP削りに有効。 | | | |
| 名称 | Magic Trap | 効果 | 箱に罠を仕掛ける |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 0.75秒 |
| | | 効果時間 | — |
| 箱や扉に爆発する罠を仕掛けられるがダメージは無い。Paralyzeを受けて動けない時にMagic Trapをかけた物を爆発させると動けるようになる効果があるので、数個Magic Trapを仕掛けたコンテナを所持しておきたい。 | | | |
| 名称 | Magic Untrap | 効果 | マジックトラップを外す |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 0.75秒 |
| | | 効果時間 | — |
| Magic Trapを外す効果があるが利用用途は皆無。 | | | |
| 名称 | Protection | 効果 | 自分への詠唱妨害を ((知性評価+書写+夢想) /4) %防く |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 0.75秒 |
| | | 効果時間 | (魔法x2) 秒 |
| 詠唱中に攻撃を受けた時の詠唱妨害を ((知性評価+書写+夢想) /4) %防く。効果が切れたら効果時間の半分の時間が経つまで再度Protectionをかけることはできない。Spell Refraction, Reactive Armorとの併用は不可。 | | | |
| 名称 | Strength | 効果 | 対象のSTRを一時的に (魔法/10+1) 上昇 |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 0.75秒 |
| | | 効果時間 | (6x魔法/5+1) 秒 |
| 攻撃力を上昇させダメージ増加させたい時に使用する場合があるが、主に重いアイテムを運ぶ時に利用する事が多い。 | | | |

第3サークル 消費マナ9

| | | | |
|--|---------------|------|----------------------------------|
| 名称 | Bless | 効果 | 対象のSTR/DEX/INTを一時的に (魔法/10+1) 上昇 |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 1.00秒 |
| | | 効果時間 | (6x魔法/5+1) 秒 |
| Curse等の魔法を浴びた時にまとめてステータスを戻すのに便利。Strength, Cunning, Agilityとの併用は出来ない。 | | | |
| 名称 | Fireball | 効果 | 対象に (4D6+8) ダメージ |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 1.00秒 |
| | | 効果時間 | — |
| 火の玉を相手に飛ばす (12~32ダメージ)。消費マナが少くHarmと違い敵に近づくと必要も無いので対人、モンスター等の戦闘にも十分利用できる。 | | | |
| 名称 | Magic Lock | 効果 | 鍵をかける |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 1.00秒 |
| | | 効果時間 | — |
| コンテナにMagic Lockをかけて他人に覗かれないようにしたり盗まれにくくする。中に秘薬やポーションをいれて鍵をかけてもアイテムを使用する事ができるが、鍵のかかっている状態でアイテムを中に入れることはできない。 | | | |
| 名称 | Poison | 効果 | 対象に毒を入れる |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 1.00秒 |
| | | 効果時間 | — |
| 一定時間毎に体力を奪う効果と回復をできなくする効果がある。毒の威力は魔法 (Magery) と毒 (Poisoning) の値で決まり両スキルがGMならば近接時に10%の確率で (L4) Deadly Poisonを入れることが出来る。詳細はP77とP83を。 | | | |
| 名称 | Telekinesis | 効果 | 遠くのもの動かす |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 1.00秒 |
| | | 効果時間 | — |
| 翼のかかっている箱を遠くから (3マス以上) 安全に開けることが可能。ドアの開閉にも使用可能。 | | | |
| 名称 | Teleport | 効果 | ターゲット位置に瞬間移動 |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 1.00秒 |
| | | 効果時間 | — |
| 視線が通っている場所にテレポートできる。Energy Fieldを飛び越える場合や敵に囲まれたときに利用。テレポート後モンスターのターゲットを外す効果もある。 | | | |
| 名称 | Unlock | 効果 | 鍵を開ける |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 1.00秒 |
| | | 効果時間 | — |
| 魔法 (Magery) が高い場合は簡単な鍵 (Lv2まで) なら開けることができる。ダンジョンやトレジャーハント等の難易度の高い宝箱は鍵開け (Lockpicking) スキルが必要。 | | | |
| 名称 | Wall of Stone | 効果 | 石壁を出現させる |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 1.00秒 |
| | | 効果時間 | 10秒 |
| ターゲットした位置に3マスの通行不可能な壁を出す。視線を遮る効果があり魔法を防ぐことも可能。またDuelの試合開始時の合図として利用する場合もある。 | | | |

第4サークル 消費マナ11

| | | | |
|--|-----------------|------|----------------------------------|
| 名称 | Arch Cure | 効果 | 一定範囲を解毒 |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 1.25秒 |
| | | 効果時間 | — |
| ターゲットを中心とした5x5のマスの生物を解毒する。ただし犯罪者などがそのエリアに居た場合は自分に犯罪者フラグがたってしまうので注意。 | | | |
| 名称 | Arch Protection | 効果 | 範囲内の生物のARを一時的に (魔法/10) 上昇 |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 1.25秒 |
| | | 効果時間 | (6x魔法/5) 秒 |
| ターゲットを中心とした5x5のマスの生物のARを上昇させる。打撃系の攻撃をしてくる相手にはダメージ軽減が期待できる。皮鎧などを装備したMageに使うだけでは無く盾戦士などの高ARキャラの性能を更に引き上げるのに使用するのも良い。 | | | |
| 名称 | Curse | 効果 | 対象のSTR/DEX/INTを一時的に (魔法/10+1) 減少 |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 1.25秒 |
| | | 効果時間 | (6x魔法/5+1) 秒 |
| ターゲットした相手のステータスをまとめて下げるのでBlessを打ち消すのに利用することが多い。相手がBlessなどでステータスを上昇させていた場合は2回Curseをかける事が可能。 | | | |
| 名称 | Fire Field | 効果 | 炎の壁を出現させる |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 1.25秒 |
| | | 効果時間 | ((15+魔法x2)/4) 秒 |
| ターゲットした位置に横5マスに広がる炎の壁を出現させる。ダメージを連続して与えることが可能だがモンスターは炎から逃げようとするので扱いにくい。またPvPエリアで他のPCが炎の中に入ると自分に犯罪フラグが立つ。 | | | |
| 名称 | Greater Heal | 効果 | 対象のHPを (魔法x0.4+1D10) 回復 |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 1.25秒 |
| | | 効果時間 | — |
| 魔法 (Magery) に応じて回復量が変化する。スキルがGMなら50ポイント回復する事もあり詠唱中にヒールポーションを飲めば満足の状態からも助かることも可能。対象が毒を受けている場合は先に解毒する必要がある。 | | | |
| 名称 | Lightning | 効果 | 対象に (1D30+8) ダメージ |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 1.25秒 |
| | | 効果時間 | — |
| 消費マナとダメージ (9~38ダメージ) のバランスが良くFire Ballより魔法抵抗されにくいのでどめには最適。尚、攻撃魔法の効果がついているMagic WandはLightningまで。 | | | |
| 名称 | Mana Drain | 効果 | 対象のmanaを魔法 (Magery) 分減少させる |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 1.25秒 |
| | | 効果時間 | — |
| 成功すれば対象のmanaを魔法 (Magery) 値減らす事が可能だが成功率はかなり低く10%以下。魔法を使うよりMana DrainチャージのMagic Wand(Mage's Bane)を使うほうが効率は良い。 | | | |
| 名称 | Recall | 効果 | Markしたruneの場所に移動 |
| 使用秘薬 | | 詠唱時間 | 1.25秒 |
| | | 効果時間 | — |
| Markしたruneの位置に移動する事が可能。 | | | |

第5サークル 消費マナ14

| | | | | | | | | |
|--|----|------------------|----|-------------|------|-------|------|------------------|
| | 名称 | Blade Spirits | 効果 | 回転する剣を召還 | 詠唱時間 | 7.50秒 | 効果時間 | 120秒 |
| <p>ターゲットした位置に回転する剣を召還する。相手を直接ターゲットすると出ないの隣のマスにターゲットする。獲物を倒したあと近くの場所にいるプレイヤーにターゲットを切り替えることがある。攻撃速度は1秒間隔とかなり速い。Dispel可能。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Dispel Field | 効果 | フィールド系魔法を消す | 詠唱時間 | 1.50秒 | 効果時間 | — |
| <p>ターゲットした位置にあるフィールド魔法を消す。効果は1マスと小さい。Wall of Stoneなどの除去にも利用できるがGate Travelを消す時に利用することが多い。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Incognito | 効果 | 名前と外見を変化させる | 詠唱時間 | 1.50秒 | 効果時間 | (6×魔法/5)秒 |
| <p>名前と容姿を一時的に変更するが選択は出来なくランダム。ギルドタグを付けている場合はタグは消える。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Magic Reflection | 効果 | 魔法を一定量跳ね返す | 詠唱時間 | 1.50秒 | 効果時間 | 攻撃魔法で破られるまで |
| <p>魔法を跳ね返す回数は自分のINTで決定される。(INT40.60.80で強度にボーナスが加算)。INT100で6thは2回、7thは1回が目安となる。補助系魔法、回復魔法は跳ね返すことなく利用可能。Reactive Armor、Protectionとの併用不可。再度利用するには切れてから1分待つ。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Mind Blast | 効果 | ターゲットにダメージ | 詠唱時間 | 1.50秒 | 効果時間 | — |
| <p>対象のステータスによってダメージが変化する。一番高いステータスと一番低いステータスの差が開いているほど大きなダメージを与えることが可能。相手にClumsyとStrengthをかけてからMindBlastを使うなどの工夫でダメージ増加を狙える。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Paralyze | 効果 | 対象を麻痺させる | 詠唱時間 | 1.50秒 | 効果時間 | ((魔法/10+1)×2+5)秒 |
| <p>ターゲットの動きを一時的に止める。Paralyzeを受けた場合は魔法詠唱は出来ないが物理攻撃は可能。何らかのダメージを受けると動けるようになるので毒を受けている相手へのParalyzeはあまり有効ではない。Paralyzeの解除方法はMagic Trapの項目参照。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Poison Field | 効果 | 毒の壁を出させる | 詠唱時間 | 1.50秒 | 効果時間 | ((15+魔法×2)/5)秒 |
| <p>ターゲットした位置に5マスに広がる毒の壁を出させる。Guild Warなどの集団戦で活躍する。毒の強さはLv1~2</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Summ. Creature | 効果 | 生物を召還する | 詠唱時間 | 7.50秒 | 効果時間 | 効果時間(魔法×4)秒 |
| <p>動物をランダムに召還する。召還した動物からは皮や肉は取れない。動物が付近に居ない場合で戦闘スキルを上げたい時やモンスターが沢山居る場所でのオリとしての利用など。</p> | | | | | | | | |

第6サークル 消費マナ20

| | | | | | | | | |
|---|----|----------------|----|-------------------------------------|------|-------|------|----------------|
| | 名称 | Dispel | 効果 | 召還魔法を消す | 詠唱時間 | 1.75秒 | 効果時間 | — |
| <p>召喚生物を消す。狩りにEnergy VortexやBlade Spiritsを利用した場合他人を襲う前に消したりする。召還Daemonなども消せるが魔法(Magery)が低いと魔法抵抗されやすい。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Energy Bolt | 効果 | 対象に(6d8+14)ダメージ | 詠唱時間 | 1.75秒 | 効果時間 | — |
| <p>狩にも対人にも利用できる万能な攻撃魔法。ダメージ(20~62)の大きさに幅があるが40以上のダメージが出るため侮れない。Explosion詠唱後にEnergy Boltに繋ぐのが一般的。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Explosion | 効果 | 対象に(6d8+14)ダメージ | 詠唱時間 | 1.75秒 | 効果時間 | 2秒遅延後効果 |
| <p>Energy Boltと最大ダメージ(20~62)は同じだが対象をターゲット後ダメージが発生するまで遅延があるのが特徴。もしExplosionを喰えらしたら相手の向きを見れば発動したかが解りやすい。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Invisibility | 効果 | 対象の姿を消す | 詠唱時間 | 1.75秒 | 効果時間 | (6×魔法/5)秒 |
| <p>Hidingスキルと違い視線に関係なく敵の近くでも隠れることが出来るのが特徴だが探知(Detecting Hidden)されやすい。InvisibilityをかけたあとStethスキルを使えば待ち時間無く移動できるのも特徴。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Mark | 効果 | 現在位置をruneに記録する | 詠唱時間 | 1.75秒 | 効果時間 | — |
| <p>現在立っている場所をruneに記憶するが、家の中や船の上などは不可。Recallする時にブロックされないように人通りの少ない場所等にMarkを心がけると良い。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Mass Curse | 効果 | 一定範囲の生物のSTR/DEX/INTを一時的に(魔法/10+1)減少 | 詠唱時間 | 1.75秒 | 効果時間 | (6×魔法/5+1)秒 |
| <p>ターゲットを中心とした5x5のマスにいる生物のステータスを下げる。性能はCurseと同じ。利用する場所が難しいので無理して使う必要は無い。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Paralyze Field | 効果 | 触れると30秒麻痺する壁を出させる | 詠唱時間 | 1.75秒 | 効果時間 | ((15+魔法×2)/6)秒 |
| <p>ターゲットした位置に5マスに広がるParalyzeの壁を出させる(麻痺時間30秒)。モンスターの足止めやGuild Warで利用が多い。Paralyze対策が出来ていれば気にしなくて良い魔法。Field魔法全般に言える事だがField魔法は同じマスに重ねて出すことは出来ない。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Reveal | 効果 | 隠れてる者を暴く | 詠唱時間 | 1.75秒 | 効果時間 | — |
| <p>ターゲットを中心とした5x5のマスにいる隠れている者を見つけた。成功率は100%だが詠唱時間などがあるので詰り過ぎて隠れてる相手に使う場合は逃げられる可能性があるため探知(Detecting Hidden)スキルの利用を推奨。</p> | | | | | | | | |

第7サークル 消費マナ40

| | | | | | | | | |
|---|----|-----------------|----|--------------------|------|-------|------|----------------|
| | 名称 | Chain Lightning | 効果 | 一定範囲に(6d8+24)ダメージ | 詠唱時間 | 2.00秒 | 効果時間 | — |
| <p>ターゲットを中心とした5x5のマスにダメージ(30~72)を与える。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Energy Field | 効果 | 通り抜け不可能な壁を出させる | 詠唱時間 | 2.00秒 | 効果時間 | ((15+魔法×2)/7)秒 |
| <p>ターゲットした位置に5マスに広がる通行不可能な壁を作り出す。ターゲットしてから出現するまで若干時間がかかる。視界は遮らないのでEnergy FieldをTeleportで飛び越えることは可能。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Flame Strike | 効果 | 対象に(6d8+24)ダメージ | 詠唱時間 | 2.00秒 | 効果時間 | — |
| <p>ダメージ(30~72)幅が大きく消費マナも大きいので低Resist相手には強い魔法。魔法(Magery)がGMでも失敗するので、確実さを求めるならスクロールを使うようにしたい。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Gate Travel | 効果 | Markしたruneの場所に扉を開く | 詠唱時間 | 2.00秒 | 効果時間 | 30秒 |
| <p>Markしたruneの位置に往復できるゲートを開き移動できるようにする。ペットとの移動には必須魔法。重い荷物を持っている場合にもGate Travelを使えば移動可能。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Mana Vampire | 効果 | 対象のマナを奪う | 詠唱時間 | 2.00秒 | 効果時間 | — |
| <p>相手のマナを吸収し自分の物にするが成功率が低く、失敗したときマナが40減少するので利用する事はほとんど無い。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Mass Dispel | 効果 | 一定範囲の召還魔法を消す | 詠唱時間 | 2.00秒 | 効果時間 | — |
| <p>ターゲットを中心とした5x5のマスに居る召還魔法を消すので大量の召還デーモンなどに襲われた場合やBlade Spiritsをまとめて消す場合に有効。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Meteor Swarm | 効果 | 一定範囲に(6d8+24)ダメージ | 詠唱時間 | 2.00秒 | 効果時間 | — |
| <p>ターゲットを中心とした5x5のマスにダメージ(30~72)を与える。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Polymorph | 効果 | 他の生物に変身できる | 詠唱時間 | 2.00秒 | 効果時間 | (魔法)秒 |
| <p>動物に変身だけではなく性別も変更できる。DEX減少が少ない女性用プレートを装備するのに利用することもある(外見を気にしなければ)。動物やモンスターに変身中は灰色ネームになるので注意。</p> | | | | | | | | |

第8サークル 消費マナ50

| | | | | | | | | |
|--|----|-----------------|----|------------------------|------|--------|------|---------|
| | 名称 | Earthquake | 効果 | 画面内の生物に(残りHP/3)ダメージ | 詠唱時間 | 2.25秒 | 効果時間 | — |
| <p>画面内全員にダメージを与える。対象がNPCの場合、ダメージは対象の残りHP/3(最低10、最高100)。PCの場合、ダメージは残りHP/3×2(対人1/2補正と相殺される)。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Energy Vortex | 効果 | 攻撃力を持つエネルギーの渦を出す | 詠唱時間 | 2.25秒 | 効果時間 | 90秒 |
| <p>ターゲットした位置にEnergy Vortexを出させる。ターゲット位置に障害物があったり視線が通ってなかったりすると出す事は出来ない。INTが高い生物を狙う性質があり制御は不可能。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Resurrection | 効果 | 幽霊を復活させる | 詠唱時間 | 2.25秒 | 効果時間 | — |
| <p>幽霊を復活させる事ができる。幽霊に隣接しないと復活させることが出来ない。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Air Elemental | 効果 | 風の精霊を召還(コントロールスロット2消費) | 詠唱時間 | 11.25秒 | 効果時間 | (魔法×4)秒 |
| <p>風の精霊を召還する。移動速度が速く魔法を使う。ペットとしてコントロール可能。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Summon Daemon | 効果 | 悪魔を召還(コントロールスロット5消費) | 詠唱時間 | 11.25秒 | 効果時間 | (魔法×4)秒 |
| <p>デーモンを召還する。攻撃力も魔法も極めて強力だが召還するとカルマが減少する。ペットとしてコントロール可能。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Earth Elemental | 効果 | 土の精霊を召還(コントロールスロット2消費) | 詠唱時間 | 11.25秒 | 効果時間 | (魔法×4)秒 |
| <p>土の精霊を召還する。魔法は一切利用しないが攻撃力はある。盾スキルを上げたい時の練習に良い。ペットとしてコントロール可能。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Fire Elemental | 効果 | 炎の精霊を召還(コントロールスロット4消費) | 詠唱時間 | 11.25秒 | 効果時間 | (魔法×4)秒 |
| <p>炎の精霊を召還する。召還精霊中最強。ただし召還デーモンには一歩譲る。ペットとしてコントロール可能。</p> | | | | | | | | |
| | 名称 | Water Elemental | 効果 | 水の精霊を召還(コントロールスロット3消費) | 詠唱時間 | 11.25秒 | 効果時間 | (魔法×4)秒 |
| <p>水の精霊を召還する。程よく魔法を撃つと消費秘薬も少ないので魔法抵抗(Resisting Spells)上げによく利用される。ペットとしてコントロール可能。</p> | | | | | | | | |

| Spell | 力の言葉 | 効果 | BP | BM | MR | GS | GL | NS | SS | SA |
|------------------|---------------------|-----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Clumsy | Uus Jux | 一時的にDEX減少 | | | | | | | | |
| Create Food | In Mani Ylem | 食料を作成する | | | | | | | | |
| Feeblemind | Rel Wis | 一時的にINT減少 | | | | | | | | |
| Heal | In Mani | HP少量回復 | | | | | | | | |
| Magic Arrow | In Por Ylem | 魔法の矢で小ダメージ | | | | | | | | |
| Night Sight | Flam Sanct | 暗闇を明るくする | | | | | | | | |
| Reactive Armor | In Lor | 受けるダメージを軽減 | | | | | | | | |
| Weaken | Des Mani | 一時的にSTR減少 | | | | | | | | |
| Agility | Ex Uus | 一時的にDEX上昇 | | | | | | | | |
| Cunning | Uus Wis | 一時的にINT上昇 | | | | | | | | |
| Cure | An Nox | 対象を解毒 | | | | | | | | |
| Harm | An Mani | 距離に応じたダメージ | | | | | | | | |
| Magic Trap | In Jux | 魔法の罠を仕掛ける | | | | | | | | |
| Magic Untrap | An Jux | 魔法の罠を外す | | | | | | | | |
| Protection | Uus Sanct | 詠唱妨害を軽減する | | | | | | | | |
| Strength | Uus Mani | 一時的にSTR上昇 | | | | | | | | |
| Bless | Rel Sanct | 対象の全ステータス一時上昇 | | | | | | | | |
| Fireball | Vas Flam | 炎を飛ばしダメージ | | | | | | | | |
| Magic Lock | An Por | 鍵を掛ける | | | | | | | | |
| Poison | In Nox | 毒を入れる | | | | | | | | |
| Telekinesis | Ort Por Ylem | 遠くのを動かす | | | | | | | | |
| Teleport | Rel Por | 瞬間移動 | | | | | | | | |
| Unlock | Ex Por | 鍵を外す | | | | | | | | |
| Wall of Stone | In Sanct Ylem | 石壁を出す | | | | | | | | |
| Arch Cure | Vas An Nox | 対象の一定範囲を解毒 | | | | | | | | |
| Arch Protection | Vas Uus Sanct | 一時的にAR上昇 | | | | | | | | |
| Curse | Des Sanct | 一時的に全ステータス減少 | | | | | | | | |
| Fire Field | In Flam Grav | 炎の壁を出す | | | | | | | | |
| Greater Heal | In Vas Mani | HPを大幅回復 | | | | | | | | |
| Lightning | Por Ort Grav | 雷を落としダメージ | | | | | | | | |
| Mana Drain | Ort Rel | 対象のmana減少 | | | | | | | | |
| Recall | Kal Ort Por | runesに記録した場所に移動 | | | | | | | | |
| Blade Spirits | In Jux Hur Ylem | 剣の精霊を召還 | | | | | | | | |
| Dispel Field | An Grav | 地形魔法を消す | | | | | | | | |
| Incognito | Kal In Ex | 一時的に姿、名前を変える | | | | | | | | |
| Magic Reflection | In Jux Sanct | 魔法を反射 | | | | | | | | |
| Mind Blast | Por Corp Wis | ステータスに応じたダメージ | | | | | | | | |
| Paralyze | An Ex Por | 対象を麻痺させる | | | | | | | | |
| Poison Field | In Nox Grav | 毒の壁を出す | | | | | | | | |
| Summon Creature | Kal Xen | 動物召還 | | | | | | | | |
| Dispel | An Ort | 召還した生物を消す | | | | | | | | |
| Energy Bolt | Corp Por | 対象にダメージ | | | | | | | | |
| Explosion | Vas Ort Flam | 対象にダメージ | | | | | | | | |
| Invisibility | An Lor Xen | 対象の姿を隠す | | | | | | | | |
| Mark | Kal Por Ylem | runesに現在位置を記憶する | | | | | | | | |
| Mass Curse | Vas Des Sanct | 対象の一定範囲にCurse | | | | | | | | |
| Paralyze Field | In Ex Grav | 麻痺する壁を出す | | | | | | | | |
| Reveal | Wis Quas | 隠れている者を暴く | | | | | | | | |
| Chain Lightning | Vas Ort Grav | 一定範囲にダメージ | | | | | | | | |
| Energy Field | In Sanct Grav | エネルギーの壁を出す | | | | | | | | |
| Flamestrike | Kal Vas Flam | ターゲットに炎ダメージ | | | | | | | | |
| Gate Travel | Vas Rel Por | runes位置にゲートを開く | | | | | | | | |
| Mana Vampire | Ort Sanct | 相手のmanaを奪う | | | | | | | | |
| Mass Dispel | Vas An Ort | 一定範囲の召還生物を消す | | | | | | | | |
| Meteor Swarm | Flam Kal Des Ylem | 一定範囲に隕石ダメージ | | | | | | | | |
| Polymorph | Vas Ylem Rel | 一定時間他の生物に変身 | | | | | | | | |
| Earthquake | In Vas Por | 画面内の生物にダメージ | | | | | | | | |
| Energy Vortex | Vas Corp Por | エネルギーの渦を出す | | | | | | | | |
| Resurrection | An Corp | 幽霊を生き返らせる | | | | | | | | |
| Air Elemental | Kal Vas Xen Hur | 風の精霊を召喚 | | | | | | | | |
| Summon Daemon | Kal Vas Xen Corp | デーモンを召喚 | | | | | | | | |
| Earth Elemental | Kal Vas Xen Ylem | 土の精霊を召喚 | | | | | | | | |
| Fire Elemental | Kal Vas Xen Flam | 炎の精霊を召喚 | | | | | | | | |
| Water Elemental | Kal Vas Xen An Flam | 水の精霊を召喚 | | | | | | | | |

III.生産

1. 生産方法

UOでは様々な材料を用いて多種多様なアイテムを作成することができます。材料の採集、加工等に関するスキルを生産スキルと総称し、生産スキル中心のPCを生産キャラクターと呼びます。アイテム作成はスキル毎に決まっている道具と、作成したいアイテムの材料を用いて行います。

アイテムの作成

| 名称 | 説明 |
|----|---|
| 道具 | 生産スキル毎に道具が決まっている。道具をダブルクリックすると生産メニューが開く。 |
| 材料 | アイテムを作成するには材料が必要。アイテムの材料は生産メニューで確認可能。銅冶の材料のingotや裁縫の材料の皮等には種類の違いがあり、色や材質の違いが作成アイテムに反映される。使用する材料の種類も生産メニューで選択可能。 |
| 品質 | アイテムを作成すると高品質 (exceptional) や低品質 (below) のものが出来ることがある。高品質はアイテムの耐久度や性能が+20%。低品質は-20%となる。 |
| 銘 | 生産スキルが100(GM)以上の生産者は作成したアイテムに銘を入れることが出来る。銘を入れるかどうかは生産メニューで選択可能。銘が入らないアイテムもある。 |

材料をバックバックに用意して、道具をダブルクリックして開く生産メニューからアイテムを作成します。アイテムの作成難易度とスキル値により作成成功率が決まります。生産メニューは生産スキル共通のインターフェイスですが、スキル固有のコマンド等もあります。

生産メニュー

| 画面 | 項目 | 説明 |
|-----|--------------------------|--|
| メイン | カテゴリ | アイテムはカテゴリに分類されている。カテゴリを選択すると、右の選択欄にアイテム名が並び、「作成履歴」で過去に作成したアイテム一覧を表示。 |
| | 選択 | カテゴリのアイテム一覧。アイテム名左のアイコンで作成。右のアイコンで詳細画面へ。 |
| | 情報 | アイテム作成の成功/失敗の結果や、材料の不足などのメッセージ表示。 |
| 詳細 | 銘を入れる | 常に銘を入れる。常にしない、都度確認の3つの設定がある。 |
| | 再作成 | 前回作成したアイテムを再度作成 |
| | スキル固有 | その他にもスキル固有のコマンドが表示される |
| | アイテム名 | アイテム名 |
| | 作成成功率 | 現在のスキル値での作成成功率 |
| | 高品質成功率 | 現在のスキル値での高品質アイテム作成成功率 |
| | スキル | このアイテム作成に必要な最低スキル値 |
| 材料 | このアイテム作成に必要な材料と数量 | |
| その他 | 追加情報。銘入りの可否や材料の色反映などの情報。 | |

2. 生産スキル

生産スキルには材料となる資源を採取する採掘(Mining)、伐採(Lumberjacking)等と、材料からアイテムを作成する鍛冶(Blacksmithy)や細工(Tinkering)等があります。

主な生産スキル

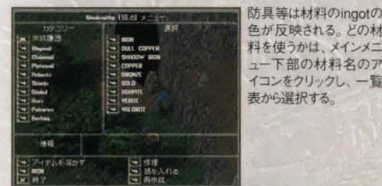
| 名称 | 作成アイテム | 説明 |
|---------------------|---------------|------------------------------------|
| 採掘(Mining) | 鉱山産 ingot | 鉱山からoreを掘り出し、ingotに精製 |
| 伐採(Lumberjacking) | 木材 | 木から木材を切り出す |
| 鍛冶(Blacksmithy) | 武器、防具 | ingotから武器、防具を作成 |
| 細工(Tinkering) | 道具、部品、ゴレム | ingotや木材から道具類を作成 |
| 裁縫(Tailoring) | 布、皮革 | 布や皮から服や皮鎧を作成 |
| 木工 | 家具、ハウスのドアと石細工 | 木材から家具、high quality graniteから石細工作成 |
| 錬金(Archemey) | ポーション、毒、ガラス細工 | 秘薬からポーション、sandからガラス細工作成 |
| 弓矢作成(ArrowCrafting) | 弓、矢 | 木材とleatherから弓矢を作成 |
| 料理(Cooking) | 料理 | 様々な食材から料理を作る |
| 魔法書制作(Spellbinding) | 魔法書 | 秘薬と巻物から魔法書、runebook作成 |



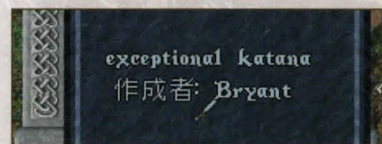
【鍛冶作成メニュー】生産メニューは基本的には共通だが、細部がスキル毎に異なる。



左のカテゴリ欄から選択すると、右の選択欄にアイテム名が並び、アイテム名の左のアイコンで作成、右のアイコンで詳細画面。



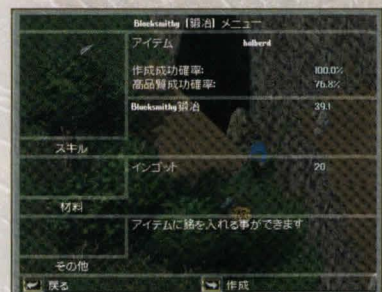
防具等は材料のingotの色が反映される。どの材料の色を使うかは、メインメニュー下部の材料名のアイコンをクリックし、一覧表から選択する。



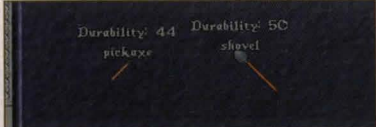
銘入りの名刀。銘を入れるのはメインメニューで選択出来る。



「アイテムを溶かす」「修理」等はスキルによって表示されるコマンド。



【アイテム詳細画面】アイテムのグラフィック、作成成功率などを確認可能。



Pickaxe (ピックアックス) と Shovel (シャベル)



oreは鉱山で掘れる。



oreを炉で精製するとingotになる。



sandは砂浜などの、砂が見えてる場所で採れる。



high quality graniteはoreと同じ場所で掘れる。

鉱石一覧

| 鉱石の種類 | 重さ | 精製Ingot | 備考 |
|-------|--------|---------|---------------------------|
| | 2ストーン | 0.5 | 2つでIngot精製するので、1つだけでは精製不可 |
| | 7ストーン | 1 | 2種類ある |
| | 12ストーン | 2 | |



斧をダブルクリックして木を選択すると木材が採れる。1本の木から採れる木材は少ないので根気強く歩き回ろう。



木材はlogのままだと非常に重いので大工道具でboardに加工するとよい。

3. 採掘(Mining)

採掘(Mining)は鉱山からore(鉱石)を掘り出し、ingot(インゴット)に精製するスキルです。特殊な条件を満たすとhigh quality granite(花崗岩)やsand(砂)を掘り出すことも出来ます。

鉱石の採掘

| 名称 | 説明 |
|------|---|
| 道具 | shovel/pickaxe |
| 採掘方法 | 道具をダブルクリックして掘りたい鉱山の場所を選択するとoreが掘れる。中には9種類の色があり、希少度の高い色はスキルが高くないと掘り出せない。 |
| 精製 | oreをダブルクリックしてforge(炉)を選択するとingotに精製出来る。forgeは難易度制であり、失敗するとoreが半分になる。ingotは元のoreの色を複製するが、希少度の高い色鉱石ほど精製の難易度は高い。 |

砂の採掘

| 名称 | 説明 |
|------|---|
| 条件 | 採掘がGM以上あれば「Find Glass-Quality Sand」という本(インクウェーのカーゴイルシティの魔法屋で購入)をダブルクリックで読むとsand(砂)を掘る能力がつく。 |
| 道具 | 鉱石採掘と同じ |
| 採掘方法 | sandは砂浜などで掘れる。道具をダブルクリックして掘りたい場所を選択。但し、採掘スキルがGM以上でなければならない。 |

花崗岩の採掘

| 名称 | 説明 |
|------|--|
| 条件 | 採掘がGM以上あれば「Mining For Quality Stone」という本(インクウェーのカーゴイルシティ石細工屋で購入)をダブルクリックで読むとhigh quality granite(花崗岩)を掘る能力がつく。 |
| 道具 | 鉱石採掘と同じ |
| 採掘方法 | high quality graniteはoreと同じ場所で掘れる。道具をダブルクリックして掘りたい場所を選択。但し、採掘スキルがGM以上でなければならない。色oreが掘れる場所では同じ色のhigh quality graniteが掘れる。 |

鉱石一覧

| 名称 | 色 | 採掘必要スキル | 100%精製スキル | GM精製率 | 埋蔵率 |
|-------------|---|---------|-----------|--------|-------|
| iron | | 0.0 | 80.1 | 100.0% | 49.8% |
| dull copper | | 65.0 | 85.1 | 100.0% | 11.2% |
| shadow | | 70.0 | 90.1 | 100.0% | 9.8% |
| copper | | 75.0 | 95.1 | 100.0% | 8.4% |
| bronze | | 80.0 | — | 90.0% | 7.0% |
| golden | | 85.0 | — | 80.0% | 5.6% |
| agapite | | 90.0 | — | 70.0% | 4.2% |
| verite | | 95.0 | — | 60.0% | 2.8% |
| valorite | | 99.0 | — | 52.0% | 1.4% |

4. 伐採(Lumberjacking)

伐採(Lumberjacking)は木から木材を採るスキルです。

伐採

| 名称 | 説明 |
|------|--|
| 道具 | 斧(Axe)系アイテム |
| 伐採方法 | 道具をダブルクリックして木を選択するとlog(丸木)を入力。このときlogは非常に重いので、大工道具でboard(ボード)に加工すると軽くなる(量は減らない)。 |

5. 鍛冶(Blacksmithy)

鍛冶(Blacksmithy)はingot(インゴット)から武器、防具を作成します。道具を持ち、anvil(金床)かforge(炉)の側で作成します。

鍛冶

| 名称 | 説明 |
|--------------|--|
| 道具 | sledge hammer / smith's hammer / tongsのいずれか。街で購入するか細工(Tinkering)で作成。 |
| 作成方法 | ingot(インゴット) : 入手法は採掘(Mining)を参照 道具をダブルクリックして生産メニューを利用。ただし、anvil(金床)とforge(炉)の傍にないと作成出来ない。anvilとforgeは街の鍛冶屋に設置されている。 |
| 作成アイテム | 武器/防具 鍛冶アイテムの耐久度を回復。又はPC作成以外のheavy crossbowのみ修理可能。 作成メニューの「修理」でblank scrollを選択すると、repair service contract from a (スキル熟練度) blacksmith (修理サービスディード)が作成出来る。街の鍛冶屋で、NPCのblacksmith / armorerの傍でこのディードをダブルクリックし、修理するものをクリックするとディードを消費して修理される。 |
| 修理サービスディード | 生産メニューの「アイテムを溶かす」でアイテムを溶かしてingotを回収出来る。回収出来るingotの量は採掘(Mining)値で決まる。 |
| 鍛冶 | 鍛冶のバルクオーダーの報酬アイテムであるrunic hammer(ルニックハンマー)を道具に使用し、同色のIngotを材料に用いると色付き武器が作成可能。色に同じ魔法効果が追加。このハンマーのチャージは貴重なので、生産メニューでIngotの色を指定してから作成するように注意。 |
| 色付き武器 | 材料に色ingotを用いて防具を作成すると色付き防具が作成可能。色に同じARボーナス追加。道具はrunic hammerである必要はなく、通常品でOK。 |
| 色付き防具 | ドラゴン等から取れるscale(鱗)とingotを材料に使うと、dragon scale armor(ドラゴンスケイルアーマー)が作成可能。細工で作成出来るdragon smith hammerを道具に用いる必要がある。非常に作成難易度が高いので、バルク報酬アイテムのancient hammer(古代ハンマー)との併用が必要。併用時は古代ハンマーを装備してドラゴンスケイルアーマーを使用のこと。基本AR、DEX修正等はプレートメイルと同じで、色付きIngotを材料に用いればARボーナスも付く。鱗には8色あり、同色のパーツを全て着込むと特殊効果により特定ダメージへの耐性/弱点が発生する。その他特徴としては、瞬時爆発は発生するがReactive ArmorやProtectionの防魔法と併用可能。 |
| ドラゴンスケイルアーマー | |

鍛冶作成武器一覧

| 武器 | 名称 | 材料 | 必要スキル/100% | HQ製品/100% | GM成功率(通常品/HQ) | 売却額 | | |
|-------------------|------------------|------------|------------|-----------|---------------|---------------|--------------|------|
| ブレードハンド | dagger | | 3 | 0.0/49.6 | 29.7/79.1 | 100.0%/100.0% | 15gp | |
| | cutlass | | 8 | 24.3/74.3 | 54.4/98.8 | 100.0%/100.0% | 18gp | |
| | katana | | 8 | 44.1/94.1 | 74.2/- | 100.0%/66.8% | 23gp | |
| | kryss | | 8 | 36.7/86.7 | 66.8/- | 100.0%/81.6% | 18gp | |
| | scimitar | | 10 | 31.7/81.7 | 61.8/- | 100.0%/91.6% | 16gp | |
| | broad sword | | 10 | 35.4/85.4 | 65.5/- | 100.0%/84.2% | 23gp | |
| | longsword | | 12 | 28.0/78.0 | 58.1/- | 100.0%/99.0% | 28gp | |
| | viking sword | | 14 | 24.3/72.3 | 54.4/98.8 | 100.0%/100.0% | 28gp | |
| | Axe of Ash | battle axe | | 14 | 30.5/80.5 | 60.6/- | 100.0%/94.0% | 15gp |
| | | axe | | 14 | 34.2/84.2 | 64.3/- | 100.0%/86.6% | 26gp |
| executioner's axe | | | 14 | 34.2/84.2 | 64.3/- | 100.0%/86.6% | 23gp | |
| two handed axe | | | 16 | 33.0/83.0 | 63.1/- | 100.0%/89.0% | 16gp | |
| Heavy Armament | double axe | | 12 | 29.3/79.3 | 59.4/- | 100.0%/96.4% | 31gp | |
| | large battle axe | | 12 | 28.0/78.0 | 58.1/- | 100.0%/99.0% | 16gp | |
| | war axe | | 16 | 39.1/89.1 | 69.2/- | 100.0%/76.8% | 17gp | |
| | short spear | | 6 | 45.3/95.3 | 75.3/- | 100.0%/64.4% | 16gp | |
| | spear | | 12 | 49.0/99.0 | 79.0/- | 100.0%/57.0% | 21gp | |
| | war fork | | 12 | 42.9/92.9 | 72.9/- | 100.0%/69.2% | 売却不可 | |
| | bardiche | | 18 | 31.7/81.7 | 61.7/- | 100.0%/91.6% | 33gp | |
| | halberd | | 20 | 39.1/89.1 | 69.1/- | 100.0%/76.8% | 23gp | |

色付き武器の效果

| 色 | 效果 |
|-------------|---|
| dull copper | Durable+Accurate |
| shadow | Durable+Ruin |
| copper | Fortified+Surpassingly Accurate+Ruin |
| bronze | Fortified+Surpassingly Accurate+Might |
| golden | Indestructable+Eminently Accurate+Force |
| agapite | Indestructable+Eminently Accurate+Power |
| verite | Indestructable+Exceedingly Accurate+Power |
| valorite | Indestructable+Supremely Accurate+Vanquishing |

runic smithy hammerは8色あり、同色のingotを材料に用いることで上記の魔法効果が得られる。

色付き防具の效果

| 色 | 效果 |
|-------------|-------|
| dull copper | AR+2 |
| shadow | AR+4 |
| copper | AR+6 |
| bronze | AR+8 |
| golden | AR+10 |
| agapite | AR+12 |
| verite | AR+14 |
| valorite | AR+16 |

ドラゴンスケイルアーマー特殊効果

| 色 | 耐性(軽減) | 弱点(増加) |
|---|--------|--------|
| 赤 | 炎ダメージ | 炎ダメージ |
| 黄 | 炎ダメージ | 雷ダメージ |
| 緑 | 毒ダメージ | 炎ダメージ |
| 黒 | 毒ダメージ | 雷ダメージ |
| 青 | 毒ダメージ | 毒ダメージ |
| 白 | 雷ダメージ | 炎ダメージ |

耐性と弱点は、該当ダメージを受けたときに一定確率で発動。同色で全身を固めないとい効果は出ないので注意。

鍛冶作成武器一覧

| 武器 | 名称 | 材料 | 必要スキル/100% | HQ製品/100% | GM成功率 (通常品/HQ) | 売却額 |
|---------------|-------------|----|------------|-----------|----------------|------|
| キーンズ Blushing | mace | 6 | 14.5/64.5 | 44.5/94.5 | 100.0%/100.0% | 15gp |
| | maul | 10 | 19.4/69.4 | 49.4/96.8 | 100.0%/100.0% | 11gp |
| | war mace | 14 | 28.0/78.0 | 58.0/- | 100.0%/90.0% | 19gp |
| | war hammer | 16 | 34.2/84.2 | 64.3/- | 100.0%/86.6% | 16gp |
| | hammer pick | 16 | 34.2/84.2 | 64.3/- | 100.0%/86.6% | 16gp |

鍛冶作成防具一覧

| 防具 | 名称 | 材料 | 必要スキル/100% | HQ製品/100% | GM成功率 (通常品/HQ) | 売却額 |
|-----------------------|---------------------|--------|------------|-----------|----------------|-------|
| チェーンmail Chainmail | ringmail gloves | 10 | 12.0/62.0 | 42.1/92.0 | 100.0%/100.0% | 54gp |
| | ringmail sleeves | 14 | 16.9/66.9 | 47.0/95.8 | 100.0%/100.0% | 56gp |
| | ringmail leggings | 16 | 19.4/69.4 | 49.5/96.8 | 100.0%/100.0% | 66gp |
| | ringmail tunic | 18 | 21.9/71.9 | 52.0/97.8 | 100.0%/100.0% | 96gp |
| | chainmail colf | 10 | 14.5/64.5 | 44.6/94.5 | 100.0%/100.0% | 55gp |
| プレートmail Platemail | chainmail leggings | 18 | 36.7/86.7 | 66.8/- | 100.0%/81.6% | 81gp |
| | chainmail tunic | 20 | 39.1/89.1 | 69.2/- | 100.0%/76.8% | 101gp |
| | platemail gorget | 10 | 56.4/- | 86.5/- | 87.2%/42.2% | 75gp |
| | platemail gloves | 12 | 58.9/- | 89.0/- | 82.2%/37.2% | 76gp |
| | platemail arms | 18 | 66.3/- | 95.6/- | 67.4%/22.4% | 98gp |
| スケールarmor Scale Armor | platemail legs | 20 | 68.8/- | 96.6/- | 62.4%/17.4% | 112gp |
| | platemail tunic | 25 | 75.0/- | 99.1/- | 50.0%/5.0% | 142gp |
| | female plate | 20 | 44.1/94.1 | 74.2/- | 100.0%/66.8% | 100gp |
| | scale gloves | 12+ 16 | 68.9/- | 96.6/- | 62.2%/17.2% | |
| | scale helm | 15+ 20 | 72.6/- | 98.1/- | 54.8%/9.8% | |
| ヘルム Helmets | scale sleeves | 18+ 24 | 76.3/- | 99.6/- | 47.4%/2.4% | |
| | scale leggings | 20+ 28 | 78.8/- | 101.4/- | 42.4%/0.0% | |
| | scale tunic | 25+ 36 | 85.0/- | 107.6/- | 30.0%/0.0% | |
| | helmet | 15 | 37.9/87.9 | 68.0/- | 100.0%/79.2% | 76gp |
| | bascinet | 15 | 8.3/58.3 | 38.4/88.3 | 100.0%/100.0% | 52gp |
| シールド Shields | norse helm | 15 | 37.9/87.9 | 68.0/- | 100.0%/79.2% | 70gp |
| | close helmet | 15 | 37.9/83.9 | 68.0/- | 100.0%/79.2% | 69gp |
| | plate helm | 15 | 62.6/- | 92.7/- | 74.8%/29.8% | 90gp |
| | buckler | 10 | 0.0/25.0 | 5.1/55.0 | 100.0%/100.0% | 28gp |
| | bronze shield | 12 | 0.0/34.8 | 14.9/64.8 | 100.0%/100.0% | 43gp |
| 他 | metal shield | 14 | 0.0/39.8 | 19.9/69.8 | 100.0%/100.0% | 41gp |
| | tear kite shield | 8 | 0.0/34.8 | 14.9/64.8 | 100.0%/100.0% | 50gp |
| | metal kite shield | 16 | 4.6/54.6 | 34.7/84.6 | 100.0%/100.0% | 56gp |
| | heater shield | 18 | 24.3/74.3 | 54.4/98.8 | 100.0%/100.0% | 72gp |
| | dragon barding deed | 750 | 72.6/- | 95.1/- | 55.0%/10.0% | |

名称:アイテムの名前 材料:作成するのに必要な材料 必要スキル:作成するのに必要なスキル/100%作成成功するようになるスキル値 HQ製品:HQ作成可能スキル値 (*1) /100%HQ製品が作成できるスキル値 GM成功率:スキルがGMでの作成成功率 /HQ作成率 売却額:NPCに売却したときの価格 (品値により変動)

(*1) HQ生産可能確率が0.0%から0.1%以上になる値。必要スキルはステータスポナース込みの値。

派閥属性アイテム作成必要シルバー

| 種類 | シルバー |
|---------|-------|
| 金属類 | 1,000 |
| 女性用プレート | 750 |
| 皮類 | 750 |
| 近接武器 | 1,000 |
| 遠距離武器 | 1,000 |
| 服 | 200 |

派閥メンバーは自派閥の支配下の街で派閥属性(21日間プレス)アイテム作成が可能です。anvilとforgeが近くにある鍛冶屋等で追加シルバーを払って作成します。

6. 細工(Tinkering)

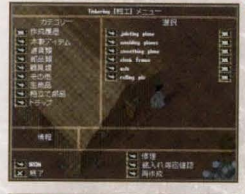
細工(Tinkering)はingot等から道具類を作成します。生産道具全般を作成出来るので、細工と採掘を持つ生産キャラは自給自足が可能です。golemはベットとして使用出来、魔法が効かないので魔法主体のモンスターに対しては非常に強力。派閥メンバーの生産者は、支配下の街で派閥員を作成出来ます。

細工

| 名称 | 説明 |
|-----------------------|--|
| tinker's tool | 街で購入するか細工 (Tinkering) で作成。 |
| ingot (ingot) | 入手法は採掘 (Mining) を参照 |
| 木材 (log, board) | 入手法は伐採 (Lumberjacking) を参照 |
| 道具をダブルクリックして生産メニューを利用 | |
| 道具類/トラップ等 | |
| 細工物は修理出来ない。ゴレムのみ例外。 | |
| ポーション樽 | ポーション樽 (ポーション樽) は同種のポーションを空き瓶100本分まで入れておける樽。ポーションをドラッグ&ドロップすれば中身を樽に注ぐことが出来る。取り出すときは、空き瓶を用意してポーション樽をダブルクリック。 |
| ゴレム (ゴレム) | 材料のclockwork assemblyとpower crystalはモンスターから入手。材料を揃えてclockwork assemblyをダブルクリックすると作成出来る。ベットと同様の扱いだが、エサをあげられないので親愛化にはならない。生産メニューの「修理」で、ingotを消費してHPを回復出来る。回復量は細工値による。ゴレムには魔法攻撃は無効。ゴレムがダメージを受けると主人のmanaが減っていき、manaが0になるとHPが減り始める。 |



tinker's tool



【細工生産メニュー】



ゴレムは強力なベットだが、ダメージを受けると主人のmanaが減るので注意。

細工作成物一覧

| 作成アイテム | 名称 | 材料 | 必要スキル/100% | HQ製品/100% | GM成功率 (通常品/HQ) | |
|--------------|---------------------|-------------------|------------|-------------|-----------------|-----------------|
| 木製アイテム | jointing plane | 4 | 0.0/50.0 | 30.1 / 80.0 | 100.0% / 100.0% | |
| | moulding plane | 4 | 0.0/50.0 | 30.1 / 80.0 | 100.0% / 100.0% | |
| | smoothing plane | 4 | 0.0/50.0 | 30.1 / 80.0 | 100.0% / 100.0% | |
| | clock frame | 6 | 0.0/50.0 | - / - | 100.0% / - | |
| | axle | 1 | 0.0/25.0 | - / - | 100.0% / - | |
| | rolling pin | 5 | 0.0/50.0 | 30.1 / 80.0 | 100.0% / 100.0% | |
| | 鍛冶アイテム | siccors | 2 | 5.0/55.0 | 35.1/85.0 | 100.0% / 100.0% |
| | | mortar and pestle | 3 | 20.0/70.0 | 50.1/70.0 | 100.0% / 100.0% |
| | | scorp | 2 | 30.0/80.0 | 50.1/70.0 | 100.0% / 100.0% |
| | | tinker's tools | 2 | 10.0/60.0 | 40.1/90.0 | 100.0% / 100.0% |
| hatchet | | 4 | 30.0/80.0 | 60.1 / - | 100.0% / 95.0% | |
| draw knife | | 2 | 30.0/80.0 | 60.1 / - | 100.0% / 95.0% | |
| sewing kit | | 2 | 10.0/60.0 | 40.1/90.0 | 100.0% / 100.0% | |
| saw | | 4 | 30.0/80.0 | 60.1 / - | 100.0% / 95.0% | |
| dovetail saw | | 4 | 30.0/80.0 | 60.1 / - | 100.0% / 95.0% | |
| froe | | 2 | 30.0/80.0 | 60.1 / - | 100.0% / 95.0% | |
| 鍛冶アイテム | shovel | 4 | 40.0/90.0 | 70.1 / - | 100.0% / 75.0% | |
| | hammer | 1 | 30.0/80.0 | 60.1 / - | 100.0% / 95.0% | |
| | tongs | 1 | 35.0/85.0 | 65.1 / - | 100.0% / 85.0% | |
| | smith's hammer | 4 | 40.0/90.0 | 70.1 / - | 100.0% / 75.0% | |
| | sledge hammer | 4 | 40.0/90.0 | 70.1 / - | 100.0% / 75.0% | |
| | dragon smith hammer | 4 | 40.0/90.0 | 62.6 / - | 100% / 75.0% | |
| | inshave | 2 | 30.0/80.0 | 60.1 / - | 100.0% / 95.0% | |

細工作成物一覧

| 作成アイテム | 名称 | 材料 | 必要スキル/100% | HQ製品/100% | GM成功率(通常品/HQ) |
|--------|---------------------------|-------|------------|------------|---------------|
| 道具 | pickaxe | 4 | 40.0/90.0 | 70.1/- | 100.0%/75.0% |
| | lockpick | 1 | 45.0/95.0 | 75.1/- | 100.0%/- |
| | skillet | 4 | 30.0/80.0 | 60.1/- | 100.0%/95.0% |
| | flour sifter | 3 | 50.0/100.0 | 80.1/- | 100.0%/55.0% |
| | fletcher's tools | 3 | 35.0/85.0 | 65.1/- | 100.0%/85.0% |
| | mapmaker's pen | 1 | 25.0/75.0 | 55.1/99.0 | 100.0%/100.0% |
| | scribe's pen | 1 | 25.0/75.0 | 55.1/99.0 | 100.0%/100.0% |
| | gears (ギア) | 2 | 5.0/55.0 | -/- | 100.0%/- |
| | clock parts (時計部品) | 1 | 25.0/75.0 | -/- | 100.0%/- |
| | barrel tap (蛇口) | 2 | 35.0/85.0 | 65.1/85.0 | 100.0%/100.0% |
| 部品 | springs (バネ) | 2 | 5.0/55.0 | -/- | 100.0%/- |
| | sextant parts (六分儀部品) | 4 | 30.0/80.0 | -/- | 100.0%/- |
| | barrel hoops (樽の留め金) | 5 | 0.0/50.0 | 30.1/100.0 | 100.0%/100.0% |
| | hinge (蝶番) | 2 | 5.0/55.0 | -/- | 100.0%/- |
| | spoon (スプーン) | 1 | 0.0/50.0 | 30.1/100.0 | 100.0%/100.0% |
| | plate (皿) | 2 | 0.0/50.0 | 30.1/100.0 | 100.0%/100.0% |
| | fork (フォーク) | 1 | 0.0/50.0 | 30.1/100.0 | 100.0%/100.0% |
| | cleaver (包丁) | 3 | 20.0/70.0 | 50.1/97.0 | 100.0%/100.0% |
| | knife (ナイフ) | 1 | 0.0/50.0 | 30.1/100.0 | 100.0%/100.0% |
| | goblet (酒杯) | 2 | 10.0/60.0 | 40.1/90.0 | 100.0%/100.0% |
| 器具 | pewter mug (マグカップ) | 2 | 10.0/60.0 | 40.1/90.0 | 100.0%/100.0% |
| | skinning knife (皮剥ぎナイフ) | 2 | 25.0/85.0 | 55.1/99.0 | 100.0%/100.0% |
| | key ring (キーリング) | 2 | 10.0/60.0 | 40.1/90.0 | 100.0%/100.0% |
| | candlabra (燭台) | 4 | 55.0/- | 85.1/- | 90.0%/45.0% |
| | scales (天秤) | 4 | 60.0/- | 90.1/- | 80.0%/35.0% |
| | Iron key (鍵) | 3 | 20.0/70.0 | 50.1/97.0 | 100.0%/100.0% |
| | globe (地球儀) | 4 | 55.0/- | 85.1/- | 90.0%/45.0% |
| | spyglass (望遠鏡) | 4 | 60.0/- | 90.1/- | 80.0%/35.0% |
| | lantern (ランタン) | 4 | 30.0/80.0 | 60.1/- | 100.0%/95.0% |
| | heating stand (携帯コンロ) | 4 | 60.0/- | 90.1/- | 80.0%/35.0% |
| その他 | ring (指輪) | 2+十石1 | 40.0/90.0 | 100.0% | |
| | necklace [silver] (首飾り) | 2+十石1 | 40.0/90.0 | 100.0% | |
| | necklace [jewelled] (首飾り) | 2+十石1 | 40.0/90.0 | 100.0% | |
| | earrings (耳飾り) | 2+十石1 | 40.0/90.0 | 100.0% | |
| | necklace [golden] (首飾り) | 2+十石1 | 40.0/90.0 | 100.0% | |
| | bracelet (腕輪) | 2+十石1 | 40.0/90.0 | 100.0% | |

| 作成アイテム | 名称 | 必要材料 | 必要スキル/100% | GM成功率 |
|---------------------------|----|-------|------------|--------|
| ring (指輪) | | 2+十石1 | 40.0/90.0 | 100.0% |
| necklace [silver] (首飾り) | | 2+十石1 | 40.0/90.0 | 100.0% |
| necklace [jewelled] (首飾り) | | 2+十石1 | 40.0/90.0 | 100.0% |
| earrings (耳飾り) | | 2+十石1 | 40.0/90.0 | 100.0% |
| necklace [golden] (首飾り) | | 2+十石1 | 40.0/90.0 | 100.0% |
| bracelet (腕輪) | | 2+十石1 | 40.0/90.0 | 100.0% |

細工作成物一覧

| 作成アイテム | 名称 | 必要材料 | 必要スキル/100% | GM成功率 |
|-----------------------------------|----|-----------------|------------|--------|
| axle with gears (ギア付アクセル) | | 1+ 1 | 0.0/0.0 | 100.0% |
| clock parts (時計部品) | | 1+ 1 | 0.0/0.0 | 100.0% |
| sectant parts (六分儀部品) | | 1+ 1 | 0.0/0.0 | 100.0% |
| clock (時計) | | 1+ 1 | 0.0/0.0 | 100.0% |
| sextant (六分儀) | | 1 | 0.0/0.0 | 100.0% |
| bola (ボアラ) | | 4+ 3 | 60.0/80.0 | 100.0% |
| poison keg (ボーション樽) | | 10+ 10+ 1+ 1 | 75.0/100.0 | 100.0% |
| golem (ゴレム) | | 1+ 1+ 3+ 50+ 50 | 60.0/80.0 | 100.0% |
| dart trap (ダーツ罠箱) | | 1+ 1 | 30.0/80.0 | 100.0% |
| poison trap (毒罠箱) | | 1+ 1 | 30.0/80.0 | 100.0% |
| explosion trap (ボム罠箱) | | 1+ 1 | 55.0/- | 90% |
| faction gas trap (派閥毒ガス罠) | | 10+ 1000+ 1 | 70.0/- | 70% |
| faction explosion trap (派閥ボム罠) | | 10+ 1000+ 1 | 70.0/- | 70% |
| faction saw trap (派閥ノコギリ罠) | | 50+ 1000+ 1 | 70.0/- | 70% |
| faction spike trap (派閥トゲ罠) | | 50+ 1000+ 1 | 70.0/- | 70% |
| faction trap removal kit (罠解除キット) | | 10+ 500 | 90.0/- | 70% |

名称: アイテムの名前 材料: 作成するのに必要な材料 必要スキル: 作成するのに必要なスキル/100% 作成成功するようになるスキル値 HQ製品: HQ作成可能なスキル値/100% HQ製品が作成できるスキル値 GM成功率: スキルがGMでの作成成功率/HQ作成率
※派閥罠は派閥に属していないと作成不可
※木材は どちらでも作成可能

7. 弓矢作成(Bowcraft/Fletching)

弓矢作成(Bowcraft/Fletching)は木材とleather (羽) から弓と矢を作成します。

弓矢作成

| 名称 | 説明 |
|--------|--|
| 道具 | fletcher's tool. 街で購入か細工(Tinkering)で作成。 |
| 材料 | 木材(log board)とleather(羽): leather(羽)は鳥/ハバニ等から入手も可能 |
| 作成方法 | 道具をダブルクリックして生産メニューを利用 |
| 作成アイテム | 弓と矢 |
| 修理 | 基本的に不可。但し、ルート品やNPC店で入手するheavy crossbowは鍛冶で修理可能 |

弓矢作成

| 作成アイテム | 名称 | 材料 | 必要スキル/100% | HQ製品/100% | GM成功率(通常品/HQ) |
|--------|----------------|------|------------|-----------|---------------|
| 材 | kindling | 1 | 0.0/0.0 | -/- | -/- |
| | shaft | 1 | 0.0/40.0 | -/- | -/- |
| 矢 | arrow | 1/ 1 | 0.0/40.0 | -/- | -/- |
| | crossbow bolt | 1/ 1 | 0.0/40.0 | -/- | -/- |
| 弓 | bow | 7 | 30.0/70.0 | 38.0/- | 100.0%/92.5% |
| | crossbow | 7 | 60.0/100.0 | 68.0/- | 100.0%/55.0% |
| | heavy crossbow | 10 | 90.0/- | 98.0/- | 91.3%/17.5% |

名称: アイテムの名前 材料: 作成するのに必要な材料 必要スキル: 作成するのに必要なスキル/100% 作成成功するようになるスキル値 HQ製品: HQ作成可能なスキル値/100% HQ製品が作成できるスキル値 GM成功率: スキルがGMでの作成成功率/HQ作成率
※木材は どちらでも可能



feather(羽)は動物やモンスターの死体に刃物を使用すると皮や鱗と同様に採れる。

大工道具は種類が豊富。



家具の設置はinterior decorator (内装ツール)を使うと楽。街の大工屋で購入可能。ロックダウンした家具を回転、上下移動等ができる。



high quality granite (花崗岩)



mallet and chisel

Durability: 29
mallet and chisel

8. 大工(Carpentry)

大工(Carpentry)は木材等から家具、ハウスアドオン、石細工を
作成します。石細工を作成するには、特殊な条件を満たす必要が
あります。

大工

| 名称 | 説明 |
|------|--|
| 道具 | dovetail saw / draw knife / froe / hammer / inshave / jointing plane / moulding planes / nails / saw / scorp / smoothing planeのいずれか、 で購入するか細工 (Tinkering) で作成。 |
| 材料 | 木材 (log, board) : 入手法は伐採 (Lumberjacking) を参照 |
| 作成方法 | 道具をダブルクリックして生産メニューを利用。 家の備品。テードのかたちで作成され、ダブルクリックで設置場所を選択 する。一度設置したハウスアドオンを動かすことは出来ない。必要な場合は 斧をダブルクリックしてハウスアドオンを選択し、破壊しなければならぬ。 |

石細工

| 名称 | 説明 |
|------|--|
| 条件 | GM以上の大工 (Carpenter) が Making Valuables With Stonemasonry という本 (イルシェナーのカーゴイルシティ石細工屋で購入) をダブルクリックで読むと石細工作成能力が身につく。 |
| 道具 | mallet and chisel、イルシェナーのカーゴイルシティ石細工屋で購入。 |
| 材料 | high quality granite (花崗岩) : 入手法は採掘 (Mining) を参照 |
| 作成方法 | mallet and chiselをダブルクリックして生産メニューを使用。色付き花崗岩 で作成すると石細工に色反映。花崗岩の色は生産メニューで選択。 |

大工作成物一覧

| 作成アイテム | 名称 | 材料 | 必要スキル / 100% | GM成功率 (通常品/HQ) |
|--------|---------------------------|----|--------------|-----------------|
| その他 | board | 1 | 0.0 / 0.0 | 100.0% / - |
| | barrel staves | 5 | 0.0 / 25.0 | 100.0% / - |
| | barrel lid | 4 | 11.0 / 36.0 | 100.0% / 100.0% |
| | short music stand (left) | 15 | 78.9 / - | 92.2% / 47.2% |
| | short music stand (right) | 15 | 78.9 / - | 92.2% / 47.2% |
| | tall music stand (left) | 20 | 81.5 / - | 87.0% / 42.0% |
| | tall music stand (right) | 20 | 81.5 / - | 87.0% / 42.0% |
| | easel (east) | 20 | 86.8 / - | 76.4% / 31.4% |
| | easel (south) | 20 | 86.8 / - | 76.4% / 31.4% |
| | easel (north) | 20 | 86.8 / - | 76.4% / 31.4% |
| 家具 | foot stool | 9 | 11.0 / 36.0 | 100.0% / 100.0% |
| | stool | 9 | 11.0 / 36.0 | 100.0% / 100.0% |
| | straw chair | 13 | 21.0 / 46.0 | 100.0% / 100.0% |
| | wooden chair | 13 | 21.0 / 46.0 | 100.0% / 100.0% |
| | Vesper style chair | 15 | 42.1 / 67.1 | 100.0% / 100.0% |
| | Trinsic style chair | 15 | 42.1 / 67.1 | 100.0% / 100.0% |
| | wooden bench | 17 | 52.6 / 77.6 | 100.0% / 99.8% |

大工作成物一覧

| 作成アイテム | 名称 | 材料 | 必要スキル / 100% | GM成功率 (通常品/HQ) |
|---------------------|-----------------------|-------|---------------------|-----------------|
| 家具 | wooden throne | 17 | 52.6/77.6 | 100.0% / 99.8% |
| | Magincia style throne | 19 | 73.6/98.6 | 100.0% / 57.8% |
| | small table | 17 | 42.1/67.1 | 100.0% / 100.0% |
| | writing table | 17 | 63.1/88.1 | 100.0% / 78.8% |
| | large table | 23 | 63.1/88.1 | 100.0% / 78.8% |
| | Yew-wood table | 27 | 84.2/- | 81.6% / 36.6% |
| | wooden box | 10 | 21.0 / 46.0 | 100.0% / 100.0% |
| | small crate | 8 | 10.0 / 35.0 | 100.0% / 100.0% |
| | midium crate | 15 | 31.5 / 56.5 | 100.0% / 100.0% |
| | large crate | 18 | 47.3/72.3 | 100.0% / 100.0% |
| | wooden chest | 20 | 73.6 / 98.6 | 100.0% / 57.8% |
| | bookshelf (木の棚) | 25 | 31.5 / 56.5 | 100.0% / 100.0% |
| | armoire (赤タンス) | 35 | 84.2 / - | 81.6% / 36.6% |
| | armoire (洋服ダンス) | 35 | 84.2 / - | 81.6% / 36.6% |
| | 石細工 | keg | 3+1+1 | 57.8 / 82.8 |
| crook | | 7 | 78.9/- | 92.2% / 99.8% |
| quarter staff | | 6 | 73.6/98.6 | 100.0% / 57.8% |
| quarled staff | | 7 | 78.9/- | 92.2% / 47.2% |
| wooden shield | | 9 | 52.6 / 77.6 | 100.0% / 99.8% |
| fishing pole | | 5+5 | 68.4 / 83.4 +40.0裁縫 | 100.0% / 68.2% |
| lap harp | | 20+10 | 63.1/88.1 +45.0楽器 | 100.0%/78.8% |
| standing harp | | 35+15 | 78.9/- +45.0楽器 | 92.2%/47.2% |
| drum | | 20+10 | 57.8/82.8 +45.0楽器 | 100.0%/89.4% |
| lute | | 25+10 | 68.4/93.4 +45.0楽器 | 100.0%/68.2% |
| tambourine | | 15+10 | 57.8/82.8 +45.0楽器 | 100.0%/89.4% |
| tambourine (tassel) | | 15+15 | 57.8/82.8 +45.0楽器 | 100.0%/89.4% |

大工作成物一覧

| 作成アイテム | 名称 | 材料 | 必要スキル/100% | GM成功率 (通常品/HQ) |
|---------------|------------------------|--------------------|--------------------|----------------|
| Misc add-ons | small bed (east) | 100+ 100 | 94.7 / +75.0裁縫 | 60.6% / - |
| | small bed (south) | 100+ 100 | 94.7 / +75.0裁縫 | 60.6% / - |
| | large bed (east) | 150+ 150 | 94.7 / +75.0裁縫 | 60.6% / - |
| | large bed (south) | 150+ 150 | 94.7 / +75.0裁縫 | 60.6% / - |
| | dartboard (east) | 5 | 15.7 / 40.7 | 100.0% / - |
| | dartboard (south) | 5 | 15.7 / 40.7 | 100.0% / - |
| | ballot box | 5 | 47.3 / 72.3 | 100.0% / - |
| | pentagram | 100+ 40 | 100.0 / +75.0魔法 | 50.0% / - |
| | abbatoir | 100+ 40 | 100.0 / +50.0魔法 | 50.0% / - |
| 鍛冶 | small forge | 5+ 75 | 73.6 / 98.6+75.0鍛冶 | 100.0% / - |
| | large forge (east) | 5+ 100 | 78.9 / +80.0鍛冶 | 92.2% / - |
| | large forge (south) | 5+ 100 | 78.9 / +80.0鍛冶 | 92.2% / - |
| | anvil (east) | 5+ 150 | 73.6 / 98.6+75.0鍛冶 | 100.0% / - |
| anvil (south) | 5+ 150 | 73.6 / 98.6+75.0鍛冶 | 100.0% / - | |
| 訓練 | training dummy (east) | 55+ 60 | 68.4 / 93.4+50.0裁縫 | 100% / - |
| | training dummy (south) | 55+ 60 | 68.4 / 93.4+50.0裁縫 | 100% / - |
| | pickpocket dip (east) | 65+ 60 | 73.6 / 98.6+50.0裁縫 | 100% / - |
| | pickpocket dip (south) | 65+ 60 | 73.6 / 98.6+50.0裁縫 | 100% / - |
| 裁縫 | dressform (front) | 25+ 10 | 63.1/88.1+65.0裁縫 | 100.0%/78.8% |
| | dressform (side) | 25+ 10 | 63.1/88.1+65.0裁縫 | 100.0%/78.8% |
| | spinning wheel (east) | 75+ 25 | 73.6 / 98.6+65.0裁縫 | 100.0% / - |
| | spinning wheel (south) | 75+ 25 | 73.6 / 98.6+65.0裁縫 | 100.0% / - |
| | loom (east) | 85+ 25 | 84.2 / +65.0裁縫 | 81.6% / - |
| | loom (south) | 85+ 25 | 84.2 / +65.0裁縫 | 81.6% / - |

大工作成物一覧

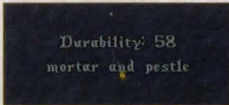
| 作成アイテム | 名称 | 材料 | 必要スキル/100% | GM成功率 (通常品/HQ) |
|--------|----------------------|---------|--------------------|----------------|
| 料理 | stone oven (east) | 85+ 125 | 68.4 / 93.4+50.0細工 | 100.0% / - |
| | stone oven (south) | 85+ 125 | 68.4 / 93.4+50.0細工 | 100.0% / - |
| | flour mill (east) | 100+ 50 | 94.7 / +50.0細工 | 60.6% / - |
| | flour mill (south) | 100+ 50 | 94.7 / +50.0細工 | 60.6% / - |
| | water trough (east) | 150 | 94.7 / - | 60.6% / - |
| | water trough (south) | 150 | 94.7 / - | 60.6% / - |
| 祭典 | trophy※ | 10+ 死体 | 90.1/- | -/- |

※trophyの作成法: 大工(Carpentry)90.1以上のPCが死体に taxidermy kit (街の皮裁縫屋のtannerより購入可)を使用するとtrophyがデッド状態で作成される。この際taxidermy kitは消費される。trophyはハウスアドオンとして家に設置可能。
trophy化可能な死体は以下: brown bear, polar bear, gorilla, great hart, big fish, orc, troll

石細工一覧

| 作成アイテム | 名称 | 材料 | 必要スキル | GM成功率 |
|-------------|---------------------------|----|-------|-------|
| Decorations | vase | 1 | 52.5 | 95.0% |
| | 花瓶 (large vase) | 3 | 52.5 | 95.0% |
| Furniture | stone chair | 4 | 55.0 | 90.0% |
| | stone table [east] | 6 | 65.0 | 70.0% |
| | stone table [south] | 6 | 65.0 | 70.0% |
| | large stone table [east] | 9 | 75.0 | 50.0% |
| | large stone table [south] | 9 | 75.0 | 50.0% |
| Statues | small statue [south] | 3 | 60.0 | 80.0% |
| | small statue [north] | 3 | 60.0 | 80.0% |
| | small statue [east] | 3 | 60.0 | 80.0% |
| | pegasus statuette | 4 | 70.0 | 60.0% |

名称 アイテムの名前 材料:作成するのに必要な材料 必要スキル:作成するのに必要なスキル/100%作成成功するようになるスキル値 HQ製品:HQ作成可能なスキル値/100%HQ製品が作成できるスキル値 GM成功率:スキルがGMでの作成成功率/HQ作成率
 ※ Making Valuables With Stonecrafting (石細工技術) 約10,000gp (大工スキル100.0必要)
 ※ Mining For Quality Stone (花崗岩採掘技術) 約10,000gp (採掘スキル100.0必要)
 ※ Mining For Quality Stoneを読んだキャラクターが鉱山を掘ることにより 石を手で、mallet and chiselを使えば作成できる。



mortar and pestle



blow pipe



Crafting Glass with Glassblowingを読むとガラス細工が作成出来る。

9. 錬金術(Alchemy)

錬金術(Alchemy)は秘薬からポーションを作成します。また、特殊な条件を満たせばガラス細工も作成可能です。

錬金術

| 名称 | 説明 |
|------|--|
| 道具 | mortar and pestle。街で購入か細工 (Tinkering) で作成。 |
| 材料 | 秘薬とempty bottle(空き瓶)街の魔法屋で購入かガラス細工で作成。 |
| 作成方法 | 道具をダブルクリックして生産メニューを利用 |

ガラス細工

| 名称 | 説明 |
|------|---|
| 条件 | 錬金術 (Alchemy) がGM以上のキャラクターがCrafting Glass with Glassblowingという本(イルシェナーのガーゴイルシティ魔法屋で購入)をダブルクリックで読むとガラス細工作成能力が身につく。 |
| 道具 | blow pipe。イルシェナーのガーゴイルシティ魔法屋で購入。 |
| 材料 | 砂 (sand) : 入手法は採掘 (Mining) 参照 |
| 作成方法 | forge (炉) の傍でblow pipeをダブルクリックして生産メニューを利用 |

作成ポーション一覧

| ポーション名 | 効果 | 材料 | 必要スキル | GM成功率 | |
|--------------------------|-----------------------------|----|-------|-------|------|
| agility potion | DEX +10 (2分) | | 1 | 15.1 | 100% |
| Greater Agility potion | DEX +20 (2分) | | 3 | 35.1 | 100% |
| lesser cure potion | Lesser Poisonを解毒可能 | | 1 | — | 100% |
| curé potion | Lesser / Normal Poisonを解毒可能 | | 3 | 25.1 | 100% |
| Greater Cure potion | 全ての毒を解毒可能 | | 6 | 65.1 | 70% |
| lesser explosion potion | 25~30ダメージ (対PCは半分) | | 3 | 5.1 | 100% |
| explosion potion | 30~40ダメージ (対PCは半分) | | 5 | 35.1 | 100% |
| Greater Explosion potion | 40~60ダメージ (対PCは半分) | | 10 | 65.1 | 70% |
| lesser heal potion | 3~10回復 | | 1 | — | 100% |
| heal potion | 6~20回復 | | 3 | 15.1 | 100% |
| Greater Heal potion | 9~30回復 | | 7 | 55.1 | 90% |
| Nightsight potion | 朝までの光 | | 1 | — | 100% |
| lesser poison potion | 3秒ごとに毒ダメージ | | 1 | — | 100% |
| poison potion | 3秒ごとに毒ダメージ | | 2 | 15.1 | 100% |
| greater poison potion | 4秒ごとに毒ダメージ | | 4 | 55.1 | 90% |
| Deadly Poison potion | 5秒ごとに毒ダメージ | | 8 | 90.1 | 20% |
| refresh potion | 25%スタミナ回復 | | 1 | 15.1 | 100% |
| Total Refresh potion | スタミナ全回復 | | 5 | 25.1 | 100% |
| strength potion | STR+10 (2分) | | 2 | 25.1 | 100% |
| Greater Strength potion | STR+20 (2分) | | 5 | 45.1 | 100% |

毒効果一覧

| 毒の強さ | 毒の名称 | ダメージ | 画面上での表示 | lesser cure | lesser cure (NPC:ゴブ) | normal cure | Greater Cure |
|------|----------------|---------------------------------|---|-------------|----------------------|-------------|--------------|
| Lv1 | Lesser Poison | 2秒毎に残りHPの3.12~6.25% (最小3) | You fell a bit nauseous | 解毒可能 75% | 解毒可能 95% | 100% | 解毒可能 100% |
| Lv2 | Normal Poison | 3秒毎に残りHPの4.16~8.33% (最小5) | You feel disoriented and nauseous I | 解毒可能 50% | 解毒可能 75% | 95% | 解毒可能 100% |
| Lv3 | Greater Poison | 4秒毎に残りHPの8.33~12.5% (最小8) | You begin to feel pain throughout your body I | 解毒可能 30% | 解毒可能 50% | 75% | 解毒可能 100% |
| Lv4 | Deadly Poison | 5秒毎に残りHPの12.5~25%+0~6 (最小14) | You feel extremely weak and are in severe pain I | 解毒不可 | 解毒可能 25% | 50% | 解毒可能 95% |
| Lv5 | Lethal Poison | 5秒毎に残りHPの25~50%+0~10 (最小17最大50) | You are in extreme pain and require immediate aid I | 解毒不可 | 解毒不可 | 25% | 解毒可能 75% |

※錬金術、魔法で利用可能な毒はLv1~Lv4まで。Lv5の毒は一部のモンスターや細工師の毒トラップ等。
※毒は各地にある祭壇のアンクを融ることも可能。
※魔法のCureによる解毒成功率 (但し、細工 (Tinkering) スキルがGM以上のキャラクターが作成した罠の毒は魔法では解毒不可) :
解毒成功率(%) = (魔法×75 - 毒レベル×1750 + 10,000) / 100 - 1

ガラス細工一覧

| 作成アイテム | 名称 | 材料 | 必要スキル | GM成功率 | |
|--------|-------------------------|----|-------|-------|-------|
| | empty bottle | | 1 | 52.5 | 95.0% |
| | flask (small) | | 3 | 52.5 | 95.0% |
| | flask (medium) | | 3 | 52.5 | 95.0% |
| | flask (curved) | | 2 | 55.0 | 90.0% |
| | flask (large #1) | | 4 | 57.5 | 85.0% |
| | flask (large #2) | | 5 | 60.0 | 80.0% |
| | flask (bubbling blue) | | 5 | 60.0 | 80.0% |
| | flask (bubbling purple) | | 5 | 60.0 | 80.0% |
| | flask (bubbling red) | | 7 | 60.0 | 80.0% |
| | empty vials | | 8 | 65.0 | 70.0% |
| | full vials | | 9 | 65.0 | 70.0% |
| | spinning hourglass | | 10 | 75.0 | 50.0% |

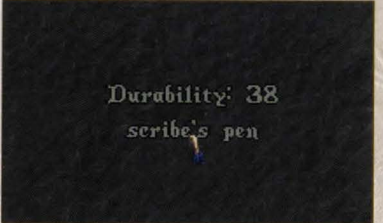
※ Crafting Glass with Glassblowing (ガラス加工技術) 約10,000gp (錬金術スキル100.0必要)
※ Find Glass-Quality Sand (ガラス細工原料(砂)採掘技術) 約10,000gp (採掘スキル100.0必要)
※ Find Glass-Quality Sandを読んだキャラクターが砂漠や浜辺を掘ることで入手でき、blow pipeをforgeの近くで使えば作成できる。

10. 書写(Inscription)

書写(Inscription)は秘薬とblank scrollから呪文スクロールとrunebokを作成します。

書写

| 名称 | 説明 |
|------|---|
| 道具 | scribe's pen。街の魔法屋で購入か細工 (Tinkering) で作成。 |
| 材料 | blank scroll (空のスクロール) と秘薬、runebok (ルーンブック) 作成時はunmarked recall rune (空のルーン) とRecall, Gate Travelのスクロールも。 |
| 作成方法 | 道具をダブルクリックして生産メニューを利用。呪文スクロール作成時にはその呪文のマナも消費する。 |



scribe's pen

サークル別書写一覧

| サークル | 消費マナ | 必要スキル | 100%成功スキル | GM成功率 |
|---------|------|-------|-----------|--------|
| 1stサークル | 4 | 0.0 | 25.0 | 100.0% |
| 2ndサークル | 6 | 0.0 | 39.2 | 100.0% |
| 3rdサークル | 9 | 3.6 | 53.5 | 100.0% |
| 4thサークル | 14 | 17.9 | 67.8 | 100.0% |
| 5thサークル | 20 | 32.2 | 82.1 | 100.0% |
| 6thサークル | 40 | 46.5 | 96.4 | 100.0% |
| 7thサークル | 40 | 60.8 | — | 78.6% |
| 8thサークル | 50 | 75.1 | — | 50.0% |



書写はスクロール作成の他に、本を書き写すのにも使える。

ルーンブック作成方法

| 作成アイテム | 名称 | 材料 | 必要スキル | GM成功率 |
|--------|---------|----|-------|------------------|
| | runebok | | 45.1 | 100.0% (HQ65.0%) |

11. 料理(Cooking)

料理(Cooking)は様々な食材から料理を作ります。

料理

| 名称 | 説明 |
|------|--|
| 道具 | flour sifter/rolling pin/skilletいずれか。街で購入が楽(tinkering)で済む。 |
| 材料 | 各種食材/水。街の酒場等で買える。 |
| 作成方法 | オープンや伊等の火の側で道具をダブルクリックして生産メニューを起動。 |

料理道具

【食事の効果】

食料を食べるとスタミナ回復と共に、HP/スタミナの自然回復速度を上げる効果がある。

料理一覧

| 作成アイテム | 名称 | 必要材料 | 機材 | 必要スキル | GM成功率/成功率/HQ率 |
|-----------------------------|------------------------|-------------------|-------------|-------------|----------------|
| 材料 | sack of flour (小麦粉袋) | | Flour Mill | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| | dough (パン生地) | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| | sweet dough (マフィン生地) | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| | cake mix (ケーキの素) | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| | cookie mix (クッキーの素) | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| 調理 | unbaked quiche | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| | unbaked meat pie | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| | uncooked sausage pizza | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| | uncooked cheese pizza | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| | unbaked fruit pie | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| | unbaked peach cobbler | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| | unbaked apple pie | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| | unbaked pumpkin pie | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| | savage kin paint | | — | 80.0/80.0 | 100.0% / — |
| | 焼く | bread loaf (パン) | | — | 0.0 / 100.0 |
| pan of cookies (クッキー) | | | Oven | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| cake (ケーキ) | | | Oven | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| muffins (マフィン) | | | Oven | 0.0 / 100.0 | 100.0% / — |
| baked quiche (キッシュ) | | (Quiche) | Oven | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| baked meat pie (ミートパイ) | | (Meat) | Oven | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| sausage pizza (ソーセージピザ) | | (Sausage) | Oven | 0.0 / 100.0 | 100.0% / — |
| cheese pizza (チーズピザ) | | (Cheese) | Oven | 0.0 / 100.0 | 100.0% / — |
| baked fruit pie (フルーツパイ) | | (Fruit) | Oven | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| baked peach cobbler (ピーチパイ) | | (Peach) | Oven | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| baked apple pie (アップルパイ) | | (Apple) | Oven | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| baked pumpkin pie (カボチャパイ) | | (Pumpkin) | Oven | 0.0 / 100.0 | 100.0% / 55.0% |
| 丸焼き | | cooked bird (焼き鳥) | | — | 0.0 / 100.0 |
| | chicken leg (フライドチキン) | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / — |
| | fish steak (魚肉のステーキ) | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / — |
| | fried eggs (目玉焼き) | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / — |
| | leg of lamb (子羊の焼き足) | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / — |
| cut of ribs (豚の骨付き肉) | | — | 0.0 / 100.0 | 100.0% / — | |

名称:アイテムの名前 材料:作成するのに必要な材料 機材:料理を作成するのに必要な機材。街に設置してあるオープンは機能していない物もある。 必要スキル:作成するのに必要なスキル / 100%作成成功するようになるスキル値 (Cookingはスキル値が成功率になる) GM成功率:作成成功率 / HQ作成率
 ※ Sack of Flour(小麦粉袋)をダブルクリックすると中の小麦が出て open sack of flour(小麦粉)になります
 ※料理器具は rolling pin (伸ばし棒) flour sifter(粉ふるい) skillet (フライパン) のどれでも可能です。

12. 裁縫(Tailoring)

裁縫(Tailoring)は布、皮、骨から服や皮鎧、骨鎧を作成します。

裁縫

| 名称 | 説明 |
|--------|---|
| 道具 | sewing kit |
| 材料 | 布:街の裁縫屋で購入可能。多種の色がある。 皮:動物などの死体に刃物を使うとhide(皮)が採れる。そのままでは重いののでScissors(ハサミ)を使うと加工されたleather(皮)になり、軽くなる。 骨:モンスターや宝箱などから入手したbone(骨)にハサミを使用 |
| 作成方法 | 皮には4種類あり、作成したアイテムの性能が変化する。皮の種類毎に、裁縫の最低必要スキル値が設定されており、それ未満だと材料に使えない。 |
| 作成アイテム | 道具をダブルクリックして生産メニューを利用 |
| 機材 | 骨、皮鎧、骨鎧 |
| 機材に関する | 裁縫アイテムは修理不能。但し、作成したアイテム以外で一部修理可能なものもある。 |
| 機材の加工 | 鎧や皮鎧にハサミを使用すると材料に戻る。 dyes(染料)をdyeing tub(染め桶)に使用して色を選択してから、染め桶に胸に使用すると染められる。皮鎧を染めるには長期喪装アイテムのLeather Dye Tubが必要。染色作業にスキルは関係ない。 羊毛を羊の羊に刃物を使うとpile of wool(羊毛)が採れる(羊は死なない)。羊毛を裁縫屋などにあるspinning wheel(糸車)に使用するとball of yarn(糸玉)3つに、糸玉5つをloom(織機)にかけるとbolt of cloth(巻き布)になる。ball of cotton(コットンボール)等も同様に布に加工出来る。 布にハサミを使用すると包帯になる。治療(Healing)等で使用。 |

裁縫アイテム一覧

| 作成アイテム | 名称 | 材料 | 必要スキル/100% | HQ製品/100% | GM成功率(通常品/HQ) | |
|---------------|-----------------------|-------------|------------|-----------|---------------|-----------|
| HATS | skullcap | 2 | 0.0/25.0 | 5.1/55.0 | 100%/100% | |
| | bandana | 2 | 6.2/25.0 | 5.1/55.0 | 100%/100% | |
| | floppy hat | 11 | 6.2/31.2 | 11.3/61.2 | 100%/100% | |
| | wide-brim hat | 12 | 6.2/31.2 | 11.3/61.2 | 100%/100% | |
| | straw hat | 10 | 6.2/31.2 | 11.3/61.2 | 100%/100% | |
| | wizard's hat (魔法効果なし) | 15 | 7.2/32.2 | 11.3/62.2 | 100%/100% | |
| | bonnet | 11 | 6.2/31.2 | 11.3/61.2 | 100%/100% | |
| | feathered hat | 12 | 6.2/31.2 | 11.3/61.2 | 100%/100% | |
| | tricorn | 12 | 6.2/31.2 | 11.3/61.2 | 100%/100% | |
| | jester hat | 15 | 7.2/32.2 | 12.3/62.2 | 100%/100% | |
| | cap | 11 | 6.2/31.2 | 11.3/61.2 | 100%/100% | |
| | tall straw hat | 12 | 6.7/31.7 | 11.8/61.7 | 100%/100% | |
| | SHIRTS | doublet | 8 | 0.0/25.0 | 5.1/55.0 | 100%/100% |
| | | shirt | 8 | 20.7/45.7 | 25.8/75.7 | 100%/100% |
| | | fancy shirt | 8 | 24.8/49.8 | 29.9/79.8 | 100%/100% |
| tunic | | 12 | 0.0/25.0 | 5.1/55.0 | 100%/100% | |
| surcoat | | 14 | 8.2/33.2 | 13.3/63.2 | 100%/100% | |
| plain dress | | 10 | 12.4/37.4 | 17.5/67.4 | 100%/100% | |
| fancy dress | | 10 | 33.1/58.1 | 38.2/88.1 | 100%/100% | |
| cloak | | 14 | 41.4/66.4 | 45.7/95.6 | 100%/100% | |
| robe | | 16 | 53.9/78.9 | 26.5— | 100%/97.2% | |
| jester's suit | | 24 | 8.2/33.2 | 13.3/63.2 | 100%/100% | |
| PANTS | | short pants | 6 | 24.8/49.8 | 29.9/79.8 | 100%/100% |
| | | long pants | 8 | 24.8/49.8 | 29.9/79.8 | 100%/100% |
| | | kilt | 8 | 20.7/45.7 | 25.8/75.7 | 100%/100% |
| | | skirt | 10 | 29.0/54.0 | 34.1/84.0 | 100%/100% |

Durability: 38
sewing kit

裁縫道具

皮の種類

| 種類 | 必要裁縫値 | 効果 |
|------------------|-------|-------|
| (Normal) leather | 0.0 | — |
| spined leather | 65.0 | AR+10 |
| horned leather | 80.0 | AR+13 |
| barbed leather | 99.0 | AR+16 |

ノーマル以外の特殊皮を材料に皮鎧を作成すると上記のARボーナスがつく。

【皮鎧の特性】

鎧はマナ回復速度を遅くし、瞑想を妨げる性質を持つが、皮(leather)鎧だけは瞑想妨害がない。ただし、studded leatherは瞑想にやや妨害がある。また、鎧はステルス(Stealth)難易度を上げる要因にもなるが、皮鎧はステルスペナルティがない。このように、ローグやメイジ系のキャラには皮鎧は有用な装備と言える。

| | 名称 | 材料 | 必要スキル/100% | HQ製品/100% | GM成功率 (通常品/HQ) |
|---------------|----------------------|-------|------------|-----------|----------------|
| miscellaneous | body sash | 4 | 4.1/29.1 | 9.2/59.1 | 100%/100% |
| | half apron | 6 | 20.7/45.7 | 25.8/75.7 | 100%/100% |
| | full apron | 10 | 29.0/54.0 | 34.1/84.0 | 100%/100% |
| footwear | oil cloth | 1 | 74.6/99.6 | 74.6/- | 100%/100% |
| | sandals | 4 | 12.4/37.4 | 17.5/67.4 | 100%/100% |
| | shoes | 6 | 16.5/41.5 | 21.6/71.5 | 100%/100% |
| leather armor | boots | 8 | 33.1/58.1 | 38.2/88.1 | 100%/100% |
| | thigh boots | 10 | 41.4/66.4 | 45.7/95.6 | 100%/100% |
| | leather gorget | 4 | 53.9/78.9 | 53.9/- | 100%/97.2% |
| studded armor | leather cap | 2 | 6.2/31.2 | 11.3/61.2 | 100%/100% |
| | leather gloves | 3 | 51.8/76.8 | 51.8/99.8 | 100%/100% |
| | leather sleeves | 4 | 53.9/78.9 | 53.9/- | 100%/97.2% |
| female armor | leather leggings | 10 | 66.3/91.3 | 66.3/- | 100%/72.4% |
| | leather tunic | 12 | 70.5/95.5 | 70.5/- | 100%/64.0% |
| | studded gorget | 6 | 78.8/- | 78.8/- | 92.4%/47.4% |
| bone armor | studded gloves | 8 | 82.9/- | 82.9/- | 84.2%/39.2% |
| | studded sleeves | 10 | 87.1/- | 87.1/- | 75.8%/30.8% |
| | studded leggings | 12 | 91.2/- | 91.2/- | 67.6%/22.6% |
| bone armor | studded tunic | 14 | 95.4/- | 95.4/- | 62.0%/17.0% |
| | leather shorts | 8 | 62.2/87.2 | 62.2/- | 100%/80.6% |
| | leather skirt | 6 | 58.0/83.0 | 58.0/- | 100%/89.0% |
| bone armor | leather bustier | 6 | 58.0/83.0 | 58.0/- | 100%/89.0% |
| | studded bustier | 8 | 82.9/- | 82.9/- | 84.2%/39.2% |
| | female leather armor | 8 | 62.2/87.2 | 62.2/- | 100%/80.6% |
| bone armor | female studded armor | 10 | 87.1/- | 87.1/- | 75.8%/30.8% |
| | bone helmet | 4+2 | 85.0/- | 85.0/- | 80.0%/35.0% |
| | bone gloves | 6+2 | 89.0/- | 89.0/- | 72.0%/27.0% |
| bone armor | bone arms | 8+4 | 92.0/- | 92.0/- | 66.0%/21.0% |
| | bone leggings | 10+6 | 95.0/- | 95.0/- | 60.0%/15.0% |
| | bone armor | 12+10 | 96.0/- | 96.0/- | 58.0%/13.0% |

名称:アイテムの名前 材料:作成するのに必要な材料 必要スキル:作成するのに必要なスキル/100%作成成功するようになるスキル値 HQ製品:HQ作成可能スキル値/100%HQ製品が作成できるスキル値 GM成功率:スキルがGMでの作成成功率/HQ作成率
 ※Studded ArmorのマジックアイテムとNPC製品のうち女性用とgloves以外は、鍛冶 (Blacksmithy) の修理サービスディードを使用すると修理が可能。

13. バルクオーダー (Bulk Order System)

街のNPCベンダーにアイテムを売ったときに、アイテムの注文を受けることがあります。これをバルクオーダー (大量注文) と言います。

①バルクオーダーの仕組み
 注文を承諾するとバルクオーダーディードを受け取ります。指定されたアイテムを完成させてディードに結合して注文NPCに渡すと報酬が貰えます。

| 項目 | 説明 |
|------|--|
| 受注 | 街の店でアイテムを売ったときに、バルクオーダー注文を受けることがある。注文を承諾すると、バルクオーダーディード (bulk order) を受け取る。現在、バルクオーダーが導入されているのは鍛冶と裁縫なので、街の鍛冶屋か裁縫屋でバルクオーダーの受注が可能。 |
| 待ち時間 | バルクオーダーを受けると、次回まで待ち時間が発生する。スキル値が高くなるほど待ち時間は長くなる。注文を承諾/断りに関わらず待ち時間は適用される。 |
| 注文完成 | バルクオーダーディードに作成依頼アイテム名、数量、品質等の注文内容が書かれている。指定通りにアイテムを作成し、「Combine this deed with the item requested」アイコンでディードと結合させると、アイテムがディードに吸い込まれる。完成したバルクオーダーディードを受注したNPC (または同じ職業の別NPC) に渡せば完了。 |
| 報酬 | 報酬はお金、報酬アイテム、フェイム。注文内容の難易度が高いほど、報酬もよくなっていく。報酬アイテムについては鍛冶と裁縫で内容が異なる。 |

②ラージバルクオーダー
 バルクオーダーには通常のものに加え、ラージバルクオーダーというものがあります。アイテムのセット注文で難易度は高いです。

| 項目 | 説明 |
|------|---|
| 受注 | スキル値が70以上だと、ラージバルクオーダーを受注する可能性がある。承諾するとラージバルクオーダーディード (large bulk order) を受け取る。ラージバルクオーダーを大口バルク、通常のバルクオーダーを小口バルクとも言う。 |
| 注文完成 | ラージバルクオーダーはアイテムのセット注文である。プレートの各パーツを10セットずつ揃える。但し、大口バルクディードはアイテムを結合するのではなく、注文に合った完成済の小口バルクディードを複数結合させて注文完成となる。つまり、注文数量に合った小口バルクディードを各パーツ分揃え、それを完成させて、大口バルクディードに結合、という手順を踏む。この為、大口バルクはアイテム作成より小口バルクディードを揃えるのが困難である。 |

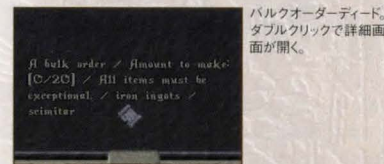
③報酬アイテム
 バルクオーダーの報酬アイテムには以下のようなものがあります。

| 名称 | 説明 |
|-----------------------------------|---|
| sturdy pickaxe | 耐久度の高いもの。使用回数150回か200回。 |
| sturdy shovel | 耐久度の高いシャベル。使用回数150回か200回。 |
| prospector's tool | 採掘場所の鉱石色を1段階上げる。 |
| powder of temperament | 武器、防具の最大耐久度+10 (上限255) |
| gargoyle pickaxe | 採掘場所の鉱石色を1段階上げる。2%確率で鉱石エレメント出現。 |
| leather blacksmith gloves | 採掘+1、8色ある。 |
| studded leather blacksmith gloves | 採掘+3、8色ある。 |
| studded blacksmith gloves | 採掘+5、8色ある。 |
| colored anvil | 色違いのanvil。8色ある。deed状態。 |
| ancient hammer | 鍛冶上限値を引き上げる。+5/+10/+15/+20の4種。 |
| runing hammer | 鍛冶+10/+15/+30/+60の4種。使用回数600回。8色ある。同色インゴットで武器作成すると魔法効果 (詳細は鍛冶の項) 使用回数50回。 |

| 名称 | 説明 |
|----------------------|--|
| 特殊色 | 通常にはない特殊色の布。 |
| 特殊色サンダル | 通常にはない特殊色のサンダル。 |
| 特殊色バースクロール | 裁縫上限値を引き上げる。+5/+10/+15/+20の4種。 |
| stretched hide | 引き伸ばした皮。smallとmediumがある。ディード状態。 |
| leashy | 花のタブストリー。flowerとdark flowerがある。ディード状態。 |
| bone ring | 骨の数物。brownとpolarがある。ディード状態。 |
| conjuring bless deed | 服に使用するとプレス属性 (blessed) にするディード。 |



バルクオーダー受注画面。「OK」で承諾。断った場合の待ち時間は発生する。



バルクオーダーディード。ダブルクリックで詳細画面が開く。

④スキル値と待ち時間

| スキル値 | 待ち時間 |
|-----------|------|
| ~50.0 | 1時間 |
| 50.1~69.9 | 2時間 |
| 70.0~ | 6時間 |

該当スキル値が高くなるほどバルクオーダーの待ち時間は長くなる。



【バルクオーダーディード詳細画面】 Amount to make:アイテムの注文数 Item requested:注文アイテム名 Special requirements to meet:品質や色等の指定 Amount finished:結合済アイテム数 Combine this deed with the item requested:アイテムをディードに結合



【ラージバルクオーダーディード詳細画面】各項目は小口バルクの詳細画面と同じだが、「Combine this deed with another deed」となっているのに注目。アイテムではなく、完成させたディードを結合する。



runic hammerと同色のインゴットで作成した場合のみ、武器に色と魔法効果が付加される。

IV.バード

【楽器(Musicianship)の演奏判定とボーナス】

- ①演奏判定(バードスキル使用時に自動チェック)
成功率(%) = 楽器
- ②バードボーナス
楽器(Musicianship) が100以上の場合、他のバードスキルの使用時に以下のバードボーナス。
バードボーナス=楽器-100

【沈静化(Peacemaking)の成功率】

- ①スタンダードモード 成功率(%) = 沈静化
- ②ターゲットモード
成功率(%) = 50+ (沈静化-バード難易度-10-楽器ボーナス) × 2

【扇動(Provocation)の成功率】

- ①バード難易度平均: 各対象の(バード難易度-バードボーナス-楽器ボーナス) の平均値
- ②成功率(%) = 50+(扇動-(バード難易度平均-5)) × 2

【不調和(Discordance)の成功率と効果】

- ①成功率(%) = 50+(不調和-(バード難易度-10-バードボーナス-楽器ボーナス)) × 2
- ②効果: 対象へ以下のステータス/スキルロス(PCには無効ロス) = 不調和/5

【楽器とバードスキル】

- ①高品質(exeptional)
高品質の楽器はバードスキル使用時に+5の楽器ボーナスを与えます。
- ②スレイヤー楽器
楽器にもスレイヤー属性のものがああります。バードスキル使用時、効果系統に+10、弱点系統に-10の楽器ボーナスを与えます。
※スレイヤー属性の詳細はスレイヤーウェポンの項を参照。

【バード難易度】

- バードスキル判定でのバード難易度計算法は以下
①ステータス(HP/スタミナ/mana) とスキル(解剖学、シールド、知性評価、書写、魔法、魔法抵抗、レスリング、毒、アーチェリー、メイ、フェンシング、ソード、戦術、伐採、瞑想) を合計する。
- ②特殊能力(魔法、プレス、召還、毒使用、毒耐性、HP吸収等) 1つにつき、100ポイント加算。※毒使用、毒耐性は1レベル20ポイント(5レベルで100ポイント)。
- ③以上合計が700以下ならその1/10が難易度。700より大きいなら、(合計値×0.725+700)/10が難易度。

【難易度例】

| 名称 | 難易度 |
|------------------|-------|
| morgbat | 10.0 |
| headless one | 25.0 |
| orc | 59.0 |
| earth elemental | 70.0 |
| ophidian warrior | 74.0 |
| efreet | 87.0 |
| terathan avenger | 93.0 |
| dragon | 107.5 |
| succubus | 112.5 |
| ancient wyrm | 125.0 |

【fire horn】

fire hornを使用するとSulfurous Ashを20消費して周辺のキャラクターにダメージを与えます。使用条件は楽器、扇動、不調和、沈静のバードスキル合計が200以上。ダメージはスキル値により変動し、PCに対しては小さくなる(魔法抵抗での抵抗判定あり)。PvPエリアではPCにもダメージが入るので注意。

バード(Bard:吟遊詩人)は楽器から魔法的な旋律を奏で、生き物の心を操る者達です。バード能力に関するスキルをバードスキルと総称します。

①楽器(Musicianship)

楽器を演奏するスキル。バードスキルの基本です。

【楽器(Musicianship)】

| 項目 | 説明 |
|---------|---|
| 使用方法 | 楽器をダブルクリックすると演奏判定する。他のバードスキル使用時には自動的に演奏判定が行われる。 |
| バードボーナス | スキル値100以上の場合、他のバードスキルにバードボーナスを与え、他のバードスキル使用時には最後に楽器(Musicianship)を使用した楽器を自動使用する。変更したい場合は他の楽器をダブルクリック。 |

②沈静化(Peacemaking)

キャラクターを戦闘停止させます。2つの使用モードを持ちます。

【沈静化(Peacemaking)】

| 使用モード | 項目 | 説明 |
|-----------|------|--|
| スタンダードモード | 使用方法 | スキルウィンドウの沈静化(Peacemaking)の青ボタンを押し、自身も自動的に楽器(Musicianship)の演奏判定。失敗すれば効果終了。沈静化(Peacemaking)と楽器(Musicianship)による成功判定に成功すると、視界内のNPCが一時的に戦闘停止。攻撃されれば反撃する。 |
| | 効果 | 沈静化(Peacemaking)と楽器(Musicianship)による成功判定に成功すると、視界内のNPCが一時的に戦闘停止。攻撃されれば反撃する。 |
| ターゲットモード | 使用方法 | スキルウィンドウの沈静化の青ボタンを押し、沈静化(L)を選択し、対象を選択して自動的に楽器(Musicianship)の演奏判定。失敗すれば効果終了。 |
| | 効果 | 沈静化(Peacemaking)と対象NPCの難易度による成功判定に成功すれば、対象が戦闘停止。その後、対象が再び戦闘を開始しようとする度に沈静化(Peacemaking)と対象NPCのバード難易度によるチェックが入り、戦闘モードに入るのを妨げる。 |
| | 効果範囲 | (8+沈静化/15)マス以内 |
| | 効果条件 | ①使用者が対象から効果範囲内におり、視線またはpathfindingが通っている。 ②使用者が死んでおらず、姿も消していない。 |

③扇動(Provocation)

キャラクター同士を戦わせるスキルです。強敵も同士討ちで片付けられます。

【扇動(Provocation)】

| 項目 | 説明 |
|------|--|
| 使用方法 | スキルウィンドウの扇動(Provocation)の青ボタンを押し、同じクラスでない対象を選択して自動的に楽器(Musicianship)の演奏判定。失敗すれば効果終了。 |
| 効果 | 対象の2体のバード難易度平均値と扇動(Provocation)による成功判定に成功すれば、対象が戦闘を始める。 |
| 効果範囲 | (8+扇動/15)マス以内 |
| 効果条件 | ①使用者が対象から効果範囲内におり、視線またはpathfindingが通っている。 ②使用者が死んでおらず、姿も消していない。 上記条件を10秒以上外れると効果終了 |

④不調和(Discordance)

キャラクターのステータス/スキルを低下させるスキルです。

【不調和(Discordance)】

| 項目 | 説明 |
|------|--|
| 使用方法 | スキルウィンドウの不調和(Discordance)の青ボタンを押し、対象を選択して自動的に楽器(Musicianship)の演奏判定。失敗すれば効果終了。 |
| 効果 | 対象のNPCのバード難易度と不調和(Discordance)による成功判定に成功すれば、対象のステータス/スキルが低下。 |
| 効果範囲 | (8+不調和/15)マス以内 |
| 効果条件 | ①使用者が対象から効果範囲内におり、視線またはpathfindingが通っている。 ②使用者が死んでおらず、姿も消していない。 上記条件を10秒以上外れると効果終了 |

V.ペットブリーディング

①入手

ペットの入手には購入、調教(タイム)、譲渡の3つの方法があります。

【ペットの入手方法】

| 項目 | 説明 |
|----|--|
| 購入 | 街の賈舎で購入。ただし、馬やラマ等に限定される。pack horseやpack llamaは荷物を運ぶことができる。 |
| 調教 | 動物やモンスターを調教(Animal Taming)により調教してペット化可能。調教(Animal Taming)と対象の調教難易度による成功判定に成功すればペット化。※調教不可能な生物もいる。 |
| 譲渡 | 発言コマンド「[ペット名] transfer」でペットを他人に譲渡可能。但し、譲渡相手はペットのコントロール値を満たしていなければならない。ヤングはヤング以外のPCから譲渡を受けることは出来ない。 |

②コントロールスロット

ペット毎にコントロールスロット数が決まっており、PCは5コントロールスロットまでしかペットをコントロール出来ません。現在のコントロールスロットはステータスウィンドウの「Followers」で確認出来ます。

③エサと忠誠度

ペットには忠誠度(P110参照)があり、時間と共に減少していきます。ペットの種類毎に決まっているエサを与えるとペットの忠誠度とスタミナが回復します。短時間で調教されたペットの忠誠度は最大値です。

④命令成功率

ペットには様々な発言コマンドで命令を下さますが、命令成功率は忠誠度と調教(Animal Taming)、動物学(Animal Lore)によって決まります。

⑤親愛化

初めにエサを与えてから1週間経過後にエサを与えたペットは親愛化(bonded)になります。親愛化ペットはリコール時に一緒に移動可能となり、死ぬと幽霊になります。ペットの幽霊は獣医学(Veterinary)と動物学(Animal Lore)と共に80以上のPCにより蘇生可能です(但しスキルロスを受けます)。

⑥ペットの回復

ペットは包帯で回復、解毒が可能です。獣医学(Veterinary)と動物学(Animal Lore)でHP回復量が決まり、両スキル共に60.1以上で解毒が可能です。

⑦集団本能(Pack Instinct)

生物によっては集団本能を持つものがあります。同じ系統の集団本能を持つペットを複数コントロールするとダメージボーナスを得ます。

⑧厩舎の利用

厩舎に預けられるペットの数は調教(Animal Taming)、動物学(Animal Lore)、獣医学(Veterinary)の合計値及び各スキルの値によるボーナスで計算される厩舎スロット数を上限とします。

【調教とスキルロス】

生物を調教成功時、通常は-10%、対象がバラライズ状態だと-14%のスキルロスが対象に起こる。

【生物の調教成功率】

調教成功率(%) = (調教 - (調教難易度 × 12 - 250) / 10) × 2

【エサの効果】

- ①ペットにエサを与えるとスタミナ回復
スタミナ回復値 = ひととめにしたエサの数 × 15 - 50
- ②忠誠度が最大まで回復

【命令成功率】

ペットの命令成功率は以下の方法で算出します。

- ①命令スキル値
命令スキル値 = 調教 × 0.8 + 物理学 × 0.2
- ②最低調教値 = (調教難易度 × 12 - 249) / 10
※最低調教値で調教成功率2%
- ③ボーナス
1) 命令スキル値 > 最低調教値
ボーナス = (命令スキル値 - 最低調教値) × 6
2) 命令スキル値 < 最低調教値
ボーナス = (最低調教値 - 命令スキル値) × 14
- ④命令成功率
1) 調教難易度 < 45の場合
命令成功率(%) = 100
2) 調教難易度 > 45の場合
命令成功率(%) = 70 + ボーナス / (100 - 忠誠度)
※マイナスなら成功率(%) = 0、0以上の場合には下限20%、上限99%で適用
- ⑤最低命令スキル値
上記より命令スキル値の必要最低値は以下になる。
1) 調教難易度 < 45の場合
最低命令スキル値 = 0
2) 調教難易度 > 45の場合
最低命令スキル値 = 最低調教値 - 5

【蘇生時のスキルロス】

- お気に入りペットを蘇生すると以下のスキルロスが発生する。
- ①蘇生者が主人の場合
スキルロス = (110 - スケル) / 10
 - ②蘇生者が主人以外の場合
スキルロス = (110 - スケル) / 5

【集団本能のダメージボーナス】

同系統複数コントロール時のボーナスは以下
ダメージボーナス(%) = (同系統ペット数 - 1) × 25

【厩舎スロット数】

- ①基本スロット数
調教+動物学+獣医学-160/40+3 ※最低2、上限5
- ②上記基本スロット数に各スキル毎のボーナスが加算
ボーナス = (スキル値 - 100) / 10 + 1 (切り捨て)
上記合計より、厩舎スロット数は2~14となる。

VI.トレジャーハント



地図のレベルと未解読かどうかは名称から判断出来る。「treasure map」と名称にないものは、普通の地図。

地図レベルと名称

| LV | 地図名称 |
|----|------------------------------|
| 1 | plainly drawn treasure map |
| 2 | expertly drawn treasure map |
| 3 | adeptly drawn treasure map |
| 4 | cleverly drawn treasure map |
| 5 | deviously drawn treasure map |

地図レベルと解読必要スキル

| LV | 必要地図作成 (Cartography) 値 |
|----|------------------------|
| 1 | 25.0 |
| 2 | 71.0 |
| 3 | 81.0 |
| 4 | 91.0 |
| 5 | 100.0 |

採掘 (Mining) と宝箱探知範囲

| 採掘 | 探知範囲 |
|-------|-------|
| ~50.9 | 3x3マス |
| 51.0 | 5x5マス |
| 81.0 | 7x7マス |
| 91.0 | 9x9マス |
| 100.0 | 9x9マス |

地図入手可能モンスター

| LV | 地図名称 |
|----|--|
| 1 | earth elemental, gazer, gargoyle, fire gargoyle (*), ice elemental, mummy, orchis troll, orchis mage, deep sea serpent (*), troll, frost troll, ophidian enforcer, ophidian warrior, ore elemental (*), terathan warrior, air elemental, fire elemental, ophidian apprentice mage, ophidian shaman, (normal)/deep sea serpent (*), snow elemental, stone gargoyle, water elemental, wyvern |
| 2 | cyclopean warrior, drake, lich, ogre lord, arctic ogre lord, ophidian avenger, ophidian knight-errant, terathan avenger |
| 3 | daemon, dragon, ice fiend, kraken, ophidian matriarch, terathan matriarch, lich lord, white wyrm |
| 4 | ancient wyrm, balron (*), blood elemental, elder lich (*), poison elemental, shadow wyrm, titan |

(*): fire gargoyle (特殊ガーゴイル)、deep sea serpent (釣りで釣れるsea serpent、deep sea serpentを倒すと地図を手に入れることがある)、ore elemental (鉱石エレメンタル)、balron (黒デーモン)、elder lich (古代リッチ)

宝箱鍵開け必要スキル

| LV | 必要鍵開け値 | 必要魔法値 |
|----|--------|-------|
| 1 | 25.0 | 50.0 |
| 2 | 76.0 | 100.0 |
| 3 | 84.0 | 120.0 |
| 4 | 92.0 | 開錠不可 |
| 5 | 100.0 | 開錠不可 |

宝の地図(Treasure map)を解読し、宝箱を掘り出して財宝を手手することをトレジャーハントと言います。

① 地図

地図にはレベルがあり、レベルが高いほど解読が難しくなります。

宝の地図

| 項目 | 説明 |
|----|---|
| 入手 | モンスターからルートとして入手(極めて低確率) その地図を最初に解読したPCしか宝を発掘出来ないで、未解読の宝の地図を入手する必要がある。 ※名称に「tattered」と付いているのが未解読の宝の地図、「completed by～」と付いているのは発掘済の宝の地図なので不要。 |
| 解読 | 宝の地図をダブルクリックすると地図作成 (Cartography) で解読判定。レベルの高い地図ほど、解読に必要なスキル値が高くなる。 |

② 発掘

解読した地図のピンの位置が宝箱のあたりかです。ここだと思う場所を掘り返す際に、採掘(Mining)があれば一定範囲内にいる宝箱を探知し掘り出すことが可能です。宝箱を掘り出すには、shovel又はpickaxeをダブルクリックし、宝の地図をクリックした後、ここだと思う場所をクリックします。

③ 守護モンスター

宝箱を掘り出したときと、宝箱からアイテムを取り出す際にレベルに応じた守護モンスターが現れます。

④ 宝箱

宝箱には鍵と罠が掛かっているので解除の必要があります。

宝箱

| 項目 | 説明 |
|-----|--|
| 鍵開け | 宝箱には鍵が掛かっているので、lockpickを宝箱に使用。鍵開け(Lockpicking)と宝箱難易度での判定に成功すると鍵が開く。失敗するとlockpickを消費。探知(Detecting Hidden)で成功確率が上昇する。低Lvの宝箱ならUnlock(第2サークル)の魔法で鍵開けすることも可能。魔法(Magery)と宝箱難易度で判定。 |
| 罠解除 | 宝箱には強力な罠が仕掛けられているので、罠解除(Remove Trap)を使用して解除の必要あり。非常に成功率が低い上に、罠のダメージが極めて強力で即死の危険がある。Telekinesisの魔法を3マス以上離れて宝箱に使用する安全に罠を解除可能。但し、この方法は一般シャド以外では使えない。 |

⑤ 財宝

宝箱にはレベルに応じた財宝が入っています。取り出し時にモンスターが出現するので注意。宝箱は発掘者及びそのパーティメンバーのみにルート権が与えられ、それ以外の者が空けたアイテム等を取り出すのは犯罪者行為です。

財宝

| LV | お金 | マジックアイテム | 宝石 | 魔法スクロール | 秘薬 |
|----|---------|----------|-----|---------|----------|
| 1 | 1,000gp | 6個 | 10個 | 5個 | 15~20個 |
| 2 | 2,000gp | 12個 | 20個 | 10個 | 25~40個 |
| 3 | 3,000gp | 18個 | 30個 | 15個 | 20~40個 |
| 4 | 4,000gp | 24個 | 40個 | 20個 | 40~80個 |
| 5 | 5,000gp | 30個 | 50個 | 30個 | 100~150個 |

VII.スキル解説

| 職名 | 錬金術 (Alchemy) | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | |
|---------|--|--|-----|-----|-----|-------|----|
| | | - | 5% | 5% | 難易度 | 難易度制 | |
| 習得可能NPC | Alchemist / Casual / Herbalist | | | | | | |
| 概要 | 秘薬から様々なポーションを作る技術。GMになるとガラス細工も作成可能。 | | | | | | |
| 使用法 | ①薬品作成 (詳細は生産のP100参照)。秘薬を原料にして様々な薬品を作成可能。 【錬金術】 | | | | | | |
| | 名称 | | | | | | 説明 |
| | 道具 | mortar and pestle。街で購入か細工 (Tinkering) で作成。 | | | | | |
| | 材料 | 秘薬とempty bottle (空き瓶)。街の魔法屋で買える (空き瓶はガラス細工で作成可能)。 | | | | | |
| | 作成方法 | 道具をダブルクリックして生産メニューを利用。 | | | | | |
| | ②ガラス細工作成 (詳細は生産の項参照) 採掘 (Mining) によって採取される砂を原料にして、ガラス細工を作成可能。但しGMのみ。詳細は生産の項参照。 【ガラス細工】 | | | | | | |
| | 名称 | | | | | | 説明 |
| | 条件 | 錬金術がGM以上のキャラクターがCrafting Glass with Glassblowingという本 (イルシェナーのガーゴイルシティ魔法屋で購入) をダブルクリックで読むとガラス細工作成能力が身につく。 | | | | | |
| | 道具 | blow pipe。イルシェナーのガーゴイルシティ魔法屋で購入。 | | | | | |
| | 材料 | sand (砂)。入手法は採掘参照。 | | | | | |
| | 作成方法 | forge (炉) の傍でblow pipeをダブルクリックして生産メニューを利用。 | | | | | |
| | ③爆弾ポーション(紫ポーション)のダメージ増加。自分が投げた爆弾にスキル値/5のダメージボーナス付加。 【爆弾ポーションの基本ダメージ】 | | | | | | |
| | 名称 | 対NPC | | | | 対PC | |
| | purplepotion (NPC販売またはルート品) | 32~45 | | | | 16~22 | |
| | lesser explosion potion | 25~30 | | | | 12~15 | |
| | explosion potion | 30~40 | | | | 15~20 | |
| | Greater Explosion potion | 40~60 | | | | 20~30 | |
| | ※対象が複数の場合はダメージ=基本ダメージ / (対象数-1) となる。 | | | | | | |
| 関連スキル | 毒 (Poisoning) / 採掘 (Mining) | | | | | | |

| 職名 | 解剖学 (Anatomy) | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | |
|---------|--|--|------|-----|-----|-------|--|
| | | 1.5% | 1.5% | 7% | 難易度 | 非難易度制 | |
| 習得可能NPC | Healer / Wandering Healer / Healer Guildmaster / Fortune Teller | | | | | | |
| 概要 | キャラクターのステータスを調べる技術。包帯治療や物理攻撃の効果も増強。 | | | | | | |
| 使用法 | ①キャラクターのステータス測定(スキル表のボタンで使用) 対象キャラクターのSTRとDEXのおおよその値を測定可能。 また、スキル値65以上で対象クリーチャーのスタミナ残量(10%単位。端数切捨て)を測定可能。 【STR測定】 | | | | | | |
| | STR | メッセージ | | | | | 測定失敗 |
| | 1~9 | 如何にも非力そうです | | | | | You can not quite get a sense of her physical characteristics. |
| | 10~19 | なんだか弱たい感じがです | | | | | |
| | 20~29 | あまり強そうではありません | | | | | |
| | 30~39 | 標準的な体力といった感じがです | | | | | |
| | 40~49 | ちょっと強そうです | | | | | |
| | 50~59 | なかなか強そうです | | | | | |
| | 60~69 | かなり強そうです | | | | | |
| | 70~79 | ものすごく強そうです | | | | | |
| | 80~89 | 猛牛並に強そうです | | | | | |
| | 90~98 | 見たこと無いくらい強そうです | | | | | |
| | 99~ | 超人的な強さです | | | | | |
| | 測定失敗 | You can not quite get a sense of her physical characteristics. | | | | | 測定失敗 |
| | ②治療スキルの回復量を増加させる 包帯を使って治療 (Healing) で回復を試みたときの回復量を増加させる。解剖学 (Anatomy) の値が増えるほど回復量も増加し、スキル60.1以上で解毒。80.1以上で蘇生が可能となる。 | | | | | | |
| | ③物理攻撃のダメージボーナス付加 (詳細は戦闘の項参照) 解剖学 (Anatomy) が増加すると、ソード (Swordmanship)、メイス (Mace Fighting)、フェンシング (Fencing)、アーチェリー (Archery)、レスリング (Wrestling) による物理攻撃の際にダメージボーナスが付加される。 【解剖学ダメージ修正】 | | | | | | |
| | 解剖学<100の場合 ダメージ=ダメージ×(1+解剖学×0.002) 解剖学>=100の場合 ダメージ=ダメージ×(1+解剖学×0.003) | | | | | | |
| | ④スペシャルアタック発動率上昇 (詳細は戦闘の項参照) ソード (Swordmanship)、メイス (Mace Fighting)、フェンシング (Fencing) による物理攻撃の際のスペシャルアタック発動率を上昇させる。レスリング (Wrestling) のスペシャルアタックStun Punch使用条件にもなる。 | | | | | | |
| 関連スキル | 治療 (Healing) / ソード (Swordmanship) / メイス (Mace Fighting) / フェンシング (Fencing) / アーチェリー (Archery) / レスリング (Wrestling) | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|-----|--|-----------|--|-----|--------|------|-----|-------|
| | 動物学 (Animal Lore) | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 非難易度制 |
| 職業名 | Ranger | 習得可能NPC | Animal Trainer/Rancher/Ranger/Ranger Guildmaster/Furtrader/Gypsy Animal Herder/Vet | | | | | |
| 概要 | 生物の情報、ペットの忠誠度を調べる技術。また、調教 (Animal Taming) / 獣医学 (Veterinary) を強化。 | | | | | | | |
| 使用法 | ①生物の情報を調べる (スキル表のボタンで使用) スキルを生物に使用すると、ステータスやスキル等の詳細情報と、ペットの場合は忠誠度が表示される。 スキル値により、測定可能な生物が決まっている。 | | | | | | | |
| | 【測定可能生物】 | | スキル値 | | 測定可能生物 | | | |
| | | 100未満 | 全ての調教済の生物 | | | | | |
| | | 100~109.9 | 全ての調教可能な生物 | | | | | |
| | | 110以上 | 全ての生物 | | | | | |

【エサ(Preferred Food)】

| 表示 | エサ |
|----------------------|-----------|
| Fruit and Vegetables | 果物や野菜等 |
| Meat | 生肉 |
| Fish | 生魚 |
| Hay | 干草 |
| Grain | 草 |
| Crops | 穀物や果物等 |
| Eggs | 生卵等 |
| Leather | 皮等 |
| Metal | 金属性のアイテム等 |

【忠誠度(Loyalty Rating)】

| 表示 | 忠誠度 |
|--------------------|-------|
| Confuse | ~9 |
| Extremely unhappy | 10~19 |
| Rather unhappy | 20~29 |
| Unhappy | 30~39 |
| Content, I suppose | 40~49 |
| Content | 50~59 |
| Happy | 60~69 |
| Rather happy | 70~79 |
| Very happy | 80~89 |
| Extremely happy | 90~99 |
| Wonderfully happy | 100 |

- ②調教 (Animal Taming) の使用効果強化
リテム成功確率およびペットへの命令成功率増加
- ③獣医学 (Veterinary) 使用効果強化
動物治療の回復力増加
- ④厩舎へのペット預け入れ数増加 (詳細はペットブリーディングの項参照)

関連スキル 調教 (Animal Taming) / 獣医学 (Veterinary)

| | | | | | | | | |
|-------|---|---------|--|-----|-----|------|-----|------|
| | 調教 (Animal Taming) | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 |
| 職業名 | Tamer | 習得可能NPC | Animal Trainer/Gypsy Animal Herder/Rancher | | | | | |
| 概要 | 動物/モンスターを調教してペットにする技術。ペットに関するあらゆる行為に影響する。 | | | | | | | |
| 使用法 | ①動物/モンスターを調教する(スキル表のボタンで使用。詳細はペットブリーディングの項参照) 調教(ティム)したい生物にスキルを使い成功するとペットに出来る。 【生物の調教成功率】 調教成功率(%)=(調教-(調教難易度×12-250)/10)×2 ridgebackは野生のものとしてsavage riderをbolaで落として調教する場合がある。 ki-rinは男性のみ、unicornは女性のみしか騎乗出来ない。 他のPCにより一度ペットにされた後に野生化した生き物を再調教(リテム)すると調教難易度が上昇する。リテム回数が増えるほど、上昇値は大きくなる (調教難易度=調教難易度+リテム回数×5)。 動物学 (Animal Lore) はリテム成功率を上昇させる効果がある(通常調教時は影響なし) 自分がリリースしたペットのリテムは自動成功する。(難易度0) ②ペットへの命令成功率上昇 (詳細はペットブリーディングの項参照) ペットが命令に従うかどうかの成功率は調教 (Animal Taming) と動物学 (Animal Lore) の値で決まる。 譲渡 (Transfer) する場合には受け取る相手にもこれらのスキルが必要な場合がある。 ③厩舎へのペット預け入れ数増加 (詳細はペットブリーディングの項参照) 厩舎 (stable) へのペット預け入れ数は調教 (Animal Taming) と動物学 (Animal Lore) と獣医学 (Veterinary) のベーススキル合計値で決定する。 | | | | | | | |
| 関連スキル | 動物学 (Animal Lore) / 獣医学 (Veterinary) | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|-------|---|---------|---------------------------|-----|-----|------|-----|------|
| | アーチェリー (Archery) | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 |
| 職業名 | Archer | 習得可能NPC | Ranger Guildmaster/Bowyer | | | | | |
| 概要 | 弓系武器を用いた戦闘の熟練度。遠距離攻撃が出来る。 遠距離武器命中率(%)=50X(攻撃側武器スキル+攻撃側武器スキル/10+200)/(防御側武器スキル+200) | | | | | | | |
| 使用法 | 弓系武器を装備した戦闘時の命中判定に使用 (詳細は戦闘の項参照) | | | | | | | |
| 関連スキル | 戦術 (Tactics) / 解剖学 (Anatomy) / 弓矢作成 (Bowcraft/Fletching) | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|-------|---|----------------------------|--|-----|-------|------|-----|-------|
| | 武器学 (Arms Lore) | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 非難易度制 |
| 職業名 | Warrior | 習得可能NPC | Armourer/Blacksmith Guildmaster/Merchant Guildmaster/Warrior's Guildmaster/Weaponsmith | | | | | |
| 概要 | 武器/防具の状態を調べる技術。 | | | | | | | |
| 使用法 | ①武器/防具の状態を調べる (スキル表のボタンで使用) 調べたいアイテムにスキルを使用すると状態が判る。 | | | | | | | |
| | 【残り耐久度】 | | 耐久度メッセージ | | 残り耐久度 | | | |
| | | 今にも砕けてしまいそうです | 1~10% | | | | | |
| | | 見るからに脆く、危なっかしい感じです | 11~20% | | | | | |
| | | かなり損傷を受けているようです | 21~30% | | | | | |
| | | 乱暴に扱われた跡があります | 31~40% | | | | | |
| | | かなり使い込まれた感じです | 41~50% | | | | | |
| | | 若干刃こぼれして磨り減っています | 51~60% | | | | | |
| | | なかなかいい状態にあります | 61~70% | | | | | |
| | | 多少傷はありますが、ほとんど新品です | 71~80% | | | | | |
| | | 新品同様です | 81~90% | | | | | |
| | | 未使用の新品のようです | 91~100% | | | | | |
| | 【ダメージ】 | | ダメージメッセージ | | ダメージ | | | |
| | | 微かな傷を負わせるでしょう | 0~2 | | | | | |
| | | わずかな傷を負わせるでしょう | 3~5 | | | | | |
| | | ある程度の傷を負わせるでしょう | 6~10 | | | | | |
| | | かなりの傷を負わせるでしょう | 11~15 | | | | | |
| | | 相当のダメージと苦痛を与えるでしょう | 16~20 | | | | | |
| | | 非常に大きな威力を發揮します | 21~25 | | | | | |
| | | 致命的な威力を發揮します | 26+ | | | | | |
| | 【防御力】 | | 防御力メッセージ | | AR | | | |
| | | 攻撃に対して何の防御力もありません | 0 | | | | | |
| | | ほとんど防御力がありません | 1~5 | | | | | |
| | | ほんの僅かな防御力しかありません | 6~10 | | | | | |
| | | 打撃に対してある程度の防御力があります | 11~15 | | | | | |
| | | なかなかの防御力があります | 16~20 | | | | | |
| | | 攻撃に対して大きな防御力を發揮します | 21~25 | | | | | |
| | | 攻撃に対して非常に大きな防御力を發揮します | 26~30 | | | | | |
| | | 最高の防御力を發揮するよう高度な加工が施されています | 31+ | | | | | |
| | ②レスリング (Wrestling) のスペシャルアタックDisarm使用条件にもなる。 | | | | | | | |
| 関連スキル | レスリング (Wrestling) | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|-------|---|---------|-----|-----|-----|------|-----|-------|
| | 物乞い (Begging) | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 非難易度制 |
| 職業名 | Beggar | 習得可能NPC | - | | | | | |
| 概要 | NPCに物乞いをしてお金を恵んで貰う技術。 | | | | | | | |
| 使用法 | 物乞いをする(スキル表からボタンで使用) 対象のNPCにスキルを使用するとお金を恵んで貰える。フェイムが下がる。 | | | | | | | |
| 関連スキル | - | | | | | | | |

| 鍛冶 (Blacksmithy) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|--|---|---|-----|-----|-----|------|------|
| | | 10% | 0 | 0 | | 難易度 | 難易度制 |
| 職業名 | Smith | 習得可能NPC Armourer/Blacksmith/Blacksmith Guildmaster/Weaponsmith/Iron Worker | | | | | |
| 概要 | インゴットから武器や防具を作成する鍛冶の技術。 | | | | | | |
| 使用法 | ①武器/防具作成 (詳細は生産のP091参照) インゴットを材料に金属製の武器/防具を作成/修理を行う。 | | | | | | |
| 【鍛冶】 | | | | | | | |
| 名称 | 説明 | | | | | | |
| 道具 | sledge hammer/smith's hammer/tongsのいずれか。街で購入するか細工 (Tinkering) で作成。 | | | | | | |
| 材料 | ingot (インゴット)。入手法は採掘 (Mining) を参照。 | | | | | | |
| 作成方法 | 道具をダブルクリックして生産メニューを利用。 ただし、anvil (金床)とforge (炉)の傍にないと作成出来ない。金床と炉は街の鍛冶屋に設置されている。 | | | | | | |
| 作成アイテム | 武器/防具 | | | | | | |
| 修理 | 鍛冶アイテムの耐久度を回復。弓はPC作成以外のheavy crossbow (ヘビークロスボウ)のみ修理可。 作成メニューの「修理」でblank scroll (空のスクロール)を選択すると、repair service contract from a (スキル熟練度) blacksmith (修理サービスディード)が作成出来る。 | | | | | | |
| 修理サービスディード | 街の鍛冶屋で、NPCのblacksmith/armorerの傍でこのディードをダブルクリックし、修理するものをクリックするとディードを消費して修理される。ディード使用者に鍛冶スキルは不要。 | | | | | | |
| 溶解 | 生産メニューの「アイテムを溶かす」でアイテムを溶かしてインゴットを回収出来る。回収出来るインゴットの量は採掘 (Mining) 値で決まる。 | | | | | | |
| 色付き武器 | 鍛冶のバルクオーダーの報酬アイテムであるrunic hammer (ルニックハンマー)を道具に使用し、同色のインゴットを材料に用いると色付き武器が作成可能。色に応じた魔法効果が追加。ルニックハンマーのチャージは貴重なので、生産メニューでインゴットの色を指定してから作成するように注意。 | | | | | | |
| 色付き防具 | 材料に色インゴットを用いて防具を作成すると色付き防具が作成可能。色に応じたARボーナス追加。道具はルニックハンマーである必要はなく、通常品でOK。 | | | | | | |
| ドラゴンスケイルアーマー | ドラゴン等から取れるscale (鱗)とインゴットを材料に使うと、dragon scale armor (ドラゴンスケイルアーマー)が作成可能。細工で作成出来るdragon smith hammer (ドラゴンミスハンマー)を道具に用いる必要がある。 非常に作成難易度が高いので、バルク報酬アイテムのancient hammer (古代ハンマー)との併用が必要。併用時は古代ハンマーを装備してドラゴンミスハンマーを使用のこと。 基本AR、DEX修正等はプレートメイルと同じで、色付きインゴットを材料に用いればARボーナスも付く。鱗には6色あり、同色のパーツを全て着込むと特殊効果により特定ダメージへの耐性/弱点が発生する。その他の特徴としては、誤想障害は発生するがReactiv ArmorやProtectionの防衛魔法と併用可能。 | | | | | | |
| ②大工のハウスアドオン作成時に必要 (詳細は生産の項参照)。 大工 (Carpentry) スキルと併せて必要になる。 | | | | | | | |
| 関連スキル | 採掘 (Mining) / 大工 (Carpentry) | | | | | | |

| 弓矢作成 (Bowercraft/Fletching) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|-----------------------------|--|-------------------|-----|-----|-----|------|------|
| | | 6% | 16% | — | | 難易度 | 難易度制 |
| 職業名 | Bowyer | 習得可能NPC Bowyer | | | | | |
| 概要 | 弓と矢を作成する技術。 | | | | | | |
| 使用法 | 弓/矢を作成 (詳細は生産のP095参照) 木材 (log, board) とfeather (羽)を材料に弓や矢を作成する。 | | | | | | |
| 【弓矢作成】 | | | | | | | |
| 名称 | 説明 | | | | | | |
| 道具 | fletcher's tool。街で購入か細工 (Tinkering) で作成。 | | | | | | |
| 材料 | 木材 (log, board) とfeather (羽)。羽は鳥/ハービー等から入手も可能。 | | | | | | |
| 作成方法 | 道具をダブルクリックして生産メニューを利用。 | | | | | | |
| 作成アイテム | 弓と矢 | | | | | | |
| 修理 | 基本的に不可。但し、ルート品やNPC店で入手するheavy crossbowは鍛冶 (Blacksmithy) で修理可能。 | | | | | | |
| 関連スキル | 伐採 (Lumberjacking) | | | | | | |

| キャンピング (Camping) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|------------------|---|--|-----|-----|-----|------|-------|
| | | 20% | 15% | 15% | | 難易度 | 非難易度制 |
| 職業名 | Ranger | 習得可能NPC Furtrader/Ranger Guildmaster/Shepherd/Gypsy | | | | | |
| 概要 | 焚き火を焚いてキャンプをする技術。安全にログアウト出来る。 | | | | | | |
| 使用法 | キャンプをする kinding (薪)をダブルクリックして焚き火を起こす。kindingは木にdaggerなどを使用すれば入手可能。 焚き火を起こしたらbedroll (寝袋)を地面に置き、ダブルクリックするとキャンプに入る。もう一度bedrollをダブルクリックすると安全にログアウト可能 (その場にキャラが残らない)。騎乗生物には乗ったままで可。 | | | | | | |
| 関連スキル | — | | | | | | |

| 大工 (Carpentry) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|--|--|--|-----|-----|-----|------|------|
| | | 20% | 5% | — | | 難易度 | 難易度制 |
| 職業名 | Carpenter | 習得可能NPC Carpenter/Shipwright/Stonemason | | | | | |
| 概要 | 木材から木工製品を作成する技術。GMになると石細工も作成可能。 | | | | | | |
| 使用法 | ①木工製品作成 (詳細は生産のP096参照) 木材 (log, board)を原料にして木工製品を作成可能。他のスキルとの組み合わせでハウスアドオン等も作れる。 | | | | | | |
| 【大工】 | | | | | | | |
| 名称 | 説明 | | | | | | |
| 道具 | dovetail saw/draw knife/froe/hammer/inshave/jointing plane/moulding planes/nails/saw/scorp/smoothing planeのいずれか。 街で購入するか細工 (Tinkering) で作成。 | | | | | | |
| 材料 | 木材 (log, board)。入手法は伐採 (Lumberjacking) を参照。 | | | | | | |
| 作成方法 | 道具をダブルクリックして生産メニューを利用。 | | | | | | |
| ハウスアドオン | 家の備品。ディードのかたちで作成され、ダブルクリックで設置場所を選択する。 一度設置したハウスアドオンを動かすことは出来ない。不要な場合は斧をダブルクリックしてハウスアドオンを選択し、破壊しなければならぬ。 | | | | | | |
| ②石細工作成 (詳細は生産の項P096参照) 採掘 (Mining) によって採取される花崗岩を原料にして石細工を作成可能。但しGMのみ。 | | | | | | | |
| 【石細工】 | | | | | | | |
| 名称 | 説明 | | | | | | |
| 条件 | GM以上の大工 (Carpenter) がMaking Valuable With Stonecraftingという本(イルシェナーのガーゴイルシティ大工屋で購入)をダブルクリックで読むと石細工作成能力が身につく。 | | | | | | |
| 道具 | mallet and chisel。イルシェナーのガーゴイルシティ石細工屋で購入。 | | | | | | |
| 材料 | high quality granite (花崗岩)。入手法は採掘参照。 | | | | | | |
| 作成方法 | mallet and chiselをダブルクリックして生産メニューを使用。 色付き花崗岩で作成すると石細工に色反映。花崗岩の色は生産メニューで選択。 | | | | | | |
| 関連スキル | 伐採 (Lumberjacking) / 鍛冶 (Blacksmithy) / 細工 (Tinkering) / 楽器 (Musicianship) / 裁縫 (Tailoring) / 魔法 (Magery) | | | | | | |

| 地図作成 (Cartography) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|---|--|---------------------|------|------|-----|------|------|
| | | 0% | 7.5% | 7.5% | | 難易度 | 難易度制 |
| 職業名 | Cartographer | 習得可能NPC Mapmaker | | | | | |
| 概要 | 地図を作成する技術。宝の地図の解読も可能。 | | | | | | |
| 使用法 | 【地図作成】 | | | | | | |
| 名称 | 説明 | | | | | | |
| 道具 | mapmaker's pen。街の船屋等にいるNPC mapmakerから購入するか細工 (Tinkering) スキルで作成。 | | | | | | |
| 材料 | blank mapかblank scroll。街のNPC mapmakerか魔法屋などで購入。 | | | | | | |
| 作成方法 | 道具をダブルクリックして生産メニューから作成する | | | | | | |
| 地図名称 | | 必要スキル値/100%成功率値 | | | | | |
| Local map (周辺地図) | | 0.0/70.0 | | | | | |
| City map (市街地図) | | 25.0/85.0 | | | | | |
| Sea map (海図) | | 35.0/95.0 | | | | | |
| World map (世界地図) | | 50.0/99.5 | | | | | |
| ②宝の地図解読 (詳細はトレジャーハントの項参照) 宝の地図 (Treasure Map) を解読する。トレジャーハントに必須。 【宝の地図】 | | | | | | | |
| 項目 | 説明 | | | | | | |
| 入手 | モンスターからルートとして入手 (極めて低確率) その地図を最初に解読したPCしか宝を発掘出来ないで、未解読の宝の地図を入手する必要がある。 ※名称に「tattered」と付いているのが未解読の宝の地図。 「completed by～」と付いているのは解読/発掘済の宝の地図なので不要。 | | | | | | |
| 解読 | 宝の地図をダブルクリックすると地図作成 (Cartography) で解読判定。 レベルの高い地図ほど、解読に必要なスキル値が高くなる。 | | | | | | |
| 【地図レベルと解読必要スキル】 | | | | | | | |
| Lv | 必要地図作成 (Cartography) 値 | | | | | | |
| 1 | 25.0 | | | | | | |
| 2 | 71.0 | | | | | | |
| 3 | 81.0 | | | | | | |
| 4 | 91.0 | | | | | | |
| 5 | 100.0 | | | | | | |
| 関連スキル | — | | | | | | |

| 料理 (Cooking) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|--------------|--|---|-----|-----|-----|------|---------|
| 職業名 | Chef | 習得可能NPC | — | 20% | 30% | — | ○ 非難易度制 |
| 概要 | 料理をする技術。 | | | | | | |
| 使用法 | 料理を作る (詳細は生産のP102参照) 各種食材を材料に料理を作る。食べると空腹度が緩和され、HP/スタミナの自然回復速度上昇。 【料理】 | | | | | | |
| | 名称 | 説明 | | | | | |
| | 道具 | flour sifter/rolling pin/skilletいずれか。街で購入か細工 (Tinkering) で作成。 | | | | | |
| | 材料 | 各種食材/水。街の酒場等で買える。 | | | | | |
| | 作成方法 | オープンや炉等の火の側で道具をダブルクリックして生産メニューを利用。 | | | | | |
| 関連スキル | 釣り (Fishing) | | | | | | |

| 探知 (Detecting Hidden) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|-----------------------|---|---------|-----|-----|-----|------|--------|
| 職業名 | Scout | 習得可能NPC | — | 4% | 6% | — | ○ 難易度制 |
| 概要 | 隠れたPCや罠を探知する技術。鍵穴の成功率上昇効果もある。 | | | | | | |
| 使用法 | ①隠れているPCの姿を暴く (スキル表のボタンで使用) 調べたい場所にスキルを使うと、潜伏 (Hiding) やInvisibility (第6サークル) の呪文で隠れているPCの姿を暴くことが出来る。 ※PvPエリアでは使用不可。 探知成功率は自分の探知スキル値と相手の潜伏スキル値で決まる。スキル値が高いほど探知範囲も広がるが距離が遠いほど探知は難しくなる。 ②トラップボックスの罠探知 (スキル表のボタンで使用) 箱にスキルを使用すると、罠がかかっている場合は「trapped」と表示される。 ③ダンジョン等の罠探知 (スキル表のボタンで使用) 調べたい場所にスキルを使うと、罠の姿が現れる。派閥罠の場合は周囲のプレイヤーにも罠が見える。 スキル値が非常に高いと、罠に近づいただけで「trapped」と表示されるようになる。 ④鍵開け成功率上昇 鍵開け (Lockpicking) による鍵開けの成功率を上昇させる。 | | | | | | |
| 関連スキル | 潜伏 (Hiding) / 鍵開け (Lockpicking) | | | | | | |

| 不調和 (Discordance) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|-------------------|--|--|-----|------|------|------|-------|
| 職業名 | Bard | 習得可能NPC | — | 2.5% | 2.5% | — | ○ 難易度 |
| 概要 | 楽器により生物の能力を低下させる技術。バード (吟遊詩人) 系スキル。 | | | | | | |
| 使用法 | 生物のステータス/スキルを低下させる (スキル表のボタンで使用。詳細はバードの項参照) 【不調和】 | | | | | | |
| | 項目 | 説明 | | | | | |
| | 使用方法 | スキルウィンドウの不調和 (Discordance) の青ボタンを押し、対象を選択。 | | | | | |
| | 演奏判定 | 自動的に楽器 (Musicianship) の演奏判定。失敗すれば効果終了。 | | | | | |
| | 効果 | 対象のNPCの難易度と不調和 (Discordance) による成功判定に成功すれば、対象のステータス/スキルが低下 (PCは無効)。 | | | | | |
| | 効果範囲 | (8+扇動/15) マス以内 | | | | | |
| | 効果条件 | ①使用者が対象から効果範囲内におり、視線またはpathfindingが通っている。 ②使用者が死んでおらず、姿も消していない。 上記条件を10秒以上外れると効果終了 | | | | | |
| | 【不調和 (Discordance) の成功率と効果】 | | | | | | |
| | ①成功率 (%) = 50 + (不調和 - (バード難易度 - 10 - バードボーナス - 楽器ボーナス)) × 2 | | | | | | |
| | ②効果: 対象へ以下のステータス/スキルロス (PCには無効) ロス (%) = 不調和 / 5 | | | | | | |
| 関連スキル | 楽器 (Musicianship) | | | | | | |

| 知性評価 (Evaluating Intelligence) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|--------------------------------|--|---------|-----|-----|-----|------|------------|
| 職業名 | Scholar | 習得可能NPC | — | — | 10% | — | ○ 難易度 非難易度 |
| 概要 | 生物の知性を調べる技術。攻撃魔法強化の効果もある。 | | | | | | |
| 使用法 | ①生物の知性評価 (スキル表のボタンで使用) 調べたい生物にスキルを使うと、INT値とマナ残量について表示される。 | | | | | | |
| | 知性評価メッセージ | | | | | | INT値 |
| | 石ころよりも頭が悪そうです | | | | | | 1~9 |
| | 見るからに頭が悪そうです | | | | | | 10~19 |
| | あまり賢そうには見えません | | | | | | 20~29 |
| | 標準的な頭脳の持ち主です | | | | | | 30~39 |
| | ちょっと頭が良さそうです | | | | | | 40~49 |
| | なかなか頭が切れそうです | | | | | | 50~59 |
| | かなり頭が良さそうです | | | | | | 60~69 |
| | ものすごく頭がよさそうです | | | | | | 70~79 |
| | 人並みはずれた知能の持ち主です | | | | | | 80~89 |
| | まさに天才です | | | | | | 90~98 |
| | 計り知れない知能の持ち主です | | | | | | 99+ |
| | 知性は推し計れませんでした | | | | | | 評価失敗 |
| | ②魔法のダメージ増加 (詳細は魔法の項参照) ダメージ魔法によるダメージを増加させます。 【魔法ダメージ修正】 攻撃側知性評価 > 防御側魔法抵抗の場合 修正ダメージ = 基本ダメージ × (1 + (攻撃側知性評価 - 防御側魔法抵抗) / 500) 攻撃側知性評価 < 防御側魔法抵抗の場合 修正ダメージ = 基本ダメージ × (1 + (攻撃側知性評価 - 防御側魔法抵抗) / 200) ③Reactive Armor / Protectionの強化 上記2つの呪文は書写 (Inscription) / 瞑想 (Meditation) / 知性評価 (Evaluating Intelligence) により効果が強化される。 | | | | | | |
| 関連スキル | 魔法 (Magery) / 魔法抵抗 (Resisting Spells) | | | | | | |

| フェンシング (Fencing) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|------------------|--|------------------------------|-------------------------------|------|---|------|------------|
| 職業名 | Fencer | 習得可能NPC | 4.5% | 5.5% | — | — | ○ 難易度 難易度制 |
| 概要 | フェンシング系武器を使用した戦闘の熟練度。 | | | | | | |
| 使用法 | フェンシング系武器を装備した戦闘時の命中判定に使用 (詳細は戦闘の項参照) 近接武器命中率 (%) = 50 × (攻撃側武器スキル + 200) / (防御側武器スキル + 200) STR / 戦術 (Tactics) / 解剖学 (Anatomy) によるダメージ修正 / ボーナス有り。 一部武器は毒塗りが可能。 両手持ち武器使用時、スペシャルアタックParalyzing Blowが発動。 【スペシャルアタック】 | | | | | | |
| | 系統 | 名称 | 効果 | | 発動方法 | | |
| | フェンシング | パラライジングブロウ (Paralyzing Blow) | 相手を4秒間麻痺させる 自動反撃 / 魔法使用も不可 | | 両手武器命中時に自動発動 発動率 (%) = 解剖学 (Anatomy) 値 / 4 | | |
| | ※スペシャルアタックはモンスター / NPC も使用する。 | | | | | | |
| 関連スキル | 戦術 (Tactics) / 解剖学 (Anatomy) / 毒 (Poisoning) | | | | | | |

| 釣り (Fishing) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|--------------|---|---------|---|-----|-----|------|------------|
| 職業名 | Fisherman | 習得可能NPC | 5% | 5% | — | — | ○ 難易度 難易度制 |
| 概要 | 釣りの技術。魚以外にも色々釣れる。 | | | | | | |
| 使用法 | 釣りをする fishing pole (釣竿) をダブルクリックして水面をクリックすると釣りが出る。 | | | | | | |
| | 釣れるもの | 必要スキル | 備考 | | | | |
| | 靴類 | 0.0 | 普通の靴 | | | | |
| | fish (魚) | 0.0 | ダガーで切り身にして焼くと焼き魚になる。 | | | | |
| | special fishing net | 25.0 | 沖合いの水面にダブルクリックで使用する時とモンスターが現れ、それを倒すとSOSボトルが入手出来る時がある。 | | | | |
| | prize fish | 80.0 | 食べると一時的にINT+5 | | | | |
| | wondrous fish | 80.0 | 食べると一時的にDEX+5 | | | | |
| | truly rare fish | 80.0 | 食べると一時的にSTR+5 | | | | |
| | highly peculiar fish | 80.0 | 食べると一時的にスタミナ+5 | | | | |
| | big fish | 80.0 | 沖合いのみ。taxidermy kits (剥製キット) でトロフィーに出来る。 | | | | |
| | Treasure Map | 90.0 | 沖合いのみ。釣ったsea serpent / deep sea serpentを倒して入手。 | | | | |
| | message in a bottle (SOSボトル) | 100.0 | 沖合いのみ。釣ったsea serpent / deep sea serpentを倒して入手。 SOSボトルを持って指定座標で釣りをすると、絵画や宝箱 (Lv1~3) が釣れる。 | | | | |
| | ※SOSボトルで釣れる宝箱には守護モンスターは現れない。 | | | | | | |
| 関連スキル | — | | | | | | |

| 検死 (Forensic Evaluation) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 |
|--------------------------|--|---------|--|-----|-----|------|-----|------|
| 職業名 | Detective | 習得可能NPC | Healer/Wandering Healer/Healer Guildmaster | | | | | × |
| 概要 | 死体やこじ開けられた鍵箱調査の技術。シーフキルド所属者を見破ることも出来る。 | | | | | | | |
| 使用法 | ①死体/鍵箱調査(スキル表のボタンから使用) 調べたい死体にスキルを使うと誰が殺害/ルートしたか判る。鍵箱に使うと誰がこじ開けたか判る。 ②シーフキルド員を見破る(スキル表のボタンから使用) 調べたいPCにスキルを使うとシーフキルド所属が見破ることが出来る。 | | | | | | | |
| 関連スキル | - | | | | | | | |

| 治療 (Healing) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 |
|--------------|---|---------|--|-----|-----|------|-----|------|
| 職業名 | Healer | 習得可能NPC | Healer/Wandering Healer/Healer Guildmaster | | | | | ○ |
| 概要 | 包帯治療の技術。熟練すると解毒や蘇生も可能となる。 | | | | | | | |
| 使用法 | 包帯治療 包帯治療はclean badage (包帯) を消費して行う。包帯はpiece of cloth (布)、bolt of cloth (巻き布) 等をscissors (ハサミ) で切れば作れる (巻き布は一度切ると布になる)。 包帯をダブルクリックして治療したいPCをクリックすると治療開始。治療終了まで時間がかかり、その間治療対象から離れると治療は中断。治療にかかる時間はDEXにより変化する。 治療する対象が自分自身と他人では治療時間が異なる。他人を治療したほうが短い。 HP回復量は治療 (Healing) と解剖学 (Anatomy) の値が大きいほど増加する。 治療 (Healing) と解剖学 (Anatomy) が共に60.1以上で解毒可能。但しこれは必要最低値。 治療 (Healing) と解剖学 (Anatomy) が共に80.1以上で蘇生可能。但しこれは必要最低値。 | | | | | | | |
| 関連スキル | 解剖学 (Anatomy) | | | | | | | |

| 牧羊 (Herding) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 |
|--------------|--|---------|------------------|-----|-----|------|-----|------|
| 職業名 | Shepard | 習得可能NPC | Shepherd/Rancher | | | | | ○ |
| 概要 | 動物を放牧させる牧羊の技術。 | | | | | | | |
| 使用法 | 動物を目的地に向かわせる crook (羊飼いの杖) をダブルクリックして対象の動物をクリックし、目的の場所をクリックする。難易度は調教 (Animal Taming) を参照。 | | | | | | | |
| 関連スキル | - | | | | | | | |

| 潜伏 (Hiding) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 |
|-------------|---|---------|--------------------------------------|-----|-----|------|-----|------|
| 職業名 | Rogue | 習得可能NPC | Thief Guildmaster/Ranger Guildmaster | | | | | × |
| 概要 | 姿を消す技術。誰からも見えなくなる。 | | | | | | | |
| 使用法 | 隠れる(スキル表のボタンで使用) 自分の姿が透明となり、誰からも見えなくなる。当然モンスターからも襲われない。 動いたり話したりすれば姿が現れる。但し、ステルス (Stealth) があれば隠れたまま移動可能。 戦闘中など、PC/NPCの攻撃対象となっている場合は、相手から隠れるか視線を遮らないと隠れられない。 必要距離 (マス) = (100-潜伏) / 2+8 | | | | | | | |
| 関連スキル | 探知 (Detecting Hidden) / ステルス (Stealth) | | | | | | | |

| 書写 (Inscription) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 | |
|------------------|---|--|---------------------------------------|-----|-----|------|-----|------|--|
| 職業名 | Scribe | 習得可能NPC | Mage/Mage Guildmaster/Archmage/Scribe | | | | | ○ | |
| 概要 | 文字を書き写す技術。呪文スクロールの作成と本の複製が可能。また、一部の呪文を強化。 | | | | | | | | |
| 使用法 | ①呪文スクロールを作成 (詳細は生産のP101参照) 呪文スクロールやrunebookを作成する。 【書写】 | | | | | | | | |
| | 名称 | 説明 | | | | | | | |
| | 道具 | scribe's pen. 街の魔法屋で購入か細工 (Tinkering) で作成。 | | | | | | | |
| | 材料 | blank scroll (空のスクロール) と秘薬。runebook (ルーンブック) 作成時にはunmarkd recall rune (空ルーン) とRecall、Gate Travelのスクロールも。 | | | | | | | |
| | 作成方法 | 道具をダブルクリックして生産メニューを利用。 呪文スクロール作成時にはその呪文のマナも消費する。 | | | | | | | |
| | ②本の複製 (スキル表のボタンで使用) 元の本にスキルを使用し、複製先の本をクリックする。 | | | | | | | | |
| | ③Reactive Armor/Protectionの強化 上記2つの呪文は書写 (Inscription) / 瞑想 (Meditation) / 知性評価 (Evaluating Intelligence) により効果が強化される。 | | | | | | | | |
| 関連スキル | 魔法 (Magery) / 瞑想 (Meditation) | | | | | | | | |

| アイテム鑑定 (Item Identification) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 |
|------------------------------|---|---------|---|-----|-----|------|-----|------|
| 職業名 | Merchant | 習得可能NPC | Miner Guildmaster/Merchant Guildmaster/Jeweler/Vagabond | | | | | × |
| 概要 | アイテム鑑定の技術。 | | | | | | | |
| 使用法 | アイテム鑑定(スキル表のボタンで使用) 鑑定したいアイテムにスキルを使用すると正式なアイテム名とおおよその金額が表示される。 | | | | | | | |
| 関連スキル | - | | | | | | | |

| 鍵開け (Lockpicking) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 | |
|-------------------|--|---------|--|-----|-----|------|-----|------|--|
| 職業名 | Rogue | 習得可能NPC | Thief Guildmaster/Tinker/Tinker Guildmaster/Golemcraft | | | | | ○ | |
| 概要 | 鍵開けの技術。 | | | | | | | | |
| 使用法 | 鍵開け lockpickをダブルクリックして、鍵の掛かった箱などをクリックすれば鍵開けをする。 手に防具を装備しているとき鍵開け成功率は下がる。 失敗するとlockpickが壊れる可能性があるため、常に数に余裕を持つべき。 | | | | | | | | |
| | 【宝箱鍵開け必要スキル】 | | | | | | | | |
| | Lv | 必要鍵開け値 | 必要魔法値 | | | | | | |
| | 1 | 25.0 | 50.0 | | | | | | |
| | 2 | 76.0 | 100.0 | | | | | | |
| | 3 | 84.0 | 120.0 | | | | | | |
| | 4 | 92.0 | 開錠不可 | | | | | | |
| | 5 | 100.0 | 開錠不可 | | | | | | |
| 関連スキル | - | | | | | | | | |

| 伐採 (Lumberjacking) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 | |
|--------------------|---|---|--------------------------|-----|-----|------|-----|------|--|
| 職業名 | Lumberjack | 習得可能NPC | Carpenter | | | | | ○ | |
| 概要 | 森の木から木材を伐採する木こりの技術。斧武器の破壊力を増加させる。 | | | | | | | | |
| 使用法 | ①木材の伐採 下の種類の斧 (Axe) 属性の武器をダブルクリックし、ターゲットで木をクリックすると伐採出来ます。 斧武器: axe, battle axe (hatchet), double axe, executioner's axe, large battle axe, two-handed axe 例外としてbardicheとhalbardはpolearm属性ですが木を切ることが可能です。(斧ダメージボーナスは無し) 木こりして木材が入手できる確率は伐採スキル値=成功率になります。 【伐採】 | | | | | | | | |
| | 名称 | 説明 | | | | | | | |
| | 道具 | 斧 (Axe) 系アイテム | | | | | | | |
| | 伐採方法 | 道具をダブルクリックして木を選択するとlog (丸太) を入手。このままだと重いので、大工道具でboard (ボード) に加工すると軽くなる(量は減らない)。 | | | | | | | |
| | 伐採時のメッセージ | | 説明 | | | | | | |
| | その木からは十分な木材を得られません | | 切り尽くされている木か、木材の取れない種類の木。 | | | | | | |
| | しばらく作業をしたものの、十分な木材を得ることが出来なかった | | 木材の切り出しに失敗。 | | | | | | |
| | バックバックに丸太を入れました | | 10logs 入手 (2stone x10) | | | | | | |
| | ②斧武器使用時のダメージボーナス付加 (詳細は戦闘の項参照) 伐採 (Lumberjacking) 値により斧系武器を利用して攻撃したときのダメージに追加ボーナスが付きます。 【伐採ダメージ修正】※斧武器のみ 伐採<100の場合 ダメージ=ダメージ×(1+伐採×0.002) 伐採>=100の場合 ダメージ=ダメージ×(1+伐採×0.003) | | | | | | | | |
| 関連スキル | 大工 (Carpentry) / 弓矢作成 (Bowcraft/Fletch) / ソード (Swordsmanship) | | | | | | | | |

| メイス (Mace Fighting) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 |
|---------------------|---|----------------------------|---|---|-----|------|-----|------|
| 職業名 | Armsman | 習得可能NPC | Blacksmith/Iron Worker/Monk/Warrior's Guildmaster/Weapontrainer | | | | | ○ |
| 概要 | メイス武器を用いた戦闘の熟練度。 | | | | | | | |
| 使用法 | メイス系武器を装備した戦闘時の命中判定に使用 (詳細は戦闘の項参照) 近接武器命中率 (%) = 50×(攻撃側武器スキル+200)/(防御側武器スキル+200) STR/戦術 (Tactics) / 解剖学 (Anatomy) によるダメージ修正/ボーナス有り。 追加効果として、相手のスタミナと鈍耐久度を削る。 両手持ち武器使用時、スペシャルアタックCrushing Blowが発動 【武器のスペシャルアタック】 | | | | | | | |
| | 系統 | 名称 | 効果 | 発動方法 | | | | |
| | メイス | クラッシュングブロウ (Crushing Blow) | ダメージが1.5倍される | 両手武器命中時に自動発動 発動率 (%) = 解剖学 (Anatomy) 値 / 4 ※スペシャルアタックはモンスター/NPCも使用する。 | | | | |
| 関連スキル | 戦術 (Tactics) / 解剖学 (Anatomy) | | | | | | | |

| 魔法 (Magery) | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|----------------|---|---|-----|-----|------|-----|
| | — | — | — | 15% | 難易度 | |
| 職業名 | Mage | 習得可能NPC Mage/Mage Guildmaster/Archmage/Cashual/Wandering Healer | | | | |
| 概要 | 魔法の呪文を操る技術。 | | | | | |
| 使用法 | 魔法の呪文を使用する(詳細は魔法の項参照) 秘薬とマナを使い、魔法の呪文を發動させる。 【魔法成功率】 成功率(%)=(500+2×(魔法×10-(サークル-1)×1,000/7))/10 【魔法基本ダメージ】 基本ダメージ=呪文ダメージ×(50+攻撃側魔法)/100 ※防衛側がPCの場合基本ダメージは半分になる。 | | | | | |
| 関連スキル | 魔法抵抗(Resisting Spells) / 瞑想(Meditation) / 知性評価(Evaluating Intelligence) / 書写(Inscription) | | | | | |

| 瞑想 (Meditation) | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|--------------------|---|--|-----|-----|------|-----|
| | — | — | — | — | 難易度 | |
| 職業名 | Stoic | 習得可能NPC Mage Guildmaster/Archmage/Mage | | | | |
| 概要 | 瞑想によりマナ回復を速める技術。 | | | | | |
| 使用法 | ①瞑想(詳細は魔法の項参照) マナの自然回復速度を上げ、瞑想することで更に倍の速度で回復 ②Reactive Armor/Protectionの強化 上記2つの呪文は書写(Inscription) / 瞑想(Meditation) / 知性評価(Evaluating Intelligence) により効果が増強される。 | | | | | |
| 関連スキル | 魔法(Magery) | | | | | |

| 採掘 (Mining) | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|----------------|---|--|-----|-----|-----------|-----|
| | 20% | — | — | — | 非:掘り/難:精製 | |
| 職業名 | Miner | 習得可能NPC Miner/Miner Guildmaster/Stonecrafter | | | | |
| 概要 | 鉱山から鉱石を採掘し、インゴットに精製する技術。GMIになれば砂や花崗岩も採掘可能。 | | | | | |
| 使用法 | ①ore(鉱石)採掘(詳細は生産のP090参照) shovel(シャベル)/pickaxe(ピックアックス)をダブルクリックしてターゲットカーソルで鉱山の手が坑道内の壁をクリックすればore(鉱石)が掘れる。 鉱石には9種類の色があり、希少度の高い色は採掘が難しく掘り出せない。 様々な色違いの鉱石があり、希少度の高い色は採掘(Mining)値が高くないと掘ることが出来ない。 | | | | | |
| | ②ingot(インゴット)精製 鉱石をダブルクリックし、ターゲットカーソルでforge(炉)をクリックするとインゴットに精製される。 精製は難易度制であり、スキル値が高い程成功率上昇。失敗すると鉱石は半分失われる。希少度の高い色鉱石ほど、精製の際に失敗しやすい。 ※鉱石はスタックアイテム。違う種類同士もダブルクリックしてクリックすればまとめてられる(同色のみ)。 | | | | | |
| | ③砂の採掘 採掘(Mining)がGMであれば、「Find Glass-Quality Sand」という本をダブルクリックして読むとsand(砂)を掘る能力が身につく。「Find Glass-Quality Sand」はイルシェナーのガーゴイルシテにある魔法屋で販売している。砂は砂浜などで掘れる。但し、砂が掘れるのはMiningがGM以上のときのみ。 | | | | | |
| | ④花崗岩の採掘 採掘(Mining)がGM以上であれば、「Mining For Quality Stone」という本をダブルクリックして読むとhigh quality granite(花崗岩)を掘る能力が身につく。「Mining For Quality Stone」はイルシェナーのガーゴイルシテにある石細工屋で販売している。花崗岩は鉱石と同じ場所で掘れる。但し、採掘スキルがGM以上でなければならず、色鉱石が掘れる場所では同じ色の花崗岩が掘れる。 | | | | | |
| | ⑤鍛冶の生産メニューでアイテムを溶した際のインゴット量増加 ⑥宝箱を掘り出す 宝の地図の宝箱を掘り出すとき、Miningが高いほど、探知範囲が広がる(詳細はトレジャーハントの項参照)。 | | | | | |
| 関連スキル | 鍛冶(Blacksmithy) / 細工(Tinkering) / 錬金術(Alchemy) / 大工(Carpentry) | | | | | |

| 【探掘(Mining)と宝箱探知範囲】 | |
|---------------------|-------|
| 探掘 | 探知範囲 |
| ~50.9 | 3x3マス |
| 51.0 | 5x5マス |
| 81.0 | 7x7マス |
| 100.0 | 9x9マス |

| 楽器 (Musicianship) | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|----------------------|--|-------------------------------|-----|-----|------|-----|
| | — | 8% | 2% | — | 難易度 | |
| 職業名 | Bard | 習得可能NPC Bard/Bard Guildmaster | | | | |
| 概要 | 楽器演奏の技術。他のスキルと組み合わせると様々な効果を生み出す。 | | | | | |
| 使用法 | ①楽器演奏 楽器をダブルクリックして演奏する。楽器は街で買うか、大工(carpentry)で作成可能。 楽器の違いは音のみで、他の機能は全く同じ。 【楽器】 項目 説明 使用方法 楽器をダブルクリックすると演奏判定する。 他のバードスキル使用時には自動的に演奏判定が行われる。 バードボーナス スキル値100以上の場合、他のバードスキルにバードボーナスを与える。 楽器の指定 他のバードスキル使用時には最後に楽器(Musicianship)を使用した楽器を自動使用する。変更したい場合は他の楽器をダブルクリック。 【楽器の演奏判定とボーナス】 演奏判定(バードスキル使用時に自動チェック) 成功率(%)=楽器 バードスキルボーナス 楽器(Musicianship)が100以上の場合、他のバードスキルの使用時に以下のバードボーナス バードボーナス(%)=楽器-100 ②バード(吟遊詩人)系スキルに必須 不調和(Discordance) / 沈静化(Peacemaking) / 扇動(Provocation)はバード(吟遊詩人)系スキルと呼ばれ、使用時に楽器(Musicianship)と楽器が必須となる。 | | | | | |
| 関連スキル | 不調和(Discordance) / 沈静化(Peacemaking) / 扇動(Provocation) | | | | | |

| シールド (Parrying) | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|--------------------|---|---|-----|-----|------|-----|
| | 7.5% | 2.5% | — | — | 難易度 | |
| 職業名 | Warrior | 習得可能NPC Blacksmith/Iron Worker/Warrior's Guildmaster/Weaponstrainer | | | | |
| 概要 | 戦闘時の盾による受け流しの技術。 | | | | | |
| 使用法 | 盾を装備して相手の攻撃をブロックする(詳細は戦闘の項参照) 【シールド判定】 シールド成功率(%)=シールド×(100-盾AR×2)/100 【シールドダメージ軽減】 ダメージ=ダメージ-(シールド+50)×盾AR/100 | | | | | |
| 関連スキル | — | | | | | |

| 沈静化 (Peacemaking) | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 |
|----------------------|--|--------------------------|-----|-----|----------------|-----|
| | — | 5% | 5% | — | ターゲットモードのみ難易度制 | |
| 職業名 | Bard | 習得可能NPC Bard Guildmaster | | | | |
| 概要 | 相手の戦意を抑える技術。 | | | | | |
| 使用法 | 攻撃目標解除(スキル表のボタンで使用) モンスター等が自分を含めた誰かを攻撃目標にしたとき、このスキルを使用すれば攻撃目標が解除される。 楽器と楽器(Musicianship)必須。 【沈静化】 使用モード 項目 説明 スタンダードモード 使用方法 スキルウィンドウの沈静化(Peacemaking)の青ボタンを押し、自分を選択。 演奏判定 自動的に楽器(Musicianship)の演奏判定。失敗すれば効果終了。 効果 沈静化(Peacemaking)と楽器(Musicianship)による成功判定に成功すると、視界内のNPCが一時的に戦闘停止。攻撃されれば反撃する。 使用方法 スキルウィンドウの沈静化(Peacemaking)の青ボタンを押し、沈静化したい対象を選択。 演奏判定 自動的に楽器(Musicianship)の演奏判定。失敗すれば効果終了。 ターゲットモード 効果 沈静化(Peacemaking)と対象NPCの難易度による成功判定に成功すれば、対象が戦闘停止。その後、対象が再び戦闘を開始しようとする度に沈静化(Peacemaking)と対象NPCの難易度によるチェックが入り、戦闘モードに入るのを妨げる。 効果範囲 (8+沈静化/15)マス以内 効果条件 ①使用者が対象から効果範囲内におり、視線またはpathfindingが通っている。 ②使用者が死んでおらず、姿も消していない。 上記条件を10秒以上外れると効果終了 【沈静化の成功率】 スタンダードモード:成功率(%)=沈静化 ターゲットモード:成功率(%)=50+(沈静化-(バード難易度-10-楽器ボーナス))×2 関連スキル 楽器(Musicianship) | | | | | |

| 毒 (Poisoning) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|---|---------------------------------|---|-------------|---------------------|-------------|--------------|------|----|----|-----|---|----|---|------|--|------|---|------|------|------|---------|-------------|---------------------|-------------|--------------|-----|---------------|---------------------------|-------------------------|----------|----------|-----------|-----------|-----|---------------|---------------------------|------------------------------------|----------|----------|----------|-----------|-----|----------------|---------------------------|--|----------|----------|----------|-----------|-----|---------------|------------------------------|---|------|----------|----------|----------|-----|---------------|---------------------------------|---|------|------|----------|----------|--------------------------|-----|-----|-----------|--------------------|--------------------|---------------|--------------------|---------------|---------------------|-------|---|
| 職業名 | Assassin | 習得可能NPC | Thief Guildmaster | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 概要 | 毒を扱う技術。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 使用法 | <p>① Blade 武器／食べ物に毒を塗る (スキル表のボタンで使用。詳細は戦闘の項参照)</p> <p>まず毒のポーションにスキルを使用し、続けてBlade 武器 (P80参照)／食べ物をクリックすると毒が塗れる。毒のポーションは街で買うか、錬金術 (Alchemy) で作成可能。</p> <p>毒武器の攻撃命中あるいは毒食べ物を食べた場合、毒を塗ったPCの毒 (Poisoning) 値 / 4 (%) で毒発動。毒武器は時間と共に腐敗 (耐久度減少) するが、武器使用者の毒スキルで腐敗の速度が抑えられる。</p> <p>【武器の毒塗り】</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>項目</th> <th>説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>毒塗り</td> <td>片手で刃がついた武器が毒塗り可能。 強力な毒ほど毒塗りの難易度が高くなる。 毒の作成については錬金術 (Alchemy) の項を参照。</td> </tr> <tr> <td>腐敗</td> <td>毒を塗った武器は時間と共に腐敗 (耐久度が減少) し、やがて壊れる。 腐敗の速度は塗った毒の強さに比例し、武器使用者の毒 (Poisoning) 値で抑えられる。 腐敗は毒武器を使用 (攻撃が命中) した瞬間から開始。 毒武器を鍛冶 (Blacksmithy) で修理するには、oil cloth (オイルクロス) で毒をふき取る必要がある (溶かすことはそのまま可能)。</td> </tr> <tr> <td>毒の発動</td> <td>毒武器で攻撃が命中すると毒発動判定。成功すると相手が毒を受ける。 毒発動率 (%) = 毒を塗ったPCの毒 (Poisoning) 値 / 4</td> </tr> <tr> <td>毒の寿命</td> <td>毒武器が何度か相手に命中すると毒が削がれてなくなる。 毒が有効な命中回数は、塗った毒の種類で決まる。</td> </tr> </tbody> </table> <p>【毒効果一覧】</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>毒の強さ</th> <th>毒の名称</th> <th>ダメージ</th> <th>画面上での表示</th> <th>lesser cure</th> <th>lesser cure (NPCのみ)</th> <th>normal cure</th> <th>greater cure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lv1</td> <td>Lesser Poison</td> <td>2秒毎に残りHPの3.12~6.25% (最小3)</td> <td>You fell a bit nauseous</td> <td>解毒可能 75%</td> <td>解毒可能 95%</td> <td>解毒可能 100%</td> <td>解毒可能 100%</td> </tr> <tr> <td>Lv2</td> <td>Normal Poison</td> <td>3秒毎に残りHPの4.16~8.33% (最小5)</td> <td>You feel disoriented and nauseous!</td> <td>解毒可能 50%</td> <td>解毒可能 75%</td> <td>解毒可能 95%</td> <td>解毒可能 100%</td> </tr> <tr> <td>Lv3</td> <td>Greater Poison</td> <td>4秒毎に残りHPの8.33~12.5% (最小8)</td> <td>You begin to feel pain throughout your body!</td> <td>解毒可能 30%</td> <td>解毒可能 50%</td> <td>解毒可能 75%</td> <td>解毒可能 100%</td> </tr> <tr> <td>Lv4</td> <td>Deadly Poison</td> <td>5秒毎に残りHPの12.5~25%+0~6 (最小14)</td> <td>You feel extremely weak and are in severe pain!</td> <td>解毒不可</td> <td>解毒可能 25%</td> <td>解毒可能 50%</td> <td>解毒可能 95%</td> </tr> <tr> <td>Lv5</td> <td>Lethal Poison</td> <td>5秒毎に残りHPの25~50%+0~10 (最小17最大50)</td> <td>You are in extreme pain, and require immediate aid!</td> <td>解毒不可</td> <td>解毒不可</td> <td>解毒可能 25%</td> <td>解毒可能 75%</td> </tr> </tbody> </table> <p>*錬金術、魔法で利用可能な毒はLv1~Lv4まで。Lv5の毒は一部のモンスターや細工師の毒トラップ等。 *毒は各地にある祭壇に触ることによっても解毒が可能です。 *魔法のCureによる解毒成功率 (但し、細工スキルがGM以上のキャラクターが作成した罠箱の毒は魔法では解毒不可) : 解毒成功率 (%) = (魔法×75 - 毒レベル×1750 + 10,000) / 100 - 1</p> <p>② Poison (第2サークル) の強化 (詳細は魔法の項参照) 上記呪文の毒Lvを上げる。</p> <p>【毒と魔法】</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>毒 (Poison) + 魔法 (Magery)</th> <th>近距離</th> <th>遠距離</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0 ~ 130.1</td> <td>LesserPoison (Lv1)</td> <td rowspan="4">LesserPoison (Lv1)</td> </tr> <tr> <td>130.2 ~ 170.1</td> <td>NormalPoison (Lv2)</td> </tr> <tr> <td>170.2 ~ 199.9</td> <td>GreaterPoison (Lv3)</td> </tr> <tr> <td>200.0</td> <td>GreaterPoison (Lv3) : 90% DeadlyPoison (Lv4) : 10%</td> </tr> </tbody> </table> <p>*呪文使用者から2マス以内が近距離、それ以上が遠距離</p> <p>関連スキル ソード (Swordmanship) / フェンシング (Fencing) / 魔法 (Magery)</p> | | | | | | | | 項目 | 説明 | 毒塗り | 片手で刃がついた武器が毒塗り可能。 強力な毒ほど毒塗りの難易度が高くなる。 毒の作成については錬金術 (Alchemy) の項を参照。 | 腐敗 | 毒を塗った武器は時間と共に腐敗 (耐久度が減少) し、やがて壊れる。 腐敗の速度は塗った毒の強さに比例し、武器使用者の毒 (Poisoning) 値で抑えられる。 腐敗は毒武器を使用 (攻撃が命中) した瞬間から開始。 毒武器を鍛冶 (Blacksmithy) で修理するには、oil cloth (オイルクロス) で毒をふき取る必要がある (溶かすことはそのまま可能)。 | 毒の発動 | 毒武器で攻撃が命中すると毒発動判定。成功すると相手が毒を受ける。 毒発動率 (%) = 毒を塗ったPCの毒 (Poisoning) 値 / 4 | 毒の寿命 | 毒武器が何度か相手に命中すると毒が削がれてなくなる。 毒が有効な命中回数は、塗った毒の種類で決まる。 | 毒の強さ | 毒の名称 | ダメージ | 画面上での表示 | lesser cure | lesser cure (NPCのみ) | normal cure | greater cure | Lv1 | Lesser Poison | 2秒毎に残りHPの3.12~6.25% (最小3) | You fell a bit nauseous | 解毒可能 75% | 解毒可能 95% | 解毒可能 100% | 解毒可能 100% | Lv2 | Normal Poison | 3秒毎に残りHPの4.16~8.33% (最小5) | You feel disoriented and nauseous! | 解毒可能 50% | 解毒可能 75% | 解毒可能 95% | 解毒可能 100% | Lv3 | Greater Poison | 4秒毎に残りHPの8.33~12.5% (最小8) | You begin to feel pain throughout your body! | 解毒可能 30% | 解毒可能 50% | 解毒可能 75% | 解毒可能 100% | Lv4 | Deadly Poison | 5秒毎に残りHPの12.5~25%+0~6 (最小14) | You feel extremely weak and are in severe pain! | 解毒不可 | 解毒可能 25% | 解毒可能 50% | 解毒可能 95% | Lv5 | Lethal Poison | 5秒毎に残りHPの25~50%+0~10 (最小17最大50) | You are in extreme pain, and require immediate aid! | 解毒不可 | 解毒不可 | 解毒可能 25% | 解毒可能 75% | 毒 (Poison) + 魔法 (Magery) | 近距離 | 遠距離 | 0 ~ 130.1 | LesserPoison (Lv1) | LesserPoison (Lv1) | 130.2 ~ 170.1 | NormalPoison (Lv2) | 170.2 ~ 199.9 | GreaterPoison (Lv3) | 200.0 | GreaterPoison (Lv3) : 90% DeadlyPoison (Lv4) : 10% |
| 項目 | 説明 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 毒塗り | 片手で刃がついた武器が毒塗り可能。 強力な毒ほど毒塗りの難易度が高くなる。 毒の作成については錬金術 (Alchemy) の項を参照。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 腐敗 | 毒を塗った武器は時間と共に腐敗 (耐久度が減少) し、やがて壊れる。 腐敗の速度は塗った毒の強さに比例し、武器使用者の毒 (Poisoning) 値で抑えられる。 腐敗は毒武器を使用 (攻撃が命中) した瞬間から開始。 毒武器を鍛冶 (Blacksmithy) で修理するには、oil cloth (オイルクロス) で毒をふき取る必要がある (溶かすことはそのまま可能)。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 毒の発動 | 毒武器で攻撃が命中すると毒発動判定。成功すると相手が毒を受ける。 毒発動率 (%) = 毒を塗ったPCの毒 (Poisoning) 値 / 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 毒の寿命 | 毒武器が何度か相手に命中すると毒が削がれてなくなる。 毒が有効な命中回数は、塗った毒の種類で決まる。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 毒の強さ | 毒の名称 | ダメージ | 画面上での表示 | lesser cure | lesser cure (NPCのみ) | normal cure | greater cure | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Lv1 | Lesser Poison | 2秒毎に残りHPの3.12~6.25% (最小3) | You fell a bit nauseous | 解毒可能 75% | 解毒可能 95% | 解毒可能 100% | 解毒可能 100% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Lv2 | Normal Poison | 3秒毎に残りHPの4.16~8.33% (最小5) | You feel disoriented and nauseous! | 解毒可能 50% | 解毒可能 75% | 解毒可能 95% | 解毒可能 100% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Lv3 | Greater Poison | 4秒毎に残りHPの8.33~12.5% (最小8) | You begin to feel pain throughout your body! | 解毒可能 30% | 解毒可能 50% | 解毒可能 75% | 解毒可能 100% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Lv4 | Deadly Poison | 5秒毎に残りHPの12.5~25%+0~6 (最小14) | You feel extremely weak and are in severe pain! | 解毒不可 | 解毒可能 25% | 解毒可能 50% | 解毒可能 95% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Lv5 | Lethal Poison | 5秒毎に残りHPの25~50%+0~10 (最小17最大50) | You are in extreme pain, and require immediate aid! | 解毒不可 | 解毒不可 | 解毒可能 25% | 解毒可能 75% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 毒 (Poison) + 魔法 (Magery) | 近距離 | 遠距離 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 0 ~ 130.1 | LesserPoison (Lv1) | LesserPoison (Lv1) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 130.2 ~ 170.1 | NormalPoison (Lv2) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 170.2 ~ 199.9 | GreaterPoison (Lv3) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 200.0 | GreaterPoison (Lv3) : 90% DeadlyPoison (Lv4) : 10% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 扇動 (Provocation) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 | |
|------------------|---|--|------------------|-----|-----|------|-----|------|--|
| 職業名 | Bard | 習得可能NPC | Bard Guildmaster | | | | | | |
| 概要 | 生き物を扇動して、他の生き物を襲わせる技術。 | | | | | | | | |
| 使用法 | 扇動 (スキル表のボタンで使用。詳細はバードの項参照) | | | | | | | | |
| | 項目 | | 説明 | | | | | | |
| | 使用方法 | スキルウィンドウの扇動 (Provocation) の青ボタンを押し、同士討ちさせたい対象を順番に選択。 | | | | | | | |
| | 演奏判定 | 自動的に楽器 (Musicianship) の演奏判定。失敗すれば効果終了。 | | | | | | | |
| | 効果 | 対象の2体の難易度平均値と扇動 (Provocation) による成功判定に成功すれば、対象が戦闘を始める。 | | | | | | | |
| | 効果範囲 | (8+扇動/15) マス以内 | | | | | | | |
| | 効果条件 | ①使用者が対象から効果範囲内にあり、視線またはpathfindingが通っている。 ②使用者が死んでおらず、姿も消していない。 上記条件を10秒以上外れると効果終了 | | | | | | | |
| | 【扇動 (Provocation) の成功率】 | | | | | | | | |
| | ①バード難易度平均 : 各対象の (バード難易度 - バードボーナス - 楽器ボーナス) の平均値 | | | | | | | | |
| | ②成功率 (%) = 50 + (扇動 - (バード難易度平均 - 5)) × 2 | | | | | | | | |
| 関連スキル | 楽器 (Musicianship) | | | | | | | | |

| 罠解除 (Remove Trap) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 | |
|-------------------|---|---------|--|-----|-----|------|-----|------|--|
| 職業名 | Rogue | 習得可能NPC | Thief Guildmaster / Golemcrafter / Tinker / Tinker Guildmaster | | | | | | |
| 概要 | 罠解除の技術 | | | | | | | | |
| 使用法 | 罠解除 (スキル表から使用) 罠や罠箱にスキルを使用すると解除する。 手に防具を装備しているとき鍵開け成功率は下がる。 鍵開け (Lockpicking) と探知 (Detecting Hidden) 共に50以上でないとき使用 / 訓練出来ない。 | | | | | | | | |
| 関連スキル | 鍵開け (Lockpicking) / 探知 (Detecting Hidden) | | | | | | | | |

| 魔法抵抗 (Resisting Spells) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 | |
|-------------------------|---|---------|---|-----|-----|------|-----|------|--|
| 職業名 | Mage | 習得可能NPC | Archmage / Cashual / Gypsy Banker / Healer Guildmaster / Mage / Mage Guildmaster / Monk / Ranger Guildmaster / Warrior's Guildmaster / Wandering Healer | | | | | | |
| 概要 | 魔法抵抗力。 | | | | | | | | |
| 使用法 | 魔法抵抗 (詳細は魔法の項参照) 呪文で攻撃された際の抵抗判定に用いる。抵抗成功で魔法無効化あるいはダメージ半分。 【魔法低効率】 以下の値の大きいほうが魔法抵抗率 (%) ① 防御側魔法抵抗 - (攻撃側魔法 - 20) / 2 + サークル × 5 ② 防御側魔法抵抗 / 5 【魔法ダメージ修正】 ① 攻撃側知性評価 > 防御側魔法抵抗の場合 修正ダメージ = 基本ダメージ × (1 + (攻撃側知性評価 - 防御側魔法抵抗) / 500) ② 攻撃側知性評価 < 防御側魔法抵抗の場合 修正ダメージ = 基本ダメージ × (1 + (攻撃側知性評価 - 防御側魔法抵抗) / 200) | | | | | | | | |
| 関連スキル | 知性評価 (Evaluating Intelligence) / 魔法 (Magery) | | | | | | | | |

| 覗き (Snooping) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 | |
|---------------|---|---------|---------------------------|-----|-----|------|-----|------|--|
| 職業名 | Pickpocket | 習得可能NPC | Thief Guildmaster / Gypsy | | | | | | |
| 概要 | 相手の持ち物を覗く技術。 | | | | | | | | |
| 使用法 | 持ち物を覗く 相手のペーパードールを出し、バックパックをダブルクリックすると中身を覗くことが出来る。 バックパック内の箱やポーチなどもダブルクリックで開き、深い階層まで覗き可能。 カルマは下がるが、犯罪行為ではない。 | | | | | | | | |
| 関連スキル | 窃盗 (Stealing) | | | | | | | | |

| 霊話 (Spirit Speak) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 | |
|-------------------|--|---------|---|-----|-----|------|-----|------|--|
| 職業名 | Medium | 習得可能NPC | Healer / Wandering Healer / Healer Guildmaster / Fortune Teller | | | | | | |
| 概要 | 死者と会話する技術。 | | | | | | | | |
| 使用法 | 幽霊と会話する (スキル表から使用) スキルの使用に成功すると、幽霊と会話可能となる。 | | | | | | | | |
| 関連スキル | - | | | | | | | | |

| 窃盗 (Stealing) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 |
|---------------|---|---------|---------------------------|-----|-----|------|-----|------|
| 職業名 | Pickpocket | 習得可能NPC | Thief Guildmaster / Gypsy | | | | | |
| 概要 | 盗みの技術。 | | | | | | | |
| 使用法 | <p>アイテムを盗む(スキル表のボタンで使用)</p> <p>スキルを使用し、盗みたい相手をクリックすると相手の持ち物からランダムで盗める(ランダムスティール)。ランダムスティール時に盗めるのは相手のバックパックの第1階層のアイテムに限られる。</p> <p>盗む前に覗き(Snooping)で相手のバックパックを開いておけば、狙ったアイテムをクリックして盗める。街にある箱の中のアイテムなども、盗むことが可能。</p> <p>NPCシーフギルド</p> <p>PCから盗むときにはNPCシーフギルドに入会が必要。</p> <p>I) 入会条件: プレイ時間48時間以上で窃盗(Stealing)値60以上のPC</p> <p>II) 入会方法: 街でシーフギルドマスター(thieves guildmaster)を探し、「join」で入会出来る。退会は「quit」。</p> <p>III) 変装キット: シーフギルドマスターに「Disguise」というと売ってくれる。変装キットを使うと、名前や髪型等が変更され、効果は2時間続く。</p> | | | | | | | |
| 関連スキル | 覗き(Snooping) | | | | | | | |

| ステルス (Stealth) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 |
|----------------|--|---------|--|-----|-----|------|-----|------|
| 職業名 | Rogue | 習得可能NPC | Thief Guildmaster / Ranger Guildmaster | | | | | |
| 概要 | 隠れたまま移動する技術。 | | | | | | | |
| 使用法 | <p>隠密移動(スキル表のボタンで使用)</p> <p>潜伏(Hiding)を使用して姿を消した状態でステルスを使用。成功すると消えたまま移動できる。</p> <p>移動は歩きのみ。走る姿が現れる。</p> <p>移動可能距離(マス) = ステルス(Stealth)値 / 10</p> <p>鎧が重いとステルス難易度は上がる。皮鎧なら全く問題なし。</p> <p>潜伏(Hiding)値が80以上ないと使用/訓練出来ない。</p> | | | | | | | |
| 関連スキル | 潜伏(Hiding) | | | | | | | |

| ソード (Swordsmanship) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 | | | | | | | | |
|---------------------|---|-------------------|--|-----|-----|------|-----|------|----|----|----|------|-----|------------------------------|-------------------|--|
| 職業名 | Swordsman | 習得可能NPC | Blacksmith / Iron Worker / Warrior's Guildmaster / Weapontrainer | | | | | | | | | | | | | |
| 概要 | ソード系武器を用いた戦闘の熟練度。 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 使用法 | <p>ソード系武器を装備した戦闘時の命中判定に使用(詳細は戦闘の項参照)</p> <p>近接武器命中率(%) = 50 × (攻撃側武器スキル + 200) / (防御側武器スキル + 200)</p> <p>STR / 戦術(Tactics) / 解剖学(Anatomy)によるダメージ修正 / ボーナス有り。</p> <p>斧武器使用時に伐採(Lumberjacking)のダメージボーナス有り。</p> <p>一部武器は毒塗りが可能。</p> <p>両手持ち武器使用時、スペシャルアタックConcussion Blowが発動。</p> <p>[スペシャルアタック]</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>系統</th> <th>名称</th> <th>効果</th> <th>発動方法</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ソード</td> <td>コンカッションブロウ (Concussion Blow)</td> <td>相手のINTを30秒間1/2にする</td> <td>両手武器命中時に自動発動 発動率(%) = 解剖学(Anatomy)値 / 4</td> </tr> </tbody> </table> <p>※スペシャルアタックはモンスター/NPCも使用する。</p> | | | | | | | | 系統 | 名称 | 効果 | 発動方法 | ソード | コンカッションブロウ (Concussion Blow) | 相手のINTを30秒間1/2にする | 両手武器命中時に自動発動 発動率(%) = 解剖学(Anatomy)値 / 4 |
| 系統 | 名称 | 効果 | 発動方法 | | | | | | | | | | | | | |
| ソード | コンカッションブロウ (Concussion Blow) | 相手のINTを30秒間1/2にする | 両手武器命中時に自動発動 発動率(%) = 解剖学(Anatomy)値 / 4 | | | | | | | | | | | | | |
| 関連スキル | 戦術(Tactics) / 解剖学(Anatomy) / 伐採(Lumberjacking) / 毒(Poisoning) | | | | | | | | | | | | | | | |

| 戦術 (Tactics) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 |
|--------------|---|---------|---|-----|-----|------|-----|------|
| 職業名 | Warrior | 習得可能NPC | Blacksmith / Casual / Gypsy Banker / Iron Worker / Monk / Ranger Guildmaster / Warrior's Guildmaster / Weapontrainer / Wondering Healer | | | | | |
| 概要 | 敵に強烈なダメージを与える技術。 | | | | | | | |
| 使用法 | <p>戦闘時のダメージ修正に使用(詳細は戦闘の項参照)</p> <p>戦術 ≤ 110の場合 ダメージ = 基本ダメージ × (STR × 0.2 + 50 + 戦術) / 100</p> <p>戦術 > 110の場合 ダメージ = 基本ダメージ × (STR × 0.2 + 160 + (戦術 - 110) / 2)</p> | | | | | | | |
| 関連スキル | ソード(Swordsmanship) / メイス(Mace Fighting) / フェンシング(Fencing) / アーチェリー(Archery) | | | | | | | |

| 裁縫 (Tailoring) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 |
|----------------|--|---------|---|-----|-----|------|-----|------|
| 職業名 | Tailor | 習得可能NPC | Tailor / Weaver / Cobber / Tailor Guildmaster | | | | | |
| 概要 | 布/皮の衣類を作る技術。 | | | | | | | |
| 使用法 | 布や皮を材料に服や皮鎧を作る(詳細は生産のP103参照) | | | | | | | |
| 【裁縫】 | | 説明 | | | | | | |
| 名称 | sewing kit | | | | | | | |
| 道具 | 布: 街の裁縫屋で購入可能。多種の色がある。 | | | | | | | |
| 材料 | 皮: 動物などの死体に刃物を使うとhide(皮)が採れる。そのままでは重いの scissors(ハサミ)を使うと加工されたleather(皮)になり、軽くなる。 | | | | | | | |
| 皮の種類 | 骨: モンスターや宝箱などから入手。 | | | | | | | |
| 皮の種類 | 皮には4種類あり、作成したアイテムの性能が変化する。皮の種類毎に、裁縫の最低必要スキル値が設定されており、それ未満だと材料に使えない。 | | | | | | | |
| 作成方法 | 道具をダブルクリックして生産メニューを利用。 | | | | | | | |
| 作成アイテム | 服、皮鎧、骨鎧 | | | | | | | |
| 修理 | 裁縫アイテムは修理不能。但し、作成したアイテム以外で一部修理可能なものもある(P104参照)。 | | | | | | | |
| 材料に戻す | 服や皮鎧にハサミを使用すると材料に戻る。 | | | | | | | |
| 染める | dyes(染料)をdying tub(染め桶)に使用して色を選択してから、染め桶を服に使用すると染められる。皮鎧を染めるには長期褒賞アイテムのLeather Dye Tabが必要。染色作業にスキルは関係ない。 | | | | | | | |
| 羊毛の加工 | 生きている羊に刃物を使うとpile of wool(羊毛)が採れる(羊は死なない)。 | | | | | | | |
| 羊毛の加工 | 羊毛を裁縫屋などにあるspinning wheel(糸車)に使用するとball of yarn(糸玉)3つに、糸玉5つをloom(織機)にかけるとbolt of cloth(巻き布)になる。 | | | | | | | |
| 羊毛の加工 | ball of cotton(コットンボール)等も同様に布に加工出来る。 | | | | | | | |
| 包帯 | 布にハサミを使用するとclean bandage(包帯)になる。治療(Healing)で使用。 | | | | | | | |
| 関連スキル | 大工(Carpentry) | | | | | | | |

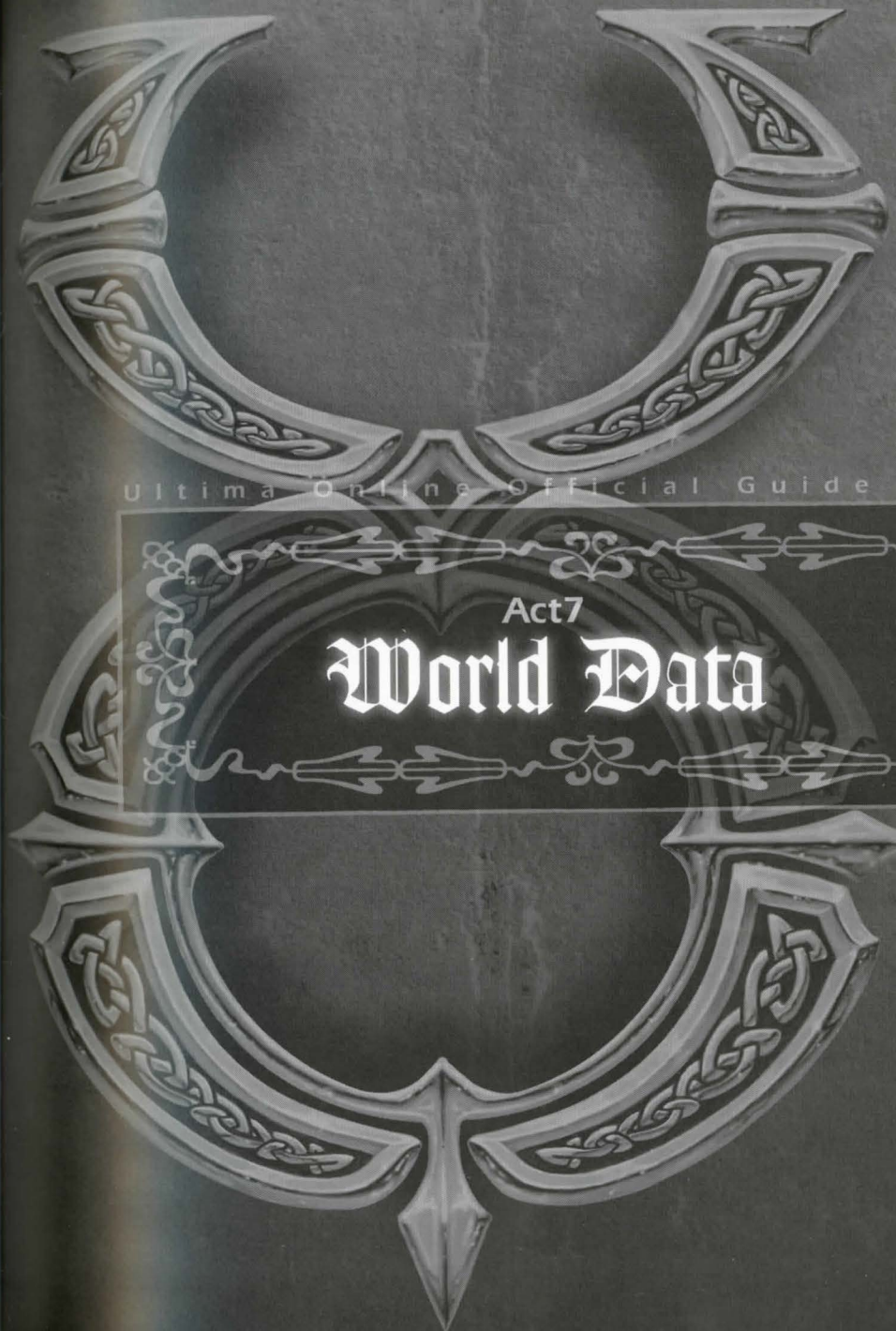
| 味見 (Taste Identification) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 |
|---------------------------|--|---------|---------------------------------------|-----|-----|------|-----|------|
| 職業名 | Chef | 習得可能NPC | Alchemist / Cook / Herbalist / Casual | | | | | |
| 概要 | 味見して毒の有無などを調べる技術。 | | | | | | | |
| 使用法 | 味見(スキル表のボタンで使用) | | | | | | | |
| 味見 | 食べ物かポーションにスキルを使用すると、毒の有無やポーションの効果が表示される。 | | | | | | | |
| 関連スキル | - | | | | | | | |

| 細工 (Tinkering) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 |
|----------------|---|---------|--|-----|-----|------|-----|------|
| 職業名 | Tinker | 習得可能NPC | Tinker / Tinker Guildmaster / Golemcraft | | | | | |
| 概要 | 細工物を作成する技術。 | | | | | | | |
| 使用法 | 細工物作成(詳細は生産のP093参照) | | | | | | | |
| 細工物 | インゴットなどを材料にして細工物を作成する。 | | | | | | | |
| 【細工】 | | 説明 | | | | | | |
| 名称 | tinker's tool. 街で購入するか細工(Tinkering)で作成。 | | | | | | | |
| 道具 | ingot(インゴット)。入手法は採掘(Mining)を参照。 | | | | | | | |
| 材料 | 木材(log, board)。入手法は伐採(Lumberjacking)を参照。 | | | | | | | |
| 作成方法 | 道具をダブルクリックして生産メニューを利用。 | | | | | | | |
| 作成アイテム | 道具類/トラップ等 | | | | | | | |
| 修理 | 細工物は修理出来ない。ゴレームのみ例外。 | | | | | | | |
| ポーション樽 | potion keg(ポーション樽)は同種のポーションを空き瓶100本分まで入れておける樽。ポーションをドラッグ&ドロップすれば中身を樽に注ぐことが出来る。取り出すときは、空き瓶を用意してポーション樽をダブルクリック。 | | | | | | | |
| ゴレーム | 材料のclockwork assembly&power crystalはモンスターから入手。 | | | | | | | |
| ゴレーム | 材料を揃えてclockwork assemblyをダブルクリックすると作成出来る。 | | | | | | | |
| ゴレーム | ベツと同様の扱いだが、エサをあげられないので親愛化にはならない。 | | | | | | | |
| ゴレーム | 生産メニューの「修理」で、ingotを消費してHPを回復出来る。回復量は細工値による。 | | | | | | | |
| ゴレーム | ゴレームには魔法攻撃は無効。ゴレームがダメージを受けると主人のmanaが減っていき、manaが0になるとHPが減り始める。 | | | | | | | |
| 関連スキル | - | | | | | | | |

| 追跡 (Tracking) | | ステータス上昇 | STR | DEX | INT | ボーナス | 難易度 | 難易度制 |
|---------------|---|---------|--------------------|-----|-----|------|-----|------|
| 職業名 | Ranger | 習得可能NPC | Ranger Guildmaster | | | | | |
| 概要 | 追跡する技術。 | | | | | | | |
| 使用法 | 追跡(スキル表のボタンで使用) | | | | | | | |
| 追跡 | スキルを使用すると、メニューが現れるので追跡対象を選択し、追跡成功すると目標を追尾する矢印が表示。 | | | | | | | |
| 関連スキル | - | | | | | | | |

| 獣医学 (Veterinary) | | ステータス上昇 | STR 8% | DEX 4% | INT 8% | ボーナス 難易度 | 難易度制 |
|---------------------|--|---------|--|-----------|-----------|-------------|------|
| 職業名 | Veterinarian | 習得可能NPC | Animal Trainer/Rancher/Gypsy Animal Herder/Vet | | | | |
| 概要 | 動物/モンスターを治療する技術。 | | | | | | |
| 使用法 | <p>①動物/モンスターの包帯治療 治療はclean bandage(包帯)を消費して行う。包帯はpice of cloth(布)、bolt of cloth(巻き布)等をscissors(ハサミ)で切れば作れる(巻き布は一度切ると布になる)。 包帯をダブルクリックして治療したい動物/モンスターをクリックすると治療開始。治療終了まで時間がかかり、その間治療対象から離れると治療は中断。治療にかかる時間はDEXにより変化する。 HP回復量は獣医学(Veterinary)と動物学(Animal Lore)の値が大きいほど増加する。 獣医学(Veterinary)と動物学(Animal Lore)が共に60.1以上で解毒可能。但しこれは必要最低値。 獣医学(Veterinary)と動物学(Animal Lore)が共に80.0以上でペットの幽霊の蘇生可能。但しこれは必要最低値。 モンスターに対してこのスキルを使用できるのはフェルッカのみで、犯罪フラグが立つ(召喚モンスターを除く)。</p> <p>②厩舎へのペット預け入れ数増加 stable(厩舎)へのペット預け入れ数は調教(Animal Taming)と動物学(Animal Lore)と獣医学(Veterinary)のベーススキル合計値で決定する(P107参照)。</p> | | | | | | |
| 関連スキル | 動物学(Animal Lore) / 調教(Animal Taming) | | | | | | |

| レスリング (Wrestling) | | ステータス上昇 | STR 9% | DEX 1% | INT - | ボーナス 難易度 | 難易度制 | | | | | | | | | | | |
|----------------------|---|--|--|-----------|----------|-------------|------|----|----|----|------|-------|-------------------|---|--|------------------------|--|--|
| 職業名 | Wrestler | 習得可能NPC | Gypsy Banker/Jailor/Mage/Mage Guildmaster/Monk/Weaponstrainer | | | | | | | | | | | | | | | |
| 概要 | 素手を用いた戦闘の熟練度。 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 使用法 | <p>素手での戦闘時の命中判定に使用(詳細は戦闘の項参照) 近接武器命中率(%) = 50 × (攻撃側武器スキル + 200) / (防御側武器スキル + 200) STR/戦術(Tactics) / 解剖学(Anatomy)によるダメージ修正/ボーナス有り。 スペシャルアタックDisarm/Stun Punchが使用可能。</p> <p>【スペシャルアタック】</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>系統</th> <th>名称</th> <th>効果</th> <th>発動方法</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">レスリング</td> <td>ディザーム (Disarm)</td> <td>相手の武器の装備を外す。 ※1:効果発動後は10秒間Disarmモードには入れない。 ※2:Disarmモードで攻撃の度にスタミナを15消費。</td> <td>レスリング(Wrestling)と武器学(Arms Lore)が共に80以上必要。 マクロコマンドWresDisarmでDisarmモードに入り、攻撃を命中させると発動。</td> </tr> <tr> <td>スタンパンチ (Stun Punch)</td> <td>相手を4秒間麻痺させる 自動反撃/魔法使用も不可 ※1:効果発動後は10秒間Stun Punchモードには入れない。 ※2:Stun Punchモードで攻撃の度にスタミナを15消費。</td> <td>レスリング(Wrestling)と解剖学(Anatomy)が共に80以上必要。 マクロコマンドWresStunでStun Punchモードに入り、攻撃を命中させると発動。</td> </tr> </tbody> </table> <p>※スペシャルアタックはモンスター/NPCも使用する。</p> <p>【素手の回避スキル】 以下の値の大きいほうを回避スキルに使用 ①レスリング ②(解剖学+知性評価+20)/2 ※上限120</p> | | | | | | | 系統 | 名称 | 効果 | 発動方法 | レスリング | ディザーム (Disarm) | 相手の武器の装備を外す。 ※1:効果発動後は10秒間Disarmモードには入れない。 ※2:Disarmモードで攻撃の度にスタミナを15消費。 | レスリング(Wrestling)と武器学(Arms Lore)が共に80以上必要。 マクロコマンドWresDisarmでDisarmモードに入り、攻撃を命中させると発動。 | スタンパンチ (Stun Punch) | 相手を4秒間麻痺させる 自動反撃/魔法使用も不可 ※1:効果発動後は10秒間Stun Punchモードには入れない。 ※2:Stun Punchモードで攻撃の度にスタミナを15消費。 | レスリング(Wrestling)と解剖学(Anatomy)が共に80以上必要。 マクロコマンドWresStunでStun Punchモードに入り、攻撃を命中させると発動。 |
| 系統 | 名称 | 効果 | 発動方法 | | | | | | | | | | | | | | | |
| レスリング | ディザーム (Disarm) | 相手の武器の装備を外す。 ※1:効果発動後は10秒間Disarmモードには入れない。 ※2:Disarmモードで攻撃の度にスタミナを15消費。 | レスリング(Wrestling)と武器学(Arms Lore)が共に80以上必要。 マクロコマンドWresDisarmでDisarmモードに入り、攻撃を命中させると発動。 | | | | | | | | | | | | | | | |
| | スタンパンチ (Stun Punch) | 相手を4秒間麻痺させる 自動反撃/魔法使用も不可 ※1:効果発動後は10秒間Stun Punchモードには入れない。 ※2:Stun Punchモードで攻撃の度にスタミナを15消費。 | レスリング(Wrestling)と解剖学(Anatomy)が共に80以上必要。 マクロコマンドWresStunでStun Punchモードに入り、攻撃を命中させると発動。 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 関連スキル | 戦術(Tactics) / 解剖学(Anatomy) / 武器学(Arms Lore) | | | | | | | | | | | | | | | | | |



Ultima Online Official Guide

Act7

World Data

店データ

(1) 武器・防具屋

■鍛冶屋 (Blacksmith, Iron Worker)

習得できるスキル: 鍛冶(Blacksmith)、フェンシング(Fencing)、メイス(Mace Fighting)、シールド(Parrying)、ソード(Swordmanship)、戦術(Tactics)

購入できる商品: executioner's axe:46 battle axe:36 two handed axe:36 axe:40 double axe:67 large battle axe:37 bardiche:60 halberd:53
butcher knife:21 cleaver:20 pickaxe:28 skinning knife:22 cutlass:32 katana:46 broadsword:51 longsword:60
longsword(Slim):31 viking sword:63 scimitar:40
black staff:26 gnarled staff:21 quarter staff:25 croak:25 war hammer:38
club:22 mace:33 maul:30 war mace:47 hammer pick:31 war axe:35
short spear:27 spear:42 pitch fork:30
dagger:30 kryss:41
bow:65 crossbow:48 heavy crossbow:60
ringmail tunic:193 ringmail leggings:132 ringmail sleeves:115 ringmail gloves:108
chainmail coil:110 chainmail tunic:201 chainmail legging:162
platemail gorgot:148 platemail:285 platemail legs:225 platemail arms:190 platemail gloves:153 plate helm:181 plate helm:178
close helmet:140 close helm:141 helmet:152 helmet:141 nose helm:141 nose helm:107
bronze shield:76 buckler:56 metal kite shield:112 heater shield:146 tear kite shield:101 metal shield:82 wooden shield:52
tongs:13 smith's hammer:26 iron ingot:8

■武器屋 (Weaponsmith)

習得できるスキル: 武器学(Arms Lore)、鍛冶(Blacksmithy)

購入できる商品: executioner's axe:46 battle axe:36 two handed axe:36 axe:40 double axe:67 large battle axe:37 hatchet:27
bardiche:60 halberd:53
butcher knife:21 cleaver:20 pickaxe:28 skinning knife:22 cutlass:32 katana:46 broadsword:51 longsword:60
longsword(Slim):31 viking sword:63 scimitar:40
black staff:26 gnarled staff:21 quarter staff:25 croak:25 war hammer:38
club:22 mace:33 maul:30 war mace:47 hammer pick:31 war axe:35
short spear:27 Spear:42 pitch fork:30
dagger:30 kryss:41 war fork:36
bow:65 crossbow:48 heavy crossbow:60

■防具屋 (Armourer)

習得できるスキル: 武器学(Arms Lore)、鍛冶(Blacksmithy)

購入できる商品: leather gorget:71 leather cap:65 leather sleeves:67 leather tunic:76 leather leggings:76 leather gloves:57
female leather armor:83 leather shorts:65 leather bustier:81 leather bustier:81
studded gorget:76 studded sleeves:91 studded tunic:131 studded leggings:106 studded gloves:76 studded armor:113 studded
bustier:112 studded bustier:111
ringmail tunic:193 ringmail leggings:132 ringmail sleeves:115 ringmail gloves:108
chainmail coil:110 chainmail tunic:201 chainmail legging:162
platemail gorgot:148 platemail:285 FemalePlate:201 platemail legs:225 platemail arms:190 platemail gloves:153 plate
helm:181 plate helm:178
close helmet:140 close helm:141 helmet:152 helmet:141 nose helm:141 nose helm:141 bascinet:107
bronze shield:76 buckler:56 metal kite shield:112 heater shield:146 tear kite shield:101 metal shield:82 wooden shield:52

■弓屋 (bowyer)

習得できるスキル: アーチェリー(Archery)、弓矢作成(Bowcraft/Fletching)

購入できる商品: fletcher's tools:2 feather:2 shaft:3

bow:60 crossbow:55 heavy crossbow:76
arrow:3 crossbowBolt:5

(2) 食料・雑貨屋

■料理屋 (Cook)

習得できるスキル: 料理(Cooking)、味見(Taste Identification)

購入できる商品: bread loaf:5 bread loaf:6 baked pie:7 cake:13 muffin:3 wheel of cheese:21 cooked bird:17 leg of lamb:8
chicken leg:5 bowl of carrots:3 bowl of corn:3 bowl of lettuce:3 bowl of peas:3 pewter bowl:2 bowl of corn:3 bowl of lettuce:3
bowl of peas:3 bowl of potatoes:3 bowl of stew:3 tomato soup:3 roast pig:106
sack of flour:3 jar of honey:3
rolling pin:2 sifter:2 skillet:3

■パン屋 (Baker)

習得できるスキル: 料理(Cooking)

購入できる商品: bread loaf:6 bread loaf:5 baked pie:7 cake:13 muffin:3 french bread:5 pan of cookies:3 pizza:8 jar of honey:3
sack of flour:3 bowl of flour:7

■肉屋 (Butcher)

購入できる商品: slice of bacon:3 ham:20 sausage:17 raw chicken leg:2 raw leg of lamb:5 cut of raw ribs:7
butcher knife:21 cleaver:22 skinning knife:22

■魚屋 (Fisher)

習得できるスキル: 釣り(Fishing)

購入できる商品: raw fish steak:3 small fish:6 small fish:6
fish:3 fish:3 fish:3 fish:3
fishing pole:13

■農家 (Farmer)

購入できる商品: head of cabbage:5 canteloupe:6 carrot:3 honeydew melon:7 squash:3 head of lettuce:5 onion:3
pumpkin:11 gourd:3 turnip:6 watermelon:7 ear of corn:3 eggs:3 milk:7 peach:3 pear:3 lemon:3 lime:3 grape bunch:3 apple:3
sheaf of hay:2

■道具屋 (Provisioner, Gypsy Maiden)

購入できる商品: backpack:15 pouch:6 bag:6 wooden box:12
copper key:2 lockpick:12 bedroll:5 kindling:2 candle:5 torch:7 lantern:2 oil flask:8 empty bottle:5
arrow:3 crossbow bolt:5
pear:3 apple:3
Garlic:3 Ginseng:3
hoppy hat:21 wide-brim hat:22 cap:23 tall straw hat:22 straw hat:21 wizard's hat:25 leather cap:65 feathered hat:23 tricorne
hat:22 bandana:12 skullcap:11
bread loaf:6 leg of lamb:8 chicken leg:5 cooked bird:17 beeswax:2
bottle of ale:7 bottle of wine:7 bottle of liquor:7 jug of cider:13
(Provisionerのみ)
plant bowl:2 Hair Dye:37 Land Surveying Tool:627 book:15 book:15 book:15
チェス盤:2 チェッカー盤:2 backgammon game:2 dice and cup:2
small ship deed:10452 guild Deed:12502

■靴屋 (Cobbler)

習得できるスキル: 裁縫(Tailoring)

購入できる商品: thigh boots:48 shoes:23 boots:40 sandals:18

(3) 医療施設

■治療師 (Healer)

習得できるスキル: 解剖学(Anatomy)、検死(Forensic Evaluation)、治療(Healing)、霊話(Spirit Speak)

購入できる商品: clean bandage:5

lesser healing potion:15 refresh potion:15

Ginseng:3 Garlic:3

■調教師 (Animal trainer, Gypsy Animal Herder)

習得できるスキル: 調教(Animal Taming)、動物学(Animal Lore)、獣医学(Veterinary)

購入できる商品: cat:138 dog:181 rat:107 rabbit:73 timber wolf:698 black bear:910 grizzly bear:1908 eagle:390 panther:1233
horse:555 pack horse:665 pack llama:537

(4) 魔法屋

■魔術師 (Archmage, Mage, Cashual, Fortune Teller)

習得できるスキル: (Archmage, Mage) 知性評価(Evaluating Intelligence)、書写(Inscription)、魔法(Magery)、瞑想(Meditation)、魔法抵抗(Resisting Spells)
(Cashual) 錬金術(Alchemy)、魔法(Magery)、魔法抵抗(Resisting Spells)、味見(Taste Identification)
(FortuneTeller) 解剖学(Anatomy)、治療(Healing)、検死(Forensic Evaluation)、霊話(Spirit Speak)

購入できる商品: refresh potion:15 agility potion:15 nightsight potion:15 lesser healing potion:15 strength potion:15 lesser
poison potion:15 lesser cure potion:15 lesser explosion potion:21

Black Pearl:5 Blood Moss:5 Garlic:3 Ginseng:3 Mandrake Root:3 Night Shade:3 Sulfurous Ash:3 Spider's Silk:3

Reactive Armor Scroll:3 Clumsy Scroll:5 Creat Food Scroll:6 Feeblemind Scroll:7 Heal Scroll:8 Magic Arrow Scroll:10 Night
Sight Scroll:11 Weaken Scroll:12

Agility Scroll:13 Cunning Scroll:15 Cure Scroll:16 Harm Scroll:17 Magic Trap Scroll:18 Magic Untrap Scroll:20 Protection
Scroll:21 Strength Scroll:22

Bless Scroll:22 Fireball Scroll:25 Magic Lock Scroll:26 Poison Scroll:27 Telekinesis Scroll:28 Teleport Scroll:30 Unlock
Scroll:31 Wall of Stone Scroll:32

spellbook:18 scribe's pen:8 blank scroll:5 recall rune:15

magical wizard's hat:25

■錬金術師 (Alchemist)

習得できるスキル: 錬金術(Alchemy)、味見(Taste Identification)

購入できる商品: refresh potion:15 agility potion:15 nightsight potion:15 lesser healing potion:15 strength potion:15 lesser
poison potion:15 lesser cure potion:15 lesser explosion potion:21

Black Pearl:5 Blood Moss:5 Garlic:3 Ginseng:3 Mandrake Root:3 Night Shade:3 Sulfurous Ash:3 Spider's Silk:3

empty bottle:5 heating stand:2

(通常の街のAlchemist)mortar and pestle:8 Hair Dye:37

(ガーゴイルシティのAlchemist)Crafting Glass With Glassblowing:10637 Find Glass-Quality Sand:10637 blow pipe:30

■秘薬屋 (Herbalist)

習得できるスキル: 錬金術(Alchemy)、味見(Taste Identification)

購入できる商品: Ginseng:3 Garlic:3 Mandrake Root:3 Night Shade:3 Blood Moss:5

empty bottle:5 mortar and pestle:8

■書写家 (Scribe)

習得できるスキル: 知性評価(Evaluate Intelligence)、書写(Inscription)

購入できる商品: scribe's pen:8 blank scroll:5

book:15 pen and ink:8

(5) その他の店

■細工師 (Tinker, Golemcraftor)

習得できるスキル: 鍵開け(Lockpicking)、罟解除(Remove Trap)、細工(Tinkering)

購入できる商品: clock:22 clock parts:3 axle with gears:3 gears:2 hinge:2 sextant:13 sextant parts:5 axle:2 springs:3

tinker's tools:7 lockpick:12 copper key:2 gold key:8 iron key:8 rusty iron key:8 key ring:8

nails:3 draw knife:10 froe:10 scorp:10 inshave:10 dovetail saw:12 saw:15

moulding planes:11 smoothing plane:10 jointing plane:11 hammer:26 board:3

shovel:12 pickaxe:31 smith's hammer:26 sledge hammer:32 longs:13 iron ingot:8

drum:21 tambourine:21 lap harp:21 lute:21

sewing kit:3 scissors:11

butcher knife:22

■石細工師 (Stonecrafter)

習得できるスキル: 大工(Carpentry)

購入できる商品: Making Valuable With Stonecrafting:10625 Mining For Quality Stone:10625 mallet and chisel:3

nails:3 draw knife:10 froe:10 scorp:10 inshave:10 dovetail saw:12 saw:15 hammer:28 moulding planes:11 smoothing plane:10
jointing plane:11 board:3

axle:2

■宝石屋 (Jeweler, Vagabond)

習得できるスキル: アイテム鑑定(Item Identification)

購入できる商品: ring:26 necklace:26 necklace:26 necklace:26 beads:26 bracelet:26 earrings:26

star sapphire:125 emerald:100 sapphire:100 ruby:75 citrine:50 amethyst:100 tourmaline:75 piece of amber:50 diamond:200

(Jewelerのみ)ComCrystal[Sender]With500Charges:68 ComCrystal[Sender]With1000Charges:131

ComCrystal[Sender]With2000Charges:256 ComCrystal[Receiver]:6

(Vagabondのみ)clock:22 clock parts:3 axle with gears:3 gears:2 hinge:2 sextant:13 sextant parts:5 axle:2 springs:3

tinker's tools:7 lockpick:12 copper key:2 gold key:8 iron key:8 rusty iron key:8 key ring:8

nails:3 draw knife:10 froe:10 scorp:10 inshave:10 dovetail saw:12 saw:15

moulding planes:11 smoothing plane:10 jointing plane:11 hammer:26 board:3

shovel:12 pickaxe:31 smith's hammer:26 sledge hammer:32 tongs:13 iron ingot:8

drum:21 tambourine:21 lap harp:21 lute:21

sewing kit:3 scissors:11

butcher knife:22

■裁縫屋 (Tailor)

習得できるスキル: 裁縫(Tailoring)

購入できる商品: sewing kit:3 scissors:11 dying tub:8 Dyes:8

shirt:31 fancy shirt:46 fancy dress:57 plain dress:43 robe:61 doublet:25 tunic:28 jester suit:46

skirt:28 kilt:26 short pants:25 long pants:33 half apron:23

vest:26 floppy hat:21 wide-brim hat:22 cap:23 tall straw hat:22 straw hat:21 wizard's hat:25 leather cap:63 feathered

hat:23 tricorn hat:22 bandana:12 skullcap:11

cloak:38 cloak:37

畳んだ布:3 畳んだ布:3 畳んだ布:3 畳んだ布:3 bolt of cloth:100 bolt of cloth:100 bolt of cloth:100 bolt of cloth:100

bale of cotton:102 pile of wool:62 flax bundle:102 spool of thread:18

■ 布屋 (Weaver)

習得できるスキル: 裁縫(Tailoring)

購入できる商品: scissors:11 Dyes:8 dying tub:8

畳んだ布:3 畳んだ布:3 畳んだ布:3 畳んだ布:3 bolt of cloth:100 bolt of cloth:100 bolt of cloth:100 bolt of cloth:100
毛糸玉:18 毛糸玉:18 毛糸玉:18

■ 皮裁縫屋 (Tanner)

習得できるスキル: 裁縫(Tailoring)

購入できる商品: leather gorget:71 leather cap:65 leather sleeves:67 leather tunic:76 leather leggings:76 leather gloves:57
female leather armor:83 leather shorts:65 leather bustier:81 leather bustier:81 leather cap:63
studded gorget:76 studded sleeves:91 studded tunic:131 studded gloves:76 studded armor:113 studded bustier:112 studded
bustier:111

female plate:201
bag:6 pouch:6 backpack:15
cut up leather:6
skinning knife:21
taxidermy kit:100000

■ 皮屋 (Furtrader)

習得できるスキル: 動物学(Animal Lore)、キャンピング(Camping)

購入できる商品: pile of hides:3

■ 不動産屋 (Real Estate Broker)

購入できる商品: blank scroll:5 pen and ink:8

■ 建築家 (Architect)

習得できるスキル: 動物学(Animal Lore)、キャンピング(Camping)

購入できる商品: deed to a stone-and-plaster house:37002 deed to a field stone house:37002 deed to a small brick
house:36752 deed to a wooden house:35252 deed to a wood-and-plaster house:36752 deed to aatched-roofcottage:36752
Deed to a small stone workshop:50502 Deed to a small marble workshop:52502
Deed to a small stone tower:73752 Deed to a two story villa:113752 deed to a two story log cabin:81752 Deed to a sand stone
house with patio:75752
deed to a brick house:131502 deed to a large house with patio:129252 Deed to a marble house with patio:160502
deed to a two-story wood-and-plaster house:162752 deed to a two-story stone-and-plaster house:162002
deed to a tower:366502 small stone keep deed:562752 castle deed:865252
Land Surveying Tool:627 interior decorator:10001

■ 大工 (Carpenter)

習得できるスキル: 大工(Carpentry)、伐採(Lumberjacking)

購入できる商品: nails:3 draw knife:10 froe:10 scorp:10 inshave:10 dovetail saw:12 saw:15 hammer:28 moulding planes:11
smoothing plane:10 jointing plane:11 board:3
drum:21 tambouring:21 lap harp:21 lute:21
axle:2

■ 船屋 (Shipwright)

習得できるスキル: 大工(Carpentry)

購入できる商品: small ship deed:10452 small dragon ship deed:10452
medium ship deed:11827 medium dragon ship deed:11827
large ship deed:13202 large dragon ship deed:13202
spyglass:2

■ 地図職人 (Mapmaker)

習得できるスキル: 地図作成(Cartography)

購入できる商品: Map of Vesper:12 Map of Yew:13 Map of Skara Brae:12 Map of Jhelom:12 Map of Trinsic:11 Map of
Minoc:11 Map of Buccaneer's Den:13 Map of Serpent's Hold:11
Map of Minoc:11 Map of Magincia:10 Map of Oclo:10 Map of Moonglow:15 Map of Britain:13
Map of Minoc to Yew:38 Map of Minoc to Vesper:10 Map of Britain to Trinsic:26 Map of Trinsic to Buccaneer's Den:22 Map of
Buccaneer's Den to Oclo:22 Map of Trinsic to Jhelom:33 Map of Vesper to Nujelm:20 Map of Nujelm to Magincia:17 Map of
Budden to Magincia:18 Map of Magincia to Oclo:13 Map of Serpent's Hold to Oclo:22 Map of Moonglow to Nujelm:20
Map of Yew to Britain:27 Map of Britain to Skara Brae:20
map of the World:65
mapmaker's pen:8 map:5

■ 美容師 (Hairstylist)

購入できる商品: 髪:50000 ヒゲ:50000

ノーマルカラー(髪&ヒゲ):50 ノーマルカラー(髪):30000 ノーマルカラー(ヒゲ):30000
ブライトカラー(髪&ヒゲ):50000 ブライトカラー(髪):50000 ブライトカラー(髪&ヒゲ):50000

(6) 居酒屋・宿・旅人救助施設

■ 居酒屋 (Tavernkeeper, Barkeep, Waiter)

購入できる商品: bottle of ale:7 bottle of wine:7 bottle of liquor:7 jug of cider:13 pitcher of ale:11 pitcher of cider:11 glass
pitcher:7 pitcher of liquor:11 milk:7 pitcher of wine:11 pitcher of water:11
bread loaf:6 wheel of cheese:21 cooked bird:17 leg of lamb:8 bowl of carrots:3 bowl of corn:3 bowl of lettuce:3 bowl of peas:3
pewter bowl:2 bowl of corn:3 bowl of peas:3 bowl of potatoes:3 tomato soup:3 baked pie:7
(Tavernkeeperのみ)chessboard:2 checkerboard:2 backgammon game:2 dice and cup:2 contract of employment:1252
(Barkeepのみ)chessboard:2 checkerboard:2 backgammon game:2 dice and cup:2 contract of employment:1252 berleep
contract:6252

■ 宿屋主人 (Innkeeper)

購入できる商品: bottle of ale:7 bottle of wine:7 bottle of liquor:7 jug of cider:13 milk:7 pitcher of ale:11 pitcher of cider:11
pitcher of liquor:11 pitcher of wine:11 pitcher of water:11 bread loaf:6 wheel of cheese:21 cooked bird:17 leg of lamb:8 chicken
leg:5 cut of ribs:12 bowl of carrots:3 bowl of corn:3 bowl of lettuce:3 bowl of peas:3 pewter bowl:2 bowl of corn:3 bowl of
lettuce:3 bowl of peas:3 bowl of potatoes:3 bowl of stew:3 tomato soup:3
baked pie:7 Beeswax:2
peach:3 pear:3 grape bunch:3 apple:3 banana:2
touch:7 candle:5
backpack:15
chessboard:2 checkerboard:2 backgammon game:2 dice and cup:2
contract of employment:1252 barkeep contact:6252

■ 銀行員 (Banker, Minter)

購入できる商品: contract of employment:1252 unfilled commodity deed:5

*全ての商品価格は取引状況に応じて変動します。

- II - WORLD MAP

(1) Britannia

Data

| 街 | |
|----|-----------------------------|
| ◆ | Britain (ブリテイン) |
| ◆ | Buccaneer's Den (バッカニアーズデン) |
| ◆ | Cove (コープ) |
| ◆ | Jhelom (ジェローム) |
| ◆ | Magincia (マジンシア) |
| ◆ | Minoc (ミノック) |
| ◆ | Moonglow (ムーングローウ) |
| ◆ | Nujel'm (ニュージェルム) |
| ◆ | Ocilo (Haven) (オクロー(ヘイブン)) |
| ◆ | Serpent's Hold (サーペントホルド) |
| ◆ | Skara Brae (スカラブレイ) |
| ◆ | Trinsic (トリンシック) |
| ◆ | Vesper (ベスパー) |
| ◆ | Wind (ウインド) |
| ◆ | Yew (ユー) |
| 神殿 | |
| ◆ | Compassion (慈悲) |
| ◆ | Honesty (誠実) |
| ◆ | Honor (名誉) |
| ◆ | Humility (謙譲) |
| ◆ | Justice (正義) |
| ◆ | Sacrifice (献身) |
| ◆ | Spirituality (霊性) |
| ◆ | Valor (武勇) |
| ◆ | Chaos (カオス) |

Map



Data

| ダンジョン | |
|---------------|----------------------------|
| ◆ | Covetous (コブトス) |
| ◆ | Deceit (デシード) |
| ◆ | Despise (デスパイス) |
| ◆ | Destard (デスタード) |
| ◆ | Hythloth (ヒスロス) |
| ◆ | Shame (シェイム) |
| ◆ | Wrong (ロング) |
| ◆ | Britain Sewer (ブリテイン下水道) |
| ◆ | Trinsic Passage (トリンシック洞穴) |
| ◆ | Fire (ファイア) |
| ◆ | Ice (アイス) |
| ◆ | Solen Hive |
| 代表的なモンスター出現箇所 | |
| ◆ | Cemetery |
| ◆ | Cemetery |
| ◆ | Cemetery |
| ◆ | Cemetery |
| ◆ | Cemetery |
| ◆ | Cemetery |
| ◆ | Yew crypt |
| ◆ | Yew valley |
| ◆ | Orc stronghold |
| ◆ | Orc fort |
| ◆ | Brigand camp |
| ◆ | Hedge of Maze |
| ◆ | Orc fort |
| ◆ | Daemon temple |

◆緑色の数字は「山の位置」を示しています。

◆Ociloはフェルッカ世界においての名称です。トランメル世界にOciloは無く、同じ場所にHavenと呼ばれる街が存在しています。Havenは、young (UOを始めたばかりのプレイヤーの称号) 用に用意された街であるため、他の街とは様相が大きく異なります。

◆水色の印は「ムーンゲートの位置」を示しています。

◆ムーンゲート使用時に現れる、目的地選択メニューに表示される地名を記載しています。Buccaneer's Denはフェルッカ世界でのみ選択可能になり、ムーンゲート使用時に現れる、目的地選択メニューに表示される地名を記載しています。Buccaneer's DenとHavenが同時に目的地選択メニューに表示されることはありません。

◆青色の印は「テレポーター (移動装置) の位置」を示しています。

◆大陸内での移動に使用されるテレポーターを記載しています。AとBは双方向に通行が可能です。

◆オレンジ色の数字は「ブリタニアとロストランド間の道路の位置」を示しています。

◆道路を使用すると、別大陸側の同じ番号の位置に移動します。ロストランド側の◆は入り口が2箇所あります。◆は道路を使用するために、魔法の言葉を発音する必要があります。「Moonglow側」から「Papua側」への移動時には「recdu」、「Papua側」から「Moonglow側」への移動時には「recsu」と発音します。

◆茶色の数字は「神殿の位置」を示しています。

◆赤色の数字は「ダンジョンの位置」を示しています。

◆青色の数字は「モンスターの出現位置」を示しています。

◆基本的に全て俗称を記載しています。正式な名称が不正確なためです。

Map



■オレンジ色の数字は「BritanniaとLostLand間の通路の位置」を示しています。

通路を使用すると、別大陸側の同じ番号の位置に移動します。LostLand側の◇は入り口が2箇所あります。◇は通路を使用するために、魔法の言葉が発言する必要があります。「Moonglow側」から「Papua側」への移動時には「recdu」、「Papua側」から「Moonglow側」への移動時には「recsu」と発言します。

※以下の二点はフェルッカ世界のみ仕様です。

◆青色の印について
大陸内での移動に使用されるテレポーターを記載しています。
・同じ番号のAとBは双方向通行が可能
・同じ番号のAとaはA→aの一方通行です(a→Aはできません)

◆紫色の印について
この辺りに出現するモンスターを倒し続けるとチャンピオンと呼ばれる特殊なモンスターが出現するイベント地帯です。

Data

| 街 | |
|---------------|----------------------------|
| 1 | Delucia(デルシア) |
| 2 | Papua(バプア) |
| ダンジョン | |
| 3 | Trinsic Passage(トリンシック洞穴) |
| 4 | Fire(ファイア) |
| 5 | Britain Sewer(ブリテン下水道) |
| 6 | Khalidun(ハルドーン)(フェルッカ世界のみ) |
| 7 | Terathan keep(テラサン・キープ) |
| 代表的なモンスター出現箇所 | |
| 8 | Wyvern isle |
| 9 | Ophidian keep |
| 10 | Oasis |
| 11 | Wyvern point |
| 12 | Cyclops valley |
| 13 | Ruin |
| 14 | City of the dead |

Map



Data

| 街 | | ダンジョン | | 代表的なモンスター出現箇所 | |
|----|------------------|---------------|----------------------|---|---------------------|
| 1 | Ancient Citadel | 1 | Ankh | 1 | Glacier |
| 2 | Gargoyle City | 2 | Blood | 2 | Ratman lair |
| 3 | Gypsy Camp 1 | 3 | Exodus | 3 | Graveyard |
| 4 | Gypsy Camp 2 | 4 | Rock | 4 | Lava vent |
| 5 | Gypsy Camp 3 | 5 | Sorcerers | 5 | Undead fort |
| 6 | Gypsy Camp 4 | 6 | Specter | 6 | Nox Tereg |
| 7 | Lakeshire | 7 | Wisp | 7 | Ancient Wyrms' lair |
| 8 | Mistas | 代表的なモンスター出現箇所 | | 8 | Lizardman camp |
| 9 | Montor | 1 | Cyclops camp | 9 | Lizardman keep |
| 10 | Reg Volom | 2 | Bandit town | 10 | Elemental valley |
| 11 | Savage Camp | 3 | Undead camp | 11 | Cyclops pyramid |
| 12 | Terort Skitas | 4 | Pass of Karnaugh | 12 | Rat Cave |
| 神殿 | | 5 | Gargoyle mining camp | 13 | Ratman village |
| 1 | Compassion(慈悲) | 6 | Ancient lair | 14 | Bet-Lem Roger |
| 2 | Honesty(誠実) | 7 | Ruin | 15 | Brigand tower |
| 3 | Honor(名譽) | 8 | Savage camp | 16 | Spider Cave |
| 4 | Humility(謙譲) | 9 | Meer cemetery | 17 | Spider wood |
| 5 | Justice(正義) | 10 | Juka fort | 18 | Harpy nest |
| 6 | Sacrifice(献身) | 11 | Elemental lair | 19 | Pool |
| 7 | Spirituality(霊性) | 12 | Desert | ◆紫色の印について この辺りに出現するモンスターを倒し続けるとチャンピオンと呼ばれる特殊なモンスターが出現するイベント地帯です。 | |
| 8 | Valor(武勇) | 13 | Ancient Wyrms' lair | | |
| 9 | Chaos(カオス) | 14 | Abys | | |

— III — TOWN MAP

(1) Britain

M a p



| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------|----------------|------------|-----|--|
| 公共の施設 | ブリテイン第一銀行 | 37 | | The First Bank of Britain |
| | ブリテイン第二銀行 | 23 | — | Second Britain Bank |
| | ブリテイン図書館 | 15 | | Britain Public Library |
| | ブリテイン図書館 | 45 | | The First Library of Britain |
| | 税関 | 44 | | Customs |
| | ブリテイン港 | 53 | — | Docks |
| | 厩舎 | 6 | | The Bucking Horse Stables |
| | 厩舎 | 28 | | 厩舎 |
| | 厩舎 | 49 | | Sosarian Steeds |
| | 武器・防具屋 | 10 | | The Lord's Arms |
| 武器・防具屋 | 武器屋 | 4 | | The Hammer and Anvil |
| | 弓屋 | 13 | | Quality Fletching |
| | 防具屋 | 14 | | Strength and Steel |
| | 防具屋 | 27 | | Heavy Metal Armorer |
| | 防具屋 | 48 | | Artistic Armor |
| | 肉屋 | 43 | | The Cleaver |
| | パン屋 | 18 | | Good Eats |
| | 魚屋(道具屋併設) | 31 | | Britain's Premier Provisioner and Fish Shop |
| | 野菜販売 | 41 | — | — |
| | 道具屋 | 47 | | Profuse Provisions |
| ギルド | 戦士ギルド | 50 | | Warriors' Guild |
| | 戦士ギルド | 9 | | Cavalry Guild |
| | 鍛冶屋ギルド | 51 | | Britain's Blacksmith Guild |
| | 採掘師ギルド | 11 | | The Miners' Guild |
| | 商人ギルド | 19 | | Merchants' Guild |
| | 細工師ギルド | 29 | | The Tinkers' Guild |
| | 芸術家ギルド | 30 | | Artists' Guild |
| | カウンセラーギルド | 3 | | Counselor's Guild |
| | 魔法屋(図書館・ギルド併設) | 5 | | The Sorcerer's Delight Shop, Library & Guild |
| | 魔法屋 | 35 | | — |

| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|------------------|-----------------|--------------|-----|--------------------------------------|
| 医療施設 | 獣医 | 8 | | Britannia Animal Care |
| | 治療院 | 24 | | Healer of Britain |
| | 魔法屋 | 32 | | Ethereal Goods |
| 魔法屋 | 魔法屋 | 34 | | Incantations & Enchantments |
| | 道具屋 | 46 | | Sage Advice |
| その他の店 | 仕立屋 | 39 | | The Lord's Clothiers |
| | 仕立屋 | 33 | | The Right Fit |
| | 宝石屋 | 38 | | Premier Gems |
| | 宝石屋 | 36 | | A Girl's Best Friend |
| | 大工 | 16 | | The Saw Horse |
| 居酒屋・宿・ 旅人救助施設 | 皮屋 | 17 | | The Best Hides of Britain |
| | 船屋 | 52 | | The Oaken Oar |
| | 酒場 | 40 | | The Blue Boar |
| | 酒場 | 42 | | The Cat's Lair |
| | 酒場 | 54 | | The Unicorn's Horn |
| | 酒場 | 22 | | The Salty Dog |
| | 宿屋 | 2 | | The North Side Inn |
| | 宿屋 | 25 | | Sweet Dreams |
| | 宿屋 | 21 | | The Wayfarer's Inn |
| | 特殊な場所 | ロード・ブリティッシュ城 | 26 | |
| 特殊な場所 | ロード・ブラックソーン城 | 1 | | Lord Blackthorn's Castle |
| 特殊な場所 | ロード・ブリティッシュ音楽学校 | 7 | | Lord British's Conservatory of Music |
| 特殊な場所 | 八徳の寺院 | 20 | | The Chamber of Virtue |
| 特殊な場所 | 劇場 | 12 | | The King's Men Theater |

(2) Cove

Map



| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------|-------|------------|-----|------------------------|
| 公共の施設 | コーブ港 | 2 | — | Docks |
| | コーブ銀行 | 4 | | Bank of Cove |
| 武器・防具屋 | 防具屋 | 1 | | The Warrior's Supplies |

| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------|------|------------|-----|---------------------|
| 食料・雑貨屋 | 野菜販売 | 3 | | The Farmer's Market |
| 医療施設 | 治療院 | 5 | | The Healing Hand |

(3) Buccaneer's Den

Map



| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------|-------------|------------|-----|---------------------------|
| 公共の施設 | 浴場 | 2 | | Buccaneer's Bath |
| | バッカニアーズデン港 | 6 | — | Docks |
| | バッカニアーズデン銀行 | 9 | | Buccaneer's Den Bank |
| 武器・防具屋 | 武器・防具屋 | 1 | | Cutlass Smithing |
| 食料・雑貨屋 | 道具屋 | 11 | | Pirate's Provisioner |
| 医療施設 | 治療院 | 5 | | Healer of Buccaneer's Den |

| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------------|--------------|------------|-----|-----------------------------|
| その他の店 | 大工 | 4 | | Violente Woodworks |
| | 皮屋 | 7 | | Buccaneer's Den Leatenworks |
| 居酒屋・宿・旅人救助施設 | 宿屋 | 3 | | The Peg Leg Inn |
| | 酒場 | 10 | | The Pirate's Plunder |
| 特殊な場所 | Pirate's Den | 8 | | Pirate's Den |

(4) Jhelom

Map



| ジャンル | 施設名 | Map上番号 | 看板図 | ゲーム内表記 | |
|--------|----------|--------|-----|-------------------------|-------|
| 公共の施設 | 銀行&宝石屋 | 13 | | Jhelom Bank and Jeweler | |
| | ジェローム図書館 | 15 | | Jhelom Library | |
| | ジェローム港 | | 2 | — | Docks |
| | | | 6 | — | |
| | | | 25 | — | |
| | | | 29 | — | |
| 武器・防具屋 | 武器・防具屋 | 4 | | First Defense | |
| | 武器屋 | 12 | | Deadly Intentions | |
| | 防具屋 | 7 | | Second Skin | |
| | 防具屋 | 24 | | Jhelom Armory | |
| | 防具屋 | 23 | | Warrior's Bounty | |
| | 肉屋 | 32 | | Finest Cuts | |
| 食料・雑貨屋 | パン屋 | 8 | | Baker's Dozen | |
| | 野菜販売 | 21 | | Farmer's Market | |
| | 道具屋 | 20 | | Needful Things | |

| ジャンル | 施設名 | Map上番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------------|-----------|--------|-----|-------------------------|
| ギルド | 戦士ギルド | 3 | | Brothers In Arms |
| | 戦士ギルド | 26 | | Hand of Death |
| | 漁師ギルド | 1 | — | |
| | 漁師ギルド | 10 | | Ocean's Treasure |
| | カウンセラーギルド | 5 | | Counselor's Guild |
| 医療施設 | 治療院 | 16 | | Jhelom Healer |
| 魔法屋 | 魔法屋 | 27 | | Jhelom Mage |
| その他の店 | 仕立屋 | 14 | | Adventurer's Needle |
| | 仕立屋 | 31 | | Jhelom's Fine Tailoring |
| | 宝石屋 | 28 | | The Pearl of Jhelom |
| | 細工屋 | 19 | | Gadgets and Things |
| | 大工 | 22 | | From Tree To Yew |
| | 船屋 | 11 | | Sailor's Keeper |
| 居酒屋・宿・商人救助施設 | 酒場 | 17 | | The Horse's Head |
| | 宿屋 | 18 | | The Morning Starinn |
| 特殊な場所 | 闘技場 | 9 | | Jhelom Dueling Pit |
| | 劇場 | 30 | | Performing Arts Centre |

(5) Magincia

Map



| ジャンル | 施設名 | Map上番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------|-----------|--------|-----|------------------------------|
| 公共の施設 | マジンシア銀行 | 4 | | Bank of Magincia |
| | マジンシア港 | 18 | — | Docks |
| | 寺院 | 1 | — | Temple |
| | 議事堂 | 15 | | Magincia Parliament |
| | パン屋 | 13 | | Baker's Dozen |
| 食料・雑貨屋 | パン屋 | 5 | | The Bread Basket |
| | 道具屋兼漁師ギルド | 17 | | Fishermen's Guild & Supplies |
| ギルド | 探掘師ギルド | 2 | | Magincia Miner's Guild |
| | 商人ギルド | 16 | | Merchants' Guild |
| | カウンセラーギルド | 7 | | Counselor's Guild |

| ジャンル | 施設名 | Map上番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------------|--------|--------|-----|--------------------|
| 医療施設 | 治療院 | 10 | | Healer of Magincia |
| 魔法屋 | 魔法屋 | 11 | | Magincia's Magicka |
| その他の店 | 仕立屋 | 9 | | Stitchin' Time |
| | 宝石屋 | 8 | | The Family Jewels |
| | 細工屋兼大工 | 3 | | The Tic-Toc Shop |
| 居酒屋・宿・商人救助施設 | 船屋 | 14 | | The Furled Sail |
| | 酒場 | 12 | | Great Horns Tavern |
| | 宿屋 | 6 | | The Stag and Lion |

(6) Minoc

Map



| ジャンル | 施設名 | Map上番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------|--------|--------|-----|--------------------------|
| 公共の施設 | ミノック銀行 | 15 | | Bank of Minoc |
| | 集会所 | 11 | | Minoc Town Hall |
| | 厩舎 | 2 | | Stables |
| 武器・防具屋 | 武器・防具屋 | 14 | | The Forgerly |
| | 防具屋 | 17 | | Warrior's Battle Gear |
| 娯楽施設 | 劇場 | 13 | | The My stical Lute |
| 食料・雑貨屋 | 肉屋 | 3 | | The Slaughtered Cow |
| | 道具屋 | 5 | | The Old Miner's Supplies |
| | 道具屋 | 16 | | The Survival Shop |

| ジャンル | 施設名 | Map上番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------------|-----------|--------|-----|---------------------|
| ギルド | 戦士ギルド | 6 | | The New World Order |
| | 採掘師ギルド | 7 | | The Golden Pick Axe |
| | 採掘師ギルド | 9 | | The Matewan |
| | カウンセラーギルド | 1 | - | Counselor's Guild |
| 医療施設 | 治療院 | 18 | | The Healing Hand |
| | 細工屋 | 8 | | Gears and Gadgets |
| その他の店 | 大工 | 10 | | The Oak Throne |
| | 皮屋 | 12 | | The Stretched Hide |
| 居酒屋・宿・旅人救助施設 | 酒場 | 4 | | The Barnacle |
| 特殊な場所 | ジプシーキャンプ | 19 | - | Gypsy Camp |

(7) Moonglow

Map

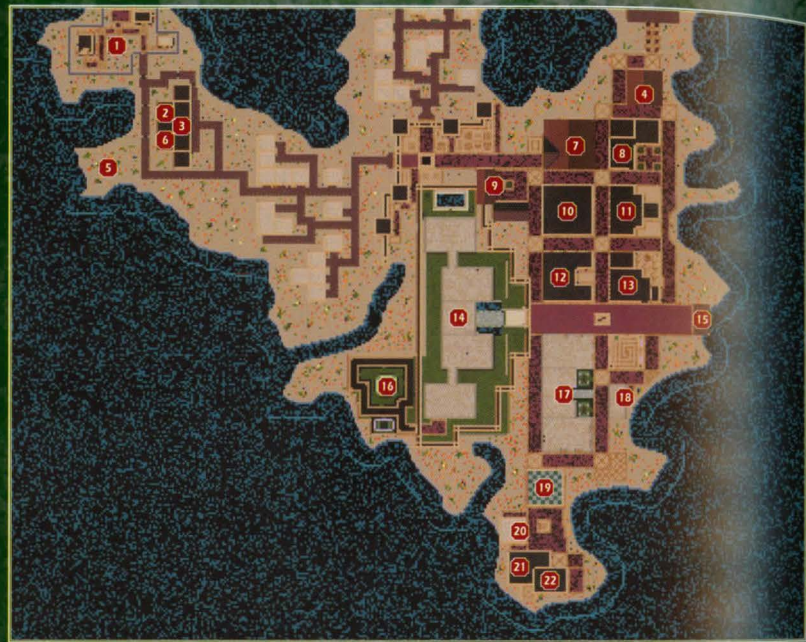


| ジャンル | 施設名 | Map上番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------|-----------|--------|-----|------------------------|
| 公共の施設 | ムーングロー銀行兼 | 19 | | First Bank of Moonglow |
| | 細工師ギルド | 19 | | Tinkers Guild |
| | ムーングロー港 | 3 | - | Docks |
| | ライキウム | 2 | | The Lycaeum |
| 武器・防具屋 | 武器屋 | 13 | | The Mighty Axe |
| | 防具屋 | 18 | | Second Defense Army |
| 食料・雑貨屋 | 肉屋 | 15 | | The Fatted Calf |
| | パン屋 | 4 | | Mage's Bread |
| | 野菜販売 | 12 | | Farmer's Market |
| | 野菜販売 | 21 | - | |
| | 道具屋 | 5 | | The Scholar's Goods |

| ジャンル | 施設名 | Map上番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------------|---------|--------|-----|---------------------------|
| 公共の施設 | 魔術師ギルド | 1 | | Encyclopedia Magicka |
| | 芸術家ギルド | 8 | | Moonglow Academy of Arts |
| | ギルド | 22 | | 妖術師ギルド |
| | 魔術師ギルド | 20 | | Illusionist's Guild |
| 医療施設 | 治療院 | 9 | | Moonglow Healer |
| | 錬金術師ギルド | 11 | | Moonglow's Finest Alchemy |
| | 魔法屋 | 14 | | Aegis' Reagent Shop |
| その他の店 | 秘薬屋 | 16 | | Herbal Splendor |
| | 仕立屋 | 6 | | Scholar's Cut |
| | 大工 | 10 | | The Mage's Seat |
| 居酒屋・宿・旅人救助施設 | 宿屋 | 7 | | Moonglow Student Hostel |
| | 宿屋 | 17 | | The Scholar's Inn |

(8) Nujel'm

Map



| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------|-----------|------------|-----|-------------------|
| 公共の施設 | ニジェルム銀行 | 18 | | Bank of Nujel'm |
| | 刑務所 | 20 | | Debtor's Prison |
| | ニュジェルム港 | 15 | - | Docks |
| | 刑務所 | 22 | - | Jail |
| | 裁判所 | 21 | | Nujel'm Court |
| | 墓地 | 1 | - | Cemetery |
| 武器・防具屋 | 弓屋 | 6 | | Nujelm Bowyer |
| 娯楽施設 | 劇場 | 10 | | Nujel'm Theater |
| | 遊技場 | 19 | - | Chess Board |
| ギルド | 吟遊詩人ギルド | 7 | | Bardic Guild |
| | 鍛冶屋ギルド | 3 | | Nujelm Blacksmith |
| | カウンセラーギルド | 8 | | Counselor's Guild |

| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|------------------|--------|------------|-----|--------------------|
| その他の店 | 住立屋 | 13 | | Tailor of the Isle |
| | 宝石屋 | 4 | | Jewel of the Isle |
| | 皮屋 | 2 | | Nujelm Tannery |
| | 船屋 | 9 | | Seaborne Ships |
| | 酒場 | 11 | | Mystical Spits |
| 居酒屋・宿・ 旅人救助施設 | 酒場 | 12 | | The Silver Bow |
| | 宿屋 | 17 | | Restful Slumber |
| 特殊な場所 | 庭園 | 16 | - | Garden |
| | 宮殿 | 14 | - | Palace |
| | ムーンゲート | 5 | - | 出口専用 |

(9) Haven

Map



| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------|----------|------------|-----|----------------------------|
| 公共の施設 | ヘイブン第二銀行 | 14 | | The Second Bank of Haven |
| | ヘイブン港 | 21 | - | Docks |
| | ヘイブン図書館 | 1 | | Haven Public Library |
| 武器・防具屋 | 武器・防具屋 | 15 | | The Haven Blacksmith |
| 食料・雜貨屋 | パン屋 | 6 | | The Shakin' Bakery |
| | 道具屋 | 13 | | Last Chance Provisioners |
| | 肉屋 | 20 | | The Prime Cut Butcher Shop |
| ギルド | 吟遊詩人ギルド | 7 | | 吟遊詩人ギルド |
| | 盜賊ギルド | 5 | | The Haven Thieves' Guild |
| 医療施設 | 治療院 | 9 | | The Healers of Haven |

| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|------------------|-------------------|------------|-----|----------------------------------|
| 魔法屋 | 魔法屋 | 8 | | The Little Shop of Magic |
| | 大工 | 3 | | Carpenters of Haven |
| | 住立屋 | 2 | | A Stitch in Time Tailor Shop |
| | 地図屋 | 18 | | Mapmakers of Haven |
| 居酒屋・宿・ 旅人救助施設 | 細工屋 | 4 | | Haven Clockworks and Tinker Shop |
| | 宿屋 | 16 | | The Bountiful Harvest Inn |
| | 酒場 | 19 | | The Albatross Bar and Grill |
| 特殊な場所 | Uzeraan's mansion | 12 | - | Uzeraan's mansion |
| | 農家 | 10 | - | Farm |
| | | 17 | - | |
| | | 22 | - | |
| | 訓練所 | 11 | - | |

(10) Oclo

Map



| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 | |
|--------|---------|------------|-----|--------------------------|------|
| 公共の施設 | オクロー銀行 | 3 | | Bank of Oclo | |
| | オクロー図書館 | 1 | | Oclo Public Library | |
| | オクロー港 | 17 | - | Docks | |
| 食料・雑貨屋 | 肉屋 | 19 | | Sweet Meat | |
| | パン屋 | 6 | | Now You're Cookin' | |
| | 野菜販売 | | 9 | - | Farm |
| | | | 10 | - | |
| | | | 15 | - | |
| | 20 | - | | | |
| | 道具屋 | 7 | | Last Chance Provisioners | |
| 娯楽施設 | 劇場 | 2 | | First Academy of Music | |

| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|------------------|---------|------------|-----|------------------------|
| ギルド | 吟遊詩人ギルド | 5 | | 吟遊詩人ギルド |
| | 魔術師ギルド | 4 | | 妖術師ギルド |
| | 鍛冶屋ギルド | 11 | | Hammer & Steel Smithy |
| 医療施設 | 治療院 | 13 | | Healer of Oclo |
| その他の店 | 仕立屋 | 8 | | A Stitch in Time |
| | 皮屋 | 12 | | Better Leather Tannery |
| | 船屋 | 16 | | Anchors Aweigh |
| 居酒屋・宿・ 旅人救助施設 | 酒場 | 18 | | The Albatross |
| | 宿屋 | 14 | | The Bountiful Harvest |

(11) Serpent's Hold

Map



| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------|-----------|------------|------------|-------------------------|
| 公共の施設 | サーペントホルド港 | 11 | - | Docks |
| | 厩舎 | 25 | | Serpents Hold Stabulary |
| | 銀行 | 20 | - | Bank |
| | 厩舎 | 21 | | Serpents Hold Stabulary |
| 武器・防具屋 | 衛兵詰所 | 6 | - | Guard Post |
| | | 7 | - | |
| | | 10 | - | |
| | | 18 | - | |
| | | 23 | - | |
| | | 27 | - | |
| | | 防具屋 | 17 | |
| 武器・防具屋 | 13 | | Blacksmith | |
| 食料・雑貨屋 | 弓屋 | 9 | | Silver Serpent Bows |
| | パン屋 | 2 | | Plenty O' Dough |
| | 道具屋・船屋 | 8 | | Supplies |
| | 肉屋 | 22 | | Serpent Hold Meats |

| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|------------------|-----------|------------|-----|------------------------|
| ギルド | 戦士ギルド | 14 | | 戦士ギルド |
| | カウンセラーギルド | 1 | | Counselors' Guild Hall |
| | 戦士ギルド | 5 | | Serpent Warriors |
| 医療施設 | 治療院 | 16 | | Serpent's Hold Healer |
| 魔法屋 | 秘薬屋 | 3 | | Serpent's Spells |
| | 魔法屋 | 4 | | Britannian Herbs |
| その他の店 | 仕立屋 | 24 | | Silver Serpent Tailor |
| | 細工屋兼大工 | 26 | | Tinker of the Isle |
| 居酒屋・宿・ 旅人救助施設 | 酒場 | 15 | | The Dog and Lion Pub |
| | 宿屋 | 12 | | The Broken Arrow Inn |
| | 酒場 | 19 | | Fisherman's Brew |



| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------|----------|------------|-----|----------------------|
| 公共の施設 | スカラブレイ銀行 | 3 | | Bank of Skara Brae |
| | スカラブレイ港 | 21 | | Docks |
| | | 22 | | |
| | 集会所 | 16 | | Skara Brae Town Hall |
| 武器・防具屋 | 厩舎 | 1 | | Beasts of Burden |
| | 武器・防具屋 | 14 | | On Guard Armory |
| | 武器屋 | 10 | | Gore Galore |
| | 弓屋 | 17 | | Bloody Bowman |
| 食料・雑貨屋 | 防具屋 | 7 | | More Than Just Mail |
| | 肉屋 | 12 | | Bountiful Meats |
| | 野菜販売 | 8 | | Farmers' Market |
| | 野菜販売 | 24 | - | |
| | 道具屋 | 19 | | Sundry Supplies |

| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------------|-----------|------------|-----|-----------------------|
| ギルド | レンジャーギルド | 2 | | Rangers' Guild |
| | カウンセラーギルド | 6 | | Counselor's Guild |
| | | 4 | - | |
| 医療施設 | 治療院 | 18 | | Healer of Skara Brae |
| 魔法屋 | 秘薬屋 | 5 | | Mystic Treasures |
| | 魔法屋 | 13 | | Mages' Menagerie |
| その他の店 | 仕立屋 | 15 | | Shear Pleasure |
| | 大工 | 9 | | Builders' Delight |
| | 船屋 | 23 | | Superior Ships |
| 居酒屋・宿・旅人救助施設 | 酒場 | 11 | | The Shattered Skull |
| | 宿屋 | 20 | | To the Falconer's Inn |



| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------|-----------------|------------|-----|----------------------------------|
| 公共の施設 | トリンシック銀行 | 3 | | Trinsic Royal Bank |
| | ブリタニア銀行トリンシック支店 | 15 | | Bank of Britannia:Trinsic Branch |
| | トリンシック港 | 24 | - | Docks |
| | 厩舎 | 19 | | First Trinsic Stabliery |
| 武器・防具屋 | 厩舎 | 7 | | Trinsic Stabliery |
| | 武器屋 | 12 | | Honorable Arms |
| | 防具屋 | 1 | | Shining Path Armory |
| 食料・雑貨屋 | 肉屋 | 26 | | The Trinsic Cut |
| | パン屋 | 16 | | Baked Delights |
| | 道具屋兼船屋 | 13 | | Brittania Provisions |
| ギルド | 戦士ギルド | 9 | | Brotherhood of Trinsic |
| | パラディンギルド | 6 | | Paladin's Library |
| | 細工師ギルド | 2 | | Tinkers Guild |
| | 漁師ギルド | 23 | | Sons of the Sea |
| | カウンセラーギルド | 4 | - | counselor's Guild |
| | | 21 | | |

| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------------|-----------|------------|-----|-----------------------|
| 医療施設 | 治療院 | 18 | | Trinsic Healer |
| 魔法屋 | 魔法屋 | 5 | | Encyclopedia Magicka |
| その他の店 | 仕立屋 | 22 | | Adventurer's Clothing |
| | 宝石屋 | 17 | | The Pearl of Trinsic |
| | 皮屋 | 25 | | Trinsic Fine Skins |
| 居酒屋・宿・旅人救助施設 | 酒場 | 14 | | The Keg and Anchor |
| | 宿屋 | 8 | | The Travelers Inn |
| | 宿屋 | 20 | | The Rusty Anchor |
| 特殊な場所 | トリンシック訓練所 | 10 | | Trinsic Training Hall |
| | 盗賊発生地帯 | 11 | - | |

Map



| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------|-------------|------------|-----|--------------------------|
| 公共の施設 | ベスパー銀行(造幣局) | 5 | | The Mint of Vesper |
| | ベスパー港 | 22 | — | Docks |
| | 税関 | 31 | | Vesper Customs |
| | 衛兵詰所 | 32 | — | Guard Post |
| 武器・防具屋 | 武器・防具屋 | 15 | | Warrior's Companion |
| | 武器・防具屋 | 24 | | The Ironworks |
| | 弓屋 | 16 | | The Ranger's Tool |
| 娯楽施設 | アトリエ | 6 | | The Colored Canvas |
| | 音楽ホール | 10 | | The Musician's Hall |
| | 博物館 | 35 | | Vesper Museum |
| 食料・雑貨屋 | 肉屋 | 13 | | The Butcher's Knife |
| | パン屋 | 11 | | The Twisted Oven |
| | 魚屋 | 14 | | Fisherman's Wharf |
| | 野菜販売 | 12 | | Farmer's Market |
| | 蜂蜜屋 | 7 | | The Busy Bees |
| | 道具屋 | 2 | | The Adventurers Supplies |
| | 道具屋 | 23 | | The Adventurer's Friend |

| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------------|-----------|------------|-----|------------------------|
| ギルド | 戦士ギルド | 26 | | The Champions of Light |
| | 探掘師ギルド | 9 | | The Ore of Vesper |
| | 漁師ギルド | 19 | | The Fishermen's Guild |
| | カウンセラーギルド | 27 | | Counselor's Guild |
| 医療施設 | 治療院 | 28 | | Healer of Vesper |
| | 秘薬屋 | 3 | | The Bubbling Brew |
| 魔法屋 | 魔法屋 | 4 | | The Magical Light |
| | 魔法屋 | 21 | | The Magician's Friend |
| その他の店 | 仕立屋 | 1 | | The Spinning Wheel |
| | | 25 | | |
| | 宝石屋 | 8 | | The Shimmering Jewel |
| | 細工屋 | 17 | | The Gadget's Corner |
| | 大工 | 18 | | The Hammer and Nail |
| 居酒屋・宿・旅人救助施設 | 皮屋 | 34 | | Tanner's Shop |
| | 船屋 | 20 | | The Majestic Boat |
| | 酒場 | 30 | | The Marsh Hall |
| | 宿屋 | 29 | | Vesper Youth Hostel |
| | 宿屋 | 33 | | The Ironwood Inn |

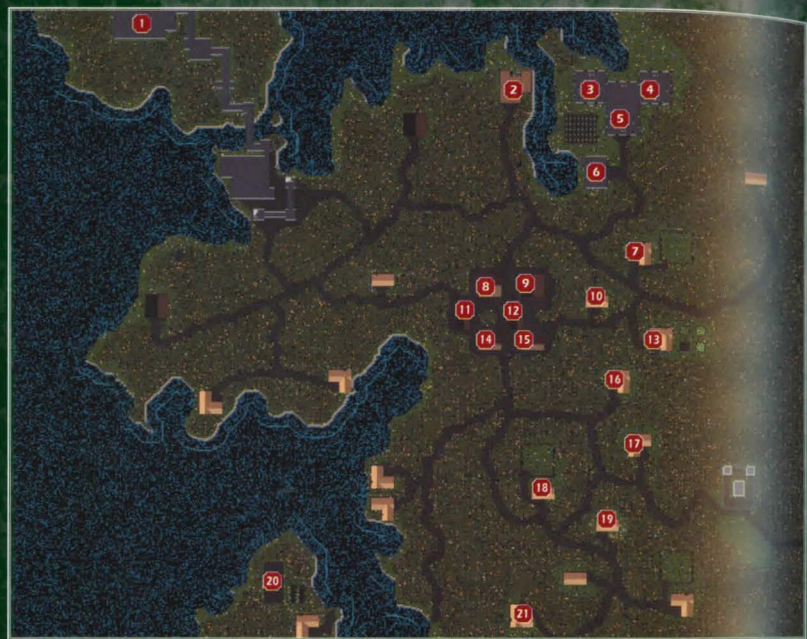
Map



| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------|---------|------------|-----|-----------------------|
| 公共の施設 | 銀行 | 8 | — | Bank |
| 食料・雑貨屋 | 肉・パン・魚屋 | 4 | | Mage's Appetite |
| | 道具屋 | 5 | | Mage's Things |
| 医療施設 | 治療院 | 10 | | Wind Healer |
| | 魔法屋 | 7 | | The Alchemist of Wind |
| 魔法屋 | 魔法屋 | 13 | | Seat of Knowledge |
| | 魔法屋 | 11 | | The Learned Mage |
| | 魔法屋 | 9 | | Magical Supplies |
| | 魔法屋 | 3 | | Wind Alchemy |

| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------------|-----|------------|-----|---------------|
| その他の店 | 仕立屋 | 6 | | Windy Clothes |
| 居酒屋・宿・旅人救助施設 | 宿屋 | 12 | | Windy Inn |
| | 宿屋 | 2 | — | — |
| | 宿屋 | 1 | | Seeker's Inn |

Map



| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 | |
|--------|----------|------------|-----|-------------------|--|
| 公共の施設 | ユー銀行 | 4 | — | Abbey Bank | |
| | ブリタニア刑務所 | 1 | | Britannia Prison | |
| 武器・防具屋 | 弓屋 | 9 | | The Sturdy Bow | |
| | 弓屋 | 19 | | Great Oak Bowyer | |
| 食料・雑貨屋 | 肉屋 | 14 | | Yew's Finest Cuts | |
| | パン屋 | 12 | | The Jolly Baker | |
| | 野菜販売 | 7 | — | | |
| | 野菜販売 | | 13 | — | |
| | | | 18 | — | |
| | | | 20 | — | |
| | | | 21 | — | |
| | 製粉所 | 2 | | Yew Mill | |
| | ワイン醸造所 | 6 | | Ye Olde Winery | |

| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|------------------|-----------|------------|-----|------------------------|
| 医療施設 | 治療院 | 8 | | Healer of Yew |
| | 治療院 | 17 | | Deep Forest Healing |
| ギルド | カウンセラーギルド | 10 | — | Counselor's Guild |
| その他の店 | 大工 | 15 | | Bloody Thumb Woodworks |
| | 皮屋 | 11 | | The Tanned Hide |
| | 船屋 | 16 | — | Great Oak Vessels |
| 居酒屋・宿・旅人 救助施設 | 宿屋 | 3 | — | Abbey Inn |
| 特殊な場所 | エンパスアビー | 5 | | Empath Abbey |

Map



| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 | |
|--------|--------|------------|-----|-----------------------|-------------|
| 公共の施設 | 見張り台 | 2 | | Watch Tower and keep | |
| | 銀行 | 4 | | Ye Olde Eleventh Bank | |
| | 見張り台 | | 1 | — | Watch Gates |
| | | | 11 | — | Watch Gates |
| 武器・防具屋 | 武器・防具屋 | 9 | — | Stables | |
| | | 6 | | Zoot's Hammer | |

| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|------------------|-----|------------|-----|------------------|
| 食料・雑貨屋 | 道具屋 | 7 | | The Supply Depot |
| 医療施設 | 治療院 | 3 | | Healer |
| 魔法屋 | 魔法屋 | 5 | | Hut O' Magics |
| その他の店 | 仕立屋 | 8 | — | Tailor |
| 居酒屋・宿・旅人 救助施設 | 宿屋 | 10 | | The Barely Inn |

Map



| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------|--------|------------|-----|---------------------------|
| 公共の施設 | 銀行 | 1 | | Ye Olde Loan & Savings |
| | バプア港 | 15 | — | Docks |
| | 厩舎 | 10 | | Southside Stables |
| 武器・防具屋 | 武器・防具屋 | 16 | | The Revenge Shoppe |
| 食料・雑貨屋 | 肉屋 | 11 | | The Southside Butchery |
| | パン屋 | 7 | | Nature's Best Baked Goods |
| | 道具屋 | 12 | | Adventure Outfitters |
| 医療施設 | 治療院 | 8 | | The Healing Hand |

| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------------|-----|------------|-----|---------------------|
| 魔法屋 | 極薬屋 | 5 | | The Reagent Shoppe |
| | 魔法屋 | 6 | | Tricks of the Trade |
| その他の店 | 仕立屋 | 13 | | Tailor |
| | 宝石屋 | 2 | | Strange Rocks |
| | 細工屋 | 9 | | Tinker's Paradise |
| | 大工 | 4 | | The Carpentry House |
| | 船屋 | 14 | | Pier 39 |
| 居酒屋・宿・旅人救助施設 | 宿屋 | 3 | | The Just Inn |

Map



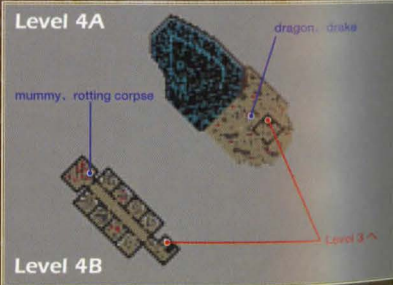
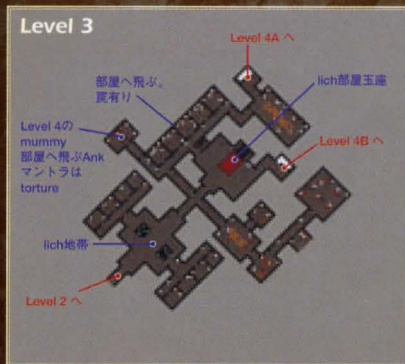
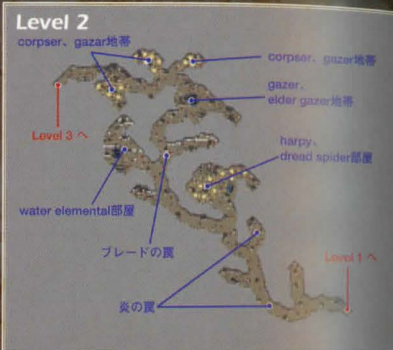
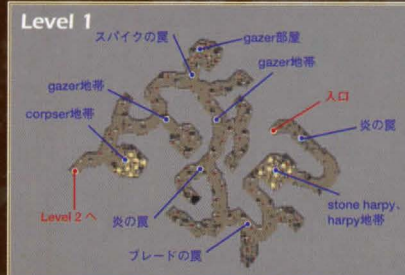
| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|--------|--------|------------|-----|------------------|
| 公共の施設 | 銀行 | 5 | | Atri-Aur |
| | | 11 | | |
| 武器・防具屋 | 武器・防具屋 | 9 | | Zhei-In-Lem |
| | 武器屋 | 2 | | Agra-Char-In-Lem |
| | 防具屋 | 13 | | Aglo-In-Lem |
| 食料・雑貨屋 | 道具屋 | 4 | | Ben-In-Lem |
| | | 10 | | |
| 医療施設 | 治療院 | 3 | | In-Mani-Lem |

| ジャンル | 施設名 | Map上 番号 | 看板図 | ゲーム内表記 |
|-------|--------------|------------|-----|-------------------|
| 魔法屋 | 魔法屋 | 1 | | Ter-Ort-Lem |
| | 仕立屋 | 7 | | Skis-In-Lem |
| その他の店 | 宝石屋 | 14 | | Klar-Lap-In-Lem |
| | 居酒屋・宿・旅人救助施設 | 宿屋 | 15 | |
| 特殊な場所 | 石細工屋 | 6 | | Lap-In-Lem |
| | | 12 | | |
| | ゴーレム製作所 | 8 | | Atri-Ben-In-Ailem |

— IV — DUNGEON MAP

(1) Covetous

Map

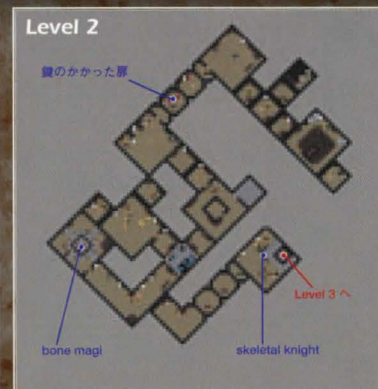


Data

| | | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|---------------------------------------|--|
| dragon Type DRAGON 危険度 9 | drakes Type DRAGON 危険度 5 | corpser Type MONSTER 危険度 2 | elder gazer Type MONSTER 危険度 6 |
| gazer Type MONSTER 危険度 3 | harpy Type MONSTER 危険度 2 | headless one Type MONSTER 危険度 1 | stone harpy Type MONSTER 危険度 4 |
| dread spider Type SPIDER 危険度 5 | drake Type UNDEAD 危険度 6 | lich lord Type UNDEAD 危険度 8 | rotting corpse Type UNDEAD 危険度 7 |

(2) Deceit

Map

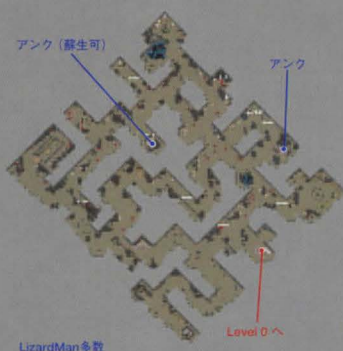


Data

| | | | |
|---|---|--|---|
| fire elemental Type ELEMENTAL 危険度 4 | poison elemental Type ELEMENTAL 危険度 8 | silver serpent Type SNAKE 危険度 6 | ghoul & spectre Type UNDEAD 危険度 2 |
| lich Type UNDEAD 危険度 6 | mummy Type UNDEAD 危険度 4 | shade & wraith Type UNDEAD 危険度 2 | skeleton Type UNDEAD 危険度 2 |
| skeletal knight & bone knight Type UNDEAD 危険度 4 | skeletal mage & bone magi Type UNDEAD 危険度 3 | zombie Type UNDEAD 危険度 2 | lich lord Type UNDEAD 危険度 8 |

Map

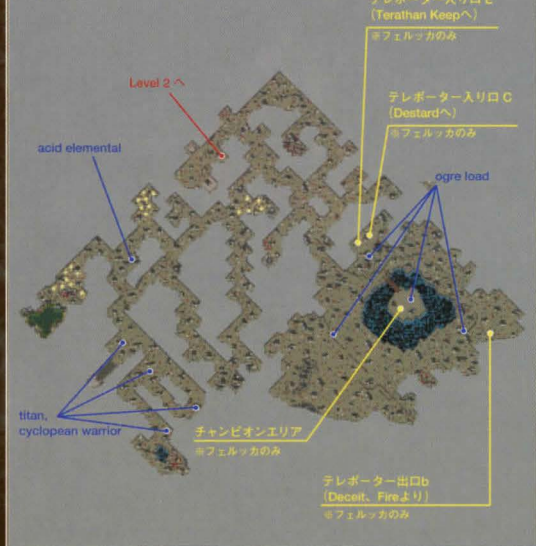
Level 1



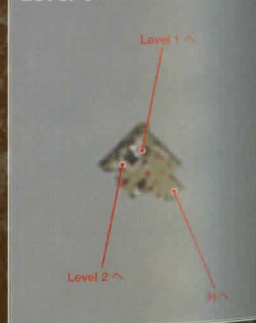
Level 2



Level 3



Level 0

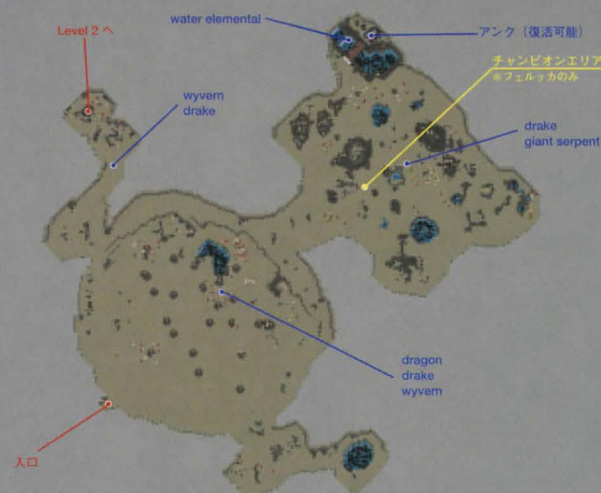


Data

| | | | | | | | |
|--|---|--|--|--|------------------------------|--|------------------------------------|
| | acid elemental Type ELEMENTAL 危険度 6 | | cyclopean warrior Type GIANT 危険度 5 | | ettin Type GIANT 危険度 2 | | ogre Type GIANT 危険度 2 |
| | ogre lord Type GIANT 危険度 7 | | titan Type GIANT 危険度 7 | | troll Type GIANT 危険度 2 | | lizardman Type MONSTER 危険度 2 |

Map

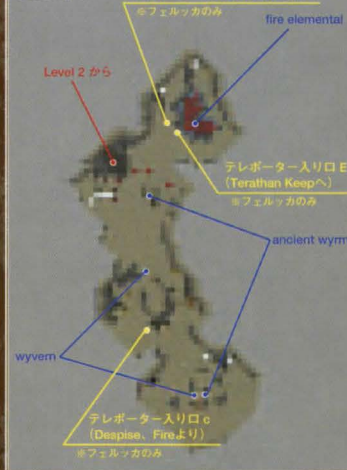
Level 1



Level 2



Level 3

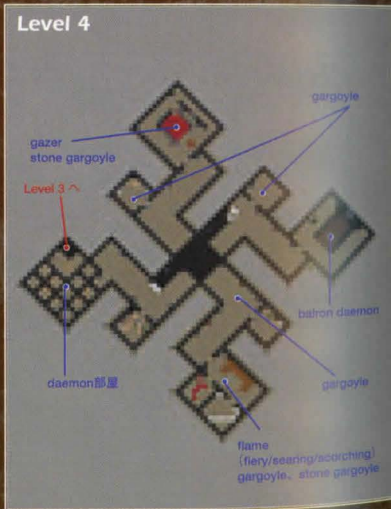
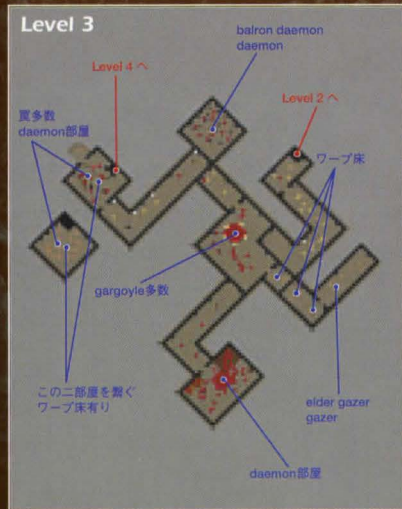
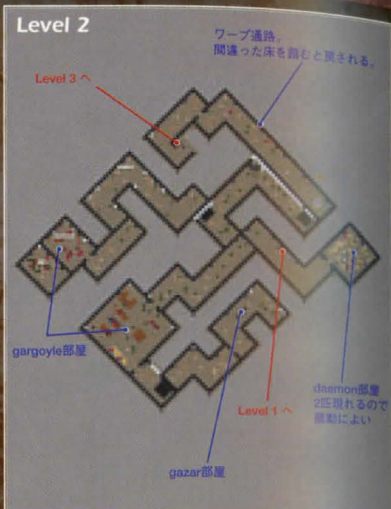
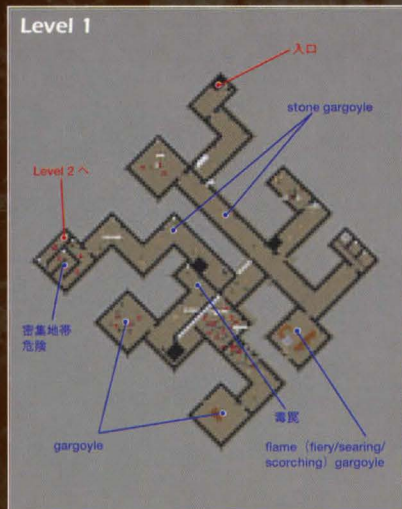


Data

| | | | | | | | |
|--|--------------------------------------|--|--|--|--|--|--------------------------------------|
| | daemon Type DAEMON 危険度 5 | | ancient wym Type DRAGON 危険度 10++ | | dragon Type DRAGON 危険度 9 | | drake Type DRAGON 危険度 5 |
| | shadow wym Type DRAGON 危険度 10+ | | wymern Type DRAGON 危険度 5 | | water elemental Type ELEMENTAL 危険度 4 | | giant serpent Type SNAKE 危険度 4 |

(5) Hythloth

Map

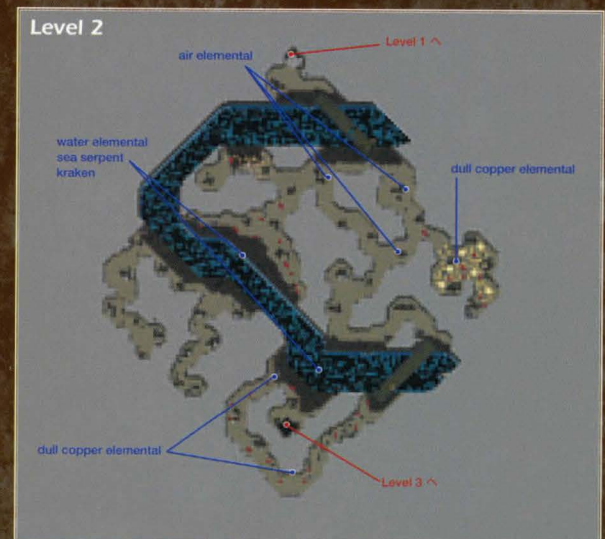
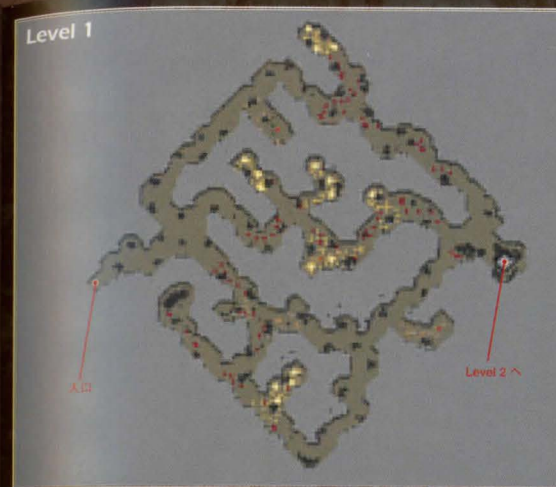


Data

| | | | |
|---|--|--|-------------------------------------|
| balron daemon Type DAEMON 危険度 10+ | daemon Type DAEMON 危険度 5 | flame gargoyle Type DAEMON 危険度 6 | gargoyle Type DAEMON 危険度 3 |
| imp Type DAEMON 危険度 2 | stone gargoyle Type DAEMON 危険度 4 | gazer Type MONSTER 危険度 3 | hell hound Type MONSTER 危険度 3 |

(6) Shame

Map

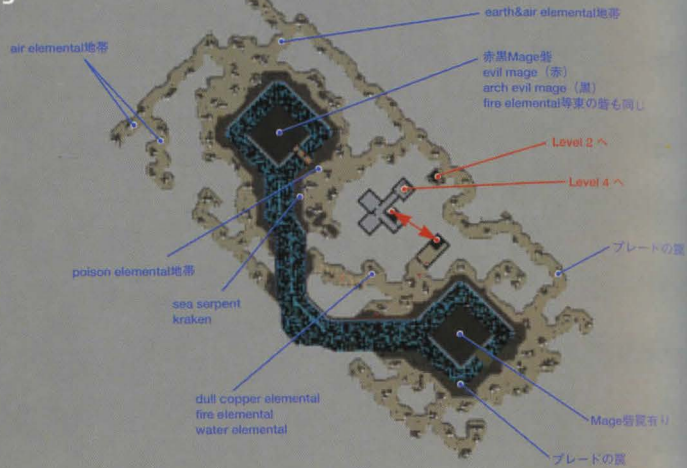


Data

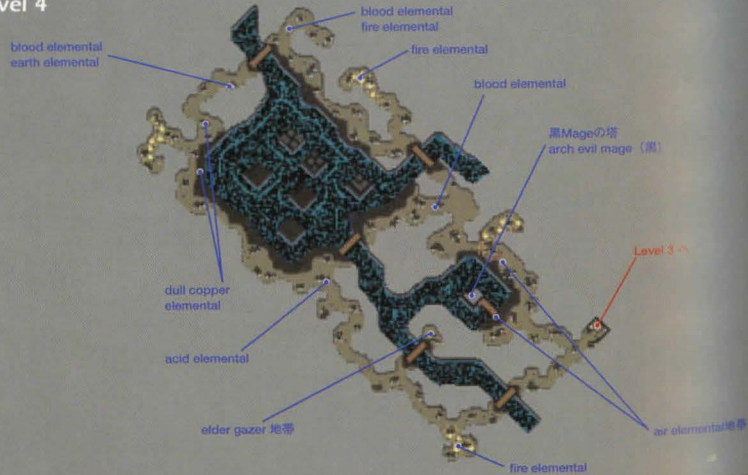
| | | | |
|--|---|---|--|
| acid elemental Type ELEMENTAL 危険度 6 | air elemental Type ELEMENTAL 危険度 4 | blood elemental Type ELEMENTAL 危険度 8 | dull copper elemental Type ELEMENTAL 危険度 4 |
| earth elemental Type ELEMENTAL 危険度 3 | fire elemental Type ELEMENTAL 危険度 4 | poison elemental Type ELEMENTAL 危険度 8 | |

Map

Level 3



Level 4

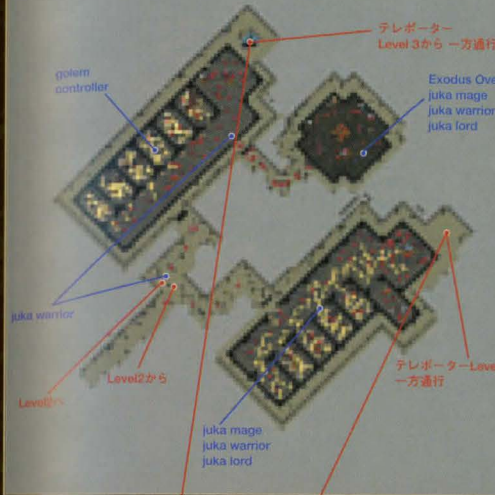


Data

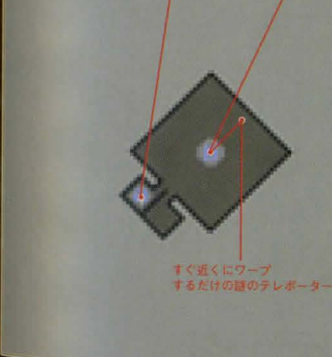
| | | | |
|--|---|---|--|
| water elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 4 | evil mage Type: HUMAN 危険度: 3 | arch evil mage Type: HUMAN 危険度: 4 | elder gazer Type: MONSTER 危険度: 6 |
| giant scorpion Type: MONSTER 危険度: 2 | kraken Type: MONSTER 危険度: 6 (Special Frangier 使用) | sea serpent Type: SNAKE 危険度: 3 | |

Map

Level 1

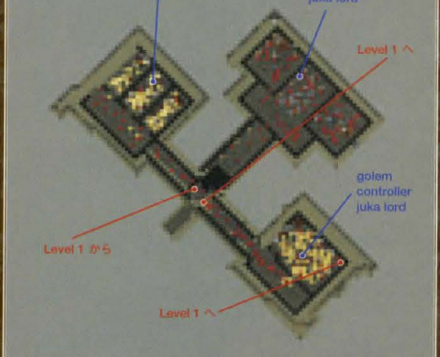


Level 3



※Level 3はシャードによっては入れないことがあります

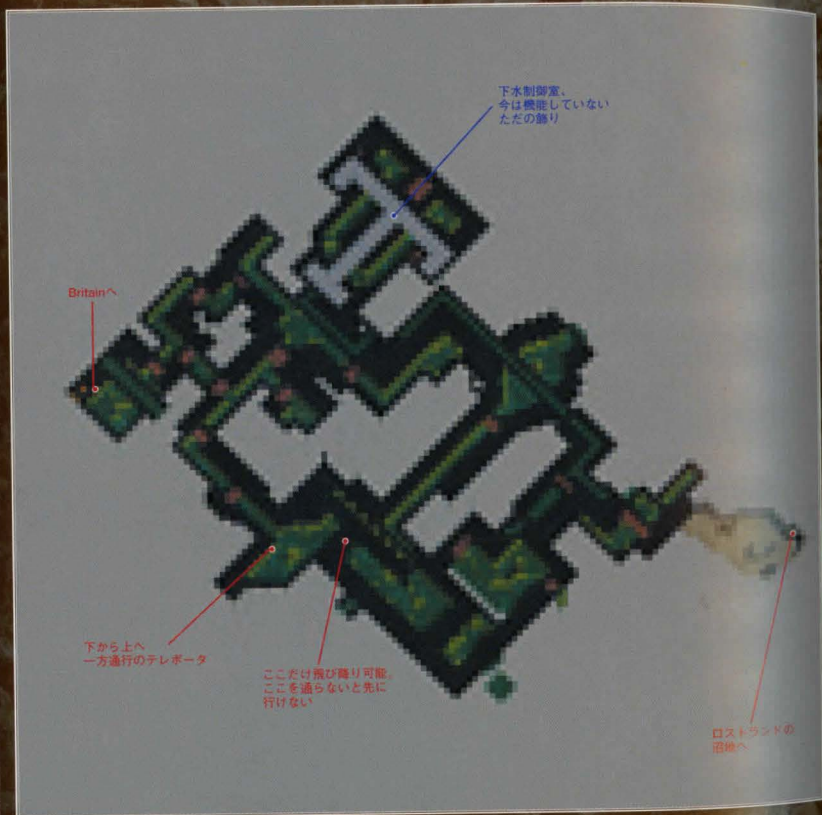
Level 2



Data

| | | | |
|-----------------------------------|---|--|-----------------------------------|
| brigand Type: HUMAN 危険度: 2 | brigand leader Type: HUMAN 危険度: 2 | controller Type: HUMAN 危険度: 4 | juka lord Type: JUKA 危険度: 8 |
| juka mage Type: JUKA 危険度: 5 | juka warrior Type: JUKA 危険度: 5 | Exodus Overseer Type: MONSTER 危険度: 8 | golem Type: MONSTER 危険度: 7 |

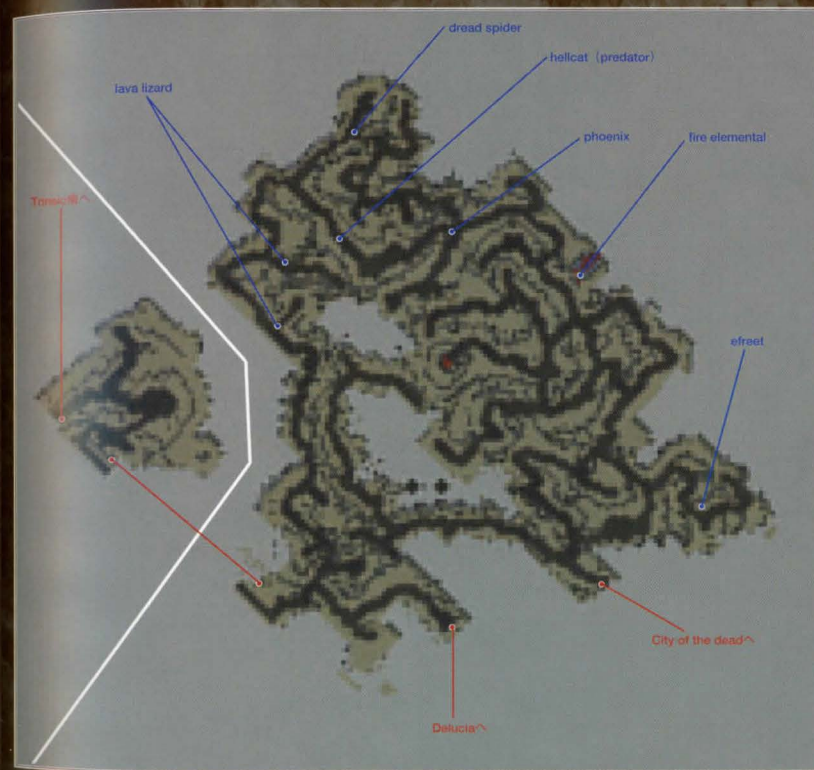
Map



Data

| giant rat | | sewer rat | |
|-----------|-----|-----------|-----|
| Type | RAT | Type | RAT |
| 危険度 | 1 | 危険度 | 1 |

Map



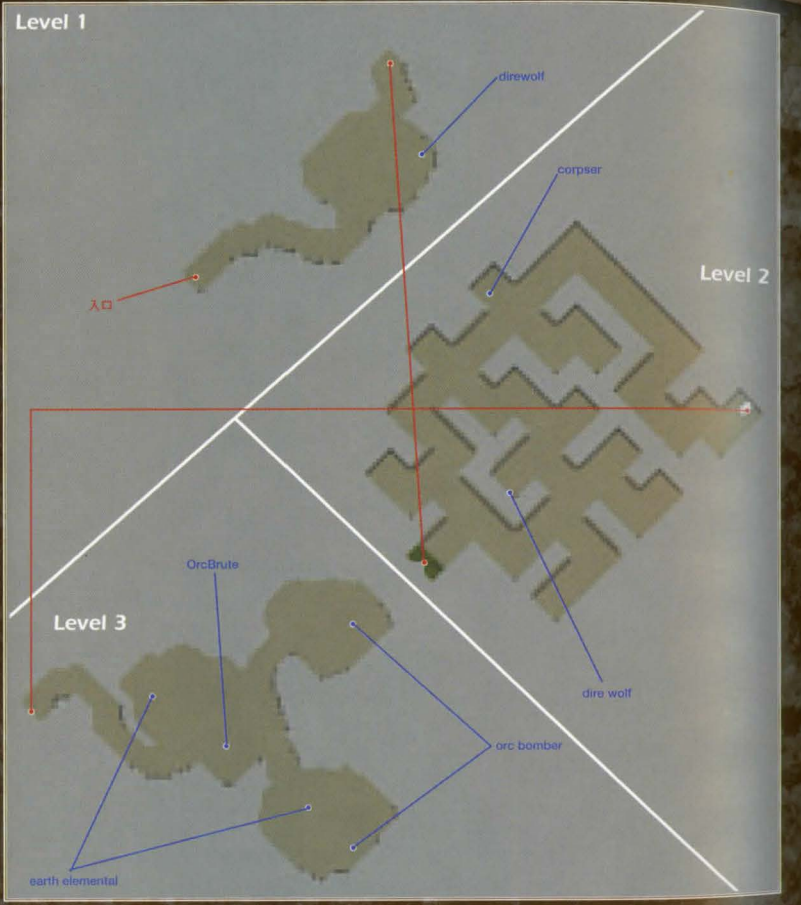
Data

| efreet | | fire elemental | | hellcat (predator) | | lava lizard | |
|--------|-----------|----------------|-----------|--------------------|---------|-------------|---------|
| Type | ELEMENTAL | Type | ELEMENTAL | Type | MONSTER | Type | MONSTER |
| 危険度 | 7 | 危険度 | 4 | 危険度 | 3 | 危険度 | 3 |

| phoenix | | dread spider | |
|---------|---------|--------------|--------|
| Type | MONSTER | Type | SPIDER |
| 危険度 | 10 | 危険度 | 5 |

Map

Level 1



Data

| | | | |
|--|------------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|
| earth elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 3 | corpser Type: MONSTER 危険度: 2 | dire wolf Type: MONSTER 危険度: 2 | giant rat Type: RAT 危険度: 1 |
| orc Type: ORC 危険度: 2 | orc bomber Type: ORC 危険度: 5 | orc brute Type: ORC 危険度: 8 | orc captain Type: ORC 危険度: 2 |
| orc chopper Type: ORC 危険度: 4 | orc mage Type: ORC 危険度: 3 | orc scout Type: ORC 危険度: 5 | orchish lord Type: ORC 危険度: 3 |
| giant spider Type: SPIDER 危険度: 2 | | | |

Map

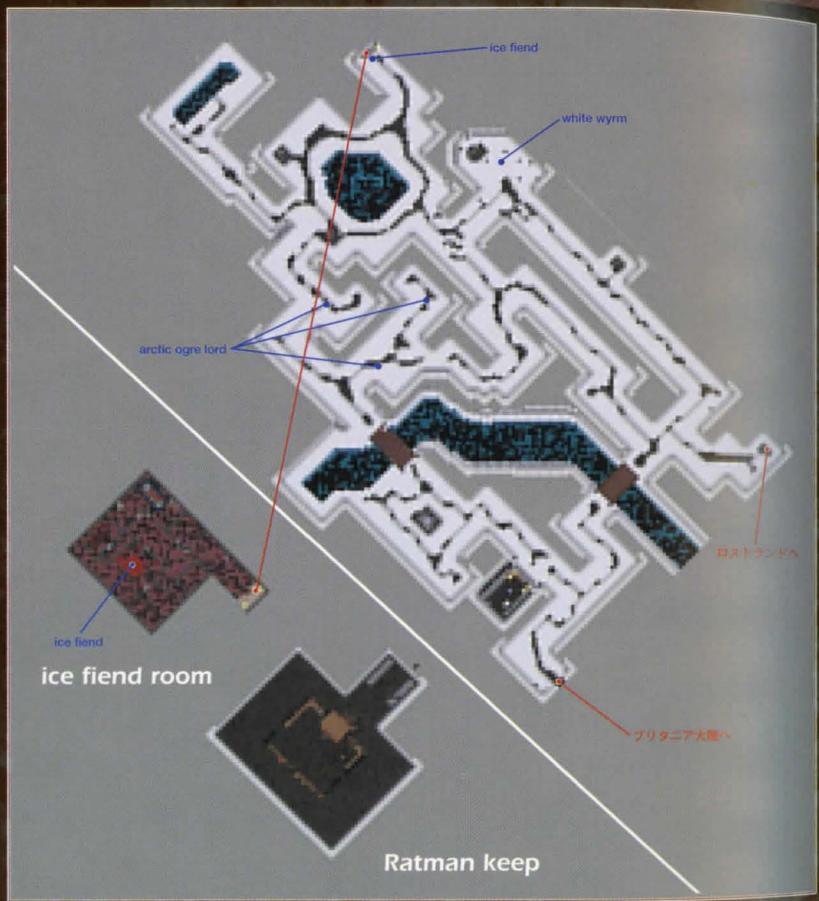
Level 2



Data

| | | | |
|---|---------------------------------------|---|---|
| daemon Type: DAEMON 危険度: 5 | efreet Type: ELEMENTAL 危険度: 7 | fire elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 4 | evil mage Type: HUMAN 危険度: 3 |
| arch evil mage Type: HUMAN 危険度: 4 | hell hound Type: MONSTER 危険度: 3 | hellcat Type: MONSTER 危険度: 1 | hellcat (predator) Type: MONSTER 危険度: 3 |
| lava lizard Type: MONSTER 危険度: 3 | slime Type: MONSTER 危険度: 1 | lava serpent Type: SNAKE 危険度: 5 | sava snake Type: SNAKE 危険度: 1 |
| lich Type: UNDEAD 危険度: 6 | lich lord Type: UNDEAD 危険度: 8 | Skeletal mage & bone magi Type: UNDEAD 危険度: 3 | |

Map



Data

| | | | |
|---|--|--|---|
|  ice fiend Type DAEMON 危険度 7 |  white wyrm Type DRAGON 危険度 9 |  ice elemental Type ELEMENTAL 危険度 5 |  snow elemental Type ELEMENTAL 危険度 5 |
|  arctic ogre lord Type GIANT 危険度 7 |  frost troll Type GIANT 危険度 3 |  frost ooze Type MONSTER 危険度 1 |  ratman Type RAT 危険度 2 |
|  ratman archer Type RAT 危険度 4 |  ratman shaman Type RAT 危険度 4 |  ice serpent Type SNAKE 危険度 4 |  ice snake Type SNAKE 危険度 1 |
|  frost spider Type SPIDER 危険度 2 | | | |

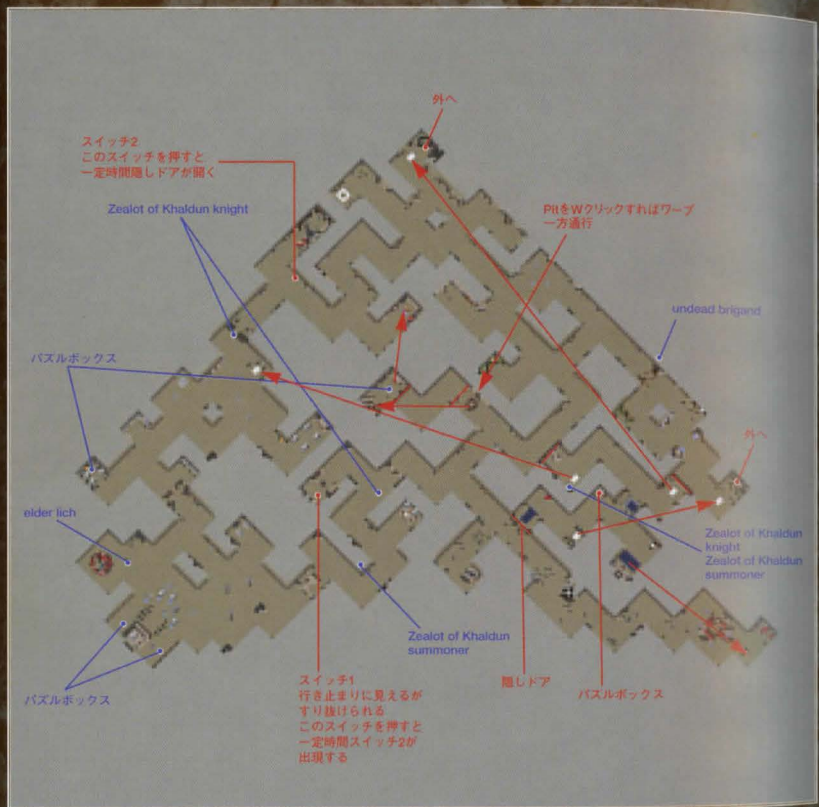
Map



Data

| | | | |
|---|--|---|--|
|  balron daemon Type DAEMON 危険度 10+ |  dragon Type DRAGON 危険度 9 |  drake Type DRAGON 危険度 5 |  nightmare Type MONSTER 危険度 7 |
|  ophidian apprentice mage & shaman Type OPHIDIAN 危険度 4 |  ophidian justicar & zealot Type OPHIDIAN 危険度 7 |  ophidian knight & avenger Type OPHIDIAN 危険度 8 |  ophidian matriarch Type OPHIDIAN 危険度 7 |
|  ophidian warrior & enforcer Type OPHIDIAN 危険度 3 |  giant spider Type SPIDER 危険度 2 |  terathan avenger Type TERATHAN 危険度 8 |  terathan drone Type TERATHAN 危険度 1 |
|  terathan matriarch Type TERATHAN 危険度 7 |  terathan warrior Type TERATHAN 危険度 3 | | |

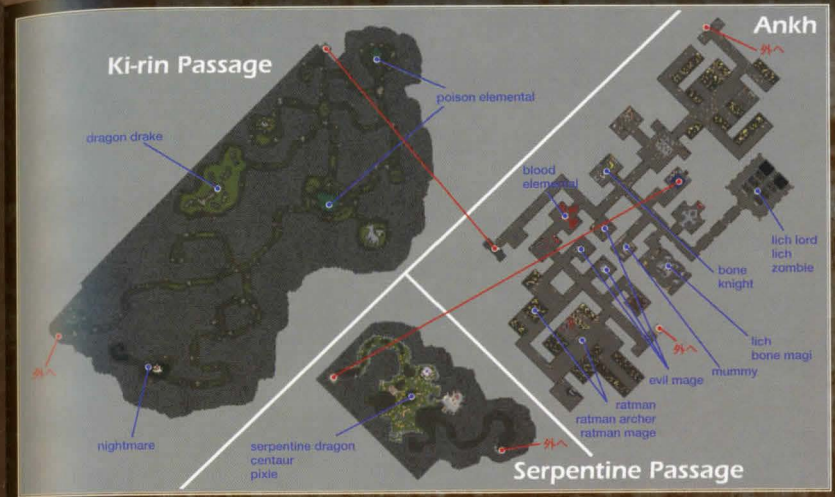
Map



Data

| | | | |
|--|---|---|---|
| elder lich Type: KHALDUN 危険度: 10 | Grimmoch Drummel Type: KHALDUN 危険度: 6 | Lysander Gathenwale Type: KHALDUN 危険度: 7 | Morg Bergen Type: KHALDUN 危険度: 5 |
| revenant Type: KHALDUN 危険度: 8 | shadow fiend Type: KHALDUN 危険度: 1 | spectral armor Type: KHALDUN 危険度: 5 | Tavara Sewel Type: KHALDUN 危険度: 5 |
| tentacles of the harrower Type: KHALDUN 危険度: 10+ | undead brigand Type: KHALDUN 危険度: 3 | Zealot of Khaldun knight Type: KHALDUN 危険度: 7 | Zealot of Khaldun summoner Type: KHALDUN 危険度: 8 |
| skeleton Type: UNDEAD 危険度: 2 | zombie Type: UNDEAD 危険度: 2 | | |

Map



Data

Ki-rinPassage

| | | | |
|---|--|--|---|
| mongbat (Lesser) Type: DAEMON 危険度: 1 | mongbat (Strong) Type: DAEMON 危険度: 1 | dragon Type: DRAGON 危険度: 9 | drake Type: DRAGON 危険度: 5 |
| acid elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 6 | air elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 4 | earth elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 3 | fire elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 4 |
| poison elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 8 | ki-rin Type: MONSTER 危険度: 5 | nightmare Type: MONSTER 危険度: 7 | |

SerpentinePassage

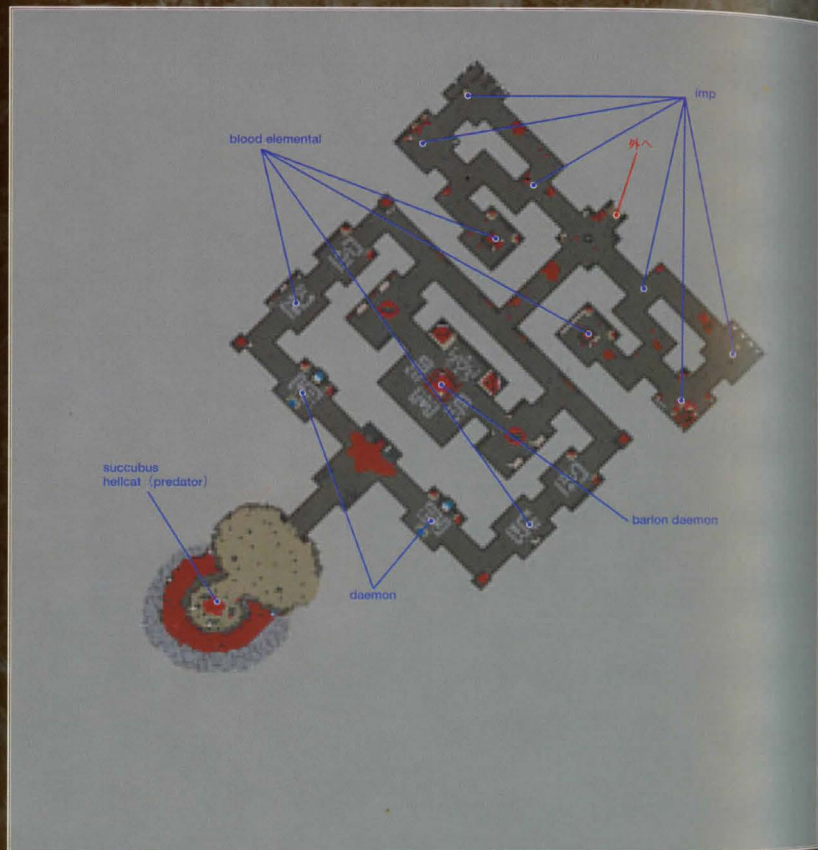
| | | | |
|---|------------------------------------|--|---------------------------------|
| serpentine dragon Type: DRAGON 危険度: 7 | centaur Type: MONSTER 危険度: 6 | pixie or sprite Type: MONSTER 危険度: 3 | wisp Type: MONSTER 危険度: 7 |
|---|------------------------------------|--|---------------------------------|

Ankh

| | | | |
|---|------------------------------------|---|---|
| daemon Type: DAEMON 危険度: 5 | imp Type: DAEMON 危険度: 2 | blood elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 8 | evil mage Type: HUMAN 危険度: 3 |
| arch evil mage Type: HUMAN 危険度: 4 | ratman Type: RAT 危険度: 2 | ratman archer Type: RAT 危険度: 4 | ratman shaman Type: RAT 危険度: 4 |
| ghoul & spectre Type: UNDEAD 危険度: 2 | lich Type: UNDEAD 危険度: 6 | lich lord Type: UNDEAD 危険度: 8 | mummy Type: UNDEAD 危険度: 4 |
| shade & wraith Type: UNDEAD 危険度: 2 | skeleton Type: UNDEAD 危険度: 2 | skeletal knight & bone knight Type: UNDEAD 危険度: 4 | skeletal mage & bone magi Type: UNDEAD 危険度: 3 |
| zombie Type: UNDEAD 危険度: 2 | | | |

(16) Blood

Map



Data

| | | | | | | | |
|--|---|--|---|--|--|--|---|
| | balron daemon Type DAEMON 危険度 10+ | | daemon Type DAEMON 危険度 5 | | imp Type DAEMON 危険度 2 | | succubus Type DAEMON 危険度 9 |
| | blood elemental Type ELEMENTAL 危険度 8 | | hellcat Type MONSTER 危険度 1 | | hellcat (predator) Type MONSTER 危険度 3 | | |

(17) Lizard Passage

Map

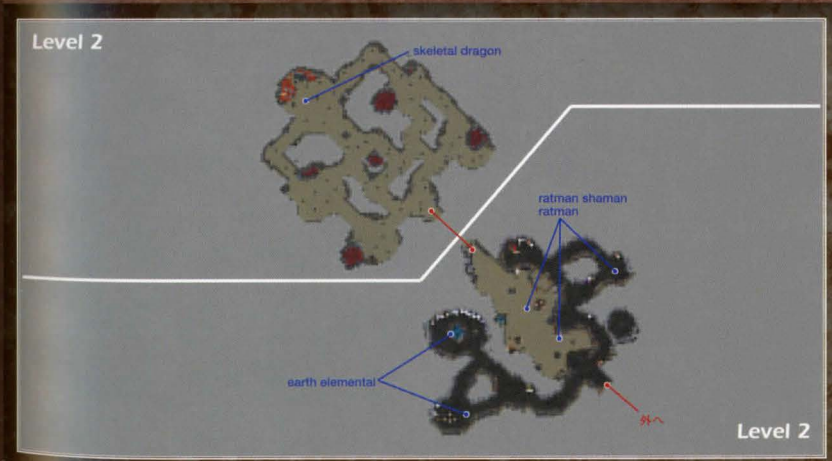


Data

| | | | | | |
|--|--|--|---------------------------------------|--|---|
| | ancient wyrm Type DRAGON 危険度 10++ | | wyvern Type DRAGON 危険度 5 | | lava lizard Type MONSTER 危険度 3 |
|--|--|--|---------------------------------------|--|---|

(18) Rat Cave

Map



Data

| | | | | | | | |
|--|--|--|---|--|---|--|------------------------------------|
| | skeletal dragon Type DRAGON 危険度 10+ | | earth elemental Type ELEMENTAL 危険度 3 | | lava lizard Type MONSTER 危険度 3 | | ratman Type RAT 危険度 2 |
| | ratman shaman Type RAT 危険度 4 | | | | | | |

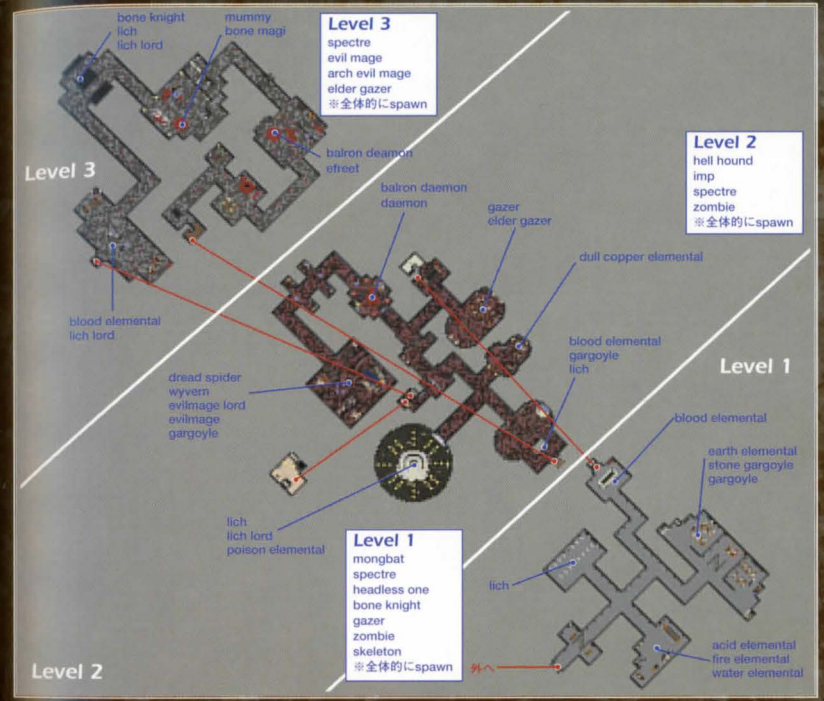
Map



Data

| | | | |
|---|--|--|--|
| stone gargoyle Type: DAEMON 危険度: 4 | acid elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 6 | poison elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 8 | evil mage Type: HUMAN 危険度: 3 |
| arch evil mage Type: HUMAN 危険度: 4 | executioner Type: HUMAN 危険度: 8 | elder gazer Type: MONSTER 危険度: 6 | hell hound Type: MONSTER 危険度: 3 |
| lich lord Type: UNDEAD 危険度: 8 | lich Type: UNDEAD 危険度: 6 | | |

Map

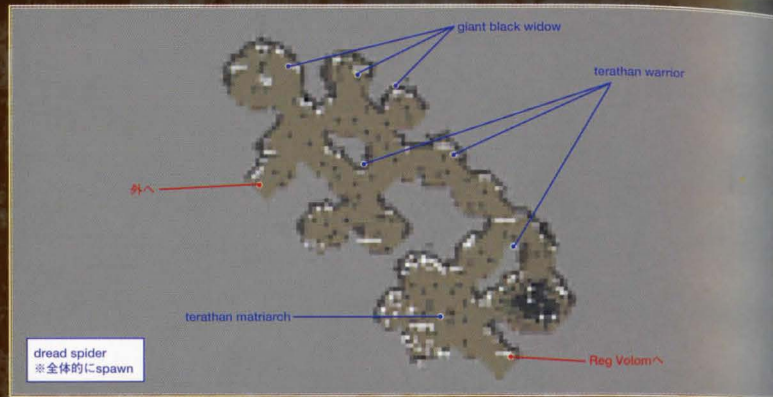


Data

| | | | |
|--|--|---|--|
| baron daemon Type: DAEMON 危険度: 10+ | daemon Type: DAEMON 危険度: 5 | gargoyle Type: DAEMON 危険度: 3 | imp Type: DAEMON 危険度: 2 |
| mongbat (lesser) Type: DAEMON 危険度: 1 | mongbat (strong) Type: DAEMON 危険度: 1 | stone gargoyle Type: DAEMON 危険度: 4 | wyvern Type: DRAGON 危険度: 5 |
| blood elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 8 | dull copper elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 4 | earth elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 3 | fire elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 4 |
| poison elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 8 | water elemental Type: ELEMENTAL 危険度: 4 | evil mage Type: HUMAN 危険度: 3 | arch evil mage Type: HUMAN 危険度: 4 |
| elder gazer Type: MONSTER 危険度: 6 | gazer Type: MONSTER 危険度: 3 | headless one Type: MONSTER 危険度: 1 | hell hound Type: MONSTER 危険度: 3 |
| dread spider Type: SPIDER 危険度: 5 | ghoul & spectre Type: UNDEAD 危険度: 2 | lich Type: UNDEAD 危険度: 6 | lich lord Type: UNDEAD 危険度: 8 |
| skeleton Type: UNDEAD 危険度: 2 | skeletal knight & bone knight Type: UNDEAD 危険度: 4 | zombie Type: UNDEAD 危険度: 2 | ofreet Type: ELEMENTAL 危険度: 7 |

(21) Spider Cave

Map

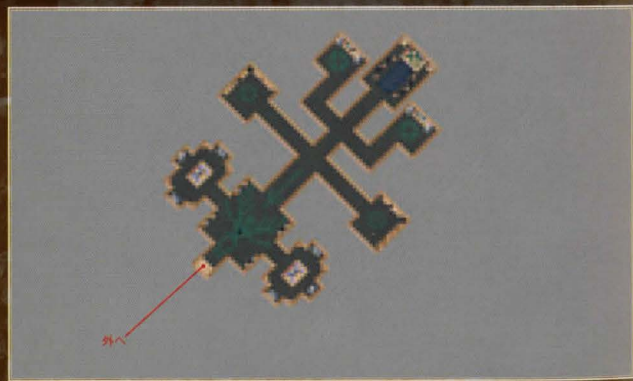


Data

| | | | | | | | |
|------|---------------------|------|--------------------------|------|---------------------------|------|-------------------------|
| | dread spider | | giant black widow | | terathan matriarch | | terathan warrior |
| Type | SPIDER | Type | SPIDER | Type | TERATHAN | Type | TERATHAN |
| 危険度 | 5 | 危険度 | 3 | 危険度 | 7 | 危険度 | 3 |

(22) Specter

Map

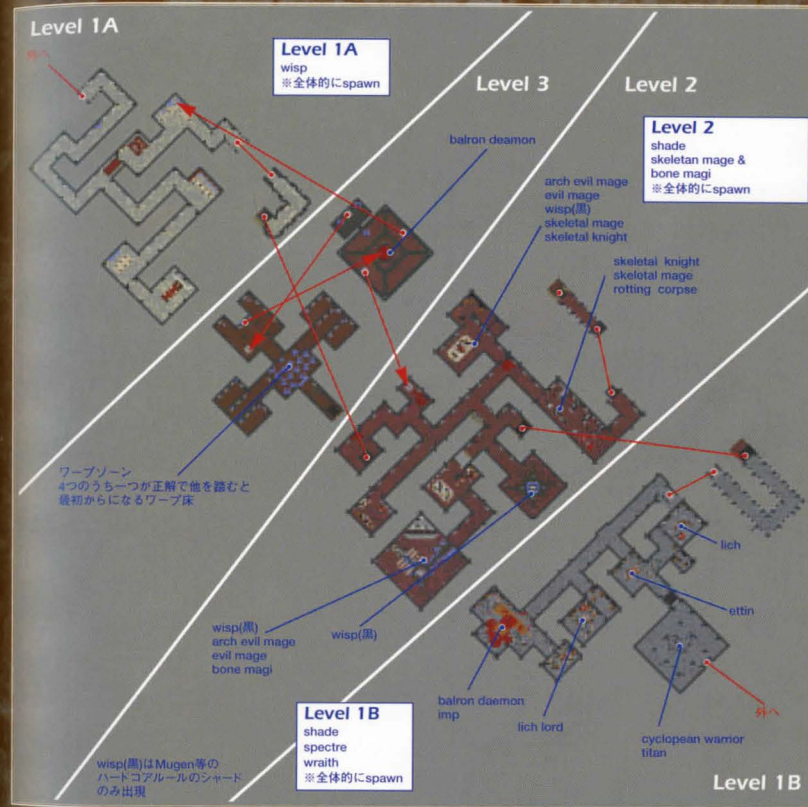


Data

| | | | |
|------|----------------------------|------|---------------------------|
| | ghoul & spectre | | shade & wraith |
| Type | UNDEAD | Type | UNDEAD |
| 危険度 | 2 | 危険度 | 2 |

(23) Wisp

Map



Data

| | | | | | | | |
|------|----------------------------|------|--------------------------------------|------|--|------|-----------------------|
| | balron daemon | | imp | | cyclopean warrior | | ettin |
| Type | DAEMON | Type | DAEMON | Type | GIANT | Type | GIANT |
| 危険度 | 10+ | 危険度 | 2 | 危険度 | 5 | 危険度 | 2 |
| | titan | | evil mage | | arch evil mage | | wisp |
| Type | GIANT | Type | HUMAN | Type | HUMAN | Type | MONSTER |
| 危険度 | 7 | 危険度 | 3 | 危険度 | 4 | 危険度 | 7 |
| | ghoul & spectre | | lich | | lich lord | | rotting corpse |
| Type | UNDEAD | Type | UNDEAD | Type | UNDEAD | Type | UNDEAD |
| 危険度 | 2 | 危険度 | 6 | 危険度 | 8 | 危険度 | 7 |
| | shade & wraith | | skeletal magi & bone magi | | skeletal knight & bone knight | | |
| Type | UNDEAD | Type | UNDEAD | Type | UNDEAD | | |
| 危険度 | 2 | 危険度 | 3 | 危険度 | 4 | | |

| TERATHAN | | terathan matriarch | | STR | 316-405 | MANA | 366-455 |
|----------|--|--------------------|--------|------|---------|--------|---------|
| 出現場所 | Terathan Keep Spider Cave | DEX | 96-115 | STAM | 96-115 | INT | 86-455 |
| | | AR | 25 | HP | 316-405 | Damage | 5-20 |
| 危険度 | | | | | | | |
| LOOT | 500gp.Magic Item,Jewel,1-7th scroll, 5 Spider Silk,moonstone.LV4 Map,rib | | | | | | |
| 特殊能力 | なし | | | | | | |

| TERATHAN | | terathan warrior | | STR | 166-215 | MANA | 0 |
|----------|--|------------------|--------|------|---------|--------|-------|
| 出現場所 | Terathan Keep Spider Cave | DEX | 96-145 | STAM | 96-145 | INT | 41-65 |
| | | AR | 15 | HP | 166-215 | Damage | 4-20 |
| 危険度 | | | | | | | |
| LOOT | 100gp.Magic Item,Potion,LV1 Map,4 rib Meat | | | | | | |
| 特殊能力 | なし | | | | | | |

| UNDEAD | | skeleton | | STR | 56-80 | MANA | 16-40 |
|--------|--|----------|-------|------|-------|--------|-------|
| 出現場所 | Decait Cemetery Khaidun Ankh Sorceress | DEX | 56-75 | STAM | 56-75 | INT | 16-40 |
| | | AR | 8 | HP | 56-80 | Damage | 2.8 |
| 危険度 | | | | | | | |
| LOOT | 20gp.Bone Armor | | | | | | |
| 特殊能力 | 毒耐性 (1) | | | | | | |

| UNDEAD | | skeletal knight & bone knight | | STR | 196-250 | MANA | 36-60 |
|--------|---|-------------------------------|-------|------|---------|--------|-------|
| 出現場所 | Decait City of the dead Ankh Sorceress Wisp | DEX | 76-95 | STAM | 76-95 | INT | 36-60 |
| | | AR | 20 | HP | 196-250 | Damage | 6-20 |
| 危険度 | | | | | | | |
| LOOT | 100gp.Magic Item,Potion,Weapon, backler,plate mail, | | | | | | |
| 特殊能力 | なし | | | | | | |

| UNDEAD | | ghoul & spectre | | STR | 76-100 | MANA | 0 |
|--------|--|-----------------|-------|------|--------|--------|-------|
| 出現場所 | Decait Cemetery Ankh Sorceress Spacur Wisp | DEX | 76-95 | STAM | 76-95 | INT | 36-60 |
| | | AR | 14 | HP | 76-100 | Damage | 6-10 |
| 危険度 | | | | | | | |
| LOOT | 30gp.Weapon | | | | | | |
| 特殊能力 | 毒耐性 (2) | | | | | | |

| UNDEAD | | lich | | STR | 171-200 | MANA | 276-305 |
|--------|--|------|---------|------|---------|--------|---------|
| 出現場所 | Decait Covetus Fire Ankh Sorceress Rock Wisp | DEX | 126-145 | STAM | 126-145 | INT | 276-305 |
| | | AR | 25 | HP | 171-200 | Damage | 20-30 |
| 危険度 | | | | | | | |
| LOOT | 300gp.Magic Item,Magic Wand,1-7th scroll, Reagent,Potion,moonstone.LV3 Map | | | | | | |
| 特殊能力 | 毒耐性 (5) | | | | | | |

| UNDEAD | | skeletal mage & bone magi | | STR | 76-100 | MANA | 186-210 |
|--------|--|---------------------------|-------|------|--------|--------|---------|
| 出現場所 | Decait City of the dead Fire Ankh Wisp | DEX | 56-75 | STAM | 56-75 | INT | 186-210 |
| | | AR | 19 | HP | 76-100 | Damage | 2.8 |
| 危険度 | | | | | | | |
| LOOT | 150gp.1-7th scroll,Reagent,Potion,Bone | | | | | | |
| 特殊能力 | 毒耐性 (2) | | | | | | |

| UNDEAD | | zombie | | STR | 46-70 | MANA | 26-40 |
|--------|--|--------|-------|------|-------|--------|-------|
| 出現場所 | Decait Cemetery Khaidun Ankh Sorceress | DEX | 31-50 | STAM | 31-50 | INT | 26-40 |
| | | AR | 9 | HP | 46-70 | Damage | 2.8 |
| 危険度 | | | | | | | |
| LOOT | 20gp.Body Parts | | | | | | |
| 特殊能力 | 毒耐性 (2) | | | | | | |

| UNDEAD | | lich lord | | STR | 416-505 | MANA | 566-655 |
|--------|--|-----------|---------|------|---------|--------|---------|
| 出現場所 | Covetus Decait Fire Ankh Rock Sorceress Wisp | DEX | 146-165 | STAM | 146-165 | INT | 566-655 |
| | | AR | 25 | HP | 416-505 | Damage | 6-18 |
| 危険度 | | | | | | | |
| LOOT | 600gp.Magic Item,Magic Wand,Jewel,1-7th scroll, Reagent,blackmoo,moonstone.LV4 Map | | | | | | |
| 特殊能力 | 毒耐性 (5) | | | | | | |

| UNDEAD | | mummy | | STR | 346-370 | MANA | 26-40 |
|--------|------------------------------------|-------|-------|------|---------|--------|-------|
| 出現場所 | Decait Ankh | DEX | 71-90 | STAM | 71-90 | INT | 26-40 |
| | | AR | 25 | HP | 346-370 | Damage | 4-32 |
| 危険度 | | | | | | | |
| LOOT | 100gp,Jewel,Reagent,Potion,LV1 Map | | | | | | |
| 特殊能力 | 毒耐性 (1) | | | | | | |

| BOSS | | Barracoon the piper | | STR | 305-425 | MANA | 505-750 |
|------|--|---------------------|---------|------|-----------|--------|---------|
| 出現場所 | Champion Area | DEX | 101-150 | STAM | 102-300 | INT | 505-750 |
| | | AR | 35 | HP | 3009-4350 | Damage | 14-46 |
| 危険度 | | | | | | | |
| LOOT | 6000gp.Magic Item,Jewel,skull of greed | | | | | | |
| 特殊能力 | モンスター召喚、PCをratmanに変化、暴動不可、毒耐性 (4) | | | | | | |

| BOSS | | lord Oaks | | STR | 403-850 | MANA | 503-800 |
|------|--|-----------|---------|------|-----------|--------|---------|
| 出現場所 | Champion Area | DEX | 101-150 | STAM | 202-400 | INT | 503-800 |
| | | AR | 50 | HP | 1703-2150 | Damage | 9-45 |
| 危険度 | | | | | | | |
| LOOT | 4000gp.Magic Item,Jewel, skull of enlightenment | | | | | | |
| 特殊能力 | 飛行、Silvani召喚,pixie召喚 (Silvaniが倒されるまで)、 Auto Dispell、暴動不可、毒耐性 (4) | | | | | | |

| UNDEAD | | rotting corpse | | STR | 301-350 | MANA | 0 |
|--------|------------------------|----------------|----|------|---------|--------|---------|
| 出現場所 | Covetous Wisp | DEX | 75 | STAM | 150 | INT | 151-200 |
| | | AR | 20 | HP | 2000 | Damage | 6-12 |
| 危険度 | | | | | | | |
| LOOT | 600gp.Magic Item,Jewel | | | | | | |
| 特殊能力 | 毒使用 (5) | | | | | | |

| UNDEAD | | shade & wraith | | STR | 76-100 | MANA | 36-60 |
|--------|----------------------------|----------------|-------|------|--------|--------|-------|
| 出現場所 | Decait | DEX | 76-95 | STAM | 76-95 | INT | 36-60 |
| | | AR | 14 | HP | 76-100 | Damage | 6-12 |
| 危険度 | | | | | | | |
| LOOT | 100gp,1-7th scroll,Reagent | | | | | | |
| 特殊能力 | 毒耐性 (5) | | | | | | |

| BOSS | | Mephitic the spider | | STR | 505-1000 | MANA | 402-600 |
|------|----------------------------------|---------------------|---------|------|-----------|--------|---------|
| 出現場所 | Champion Area | DEX | 102-300 | STAM | 105-600 | INT | 402-600 |
| | | AR | 40 | HP | 1505-2000 | Damage | 9-45 |
| 危険度 | | | | | | | |
| LOOT | 4000gp.Magic Item,skull of venom | | | | | | |
| 特殊能力 | 蜘蛛の巣 (PCを引き寄せ、麻痺)、毒使用 (5) | | | | | | |

| BOSS | | Neira the necromancer | | STR | 305-425 | MANA | 505-750 |
|------|-----------------------------|-----------------------|--------|------|-----------|--------|---------|
| 出現場所 | Champion Area | DEX | 72-150 | STAM | 102-300 | INT | 505-750 |
| | | AR | 35 | HP | 1109-2675 | Damage | 14-46 |
| 危険度 | | | | | | | |
| LOOT | Magic Item,skull of death | | | | | | |
| 特殊能力 | 遠距離攻撃に対し骨投げ、アンデッド召喚、毒耐性 (4) | | | | | | |

ANIMAL rabbit

| | | | |
|-----------------|---------------|--------|-------|
| STR | 6-10 | MANA | 0 |
| DEX | 26-38 | STAM | 26-38 |
| INT | 6-14 | AR | 3 |
| HP | 6-10 | Damage | 1 |
| Tame Difficulty | Wrestling | 5.0 | |
| | Tactics | 5.0 | |
| Pet Slots | Anatomy | 0.0 | |
| | Resist Spells | 1 | 5.0 |
| Pack Instincts | Poisoning | 0.0 | |
| Spell AI | | — | |
| えさ | Magery | 0.0 | |
| Eval Int | | 0.0 | |
| Mediation | | 0.0 | |

危険度

LOOT

hide,rib

ANIMAL rat

| | | | |
|-----------------|---------------|--------|-----|
| STR | 9 | MANA | 0 |
| DEX | 35 | STAM | 35 |
| INT | 5 | AR | 3 |
| HP | 9 | Damage | 1-2 |
| Tame Difficulty | Wrestling | 4.0 | |
| | Tactics | 4.0 | |
| Pet Slots | Anatomy | 0.0 | |
| | Resist Spells | 1 | 4.0 |
| Pack Instincts | Poisoning | 0.0 | |
| Spell AI | | — | |
| えさ | Magery | 0.0 | |
| Eval Int | | 0.0 | |
| Mediation | | 0.0 | |

危険度

LOOT

10gp,rib

FACTION war horse (MX) [騎乗可能]

| | | | |
|-----------------|---------------|-----------|-----------|
| STR | 400 | MANA | 0 |
| DEX | 125 | STAM | 125 |
| INT | 51-55 | AR | 25 |
| HP | 400 | Damage | 5-8 |
| Tame Difficulty | Wrestling | 29.3-44.0 | |
| | Tactics | 29.3-44.0 | |
| Pet Slots | Anatomy | 0.0 | |
| | Resist Spells | 1 | 25.1-30.0 |
| Pack Instincts | Poisoning | 0.0 | |
| Spell AI | | — | |
| えさ | Magery | 0.0 | |
| Eval Int | | 0.0 | |
| Mediation | | 0.0 | |

危険度

LOOT

—

FACTION war horse (SL) [騎乗可能]

| | | | |
|-----------------|---------------|-----------|-----------|
| STR | 300 | MANA | 0 |
| DEX | 125 | STAM | 125 |
| INT | 51-55 | AR | 25 |
| HP | 400 | Damage | 5-8 |
| Tame Difficulty | Wrestling | 29.3-44.0 | |
| | Tactics | 29.3-44.0 | |
| Pet Slots | Anatomy | 0.0 | |
| | Resist Spells | 1 | 25.1-30.0 |
| Pack Instincts | Poisoning | 0.0 | |
| Spell AI | | — | |
| えさ | Magery | 0.0 | |
| Eval Int | | 0.0 | |
| Mediation | | 0.0 | |

危険度

LOOT

—

ANIMAL ridgeback [騎乗可能]

| | | | |
|-----------------|---------------|-----------|-----------|
| STR | 58-100 | MANA | 0 |
| DEX | 56-75 | STAM | 56-75 |
| INT | 16-30 | AR | 9 |
| HP | 58-100 | Damage | 3-5 |
| Tame Difficulty | Wrestling | 35.1-45.0 | |
| | Tactics | 29.3-44.0 | |
| Pet Slots | Anatomy | 0.0 | |
| | Resist Spells | 1 | 25.3-40.0 |
| Pack Instincts | Poisoning | 0.0 | |
| Spell AI | | — | |
| えさ | Magery | 0.0 | |
| Eval Int | | 0.0 | |
| Mediation | | 0.0 | |

危険度

LOOT

12 hide,rib

ANIMAL ridable llama [騎乗可能]

| | | | |
|-----------------|---------------|-----------|-----------|
| STR | 21-49 | MANA | 0 |
| DEX | 56-75 | STAM | 56-75 |
| INT | 16-30 | AR | 8 |
| HP | 21-49 | Damage | 2-6 |
| Tame Difficulty | Wrestling | 19.2-29.0 | |
| | Tactics | 19.2-29.0 | |
| Pet Slots | Anatomy | 0.0 | |
| | Resist Spells | 1 | 15.1-20.0 |
| Pack Instincts | Poisoning | 0.0 | |
| Spell AI | | — | |
| えさ | Magery | 0.0 | |
| Eval Int | | 0.0 | |
| Mediation | | 0.0 | |

危険度

LOOT

12 hide,rib

FACTION war horse (TB) [騎乗可能]

| | | | |
|-----------------|---------------|-----------|-----------|
| STR | 400 | MANA | 0 |
| DEX | 125 | STAM | 125 |
| INT | 51-55 | AR | 25 |
| HP | 400 | Damage | 5-8 |
| Tame Difficulty | Wrestling | 29.3-44.0 | |
| | Tactics | 29.3-44.0 | |
| Pet Slots | Anatomy | 0.0 | |
| | Resist Spells | 1 | 25.1-30.0 |
| Pack Instincts | Poisoning | 0.0 | |
| Spell AI | | — | |
| えさ | Magery | 0.0 | |
| Eval Int | | 0.0 | |
| Mediation | | 0.0 | |

危険度

LOOT

—

ANIMAL sheep

| | | | |
|-----------------|---------------|--------|-----|
| STR | 19 | MANA | 0 |
| DEX | 25 | STAM | 25 |
| INT | 5 | AR | 3 |
| HP | 19 | Damage | 1-2 |
| Tame Difficulty | Wrestling | 5.0 | |
| | Tactics | 6.0 | |
| Pet Slots | Anatomy | 0.0 | |
| | Resist Spells | 1 | 5.0 |
| Pack Instincts | Poisoning | 0.0 | |
| Spell AI | | — | |
| えさ | Magery | 0.0 | |
| Eval Int | | 0.0 | |
| Mediation | | 0.0 | |

危険度

LOOT

3 raw of leg lamb,pile of wool

ANIMAL snow leopard

| | | | |
|-----------------|---------------|-----------|-----------|
| STR | 56-80 | MANA | 0 |
| DEX | 66-85 | STAM | 66-85 |
| INT | 35-50 | AR | 12 |
| HP | 56-80 | Damage | 2-10 |
| Tame Difficulty | Wrestling | 40.1-50.0 | |
| | Tactics | 45.1-60.0 | |
| Pet Slots | Anatomy | 0.0 | |
| | Resist Spells | 1 | 25.1-35.0 |
| Pack Instincts | Poisoning | 0.0 | |
| Falline | Spell AI | — | |
| えさ | Magery | 0.0 | |
| Eval Int | | 0.0 | |
| Mediation | | 0.0 | |

危険度

LOOT

8 hide,rib

ANIMAL timber wolf

| | | | |
|-----------------|---------------|-----------|-----------|
| STR | 56-80 | MANA | 0 |
| DEX | 56-75 | STAM | 56-75 |
| INT | 11-25 | AR | 9 |
| HP | 56-80 | Damage | 4-10 |
| Tame Difficulty | Wrestling | 40.1-60.0 | |
| | Tactics | 30.1-50.0 | |
| Pet Slots | Anatomy | 0.0 | |
| | Resist Spells | 1 | 27.6-45.0 |
| Pack Instincts | Poisoning | 0.0 | |
| Canine | Spell AI | — | |
| えさ | Magery | 0.0 | |
| Eval Int | | 0.0 | |
| Mediation | | 0.0 | |

危険度

LOOT

5 hide,rib

ANIMAL walrus

| | | | |
|-----------------|---------------|-----------|-----------|
| STR | 21-29 | MANA | 0 |
| DEX | 46-55 | STAM | 46-55 |
| INT | 16-20 | AR | 9 |
| HP | 21-29 | Damage | 3-6 |
| Tame Difficulty | Wrestling | 19.2-29.0 | |
| | Tactics | 19.2-29.0 | |
| Pet Slots | Anatomy | 0.0 | |
| | Resist Spells | 1 | 15.1-20.0 |
| Pack Instincts | Poisoning | 0.0 | |
| Spell AI | | — | |
| えさ | Magery | 0.0 | |
| Eval Int | | 0.0 | |
| Mediation | | 0.0 | |

危険度

LOOT

12 hide,raw of fishsteak

ANIMAL white wolf

| | | | |
|-----------------|---------------|-----------|-----------|
| STR | 56-80 | MANA | 0 |
| DEX | 56-75 | STAM | 56-75 |
| INT | 31-55 | AR | 8 |
| HP | 56-80 | Damage | 2-8 |
| Tame Difficulty | Wrestling | 45.1-60.0 | |
| | Tactics | 45.1-60.0 | |
| Pet Slots | Anatomy | 0.0 | |
| | Resist Spells | 1 | 20.1-35.0 |
| Pack Instincts | Poisoning | 0.0 | |
| Canine | Spell AI | — | |
| えさ | Magery | 0.0 | |
| Eval Int | | 0.0 | |
| Mediation | | 0.0 | |

危険度

LOOT

6 hide,rib

FACTION war horse (CoM) [騎乗可能]

| | | | |
|-----------------|---------------|-----------|-----------|
| STR | 400 | MANA | 0 |
| DEX | 125 | STAM | 125 |
| INT | 51-55 | AR | 25 |
| HP | 400 | Damage | 5-8 |
| Tame Difficulty | Wrestling | 29.3-44.0 | |
| | Tactics | 29.3-44.0 | |
| Pet Slots | Anatomy | 0.0 | |
| | Resist Spells | 1 | 25.1-30.0 |
| Pack Instincts | Poisoning | 0.0 | |
| Spell AI | | — | |
| えさ | Magery | 0.0 | |
| Eval Int | | 0.0 | |
| Mediation | | 0.0 | |

危険度

LOOT

—

[データの見方]

| | | | | |
|-----|---|-----------------|---------------|----|
| 1 | 2 | STR | MANA | 10 |
| | | DEX | STAM | 11 |
| | | INT | AR | 12 |
| | | HP | Damage | 13 |
| | | Tame Difficulty | Wrestling | 14 |
| | | | Tactics | 15 |
| | | Pet Slots | Anatomy | 16 |
| | | | Resist Spells | 17 |
| | | Pack Instincts | Poisoning | 18 |
| | | | Spell AI | 19 |
| | | えさ | Magery | 20 |
| | | | Eval Int | 21 |
| | | | Mediation | 22 |
| 危険度 | 4 | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | 5 | | | |

- ①タイプ 大まかなカテゴリー分け
- ②名称 モンスター の名称
- ③画像 モンスター のグラフィック
- ④危険度 総合的な危険度
- ⑤LOOT 倒したときのルート品
- ⑥STR STR値
- ⑦DEX DEX値
- ⑧INT INT値
- ⑨HP HP
- ⑩MANA マナ
- ⑪STAM スタミナ
- ⑫AR 魔法抵抗
- ⑬Damage 基本ダメージ値
- ⑭Tame Difficulty 調教難易度
- ⑮Pet Slots ペットにしたときの必要スロット数
- ⑯Pack Instincts 集団本能
- ⑰えさ 食べるえさの種類
- ⑱Wrestling レスリング (Wrestling)
- ⑲Tactics 戦術 (Tactics)
- ⑳Anatomy 解剖学 (Anatomy)
- ㉑Resist Spells 魔法抵抗 (Resisting Spells)
- ㉒Poisoning 毒 (Poisoning)
- ㉓Spell AI 魔法使用なら100
- ㉔Magery 魔法 (Magery)
- ㉕Eval Int 知性評価 (Evaluating Intelligence)
- ㉖Meditation 瞑想 (Meditation)

※動物学 (Animal Lore) で表示されるものと違う場合があります。

— VI — 特殊アイテム

特殊アイテム一覧

| 図号 | 画像 | 名称 | 入手方法 | 使用方法・効果 |
|----|---|------------------------------|--|--|
| |  | swamp dragon (沼ドラゴン) | chaos dragonを倒すと沼ドラゴンが残る。調教可能(必要調教値93.9)。 | コントロールスロット1 騎乗可能。鍛冶(Blacksmithy)で作成可能なdragon barding deedを使用すると鎧を着せられる。外すには刃物を使用。 |
| |  | ridgeback (リッジバック) | 野生のものを調教するか、savage riderをbolaで落とし調教(必要調教値83.1)。 | コントロールスロット1 騎乗可能。 |
| |  | golem (ゴーレム) | 細工(Tinkering)で作成可能。材料と必要スキル等は生産の項参照。材料のcrockwork assemblyとpower crystalは敵golemやExodus Overseer等からルート。細工(Tinkering)60以上のPCがcrockwork assemblyをダブルクリックすると作成可能。 | コントロールスロット3 魔法攻撃無効化。ゴーレムが大ダメージを受けると主人のmanaも減少。manaがなくなるとHP減少。tinkering toolで修理可能。修理にはingotを消費し、細工(Tinkering)で回復量が決まる。 |
| |  | giant beetle | 野生のものを調教(必要調教値29.1)。HPを減らしてから調教可能。調教するとステータス・スキルが半減。出現場所はシナリオ5で追加されたSolen Hive。 | コントロールスロット3 騎乗可能。コマンドメニューから荷物の積載が可能(最大積載量1600ストーン)。 |
| |  | dragon barding deed | 鍛冶(Blacksmithy)で作成可能。色鉱石の効果なし。 | swamp dragonに使用すると鎧を着せられる。鍾化沼ドラゴン騎乗中にボウ攻撃を受けると鎧破壊。 |
| |  | bola (ボラ) | 細工(Tinkering)で作成可能。材料のbola ballはorc lord、男性サベージからルート。 | キャラクターに使用するとダメージと騎乗生物から落とす。使用時に騎乗不可両手は空ける。 |
| |  | tribal mask (部族マスク) | サベージからルート可能 | 30色あり。 |
| |  | savage kin paint (部族ペイント) | 料理(Cooking)で作成可能。材料のtribal berryは女性サベージからルート。 | キャラクターに使用するとボディペイント(カルマ低下)。サベージから攻撃されなくなる。oil cloth使用か、サベージへの攻撃(大ダメージを受ける)、死亡、1週間経過後によってペイント消滅。ペイント中はki-rim、unicornに騎乗不可。変装不可。 |
| |  | tribal spear (部族スピア) | savage riderよりルート | force相当のスピア |
| |  | mask of orchish kin (オークマスク) | orc mage、サベージよりルート。 | 装備するとオークから攻撃されなくなる(カルマ低下)。オークを攻撃すると大ダメージを受けて消滅。装備中はPCに回復魔法などの支援を行えない。 |
| |  | evil orc helm (金色オークヘルム) | orchish lordよりルート | 装備するとAR20 STR+10 DEXがINTの高いほうがー10 |
| |  | orcish bow (オーク弓) | orc scoutからルート | force相当の弓。 |
| |  | Arcane 装飾 | 裁縫(Tailoring)80以上のPCがArcane gemをローブ、マント、ブーツ、手袋に使用すると作成出来る。Arcane gemはゴーレムやコントローラーからルート。 | チャージを用いて秘案なしで魔法使用可能。最大チャージは作成者の裁縫/5。チャージは使用魔法サークルの数減る。Arcane gemで再チャージ可能だが、裁縫がGM未満のPCは最大チャージの80%しかチャージできない。 |
| |  | Gracial Staff | giant ice serpentからルート | [In Corp Del] [An Ex Del] [Des Corp Del]と唱えることでモードを切り替える。上記3つのうち、2つのモードが1本のGracial Staffで選択可能(組み合わせはランダム。武器鑑定(Arms Lore)で確認可能)。 In Corp Del:全てのmanaを消費しダメージを与える An Ex Del:麻痺の効果 Des Corp Del:相手にダメージを与え、自分もその半程度ダメージを受ける。 |

特殊アイテム一覧

| 図号 | 画像 | 名称 | 入手方法 | 使用方法・効果 |
|----|---|---|---|--|
| |  | statue | ratman mage、pixieからルート。 | 全9種。内装などに使う。 |
| |  | picnic basket | red/blackそれぞれのsolen worker、solen warrior、solen queen、solen infiltratorからルート。 | コンテナ(入れ物)として使用 |
| |  | bracelet of binding | red/blackそれぞれのsolen worker、solen warrior、solen infiltratorからルート。 | 装備した上で、コマンドメニューから使用。 実行:チャージを消費して、予めバインドした他のbracelet of bindingを装備したPCの元へ瞬間移動。チャージの補充はpowder of translocationで行う。チャージ数は名前の後ろに表示。 ※ダンジョン内での瞬間移動の使用及び他ファセットへの瞬間移動は不可。 秘案:バインド状態の確認 バインド/再バインド:他のbracelet of bindingとバインドさせる(ターゲットカーソルで選択) 書き込み:名前の入力(半角英数字のみ) |
| |  | crystal ball of pet summoning | red/blackそれぞれのsolen queenからルート | コマンドメニューから使用。 ペットにリンクする:鍾化化(bonded)状態のペットにリンクする(ターゲットカーソルで選択)。名前の後ろの[linked pet]にリンクされたペットが表示。名前の後ろのペットを召還する:チャージを消費して、予めリンクしたペットを召還。チャージの補充はpowder of translocationで行う。チャージ数は名前の後ろに表示。※他のファセットや、腰倉にいたるペットも召還可能。リンクしたペットの名前を変更する:[linked pet]で表示されるペットの名前を最新に更新(リンク後に名前変更時使用) 現在のペットからリンクを外す:リンクを外す |
| |  | bag of sending | ambitious solen queenのクエストで入手 | バックパック内でダブルクリックで使用。ターゲットカーソルで選択したアイテムを銀行のバンクボックスに転送出来る。転送にはチャージを消費し、チャージの補充はpowder of translocationで行う。チャージ数は名前の後ろに表示。累計チャージ数には上限あり。 ※転送可能なアイテムはバックパックに上にあるアイテムのみ。コンテナ(入れ物)類やカースアイテムは転送不可。 |
| |  | powder of translocation | ambitious solen queen及びsolen matriarchのクエストでzoogi fungusと交換で入手。 | bracelet of binding、crystal ball of pet summoning、bag of sendingのチャージ補充に使用。 |
| |  | zoogi fungus | 各種ソレンからルート | ambitious solen queen及びsolen matriarchのクエストでpowder of translocationと交換出来る。 |
| |  | red leaves | ガーデニングの資源として入手。 入手可能な植物は以下。  | 色はbright red。 bookに使用し、内容の書き換え不可に出来る。 bookのコピー作成は可能。 |
| |  | orange petals | ガーデニングの資源として入手。 入手可能な植物は以下。  | 色はbright orange。 使用すると一定時間を自動解毒。解毒出来るのはGreater Poison(Lv3)以下の毒のみ。自動解毒は最初の毒ダメージが入るタイミングで行われるので、それまでは毒状態。即回復は不可なので注意。 ①土:黒地の地面に使用すると多数の雑草が出現。 ②樹:樹に使用するとvorpal bunnyが出現(一定時間で消滅) ③雲霧:雲霧に使用するとgiant ice wormとice snakeが出現。giant ice wormはHPを減らしてから調教可能(必要調教値83.1) ④沼:沼に使用するとwhipping vineが出現。 ⑤砂:砂に使用して現れる穴をダブルクリックするとSolen Hiveの第5のsolen egg nestのエリアに行ける。 |
| |  | green thorns | ガーデニングの資源として入手。 入手可能な植物は以下。  | 色はbright gree。 |
| |  | cauldron | Grizeldaのクエストで入手 | 使用効果等は特になし |
| |  | Grizelda's Extra Strength Hangover Cure | Grizeldaのクエストで入手 | 酔い覚ましの効果 |
| |  | giant ice worm | green thornを雲霧に使用すると現れる。HPを減らしてから調教可能(必要調教値83.1)。調教するとステータス・スキルが半減。 | コントロールスロット1 調教可能(3) |

SOLEN red/black solen worker. Table with columns: 出現場所, Solen Hive, Field, STR, DEX, INT, HP, Mana, Stamina, etc. Includes a small image of the creature and a red/black progress bar for danger level.

SOLEN red/black solen warrior. Table with columns: 出現場所, Solen Hive, Field, STR, DEX, INT, HP, Mana, Stamina, etc. Includes a small image of the creature and a red/black progress bar for danger level.

SOLEN red/black solen queen. Table with columns: 出現場所, Solen Hive, Field, STR, DEX, INT, HP, Mana, Stamina, etc. Includes a small image of the creature and a red/black progress bar for danger level.

MONSTER giant beetle. Table with columns: 出現場所, Solen Hive, Field, STR, DEX, INT, HP, Mana, Stamina, etc. Includes a small image of the creature and a red/black progress bar for danger level.

MONSTER ant lion. Table with columns: 出現場所, Solen Hive, Field, STR, DEX, INT, HP, Mana, Stamina, etc. Includes a small image of the creature and a red/black progress bar for danger level.

SOLEN red/black solen infiltrator. Table with columns: 出現場所, Field, STR, DEX, INT, HP, Mana, Stamina, etc. Includes a small image of the creature and a red/black progress bar for danger level.

MONSTER sand vortex. Table with columns: 出現場所, 砂漠, STR, DEX, INT, HP, Mana, Stamina, etc. Includes a small image of the creature and a red/black progress bar for danger level.

MONSTER snake giant ice worm. Table with columns: 出現場所, green thorn (雪原), STR, DEX, INT, HP, Mana, Stamina, etc. Includes a small image of the creature and a red/black progress bar for danger level.

Ultima Online Chronological Table 1996~2002

日付は日本時間によるものですが深夜のイベント開催時間、ニュースの発表時刻により日付がずれる場合があります。ご了承ください。

Chronological table for 1996 and 1997. Columns: 月日, 事柄. Includes dates like 4/01 Ultima Online alpha test start, 6/12 Ultima Online beta test start, 10/01 Ultima Online beta test end.

Chronological table for 1998 and 1999. Columns: 月日, 事柄. Includes dates like 5/18 Britain's first guild, 6/11 new review system, 12/19 first anniversary.

ゲーム外での出来事 イベント、ゲーム内での出来事 ルールの変更、パッチ導入 イベントシナリオ (EW)

ウルティマ オンライン 公式ガイドブック

2002年12月11日初版発行
2003年1月8日第1版第2刷発行



発行人：浜村弘一
編集人：青柳昌行
編集長：原田一郎
業務部：佐藤秀
発行所：株式会社エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850 (営業局)
構成・編集：ログイン編集部
担当/鈴木太郎
03-5433-7160 (編集部)

著者：L.SOPP

制作協力：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社

執筆協力：Touya/Kent/Suke/Degrat7

表紙カバーデザイン：株式会社エストール
本文デザイン/DTP：株式会社エストール

印刷：共同印刷株式会社

Special Thanks to:
Hyam/Chesu/ばきち/みかも/Refeal/
Syrop/ギルドS@X/Bell

- 本書は著作権法以上の保護を受けています。
- 本書の一部あるいは全部について、株式会社エンターブレインから文書による許諾を得ずに、いかなる方法によっても無断で複写、複製することは禁じられています。
- 落丁本、乱丁本はお手数ですが、小社営業局までお送りください。
- 送料小社負担にて、お取替えいたします。
- 定価はカバーに表示してあります。
- ゲームの内容や攻略法に関するご質問についてはお答えできませんので、ご了承ください。
- 本書は3Dクライアントでの操作を解説しています。ご使用のクライアントが2Dの場合、メニュー等が英語表記となり配置も若干異なりますが、基本的な操作方法は同様です。
- 本書に登場するキャラクターは、制作のために作成・使用したキャラクターであり、ゲーム内に存在する他のキャラクターとの関係は一切ありません。

©2002 Electronic Arts Inc. Ultima, the UO logo, Britannia, EA GAMES, the EA GAMES logo and Electronic Arts are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Lord British is a trademark or registered trademark of Richard Garriott in the United States and/or other countries. All other trademarks are trademarks of their respective owners.

ISBN4-7577-1257-X C0076
Printed in Japan

