

# ウルティマ オンライン

## 公式ガイド

ORIGIN'S OFFICIAL GUIDE TO

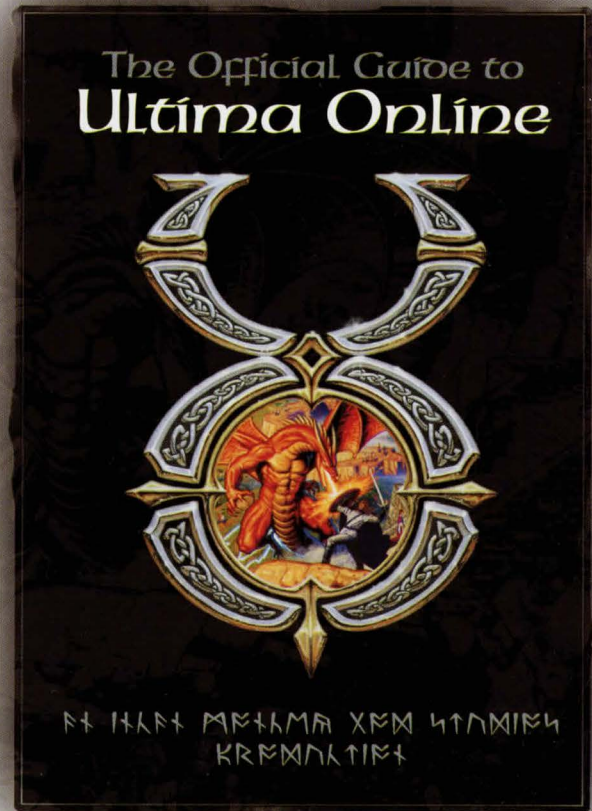
ULTIMA™ ONLINE



# ウルティマ オンライン

---

## 公式ガイド



SOFT  
BANK

TIM & GUY  
HILDE BRUNN



# CONTENTS

ワールドマップ	4
最初の一日	6
Ultima Online について	8
<b>■ スキル Skills</b>	<b>9</b>
テンプレート	10
解説	14
アイテム一覧	32
Town Cryer デイリーニュース1	33
<b>■ 魔法 Magic</b>	<b>35</b>
解説	36
スペル	37
Town Cryer デイリーニュース2	45
<b>■ アイテム Items</b>	<b>47</b>
武器・防具	48
マジックアイテム	54
リージェント	56
Town Cryer デイリーニュース3	57
<b>■ UO世界の住人たち Creatures&amp;NPCs</b>	<b>59</b>
動物	60
モンスター	67
NPCデータ	73
Town Cryer デイリーニュース4	87
<b>■ その他 Others</b>	<b>89</b>
Notoriety (評判)	90
死と再生	92
ムーンゲート・銀行	93
船	94
家・籠	95
クエスト・GM・Vendor	96
戦闘について	97
熟練度・Crystal of Communication	98
ペット・リコール	99
OPTION	100
NPCとの会話	101
用語集	102
英会話集	103
Town Cryer デイリーニュース5	104
四夜物語	106
<b>■ 街とダンジョン Maps</b>	<b>111</b>
マップ・マーク解説	112
タウンマップ	114
ダンジョンマップ	146

Are  
you  
with  
us?



ULTIMA ONLINE : Origin's Official Guide by ORIGIN Systems, Inc.  
Authorized translation from the English language  
Edition published by Prima Publishing, Prima's Secrets of the Game.  
Original edition copyright ©1997 ORIGIN Systems, Inc.  
Japanese language edition copyright ©1998 SOFTBANK Corp.  
Japanese translation published by arrangement with  
Prima Publishing through The English Agency (Japan) Ltd.

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form.

TIM & GREG  
HILDEBRANT



## ≡ Ultima Onlineの世界地図 ≡

広大なUltima Onlineの世界は、大陸と大小様々な島、果てしなく広がる海によって形成されている。大陸では岩山や砂漠、うっそうと生い茂る森の下草が冒険者達の行方を妨げ、人気のない墓場や遺跡が点在する。山の中腹にぽっかり開いた穴から入ってみれば、そこは恐ろしいモンスターがうごめくダンジョンかもしれない。プレイヤーは船さえあれば海の上を移動して、誰にも知られていない島を探検すること

もできるだろう。

街には生活に欠かせない店が開かれており、プレイヤーの冒険を助けてくれる。街の外はモンスターや追い剥ぎが横行しているので、最初は町から出ないほうがよい。まずは自分が住んでいる街の中にどんな店や建物があるのか、確認することからはじめよう。街の外に出るような装備が整ったら、他の街目指して旅立つことにしよう。

### Trinsic

**Townマーク:** 世界には15の街がある(各街についてはp114以降参照)。地図には記されていない秘密の街もあるので探してみたい。

### M Shame

**Dungeonマーク:** 世界には7つのダンジョンがある(各ダンジョンについてはp146以降参照)。それぞれ大変危険なところだ。冒険を始めたばかりの人は入らないほうがよいだろう。

### † Valor

**Shrineマーク:** 各地には8つのShrine(神殿)がある。ここに来れば幽霊になったキャラクタが復活できる。ただし、徳の低い人は生き返らない。世界のどこかには悪人を生き返らせるShrineもある。



**Moongateマーク:** 各地にはムーンゲート(p93参照)と呼ばれるワープゾーンが8つある。これらは互いに行き来できるワープゾーンなので、船を持たない人でも海の上を渡る。





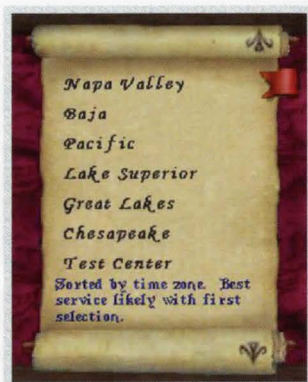
# 最初の日

何事も最初の日が肝心だ。ここではキャラクターメイキングから街で小金を稼ぐまでの、各ステップを紹介する。

## Step 1



↑インストールとアカウント登録を済ませたら、さっそく Enter Britannia ボタンを押そう



↑まずはサーバを決める。日本人に人気なのはNapa Valley / Bajaなどだ

## Step 2



↑キャラクターの名前とパスワードを記入し、青いボタンをドラッグしてステータスを決定

このボタンを押すと右の画面に。どんなステータスにすればいいかわからないときは、TEMPLATES (p.10)を参考に。

青いボタンをドラッグで調節。Strength (腕力)の値はHP (体力)の値にもなる



## Step 3



↑「Skill」ボタンをクリックするとスキルが選べる。青いボタンをドラッグで調節

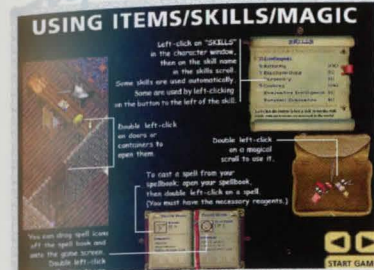


## Step 4



↑性別や髪型、肌の色やヒゲの有無などを決め、自分だけのキャラクターを作る

## Step 5



↑ゲームに入る直前に、詳しい操作方法が説明される。熟読しておこう

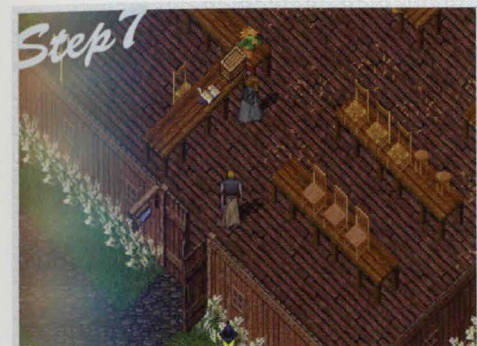
## Step 6



↑ウルティマの世界に突入！ゲーム中に必要な情報ウィンドウは最小化すると便利



## Step 7



↑まずは自分の街をゆっくり探索してみよう。のこぎりの看板がかかる大工の店を発見



↑大工のスキルを持っているので椅子を作って売ってみた。6Gなり

## Step 9



↑自分で木を切って家具を作れば、もう一人前の大工。装備を整えて街の外へ行ってみよう

## Step 10



↑街の外には広大な世界が広がっている。ムーンゲートを使えば他の大陸にワープすることも可能だ



## Ultima Online について

Ultima Onlineはネットワーク上で何千人ものプレイヤーが同時に同じ世界を体験できる、ネットワークRPGだ。決められたストーリーはなく、プレイヤー自身が冒険を探してUltima Online世界での暮らしを楽しみ、一人一人の冒険がかけがえのないストーリーになるゲームである。何をするのも自由なのが特徴で、デーモンを成敗する勇者を目指す人もいれば、道すがら人を斬り殺す残忍な悪人になりきる人もいるだろう。

木を切りすぎればしばらく木材を採れないし、供給が過剰になった品物は店に引き取ってもらえない。このようにUltima Onlineはその世界がよりリアルに感じられるように、さまざまなシミュレーションによって支えられている。

本書に書かれているデータはPRIMA社の「Origin's Official Guide to Ultima Online」が元になっており、Ultima Onlineを開発したORIGIN社の日本語公式ガイドブックである。ネットワークゲームという宿命上、データは度重なるバージョンアップなどで予告なく変わっていくが、ご容赦願いたい。

また、最新の情報はUltima Onlineの公式WEBサイトである「<http://www.ultimaonline.com/>」をご確認願いたい。

## Skills

スキル

4K11114



スキルはキャラクタの個性になる。キャラメイキング時の選択は慎重にしてほしい。自分がなりたい職業を想定してスキルを選ぶのもいいし、やってみたいスキルを関連性なしに選ぶのも、また一つのスタイルだ





# TEMPLATES

TEMPLATESとして用意されているのは14種類の職業だ。  
 ゲームに慣れていない人ならば、ここから好きな職業を選んで、  
 ステータスやスキルを自動的に決めてもらうのがよいだろう。  
 自動的に設定されたものを任意の数字やスキルに変えることもできる(p6参照)ので、  
 自分にじっくりくるキャラクタになるまで、いろいろ設定をイジってほしい。  
 また、ゲーム中にでてくる職業はここにあるだけではない。  
 Chef(料理人)やTailor(裁縫屋)など、この他にもいくつもの職業が存在する。  
 自分の職業は、値の高いスキルによって決められることとなる。

## Alchemist 錬金術師

**Skill:** Alchemy, Resisting Spells, Taste Identification

錬金術というよりは薬屋さん。魔法にも利用されるReagentsを材料に、  
 PotionをつくるのがAlchemistの仕事だ。

**Best Income:** プレイヤーに薬を売る。

## Animal Handler 調教師

**Skill:** Animal Lore, Animal Taming, Veterinary

動物を飼い慣らしてペットにし、冒険の間ならば戦わせることもできる。  
 Dragonを調教できれば超一流の調教師だ。

**Best Income:** Transferの命令を利用して、プレイヤーにペットを売る。

## Assassin 暗殺者

**Skill:** Hiding, Poisoning, Taste Identification

武器や食べ物に毒を仕込み、人の多い街中でも姿を隠して暗躍するのが  
 Assassinだ。食べ物の毒味も行える。

**Best Income:** 金を取って、プレイヤーの武器に毒を塗る。

## Bard 吟遊詩人

**Skill:** Musicianship, Peacemaking, Provocation

Bardの奏でる音楽は、人を争わせることも争いを静めることもできる。  
 街中で下手な演奏を繰り返すと、野次が飛んでくるだろう。

**Best Income:** モンスター同士を相討ちにさせ、戦利品を得る。

## Blacksmith 鍛冶屋

**Skill:** Arms Lore, Blacksmithy, Parrying

鎧や武器を自分で作ることができるうえ、モンスターとの戦いで傷んだ  
 ものも修理できる。皆に重宝がられるだろう。

**Best Income:** 武器・鎧を作り、プレイヤーに売るか店に卸す。

## Bowyer 弓矢職人

**Skill:** Bowcraft / Fletching, Parrying, Archery

小型のナイフだけでも、簡単な矢から複雑なCrossbowまで作ってしま  
 うのがBowyerだ。羽と木さえあれば、長く狩りに出かけられる。

**Best Income:** 作った弓矢を店に卸す。

## Healer 治療師

**Skill:** Healing, Anatomy, Forensic Evaluation

人を治療する他にも、死体を検視して誰に殺されたか、誰に荷物を漁ら  
 れたかを知ることができる。

**Best Income:** ほとんど金は稼げない。回復要員として他のプレイヤーに雇われるなどの工夫が必要。





## Ranger レンジャー

**Skill:** Tracking, Camping, Archery

Trackingのスキルで獲物の気配を追えるので、深い森の中でも効率の良い狩りができるだろう。手に負えないモンスターからいち早く逃れることもできる。

**Best Income:** 獲物の肉や皮を店に売る。

## Shepherd 羊飼

**Skill:** Herding, Animal Lore, Veterinary

動物を癒し、引き連れるのが羊飼いだ。しかし調教師のようにペットとして所有することはできない。動物と対等の関係なのが特徴だ。

**Best Income:** 羊の群れを駆って、羊毛を刈る(羊は殺さなくても毛が刈れる)。

## Thief 盗賊

**Skill:** Stealing, Snooping, Lockpicking

人込みの中、買い物に夢中な人のかばんを覗き、幾ばくかの金を盗む。熟練した者ならば、苦もなく鍵付きの宝箱を開けられるだろう。

**Best Income:** 混雑している所で盗みを働く。

## Tinker 細工師

**Skill:** Tinkering, Item Identification, Lockpicking

金属や木材を加工して、時計や六分儀、トラップ、他の職人たちのための、ありとあらゆる道具を作るのが仕事だ。

**Best Income:** 作ったものを店に卸す。有料で鍵の複製を請けおう。

## Trader 貿易商人

**Skill:** Arms Lore, Cartography, Item Identification

商品の価値を見極め、安く買い取り、高く売りつけるのが商売の基本だ。目利きになれば、壊れかけた鎧をつかまされるなどということもなくなるだろう。

**Best Income:** マップをプレイヤーに売る。

## Warrior 戦士

**Skill:** Arms Lore, Parrying, Tactics

武器を扱う技術だけでなく、戦闘に関する知識も高いのがWarriorだ。Tacticsのスキルが高いと、戦闘が楽になるだろう。

**Best Income:** 動物やモンスターと戦い、戦利品を得る。

## Wizard 魔法使い

**Skill:** Magery, Inscription, Resisting Spells

魔法を使うだけでなく、高位の呪文をScrollに書き写せるのが専業魔法使いの面目躍如だ。

**Best Income:** レベルの高い呪文をScrollに書き写して、プレイヤーなどに売る。



# SKILLS

UltimaOnlineではたくさんのスキルが用意されており、得意なスキルによってそのキャラクタの個性が演出されることになる。また、スキルの値は戦闘の技術力や職人系の仕事の成功率の目安になっている。

この章では各スキルについての内容と、具体的な使用方法、

スキルを利用した金儲けの方法を紹介している。

下の表は、スキルを使うことによって得られるポイントが、どのような割合で各スキル、ステータスを増加させていくかを表している。例えば、Alchemyのスキルを使ったら、その事で得られた経験はAlchemyのスキルを上げるのに90%、INTを上げるのに8%、

DEXを上げるのに2%使われる。平たく言えば、

Alchemyのスキルをたくさん使えば、INTも少しずつ上昇していくというわけだ。

ただし、バージョンアップによって細かい設定は変わる可能性がある。

あまり数字に過敏にならず、やりたいことをやるのが一番楽しめるプレイスタイルだろう。

Ability	Skill(%)	STR(%)	INT(%)	DEX(%)
Alchemy	90	—	8	2
Anatomy	100	—	—	—
Animal Lore	100	—	—	—
Animal Taming	80	6	12	2
Archery	90	—	0.5	9.5
Arms Lore	100	—	—	—
Begging	100	—	—	—
Blacksmithy	90	7.5	2	0.5
Bowcraft/Fletching	80	3	3	14
Camping	50	16	18	16
Carpentry	75	12.5	5	7.5
Cartography	85	—	12	3
Cooking	50	—	30	20
Detecting Hidden	100	—	—	—
Enticement	95	—	2.5	2.5
Evaluating Intelligence	100	—	—	—
Fencing	90	2	—	8
Fishing	100	—	—	—
Forensic Evaluation	100	—	—	—
Healing	80	—	14	6
Herding	75	6	7.5	11.5
Hiding	100	—	—	—
Inscription	90	—	10	—

Ability	Skill(%)	STR(%)	INT(%)	DEX(%)
Item Identification	100	—	—	—
Lockpicking	75	—	5	20
Lumberjacking	80	18	—	2
Mace Fighting	90	8	—	2
Magery	85	—	15	—
Mining	80	14	—	6
Musicianship	100	—	—	—
Parrying	90	5	—	5
Peacemaking	100	—	—	—
Poisoning	80	—	16	4
Provocation	90	—	0.5	4.5
Resisting Spells	100	—	—	—
Snooping	75	—	—	25
Spirit Speak	100	—	—	—
Stealing	90	—	—	10
Swordsmanship	90	5	—	5
Tactics	90	5	—	5
Tailoring	75	1	5	19
Taste Identification	100	—	—	—
Tinkering	90	2	6	2
Tracking	75	—	12.5	12.5
Veterinary	80	4	12	4
Wrestling	90	5	—	5

## Alchemy 錬金術

錬金術というイメージから少しずれるが、Potionの作成に関係するのがこのスキルである。魔法使いにReagentsを買い占められると、にっちもさっちも行かなくなり、現状のUltimaOnlineではAlchemyを主体に冒険するのは辛いかもしれない。だが、魔法を使えない戦士系の冒険者が身につけておくと、何かと便利なスキルだ。

**使用方法:** Mortar&Pestleをダブルクリックし、カーソルがターゲットカーソルに変わったら、Reagentsをクリック。作れる可能性があるPotionが複数の場合は選択ウィンドウが出るので、任意のものをクリックする。

**Best Income:** Potionをプレイヤーに売る。

Reagent	Color	Potion	Units	Skill	Effect
Black Pearl	Red	Refresh	1	—	STM25%回復
		Total Refreshment	5	50	STM全回復
Blood Moss	Blue	Agility	1	40	DEX上昇 (10-30秒)
		GreaterAgility	3	60	DEX上昇 (20-30秒)
Garlic	Black	Nightsight	1	—	夜目が利く
		LesserHeal	1	—	3-10HP回復
Ginseng	Yellow	Heal	3	40	6-20HP回復
		GreaterHeal	7	80	9-30HP回復
		Strength	2	50	STR上昇 (10-30秒)
Mandrake	White	GreaterStrength	5	70	STR上昇 (20-30秒)
		Poison	1	20	毒状態
Nightshade	Green	GreaterPoison	3	50	毒状態、STRとDEXの低下
		Cure	1	—	解毒
Spider Silk	Orange	LesserExplosion	3	30	5-10HPダメージ
		Explosion	5	60	10-20HPダメージ
		GreaterExplosion	10	90	20-40HPダメージ





## Anatomy 解剖学

生き物の強さを測るのがこのスキルだ。突然出会った追い剥ぎに、スキルを使っている暇などないだろうが、初めて戦うモンスターや動物に使うのはよいかもしいない。

**使用方法:** スキル表のAnatomyの青いボタンをクリック。カーソルがターゲットカーソルに変わったら、強さを知りたいキャラクタをクリック。

**Best Income:** ほとんど儲からない。

Attribute	Strength	Dexterity
1-10	rather feeble	very clumsy
11-20	somewhat weak	somewhat uncoordinated
21-30	to be of normal strength	moderately dexterous
31-40	somewhat strong	somewhat agile
41-50	very strong	very agile
51-60	extremely strong	extremely agile
61-70	extraordinarily strong	extraordinarily agile
71-80	strong as an ox	moves like quicksilver
81-90	one of the strongest people you have ever seen	one of the fastest people you have ever seen
<90+	superhumanly strong	superhumanly agile

## Animal Lore 動物学

このスキルを使うと、動物・モンスターが今どんな気分なのかがわかる。自分のペットが幸せな状態か、今にも主人を見限ろうとしているのか知っておいて損はないだろう。

**使用方法:** スキル表のAnimal Loreの青いボタンをクリック。カーソルがターゲットカーソルに変わったら、状態を知りたい生き物をクリック。

**Best Income:** ペットの状態を有料で鑑定するなどの工夫が必要。

## Animal Taming 調教

どんな獰猛な動物でも、Animal Tamingのスキルが高ければ自分のペットにして、冒険を共にすることができる(p99参照)。

**使用方法:** スキル表のAnimal Tamingの青いボタンをクリック。ターゲットカーソルでペットにしたい動物・モンスターをクリックし、10秒間そばにいる。

**Best Income:** Transferの命令を利用してプレイヤーにペットを売る。ペットとモンスターなどを戦わせて戦利品を得る。

## Archery 弓矢

弓矢で戦うことのメリットは、肉弾戦しかできないモンスターなどから、攻撃を受けることなく離れた場所から殺せることだ。追いかけてくる敵に背を向けて逃げながらも攻撃できる。

**使用方法:** 弓を装備し、Warモードでターゲットをダブルクリック(矢が必要)。弓矢を使って戦うことでスキルが上昇する。

**Best Income:** モンスター・動物などと戦い、戦利品を得る。

## Arms Lore 武器学

その武器がどのくらいの破壊力を秘めているのか、その鎧がどのくらいの防御力を持っているのかがわかるスキルだ。鎧が傷んでいるかどうか、おろしたての新品かどうかも知ることができる。

**使用方法:** スキル表のArms Loreの青いボタンをクリック。カーソルがターゲットカーソルに変わったら、鑑定したい武器・鎧をクリック。

**Best Income:** 有料で武器の状態や攻撃力を鑑定するなどの工夫が必要。

Result	Armor Ratings	Result	Armor Ratings
Provides almost no protection	1-5	Might scratch your opponent slightly	0-2
Provides very little protection	6-10	Would do minimal damage	3-5
Offers some protection against blows	11-15	Would do some damage	6-10
Serves as a sturdy protection	16-20	Would probably hurt your opponent a fair amount	11-15
Is a superior defense against attack	21-25	Would inflict quite a lot of damage and pain	16-20
Offers excellent protection	26-30	Would be a superior weapon	21-25
Is superbly crafted to provide maximum protection	<31+	Would be extraordinarily deadly	<26+





## Begging 物乞い

人にお金を乞うスキル。Stealingと同じく、物乞いをしているだけでNotoriety(評判)が下がっていくのが特徴だ。

**使用方法:** スキル表のBeggingの青いボタンをクリック。カーソルがターゲットカーソルに変わったら、物乞いをしたい相手をクリック。

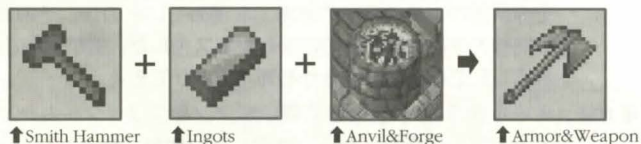
**Best Income:** NPC・プレイヤーに物乞いをする。

## Blacksmithy 鍛冶

武器・鎧は敵と戦っているうちにどんどん傷んでくる。Blacksmithyのスキルさえあれば、それを修理することができるうえに、自分の着る鎧を自分で作ることができる。スキルが高くないとPlate系のものは作れないが、消費率の高い武器を自作できるだけでも、かなりの儉約になるだろう。

**使用方法:** Hammer / Tongs / Sledge Hammer (武器屋・Tinkerなどで買える)のいずれかをForgeとAnvilの側でダブルクリック、カーソルがターゲットカーソルに変わったらIngotsをクリックする。現在のスキルの値とIngotsの数によって、作れるものがウィンドウにカテゴリー別に表示されるので、任意のものをクリックする。修理はAnvilアイコンをダブルクリック。

**Best Income:** 自分で作ったIngot(p25参照)で武器・鎧を作り、店に卸す。



↑Smith Hammer    ↑Ingots    ↑Anvil&Forge    ↑Armor&Weapon



→製作物選択画面

## Bowcraft / Fletching 弓/矢製作

Dagger一本で弓矢を作ってしまうスキルだ。Archeryと合わせて持つといいだろう。羽の供給さえ十分ならば大変心強い。

**使用方法:** Daggerなどをダブルクリックし、カーソルがターゲットカーソルに変わったらLogかBoardをクリックする。Shaftをダブルクリックし、カーソルがターゲットカーソルに変わったらFeatherの上でクリック(逆でも可)。

**Best Income:** 作った弓を店に卸す。

## Camping キャンプ

野外でログアウトするには、たき火とBedrollでキャンプをはる必要がある。「Secured」のメッセージがでた後は、安全にログアウトできるだろう。

**使用方法:** Kindlingをダブルクリックして火を付ける。

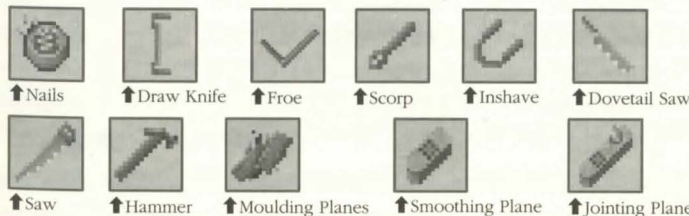
**Best Income:** たき火で肉を焼くぐらいしか儲からない。

## Carpentry 大工

自分の家に置く家具を自分で作れるのはうれしいところだ。Logがたくさん必要になってくるのでLumberjacking(p24参照)のスキルと合わせて持つのが良いだろう。

**使用方法:** Nails / Draw Knife / Froe / Scorp / Inshave / Dovetail Saw / Saw / Hammer / Moulding Planes / Smoothing Plane / Jointing Plane (Tinker / Carpentryなどで買える)のいずれかをダブルクリックし、カーソルがターゲットカーソルに変わったらLogかBoardの上でクリック。作りたいものをウィンドウから選んでクリック。

**Best Income:** 作った家具を店かプレイヤーに売る。







## Cartography 地図作成

地図は航海に欠かせないので需要があるが(p94参照)、店売りのものを買う人がほとんどなので、ダンジョンマップなどの希少価値の高いものを作りたい。

**使用方法:** スキル表のCartographyの青いボタンをクリックし、カーソルがターゲットカーソルになったらBlank Mapの上でクリック。

**Best Income:** 作ったマップをプレイヤーに売る。

## Cooking 料理

力が主体の戦士でも、たしなみに料理を覚えるのはよいことだ。腹が減った状態だと体力の回復やスキル能力などにも影響してくるだろう。

**使用方法:** 生ものをダブルクリックし、ターゲットカーソルでオープンやたき火、暖炉の火や武器屋のForgeをクリックすれば焼くことができる。Flourをダブルクリックして真水(水入りの樽/馬屋の飼葉桶などを利用)の上でクリックすればDoughができる(下記参照)。

**Best Income:** 作ったものを店やプレイヤーに売る。焼肉は肉によって値段が変わる(牛肉が高い)。

### レシピ

Flour + Water = Dough (生)  
 Dough + Honey = Sweet Dough (生)  
 Flour + Sweet Dough = Cake Mix (生)  
 Honey + Sweet Dough = Cookie Mix (生)  
 Dough + Apple (または Eggs / FishSteak など) = Pie (生)  
 Dough + Ham など = Pizza (生)  
 Egg (生) → 焼くと目玉焼き  
 Dough (生) → 焼くと Bread  
 Sweet Dough (生) → 焼くと Muffins  
 Cake Mix (生) → 焼くと Cake  
 Cookie Mix (生) → 焼くと Cookie  
 Pie (生) → 焼くと Pie (ただしオープンか暖炉の火でしか焼けない)

## Detecting Hidden 探知

Hidingした者を見つけることができるスキルだ。押込み強盗が家の中でHidingしたり、店の中でスリがHidingしている時などに活用しよう。

**使用方法:** スキル表のDetecting Hiddenの青いボタンをクリックし、カーソルがターゲットカーソルになったら任意の場所をクリック。

**Best Income:** ほとんど儲からない。

## Enticement 誘惑

このスキルを使えば、逃げていく獲物でもフラフラと演奏者の方に戻ってくるだろう。スキルを使う時は楽器を持っている必要がある。

**使用方法:** スキル表のEnticementの青いボタンをクリックし、カーソルがターゲットカーソルになったら任意の生き物をクリック。

**Best Income:** 狩りなどに利用し、戦利品を得る。

## Evaluating Intelligence 知性評価

相手の知性の度合いを計るために必要なスキルだ。Mind Blastなどでは知性の差が重要なのだが、戦闘中に使える余裕のある人は少ないかもしれない。

**使用方法:** スキル表のEvaluating Intelligenceの青いボタンをクリックし、カーソルがターゲットカーソルになったら、知性を計りたいキャラクタまたは生き物をクリック。

**Best Income:** ほとんど儲からない。

Intelligence	Comment	Intelligence	Comment
1-9	slightly less intelligent than a rock	60-69	extremely intelligent
10-19	fairly stupid	70-79	extraordinarily intelligent
20-29	not the brightest	80-89	like a formidable intellect, well beyond even the extraordinary
30-39	about average	90-99	like a definite genius
40-49	moderately intelligent	<100+	superhumanly intelligent in a manner you cannot comprehend
50-59	very intelligent		





## Fencing フェンシング

Fencingに属する武器(p52参照)での攻撃は素早さが身上だ。くり返しダメージを与えることで、相手に反撃のすきを与えない。

**使用方法:** DaggerやKryssなどFencingの武器を装備して戦う。

**Best Income:** モンスター・動物などと戦い、戦利品を得る。

## Fishing 釣り

Fishing Pole →



太公望のように糸を垂らして、一生を過ごすのも良いだろう。海や川に面している場所さえあれば、飢えることがない。

**使用方法:** Fishing Poleをダブルクリックし、カーソルがターゲットカーソルに変わったら水の上をクリック。

**Best Income:** 釣った魚を売るか、Daggerでさばき調理して売る。

## Forensic Evaluation 検死

検死をすれば、誰に殺されたのか、また誰に荷物を漁られたのか、はっきり知ることができる。

**使用方法:** スキル表のForensic Evaluationの青いボタンをクリックし、カーソルがターゲットカーソルに変わったら死体をクリック。

**Best Income:** ほとんど儲からない。

## Healing 治療

Bandage →



Bandage(包帯)を使って治療するスキルだ。Bandageは両手がふさがっていても使えるので戦士にはありがたい。

**使用方法:** Bandage(Scissorsをダブルクリックし、カーソルがターゲットカーソルに変わったらClothの上でクリック)をダブルクリックし、キャラクタの上でクリック。

**Best Income:** 作ったBandageを売ればお金は手に入るが、ほとんど儲からない。

## Herding 牧羊

Crook →



スキルの能力が高ければ、どんな動物でも望みの場所に連れて行くことができる。ただし、調教済みの動物には効かない。

**使用方法:** Crookをダブルクリックし、カーソルがターゲットカーソルに変わったら動物をクリックする。

**Best Income:** 野の羊の毛を刈って売るか、他のスキルと組み合わせる工夫が必要。

## Hiding 隠れる

Hidingは何も泥棒の専売特許ではない。両手がふさがっている戦士が追い剥ぎに襲われたとき、姿を隠し、いそいで武器をはずしてRecallの魔法を唱えることもできる。

**使用方法:** スキル表のHidingの青いボタンをクリック。

**Best Income:** Stealingなどのスキルと組み合わせる工夫が必要。

## Inscription 書写

魔法を使うものにとっては欠かせないスキルだろう。このスキルがあれば自分の使えるSpellをScrollに書き写して、仲間にあげることができる。ただし、自分が使ったことのあるSpellでないと書き写せないし、書き写すたびにSpellを唱えるのに必要なと同じだけのReagentsを消費する。失敗してもReagentsは消費するので、人にInscriptionを頼むときはお礼の気持ちも込めて、多めにReagentsを渡そう。

**使用方法:** スキル表のInscriptionの青いボタンをクリックし、カーソルがターゲットカーソルに変わったらBlank Scrollをクリック。書き写したいSpell Circleをウィンドウから選んでダブルクリック。任意のSpellをダブルクリックする。

**Best Income:** Scrollを店やプレイヤーに売る。





## Item Identification アイテム鑑定

マジックアイテムをこのスキルで鑑定すれば、どのような内容の魔法がかかっているのかを知ることができる(p54参照)。

**使用方法:** スキル表のItem Identificationの青いボタンをクリックし、鑑定したいアイテムの上でクリック。

**Best Income:** 有料で鑑定を請け負うなど工夫が必要。

## Lockpicking 錠前破り

Lockpicks →



盗賊が錠前を破るのは当然だが、魔法を使えない戦士がダンジョン内で鍵のかかった扉に出会ったとき、ある程度このスキルがあれば便利である。

**使用方法:** Lockpickをダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら、鍵のかかったドアや箱をクリック。

**Best Income:** ダンジョン内の鍵付き宝箱を漁る。

## Lumberjacking 木こり

CarpentryやBowcraftなどに欠かせない、丸太を切り出すスキルだ。丸太を切り出すだけではなかなか生計は立てられない。

**使用方法:** AXE類などをダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら、木をクリック。

**Best Income:** Carpentryなど木工系のスキルと組み合わせるなどの工夫が必要。

## Mace Fighting メイス

Maceに属する武器(p53参照)にはHammer PickやCrookなど、ユニークなものがある。

**使用方法:** MaulやMaceなどMace Fightingの武器を装備して戦う。

**Best Income:** モンスター・動物などと戦い、戦利品を得る。

## Magery 魔道

一生魔法を使わない戦士もいるだろうが、回復系のSpellを唱えられると、冒険がぐっと楽になるだろう。

**使用方法:** スpellブックをダブルクリックし、唱えたいSpellをダブルクリック(「魔法」の章参照)。

**Best Income:** モンスター・動物などと戦い、戦利品を得る。

## Mining 採掘

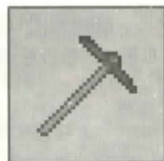
Lumberjackingと同様に、Miningもそれ自体ではさして儲からない。TinkeringやBlacksmithyなどと組み合わせるのがいいだろう。

**使用方法:** Pickaxe/Shovel(道具屋やTinkerで購入できる)をダブルクリック、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら鉱山をクリック。採れたOreをダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら、Forgeをクリック。

**Best Income:** Blacksmithyなどと組み合わせるなどの工夫が必要。



↑Shovel



↑Pickaxe



↑Forge



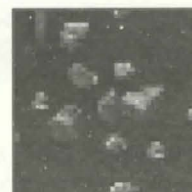
↑鉱山



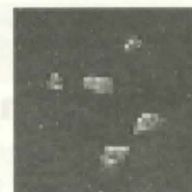
1つでIngot2つ分のOre



1つでIngot1つ分のOre



1つでIngot1つ分のOre



2つでIngot1つ分のOre

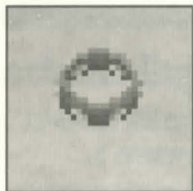


## Musicianship 音楽

魔法使いとはまた別の意味で華麗なスキルだ。Provocationなどをあわせ持てば、冒険も心強い。

**使用方法:** LuteやTambourineなどの楽器(TinkerやCarpentryで買える)をダブルクリックする。

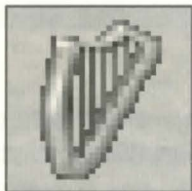
**Best Income:** Provocationなど、他のスキルと組み合わせてモンスターや動物などと戦い戦利品を得る。



↑ Tambourine



↑ Lute



↑ Harp



↑ Drums

## Parrying 受け流し

攻撃をそのまま受けずに、盾を利用して受け流す。攻撃力重視の両手持ち武器と片手持ち武器&盾、どちらを選ぶか迷うところだ。

**使用方法:** 盾を装備した状態で戦う。

**Best Income:** SwordsmanshipやFencingなどの戦闘スキルと組み合わせて、モンスターや動物などと戦い戦利品を得る。

## Peacemaking 沈静化

戦闘状態を解除させるスキルだ。劣勢のときにPeacemakingをし、一時逃げ出して体力を回復することができる。

**使用方法:** スキル表のPeacemakingの青いボタンをクリックする(楽器を持っている必要がある)。

**Best Income:** Provocation、Musicianshipなどと組み合わせてモンスターや動物などと戦い、戦利品を得る。

## Poisoning 毒

Poisoningを利用すれば、武器や食べ物に毒を仕込める。ただし、毒状態になっただけでは、人はなかなか死なないだろう。

**使用方法:** スキル表のPoisoningの青いボタンをクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら、任意のPotionをクリックし、その後、武器や食べ物をクリック。

**Best Income:** 有料でプレイヤーの武器に毒を塗る。

## Provocation 挑発

ターゲティングしたものの同士を争わせることができる。団体戦などにも役に立つだろう。街中では使用できない。

**使用方法:** スキル表のProvocationの青いボタンをクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら、争わせたいものをクリックする(楽器を持っている必要がある)。

**Best Income:** Musicianshipなどと組み合わせて、モンスターや動物などと戦い戦利品を得る。

## Resisting Spells 呪文抵抗

呪文に抵抗する確率が、このスキル値の高さで決定する。魔法を使うモンスターと戦うときには、事実上必須だ。

**使用方法:** 魔法を受けることによって自動的にスキルが成長する。

**Best Income:** Mageryと組み合わせ、モンスターなどと戦って戦利品を得る。

## Snooping 覗き

人のバックパックの中を覗き見ることができる。スキルが高ければ、バックパックの中の袋や箱の中身が覗ける。

**使用方法:** バックパックを覗き見たいキャラクタをダブルクリックし、ペーパードール(キャラクターウインドウ)を表示させる。ウインドウ右下にあるバックパックをダブルクリックする。成功すると、バックパックが開いた状態で表示される。バックホース(p99)などは直接ダブルクリックする。

**Best Income:** Stealingと組み合わせる。





## Spirit Speak 霊能力

Ghost状態の人間がしゃべる言葉は「OoooOoO」としか聞こえないが、このスキルさえあれば普通に会話することができる。

**使用方法:** スベル表のSpirit Speakの青いボタンをクリックする。

**Best Income:** ほとんど儲からない。

## Stealing 窃盗

人のバックパックに手を突っ込んで、物を盗んでしまうスキルだ。スキルを実行しつづけるとNotoriety (p90参照) が下がってしまう。

**使用方法:** スキル表のStealingの青いボタンを押し、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら、Snooping (p27参照) で開いたバックパックの中の盗みたいものをクリック。街中で盗みがバレると、衛兵に処罰される。

**Best Income:** プレイヤーやNPCの持ち物を盗む。

## Swordsmanship 剣術

Swordsmanshipに属する武器で戦うことによって上がるスキルだ。HalberdやViking Swordなど攻撃力の高い武器がそろっている。

**使用方法:** Swordsmanshipに属する武器 (p52参照) を装備して戦う。

**Best Income:** 動物やモンスターなどと戦い、戦利品を得る。

## Tactics 戦術

Tacticsは戦闘でのダメージ値を左右する (p97参照)。戦士タイプのキャラクタで冒険をするのならば必須のスキルだ。

**使用方法:** 実際に戦闘を経験することで上がっていく。

**Best Income:** 武器関係のスキルと組み合わせて、動物やモンスターなどと戦い、戦利品を得る。

## Tailoring 洋裁

洋服を作る他に、動物から剥いだHidesで革鎧を作ることができる。狩りをするなら、覚えておいて損はない。



Loom ↑ Spinning Wheel ↑

**使用方法:** 下記「洋服の作り方」参照。

**Best Income:** 作ったものをプレイヤーや店に売る。

### 洋服の作り方

**Thread/Yarnの作り方:** Cotton/Unspun Wool/Retted Flaxをダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら Spinning Wheel をクリック。

**Bolt of Clothの作り方:** Thread/Yarnをダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら Upright Loom をクリック。それを5回繰り返す。

**洋服の作り方:** Sawing Kitをダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら Bolt of Clothか Folded Clothをクリック。作りたいものを選択ウィンドウからクリック。

**洋服の染め方:** Dyesをダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら Dying Tub をクリック。好きな色を決定し、Dying Tubをダブルクリック。染めたいものをクリック。

**革鎧の作り方:** Sawing Kitをダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら Hides をクリック。作りたいものを選択ウィンドウからクリック。

## Taste Identification 味見

食べ物やPotionを味見して、食べ物ならば毒入りでないかどうか、PotionならばどんなPotionかわかる。内容的に見ればPoisoningの対極に位置するかもしれない。

**使用方法:** スキル表のTaste Identificationの青いボタンをクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら、食べ物やPotionをクリック。

**Best Income:** ほとんど儲からない。





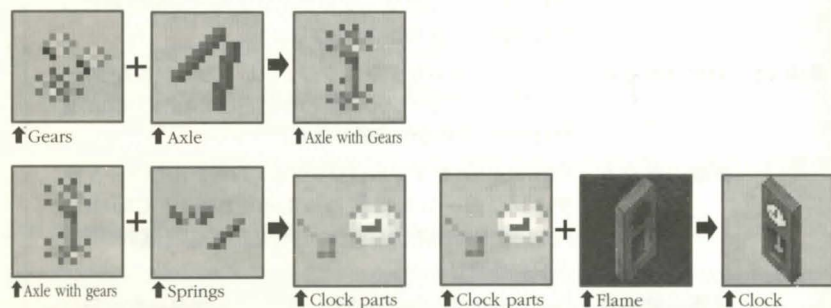
## Tinkering 細工

他の職人が使う道具や時計、自分の現在位置の座標を知ることができる六分儀 (Sextant)、トラップなどを作ることができる。

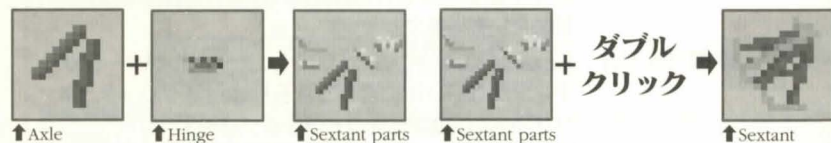
**使用方法:** Tinkering Toolをダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら、Ingots / Logs / Boards をクリックする。作りたいものを選択ウィンドウから選ぶ。

**Best Income:** 作ったものをプレイヤーや店に売る。

### 時計の作り方



### 六分儀の作り方



## Tracking 追跡

あてどなく歩くよりは、Trackingを使って近くに動物やモンスターがいるかどうかを調べながら行く方が効率が良いだろう。

**使用方法:** スキル表のTrackingの青いボタンを押し、周りにいるかどうか確かめたい生き物を選択ウィンドウの中からダブルクリックする。

**Best Income:** 戦闘系のスキルと組み合わせて狩りに活用し、戦利品を得る。

## Veterinary 獣医学

人の体力を回復するのがHealingで、動物の体力を回復するのがVeterinaryだ。ペットと共に戦うが魔法は使えない、という人には便利だ。

**使用方法:** Scissorsをダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったらClothをクリックしてBandageを作る。Bandageをダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら、動物をクリック。

**Best Income:** 有料で動物を癒すなどの工夫が必要。

## Wrestling レスリング

武器を持たずに両手のみで (盾やGlovesは可) 攻撃していくスキルだ。両手が空いていなければならぬ魔法使いの護身には最適だろう。

**使用方法:** 武器を持たない状態で戦う。

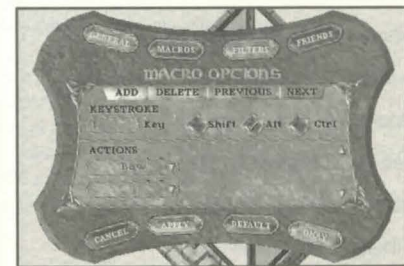
**Best Income:** 動物やモンスターなどと戦い、戦利品を得る。

## スキルとMacroについて

よく数値を確認するスキルは、スキル表上にまとめておくと便利だろう。スキル表の一番下にある「New Group」の文字をクリックすると、新しいカテゴリーとして「New Group」が作られる。文字部分をクリックすれば自分だけのカテゴリー名も付けられる。まとめたいスキルをドラッグして新しいカテゴリーにいければOKだ。

数値を確認するだけでなく、頻繁に使用するスキルは、Macro登録しておくで大変便利だ。簡単に言えば、キーボードの好きなキーにスキルやスペルなどを登録することができる機能である。キャラクターウィンドウの「OPTION」ボタンをクリックし、「MACROS」ボタンをクリックする。ADDボタンをクリックし、KEYSTROKEの下をクリックしてから、登録したいキーを押す。組み合わせるShiftやAltキーをチェックし

てACTIONの下をクリック。「Use Skill」を選び、すぐ右で使いたいスキル名を選ぶ。そして「OKAY」ボタンを押せばいい (注: NEC98シリーズではMacroのキーアサインがずれる場合もある)。登録したMacroを削除したい場合は、DELETEボタンをクリックしよう。





## ≡ スキル別・スタート時アイテム一覧 ≡

プレイヤーはスタート時に、服・靴・100G・Dagger・Candle・Bookと、キャラクタメイキングの際に付けたスキルによって以下のものを所持する。

**Alchemy** : Motor&Pestle / 4 Empty Bottles / 4 Random Reagents / Red Robe

**Anatomy** : 3 Bandages / Brown Robe

**Animal Lore** : Practice Shepherd's Crook / Green Robe

**Animal Taming** : Practice Shepherd's Crook

**Archery** : Practice Bow / 25 Arrows

**Arms Lore** : Random Practice Weapon

**Begging** : Practice Gnarled Staff

**Blacksmithy** : Random Blacksmithy Tool / Brown Apron

**Bowcraft / Fletching** : 14 Boards / 5 Shafts / 5 Feathers

**Camping** : 5 Kindlings / Bedroll

**Carpentry** : Random Carpentry Tool / 10 Boards / Brown Apron

**Cartography** : 4 Blank Map / Sextant

**Cooking** : 2 Raw Foods / 2 Water Pitchers / Flour Sack / 2 Kindlings

**Detecting Hidden** : Black Cloak

**Enticement** : Random Musical Instrument

**Evaluating Intelligence** : None

**Fencing** : Practice Spear

**Fishing** : Fishing Pole / Floppy Hat

**Forensic Evaluation** : None

**Healing** : 5 Bandages / Scissors

**Herdng** : Practice Sepherd's Crook

**Hinding** : Black Cloak

**Inscription** : 2 Blank Scrolls / Book

**Item Identification** : Practice Gnarled Staff

**Lockpicking** : 5 Lockpicks

**Lumberjacking** : Practice Hatchet

**Mace Fighting** : Practice Mace

**Magery** : Spell Book / 8 kinds of Reagents / 3 Random First Circle Scrolls

**Mining** : Practice Pickaxe / Shovel

**Musicianship** : Random Musical Instrument

**Parrying** : Wooden Shield

**Peacemaking** : Random Musical Instrument

**Poisoning** : 2 Poison Potion

**Provocation** : Random Musical Instrument

**Resisting Spells** : Spell Book

**Snooping** : 4 Lockpicks

**SpritSpeak** : Black Cloak

**Stealing** : 4 Lockpicks

**Swordsmanship** : Practice Long Sword

**Tactics** : None

**Tailoring** : Sawing Kit / 4 Folded Cloths

**Taste Identification** : 3 Random Potions

**Tinkering** : 2 Tinker's Tools / Brown Apron

**Tracking** : Practice Skinning Knife / Brown Boots

**Veterinary** : 5 Bandages / Scissors

**Wrestling** : Leather Gloves

# Town Cryer

デイリーニュース vol.1

## 神殿を改築

昨日、Lord Britishは、Britanniaに建造したばかりの神殿を改築する計画を明らかにした。Britishは記者との会談でこう語っている。「好景気であり、Britanniaの人々に8つのVirtue(徳)に目覚めてもらうための機は熟した。我々が子どもたちに徳を教えることで、未来は教養に満ち、平和になるだろう」。

しかし、Lord Blackthornは、Britanniaの統治者は為政者だと信じている。「Britishは人民に自分の都合の良いことだけを盲目的に信じ込ませようとしている。だが、何でも白黒をはっきりつけばいいというものではない。人によって善し悪しの判断基準は違う。彼は善意でやっているのだろうが、皆を自分の信念に染めようとすればするほど、それに不満を抱く人々が出てくるだろう」。

昨日の発表後、ある市民はこう語った。「いったいどこから資金を捻出しようというんだろうね。Lord Britishがプロジェクトを強行するた

めに増税しようというなら、私はLord Blackthornにくら替えしようと思うよ。まあ、BritishとBlackthornの議論なんかどうでもいい。徳の教育には別に賛成でも反対でもない。とにかく、またまた増税になるのだけはかんべんだね。今は金を稼ぐだけで精いっぱい、これ以上税金が上がったらやっつけないよ」。

Lord Britishの発表が行き渡るとつれ、こうした感情はBritain中に湧き起こっている。ある商人はこう語っている。「Britain中で窃盗が増えている。先週、遂に守衛を雇うことにしたんだ。神殿の改築に使う金があるなら、もっと有効に使ってほしいもんだ。生活や財産を守るために守衛を増やさなきゃならないかもしれん。奴等に給料を払うだけで大変なのに、これ以上税金なんか払えるか!」。

最近、Maginciaからやって来た冒険家、Gladiolasの意見はこうだ。「神殿は今のままで十分じゃない

か。ちゃんと役割は果たしてるし、あえてお金をかけてまで増改築する必要なんてない。Britanniaの人たちはすでに神殿について知ってるわけだし、これ以上宣伝しても何の意味もないと思うね」。

一方、Lord Britishの政策を支持する人もいる。Empath Abbey(Yew)のBrother Paulもその一人だ。「我々が今のように比較的平和な文明社会を築けたのはLord Britishの素晴らしい統治のおかげだと思う。ちょっと前までは、すぐさま喧嘩するような野蛮人だったのではないか。徳の礎となる神殿があったおかげで我々の人生はずっと豊かになった。Lord Britishの考えに従えば、さらに我々の人格は高められるに違いない」。

神殿の改築プロジェクトのスポークスマンは、月末までには工事に取りかかる予定だと伝えている。改築は一神殿当たり約1か月を要し、その間も神殿は通常通りに運営される。

## 魔法使いに Grandmaster の称号を授与

本日、The Guild of Arcane ArtsはBritain市で一人の魔法使いにGrandmasterの称号を授与したと発表した。アーツの最高位に新たに加わった魔法使いの名はRelvinianという。「真の天才」、「非常に才能に満ちた人」と評判だが、「ただの変人」と揶揄する向きもある。

同じくGrandmasterの魔法使いであるKandace the Lovelyは、Relvinianを評してこう言っている。「奴には困

惑しているよ。やたらと召喚のスペルに凝ってるし、暗黒の魔法を使わずに、まあ、Grandmasterの称号は得ても、あんまり一緒の部屋にいたくはないね」。

Relvinianの師で同じくGrandmasterのLuthiorはKandaceとは意見が異なる。「確かにRelvinianはあまり使われないスペルや、皆が忘れてしまったスペルを使う傾向があるが、別に悪気があってそうしてるわけではない。

彼は個々の単位ではなく、あくまでもBritannia全体のことを考えて行動しているのだ。我々のコミュニティに非常に有益な人物だと思う。いざ彼も自分の意見をもっと述べるようになるだろう」。

なお、近日中に、北BritainのThe Sorcerer's Delightで、Relvinianの栄誉を祝う、小さな祝賀会が開かれる予定だ。



## 今日の質問箱

今日の質問は、最近Britainで仕事を始めたばかりのDestructorからのものだ。「Britanniaで最高のファイターになる方法は？」という内容である。

さて、Destructor。まずはナイフと訓練用のダミー人形で練習することだ。一所懸命練習していれば、そのうちベテラン兵士の目にとまり、君に見合う武器をくれるかもしれない。武器をもらったらどうするか？ そう、さらに練習して腕を磨くことだ。

そのうち殺す相手を探さなくなった。林に行け(だが、街を出てはならない。外にはもっと強い殺し屋がいて、簡単に殺られてしまうからだ)。で、とりあえずはウサギを殺す

ことだ。そう、小さくて可愛い、コットンテールの動物だ。ウサギが見つからなければ、林に住んでいるほかの小動物でもいい。こうして、ぬいぐるみじゃなく生き物を相手に武器を試すことだ。

次は(ここから先は兵士によってアドバイスの内容は違うのだが)、殺した動物の肉や皮を売ってもっと強力な武器を買い入れ、山賊や泥棒を探ることだ。(ただし、中には武者修行に生きる者もいて、彼らは無益に人間を殺したりせず、自らを高めること目的としており、その心がけは本当に尊敬に値する)。しかし、言うておくと、山賊も武器を持っていることが多く、そう簡単に倒せると思ったら大間違いだ。

その頃には、多数のダンジョン、

数え切れない荒野や島、莫大なお金など、世界にはいろいろなチャレンジャーが待っていることが分かるはずだ。お金が貯まったら自分より優秀な兵士や武器のトレーナーに金を払い、いろいろ教えてもらおう。そうすればもっと殺しの腕が上がるはずだ。

では、旅の幸運を祈る。私のアドバイスがいくらかでも役に立てば幸いだ。もし、一流のファイターになれなくても、そのときは魔法使いになる道もあるから、覚えておいてほしい。

\*\*\* なお、これは誰の意見でもない、私個人の意見だ。最終判断は君の手に委ねられている。ただ、何があっても私を噛つきと呼ぶだけは助けてくれ。

## ベビードラゴン、逃亡 好奇心旺盛で火を吹くベビードラゴンに注意!

BritainのMaster Animal Tamer、Duracは、いつもどおり、ベビードラゴンのCausticを訓練していたが、突然見知らぬ人の訪問を受け、その隙にベビードラゴンが町に逃げ出した。

Duracはすぐドラゴンを追ったものの、結局見つけられずじまい。「ドラ

ゴンは子どものうちは動きが敏捷だ」と彼は言っている。「ただ、幸運にもそのとき、私の同僚と一緒にいたので、彼の馬を借りてCausticを何とか町まで追いかけることができた」。

Duracはまわりの見物人に、ベビードラゴンは好奇心旺盛だが人

に害を与えることはないと言っていたが、町の人々はこのニュースに震え上がった。結局、衛兵がCausticを見つけ、捕獲した。怪我人はなく、ベビードラゴンの捕獲中に少しスタンドが壊れた程度の被害に抑えられた。

## 広告

### 売家

12エーカー、畑2面、2部屋の小奇麗な家。交通至便。Britainの南。詳細はSalty DogのGrenまで。

### 兵士急募

当方SWF。内なるダンジョンを見せてくれる、強い兵士を求む。一緒に探検して宝の山を手に入れよう。Britain、Unicorn's HornのMalindaまで連絡乞う。

### ギルドメンバー募集

Dunedainのギルドメンバー募集。勇敢なレンジャー、魔法使い、兵士の方、Dunedainに入ろう。Coveに来て、この海沿いの町と一緒に破滅から救おう。Dunedainは新しいギルドで、誰にも昇進のチャンスあり。勇気と強さを兼ね備えた人、Coveに来て善良な人たちを救え!

# Magic

魔法



魔法は誰もが憧れる素晴らしい能力だが、誰もが操れるというわけではない。研鑽を積んだものだけが手にいれることができるのだ。街から街へテレポートしたり、Daemonに変身して人を驚かせてみよう



## 魔法について

Spellを唱えること自体は、たいして難しいことではない。  
しかし、一回も魔法に触れたことのない者にとって、  
大変とっつきにくいものであるのも事実だ。

この章では、魔法の使い方、SpellBookの基礎知識、各Spellの内容について紹介しよう。

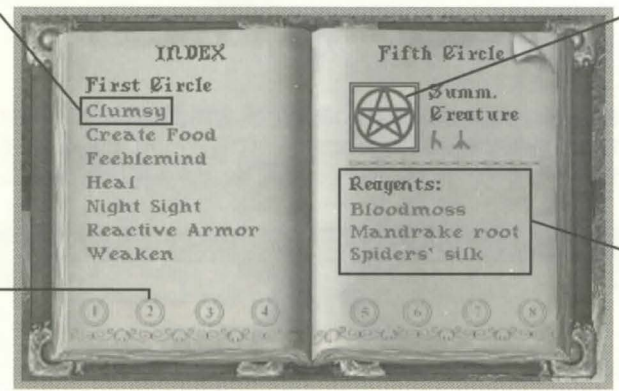
Ultima Onlineの世界では、魔法を使うには以下のように、いくつかの条件がある。

- ① 両手に何も持っていない状態である (Glovesは装備してO.K.)
- ② 唱えたいSpellがSpell Bookに書き込まれている
- ③ 唱えたいSpellに必要なReagentsを持っている
- ④ 唱えたいSpellに必要なMana (=INT) を持っている
- ⑤ 唱えたいSpellに必要なMageryを持っている
- ⑥ 唱えたいSpellの一つ下のCircleのSpellを4つ以上持っている

順を追って説明していこう。①はアイテムや武器などをどちらの手にも装備していない、手がふさがっていない状態をさす (GlovesやRingsなどはO.K.)。何か物を持った状態でSpellを唱えようとしても「Fizzled」のメッセージが出て、失敗する。②でSpell BookにSpellを書き込むのにスキルは必要ない (Spell BookからScrollを書くためにはInscriptionのスキルが必要)。Spellが書かれているScrollをSpell Bookにクリック&ドロップするだけだ。③の各スペルに必

要なReagentsはp37以降を参照のこと。ReagentsはSpellを一回唱えるごとに、一種類につき一個ずつ消費される。④もp37以降を参照のこと。ちなみにScrollを読むときの消費Manaは、実際に唱える場合の消費Manaの半分の値である。⑤は、「(唱えたいCircle数-1)×10」が目安となる。⑥は、持っているだけでなく唱える必要もある。以上の6つの要素のどれがかけてもSpellは唱えられないので注意しよう。

INDEXで、Spell部分をクリックすると、画面右ページのように詳しい内容が記されているページに飛ぶことができる



この絵の部分をクリック&ドラッグすれば、画面上にSpellのショートカット・アイコンを置くことができる

各Spellに必要なReagentsが記されている。回復系のSpellなど、よく使うもののReagentsは多めに仕入れておこう

この丸で囲まれた数字をクリックすれば、その数字のSpell CircleのINDEXページに飛ぶことができる



## 1st Spell Circle

 <p><b>Clumsy</b> Uus Jux NF</p> <p>Reagents: Blood Moss, Nightshade Effect: ターゲットのDEXを一時的に減らす Damage: (Skill/10) DEX Mana Cost: 2 Duration: 6秒×(Skill/5)</p>	 <p><b>Magic Arrow</b> In Por Ylem KA</p> <p>Reagents: Black Pearl, Nightshade Effect: ターゲットに火の矢を投げる Damage: 2~5HP×(Skill/20) Mana Cost: 2 Duration:</p>
 <p><b>Create Food</b> In Mani Ylem MA</p> <p>Reagents: Garlic, Ginseng, Mandrake Root Effect: ハムを作る Damage: Mana Cost: 2 Duration:</p>	 <p><b>Night Sight</b> In Lor IF</p> <p>Reagents: Spider's Silk, Sulfurous Ash Effect: 暗闇で目が利く Damage: Mana Cost: 2 Duration: 1分×(Skill/10)</p>
 <p><b>Feeblemind</b> Rel Wis RN</p> <p>Reagents: Ginseng, Nightshade Effect: ターゲットのINTを一時的に減らす Damage: Skill/10 Mana Cost: 2 Duration: 6秒×(Skill/10)</p>	 <p><b>Reactive Armor</b> Flam Sanct PL</p> <p>Reagents: Garlic, Sulfurous Ash, Spider's Silk Effect: ダメージの一部を無効化する Damage: Mana Cost: 2 Duration: 1秒×(Skill/2)</p>
 <p><b>Heal</b> In Mani IM</p> <p>Reagents: Garlic, Ginseng, Spider's Silk Effect: HPを少し回復 Status up: (Skill/10)+1~6HP Mana Cost: 2 Duration:</p>	 <p><b>Weaken</b> Des Mani MA</p> <p>Reagents: Garlic, Nightshade Effect: ターゲットのSTRを一時的に減らす Damage: (Skill/10) STR Mana Cost: 2 Duration: 6秒×(Skill/10)</p>





## 2nd Spell Circle



**Agility**  
Ex Uus  
MN

Reagents : Blood Moss, Mandrake Root  
Effect : ターゲットのDEXを一時的に増やす  
Status up : (Skill / 10) DEX  
Mana Cost : 4  
Duration : 6秒 × (Skill / 5)



**Magic Trap**  
In Jux  
IP

Reagents : Garlic, Spider's Silk, Sulfurous Ash  
Effect : 宝箱などに爆発する罫を仕掛ける  
Damage : 開けた者のHPを10減らす  
Mana Cost : 4  
Duration : \_\_\_\_\_



**Cunning**  
Uus Wis  
RH

Reagents : Mandrake Root, Nightshade  
Effect : ターゲットのINTを一時的に増やす  
Status up : (Skill / 10) INT  
Mana Cost : 4  
Duration : 6秒 × (Skill / 5)



**Magic Untrap**  
An Jux  
FP

Reagents : Blood Moss, Sulfurous Ash  
Effect : MagicTrapの解除  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 4  
Duration : \_\_\_\_\_



**Cure**  
An Nox  
FH

Reagents : Garlic, Ginseng  
Effect : 解毒  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 4  
Duration : \_\_\_\_\_



**Protection**  
Uus Sanct  
FH

Reagents : Garlic, Ginseng, Sulfurous Ash  
Effect : ターゲットのARを一時的に増やす  
Status up : (Skill / 10) AR  
Mana Cost : 4  
Duration : 6秒 × (Skill / 5)



**Harm**  
An Mani  
FM

Reagents : Garlic, Ginseng  
Effect : ターゲットにダメージを与える  
Damage : (Skill / 10) + 1 ~ 12HP  
Mana Cost : 4  
Duration : \_\_\_\_\_



**Strength**  
Uus Mani  
NM

Reagents : Mandrake Root, Nightshade  
Effect : ターゲットのSTRを一時的に増やす  
Status up : (Skill / 10) STR  
Mana Cost : 4  
Duration : 6秒 × (Skill / 5)



## 3rd Spell Circle



**Bless**  
Rel Sanct  
RH

Reagents : Garlic, Mandrake Root  
Effect : ターゲットのSTR・DEX・INTを一時的に増やす  
Status up : 各ステータス増加 = (Skill / 10)  
Mana Cost : 6  
Duration : 6秒 × (Skill / 5)



**Telekinesis**  
Ort Por Ylem  
MKA

Reagents : Blood Moss, Mandrake Root  
Effect : 手の届かない位置にある物体を動かしたり、使ったりできる  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 6  
Duration : \_\_\_\_\_



**Fireball**  
Vas Flam  
AP

Reagents : Black Pearl, Sulfurous Ash  
Effect : ターゲットに火の玉を投げつける  
Damage : 1 ~ 6HP × (Skill / 8)  
Mana Cost : 6  
Duration : \_\_\_\_\_



**Teleport**  
Rel Por  
RK

Reagents : Blood Moss, Mandrake Root  
Effect : 同一画面内で見えている場所にテレポート  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 6  
Duration : \_\_\_\_\_



**Magic Lock**  
An Por  
FK

Reagents : Blood Moss, Garlic, Sulfurous Ash  
Effect : 宝箱などに魔法の錠をかける  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 6  
Duration : \_\_\_\_\_



**Unlock**  
Ex Por  
MK

Reagents : Blood Moss, Sulfurous Ash  
Effect : 錠を開ける  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 6  
Duration : \_\_\_\_\_



**Poison**  
In Nox  
FH

Reagents : Nightshade  
Effect : ターゲットを毒状態にする  
Damage : ターゲットのHPを次第に減らす  
Mana Cost : 6  
Duration : \_\_\_\_\_



**Wall of Stone**  
In Sanct Ylem  
FM

Reagents : Blood Moss, Garlic  
Effect : 地上に一時的な石壁を築く  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 6  
Duration : 10秒





# 4th Spell Circle



**Arch Cure**  
Vas An Nox  
AN

Reagents : Garlic , Ginseng , Mandrake Root  
Effect : 一定範囲内の者を解毒する  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 10  
Duration : \_\_\_\_\_



**Greater Heal**  
In Vas Mani  
IAM

Reagents : Garlic , Ginseng , Mandrake Root , Spider's Silk  
Effect : ターゲットのHPを大幅に回復  
Status up : 4~6HP×(Skill/10)  
Mana Cost : 10  
Duration : \_\_\_\_\_



**Arch Protection**  
Vas Uus Sanct  
ANh

Reagents : Garlic , Ginseng , Mandrake Root , Sulfurous Ash  
Effect : 一定範囲内の者のARを一時的に増やす  
Status up : (Skill/10) AR  
Mana Cost : 10  
Duration : 6秒×(Skill/5)



**Lightning**  
Por Ort Grav  
KEX

Reagents : Black Pearl , Mandrake Root , Sulfurous Ash  
Effect : ターゲットに稲妻を飛ばす  
Damage : 2~7HP×(Skill/8)  
Mana Cost : 10  
Duration : \_\_\_\_\_



**Curse**  
Des Sanct  
Mh

Reagents : Garlic , Nightshade , Sulfurous Ash  
Effect : ターゲットのSTR・DEX・INTを一時的に減らす  
Damage : 各ステータス減少=(Skill/10)  
Mana Cost : 10  
Duration : 6秒×(Skill/5)



**Mana Drain**  
Ort Rel  
MR

Reagents : Black Pearl , Mandrake Root , Spider's Silk  
Effect : ターゲットのManaを減らす  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 10  
Duration : \_\_\_\_\_



**Fire Field**  
In Flam Grav  
PX

Reagents : Black Pearl , Spider's Silk , Sulfurous Ash  
Effect : 地上に5キャラクタ分の炎のフィールドを作る  
Damage : 10HP  
Mana Cost : 10  
Duration : スキル値によって変化



**Recall**  
Kal Ort Por  
KPK

Reagents : Black Pearl , Blood Moss , Mandrake Root  
Effect : Recall RuneをMarkした場所に、テレポート(p99参照)  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 10  
Duration : \_\_\_\_\_



# 5th Spell Circle



**Blade Spirits**  
In Jux Hur Ylem  
IPPA

Reagents : Black Pearl , Mandrake Root , Nightshade  
Effect : 旋回する刃の柱が、動くものを追いかけて襲う  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 16  
Duration : 2分



**Mind Blast**  
Por Corp Wis  
KKN

Reagents : Black Pearl , Mandrake Root , Nightshade , Sulfurous Ash  
Effect : 術者とターゲットのINTを比べ、INTが低い方にダメージを与える  
Damage : INTの差による  
Mana Cost : 16  
Duration : \_\_\_\_\_



**Dispel Field**  
An Grav  
EX

Reagents : Black Pearl , Garlic , Spider's Silk , Sulfurous Ash  
Effect : Poison Fieldなどのフィールドに1キャラクタ分の隙間を作る  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 16  
Duration : \_\_\_\_\_



**Paralyze**  
An Ex Por  
FMK

Reagents : Garlic , Mandrake Root , Spider's Silk  
Effect : ターゲットが攻撃を受けるまで、一定時間麻痺させる  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 16  
Duration : 1秒×(Skill/7)



**Incognito**  
Kal In Ex  
MIM

Reagents : Blood Moss , Garlic , Nightshade  
Effect : ターゲットのNotorietyを一時的にNeutralにする  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 16  
Duration : 6秒×(Skill/5)



**Poison Field**  
In Nox Grav  
HX

Reagents : Black Pearl , Nightshade , Spider's Silk  
Effect : 地上に5キャラクタ分の毒のフィールドを作る  
Damage : 触れたもののHPを一定時間減らす  
Mana Cost : 16  
Duration : スキル値によって変化



**Magic Reflection**  
In Jux Sanct  
IPh

Reagents : Garlic , Mandrake Root , Spider's Silk  
Effect : 魔法を一回はね返す  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 16  
Duration : \_\_\_\_\_



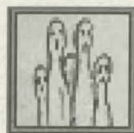
**Summon Creature**  
Kal Xen  
Kk

Reagents : Blood Moss , Mandrake Root , Spider's Silk  
Effect : 生き物(ランダム)を召喚する  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 16  
Duration : 1秒×Skill





# 6th Spell Circle



**Dispel**  
An Ort  
ㄱㄱ

Reagents : Garlic, andrake Root, Sulfurous Ash  
Effect : Undead 몬스터를 消し去る  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 26  
Duration : \_\_\_\_\_



**Mark**  
Kal Por Ylem  
ㄱㄱㄱ

Reagents : Black Pearl, Blood Moss, Mandrake Root  
Effect : Recall Rune에 텔레포트のためのマークを付ける (99p参照)  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 26  
Duration : \_\_\_\_\_



**Energy Bolt**  
Corp Por  
ㄱㄱ

Reagents : Black Pearl, Nightshade  
Effect : ターゲットにエネルギーの矢を投げる  
Damage : (Skill / 1~2) HP  
Mana Cost : 26  
Duration : \_\_\_\_\_



**Mass Curse**  
Vas Des Sanct  
ㄱㄱㄱ

Reagents : Garlic, Mandrake Root, Nightshade, Sulfurous Ash  
Effect : 一定範囲内の生き物に Curse をかける  
Damage : p40のCurse参照  
Mana Cost : 26  
Duration : 6秒 × (Skill / 5)



**Explosion**  
Vas Ort Flam  
ㄱㄱㄱ

Reagents : Black Pearl, Mandrake Root, Sulfurous Ash  
Effect : ターゲットの場所で爆発を起こす  
Damage : (Skill / 20) HP  
Mana Cost : 26  
Duration : \_\_\_\_\_



**Paralyze Field**  
In Ex Grav  
ㄱㄱㄱ

Reagents : Black Pearl, Ginseng, Spider's Silk  
Effect : 地上に5キャラクタ分の広さのParalyzeのフィールドを作る  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 26  
Duration : スキル値によって変化



**Invisibility**  
An Lor Xen  
ㄱㄱ

Reagents : Blood Moss, Nightshade  
Effect : ターゲットを一時的に透明にする  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 26  
Duration : 6秒 × (Skill / 5)



**Reveal**  
Wis Quas  
ㄱㄱ

Reagents : Blood Moss, Sulfurous Ash  
Effect : 一定範囲内の Invisibility がかったものを見える  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 26  
Duration : \_\_\_\_\_



# 7th Spell Circle



**Chain Lightning**  
Vas Ort Glav  
ㄱㄱㄱ

Reagents : Black Pearl, Blood Moss, Mandrake Root, Sulfurous Ash  
Effect : ターゲットの周りに3キャラクタ程度の範囲内に稲妻のダメージを与える  
Damage : 1~6HP × (Skill / 8)  
Mana Cost : 52  
Duration : \_\_\_\_\_



**Mana Vampire**  
Ort Sanct  
ㄱㄱ

Reagents : Black Pearl, Blood Moss, Garlic, Mandrake Root, Spider's Silk  
Effect : 一定範囲内にいる者のManaを減らす  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 52  
Duration : \_\_\_\_\_



**Energy Field**  
In Sanct Grav  
ㄱㄱ

Reagents : Black Pearl, Mandrake Root, Spider's Silk, Sulfurous Ash  
Effect : 地上に5キャラクタ分のエネルギーのフィールドをつくる  
Damage : 10~15HP  
Mana Cost : 52  
Duration : スキル値によって変化



**Mass Dispel**  
Vas An Ort  
ㄱㄱㄱ

Reagents : Black Pearl, Garlic, Mandrake Root, Sulfurous Ash  
Effect : 一定範囲内のUndead 몬스터を消し去る  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 52  
Duration : \_\_\_\_\_



**Flamestrike**  
Kal Vas Flam  
ㄱㄱㄱ

Reagents : Spider's Silk, Sulfurous Ash  
Effect : ターゲットに炎の柱を投げつける  
Damage : 3~11HP × (Skill / 10)  
Mana Cost : 52  
Duration : \_\_\_\_\_



**Meteor Swarm**  
Flam Kal Des Ylem  
ㄱㄱㄱㄱ

Reagents : Blood Moss, Mandrake Root, Spider's Silk, Sulfurous Ash  
Effect : 一定範囲内に炎の流星群を投げつける  
Damage : 2~7HP × (Skill / 8)  
Mana Cost : 52  
Duration : \_\_\_\_\_



**Gate travel**  
Vas Rel Por  
ㄱㄱㄱ

Reagents : Black Pearl, Mandrake Root, Sulfurous Ash  
Effect : Recall Runeに載せて、テレポーターを開く (p99参照)  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 52  
Duration : 10秒



**Polymorph**  
Vas Ylem Rel  
ㄱㄱㄱ

Reagents : Blood Moss, Mandrake Root, Spider's Silk  
Effect : 他の生き物に変身する (選択できる)  
Damage : \_\_\_\_\_  
Mana Cost : 52  
Duration : 6秒 × (Skill / 5)





# 8th Spell Circle



### Earthquake

In Vas Por  
IAK

Reagents : Blood Moss, Ginseng, Mandrake Root, Sulfurous Ash  
Effect : 一定範囲内に地震でダメージを与える  
Damage :  
Mana Cost : 78  
Duration :



### Summon Daemon

Kal Vas Xen Corp  
IAAK

Reagents : Blood Moss, Mandrake Root, Spider's Silk, Sulfurous Ash  
Effect : Daemonを召喚する  
Damage :  
Mana Cost : 78  
Duration : 1秒×Skill



### Energy Vortex

Vas Corp Por  
IAK

Reagents : Black Pearl, Blood Moss, Mandrake Root, Nightshade  
Effect : 一定範囲内にエネルギーの渦を巻き起こす  
Damage : Harm / Poison / Curse の効果  
Mana Cost : 78  
Duration :



### Earth Elemental

Kal Vas Xen Ylem  
IAAK

Reagents : Blood Moss, Mandrake Root, Spider's Silk  
Effect : Earth Elementalを召喚する  
Damage :  
Mana Cost : 78  
Duration : 1秒×Skill



### Resurrection

An Corp  
IAK

Reagents : Blood Moss, Garlic, Ginseng  
Effect : プレイヤーの幽霊を生き返らせる  
Damage :  
Mana Cost : 78  
Duration :



### Fire Elemental

Kal Vas Xen Flam  
IAAKP

Reagents : Blood Moss, Mandrake Root, Spider's Silk, Sulfurous Ash  
Effect : Fire Elementalを召喚する  
Damage :  
Mana Cost : 78  
Duration : 1秒×Skill



### Air Elemental

Kal Vas Xen Hur  
IAAKP

Reagents : Blood Moss, Mandrake Root, Spider's Silk  
Effect : Air Elementalを召喚する  
Damage :  
Mana Cost : 78  
Duration : 1秒×Skill



### Water Elemental

Kal Vas Xen An Flam  
IAAKP

Reagents : Blood Moss, Mandrake Root, Spider's Silk  
Effect : Water Elementalを召喚する  
Damage :  
Mana Cost : 78  
Duration : 1秒×Skill

# Town Cryer デイリーニュース vol.2

## Relvinian 語る！ デーモンに人間の仕事をさせよう！

Relvinianという風変わりな魔法使いは、現在、人類を雑用から永久に解放するプロジェクトを進行中であると発表した。Relvinianは大勢の観衆に向かって、デーモンが人類のために役に立てるかを次のように説明している。「一日に何時間もかけてやるようなことをデーモンにやらせれば、人々はもっと人間らしいことに時間を使えるようになる。そうすれば我々は社会をよりよくすることに専念でき、さらに人格を高めていける。

デーモンと聞くと、どうしても魔術や悪意に満ちた振る舞いを連想しがちだが、これは彼らにもっと人間の役に立ってもらおうという初のプロジェクトだ。専門家の中には、Britanniaの市民に迷惑ばかりかけるのでは、と心配する向きもある。「子どもたちや家族のことが心配だ。デーモンはいったい子どもにどんな悪影響を及ぼすのだろうか？」と、Empath AbbeyのBrother Andrewは言っている。「そのうち子どもたちは自分のデーモンを召喚し、ベッドメーカーから市場へ買い物まるで、何でも手伝わってもらおうとしよう。それでは常に強い悪人に守られているようなものだから、いつまでたっても責任感が育たない。そのうち子ども同士でお互いに魔法を

かけ合ったり、愛犬の尻尾を引っ張ったというつまらぬ理由でLittle Williamに復讐してやろうと、自分のデーモンをけしかけたりする子どもまで出てきそうだ。

Relviniaは、Andrewやその他の人たちの心配をまったく的外れだと言う。「私はデーモンを召喚してその行動を完全にコントロールできるスベルを作ったのだ。しかも、このスベルをかけられるのは私自身のようなGrandmaster Mageだけだ。スベルをかけたあと、デーモンを家庭に送り出し、頭の中にやるべきスケジュールを組み込んでおく。そうすれば、デーモンは割り当てられた仕事をこなす以外、自分では何もすることができない」。

「悪意を持ち、スベルを悪用しようとする人が出てくるのでは？」という、魔法使いたちの意見に対して、Relvinianはこう反論する。「スベルはそれをかける人の力を消耗させる。デーモンを召喚して敵意に満ちたタスクを与えようとするれば、どの魔法使いがそういう行為をしたのか突き止め、弁明を求めることもできるのだ」。

さらに、Britannian Species Untitledというグループは次のような懸念を表明している。「どうして特

ほかの生き物の心や行動をコントロールしなければならないのか？ Britanniaではすでに種族同士の争いがたくさんあるのに、奴隷まで持つ必要などあるのか？」「生き物が別の生き物の心をコントロールするなど言語道断だ。人は人、デーモンはデーモンでいいじゃないか」。

RelvinianはMondayに赴き、自分のアイデアを慎重ではありながらも楽観的に捉えてくれているLord Britishに、自分の理論を詳しく説明した。「このプロジェクトはとて大きな可能性を秘めている」。Britanniaの統治者は記者との会見でこう述べている。「知ってのとおり、私はBritanniaに8つの徳を広めてきた。人間が雑用から解放されれば、徳はもちろんのこと、読み書きや数学といった、もっと一般的なカリキュラムにおいても、人々は教育を増やすことができる。RelvinianのアイデアはBritannia市民にきっと幸福をもたらすだろう。徳や教育を高めることで無益な戦争がなくなり、「啓蒙の時代」の新たな幕開けとなるのだ。はじめのうちは不慣れなこともあるだろうし、考えられるすべての問題にしっかり対処するまではこの件について採用を許すつもりはないが、将来的な展望としては明るいと思う」。



## メリット&デメリット

今日のホットピック「デーモン」は本当に我々のために役立っているのか?」について、ゲストコラムニスト、Empath AbbeyのBrother AndrewとBritanniaの統治者Lord Britishが対談した。

**Lord British** (以下LB): Relvinianの計画どおり、デーモンを召喚し、そのデーモンの意識をなくしてしまえば、奴らは人類の発展を何百年も妨げてきた作業を代わりに行ってくれるだろう。我々人類にとっての理想的な目標は、心と体を改善し、精神的に成長することだ。炭坑で奴隷のごとく一日中汗を流したり、酒場で給仕したりしなくてすむようになれば、教養を高めることに、より多くの時間を使えるようになる。

**Brother Andrew** (以下BA): 私がRelviniaのアイデアに反対している理由はまさにそこです。デーモンに仕事ができるかどうかを言っているのではないのです。自由に物事を考えられる我々人間にとって、そういう仕事が奴隷のようだというなら、デーモンにとってはもっとそうでしょう。奴隷的な仕事というのは誰が誰に対して行おうと許されるものではないのです。

**LB**: 君は大事な点を忘れてる。デー

モンは心を持たないわけだから、何も書かれてない黒板のようなものだ。何を書くかは我々が決めてやればいい。

**BA**: Relvinianもそう言います。でも、デーモンが本当に独立した考えをもっていないかどうかは確認がありません。Relvinianがデーモンを召喚できることは確かですが、心を消してしまえるのであれば、すでにずっと前にはほかの誰かがやっていたはずなのではないでしょうか。デーモンの個性を完全に取り去ってしまうなど、道義的に考えてもどうかと思います。

**LB**: 我々は悪の生き物と何世紀にもわたって戦ってきた。奴らには心などなく、ただの暴力的なモンスターだということは分かっている。人類の精神性が高まるにつれて、今後はデーモンと対立する機会は増えるだろう。デーモンが我々を滅ぼす前に奴らを我々の支配下に置く方が賢い。

**BA**: ふむ。では、人類の精神性について語りましょうか。肉体労働は人間の成長のマイナスになるのでしょうか? 「精神的にも肉体的にも強く……」という表現があるように、肉体的な面を人々から取り除いてしまうのは、良いことなのでしょうか。

## デーモンがメイドに?

**LB**: もちろん、選択するのは人々だ。もしデーモンが欲しいなら買えばいいし、別に欲しくないなら誰も無理強いすることはない。したがって、もし君がこのアイデアに道義的に賛成できないというなら、デーモンを買わなければいいだけのことだ。

**BA**: 例えばデーモンがあなたの雑用をやっているうちにお腹をすかせたどしませよう。心を持ってないということは、何の理性もなく、近くにある食べ物に手を伸ばしてしまうのではないのでしょうか。たとえば私の愛犬とか。そんなとき、私は誰を責めればいいのでしょうか? あなたを裁判にかけ、デーモンに十分な食事を与えなかった罪で訴えることはできるのでしょうか? 万一私の子どもだったらそれこそ取り返しがつかない。子どもを食べないようデーモンの脳に何らかのプログラムでも組めるといいますか?

**LB**: それについてはRelvinianと月曜日に話し合う予定だ。法的な問題や所有権、デーモンに施す訓練など、解決すべき問題はたくさんある。長いプロセスになるだろうが、長期的に考えればその価値はあると思う。

**BA**: この問題については残念ながらお互い意見が一致しないようです。

## 広告

### 船員募集

APG (Pirate's Guild) では加入してくれる熟練した船員を求めています。海賊行為、ナビゲーション、戦闘経験豊富な方。お近くの採用センターまでご連絡を。週払い。戦利品の配布は出来高によります。

### 探しもの: 死んだ状態のZodiac

暗黒の力によって「透明」の能力を手に入れた泥棒です。彼の死亡を証明し(注: もちろん殺せと言っているわけではありません)、盗品を取り戻してくれた方にTemple of Circeが報酬を支払います。

# ITEMS

アイテム



Ultima Online の世界には、プレイヤーが作るもの、店で売られるもの、モンスターたちが持つマジック・アイテムなど、たくさんのアイテムが存在している。なかでも、武器・防具類は冒険に欠かせないアイテムだ





## Leather Armour

STRが15あればフル装備できる。TailoringのSkillも付けておきたいところ。レイヤーの御用達だ。このLeatherとStudded Leatherは冒険中に生



名前	必要STR	重さ(Stone)	DEX低下値	参考価格(Gold)	AR	耐久度	必要Ingot数
Leather Gorget	10	1	0	70	1	31-37	4
Leather Sleeves	10	2	0	80	2	31-37	8
Leather Gloves	10	1	0	60	1	31-37	6
Leather Tunic	15	6	0	110	5	31-37	12
Leather Leggings	10	4	0	85	1	31-37	10

## Studded Armour

駆け出し冒険者の身を守ってくれるArmour。街の近辺しかうつけられないような最初のころは、これが最も高だろう。TailoringのSkillがあれば、倒した動物の皮から生産できるArmour。買わずに済むというメリットもある。ある程度のSTRがあるならこれで決まりだ。



名前	必要STR	重さ(Stone)	DEX低下値	参考価格(Gold)	AR	耐久度	必要Ingot数
Studded Gorget	25	1	0	75	1	36-44	6
Studded Sleeves	25	4	0	90	2	36-44	10
Studded Gloves	25	1	0	80	1	36-44	8
Studded Tunic	35	8	0	130	7	36-44	14
Studded Leggings	35	5	0	105	2	36-44	12

## Ringmail Armour

少しく金が集まった冒険者がしばらく使うArmour。AR値はさほどよくはないが、耐久度が比較的高いのが特徴。お金に困りがちな冒険者の強い味方となってくれるだろう。ただし、重量は結構ある。STRの少ない人にはちょっとツライかもしれない。



名前	必要STR	重さ(Stone)	DEX低下値	参考価格(Gold)	AR	耐久度	必要Ingot数
Ringmail Sleeves	20	10	0	130	2	41-51	14
Ringmail Gloves	20	2	0	125	1	41-51	10
Ringmail Tunic	20	15	0	200	8	41-51	18
Ringmail Leggings	20	15	0	155	2	41-51	16

## Chainmail Armour

Platemailを着るほどのSTRがない冒険者が好んで使うArmour。最近のバージョンでは色も各種登場している。コーディネートを楽しむのもできてきた。STRが60ないなら、胴体と脚はChainmailで、ArmsとHelm、GlovesはPlatemailを使うのが、いい組み合わせだろう。



名前	必要STR	重さ(Stone)	DEX低下値	参考価格(Gold)	AR	耐久度	必要Ingot数
Chainmail Coif	20	7	0	130	3	36-44	10
Chainmail Tunic	20	7	0	170	9	46-58	20
Chainmail Leggings	20	7	0	210	3	46-58	18



## Platemail Armour

フル装備にするにはSTRが60以上必要な、最強のArmourセット。これをすべて着こんでいるだけで、かなりの実力の持ち主なのがわかるという、威嚇効果も大きい。色をすべて統一するのもおしゃれ。



名前	必要STR	重さ(Stone)	DEX低下率	参考価格(Gold)	AR	耐久度	必要Ingot数
Plate Helms	40	5	1	170	4	51-65	15
Platemail Gorget	30	2	1	140	2	51-65	10
Platemail Arms	40	5	2	190	4	51-65	18
Platemail Gloves	30	2	3	150	2	51-65	12
Platemail	60	10	5	280	12	51-65	25
Platemail Legs	60	7	5	225	4	51-65	20

## Bone Armour

見るからにあやしいが、防御力はかなりのもの。新品をフルで着込（Skeletonなど）からパーツごとむと、それだけでAR27になる。最大欠点は修理できないこと。



名前	必要STR	重さ(Stone)	DEX低下率	参考価格(Gold)	AR	耐久度	必要Ingot数
Bone Helmet	40	3	0	モンスターから入手	4	26-30	—
Bone Arms	40	2	0	モンスターから入手	4	26-30	—
Bone Gloves	40	2	0	モンスターから入手	2	26-30	—
Bone Armor	40	6	0	モンスターから入手	13	26-30	—
Bone Leggings	40	3	0	モンスターから入手	4	26-30	—

## Female Armour

名前	必要STR	重さ(Stone)	DEX低下率	参考価格(Gold)	AR	耐久度	必要Hide数
Leather Armor	15	1	0	120	7	31-37	8
Studded Armor	35	6	0	150	9	36-44	10
Plate Armor	40	4	5	230	17	51-65	8
Leather Bustier	10	1	0	115	7	31-37	4
Studded Bustier	25	1	0	140	9	36-44	4
Shorts	10	3	0	90	1	31-37	4
Skirt	10	1	0	90	1	31-37	6



## Shields



名前	必要STR	重さ(Stone)	DEX低下率	参考価格(Gold)	AR	耐久度	必要Ingot数
Bronze Shield	20	6	0	85	—	26-30	2
Buckler	15	5	0	70	—	41-51	10
Heater Shield	30	8	0	180	—	31-37	18
Kite Shield (Metal)	30	7	0	140	—	101-115	16
Kite Shield (Wooden)	20	5	0	130	—	46-58	8
Metal Shield	15	6	0	100	—	36-44	14
Wooden Shield	10	5	0	90	—	21-23	9*
Chaos Shield	0	7	0	—	—	101-115	—
Order Shield	0	7	0	—	—	101-115	—

\*Wooden Shieldの作成は、IngotではなくLogが必要。使うSkillはCarpentry。  
※Shields類のARは、Parryingの値によって異なる。

## Other Helmets



名前	必要STR	重さ(Stone)	DEX低下率	参考価格(Gold)	AR	耐久度	必要Ingot数
Bascinet	10	5	0	130	3	101-115	15
Bear Mask	10	5	0	モンスターから入手	1	21-23	—
Close Helm / Helmet	20	5	0	150	3	101-115	15
Deer Mask	10	4	0	モンスターから入手	1	21-23	—
Helmet	10	5	0	120	2	51-65	15
Nose Helm	10	5	0	150	3	101-115	15
Orc Helm	10	5	0	モンスターから入手	3	31-70	—
Orc Mask	10	4	0	モンスターから入手	1	21-23	—
Tribal Mask (Fancy)	10	2	0	モンスターから入手	1	21-23	—
Tribal Mask (African)	10	2	0	モンスターから入手	1	21-23	—





## ≡ SWORD類 (Swordsmanshipを使う武器) ≡

名前	ダメージ	攻撃速度	必要STR	重さ(Stone)	片手両手	所持価格(Gold)	耐久度	必要Ingot数
Axe	4-28	40	35	4	両手	50	31-80	14
Bardiche	7-35	30	40	7	両手	75	31-100	18
Battle Axe	5-30	35	30	4	片手	40	31-100	14
Broad Sword	5-25	35	25	6	片手	45	31-100	10
Butcher Knife	2-8	30	10	1	片手	20	31-40	2*
Cleaver	3-12	25	10	2	片手	20	31-50	—
Cutlass	6-18	45	10	8	片手	35	31-70	8
Double Axe	7-31	35	45	8	両手	60	31-100	12
Executioner's Axe	4-28	50	35	8	両手	45	31-90	14
Halberd	4-48	20	45	16	両手	50	31-80	20
Hatchet	5-23	55	15	4	両手	—	31-80	—
Katana	4-20	40	10	6	片手	45	31-90	8
Large Battle Axe	4-36	20	40	6	両手	45	31-100	12
Long Sword	4-28	35	25	6	片手	70	31-100	12
Long Sword (細身)	3-25	40	25	1	片手	35	31-60	—
Pick Axe	1-9	40	25	11	片手	35	31-60	—
Scimitar	6-22	45	10	5	片手	45	31-90	10
Skinning Knife	2-8	40	10	1	片手	25	31-40	—
Two Handed Axe	4-32	30	35	8	両手	45	31-70	16
Viking Sword	4-32	35	40	6	片手	70	31-100	14

\*Butcher Knifeの作成には、TinkeringのSkillを使用。

## ≡ Fencer類 (Fencingを使う武器) ≡

名前	ダメージ	攻撃速度	必要STR	重さ(Stone)	片手両手	所持価格(Gold)	耐久度	必要Ingot数
Dagger	3-12	55	10	1	片手	30	31-40	3
Kryss	6-18	50	10	2	片手	40	31-90	8
Pitchfork	5-20	50	15	11	両手	30	31-60	—
Short Spear	7-19	55	15	4	両手	35	31-70	6
Spear	7-27	30	30	7	両手	40	31-80	12
War Forks	4-28	35	30	9	片手	—	31-110	12

※初期装備のPractice Weaponは、その種類にかかわらず、すべてダメージ2-8/必要STR10。

## ≡ Mace類 (Mace Fightingを使う武器) ≡

名前	ダメージ	攻撃速度	必要STR	重さ(Stone)	片手両手	所持価格(Gold)	耐久度	必要Ingot数
Black Staff	7-23	35	35	6	両手	30	31-70	—
Crook	3-12	70	10	3	両手	35	31-50	—
Club	3-12	60	10	9	片手	30	31-40	—
Gnarled Staff	9-21	40	20	3	両手	30	31-50	—
Hammer Pick	9-33	30	35	9	片手	30	31-70	18
Mace	4-16	55	20	14	片手	40	31-70	6
Maul	9-21	40	20	10	片手	35	31-70	10
Quarter Staff	6-18	50	30	4	両手	30	31-60	—
Sledge Hammer	5-20	45	30	10	片手	40	31-60	4*
Smith's Hammer	4-16	60	30	8	片手	40	31-60	4*
War Axe	8-33	35	35	8	片手	40	31-80	16
War Hammer	4-36	20	40	10	両手	30	31-110	16
War Mace	6-34	30	30	17	片手	40	31-110	14

\*Sledge HammerとSmith's Hammerの作成には、TinkeringのSkillを使用。

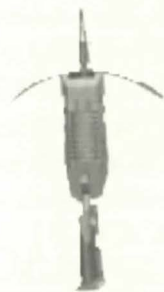
## ≡ Bow類 (Archeryを使う武器) ≡



Bow



Crossbow



Heavy Crossbow

名前	ダメージ	攻撃速度	必要STR	重さ(Stone)	片手両手	所持価格(Gold)	耐久度	必要Ingot数
Bow	6-38	7	20	6	両手	30	31-70	7
Crossbow	11-36	12	30	7	両手	40	31-80	7
Heavy Crossbow	11-41	15	40	9	両手	50	31-100	10

\*Bow類の作成には、Bowcraft/FletchingのSkillを使用。



## マジックアイテム

Britanniaを旅する間に、プレイヤーは剣や鎧などにまじないをかけられたマジックアイテムに出会うだろう。スペルの書に書かれたスペルとは違って、このようなアイテムを使うには魔法のスキルは必要ない。秘薬も要らないし、あるスペルを使うのに必要なサークルに達していなくてもかまわない。スペルをかけるのに必要な魔法のエネルギーは、そのアイテムの中にあるからだ。その力を呼び出すのに、秘薬も祈りの文句も必要はない。ただ、ダブルクリックすればよいだけである。

例えば「a substantial sword of Daemon's Breath Charge:2」とItem Identificationのスキルで鑑定された剣はどんな力が秘められているのだろう。下記の表などを見てもらえばわかるが、「Substantial=+10 Hit points」ということで耐久度がノーマルなものより+10 HP高い。そして「Daemon's Breathe Charge:2」ということでFire BallのSpellが2回分こめられているわけだ。

マジックアイテムをダブルクリックすればこめられているSpellが発動され、使い切ると普通の道具に戻る。ただし、DefenseやMassiveなどのアイテム名の前後につく修飾語は、アイテム自体が壊れるまでは効果が続く。

注：表中のパーセンテージはそのカテゴリーの武器や鎧の出現率を示している。  
また、Armourの欄にある「AR」はその鎧を装備した時のArmour Ratingの元になる数字だ。

## MAGIC ARMOURS

37%	Defense	+ 5 to AR	12%	Durable	+ 5 hit points
19%	Guarding	+10 to AR	6%	Substantial	+ 10 hit points
11%	Hardening	+ 15 to AR	4%	Massive	+ 15 hit points
6%	Fortification	+20 to AR	2%	Fortified	+ 20 hit points
2%	Invulnerability	+25 to AR	1%	Indestructible	+25 hit points

## MAGIC WEAPONS

16%	Ruin	+ 5 damage	3%	Exceedingly Accurate	+ 20 tactics
8%	Might	+10 damage	1%	Supremely Accurate	+ 25 tactics
4%	Force	+ 15 damage	13%	Durable	+ 10 hit points
2%	Power	+20 damage	6%	Substantial	+ 20 hit points
1%	Vanquishing	+25 damage	3%	Massive	+ 30 hit points
18%	Accurate	+ 5 tactics	2%	Fortified	+ 40 hit points
9%	Surpassingly Accurate	+ 10 tactics	1%	Indestructible	+ 50 hit points
5%	Eminently Accurate	+ 15 tactics			

## MAGIC WEAPONS (Spellがこめられているもの)

1%	Clumsiness	Clumsy spell	1%	Ghoul's Touch	Paralyze spell
1%	Feeble-mindedness	Feeblemind spell	.5%	Daemon's Breath	Fireball spell
1%	Burning	Magic Arrow spell	.5%	Evil	Curse spell
1%	Weakness	Weaken spell	.5%	Mage's Bane	Mana Drain spell
1%	Wounding	Harm spell	.2%	Thunder	Lightning spell

## MAGIC BRAZIERs & Statues

17%	Restoration	4%	Summon Creature	1%	Summon Air Elemental
17%	Heal	2%	Greater Heal	1%	Summon Earth Elemental
12%	Cure	2%	Clumsy	1%	Summon Fire Elemental
8%	Agility	2%	Feeblemind	1%	Summon Water Elemental
8%	Cunning	2%	Weaken	.5%	Summon Daemon
8%	Strength	2%	Wounding (Harm)	.5%	Curse
5%	Protection	1%	Mage's Bane (Mana Drain)		
4%	Bless	1%	Ghoul's Touch (Paralyze)		

## MAGIC Wands & Staves

13%	Identification	11%	Weaken	7%	Dragon's Breath (Fireball)
13%	Heal	10%	Magic Arrow	5%	Thunder (Lightning)
11%	Clumsy	8%	Harm	3%	Mage's Bane (Mana Drain)
11%	Feeblemind	7%	Greater Heal		

## MAGIC CLOTHING

33%	Night Eyes (Night Sight)	8%	Invisibility (Invisible)	4%	Clumsiness (Clumsy)
13%	Protection	5%	Spell Reflection (Magic Reflection)	4%	Weakness (Weaken)
8%	Agility			3%	Blessings (Bless)
8%	Cunning	4%	Feeble-mindedness (Feeblemind)	2%	Evil (Curse)
8%	Strength				





## ≡ REAGENTS リージェント ≡

ReagentsはMageとAlchemistにとって命綱とも言うべきアイテムだ。ダンジョンを探索中にReagentsが不足すれば、冒険はそこでおしまいである。

これらはマジックショップやAlchemistの店で購入できる他、ダンジョン内や森の中などで拾うこともできる。



### Black Pearl 黒真珠

Main Effects  
teleportation / propulsion

Mandrakeと並んで重要な、攻撃系・補助系の呪文に欠かせないReagentだ。小さいので落ちているを見逃しやすい。



### Blood Moss 血の苔

Main Effects  
locomotion / animation

補助魔法中心に使われるため、プレイヤーにあまり強烈な印象を与えず、気が付くとなくなっていることが多い。



### Garlic 大蒜

Main Effects  
protection / dispel danger or evil

Garlicというと回復系魔法の印象が強いが、いろいろなSpellに利用されるため、多めに持っておきたい。



### Ginseng 人參

Main Effects  
healing / enhancement

Garlicと共に回復系によく使う。マジックショップ以外でも道具屋やHealerの店で買うことができる。



### Mandrake Root マンドレイクの根

Main Effects  
strength/power / energy

攻撃系・補助系など多くのSpellで必要とされるため、すぐに消費してしまふ。多めに持っておきたい。



### Nightshade ナイトシェイド

Main Effects  
harm / damage / illusion

どちらかという、補助系によく使われる。Poison (3rd Circle)はNightshade一つで唱えられるのがうれしい。



### Spider's Silk クモの糸

Main Effects  
summoning / binding

Mandrake Rootと合わせて召喚系の魔法に使うことが多し。Heal系のSpellにも使うので、使用頻度が高い。



### Sulphurous Ash 硫黄の灰

Main Effects  
explosions / light

名前の通り火系のSpellによく使われるが、その他の攻撃系Spellにも欠かせない。よく目立つ黄色をしている。

# Town Crier

デイリーニュース vol.3

## ブリタニア城でデーモンが逃亡! 行方不明の15名はすでに死亡したもよう

昨日、魔法使いのRelvinianの集めた数匹のデーモンが要塞中で殺戮を繰り広げ、ブリタニア城は大きな災難に見舞われた。

Relvinianは、デーモンがBritanniaにとって、どれだけの労働力となるかについてLord Britishに説明し、鍛えた召喚スベルを披露するため、城に招かれていた。Relvinianは、召喚のスベルを使えば、デーモンの心を消し去って完全に支配でき、命令した仕事だけをこなすようにできると主張していた。しかし、彼がGreat Hallでこのスベルをかけたところ、彼の論理はまったく間違っていたことが判明した。

「何が起こったのかわからなかった」と、現場を目撃した人は声を震わせながら言う。「まず一匹のデーモンが現われ、周りを見渡したあと、どこからともなく次々にデーモンが出てきて、誰かれかまわず炎の玉を投げつけてきた」。

またBritanniaのある貴族はこう言っている。「唯一覚えていることは、巨大なデーモンが私たちを見下ろしたことだ。猫……。そう猫が

毛を逆立てて敵意をむき出しにしていた。どこから入ってきたのかは覚えていない。それで、すぐにみんな逃げ出したんだ」。

ギルドのメンバーたちはGreat Hallに残り、デーモンたちを追い払おうとしたが、かえって城中に分散させる結果となった。「一匹はキッチンに逃げ込み、魔法使いがあとを追ってキッチンに入ってしまったのを見ました。すぐにもすごい音が聞こえ、それからどうなったかはわかりません。キッチンのスタッフ、魔法使い、デーモンは今なお見つからないようです」と、Lord Britishの召使い、Torrie Flynnは言っている。

そこで、城の衛兵が動員され、5人ずつのチームで、ホールに送り込まれた。各チームには魔法使いが1人同行した。本稿の執筆時点では、デーモンや衛兵の近況については何も報告されてない。城内の、防衛手段を持たない人々は全員避難したが、キッチンスタッフを含む15人は現在も消息を絶ったままだ。

Empath AbbeyのBrother Andrew

は言う。「ひどい話だ。Relvinianのアイデアが失敗することは目に見えていた。しかし、まさかこんなことになるとは……。デーモンはすでに12時間以上も城内をうろついていることになる。Britainの市民に与えた影響も大きく、こんなアイデアを持ち込んだ主は、それに見合うだけの償いをしてもらいたいものだ」。

Guild of Arcane Artsのギルドマスター、Turniusは、同ギルドにおけるRelvinianの地位剥奪を求めて、緊急特別公聴会を開く予定だという。「今回の事態はまったくもって無責任であり、非難されてしかるべきだ。このようなことに目をつぶっているわけにはいかない。Relvinianの調査結果をそのまま呑みにするのではなく、誰かが検討を加えるべきだった。私は誰がその役割を怠ったか突き止め、どういう対策を講じればいいのか詳細な調査を行うつもりである」。

Lord BritishはGreat Hallから無事退避し、状況を把握しやすい、かつての本丸から、親衛隊に守られて救出チームを指揮している。

## 広告

### 欲しいモノ、ありませんか?

金、防具、武器、商品、なんでも盗みます! 当方、Snooping、Stealing、Lockpicking、Hidingのスキルあり。ただし、殺人は不可。できればGuild of Thievesに加入していることを望む。まずは連絡を。

### アットホームな団体です

水夫、兵士、魔法使いを募集。当方小規模な海賊団体。福利厚生完備。アットホームな雰囲気。無意味な殺戮は避けたい。連絡はMckennaまで。



## 今日の質問箱

VesperのJorgan the Conquerorから手紙が届いた。それによれば、Maginciaの商人から「守衛として働いてくれ」と、かなりの給料を提示されているが、それを受けるべきか、伝説のダンジョンDeceitに予定している仲間と冒険に出るべきか迷っているという。

もし革のスカートを履いてちゃらちゃらしていただければMaginciaの仕事を取ることだ。

しかし、Jorgan。真剣に考えてみてほしい。利己的で金持ちの威張りくさった連中が泥棒に金を盗

られるのを守ってやるのか、それとも仲間と一緒に想像を絶するほどの黄金を手にするために、下手をすると死に直結するような、波瀾万丈の冒険に賭けるのか……。

我々は金のために働く兵士ではない。世の中の悪と戦うために存在するのだ。旅先で死ぬのはごめん被りたいが、強欲な金持ちのために働くのは、死ぬより退屈なはずだ。そのうち自分まで太って腕が鈍るに決まってる。何週間も、訓練用のダミー人形相手にしか剣を振らなかつたら、もはや兵士としては何の価値もない。

そこで、私のアドバイスは、そんな退屈な仕事は断って、人に危害を加える危険な生物の征伐に行くことだ。Deceitで生き延びれば、帰ってきてその仕事を受けよう。決心したとき、その商人に2倍の給料をふっかけることだってできる。つまり、今すぐその仕事を受けるのは得策ではない。

\*\*\* 当コラムの意見は私個人の意見であり、最終的にどんな決断を下すかは本人次第である。別に私の言うとおりにしなくてもいいが、あとで後悔したからといって私をうそつき呼ばわりするのは勘弁願いたい。

## Trinsicの衛兵、やりすぎ?

「The Skewered Titan」の乗組員は、Trinsicの衛兵が同船の船長、Marco Macintireを殴り殺したのはやりすぎだとして非難している。彼らの訴えによれば、Macintire船長はただ旧友に悪ふざけをしていただけなのに、3人もの衛兵が現場に駆けつけて銃で彼をめった刺しにして殺したという。同船の一等航海士、One Eye Fitzhughは言う。「ひどい光景だった。彼はただ旧友に新しい短剣を見せていただけなのに、いきなり衛兵が走ってきて彼を殺してしまったんだ。何も殺す必要なんてなかったのに。船長はその乗組員と何年も友達だったし、いくら短剣を持ってたからといって、船長が冗談でやったことくらい皆知っていたんだ」。

仲間の乗組員、Jake the Maulerもこう言っている。「殺すなんてどう考えてもやりすぎだ」。

一方、衛兵が言うことには、市民にPeg Leg Innの前に呼び出されて駆けつけたところ、Macintire船長がRoger the Fisherを残酷に痛めつけていたそうだ。Rogerは船長に大きな新しい短剣で何度も切りつけられ、道にうずくまっていたという。「Britanniaの安全を守るのは私の仕事だ」と、事件に関与した3人の衛兵の一人、Maldridは言っている。ほかの2人の衛兵、DrakwinとNormanの意見も同様だ。

現場を事件を目撃した人たちは、衛兵の行動は正しかったと証言している。「船員なんて海賊と同じだ」と、

匿名を条件にある冒険家は語ってくれた。「奴らは娯楽のために漁船員を袋叩きにしていたんだ。いくらなんでも世間のルールくらいわかっているはずだろう? 少なくとも町で人を襲撃したんだから、自業自得さ」。

「私の友達だって!? ああ、いや、まあ、そうかな……。あの海賊は新しく買った短剣を見せびらかしたかっただけだ。本当にそうなんだ。あ、海賊じゃなくて水夫だった。……私がどこにいるかは、絶対奴らに言わないでくれ!」と当のRoger the Fisherは、Britain南部の病院で治療を受けながら、脅えた様子でこう語った。

Macintire船長の遺体は近いうちに海に水葬される予定。

## 告知

ブリタニア城のゲートに来て、Lord Britishが登場するまでOphidian Dragonの美しい歌声に耳を傾けよう。曲目は誰でも知っている人気の歌だ。Britanniaの住人なら誰でも、このソウルフルなバラードの夕べに歓迎する。毎晩8時30分に、Lord Britishの城で「Ophidian Dragon」という名の歌い手が紫色のカーブを着て登場するので、お見逃しなく。

# Creatures & NPCs

UO世界の  
住人たち



UltimaOnlineにはゲーム側が操作する住人たちがいる。人々を襲うモンスター、狩人の獲物になる動物たち、そして街の住人などだ。彼らとの付き合い方がうまいプレイヤーほど、この世界で長く生き延びられるだろう



## ≡ Animals ≡

ここではUltima Onlineの世界に住む動物たちのデータを紹介する。  
基本的にアルファベット順に並んでいるが、一部カテゴリー分けされたものに関しては、

基本となる動物のすぐ後に仲間となる動物のデータが記されている。

属性がNeutral(中立)かEvil(悪)かは顔マークを参照してほしい。

表に示されている、Tamingとはペットにするのに必要なスキルの値で、  
プレイヤー側のAnimal Tamingの値にあたる。例えば「Taming 20」と書かれていれば、  
その生き物を調教するのにAnimal Tamingは20必要だ。

その他のParrying、Mageryなどのスキルは動物たちがそれぞれ持っているスキル値になる。

なお、ここに書かれているデータは、バージョンアップなどにより

これからも変化していくことになる。

そのため10段階に分けて、戦うときの危険度を記したので参考にしてもらいたい。

評価は危険度：1をBird、危険度：10をDragonとしてつけている。

### Alligator

☹ 危険度 5

Damage	2-14	Armour	12	Taming	60
STR	75-100	DEX	6-25	INT	11-20
HP	75-100	STM	46-65	Mana	0
Parrying	37-72	Resist.spell	25-40		
Tactics	40-60	Wrestling	40-60		

### Bear (Black/Brown)

☹ 危険度 5

Damage	2-12/3-11	Armour	8/10	Taming	50
STR	75-100/56-75	DEX	56-75/26-45	INT	11-14
HP	75-100	STM	56-75	Mana	0
Parrying	25-45/37-55	Resist.spell	20-40/25-35		
Tactics	40-60	Wrestling	40-60		

### Bear (Grizzly)

☹ 危険度 7

Damage	3-12	Armour	10	Taming	70
STR	125-155	DEX	80-105	INT	15-40
HP	125-155	STM	80-105	Mana	0
Parrying	70-85	Resist.spell	45-60		
Tactics	70-100	Wrestling	50-65		

### Bear (Polar)

☹ 危険度 6

Damage	3-12	Armour	7	Taming	50
STR	115-140	DEX	80-105	INT	25-50
HP	115-140	STM	80-105	Mana	0
Parrying	70-85	Resist.spell	45-60		
Tactics	70-100	Wrestling	60-90		



### Cat

☹ 危険度 2

Damage	1	Armour	4	Taming	20
STR	9-18	DEX	26-45	INT	6-30
HP	7-17	STM	40-70	Mana	0
Parrying	22-45	Resist.spell	15-30		
Tactics	91-180	Wrestling	9-19		

### Cow

☹ 危険度 4

Damage	1-4	Armour	2-12	Taming	30
STR	42-76	DEX	25-45	INT	2-10
HP	45-85	STM	32-56	Mana	0
Parrying	22-35	Resist.spell	17-25		
Tactics	27-45	Wrestling	27-45		

### Bull

☹ 危険度 5

Damage	1-6	Armour	14	Taming	80
STR	77-111	DEX	56-75	INT	42-55
HP	77-111	STM	56-75	Mana	0
Parrying	42-55	Resist.spell	17-25		
Tactics	67-85	Wrestling	40-57		

### Cougar

☹ 危険度 4

Damage	2-10	Armour	6	Taming	55
STR	55-80	DEX	65-90	INT	25-50
HP	55-80	STM	65-90	Mana	0
Parrying	55-65	Resist.spell	15-30		
Tactics	45-60	Wrestling	45-60		

### Deer

☹ 危険度 3

Damage	1-8	Armour	5	Taming	40
STR	21-51	DEX	47-77	INT	17-47
HP	31-49	STM	41-53	Mana	0
Parrying	22-34	Resist.spell	15-27		
Tactics	19-31	Wrestling	26-38		

### Great Hart

☹ 危険度 4

Damage	2-8	Armour	10	Taming	70
STR	41-71	DEX	47-77	INT	27-57
HP	41-71	STM	47-77	Mana	0
Parrying	24-42	Resist.spell	26-44		
Tactics	29-47	Wrestling	29-47		





## Dog

☹ 危險度 2

Damage	1-4	Armour	3	Taming	3
STR	27-37	DEX	28-43	INT	29-37
HP	28-37	STM	31-49	Mana	0
Parrying	28-57	Resist.spell	22-47		
Tactics	19-31	Wrestling	19-31		

## Dolphin

☺ 危險度 2

Damage	1-4	Armour	2-12	Taming	—
STR	21-49	DEX	65-85	INT	16-30
HP	21-49	STM	90-140	Mana	0
Parrying	65-75	Resist.spell	15-20		
Tactics	19-29	Wrestling	15-29		

## Goat

☹ 危險度 2

Damage	1-3	Armour	3	Taming	30
STR	21-29	DEX	37-47	INT	7-15
HP	21-29	STM	40-50	Mana	0
Parrying	25-37	Resist.spell	15-25		
Tactics	19-29	Wrestling	20-30		

## Mountain Goat

☹ 危險度 3

Damage	1-5	Armour	2-6	Taming	20
STR	22-64	DEX	56-75	INT	16-30
HP	22-64	STM	56-79	Mana	0
Parrying	45-55	Resist.spell	25-30		
Tactics	29-44	Wrestling	29-44		

## Gorilla

☹ 危險度 2

Damage	2-12	Armour	14	Taming	5
STR	53-95	DEX	35-55	INT	35-60
HP	53-95	STM	35-55	Mana	0
Parrying	45-53	Resist.spell	45-60		
Tactics	43-58	Wrestling	43-58		

## Horse

☹ 危險度 4

Damage	2-10	Armour	7	Taming	45
STR	44-120	DEX	35-55	INT	6-10
HP	44-120	STM	35-55	Mana	0
Parrying	35-45	Resist.spell	25-30		
Tactics	29-44	Wrestling	29-44		

## Llama

☹ 危險度 2

Damage	1-5	Armour	2-6	Taming	50
STR	31-49	DEX	35-55	INT	16-30
HP	31-49	STM	35-55	Mana	0
Parrying	35-45	Resist.spell	15-20		
Tactics	19-29	Wrestling	19-29		

## Panther

☹ 危險度 4

Damage	2-12	Armour	2-6	Taming	65
STR	60-85	DEX	85-105	INT	25-50
HP	60-85	STM	85-105	Mana	0
Parrying	55-65	Resist.spell	15-30		
Tactics	50-65	Wrestling	50-65		

## Pig

☹ 危險度 2

Damage	1-3	Armour	4	Taming	30
STR	23-65	DEX	22-64	INT	26-33
HP	23-65	STM	22-64	Mana	0
Parrying	19-34	Resist.spell	25-33		
Tactics	19-34	Wrestling	19-34		

## Boar

☹ 危險度 3

Damage	1-4	Armour	5	Taming	45
STR	31-61	DEX	47-77	INT	27-57
HP	41-59	STM	51-63	Mana	0
Parrying	14-32	Resist.spell	17-35		
Tactics	11-29	Wrestling	21-39		

## Rabbit

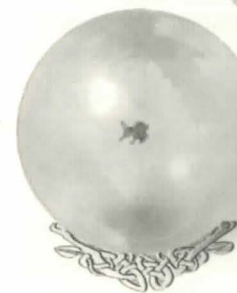
☹ 危險度 1

Damage	1-2	Armour	2-5	Taming	5
STR	6-10	DEX	26-38	INT	6-14
HP	4-8	STM	40-70	Mana	0
Parrying	25-38	Resist.spell	5-14		
Tactics	5-10	Wrestling	5-10		

## Jackrabbit

☹ 危險度 1

Damage	1-2	Armour	4	Taming	5
STR	6-10	DEX	26-38	INT	6-14
HP	4-8	STM	40-70	Mana	0
Parrying	25-38	Resist.spell	5-14		
Tactics	5-10	Wrestling	5-10		





## Rat

⊖ 危險度 1

Damage	1-4	Armour	5	Taming	20
STR	11-17	DEX	16-25	INT	6-10
HP	9-17	STM	40-70	Mana	0
Parrying	15-25	Resist.spell	5-10		
Tactics	9-17	Wrestling	9-17		

## Sewer Rat

⊖ 危險度 1

Damage	1-3	Armour	1-3	Taming	—
STR	11-19	DEX	36-45	INT	6-10
HP	11-19	STM	36-45	Mana	0
Parrying	35-45	Resist.spell	5-10		
Tactics	5-10	Wrestling	5-10		

## Sheep

☺ 危險度 2

Damage	1-3	Armour	1-3	Taming	30
STR	21-49	DEX	36-45	INT	16-20
HP	21-49	STM	36-45	Mana	0
Parrying	15-25	Resist.spell	5-10		
Tactics	9-19	Wrestling	9-19		

## Snake

☺ 危險度 3

Damage	1-4	Armour	7	Taming	70
STR	32-44	DEX	16-25	INT	6-10
HP	32-44	STM	16-25	Mana	0
Parrying	15-25	Resist.spell	15-20		
Tactics	9-24	Wrestling	19-34		

## Snow Leopard ☺ 危險度 5

Damage	2-10	Armour	12	Taming	65
STR	55-80	DEX	65-85	INT	25-50
HP	55-80	STM	65-85	Mana	0
Parrying	55-65	Resist.spell	25-35		
Tactics	45-60	Wrestling	40-50		

## Walrus

☺ 危險度 4

Damage	3-6	Armour	2-12	Taming	50
STR	21-29	DEX	46-55	INT	16-20
HP	21-29	STM	46-55	Mana	0
Parrying	45-55	Resist.spell	15-20		
Tactics	19-29	Wrestling	19-29		

## Grey Wolf

☺ 危險度 4

Damage	2-8	Armour	9	Taming	65
STR	55-80	DEX	55-75	INT	30-55
HP	55-80	STM	55-75	Mana	0
Parrying	45-55	Resist.spell	20-35		
Tactics	45-60	Wrestling	45-60		

## Timber Wolf ☺ 危險度 4

Damage	2-8	Armour	7	Taming	40
STR	55-80	DEX	55-75	INT	11-25
HP	55-80	STM	55-75	Mana	0
Parrying	42-55	Resist.spell	27-45		
Tactics	30-50	Wrestling	40-60		

## White Wolf

☺ 危險度 4

Damage	2-8	Armour	7	Taming	75
STR	55-80	DEX	55-75	INT	30-55
HP	55-80	STM	55-75	Mana	0
Parrying	45-55	Resist.spell	20-35		
Tactics	45-60	Wrestling	45-60		

## Bird

☺ 危險度 1

Damage	1	Armour	0	Taming	10
STR	1-4	DEX	26-35	INT	1-4
HP	3-6	STM	50-100	Mana	0
Parrying	15-25	Resist.spell	5-10		
Tactics	5-10	Wrestling	5-10		

## Tropical Bird ☺ 危險度 1

Damage	1-4	Armour	1	Taming	10
STR	6-10	DEX	26-35	INT	1-4
HP	3-6	STM	50-100	Mana	0
Parrying	15-25	Resist.spell	5-10		
Tactics	5-10	Wrestling	5-10		

## Raven

☺ 危險度 1

Damage	1	Armour	3	Taming	19
STR	11-17	DEX	26-35	INT	6-10
HP	5-15	STM	50-100	Mana	0
Parrying	10-35	Resist.spell	5-10		
Tactics	8-17	Wrestling	8-17		





## Monsters

ここではUltima Onlineの世界のモンスターデータを紹介する。

TrackingでScorpionなどが動物として認識されることがあるが、

実在しない想像上の生き物はモンスターとして分類している。

「Damage」の項目に\*印が付いているモンスターは、武器を装備しているときには、Wrestlingではなく武器のダメージ値に依存する。

また、「Spell Circle」とは、魔法を使うモンスターが使用するSpell Circleのことである。

なお、ここに書かれているデータは、バージョンアップなどにより

これからも変化していくことになる。

そのため、主観的な危険度を10段階に分けて表記した。戦うときの参考にしてほしい。

評価は、危険度：1をBird、危険度：10をDragonとしてつけている。

### Crow

☹ 危険度 1

Damage	1	Armour	1	Taming	15
STR	11-17	DEX	26-35	INT	6-10
HP	5-15	STM	50-100	Mana	0
Parrying	25-35	Resist.spell	5-10		
Tactics	9-17	Wrestling	9-17		

### Magpie

☹ 危険度 1

Damage	1	Armour	1	Taming	15
STR	11-17	DEX	26-35	INT	6-10
HP	5-15	STM	50-100	Mana	0
Parrying	25-35	Resist.spell	5-10		
Tactics	9-17	Wrestling	9-17		

### Chicken

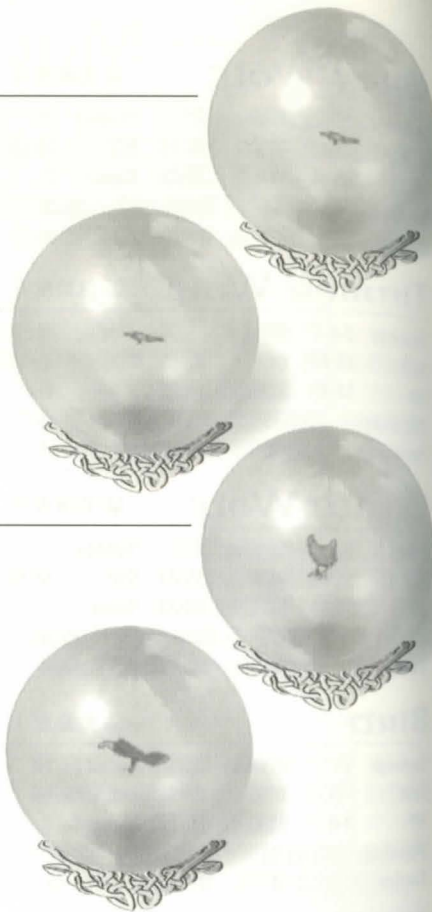
☹ 危険度 1

Damage	1	Armour	1	Taming	20
STR	6-10	DEX	16-25	INT	1-5
HP	2-8	STM	30-60	Mana	0
Parrying	15-25	Resist.spell	4-9		
Tactics	5-10	Wrestling	5-10		

### Eagle

☹ 危険度 2

Damage	2-8	Armour	9	Taming	35
STR	31-47	DEX	35-60	INT	8-20
HP	30-40	STM	60-110	Mana	0
Parrying	25-40	Resist.spell	15-30		
Tactics	18-37	Wrestling	20-30		



### Air Elemental ☹ 危険度 9

Damage	5-13	Armour	19	Taming	—
STR	125-155	DEX	165-185	INT	70-95
HP	125-155	STM	165-185	Mana	70-95
Magery	65-75	Parrying	65-75	Resist.spells	60-75
Tactics	60-80	Wrestling	60-80	Spell Circle	1-7

### Corpser ☹ 危険度 4

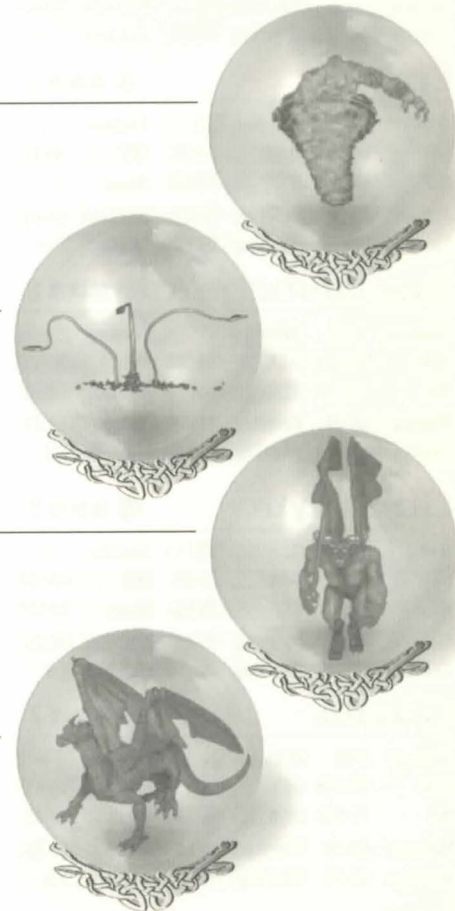
Damage	3-6	Armour	9	Taming	—
STR	55-80	DEX	26-45	INT	26-40
HP	55-80	STM	26-45	Mana	0
Magery	—	Parrying	15-25	Resist.spells	15-20
Tactics	45-60	Wrestling	45-60	Spell Circle	—

### Daemon ☹ 危険度 10

Damage	30*	Armour	3-18	Taming	—
STR	275-305	DEX	75-95	INT	100-125
HP	275-305	STM	75-95	Mana	375-400
Magery	70-80	Parrying	65-75	Resist.spells	70-80
Tactics	70-80	Wrestling	60-80	Spell Circle	1-8

### Dragon ☹ 危険度 10

Damage	4-24	Armour	30	Taming	99
STR	295-325	DEX	85-105	INT	135-175
HP	700-1100	STM	85-95	Mana	250-350
Magery	—	Parrying	55-95	Resist.spells	99-100
Tactics	97-100	Wrestling	90-93	Spell Circle	—





## Drake

⊗ 危險度 9

Damage	4-24	Armour	28	Taming	100
STR	200-235	DEX	133-152	INT	100-142
HP	500-900	STM	43-62	Mana	85-205
Magery	—	Parrying	65-80	Resist.spells	65-80
Tactics	65-90	Wrestling	65-80	Spell Circle	—

## Earth Elemental

⊗ 危險度 6

Damage	3-18	Armour	15	Taming	—
STR	125-155	DEX	6-155	INT	70-92
HP	125-155	STM	6-155	Mana	70-95
Magery	—	Parrying	40-65	Resist.spells	50-95
Tactics	60-100	Wrestling	60-100	Spell Circle	—

## Ettin

⊗ 危險度 6

Damage	2-18*	Armour	17	Taming	—
STR	135-165	DEX	55-75	INT	30-55
HP	135-165	STM	55-75	Mana	0
Magery	—	Parrying	50-60	Resist.spells	40-65
Tactics	50-70	Wrestling	50-60	Spell Circle	—

## Fire Elemental

⊗ 危險度 8

Damage	4-12	Armour	19	Taming	—
STR	125-155	DEX	165-185	INT	70-95
HP	125-155	STM	165-185	Mana	70-95
Magery	60-75	Parrying	55-65	Resist.spells	60-75
Tactics	80-100	Wrestling	70-100	Spell Circle	1-5

## Gargoyle

⊗ 危險度 8

Damage	3-18	Armour	15	Taming	—
STR	145-175	DEX	75-95	INT	80-105
HP	145-175	STM	75-95	Mana	80-105
Magery	70-85	Parrying	35-45	Resist.spells	70-85
Tactics	50-70	Wrestling	40-80	Spell Circle	1-8

## Gazer

⊗ 危險度 7

Damage	3-12	Armour	19	Taming	—
STR	90-125	DEX	45-65	INT	40-65
HP	90-125	STM	45-65	Mana	40-65
Magery	50-65	Parrying	50-65	Resist.spells	50-65
Tactics	50-70	Wrestling	50-70	Spell Circle	1-5



## Ghoul / Ghost / Spectre

⊗ 危險度 5

Damage	6-12	Armour	12	Taming	—
STR	75-100	DEX	75-90	INT	35-60
HP	75-100	STM	75-90	Mana	35-60
Magery	—	Parrying	45-55	Resist.spells	35-50
Tactics	45-60	Wrestling	45-55	Spell Circle	—

## Harpy

⊗ 危險度 5

Damage	3-9	Armour	10	Taming	—
STR	95-120	DEX	85-110	INT	50-75
HP	95-120	STM	85-110	Mana	50-75
Magery	—	Parrying	75-90	Resist.spells	50-65
Tactics	70-100	Wrestling	60-90	Spell Circle	—

## Headless

⊗ 危險度 4

Damage	3-12	Armour	9	Taming	—
STR	25-50	DEX	35-55	INT	15-30
HP	25-50	STM	35-55	Mana	15-30
Magery	—	Parrying	35-45	Resist.spells	15-20
Tactics	25-40	Wrestling	25-40	Spell Circle	—

## Liche

⊗ 危險度 9

Damage	15-25	Armour	25	Taming	—
STR	105-135	DEX	65-85	INT	175-205
HP	105-135	STM	65-85	Mana	275-305
Magery	70-80	Parrying	55-65	Resist.spells	70-90
Tactics	70-90	Wrestling	70-90	Spell Circle	1-7

## Lizard Man

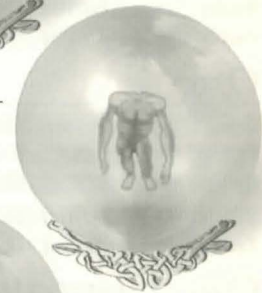
⊗ 危險度 6

Damage	3-9*	Armour	12	Taming	—
STR	9-120	DEX	85-105	INT	35-60
HP	85-105	STM	75-95	Mana	0
Magery	—	Parrying	55-75	Resist.spells	35-60
Tactics	55-80	Wrestling	50-70	Spell Circle	—

## Mongbat (弱)

⊗ 危險度 1

Damage	1-2	Armour	2-10	Taming	—
STR	6-10	DEX	26-38	INT	6-14
HP	4-8	STM	40-70	Mana	0
Magery	—	Parrying	25-38	Resist.spells	5-14
Tactics	5-10	Wrestling	5-10	Spell Circle	—





**Mongbat (強)** 危險度 3

Damage	3-9	Armour	10	Taming	—
STR	55-80	DEX	20-80	INT	25-50
HP	55-80	STM	20-80	Mana	25-50
Magery	—	Parrying	50-60	Resist.spells	15-30
Tactics	35-50	Wrestling	20-35	Spell Circle	—

**Ogre** 危險度 7

Damage	16	Armour	5-15	Taming	—
STR	165-195	DEX	45-65	INT	45-70
HP	165-195	STM	45-65	Mana	0
Magery	—	Parrying	45-50	Resist.spells	45-60
Tactics	60-70	Wrestling	70-80	Spell Circle	—

**Orc** 危險度 5

Damage	3-9*	Armour	11	Taming	—
STR	95-120	DEX	85-105	INT	35-60
HP	95-120	STM	90-115	Mana	70-95
Magery	55-75	Parrying	50-75	Resist.spells	50-75
Tactics	55-80	Wrestling	50-70	Spell Circle	—

**Orc Captain** 危險度 6

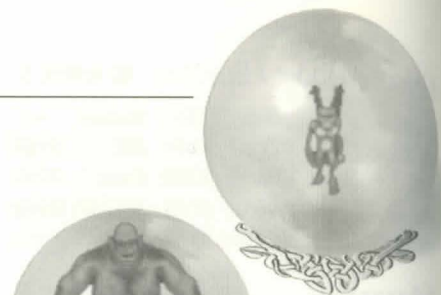
Damage	2-16*	Armour	15	Taming	—
STR	95-130	DEX	90-115	INT	60-85
HP	110-145	STM	100-135	Mana	85-110
Magery	60-85	Parrying	60-75	Resist.spells	70-85
Tactics	75-90	Wrestling	—	Spell Circle	—

**Giant Rat** 危險度 4

Damage	2-8	Armour	8	Taming	45
STR	32-74	DEX	45-65	INT	16-30
HP	22-64	STM	45-65	Mana	0
Magery	—	Parrying	45-55	Resist.spells	25-30
Tactics	29-34	Wrestling	29-34	Spell Circle	—

**Rat Man** 危險度 5

Damage	3-6*	Armour	14	Taming	—
STR	95-120	DEX	80-100	INT	35-60
HP	95-115	STM	80-100	Mana	35-60
Magery	—	Parrying	50-70	Resist.spells	35-60
Tactics	50-75	Wrestling	50-75	Spell Circle	—

**Reaper** 危險度 5

Damage	5-15	Armour	12	Taming	—
STR	66-80	DEX	66-75	INT	36-50
HP	146-160	STM	0	Mana	0
Magery	40-50	Parrying	55-65	Resist.spells	35-50
Tactics	45-60	Wrestling	50-60	Spell Circle	—

**Scorpion** 危險度 5

Damage	3-12	Armour	12	Taming	60
STR	73-115	DEX	75-95	INT	16-30
HP	73-115	STM	150-170	Mana	0
Magery	—	Parrying	60-70	Resist.spells	30-35
Tactics	60-75	Wrestling	50-65	Spell Circle	—

**Sea Serpent (弱)** 危險度 5

Damage	2-12	Armour	4-12	Taming	—
STR	165-225	DEX	58-85	INT	53-95
HP	165-225	STM	58-85	Mana	53-95
Magery	—	Parrying	65-75	Resist.spells	70-75
Tactics	60-70	Wrestling	60-70	Spell Circle	—

**Sea Serpent (強)** 危險度 7

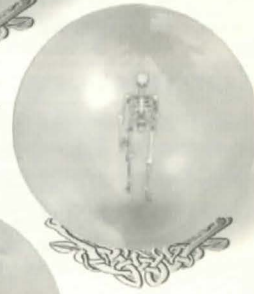
Damage	2-16	Armour	4-24	Taming	—
STR	185-215	DEX	55-80	INT	65-85
HP	185-215	STM	55-80	Mana	65-85
Magery	—	Parrying	45-60	Resist.spells	25-40
Tactics	65-70	Wrestling	40-60	Spell Circle	—

**Skeleton** 危險度 4

Damage	2-8*	Armour	8	Taming	—
STR	55-80	DEX	55-75	INT	15-40
HP	55-80	STM	55-75	Mana	0
Magery	—	Parrying	45-55	Resist.spells	45-60
Tactics	45-60	Wrestling	45-55	Spell Circle	—

**Slime** 危險度 2

Damage	1-5	Armour	1-4	Taming	40
STR	22-34	DEX	16-21	INT	16-20
HP	22-34	STM	16-21	Mana	16-20
Magery	—	Parrying	15-21	Resist.spells	15-20
Tactics	19-34	Wrestling	19-34	Spell Circle	—





## Giant Spider 危険度 4

Damage	2-14	Armour	6	Taming	70
STR	75-100	DEX	75-90	INT	35-60
HP	75-100	STM	75-90	Mana	35-60
Magery	—	Parrying	35-45	Resist.spells	25-40
Tactics	35-50	Wrestling	50-65	Spell Circle	—

## TROLL 危険度 6

Damage	5-14*	Armour	17	Taming	—
STR	175-205	DEX	45-65	INT	45-70
HP	175-205	STM	45-65	Mana	0
Magery	—	Parrying	45-60	Resist.spells	45-60
Tactics	50-70	Wrestling	50-70	Spell Circle	—

## Water Elemental 危険度 7

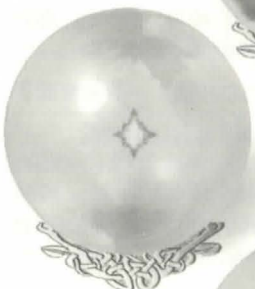
Damage	4-12	Armour	19	Taming	—
STR	125-155	DEX	65-85	INT	70-95
HP	125-155	STM	65-85	Mana	70-95
Magery	60-75	Parrying	55-65	Resist.spells	60-75
Tactics	80-100	Wrestling	70-90	Spell Circle	1-5

## Wisp 危険度 9

Damage	25-35	Armour	30	Taming	—
STR	195-225	DEX	195-225	INT	195-225
HP	195-225	STM	195-225	Mana	195-225
Magery	80	Parrying	80	Resist.spells	80
Tactics	80	Wrestling	80	Spell Circle	1-8

## Zombie 危険度 3

Damage	2-8	Armour	5	Taming	—
STR	45-70	DEX	30-50	INT	26-40
HP	45-70	STM	30-50	Mana	26-40
Magery	—	Parrying	20-30	Resist.spells	15-40
Tactics	35-50	Wrestling	35-50	Spell Circle	—



# Non Player Character

ここではNPCのデータを紹介する。Guild(組合)に加入してるNPCは、Guildごとに記されている。「Sells」はNPCの売っているもの、「Keywords」は特定のNPCが反応する言葉を意味する。  
 なお、バージョンアップにより、ここには紹介されていないNPCが増える可能性もある。

## Guild of Arcane Arts

### Alchemist

STR	36-50	HP	36-50	DEX	36-50
STM	36-50	INT	51-65	Mana	51-65
Alchemy	55-78	Parrying	25-48	Resist.spells	25-48
Tactics	25-48	Taste Identif.	55-78		

Sells: Potions / Reagents / Mortars and pestles / 他

Keywords: agility / alchem<any> / alchemist / Veterinary / alchemy / black pearl / black potion / blind / bloodmoss / blue potion / explode / explosion / garlic / ginseng / green potion / heal / mage / magic / mandrake / mortar / nightshade / orange potion / pestle / poison / potion / purple potion / reagents / red potion / refresh / secret / skill / sleep / spider silk / strength / sulphurous ash / vial / white potion / yellow potion

### Mage (Shopkeeper)

STR	61-75	HP	61-75	DEX	71-85
STM	71-85	INT	86-100	Mana	86-100
Inscription	50-65	Magery	86-100	Parrying	45-68
Resist.spells	55-78	Tactics	35-58	Spell Circle	1-7

Sells: Potions / Reagents / Scrolls / Scrolls (blank) / Spell books / Wizard's Hat / Recall Rune / 他

Keywords: abbey / abilities / ability / arcane / art / cast / casting / component / craft / Des Mani / empath / ether / guild / In Lor / In Mani / In Mani Ylem / In Por Ylem / ingredients / reagent / Rel Wis / relvinian / scroll / skill / spell / spell books / spellbooks / spells / talent / Uus Jux / where <any> monks / Wis Uus / words of power

### Mage (Non-Shopkeeper)

For Hire	Daily 60G				
STR	61-75	HP	61-75	DEX	71-85
STM	71-85	INT	86-100	Mana	86-100
Inscription	50-65	Magery	86-100	Parrying	55-78
Resist.spells	65-88	Tactics	55-78	Spell Circle	1-8

Keywords: Mage (Shopkeeper) に同じ

### Mage (Evil)

STR	71-85	HP	71-85	DEX	81-95
STM	81-95	INT	96-100	Mana	96-100
Evaluating Intel	55-78	Inscription	76-90	Magery	86-100
Parrying	65-88	Resist.spells	75-98	Tactics	65-88
Wrestling	20-60	Spell Circle	1-5		

Keywords: Mage (Shopkeeper) に同じ

### Guildmaster

STR	91-105	HP	91-105	DEX	101-115
STM	101-115	INT	116-130	Mana	116-130
Evaluating Intel	55-78	Fencing	75-98	Inscription	76-90
Mace Fighting	75-98	Magery	86-100	Parrying	75-98
Resist.spells	75-98	Swordsmanship	75-98	Tactics	75-98
Wrestling	75-98	Spell Circle	1-8		

Keywords: guild / join / master / quit



## Soc. of Cooks & Chefs

### Cook

STR	41-55	HP	41-55	DEX	56-70
STM	56-70	INT	56-70	Mana	56-70
Cooking	55-78	Parrying	35-58	Resist.spells	35-58
Tactics	35-58	Taste Identif.	35-58		

Sells: Birds(cooked)/Cakes/Cheese/Chicken legs(cooked)/Mutton(cooked)/Pies(baked)/Pigs(roasted) /Stews/Tomato soup/Vegetables/Fruits /他

Keywords: bacon / beef / bread / cake / chicken / consumption / cook / craft / fish / flour / food / ham / ingredient / meal / meals / meat / oven / pastry / pork / roast / skill / sweets / vegetables / what <any> you <any> cook/

## Society of Clothiers

### Weaver

Sells: Yarn / Cloth(bolts) / Cloth(folded) / Dyes / Dying Tub / Wool (raw)

Keywords: cloth / cotton / dye / loom / weave / wool / yarn

### Guildmaster

STR	71-85	HP	71-85	DEX	86-100
STM	86-100	INT	86-100	Mana	86-100
Parrying	65-88	Resist.spells	65-88	Tactics	55-78
Tailoring	65-88				

Keywords: guild / join / master / quit

## BARDIC COLLEGIUM

### BARD

For Hire	Daily 20G				
STR	36-50	HP	36-50	DEX	36-50
STM	36-50	INT	51-65	Mana	51-65
Enticement	55-78	Musicianship	55-78	Peacemaking	55-78
Provocation	55-78				

Keywords: abbey / artifact / bard / conservatory / cool / empath / hint / info / interesting / magic / minstrel / music / news / play / relvinian / rumor / rumour / song / tale / to do / troubad / troubadour / where <any> monks

### Guildmaster

STR	86-100	HP	86-100	DEX	71-85
STM	71-85	INT	61-75	Mana	61-75
Enticement	55-78	Musicianship	55-78	Parrying	65-88
Peacemaking	55-78	Provocation	55-78	Resist.spells	65-88
Tactics	65-88				

Keywords: guild / join / master / quit

### Tailor

STR	36-50	HP	36-50	DEX	46-60
STM	46-60	INT	41-55	Mana	41-55
Parrying	25-48	Resist.spells	25-48	Tactics	25-48
Tailoring	55-78				

Sells: Half Aprons / Bandannas / Cloaks / Cloth (bolts) / Cloth (folded) / Cotton (raw) / Doublets / Dresses / Dyes / Dying Tub / Flax (retted) / Hats and caps / Jester suits / Kills / Pants / Robes / Scissors / Sewing kits / Shirts / Skirts / Shuttle / Tunics / Wool (raw) / Yarn / 他

Keywords: apron / cape / cloth / clothes / clothier / clothing / coat / dress / garment / kilt / pant / robe / sew / shawl / shirt / skill / skirt / tailor / thread / vest

## ORDER OF ENGINEERS

### Tinker

STR	41-55	HP	41-55	DEX	66-80
STM	66-80	INT	61-75	Mana	61-75
Lockpicking	45-68	Parrying	35-58	Resist.spells	35-58
Tactics	35-58	Tinkering	45-68		

Sells: Axles and gears / Butcher knives / Clock / Clock parts / Keys / Dovetails / Draw Saw / Drums / Froes / Gears / Hammers / Hinges / Inshaves / Iron ingots / Key rings / Lockpicks / Lutes / Nails / Pickaxes / Planes / Saw / Scissors / Scorp / Sewing kits / Sextants / Sextant parts / Shovels / Sledge hammers / Smith hammers / Springs / Sticks / Tambourines / Tinker's Tools / Tongs / 他

Keywords: clock / device / gear / lumber / machine / part / sextant / skill / spring / sticks / tinker / trade / wood

### Guildmaster

STR	71-85	HP	71-85	DEX	86-100
STM	86-100	INT	86-100	Mana	86-100
Lockpicking	65-88	Parrying	65-88	Resist.spells	55-78
Tactics	65-88	Tinkering	65-88		

Keywords: guild / join / master / quit

## GUILD OF HEALERS

### Healer (Shopkeeper)

STR	71-85	HP	71-85	DEX	81-95
STM	81-95	INT	86-100	Mana	86-100
Anatomy	55-78	Forensic Eval	35-58	Healing	55-78
Parrying	65-88	Resist.spells	65-88	Spirit Speak	55-78
Tactics	65-88				

Sells: Bandages / Garlic / Ginseng / Healing potions / Refreshing potions / 他

Keywords: Anatomy / bandage buy / cure / first / aid / heal / healing / healing / scrolls / help / hurt / injured / items / knowledge / master / poison / potion / potions / raise / dead / resurrect / resurrection / skill

### Healer (Non-Shopkeeper)

STR	71-85	HP	71-85	DEX	81-95
STM	81-95	INT	86-100	Mana	86-100
Anatomy	55-78	Forensic Eval	35-58	Healing	55-78
Parrying	65-88	Resist.spells	65-88	Spirit Speak	55-78
Tactics	65-88				

Keywords: Healer (Shopkeeper) に同じ

### Guildmaster

STR	81-95	HP	81-95	DEX	96-110
STM	96-110	INT	96-110	Mana	96-110
Anatomy	65-88	Forensic Eval	45-68	Healing	65-88
Parrying	65-88	Resist.spells	65-88	Spirit Speak	65-88
Tactics	65-88				

Keywords: guild / join / master / quit





## Maritime Guild

### Fisherman

STR	61-75	HP	61-75	DEX	61-75
STM	61-75	INT	41-55	Mana	41-55
Fishing	45-68	Parrying	35-58	Resist.spells	35-58
Tactics	35-58				

Sells: Fish (big and small) Fish (steaks) / Fishing poles / 他

Keywords: catch / fish <any> / fisher / fisherman / food / nets / river / sea / skill

### Mapmaker

STR	21-35	HP	21-35	DEX	36-50
STM	36-50	INT	36-50	Mana	36-50
Cartography	65-88				

Sells: Maps / Maps (blank)

Keywords: blank / chart <any> course / empty / make maps / plot <any> course / sextant / skill / vellum

### Shipwright

STR	66-80	HP	66-80	DEX	71-85
STM	71-85	INT	61-75	Mana	61-75
Parrying	45-68	Resist.spells	45-68	Tactics	45-68

Sells: Sextants/Ship deeds

Keywords: boat/sail/sextant/ship/vessel

### Guildmaster (HARBORMASTER)

STR	86-100	HP	86-100	DEX	86-100
STM	86-100	INT	81-95	Mana	81-95
Fishing	65-88	Parrying	20-30	Resist.spells	55-75
Tactics	45-65				

Keywords: guild / join / master / quit / dock

### Sailor

For Hire	Daily 50G				
STR	66-80	HP	66-80	DEX	66-80
STM	66-80	INT	41-55	Mana	41-55
Parrying	45-68	Resist.spells	45-68	Tactics	45-68

Keywords: pirate / sail / sailor / ship / hire



⇒ 大体的場合、ShipwrightとMapmakerは一緒にいる。船を購入したときは、忘れずにMapも買っておこう

## Merchants' Assoc.

### Innkeeper

STR	66-80	HP	66-80	DEX	66-80
STM	66-80	INT	61-75	Mana	61-75
Parrying	45-68	Resist.spells	45-68	Tactics	45-68

Sells: Backpacks / Foods / Alcohols / Games / Contracts for employment / Candles / Glass Pitchers / Torches / 他

Keywords: abbey / aleq / artifact / barmaid / bed / beer / breakfast / cool / dinner / empath / food / for the night / hint / info / inn / interesting / lunch / magic / news / relvinian / rent / room / rumor / rumour / sleep / stay the night / tavern / to do / waitress / wench / where <any> monks

### Provisioner

STR	66-80	HP	66-80	DEX	61-75
STM	61-75	INT	66-80	Mana	66-80
Parrying	45-68	Resist.spells	45-68	Tactics	45-68

Sells: Backpacks / Porch / Bedrolls / Books / Boxes / Candles / Chicken legs / Ale / Cider / Clocks / Dovetails / Bottles (empty) / Froes / Garlic / Gears / Ginseng / Iron Ingots / Shovel / Hammers / Hats and caps / House deeds / Inshaves / Jointing planes / Lanterns / Lockpick / Moulding planes / Oil (flasks) / Pitchforks / Saws / Scissors / Scorp / Sewing kits / Sextants / Shepherd's crooks / Ship deeds / Shovels / Smithy hammers / Smoothing planes / Staves / Tongs / Torches / Fruits / 他

Keywords: ale / apple / arrow / bag / beer / bird / bolt / bread / candle / chicken / cider / drink / equip / food / fruit / lantern / liquor / meat / mutton / pack / pear / pouch / provision / ration / supply / torch / wine

### Jeweler

STR	36-50	HP	36-50	DEX	51-65
STM	51-65	INT	41-55	Mana	41-55
Item Identif.	55-78	Parrying	25-48	Resist.spells	25-48
Tactics	25-48				

Sells: Beads / Bracelets / Earrings / Necklaces / Rings / Gemstone / Crystal of Communication / 他

Keywords: amber / amethyst / appraise / bead / bracelet / citrine / diamond / emerald / estimate / gem / gold / jewel / necklace / quality / ring / rubies / ruby / sapphire / silver / skill / tourmaline / value

### Tavernkeeper

STR	61-75	HP	61-75	DEX	66-80
STM	66-80	INT	51-65	Mana	51-65
Parrying	45-68	Resist.spells	45-68	Tactics	45-68

Sells: Backpacks / Foods / Alcohols / Games / Candles / Glass Pitchers / Torches / 他

Keywords: abbey / ale / artifact / barmaid / beer / breakfast / cool / dinner / empath / food / hint / info / interesting / lunch / magic / news / relvinian / rumor / rumour / tavern / to do / waitress / wench / where <any> monks

### Guildmaster

STR	71-85	HP	71-85	DEX	86-100
STM	86-100	INT	86-100	Mana	86-100
Item Identif.	55-78	Parrying	27-50	Resist.spells	27-50
Tactics	27-50				

Keywords: guild / join / master / quit







# League of Rangers

## Ranger

STR	71-85	HP	71-85	DEX	76-90
STM	76-90	INT	61-75	Mana	61-75
Animal Lore	55-78	Archery	55-78	Camping	55-78
Fencing	35-58	Herding	45-68	Hiding	45-68
Mace Fighting	35-58	Parrying	65-88	Resist.Spells	65-88
Swordsmanship	35-58	Tactics	65-88	Tracking	45-68
Wrestling	35-58				

Keywords: alligator / animal / bear / bird / cat / chicken / corpse / cow / daemon / deer / dog / dolphin / dragon / eagle / elemental / ettin / fish / fowl / gargoyle / goat / gorilla / hide / horse / hunt / llama / meat / monster / mountain / cat / pelt / pig / rabbit / ranger / seal / sheep / skill / spirituality / track / wolf

## Guildmaster

STR	91-105	HP	91-105	DEX	96-110
STM	96-110	INT	81-95	Mana	81-95
Animal Lore	65-88	Archery	75-98	Camping	65-88
Herding	55-78	Hiding	65-88	Parrying	75-98
Resist.Spells	75-98	Tactics	75-98	Tracking	65-88

Keywords: guild / join / master / quit

# Mining Cooperative

## Miner

STR	71-85	HP	71-85	DEX	76-90
STM	76-90	INT	61-75	Mana	61-75
Mining	55-78	Parrying	55-78	Resist.Spells	55-78
Tactics	35-58				

Keywords: dig / hole / mine / ore / shaft

## Bowyer

STR	66-80	HP	66-80	DEX	71-85
STM	71-85	INT	61-75	Mana	61-75
Archery	65-88	Bowcraft/Flet	65-88	Fencing	25-48
Mace Fighting	25-48	Parrying	45-68	Resist.Spells	45-68
Swordsmanship	25-48	Tactics	45-68	Wrestling	25-48

Sells: Shafts / Arrows / Bolts / Bows / Feathers / 他

Keywords: archery / arrow / bolt / bow / cross / feather / fletching / shaft / stick

## Animal Trainer

STR	90	HP	90	DEX	90
STM	90	INT	90	Mana	90
Animal Lore	92	Animal Taming	92	Parrying	92
Resist.Spells	92	Tactics	92	Veterinary	92

Sells: Cats (tamed) / Dogs (tamed) / Horses (tamed) / Rabbits (tamed) / Ravens (tamed) / Pack Horse (tamed) / 他

Keywords: animal / cat / dog / horse / mount / saddle / steed / train / trainer / whip

## Guildmaster

STR	86-100	HP	86-100	DEX	61-75
STM	61-75	INT	71-85	Mana	71-85
Item Identif	65-88	Mining	65-88	Parrying	65-88
Resist.Spells	65-88	Tactics	65-88		

Keywords: guild / join / master / quit

# Society of Smiths

## Armourer

STR	86-100	HP	86-100	DEX	76-90
STM	76-90	INT	61-75	Mana	61-75
Arms Lore	65-88	Blacksmithy	55-78	Fencing	45-68
Mace Fighting	45-68	Parrying	55-78	Resist.Spells	55-78
Swordsmanship	45-68	Tactics	55-78	Wrestling	45-68

Sells: Armours / Iron Ingots / 他

Keywords: armor / skill / smith

## Blacksmith

STR	86-100	HP	86-100	DEX	66-80
STM	66-80	INT	61-75	Mana	61-75
Arms Lore	45-68	Blacksmithy	65-88	Fencing	45-68
Mace Fighting	45-68	Parrying	55-78	Resist.Spells	55-78
Swordsmanship	45-68	Tactics	55-78	Wrestling	45-68

Sells: Armours / Weapons / Iron Ingots / 他

Keywords: armor / axe / bardiche / blacksmith / bow / buckler / chain / club / crossbow / cutlass / forge / fork / gauntlet / gorget / halberd / heater / helm / katana / knife / kryss / mace / maul / meat cleaver / padded / plate / ring / scimitar / shield / smith / spear / staff / steel / sword / war hammer / weapon

# Society of Thieves

## Beggar

For Hire	Daily 10G				
STR	26-40	HP	26-40	DEX	21-35
STM	21-35	INT	16-30	Mana	16-30
Begging	55-78	Snooping	25-48	Stealing	15-38

Keywords: artifact / beggar / coin / cool / donate / gold / help / hint / info / interesting / magic / money / news / rumor

## Thief

For Hire	Daily 60G				
STR	61-75	HP	61-75	DEX	86-100
STM	86-100	INT	71-85	Mana	71-85
Detecting Hidden	35-58	Fencing	55-78	Hiding	45-68
Lockpicking	35-58	Parrying	55-78	Poisoning	35-58
Resist.Spells	55-78	Snooping	45-68	Stealing	45-68
Swordsmanship	35-58	Tactics	55-78	Wrestling	25-48

Keywords: authorities / copper / fork <any> gold / guard / hide / lock / Lord British / <any> fork / silver / skill / soldiers / trap

## Guildmaster

STR	91-105	HP	91-105	DEX	91-105
STM	91-105	INT	91-105	Mana	91-105
Detecting Hidden	55-78	Fencing	75-98	Hiding	65-88
Lockpicking	65-88	Mace Fighting	45-68	Parrying	75-98
Poisoning	65-88	Resist.Spells	65-88	Snooping	65-88
Stealing	65-88	Swordsmanship	55-78	Tactics	75-98
Wrestling	55-78				

Keywords: guild / join / master / quit



# Warriors' Guild

## Fighter

For Hire	Daily 60G				
STR	86-100	HP	86-100	DEX	81-95
STM	81-95	INT	61-75	Mana	61-75
Arms Lore	52-75	Fencing	45-68	Mace Fighting	45-68
Parrying	65-88	Resist.Spells	45-68	Swordsmanship	55-78
Tactics	65-88	Wrestling	45-68		

Keywords: armor / axe / bardiche / bow / bucket helm / buckler / bullwhip / chain / club / crossbow / cutlass / fight / fork / gauntlet / gorget / halberd / heater / helm / idiot / kill / katana / kryss / mace / maim / maul / meat / cleaver / moron / nose / helm / open / faced / helm / padded / plate / provisions / ring / scimitar / shield / skill / spear / staff / stupid / sword / thou <any> idiot / moron / trouble / weapon / you <any> idiotthou <any> / you <any> moron

## Warrior

For Hire	Daily 70G				
STR	86-100	HP	86-100	DEX	76-90
STM	76-90	INT	61-75	Mana	61-75
Arms Lore	52-75	Fencing	45-68	Mace Fighting	45-68
Parrying	65-88	Resist.Spells	45-68	Swordsmanship	55-78
Tactics	65-88	Wrestling	45-68		

Keywords: Fighterと同じ

## Mercenary

For Hire	Daily 80G				
STR	86-100	HP	86-100	DEX	71-85
STM	71-85	INT	71-85	Mana	71-85
Arms Lore	52-75	Fencing	45-68	Mace Fighting	45-68
Parrying	65-88	Resist.Spells	45-68	Swordsmanship	55-78
Tactics	65-88	Wrestling	45-68		

Keywords: Fighterと同じ

## Paladin

For Hire	Daily 80G				
STR	96-110	HP	96-110	DEX	96-110
STM	96-110	INT	81-95	Mana	81-95
Arms Lore	52-75	Fencing	45-68	Mace Fighting	45-68
Parrying	75-98	Resist.Spells	75-98	Swordsmanship	65-88
Tactics	75-98	Wrestling	55-78		

Keywords: armor / axe / bardiche / bow / bucket helm / buckler / bullwhip / chain / club / crossbow / cutlass / fork / gauntlet / gorget / halberd / heater / helm / honor / katana / kryss / mace / maul / meat cleaver / morse helm / open faced helm / padded / paladin / plate / provisions / ring / scimitar / shield / skill / spear / staff / sword / weapon

## Weapon Trainer

STR	96-110	HP	96-110	DEX	96-105
STM	96-105	INT	71-85	Mana	71-85
Fencing	67-90	Mace Fighting	67-90	Parrying	75-98
Resist.Spells	65-88	Swordsmanship	67-90	Tactics	75-98
Wrestling	67-90				

Keywords: abilities / ability / axe / bow / dagger / defend / fight / hammer / mace / sword / weapon

## Guildmaster

STR	96-110	HP	96-110	DEX	96-105
STM	96-105	INT	81-95	Mana	81-95
Arms Lore	55-78	Fencing	55-78	Mace Fighting	65-88
Parrying	75-98	Resist.Spells	65-88	Swordsmanship	65-88
Tactics	75-98	Wrestling	55-78		

Keywords: guild / join / master / quit

## Weaponsmith

STR	86-100	HP	86-100	DEX	86-100
STM	86-100	INT	81-95	Mana	81-95
Arms Lore	45-68	Blacksmithy	65-88	Fencing	45-68
Mace Fighting	45-68	Parrying	55-78	Resist.Spells	55-78
Swordsmanship	45-68	Tactics	55-78	Wrestling	45-68

Sells: Weapons / Iron Ingots / 他

Keywords: axe / bardiche / bow / bullwhip / club / crossbow / cutlass / dagger / forge / fork / halberd / hammer / katana / knife / kryss / mace / maul / meat cleaver / scimitar / smith / spear / staff / sweat / sword / weapon / what <any> do

# Other Characters

## Actor

STR	21-35	HP	21-35	DEX	26-40
STM	26-40	INT	26-40	Mana	26-40

Keywords: actor / actore / art / clothe / costume / Noble / perform / priss / real / sissy / stage / theater / theatre / wuss

## Architect

STR	21-35	HP	21-35	DEX	36-50
STM	36-50	INT	36-50	Mana	36-50

Sells: House deeds

Keywords: architect / build / building / domicile / home / house / lot / material

## Artist

STR	16-30	HP	16-30	DEX	31-45
STM	31-45	INT	16-30	Mana	16-30
Anatomy	25-48				

Keywords: art / canvas / draw / paint / picture / portrait

## Baker

STR	34-48	HP	34-48	DEX	33-47
STM	33-47	INT	26-40	Mana	26-40
Cooking	55-78				

Sells: Bread / Cakes / Cookies / Flour (sacks) / Honey / Muffins / Pies (baked) / Pizzas

Keywords: bake / baker / bread / cake / dough / egg / flour / honey / loaf / loaves / milk / muffin / pastry / pie



←大きめの街には必ずある Warriors' Guildは、戦士見習いのいい練習場だ。タミ一人形を叩いているうちに、SkillもStatusも上がる



## Other Characters

### Banker

STR	71-85	HP	71-85	DEX	66-80
STM	66-80	INT	66-80	Mana	66-80
Parrying	45-68	Resist.Spells	45-68	Tactics	45-68

Keywords: account / bank / coin / copper / currency / deposit / gold / hold up / money / rob / silver / steal / transaction / balance / withdraw

### Beekeeper

STR	21-35	HP	21-35	DEX	36-50
STM	36-50	INT	36-50	Mana	36-50

Sells: Honey

Keywords: apiarist / bee / bees / flower / honey

### Brigano

For Hire	Daily 60G				
STR	66-80	HP	66-80	DEX	81-95
STM	81-95	INT	61-75	Mana	61-75
Camping	45-68	Fencing	45-68	Hiding	45-68
Lockpicking	35-58	Mace Fighting	25-48	Parrying	55-78
Poisoning	35-58	Resist.Spells	55-78	Snooping	35-58
Stealing	45-68	Swordsmanship	35-58	Tactics	55-78
Wrestling	35-58				

Keywords: bandit / brigand / crime / rob / steal / thief / villain

### Butcher

STR	76-90	HP	76-90	DEX	71-85
STM	71-85	INT	61-75	Mana	61-75
Parrying	55-78	Resist.Spells	55-78	Tactics	55-78

Sells: Bacon / Birds (raw) / Chicken (legs) / Hams / Knives / Mutton (legs) / Ribs (raw) / Sausages / 肉

Keywords: beef / butcher / cut / fresh / ham / meat / poultry

### Carpenter

STR	71-85	HP	71-85	DEX	66-80
STM	66-80	INT	51-65	Mana	51-65
Carpentry	55-78	Parrying	45-68	Resist.Spells	45-68
Tactics	45-68				

Sells: Benches / Chairs / Boxes / Chests / Crate / Dovetail / Draw Saw / Drums / Froe / Hammers / Inshave / Lutes / Tambourines / Nails / Planes / Saw / Scorp / Shelves / Stools / Tables

Keywords: carpent / chisel / hammer / joining / lumber / nail / plane / saw / skill / tool / wood / woodcarving

### Cobbler

STR	36-50	HP	36-50	DEX	36-50
STM	36-50	INT	26-40	Mana	26-40

Sells: Boots / Sandals / Shoes

Keywords: boot / cobbler / hide / leather / sandal / shoe

### Farmer

STR	10	HP	6	DEX	10
STM	30	INT	10	Mana	6
Fencing	10	Mace Fighting	10	Parrying	30
Resist.Spells	30	Swordsmanship	10	Tactics	10
Wrestling	10				

Sells: Fruits / Vegetables / Eggs / 肉

Keywords: crops / farm / hoe / plow / plowshare / rodents / tools / vermin

### Fur Trader

STR	66-80	HP	66-80	DEX	51-65
STM	51-65	INT	41-55	Mana	41-55
Animal Lore	65-88	Camping	55-78	Parrying	45-68
Resist.Spells	55-78	Tactics	55-78		

Sells: Furs / Hides (pile) / 肉

Keywords: animal / bird / bread / cake / camp / carrots / cheese / chicken / corn / creature / critter / fleece / food / hungry / lettuce / muffin / mutton / peas / pelt / pie / potatoes / ribs / skill / skin / soup / stew / wool

### Gambler

For Hire	Daily 40G				
STR	31-45	HP	31-45	DEX	51-65
STM	51-65	INT	56-70	Mana	56-70
Evaluating Intel.	45-68	Item Identif.	35-58	Parrying	25-48
Resist.Spells	25-48	Snooping	55-78	Stealing	35-58
Tactics	25-48				

Keywords: appraise / evaluate / peek / cheat / gamble / game / skill

### Glassblower

STR	31-45	HP	31-45	DEX	51-65
STM	51-65	INT	56-70	Mana	56-70
Parrying	45-68	Resist.Spells	35-58	Tactics	25-48

Sells: Bottles (empty) / Jars (empty) / Glass pitchers

Keywords: containers / glass / jar / objets d'art / vessels / vial

### Guard

STR	90	HP	90	DEX	90
STM	90	INT	90	Mana	90
Detecting Hidden	90-100	Fencing	90-100	Forensic Eval	90-100
Mace Fighting	90-100	Parrying	90-100	Resist.Spells	90-100
Swordsmanship	90-100	Tactics	90-100	Wrestling	90-100

Standard guard: plate armor / halberd

Blackthorn guard: plate armor / red over-armor / double battle axe / chaos shield / virtue guard

Lord British guard: plate armor / blue over-armor / viking sword / order shield / virtue guard

Keywords: armor / armour / arrow / axe / bolt / bow / club / crossbow / dagger / guard / mace / pike / quarrel / shield / soldier / spear / sword / weapon

### Gypsy

STR	41-55	HP	41-55	DEX	51-65
STM	51-65	INT	61-75	Mana	61-75
Begging	45-68	Camping	45-68	Hiding	45-68
Item Identif.	45-68	Lockpicking	45-68	Parrying	35-58
Resist.Spells	35-58	Snooping	45-68	Stealing	45-68
Tactics	35-58				

Keywords: appraise / camp / freeman / gypsie / gypsy / hide / lock / skill / steal / thief / thiev



## Other Characters

### Herbalist

STR	21-35	HP	21-35	DEX	36-50
STM	36-50	INT	36-50	Mana	36-50
Alchemy	35-58	Cooking	35-58	Taste Identif	35-58

Sells: Reagents / Mortars and pestles / 臼

Keywords: alchem / flower / herb / onion / poison / skill / taste

### Jailor

STR	96-110	HP	96-110	DEX	96-110
STM	96-110	INT	71-85	Mana	71-85
Parrying	75-98	Resist.Spells	75-98	Tactics	75-98

Keywords: guard / jail / keeper / prison / prisoner / turnkey

### Judge

For Hire	Daily 60G				
STR	66-80	HP	66-80	DEX	61-75
STM	61-75	INT	76-90	Mana	76-90
Evaluating Intel.	65-88	Forensic Eval.	45-68	Parrying	55-78
Resist.Spells	55-78	Tactics	55-78		

Keywords: court / judge

### Magincia Council Member

STR	41-55	HP	41-55	DEX	41-55
STM	41-55	INT	41-55	Mana	41-55
Parrying	25-48	Resist.Spells	25-48	Tactics	25-48

Keywords: parliament

### Magincia Servant

For Hire	Daily 20G				
STR	16-30	HP	16-30	DEX	21-35
STM	21-35	INT	26-40	Mana	26-40

Keywords: labor / servant

### Mayor

STR	36-50	HP	36-50	DEX	36-50
STM	36-50	INT	51-65	Mana	51-65
Parrying	25-48	Resist.Spells	25-48	Tactics	25-48

Keywords: mayor

### Miller

STR	41-55	HP	41-55	DEX	36-50
STM	36-50	INT	26-40	Mana	26-40

Sells: Grain / Flour (sacks)

Keywords: flour / grain / mill / miller / oat / wheat

### Minter

STR	71-85	HP	71-85	DEX	66-80
STM	66-80	INT	66-80	Mana	66-80
Parrying	45-68	Resist.Spells	45-68	Tactics	45-68

Keywords: coin / copper / currency / die / gold / mint / minter / money / press / silver / bank / withdraw / deposit / balance

### Monk

STR	21-35	HP	21-35	DEX	36-50
STM	36-50	INT	41-55	Mana	41-55
Evaluating Intel.	55-78				

Keywords: abbey / empath / knowledge / monk / relvinian / scholar / wisdom / wine

### Noble

STR	31-45	HP	31-45	DEX	41-55
STM	41-55	INT	51-65	Mana	51-65
Parrying	25-48	Resist.Spells	25-48	Tactics	25-48

Keywords: are you well / art thou well / blue-blood / diamond / gold / how are you / how art thee / how art thou / important / money / nobility / noble / wealth / wealthy / blue blood / what is thy / what is your / what <any> do

### Ocillo Casual

STR	61-75	HP	61-75	DEX	71-85
STM	71-85	INT	86-100	Mana	86-100
Alchemy	55-78	Inscription	50-65	Magery	86-100
Parrying	55-78	Resist.Spells	65-88	Tactics	55-78
Taste Identif	55-78	Spell Circle	1-8		

Sells: Potions / Reagents / Scrolls / Scrolls (blank) / Spell books / Recall Rune / Wizard's Hat

Keywords: book / casual / mage / magic / potion / reagent / scroll / skill / spell

### Ocillo Priestess / Priest

STR	41-55	HP	41-55	DEX	51-65
STM	51-65	INT	61-75	Mana	61-75
Parrying	35-58	Resist.Spells	35-58	Tactics	35-58

Keywords: arpana / god / huansuytin / priest

### Ocillo Runner

STR	26-40	HP	26-40	DEX	31-45
STM	31-45	INT	16-30	Mana	16-30
Parrying	35-58	Resist.Spells	35-58	Tactics	35-58

Keywords: casual / message / runner

### Ocillo Runner

For Hire	Daily 10G				
STR	26-40	HP	26-40	DEX	21-35
STM	21-35	INT	16-30	Mana	16-30

Keywords: labor

### Pirate

For Hire	Daily 70G				
STR	86-100	HP	86-100	DEX	86-100
STM	86-100	INT	71-85	Mana	71-85
Fencing	25-48	Mace Fighting	25-48	Parrying	65-88
Resist.Spells	65-88	Swordsmanship	55-78	Tactics	65-88
Wrestling	45-68				

Keywords: captain <any>? / matey / pirate / sail / sailor / scum / ship

### Prisoner

STR	11-25	HP	11-25	DEX	11-25
STM	11-25	INT	31-45	Mana	31-45

Keywords: bail / escape / jail / prison / prisoner

### Rancher

STR	36-50	HP	36-50	DEX	34-48
STM	34-48	INT	28-42	Mana	28-42
Animal Lore	55-78	Animal Taming	35-58	Herding	35-58
Veterinary	55-78				

Sells: Pack Horses / 驮

Keywords: cattle / cow / horse / mount / ranch / steed



## Other Characters

## SCRIBE

STR	16-30	HP	16-30	DEX	26-40
STM	26-40	INT	31-45	Mana	31-45
Evaluating Intel.	45-68				

Sells: Books / Ink / Scrolls (blank) / 他

Keywords: ink / knowledge / oppressor / relvinian / scholar / scribe / scroll / wisdom

## Sculptor

STR	16-30	HP	16-30	DEX	26-40
STM	26-40	INT	21-35	Mana	21-35
Anatomy	25-48				

Keywords: carve / sculpt / statue

## Shepherd/ess

STR	51-65	HP	5	DEX	41-55
STM	41-55	INT	31-45	Mana	31-45
Camping	55-78	Herding	55-78	Parrying	25-48
Resist.Spells	25-48	Tactics	25-48		

Keywords: sheep / shepherd

## Tanner

STR	51-65	HP	51-65	DEX	61-75
STM	61-75	INT	41-55	Mana	41-55
Parrying	35-58	Resist.Spells	35-58	Tactics	35-58

Sells: Leather and studded leather armours / Leaters Items / Cut hides / Skinning knife / 他

Keywords: backpack / fur / gloves / hide / pouch

## Vegetable Seller

STR	51-65	HP	51-65	DEX	41-55
STM	41-55	INT	31-45	Mana	31-45
Animal Lore	35-58	Herding	35-58	Parrying	25-48
Resist.Spells	25-48	Tactics	25-48	Veterinary	35-58

Sells: Fruits / Vegetables

Keywords: crops / farm / hoe / plow / plowshare / rodents / tools / vermin

## Veterinarian

STR	56-70	HP	56-70	DEX	56-70
STM	56-70	INT	56-70	Mana	56-70
Animal Lore	55-78	Parrying	35-58	Resist.Spells	35-58
Tactics	35-58	Veterinary	55-78		

Keywords: bear / bird / cat / cure / dog / dragon / gorilla / heal / healing scrolls / help / horse / hurt / injured / llama / mount / mule / pet / poison / potion / potions / raise <any> dead / resurrect / resurrection / steed / toxin / venom / vet

## Waitress/Waiter

STR	36-50	HP	36-50	DEX	36-50
STM	36-50	INT	21-35	Mana	21-35

Sells: Birds (cooked) / Bread / Cheese / Ale / Cider / Liquor / Wine / Chickens / Glass pitchers / Milk (pitchers) / Water (pitchers) / Mutton (cooked) / Pies (baked) / Stews / Tomato soup / Vegetables / Fruits / Games / 他

Keywords: ale / cider / drink / food / server / service / waiter / waitperson / wine

## Town Crier デイリーニュース vol.4

## Minocの悲劇で23名死亡

昨日、Minocで数匹の狂ったEttinが暴れまわり、木々を根こそぎ引き抜いたり、あちこちに突進したりして、街に甚大な被害を及ぼした。まもなく衛兵がやってきたものの、攻撃を受け、負傷している。

Minocに住むOlaff Verhovenは言う。「信じられない光景だった。玄関先のベンチに座って爽やかな風を感じていたら、突然、木が道具屋の店先にどすんと倒れてきた。そのあとすぐ、あの野獣どもが現われたんだ。狂ったように暴れまわって

て、本当に恐ろしかったよ。

街の衛兵の責任者、Artemusは、衛兵の訓練の有効性について聞かれ、「我々にはできる限りのことはした。しかし、十分ではなかった。いきなり狂暴になるとは想像もしなかった。前にもEttinは扱ったことがあるが、そのときはここまで狂暴ではなかった」と語っている。

Artemusは、このような惨事になった原因は何かと尋ねられ、こう答えた。「おそらく2、3日前に街にやってきたチンピラたちのせいだろう。実はその

ときトラブルを起こした奴がいたんだ。連中はまだ子供のEttinを待ち伏せして、街の真ん中で殴りつけた。街を襲撃したグループには、あのEttinも含まれていたと思う。ほかのEttinがやってきたとき、チンピラたちはすぐに街を逃げ出したがね。

Minocの市長は、街の浄化と修復に手を貸すよう市民に呼びかけ、地元の酒場では犠牲者の家族のために寄付金が集められた。今回の事件で亡くなった人の葬儀は金曜日に行われる予定。

## Britainの衛兵、今もならず者の魔法使いを捜索中

Britainの衛兵は今夜、魔法使いRelvinianの発見のため、街中を一斉捜索する予定。Grandmaster Mageの称号を持つRelvinianは、召喚した数匹のデーモンを十分統率できず、Castle Britanniaで悲惨な事故を招いて以来、行方不明の状態が続いている。その後、デーモンは城内で殺戮を繰り返し、少なくとも5人が死亡、残る行方不明の10人も死亡したと思われる。

Lord Britishの衛兵は、この悲劇をもたらした張本人を捜し出すため城内をくまなく捜索したものの、Relvinianの姿はどこにも見当たらなかった。Britainにある彼の住居も捜索されたが、居場所発見の糸口になりそうな物は何ひとつ発見されなかった。そして今夜、Britainの家々および郊外の農場を一軒一軒捜索することにした。

街の衛兵の一人、Martinは言う。

「奴はきつとどこかに潜んでいるはずだ。人間が突然消えてしまうなんてありえない。たとえ魔法使いだってそんなことは不可能だ。」

Relvinianはデーモンの殺戮があつて以来、誰の目にも触れてない。しかし、Lord Britishは、責任を取るためにきつと彼が戻ってくるだろうと信じている。

「彼は自分の力を見誤っただけだ。彼自身は人殺しなどしないし、変わった考えの持ち主であることは確かだが、例のアイデアにはメリットがあったと今でも考えている。だが、これ以上人々に危害を及ぼす前に、しっかり対策を練らねばならない。」

Relvinianは、Britannia市民の重労働を緩和するために、デーモンを召喚しようと考えていた。彼の主張は、自分が作ったスペルを使えば、デーモンの思考をコントロールでき、デーモンの頭脳に労働のスケジュー

ルを組み込めるというものだった。

Empath AbbeyのBrother Andrewなど、暗黒の生き物を人間の「娯楽」と「利益」のために召喚することの危険性を警告した者もいるが、Lord Britishはまったく耳を貸さなかった。Andrewは記者にこう語っている。「こういう事態になってから言うのも気が引けるが、Lord Britishはなぜあのとき、きちんと私の意見に耳を傾けてくれなかったのかと言いたい。悪の源から生まれ出た生き物など決して信用してはならぬのだ。2才になる私の姪でさえそれくらいわかっている。Relvinianはもっと思慮深く行動すべきだった。Guild of Arcane Artsは、彼に二度とBritanniaで魔法の練習をさせるべきではない。」

Relvinianの居場所を知っている人は、ギルドが街の衛兵に連絡されたし。



## 今日の質問箱 拡大版

今日はMoonglowのSvenから届いた手紙を紹介する。ところで、兵士はなぜMoonglowに住みたがるんだろう？ ま、その答えはSvenに聞いてくれ。彼は「標準的なBattle AxeとBroad Swordを比較し、どんな差があるのか教えてほしい」と言っている。私が戦うときにどっちを使いたいか知りたいのだそうだ。

そこで私は、委員会を招集し、いくつかのテストを行うことにした。Rikki Bearkiller、Hatchet Maxx、Deathblow Smith(別に鍛冶屋ではない)、私自身、そしてMagnus Stargazerを委員として選択した。我々がこうして生きているのもMagnusのおかげなのだ、これについては追々お話しする。

我々の装備はダンジョンに侵入するときの標準的な品々で、食べ物、トーチ、Heal PotionとScroll、それに数点の予備の防具だ。我々の目標は武器をテストすることなので、防具については詳しく触れない。武器そのものは両刃のAxe、片刃のAxe、それにごく標準的なBroad Swordで、どれもBritainのThe Hammer and Anvilから買い入れた。

我々は朝出発し、昼頃にCovetousに到着した。ダンジョンの入り口付近にはたくさんのOrcが歩き回っていたため、ダンジョンに入る前から最初の戦闘テストを行うことができた。

RikkiのDouble Axeはすぐにオークの腕を切り落とした。私のBroad Swordは相手の頭を地面に転がす

まで思い切り2回振り下ろさなければならなかった。MaxxとDeathblowの二人は、Orcの頭と胴体を切り離すためにそれぞれ3回も剣を振る必要があった。こうしてテストを終え、我々はメモを見比べたあと、中に侵入した。

最初の部屋にはEttinが待ち受けていて、我々は再びデータ収集に取り掛かった。斧の重さはEttinの皮を剥ぐのにちょうど良かった。剣もそれなりのダメージを与えられたものの、長い目で見れば、こういうときは斧の方が良いと思う。Maxxは、Ettinに棍棒で頭を殴られて早くもテストから脱落。彼が地面に倒れる直前にMagnusはScrollを使い、Maxxはよろよろ歩きながらぼおとした状態になっていた。

Ettinとの戦闘はかなり騒々しかったため、そのEttinを料理し終わった頃にはホールにたくさんの生き物が現われ、すぐ次のテストに取り掛からなければならなかった。

ここではMongbatとGargoyle、Headless、そしてさらに2匹のEttinと戦った。最後のEttinが倒れた頃には、かなりのデータを集められた。そのとき、MagnusはScrollが一つ残っているだけで、Potionは使い切ったと言ったので、我々はテストをやめ、すぐに退散することにした。

ダンジョンを離れるために武具を回収していると、部屋の中に火の玉が飛び込んで、Deathblowに火が付いてしまった。Rikkiは罵り声をあげ、Magnusはホールの奥を

凝視しながら「Dragon...Dragon...」と呟きつづけた(まさにStargazer《見つめる人》という名のとおりだ)。

Rikki、Hatchet、それに私は、泥だらけの床にDeathblowを打ち付けることで何とか火を消し、彼とMagnusを引きずって洞穴を抜け出した。恥ずかしながら、どこまでも逃げ続け、ふと気付いたときにはダンジョンからはるか遠くまで来てしまっていた。Deathblowはすでに息を引き取っていたので、彼を生き返らせるためHealerを探しに出かけた。

DeathblowはHealerに治療を受けて、少しは落ち着いた様子だった(奴はほんの2、3分死んだだけでもとても怒りっぽくなる)。我々はもう一度お互いのメモを比較し、MoonglowのSvenに対する答えを見出した。

では結論。皮膚の厚い敵には斧を使い、体の小さな敵にはスピードを考慮して剣を使えばいい。斧は重量があるのでハンマーのようにしつかり振り切れるが、長い目で見れば剣の方がバランスとスピードに優れている。

これで答えになったろうか？

では、Sven、健闘を祈る。

\*\*\* 当コラムの意見は私個人の意見であり、最終的にどんな決断を下すかは自分次第だ。別に私の言うとおりにしなくてもいいが、あとで後悔したからといって私をうそつき呼ばわりするだけでは勘弁願いたい。

# Others

## 基礎知識



この章では Ultima Online の世界で欠かすことのできない基礎知識から、知らなくてもゲームに差し支えないちょっとしたものまで、様々な情報を紹介している。熟読して、あなたの冒険に役立ててほしい





## Notoriety 評判

### 評判と属性

Ultima Onlineではどんなキャラクターを演じてもいい。ほかのプレイヤーから物を略奪することを目標にしようが、Britannia中を歩き回って人々に親切に振る舞おうが、すべてはプレイヤーの自由だ。ただ、自分がどんな行動を取るかは、Ultimaワールドでのあなたの評判に関わってくることだけは覚えておきたい。NPCもプレイヤーの評判に応じて態度を変えてくる。

Ultima Onlineの世界でよいとされていることをたくさん行った者は、よい称号がキャラクタ名の前に付き、反対に悪いとされていることを行いつづける者は、悪い称号が付くようになっている。これらの称号、すなわち評判はキャラクタの属性を決定することにな

る。よい行いをしているものは「Good(善)」の属性になり、キャラクタネーム(キャラクタをクリック)の表示が青色になる(いわゆるBlue Name)。悪い行いをしているものは「Evil(悪)」の属性になり、キャラクタネームの表示が赤になる(いわゆるRed Name)。プレイヤーの評判は-127~127までの数値の間で揺れ動いていき、この値によって称号が変わっていくわけだ。そして、よい称号はNoble Lord/Lady以上、悪い称号はEvil Lord/Lady以下の人間は、普通は見えないはずの職業熟練度がペーパードール(キャラクタウィンドウ)に表示されるようになる。

### よい行動・悪い行動

プレイヤーのキャラクタはNeutralから始まり、その後どういう行動を取るかで評判が決まってくる。評判は、ゲームをプレイし、他のキャラクターとやり取りしていくうちに変化することが多い。

また、Good(127)~Evil(-127)のスケールで現在どこまで到達しているかによっても、行動の評価は違ってくる。「Good」になるほど、悪い行いをしたときの名声への傷は大きい。すでにNoble LadyやLordのときによい行いをして評判は少ししか高まらない。同様に、すでにEvilなプレイヤーがさらにひどいことをしても、元々評判が悪いため少ししか評判の称号は低くならない。

### 衛兵に殺される行為

街の中で悪い事をすると、衛兵が飛んできて悪い事をしたキャラクタを瞬のうちに処刑する。

町中での攻撃行為(他人への攻撃魔法、Provocationなども含まれる)や町中での盗み(露見した場合)は衛兵に殺されるので注意が必要だ。

また、衛兵の守備範囲内に入ったときは「You are now under the protection of Lord British's guards.」というメッセージが、守備範囲から出たときは「You have left the protection of Lord British's guards.」というメッセージが画面左下に表示される。

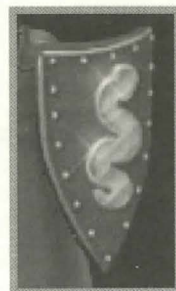
よい行動：属性がEvilのものを殺す/属性がGoodの者に回復魔法などをかける/殺人以外のQuestを成功させる/NPCの望むものを与える/乞食にお金を与える/賞金首を倒すなど

悪い行動：属性がGoodのものに攻撃をする/StealingやSnooping、Beggingのスキルを実行しつづける/属性がEvilのものに回復魔法などをかける/街で衛兵に殺されるようなことをする(下記参照)/殺人のQuestを成功させるなど

	Notoriety	Male Title	Female Title
Good	121-127	Great Lord	Great Lady
	100-120	Noble Lord	Noble Lady
	80-99	Lord	Lady
	60-79	Noble	Noble
Neutral	40-59	Honorable	Honorable
	-39 to 39	No title	No title
	-40 to -59	Dishonorable	Dishonorable
	-60 to -79	Dastardly	Dastardly
Evil	-80 to -99	Dark Lord	Dark Lady
	-100 to -120	Evil Lord	Evil Lady
	-121 to -127	Dread Lord	Dread Lady

### 評判=人格ではない

ほとんどのNPCはプレイヤーに対する態度を、そのプレイヤーの現在の評判で決める。NPCは誰に対しても同じような情報をくれるし、同じような質問をしてくれるが、相手の評判によって口調は少し異なってくるだろう。だが、評判はプレイヤーがNPCや他のプレイヤーにどう認知されているかを表す一つの基準にすぎない。キャラクタの行為に基づく道徳的な判断ではなく、あくまで名声の基準なのだ。評判が-127のキャラクタでも人助けをすることがあるだろうし、+127のキャラクタでも名声が傷つかないような巧妙なやり方で、人殺しを楽しむかもしれない。名聲だけではどんな相手かは分からないのである。



↑これが噂のOrder Shieldだ



↑こちらはChaos Shield

### 賞金首制度

Ultima OnlineにはBounty Hunter Systemと呼ばれる賞金首制度がある。これはNotorietyがDishonorable以上のキャラクタがEvilのキャラクタに殺された場合、その殺しを訴えられるもので、訴えが多いキャラクタは賞金首として掲示板に貼り出されるという制度だ。賞金首になったものを退治し、その首を切りとって掲示板がある街の衛兵に渡せば、賞金首が銀行に所有していた財産を手に入れる事ができる。このシステムについては非常に細かい規定があるので、公式Webサイトを参照してほしい。

### 転ばぬ先の杖

1.25.20バージョンからは、Notorietyが下がる行為をする時に確認ウィンドウをだしてくれる、Notorietyアラーム機能とでもいべき機能が、OptionのGeneralで簡単にOn/Offできるようになった。これをOnにしておけば、混戦中に仲間をうっかり殴り付けてしまいNotorietyが大幅に下がった、などという失敗が防げるようになるだろう。また、Macroで設定することによって「All Names」という機能が利用できる。この機能を任意のキーに登録しておけば、キーをちょっと押すだけで、今見える画面内の生き物や死体などの名前がすべて、属性別に色分けされて表示されるのだ。自分の周りにいる人間が何色、つまりどんな属性かが短時間で把握できるようになる。

### Virtue Guard

名声がGreat Lord/Ladyで善の評判値の上限に達したものは、Lord BritishまたはLord Blackthornの親衛隊に「Virtue Guard」と申請すれば、Order ShieldまたはChaos Shieldを授かるというものがある。これらを装備している人は自ずから徳の高い人として尊敬を集めるだろう。Order Shieldを装備するものとChaos Shieldを装備するものは、街中であっても戦うことができる。ただし、各盾を装備中に名声が少しでも下がると、盾の力によってプレイヤーは一瞬のうちに死亡してしまう。ちなみに、Lord Britishは銀の鎧にOrder Shieldを携えた姿で民衆の前に姿を現すこともある。



↑1.25.20バージョンから大幅に変更されたOption画面





## ≡ 生と死と再生 ≡

ヒットポイントがゼロ以下になると、そのキャラクタは死んでしまう。ただ、Ultima Onlineでは死んだからといってそう悲観する必要はない。死んだ後、その場で復活するか、幽霊として世界をさまよっていられるからだ。

### その場で復活

すぐに生き返ることを望むと、死んだその場で復活できる。しかし、今まで得たスキルは大幅に減ってしまうし、プレイヤーやモンスターに殺されたのであれば、再び襲いかかられるだろう。アイテムを失うのが惜しくて生き返る人も多いが、本当に重要なアイテムは銀行に預けたほうがいい (p93参照)。

ただし、始めたばかりのキャラクタであれば、デフォルトのスキル値より値が下がることはないので、その場で復活してもいいだろう。キャラクタのスタート時から持っているアイテム (p32参照) は死体に残らず、人に漁られることがない。また、Notorietyが高いと残るアイテム数は少なく、Notorietyが低いとたくさんのアイテムが残る。



➡死んでもペーパーボードを開くことはできる



◀死ぬと一面灰色の画面になり、War Modeにならないとこちらの姿は見えない

### 生き返るか否か

NPC Healer やプレイヤーに Resurrection の魔法をかけてもらうと、生き返るか幽霊を続けるか選ぶことができる。

### 殺人を訴える

属性Evilのプレイヤーキャラクタに直接殺された属性Goodのプレイヤーは、その殺人を、死んだ時にできるチェックボックスにチェックを入れることで訴えられる。大勢のプレイヤーに訴えられた殺し屋は、賞金首として宿屋や居酒屋の掲示板に名前が載ることになる (Bounty Hunter System. p91参照)。

### 幽霊になる

幽霊になることを選ぶと、幽霊のまま長時間プレイしないかぎりスキルはほとんど下がらない (Evilを除く)。画面は灰色の世界になりカラーで表示されるのは他の幽霊だけだ。自分のしゃべる言葉は他のプレイヤーに「OooOo」としか聞こえなくなる (Spirit Speakのスキルがあれば話せる。p28参照)。この状態で街や荒野にいる NPC Healer に近づけば Resurrection (蘇生) の魔法をかけてくれるので、生き返ることができる。ただし NPC Healer が Good の属性でプレイヤーの Notoriety が Evil の場合 Resurrection をかけてくれない。

幽霊になっているキャラクタは War Mode (戦闘体勢) になっていないかぎり、他の人が画面上で幽霊になったキャラクタを見ることはできない。閉まっているドアだけは通り抜けできるが、壁を通り抜けたり水の上を歩いたりはできない。

姿の見える幽霊には、他のプレイヤーが Resurrection の魔法をかけることができる。ただし、Notoriety が Evil の者を蘇生すると魔法をかけた側の Notoriety も下がる。

## ≡ ムーンゲート ≡

青い色をしたムーンゲートは、Ultima Onlineの世界に点在するワープポイントである。本来ならば船で行かなくてはならない場所でも、ムーンゲートを利用すれば一瞬で、その島に渡ることができるのだ。現在8つのムーンゲートが存在し、ムーンゲートからムーンゲートには自由に旅することができ、どこに行くかは時間の経過によって変化していく。このワープポイントの名前から分かる通り、Britanniaの2つの月であるTrammelとFeluccaの月相によってワープ先が決まる。

現在は月相を調べることができないので、実際にゲートに入ってみるまではどこに飛ばされるのか分からない。しかし8つのゲートは互いにリンクしあっているため、何度か出入りしていれば目的地に着くことができるだろう。また右記の情報に関しては、画面の右上が真北だということに注意しておいてほしい。

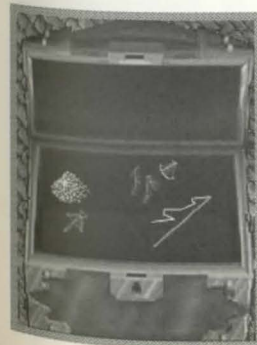
赤いムーンゲートはサーバー間の移動に使用するのが現在は稼働していない。黒いムーンゲートはダンジョン内にあるテレポートゾーンである。



◀これが「Moon-gate」だ。他のものはMoongateの前に色を言うのが普通 (例: Red Moon-gate)



↑これが銀行の看板



◀貸し金庫は重さの制限があるので、重要なものだけ保管するようにしよう

**Moonglow Moongate** : 北にしばらく歩いていくとMoonglowの街

**Britain Moongate** : 北に歩いていくとBritain西南の農家のそばにでる

**Jhelom Moongate** : すぐ西がJhelomの街

**Yew Moongate** : 南西にしばらく歩くとEmpath Abbeyや農家のそばに出る

**Minoc Moongate** : 北にしばらく歩くとMinocが、西にはVesperがある

**Trinsic Moongate** : 東に行き、海岸沿いに北に歩いていくとTrinsicの南門にでる

**Skara Brae Moongate** : すぐ南がSkaraBraeの街

**Magincia Moongate** : すぐ東がMaginciaの街

**Moonglow Moongate** : 29°47'N 139°59'W

**Britain Moongate** : 32°52'S 0°59'E

**Jhelom Moongate** : 171°47'S 12°26'S

**Yew Moongate** : 76°33'N 38°44'W

**Minoc Moongate** : 81°49'N 96°57'E

**Trinsic Moongate** : 116°16'S 35°26'E

**Skara Brae Moongate** : 38°50'S 47°52'W

**Magincia Moongate** : 45°04'S 157°42'E

## ≡ 銀行 ≡

銀行にはお金のほかに、アイテムを置くことができる。死んで身ぐるみ剥がされたときに備え、重要なものを保管したり、常に貯金しておくのはよいことだ。

Banker / Minterの近くで「Bank」といえばDeposit Box (貸し金庫) が開かれるので、物の出し入れができる。また、Boxを開かずにお金だけ預けたい時は、Banker / Minterに直接お金をクリック&ドロップすれば、自動的にBoxの中に入れておいてもらえる。Boxを開かずにお金だけ引き出す時は、Banker / Minterに「Hi」と呼びかけておいてから「Withdraw~G」と言えばいい。残高は「Balance」で確認。

最近ではほとんどの都市に銀行が設置されている。p114以降のタウンマップを参照してほしい。





## ≡ 船 ≡

### 船を買う

船は、港のある街にはほとんどある船大工や道具屋で権利書の形で購入することができる。買ったその紙を持って海辺に行き、外海に面したところで権利書をダブルクリック。カーソルが船の形になるので、岸から少し離れた場所でクリック。これで任意の位置に船を浮かべることができる。思ったよりも岸から離さないで船を置くことができないので注意。

船を水に浮かべると、鍵がバックバックに入ったことを告げるメッセージが見られる。マスターキーはバックバックの一つ、銀行のDeposit Box (貸し金庫) に一つ入る。信頼できるTinkerの友人にコピーキーを作ってもらえば、複数の人で利用することができるだろう。

### マップを使って航海する

いちいち操舵手に命令して船を操るのもよいが、道具屋や地図屋で売っているマップを使うと航海は楽になる。マップをダブルクリックして広げ、一番上の「Plot Course」をクリックして航路設定モードにする。行きたい場所をクリックしてピンを立てていき(海岸や島を自動的によけないので注意)、航路が設定できたら「Stop Plotting」をクリック。これでマップは閉じても平気だ。後はTillerman(操舵手)に「Start」「Goto(数字)」と命令すれば障害物がない限り、自動的に船を進めてくれる。

### 船を預ける

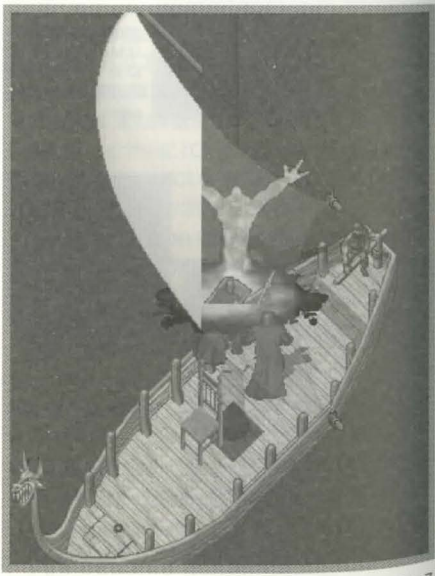
船は碇を下ろしておかないと流されていってしまうし、一歩も足を踏み入れずに船を放っておくと、例えば碇を下ろしていても海の藻くすくすで消えてしまう。使っていないと老朽化して沈んでしまうというわけだ。船を使う予定がしばらくない場合は、船を陸に揚げてしまおう。

港に船を停め、そこにいるHarbormasterに「Dock」と言う。カーソルがターゲティングカーソルに変わったら、自分の船の上でクリック。船の鍵を持っていれば、100Gで船を保管してもらえる。また船を使いたい時は、預けた時にもらった「Claim Ticket」を同じ港で使えばいい。

### 船に乗る

船が浮かんだら、舷側(船の横側)の中心あたりをダブルクリックすると、Gang Plank(渡り板)が出る。さらにそれをダブルクリックすれば渡り板の上にワープできるだろう。乗船予定者が全員乗り込んだら、Gang Plankをダブルクリックしてしまう。船の鍵をダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら舷側の中心あたりをクリック。これで「You Locked～」のメッセージが出たら、船の鍵を閉めたことになる。鍵をかけなくてはならないのは右と左の合計2か所だ。

降りる時は、なるべく岸に近づけて船を停め、鍵をかけたままの状態では舷側の中心あたりをダブルクリック。できたGang Plankの上に乗る、岸の方向に向かって進めばO.K.だ。渡り板は人が一人わたる程度の時間ですぐもどり、鍵はかかったままの状態。ホテルのオートロックのようなものなので、必ず鍵は持って出よう。またTillermanにPlankが出たままでは出発できないといわれた場合は、舷側を解錠してGang Plankをしまいなおし、鍵をかけなおそう。



↑船でしか行けない島々も多い。海上には当然ながらモンスタースターも出る。危ないときは全速前進で振り切ってしまう



↑港での風景。船には船首に龍の飾りが付くものや、10人以上が乗れる大きなものもある

## ≡ 空腹 ≡

キャラクタが空腹になってくると、スキルの値に見合っただけの仕事がしにくくなり、体力やスタミナの回復も遅くなってしまふ。特に魔法使いなどがSpellを唱えるのを失敗しては洒落にならない。食事はきちんととっておこう。また、あちこちで入手できるアルコール類は、戦闘の前には飲まないほうがいいだろう。Manaが少し減ったり、悪酔いをしてうまく歩けないなどの弊害がある。

## ≡ 家 ≡

家はCarpentryや道具屋で、権利書の形で買うことができる。2000G以上の買い物は自動的に銀行から引き落とししてくれるので、重いバックバックを引きずっていき必要はない。

木や岩などの邪魔なものがない、他の建物の入り口をふさいだり、あまり通行の邪魔にならないような場所を建設予定地を選ぶ。権利書をダブルクリックするとカーソルが家の形に変わるので、予定地の上でクリックする。家が建てられると、家の鍵が自動的にバックバックと銀行のDeposit Boxの一つに入る。

鍵をダブルクリックしカーソルがターゲッティン

グカーソルに変わったら、家のドアをクリックしよう。「Unlocked」のメッセージが出たら、普通にドアを開けることができる。

玄関にぶら下がっているBrass Sign(看板)には好きな言葉が入力できる。Brass Signの真下に立ち、家の鍵をダブルクリック。カーソルがターゲティングカーソルに変わったら、Brass Signをクリック。「setname(好きな言葉)」と言い、書きこめたら再びBrass Signに家の鍵を使おう。

家のドアも船と同様、鍵のかかった状態でも中からならば開けることができ、そのまましばらく待てば扉は鍵のかかった状態のままできてくれる。

Forward / Unfurl sail : 前進  
 Stop / Furl sail : 停止  
 Back / Backward / Backwards : 後退  
 Left / Turn left / Drift left / Starboard : 左に回頭  
 Right / Turn right / Drift right / Port : 右に回頭  
 Turn around / Come about : 反転して移動を続ける  
 Slow (方向) : 指示した方向にゆっくり進む  
 One (方向) : 指示下方向に少し動く  
 Raise anchor : 碇を上げる  
 Drop anchor : 碇を下ろす  
 Start : マップに記したコースどおりに航海し始める  
 Continue : コース移動中に停止した後、コース移動を再開する  
 Goto (数字) : コース上をマップに記したポイントへ移動  
 Single (数字) : マップに記したポイントへ直接移動  
 Nav : どのポイントへ移動中かTillerman(操舵手)が教えてくれる



## GM (Game Master)

Ultima Onlineには、開発元のOrigin社の担当者が操作する、ゲームの裏方「Game Master」というキャラクターがいる。彼らは赤いローブや特殊な服装をしており、バグによってシステムがストップしてしまったプレイヤーを助けたり、各種のゲーム内容を調整する。

また、プレイヤーのゲーム相談には、カウンセラーと呼ばれる青いローブを着た人々があっている。カウンセラーにはOrigin社の社員のほかに、一般から採用されたプレイヤーもいる。彼らはいずれも、生身の人間が操作するキャラクターであり、バグによるハマリなどの緊急事態にはキャラクターウインドウの「HELP」ボタンで呼ぶことが出来る。重要な用事でない限り彼らは現れないので、むやみに呼ばないようにしよう。

## クエスト

NPCには悩みを持つキャラクターがいる。彼らに「Hi Quest」と語りかければ、頼みごとをしてもらう。プレイヤーが請けおもうものには、誰かに物を届けることや、ほしがっているアイテムをあげたりする仕事が多い。なかには殺人依頼をしてくるNPCもいる。

また、街の酒場や宿屋の掲示板に、冒険を求める貴族の子弟や、よその街に移りたい貴族などが護衛を求める伝言を載せるときがある。よいクエストをこなすことはNotorietyの上昇につながる。

## NPCからスキルを教わる

プレイヤーはお金を払ってNPCからスキルを学ぶことができる。NPCに「Hi」などと挨拶した後、「Train」といってみよう。そのNPCから教わることができるスキルを一気にしゃべってくれる。「Train Swordsmanship」というようにTrainの後に習いたいスキル名を付けてもう一度聞くと、稽古代(10G=約1スキル)の上限を言ってくれるので、出せる範囲のお金を、相手にドラッグ&ドロップしよう。なお、各NPCが持っているスキルに関してはp73以降のNPCデータを参照してほしい。

## 名前の豆知識

NPCの名前には、Origin社の社員のファーストネームが使われている。また、Origin社はアメリカのテキサス州にあるため、NPCは「Hi」や「Hello」以外にも「Yo」「Hiya」「Howdy」といった地域特有の挨拶にも答える。

Daemonの名前はほとんど黒魔術に関する古い本から取っている。また、Licheの首領「Be'elzebub」からその気まぐれな従兄弟「Be'elzebubba」にいたるまで、名前は数多くの書物をもとに引用している。超自然現象を扱う人気シリーズ、「El Chupacabra」や、H.P.Lovecraftの作品に出てくる名前、ゲームのプロデューサー「Starr」の名まで使われている。

オークの名前には「Digdug」(ビデオゲーム)、「Frug」(ダンス)、「Gomoku」(五目並べ)、「Ignatz」などがある。

## NPC店員を雇う

INNなどではNPCの店員を雇うための権利書を買っている。これを買って、店にする家(テントでも可)の中で権利書をダブルクリックする。店員がその場に現れるので、彼をダブルクリックし、彼のバックパックが開いたら売りたいものを入れる。入れたときに価格を入力する。バックパックの中は場所が狭いので、バックパックの中に更にバックパック(Not for Saleにする)を入れ、その中に売り物を入れてもよいだろう。店員の給料はUltima Onlineの世界での一日で20~30Gかかり、売り上げなどから自動的に引き落とされる。

**Buy:** カーソルがターゲティングカーソルに変わるので買いたいものをクリックする

**Gold:** 売り上げを雇い主に渡す

**Info:** 雇い主に今もっている金額や、あと何日動められるかなど報告する

## 戦闘について

WARモードに入った後、キャラクタやモンスターなどをダブルクリックすると攻撃が始まる。一度ダブルクリックをすれば、ターゲティングがなされたことになり、何度もダブルクリックする必要はない。ただし、武器が届く範囲まで近寄る必要がある。戦闘は以下のような流れで行われる。

### 1: 武器の種類とスピードをチェック

対戦者双方の攻撃速度を決める。使われている武器の攻撃速度と(p52参照)、攻撃者、対戦者それぞれの敏捷度を計算に入れる。

$$\text{攻撃速度} = 10,000 / (\text{DEX} + 100) \times \text{武器スピード}$$

### 2: ヒットかミスかをチェック

戦闘を始めた側が、先に攻撃できる。ヒットする確率は攻撃者とその武器をどれだけ使いこなせるかがベースとなる。これには、Fencing、Mace Fighting、またはSwordmanshipのような特定の武器(p52参照)についてのスキルが反映される。攻撃が成功するかどうかは、防御側の能力と攻撃側がその武器について持つスキルによって決まる。

攻撃が成功すると、戦闘の基本スキルが向上し、ミスをすれば攻撃側のスキルは上がらず、相手の防御系スキルが高くなる。相手に比べてスキルははるかに高い場合には、戦闘をしてもスキルは高くないことがあり、相手と同じか、やや自分の方が低いスキルのときに、スキルの向上率は最も小さくなる。

$$\text{ヒット確率} = \text{攻撃側の武器スキル} + 50 / (\text{防御側の武器スキル} + 50) \times 2$$

### 3: ヒットの場合、基本ダメージをチェック

攻撃が成功すると、その武器のダメージ数値の範囲からランダムに取られた値が基礎ダメージとなる。

### 4: ダメージを調整

ダメージが決まると、その調整が行われる。Tacticsが影響する他、現在のSTRの数値に応じて、武器によるダメージに1~20%が追加される。

$$\text{ダメージ値調整} = \text{基本ダメージ値} \times (\text{Tactics} + 50) \% \\ \text{ボーナスダメージ} = (\text{STR} / 5) \%$$

### 5: 魔法による防護力をチェック

魔法のアイテムやスペルの力が、ダメージの増減の計算に使われる。

### 6: 盾とParryingのスキルをチェック

防御側が盾を持つ場合には、それで攻撃をブロックできる確率は、防御側のParryingのスキルの半分にになる。たとえばParryingのスキルが76であれば、攻撃を盾で受け止められる確率は38%になる(Parryingのスキルは盾だけに適用されるので、盾を使っていなければ意味がない)。攻撃を受け止めた場合は盾がダメージを吸収し、受けられなかった場合には、ダメージはすべて鎧(または身体)に直接達する。耐久度の消耗も計算される。

### 7: ヒットの位置を決定

盾でブロックできなかったダメージは、すべて身体の特定の一部に達する。そこが鎧で守られていればダメージの一部を吸収する。身体の特定の場所を打つことはできず、ヒットの場所はランダムに決められる。

### 8: 鎧をチェック

ヒットの場所が決まると、ゲームはその場所を覆っている鎧をチェックする。複数の鎧(または鎧と衣服)を同じ場所につけることはできるが、ヒットのときに計算されるのは最もARポイントが大きい鎧だけだ。鎧を重ねても、基本的には何の効果もない。

### 9: ダメージを決定

盾、鎧、衣服によって吸収された以外のダメージポイントは直接身体に達する。このポイントは、キャラクタが持っているヒットポイントから減算される。魔法の効果や毒を使った武器の効果も、このときに計算される。武器・鎧の耐久度も計算される。





## ≡ Following Mode ≡

止まっている状態のキャラクタをAlt+左クリックするとその人に自動的に付いて行くことができる。道を探ねたときに「Following Mode Please」と相手に言われたらこのことだと思ってよい。解除は自分をAlt+左クリックだ。

## ≡ 死骸をさばく・漁る ≡

基本中の基本だが、倒したモンスターの死骸は必ずダブルクリックしよう。アイテムを持っていることが多い。また、刃の付いた武器などをダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら、動物やモンスターの死骸をクリックする。さばいたものによって毛皮や肉がとれ、バックパックの中にしまいこまれる。冒険の初期であればこれら売ったお金が、諸費用の足しになるだろう。

## ≡ スキルの称号 ≡

スキルの値が高くなるにつれ、熟練度を表す称号が名前が付くようになる。これらはNotoriety(評判)が一定以上高いか低いかでないと人から見ることができない。キャラクタをダブルクリックした、ペーパードール(キャラクタウィンドウ)で見ることができる。

100 : Grand Master  
90-99 : Master  
80-89 : Adept  
70-79 : Expert  
60-69 : Journeyman  
50-59 : Apperntice  
40-49 : Novice  
30-39 : Neophyte

## ≡ Crystal of Communication ≡

Ultima Online でプレイ中に友達と連絡を取りたくなったらどうすればよいか? Ultima Online以外の外部チャットソフトを使ったり、電話をかけたりすればよいのだが、ゲーム中に登場するアイテムでは、宝石屋で売られる「Crystal of Communication」というものがある。一種の携帯電話のようなもので、リンクした相手にはこちらのスイッチさえ入っていれば呼びかけられるというもの。

まずはリンクしたい人と一緒にCrystalを地面に置く。Crystalをダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら、リンク相手のCrystalをクリックすればO.K.だ。あとはバックパックに入れ、Crystalをダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったら、Crystal自身をクリック。これでスイッチが入るので、しゃべりたいことを入力しよう。一文章しゃべるごとにChargeが減っていく。なくなってしまうと宝石で充電しよう。オプションの「Friends」機能と併用するのが良いだろう。

## ≡ Trinsic付近の名所 ≡

BritainとTrinsicの間にあるSpiritualityのShrine(神殿)にはちょっとした秘密がある。Shrineの階段の一番上に立って「OM OM OM」とマントラを唱えてみよう。OMとOMの間にはスペースを入れ、最後にEnterキーだ。びっくりすることが起こるかもしれない。また、Trinsicの西南にある滝は壮大で、一見の価値があるだろう。滝の源にも何があるかもしれない。

## ≡ Britain南の謎の迷路 ≡

Britainの南西にはHedge Mazeと呼ばれる大迷路がある。この迷路ができたいきさつについては、本書中の「Town Cryer デイリーニュース (p33/45/57/87/104)」を順に読んでいただきたい。迷路の奥にたどり着いたならば、話の種になるようなものが見つかるだろう。

## ≡ ペット・馬と雇い人 ≡

Stableなどで売られている動物はすでにTaming(調教)されているので、Animal Tamingのスキルのない人でもつれて歩くことができる。馬はダブルクリックで乗り降りでき、Pack Horse/Llamalは荷物を持たせることができる。Pack Horse/Llamaは乗り降りはできないのだが、ダブルクリックすることで荷物を運ばせるバックパックが開く。

ペットは餌やりを怠ったり、攻撃してくる飼い主には愛想を尽かし野性化する。餌は動物によって食べるものが違うが、肉食系のは肉や魚を、草食系のは野菜や果物を食べる。Farmer's MarketやINN、Tavernなどで手に入れることができる。魔法で召喚したものは基本的にはペット扱いになり、「Release」コマンドで消滅させることができる。

ログアウト中もペットを手放したくない場合は30Gで預けよう。StableにいるAnimal Trainerに「Stable」と言う。カーソルがターゲットカーソルに変わったら預けたい動物をクリック。返してもらったときは「Claim」だ。

人の雇い方はp101を参照してほしい。コマンドは右記のように、ペットと同様のものがほとんど。命令は「(名前) come」というように言えばO.K.。

## ≡ マニュアル ≡

Ultima Onlineには刻々と変わるゲーム内容に対応したオンラインマニュアルが用意されている。すべて英語だが、疑問があるならば我慢してでも読んでほしい。[http://www.ultimaonline.com/]に行き、Ultimaマークをクリックしたら左上のメニューから自分の疑問に沿ったものを選んでいこう。マニュアルの代わりにしてくれるのは「HELP & GUIDANCES」の「Play Guide」だ。

また、最新のバージョンアップ内容も必ず確認しておこう。

## ≡ リコールとマーク ≡

RecallとMarkの魔法を覚えると、世界の移動が楽になる。魔法屋で売られているRecall Runeという石にMark(印付け)の魔法を唱える。Recallの魔法を印を付けたRecall Runeに使うと、唱えたキャラクタは印を付けた場所にワープできる。印を付けたRecall RuneにGate Travelの魔法を唱えると、その場所へのワープゲートが開かれる(複数のプレイヤーでの移動が可能)。

### 命令集

**Come** : 側に呼ぶ。

**Drop** : 運んでいる物を渡させる。

**Get/Bring** : 現れたターゲティングカーソルで運ばせたいものをクリック。ただし、重いものは運べない。

**Follow** : 現れたターゲティングカーソルで付いていかせたいキャラクタなどをクリック。自分に付いてこさせるときは「Follow Me」でもいい。

**Friend** : 現れたターゲティングカーソルでキャラクタをクリックし、そのキャラクタを背に乗せたり、守らせたりできる。

**Guard** : 現れたターゲティングカーソルで守りたい物や人、場所をクリック。自分を守ってもらいたいときは「Guard Me」。

**Kill/Attack** : 現れたターゲティングカーソルで攻撃したい生き物をクリック。

**Patrol** : 複数のものや場所を守らせたいときに使う。ただし、離れすぎているものは無視されてしまう。

**Release** : 調教したものを野性にかえす。

**Report (雇い人のみ)** : 今の状態を報告させる。

**Stop** : GuardやFollowなどの命令を停止する。





## OPTION

キャラクタウィンドウにあるOPTIONは、  
使いこなせばゲームを進めていく上で大変役に立つものだ。

### General

音量調節などの他に、ゲーム一般に関する調整を行う。

**Footsteps** : このボックスにチェックをいれると、足音の効果音が聞こえる。

**Transparency** : 壁の陰などでも自分の周りが透けてみえる。

**Full-Screen** : このボックスにチェックをいれると、ゲームの標準状態がフルスクリーン表示になる。

**Notoriety query** : Notoriety (評判、p90参照) が下がる行動をしようとする、ポップアップウィンドウで知らせてくれ、行動を続けるかどうか選べる。

**Change speech** : シャベるときの文字の色を変える。

**Change emote** : 感情表現のときの文字の色を変える。

### MACROS

任意のキーにスキルやスペル、その他様々な行動を割り振れる。

**ADD** : 新規のキー設定。

**DELETE** : 登録してあるキー設定を削除する。

**PREVIOUS** : 一つ前のキー設定を表示。

**NEXT** : 次のキー設定を表示。

### FILTER

わいせつな用語を伏せ字にしたり、任意のキャラクタの発言を無視できるようになる。

**FILTER OBSCENITY** : このボックスにチェックをいれると、わいせつな用語は「%\$@#」というように自動的に変換される。

**Click to edit Profanity List** : ここをクリックすると伏せ字にしたい言葉を登録できる。

**IGNORE PLAYERS** : (new)の部分をダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったなら、無視したいキャラクタをクリック。

### FRIENDS

登録した友人が Ultima Online の世界にログオンしているかどうか分かる。

**FRIEND NOTIFICATION** : (new)をダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったなら、Onlineにいるかどうかを知りたいキャラクタをクリックする(相手からPERMITされていなければ機能しない)。

**PERMIT NOTIFICATION** : (new)をダブルクリックし、カーソルがターゲティングカーソルに変わったなら、Onlineにいるかどうかを知らせてもよいキャラクタをクリックする。

**PERMIT ALL** : 自分にFRIEND NOTIFICATIONをした人に無条件で自分の存在を知らせる。

## NPCとの会話

NPCに話し掛ける場合、「Hi」や「Hello」とよびかけてこちらに注意を向かせる必要がある。挨拶をすれば「Thou hast mine attention」といった決まり文句と共にこちらを向くので、用件を述べよう。店などでは注意を引くための「Hi」と物を買うための言葉「Buy」をくっつけて、いきなり「Hi Buy」と言うのが、面倒がなくていいだろう。

NPCは特定の単語や文章に反応して、自分もしゃべる。下記の情報やp73以降のNPCデータを参考に、会話を楽しんでほしい。また街に居着いているNPCには町の中の建物や店について訪ねることもできる。初めて訪れた街でお目当ての店が見つからなかったらNPCに聞いてみよう。

PCとNPCの区別には、そのキャラクタをダブルクリックしてペーパードール(キャラクタウィンドウ)を開いてみよう。キャラクタの名前が「Jack the mage」「Peter the alchemist」といったようになっているのがNPCだ。ただし泥棒が生業のプレイヤーがわざと(キャラ名) the healerといった名前を付けることもある。また、NPCは「Hi」と言った呼びかけに独特の間合いで振り返り、返事をする。慣れてくれば相手がPCかNPCかすぐにわかるようになるだろう。

**NPC全般へのKeywords** : avatar / blackthorn / britannia / buccaneer's den / bye / cove / capital / farewell / go away / greetings / hello / hi / yo / Jhelom / job / lord british / magincia / moonglow / new magincia / nujel'm / ocllo / occupation / profession / ruler / serpent's hold / shrine / skara brae / see ya / trinsic / vesper / virtue / yew / thanks / thank you

**Sell/Buy** : 店で物を売るとき/買うときに言う。

**Hire** : 金で雇うことのできるNPCに「Hire」と言うと、「日に何G払ってくれ」と言われるので、雇いたい場合はそのNPCにお金をドラッグ。

**Quest** : Questを持っているNPCはどんな頼みごとがあるのかを話してくれる。

**Join / Quit** : NPCのギルドマスターに言うと、ゲーム側が用意したギルドに加入/退会できる(品物の値引きなどの特典が受けられる)。加入するには、言われた金額のお金をギルドマスターにドラッグ。

**What's your job?** : 「何の仕事をしてますか?」と職業を聞くことができる。

**What do you do?** : 「何してるの?」と今どんなことをしているのかが聞ける。

**What do you need?** : そのNPCが現在欲しいものを教えてくれる。

**What's time?** : 今、何時か教えてくれる。

**Where is (店名)?** : その街にある店ならば場所を教えてくれるだろう。(例: Where is Tanner? : 毛皮屋はどこですか?)





## ≡ 用語集 ≡

プレイヤーたちがよく使う言葉のなかで、ゲームに関連の深いものを紹介しよう。

### PC

Player Characterの略。プレイヤーが操作するキャラクタを指す。

### NPC

Non Player Characterの略。ゲーム側が操作するキャラクタを指す。

### PK

Player KillerまたはPlayer Killの略。他プレイヤーを殺す人、またはその行為を指す。

### PKK

PK Killerの略。PKを殺す人、またはその行為を指す。

### Loot

ルート。主に、PCの死体を漁ることを指す。PK同様に嫌われる行為だが、初心者冒険者には大きなチャンスである事も否めない。漁る人はLooterとのしられる。

### Spawn

モンスターの発生場所。Spawnに家を建設したり、モンスターが出現するのをじっと待つことに賛否両論出ている。

### Red Name

キャラクタネームが赤で表示されるので、属性がEvilの者を指す (Goodの者はBlue Name)。

### Criminal Flag (犯罪フラグ)

UOでは悪いことをすると「犯罪を犯した」という情報が目に見えない状態で、キャラクタ情報に一定時間加えられる。

### Lag

サーバーや回線の調子によって行動が止まったり遅延すること。プレイしている最中に時間が止まったように感じられる。また行動がカクカクと重たくぎこちないときは「Lagがひどい/重い/きつい/激しい/Laggy/Lagる」と言うことがある。

### 瞬殺/即殺

一瞬のうちに殺されること/即、殺されること。

### パッチ

バージョンアップのために、機能強化されたり追加されたりしたファイルなどを言う。Ultima Onlineでは「パッチがあたる=機能強化がなされる=バージョンがあがる」という意味合いで使われることが多い。

### Spar/Sparring

ボクシングのスパarringと同様に、Ultima OnlineでのSparringもプレイヤー同士が合意のもとに攻撃しあうことを言う。しかし、Goodのキャラクタ同士で攻撃しあうと、Notorietyが下がってしまう。

### Guild

組合/団体の意。ゲーム側が用意しているギルドには、NPCのGuildmasterに500Gをドラッグ&ドロップすれば入会でき、品物の値引きなどの特典が受けられる。プレイヤーが作っているものに関しては、あちらこちらのWEBサイトをのぞいて、気に入ったものを見つけるといいだろう。

## ≡ 英会話集 ≡

アメリカのゲームなので、英語を使う必要に迫られることが多い。

よく使われる略語などを覚えておくと便利だ。

ただし、罵り言葉をあまり使いすぎるのは、当然のことながら悪い印象を与えるので、注意が必要。

**ASAP** : As Soon As Possibleの略。大至急。

**BRB** : Be Right Backの略。すぐ戻る。

**CU / C-ya / Cya** : See Youの略。またね。

**Damn** : ちえっ。

**DUNNO** : Don't Knowの略。知らない。

**Em** : Themの略。

**IC / I C** : I Seeの略。了解。なるほど。

**K** : O.K.の略。

**Kewl** : Cool。かっこいい。イカす。

**LOL** : Laugh Out Loudの略。大笑い。  
(爆)のようなもの。

**NE1** : Anyoneの略。誰か。

**Newbie** : 新入り。

**NP** : No Problemの略。どういたしまして。  
なんてことはないよ。

**PLZ** : Pleaseの略。お願い。

**U R** : You Areの略。

**Thou / thy / thee** : You / your / you の古語表現。

**THX** : Thanksの略。

**Welcome** : You are Welcomeの略。  
どういたしまして。

**2/4** : to/forの省略形。

**I was PKed and looted all items.** : PKされてアイテムを全部持っていかれました。

**What's up?** : 何してんの?

**NE1 can Gate me to Britain?**

**I'll pay 50gold!** : 誰かBritainまでのGateを開いてもらえますか?  
50gold払います!

**How is hunting?** : 狩りの調子はどうですか?

**Buying Gold Plate Arms!** : 金色のPlate Arms買います!

**Selling Recall Scrolls! / Recall Scrolls For Sale!** : Recallスクロール売ります!

**NE1 is interested in Magic Chainmail?** : 誰かMagic Chainmailを欲しくない?

**I dunno how to use Recall rune.** : Recallルーンの使いかたがわかりません。

**Plz tell me how to go to Trinsic.** : Trinsicへの行き方を教えてください。

**Damn Server!** : なんだよ、このタコサーバー!

**R U OK?** : = Are You OK? 大丈夫?

**SafeTravel! / Good Journey!** : よい旅を!

**Hold On** : ちょっと待ってね。

**Just Kidding** : ただの冗談だよ。

**No Kidding** : 冗談はよせよう。

**I got it!** : この獲物は俺のものだ!

**Need help?** : 助けはいるかい?

**No Need Help** : 助けはいらない。  
(=手を出さないでくれ)



# Town Cryer

デイリーニュース vol.5

## あるHealerの回想 Eagle Spirit of Yew

Healerの生活は、この上もなく報われないものだ。医術の道を進めることが、私の長い間の望みであった。Potionの調合、癒やしのSpellのかけ方、包帯で傷を巻くことなど、その習得にどれほど長い時間を費やしたことか。目標は、Healerにとっての最高の術、すなわち死んだ旅人を蘇らせる技を身につけることだった。

多くのヒツジの毛を刈って包帯を作り、心を込めて傷に巻きつけた。忌まわしい生き物も恐れず、はじめする沼地を何日もさまよいつながら、私はPotionの原料を探し求めた。不運に見舞われた旅人に、少しでも安らぎを与えて送り出すことが、私の希望だったのだ。

私は料金を取らなかった。生命と健康は私の贈り物であり、報酬をもらうことは良心が許さなかった。しかし、心優しい見知らぬ人々の寄付によって、食物と衣服を手に入れ、Healerとして必要な品々を得ることができた。

ある暗い夜、Trinsicの町の北門で、私は苦痛の叫びを聞いた。北に道を進んで、私は血にまみれて死にかけた男を見つけた。持ち物はあたりらに散らばっていた。駆け寄って助けようとしたとき、2人の盗賊が私を襲い、私は気を失った。

すべてを奪われて、私にはヒツジの毛を刈ることも、それを織って包帯を作ることもできなかった。薬を作るためのすり鉢とすりこぎも奪われていた。秘薬も、わずかな金もまた。

それでも私はくじけなかった。出直すほかに道はなく、再び私は沼地をさまよった。恐ろしいワニに不意をつかれたとき、運良く1人のHealerが通りかからなかったなら、私は死んでいただろう。

苦しみながらも少しずつ、私は仕事を建て直した。すり鉢やすりこぎを買うことはできなかった

が、包帯だけを使って生涯の仕事が続いていた。そしてある日、Minoc、Vesper、Britainへの道が合わさる大きな分かれ道にさしかかった。

その場所で私は疲れた旅人を受け、多くの人の傷を癒やしていた。しかし再び、私はHealerに課せられた犠牲の大きさを思い知らされることになった。金色と青の服を着たVernexという名の旅人が通りかかった。傷ついているのを知って、私は治療を申し出た。彼はそれを受け入れて、お礼にと輝く剣をくれた。

私は剣士ではなかったが、これを売れば必要な品々やすり鉢、すりこぎが買えるかもしれないと考えた。だが天は、今度も味方してはくれなかった。彼は立ち去ったかに見せかけた後、木立のどこから引き返し、私の背負い袋を手に入れようとしたのだ。あの無法と混沌の時代には、よくあることだったのだ。

そして私は不意を突かれた。彼はプレートメイルを身につけ、私はローブをまとっただけだったにもかかわらず、彼はさも嬉しげに、遠くから弓で私を射たのだ。再び私は倒され、灰色の視界の中で、自分の死体をあさる彼を見つめていた。残されたのは、私の欲しくもない、あの輝く剣だけだった。

今の私はこの地上の毒に飽いている。かつて人の傷を癒やして、涙の幾滴かを乾かそうと努めたときもある。だが救おうとした者の手に倒された今では、怒りと憎悪に心を向けて、私がなして来たことを帳消しにしようとする暗く忌まわしい何かを感じるのだ。

生と死の輪廻の中で、私は何度死なねばならないのか。だが、救った命の数が私の死の回数よりも多いことを思えば、私は耐えているのである。

## 人口流入の経済的影響

Britanniaの街々は、最近の入居者たちの噂で持ち盛りだ。初めのうち、多くの商人は新入たちで客が増え、稼ぎが大きくなると歓迎したが、他の人々はこれほど多くの移住者がこの地の経済にもたらす長期的な影響を心配している。

鍛冶屋たちは一般に、この状態を喜んでいる。Trinsicの鍛冶屋の親方Gregor Ivanovはこう言っている。「冒険者が増えれば、鎧と剣の需要も増える。見習いを入れる時期だと思っているよ。」

しかし、織物職人や仕立屋のように、競争が気がかりという人もい

る。仕立屋のMargaret Mandellは、「冒険をしに来る人には、服が作れる人も多いと聞いたわ。そのうち私の店の近所に、店を出すかもしれない。商売ができなくなったらどうしよう」と語っている。

手に職のある新参者のために、Britanniaでまっとうに暮らしてきた人々の仕事が取られると恐れる声は日に日に大きくなっている。冒険者の熱心さのために肉が余るという意見もある。

肉屋のReynold Eamonは、「朝から晩まで、大きなシカやウサギの肉をかかえた戦士たちが、荒野から戻

ってくる。Britanniaには肉が余っているのだ。彼らが売りに来る肉を、塩漬けにして貯蔵しているが、ソーセージを置く場所もなくなりそうだ。ひどい無駄だよ」と言う。

農家のBlairもこう言っている。「冒険する人たちには、ドラゴンやエティンを殺してほしいね。仕立屋も大工も要らないよ。緑色のズボンなんかはいたら、笑われちゃうもの。」

Britainの王室経済学者、Sir Lovaletは「心配の必要はない。人が増えれば経済に金貨が注入される」と予想している。

## 迷路はRelvinianの仕業か

Guild of Arcane Arts (魔術ギルド)は、Britain南方に2日前に出現した迷路に深い関心を寄せ、「これを作ったのはRelvinianであるという証拠が集まってきている」と述べている。ギルドの長のTurnius師は、「このようなものを作る力があり、現在行方が知られていないものは、Relvinianだけだ。ブリタニア城の惨事から1週間も立たないうちに現れたということは、Relvinianが中心部にこもっているということかもしれない」と語っている。

この迷路は、肥沃な農地と狩猟地をつぶすように3日前に現れたが、Britanniaのあらゆる地方から集めたとみられる材料で作られている。国中の各種の生物が引き寄せられ、たらしく、当てもなく生物がうろついていたと、入り口をのぞいた者が語っている。「あらゆる種類のモンスター、それに山賊の群が入り込んでいる。山賊は法の手を逃れるのが目的のようだ。」

Relvinianは、デーモンによるブリタニア城の攻撃を仕組んだ魔法使

いで、同夜の15人の死に責任がある。キッチンで働いていて、ただ1人生き残ったVirgil Hassenは、火傷を負ったとみられる材料で作られている。国中の各種の生物が引き寄せられ、たらしく、当てもなく生物がうろついていたと、入り口をのぞいた者が語っている。「あらゆる種類のモンスター、それに山賊の群が入り込んでいる。山賊は法の手を逃れるのが目的のようだ。」

Lord Britishは、偵察隊を編成して迷路を調べ、Relvinianが中にいるかどうかを確認するつもりだという。

## 広告

### 分譲住宅

閑静な地区中央の住宅。大きな部屋3つ。価値を知る人に譲渡希望。MinocのAdamに連絡を。

### 船いりませんか？

1本マストの帆船。建造1年、状態絶好。乗組員なし。転業のため譲渡。パン屋一式と交換可。TrinsicのOneEye Fitzbughに連絡を。



# 四夜物語

Andrew P. Morris

ご覧の書物は創作ではない。これはLord Britishの36歳の誕生日を祝して、この国の最も優れた語り手が献じた楽しみと教訓の4つの物語である。

私は、それを書き取り、多少の線を加えたにすぎない。

望みは後の世に王がこれを楽しまれることと、

このたびの慶事に加わることができなかった人々に、物語を聞く喜びを分け与えることである。

どの物語にも危険と冒険の要素があるが、それと共に、この時代に生きる我々が、

日々出会う困難を良く伝えていると思う。老若男女の読者方よ。

これを読んで教訓を汲み取り、この土地での生き様に活かしていただきたい。

## ギルドの長の物語

暖炉の中では、丸太が音を立てて燃えていた。1人の女がその前に立っていた。まるで壁の石のことを考えてでもいるような様子だった。鎖帷子と頭巾は身につけていないが、剣の柄にかけた左手がその職業を告げていた。入り口のそばの小さなテーブルに、2人の男が座っていた。どちらも戦士だ。

「ギルドの長よ」と、1人が呼びかけた。振り向いた女は口を固く結んで、相手の言葉ではなく自分の考えを追っているらしい。

「ギルドの長よ、答えを下され」と男は言った。

「Knights of the Ankh(アンの騎士)ギルドは我らを侮辱した。屈辱をはらすのか、はらさないのか」

2人は不安げに顔を見合わせていたが、女が答えるまでにしばしの時があった。

「私は人のために長いこと戦ってきた」と、女は話し始めた。

「最初はキャラバンの護衛だったが、山賊を追い払う報酬は、食事と寝場所くらいなものだった。それ以来、ヘッドレス、オーガ、ドレークとも戦ってきた。前の日に自分で倒した戦士の、不死の骸骨とさえ戦った」

「……」

「しかし、これほどの侮辱を受けたことはない。我らの組織は、同じ目的で作られたはずだ。Lord Britishの理想を国中に広めることだ。しかし、彼らは今や、その王をも誹っているのだ。彼らとの戦いは、兄弟との戦いにも等しいが、もう、これ以上は見過ごせぬ」

長はテーブルに手をついて、2人の手下の目を見据えた。「我らは戦士。生きるも死ぬも戦士として。皆に告げよ。Protectors of Virtue(美德の守護者)

たる我がギルドは、明日を期してKnights of the Ankhを滅ぼすのだ!」

「はい、ギルド長」

たちまち知らせはギルド一同に行き渡り、正午には戦いが開始された。街路でも小競り合いがあったが、双方とも衛兵に見咎められるようなことは避けた。町の外では剣を打ち合う響きは至る所まで聞かれたが、ひと月が過ぎても決着はつかなかった。

「殺られた者の名です」と、手下は言って、長に巻物を手渡した。

彼女はそれを取って、死者の名前に目を通したが、出て行く手下を呼び止めて訊ねた。

「待て、戦士よ。このような名前は知らぬ。ギルドの者なのか」

「いいえ。違います」

彼女の問う目を受けて、彼は言った。

「徴兵した者たちです」

「なぜだ。ギルドは徴兵はしていないが」

「誰もが全身全霊で戦ってはいますが、戦いの合間に士気を保つのは難しい……」

「わかっている。しかし無理強いで兵を集めたのか」

「一部の者は、戦いに出るとき道で人に出会うと、我らに味方するかを尋ね、否と答えた者を手にかけています」彼女の怒りを恐れて、部下は目を伏せた。

「そうか」

彼女は冷ややかに言った。

「選ぶチャンスは与えています。仲間になるか、敵になるか」

「何たることか」

彼女は椅子に身を沈めてつぶやいた。

「止めさせよ。これは我がギルドだけの戦いだ。我らは大儀のために結集したのだ。農夫を脅す

ためではない。これは我らの戦いで、我らだけで勝たなければ、勝つ意味はない。Knights of the Ankhを討つことを命じたのは、Britanniaの民の幸せのためだ。規律を守らせよ。できなければ、私がやる」

「はい、ギルド長」

彼が去ろうとしたとき、誰かがドアを叩いた。

「入れ」

ドアが開いて、数人の王室衛兵が入ってきた。隊長は言った。

「Protectors of Virtueギルドの長よ。お前はTrinsicの町に流血をもたらした。国王の名において、多数の虐殺の罪で、ギルドの長としてのお前を告発する。我々と来るのだ」

そして彼は、長の部下に言った。「お前をギルドの長に任ずる。心して努めよ。これは、気楽な役ではない。自分やギルドが将来たずさわる行動の結果を大きく見る目を持って。前の長が今学んだように、1人の心に理想を抱くことは易しいが、多くの心に抱かせるのは至難の業なのだ」

\*\*\*この物語が語っているのは、このギルドの長のように経験に乏しい者にリーダーの責任を負わせることの危険性である。行動から生じる結果とその広がり想像することが大切ということだ。Lord Britishが日々直面する決定の難しさの例となるが、どんなグループのリーダーにも当てはまる。

## 商人の物語

「戦争に」

Basilioは、グラスを高く挙げた。そしてテーブルの向こうの客が言葉を返すのを待った。

「戦争に」と客も答えて、2人は杯を干した。

磨いた檜のテーブルにグラスを置いて、客は言った。「Basilioよ。なぜギルドの戦いがそれほど嬉しいのだ」

商人の顔に乾いた笑いが浮かんだが、彼は問いをしばらく留めおくように、ローブの袖を引き寄せた。

「なぜうれしいかだと? 金だ。金がこの戦いの良いところだ」

「儲けのことか。だが誰から、どうやって?」

「ギルドからだとも。わからないなら、説明しようか。Protectors of VirtueがKnights of the Ankhに戦いを挑んだ。彼らは今も戦っている。それには武器が要る。鎧が要る。そこで、わしのところにやってくる。単なる需要の問題だ」

「しかし、武器や鎧を売る商人は他にもいる。なぜ、お主1人が他の商人よりも儲けることがで

きるのだ」

「そこだよ。わしは一方ではなく、両方に売るのだ。拾い屋を何人か雇って、戦いの後の戦場から、死人の残したものを集めるのだ。それを安い値段で買い取り、両方のギルドに売って儲けるのだ。新品を作るのではないから、他の商人よりも早く、少し安く売れるわけだ。だから商売繁盛さ。かかりは同じで、客は2倍、時間は半分。わかったかね」

Basilioは、肩をすくめてうそぶいた。「困っているのは、同業者だけということだ」

「賢いものだ。では、戦争に」

「戦争に」

と、もう1度乾杯をしかけて、彼は言葉を止めた。

「外で聞こえる音は何だ」

客は窓を開いて、外を見た。

「戦争は終わったようだ。両方のギルドの戦士たちが、握手したり盾を打ち合わせたりしている。お主のぼろい儲けも終わったようだな」

Basilioは眉を寄せたが、杯を飲み干して、「なんのなんの。戦いはいくらでもある。町で止んでも、丘にはオーク、山にはトルロ、平野には山賊がいる。儲けは普段のようになっても、同業者をたくさんつぶしたから、掛かりをかけずに1人儲けを続けることができるだろう。ギルドが買いに来る限り、心配なしだ」

「だが、ちょっと見てみないか。戦士たちが武器を交換し合っている。連中の顔を見ると、何かに気づいたみたいだぞ」

Basilioの目が丸くなった。

「ギルドの長たちまでが、剣の柄を調べている。鍛冶屋の刻印を比べているようだ、Basilio」

Basilioは恐怖に駆られて立ち上がり、ローブをきつ体に巻いた。

「こちらを指さして、やって来る。お主に話があるようだ、Basilioよ」

だが、Basilioは消えていた。

\*\*\*この興味深い物語は、手段を選ばず他人の不幸を利用することの誤りを教えている。このようにきびしく荒くれた世界では、他人を食い物にして長く栄えることはできないのだ。そのような行いは、やがて自分を滅ぼすだろう。Lord Britishは、強欲の誤りを教えるこの話を特に喜ばれたということだ。

## 戦い手の物語

「もう一杯どうかね、Coleb」

「ありがとよ、Dennal。歌えばのどが渇くよ」と、手を伸ばす。



「お客は少なかったな。Licheの噂が広まって、町に来る人が少ないのだ。かせぎはあったかね」

「今夜のねぐらをどうしようかと思ってるさ」

「何を言うんだ、Coleb」と、酒場のおやじはテーブルを拭きながら言った。

「お前さんのベッドはいつでもあるよ」

「すまん、Dennal」

「だが…」と、Dennalはゴミをつまんで捨てた。

「どうした」

「金じゃないが、ちょっと助けが欲しくてね」

「言ってくれよ」

「ちょっとトラブルがあって。ギルドだ」

Colebは驚いたようだったが、それを笑いにまぎらして言う。

「なるほど、粉屋が分け前をよこせというのか。いやだと言え、粉にツバを入れるとか、次には針を入れるとか」

「違よ、Coleb」

Dennalの様子は、トラブルの深刻さを示していた。

「商売のギルドじゃない。傭兵のギルドのことなんだ」

「いっばいあるだろう」

「いや、二つだけ。Knights of the AnkhとProtectors of Virtueで困ってる」

「でも、Lord Britishの家来が、争いを鎮めたと思ったが」

「町ではなあ。でもここでは傭兵の邪魔が入らない。この1週間ほど、両方の連中がよく現れるようになった。昨夜は酒をこぼしたといって、殴り合いになりかけたよ」

「それでどうしろと言うんだ」と、Colebはわかっているのに訊ねた。

「あんたの銀の舌を使ってくれよ。うるさい子供にムチを使おうとした母親をなだめたのを見たよ。亭主の浮気を見つけたAdriannaをおとなしきさせたのは、今でも忘れられないね」

ギルドが話題になってから初めて、Dennalの顔に笑みが浮かんだ。

「あの亭主はてっきり咬み殺されると思ったっけ」

「やるだけやっつては見るがね」

「Coleb、それで十分だ」

歌い手はビールを飲み干し、片隅の腰掛けに座って恋歌を歌い始めた。夕食の時間が近づくと、酒場はいくらか込み合ってきて、Colebの財布もややふくらんだ。しかし、客の多くが土地の農民ではないことが、彼の気がかりだった。町の傭兵が多いのだ。Dennalもやはり、今夜何か企みがあると恐れている顔だった。

「戦争をするのは、そうした大事なことのためにはありませんか」

同意する声が聞こえる。

「四つの大事な理由で戦ってこそ見返りもあるが、それが無いのに戦うとは、一体何がおもしろくて？」

「四つの大事な理由で戦ってこそ見返りもあるが、それが無いのに戦うとは、一体何がおもしろくて？」

「四つの大事な理由で戦ってこそ見返りもあるが、それが無いのに戦うとは、一体何がおもしろくて？」

「四つの大事な理由で戦ってこそ見返りもあるが、それが無いのに戦うとは、一体何がおもしろくて？」

「四つの大事な理由で戦ってこそ見返りもあるが、それが無いのに戦うとは、一体何がおもしろくて？」

「四つの大事な理由で戦ってこそ見返りもあるが、それが無いのに戦うとは、一体何がおもしろくて？」

ような、柔らかな曲を選んで客たちを落ち着かせようと試みた。少しの間は効き目があったようだったが、常連が出て行き、対立するギルドの男たちが増えるにつれて、歌の効果は薄れていった。

緊張の高まりを感じたColebは、声を張り上げた。

「ダンスはどうかね」

歌い始めると、客の1人が給仕の娘を引っ張って踊りだした。すぐに、十分酒の入った者は踊り始め、そうでない者は酒をあおった。

しかし、この手も長続きはしなかった。酔った者が踊ればぶつかり合う。血の気の多い戦士がぶつかれば、トラブルが当然起こる。男が誰かの頭にジョッキを叩きつけようとしたとき、Colebは2本の指を口に入れて、鋭く鳴らした。一同の目が集まった。

「もめ事ようすな、皆様方」

「もめ事じゃないぜ。ちょっと掃除するだけよ」

「掃除とはご奇特定な。剣を下げたご婦人とは珍しい」

傭兵は怒りに目を光らせて詰め寄ろうとしたが、仲間が笑いながら引き止めた。歌い手は言葉を続ける。

「清潔は立派なことだが、儲けにはなりません」

「ゼニのためではないぞ、歌うたい」

「申し訳ない。恋の争いごととは露知らず」

「恋の争いであるもんか」

「という、真理をめぐって？」

「真理でもない」

つぶやきがそこそこ聞こえている。

「恋のためでも真理のためでもない？ では、勇気を示すためですか」

何人か怒鳴る者がいるのにもかまわず、「だが、勇気を示すためではあり得ない。なぜならこれは人と獣ではなく、人間同士のことでですから。忌まわしい生き物を倒すのであれば、まさに英雄の行為だが」

また叫ぶ者、つぶやく者がいたが、他の男たちは言葉に聞き入っていた。

「恋のため、真理のため、勇気を見せるためではないとすれば、銭しかない。そうでなければ、なんで命を危険にさらすことがあるでしょう」

叫ぶ者は少なくなり、話し合う声が聞こえてくる。

「戦争をするのは、そうした大事なことのためにはありませんか」

同意する声が聞こえる。

「四つの大事な理由で戦ってこそ見返りもあるが、それが無いのに戦うとは、一体何がおもしろくて？」

「まったくお前の言うとおりで」と、1人の傭兵が進み出た。

「ケンカをしても、Ankhの畜生どもから受けた侮辱は消えはしない」

「やっつける理由だって消えるもんか」

もう1人が椅子の足をもぎ取りながら言った。

「たしかに」

Colebは言った。

「私の言葉では、皆さんの仕返しへの気持ちは消せませんでした。しかし、ケンカは無駄とわかってもらえなくとも、大事な役は果たしましたぞ」

「何のことだ」

今にも殴り合いを始める様子で、1人が言った。

「Dennalのこの坊やが傭兵を連れてくるまで、時間を稼いだことですよ。逆らわんのが身のためですよ」

そしてColebはリュートを取り上げ、真理と恋と勇気と金についての軽やかなバラードを歌い始めた。

\*\*\*この気軽な物語は、機知と芸とが怒りや暴力に勝つことを教えている。憎しみが心を満たすとき、道理がたやすく無視されることを示すと共に、危険な状況を切り抜けるために道理に訴える道を教えているのだ。Lord Britishが、同じような状況で言葉の技と洒落を使っていきり立つ相手をとまどわせ、窮地を脱した友人の話をしていたことがある。

## 盗賊の物語

Thylenaは、ナイフの刃を2枚の錠戸の間にそっと差し込んで、留め金をはずした。2階の窓の外にある狭い足場に危なっかしく立って、魔法使いの家に忍び込むことの無謀さを思った。魔法の力が窓にかかっているといいが、幸運が味方したのか、窓はたやすく音もなく開いた。おかし、とThylenaは思った。噂によれば、このMorkidanという男は厳重に家の守りを固めているはずだ。

そっと床に降り立った彼女の底の柔らかいブーツは、石組みの上でもほとんど音を立てなかった。錠戸は開けたまま、彼女はちょっとの間、動かずに、星空から窓を通して入るわずかな光で目を慣らした。そこは広間だった。彼女は魔法使いの昔の弟子から買い取った図面を信用するほど愚かではなかったが、ほかに動きを決めるための情報とでないのだった。暗記した図面によれば、大廊下の左手のどこかに調合の間があった、そこに魔法の火壺があるはずだった。

彼女はゆっくり歩きながら、素早い視線を前後の壁に放って、あるにちがいない罠を探した。ロウソクを灯すのは危険すぎる。彼女は広間の端まで行って、2つのドアを見つけた。右のドアを押してみたが、鍵がかかっている開かなかった。左側のドアも同じことだった。やはり明かりが必要だった。小さくため息をついた彼女は、手袋を外し、ベルトに付けてあったロウソクと鍵開けの道具を手にとった。火打ち石で床を叩いて、ロウソクを灯す。これほどの富を持つ男の家にしては、驚くほど飾りのない広間だった。彼女はロウソクをまっすぐに立てておけるだけ床にロウを垂らした。そして、鍵を外す仕事に取りかかった。鍵はすぐ外れた。何か簡単すぎるようだった。彼女はロウソクを吹き消す前に、ドアを開くことにした。

床から天井までの書棚が並ぶ図書室だった。ロウソクを手を持つ。心配することはない。

ロウを床に残してもかまわない。火壺がなくなっていれば、物盗りが入ったことはわかるのだ。彼女は中に入って、ドアを閉じた。隠し錠はどことだろう。魔法使いの調合の間への入り口は、いつも図書室にあるものだ。開いたところによれば、Morkidanの場合もそうだった。

書棚に目を走らせて、特別な置き方の書物を探したが、別にそれらしいものはない。燭台はどうか。しかし、ここにはロウソク立てしか見あたらない。デスクか。手にしなやかな手袋をまたつけて、彼女は真ん中の引き出しの縁をなでた。怪しいものはなさそうなので、ナイフを使って引き出しをこじ開けた。羊皮紙と驚ペンが入っていた。デスクの上を見渡すと、小さなインク壺が目についた。タコの墨から作ったインクに違いない。なぜ引き出しの中に入れないのだろう。彼女は驚ペンを取ってインクに浸し、壺の底を押した。やった！カチリと錠が外れてドアの開くおなじみの音がした。魔法使いの考えつきそうなことだ。

ほんのわずかに内側に動いた棚を、彼女はそっと押した。目の前には、長くて急な階段があった。Thylenaはロウソクを左手に移し、右手で剣を抜くと、静かに階段を降り始めた。1階を過ぎ、戸外の地上の高さも過ぎて、さらに地下で1階分よりも降りたことは間違いない。そこに大きな鉄のドアがあった。蜜色の髪を焼かないように頭をやや傾けながらロウソクを口にくわえて、彼女はドアのノブを押した。ドアはすぐに開いたが、同時に階段の上で音がして、図書室のドアが閉じたことがわかった。

ロウソクを手に戻し、Thylenaは部屋に踏み込んだ。間違いない。これが調合の間ののだ。テーブルや腰掛けが、いかにもこの場にふさわしい様



子であちこちにある。その上には、ピーカーや小瓶、プラスチックやすり鉢が置いてある。玉石を敷き詰めた部屋の中央に、赤かそれに似た色で魔法力の円が描かれていた。そしてその円の中には、黄金に宝玉を鑲めた魔力の火壺が置かれていた。魔法使いのArkleronが、この呪われた品に国王の身代金にもふさわしい値を付けたのだ。そして今、Thylenaはその中にツバを飛ばせるほどの間近にいた。

もちろん、1つ問題がある。人を信じぬ魔法使いの例にもれず、Morkidanはこの貴重な品にまじないをかけているはずだ。

ドアと部屋の中央の間に、魔界のエネルギーを漲らせて、いくつもの力場が置かれていた。その中通ればどうなるか、Thylenaはいやというほど知っていた。肉の焼けただれる匂いは嗅ぎたくなかった。特に自分の肉の匂いは。

幸い、彼女はこれまでにも、このような力場はいくつも見ており、始末の仕方はわかっていた。通り抜ける方法はない。消してしまう以外に道はない。それに、魔法使いは互いの貴重な品を自らの手で盗むことはしないという約束事を守っているので、大胆に忍び込んだ盗賊でも消すことのできない力場を置いておけば安心できる、と彼らの多くは信じていた。だが、他人の家へ盗みに入るのをThylenaほど長年続けて来た盗賊はいなかったし、魔法使いを毛嫌いしている彼女はずっと以前から力場消滅の巻物の読み方を知っていた。Thylenaは剣を鞘に戻すと、背負い袋から巻物を取り出して、祈りの文句を読み上げた。力場の1つは消えた。

高慢とも見える笑みを浮かべて、彼女は前に進み出ると、火壺を手に取り、絹の袋に入れた。向きを変えて入り口に近づき、鉄のドアの握りに手をかけたときにも、その笑みはまだ消えていなかった。そして彼女はドアを開き、階段の下で待ち受けるゴーレムと真正面から向き合った。

かすかにうなったゴーレムは、恐るべき力で巨大な拳をThylenaの頭に振り下ろした。一閃、彼女は後ろに飛んで、剣を抜いた。怪物は、のそりと近づき次の一撃を下そうとした。この相手の硬い皮膚に剣は無用と知った彼女は、必死にほかの手を考えた。

大槌のような拳が、信じられない力で振り下ろされた。Thylenaは辛くもそれをかわしたが、たたき落とされた剣は柄が石の床に当たって刃が2つに折れ飛んだ。初めて出会ったゴーレムの腕のリーチは、彼女の想像を越えていた。

これだ！リーチだ！次の打撃のためにゴーレムが位置を変えているすきに、彼女は残る力場の1

つに触れかかるところまで、飛び退いた。完璧なタイミングでなければ、自分が玉石の形をした肉の塊になることはわかっていた。巨大な手が高く振り上げられて、それが落下を始めた瞬間、Thylenaは消えた力場があった空間に身を投げた。再び拳は床を砕いたが、同時にその拳は魔界の力場の障壁に触れた。

落雷のような破壊音に包まれながら、彼女は頭をかすめる岩の破片を危うくかわした。巨大な石の怪物は、腕を失い、見る間に崩れ去っていた。

この地区全部の目を覚ますほどの大音響に、魔法使いが飛び起きないはずがない。一瞬も無駄にはせずに、Thylenaはドアを閉めて階段を駆け上り、代わりに開いた図書室のドアから広間を通して、恐る恐る見に来た召使いの脇をすり抜け、窓の外へと飛んだ。後でわかったことなのだが、運の良いことにMorkidanは旅に出ているのだ。地面の衝撃は激しかったが、修練の着地で骨は折らずにすんだ。稲妻より速く、彼女は夜の中に消えた。

不運なことに、金持ちのArkleronは、調査の時にマンドレイクの根のエキスの量を誤って、自分の肉と骨を町中にまき散らしてしまっていた。この貴重な魔力の火壺は、人目を引かずに売れるような代物ではない。Britainの波止場に捨てられていた火壺は、今ではLord Britishに仕える魔法使いのNystalの書斎に置かれている。彼の魔力の大きさをよく知っているMorkidanは、取り戻そうという気にもなれないらしい。もっとも、それがやれそうな人間を知っているという噂はあるけれど。

\*\*\*一見して、この策略と偽計の物語は面白さだけを狙ったもので、教訓は何も含まれてはいないように思われる。だが、よく読めば隠されたメッセージに気づくだろう。登場する人物のそれぞれに、思い上がりや傲慢さが見て取れるのだ。これは巧みに作られた物語であり、寓意は行間に秘められている。Lord Britishは、人は教えられていると気づかないときに最も多く学ぶものだとご存じであり、この物語に特に興味を覚えられたということだ。なお、Nystalは石炭を燃やす火壺のことなど何も知らないと語っている。

生命と知識、ユーモアと調和の4つの物語は、これで終わらだ。読者は、前にも聞いたか、その一部くらいはご存じだったと思う。そうであっても、決して無駄ではなかったはずだ。Lord Britishの徳の漲るこの国での、日々の暮らしに楽しみを与えてくれたのだから。

# Maps

街と  
ダンジョン

MAPK4



街は広く、ダンジョンは複雑な構造をしている。よく知る土地は、たとえ街の外であっても我が家のようなものだが、旅慣れない者だとすぐ道に迷ってしまう。見知らぬ土地に旅立つ時はこのマップを役立ててほしい

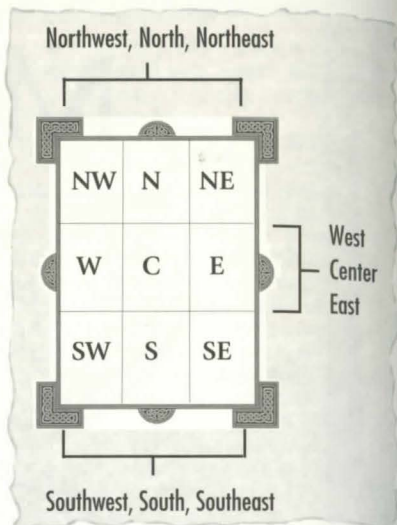




## ≡ タウンマップ ≡

Britanniaの国には、暗く湿った土地、凍りついた土地、熱帯の土地など多くの地域がある。これから見てもらう地図はどれも、Fodor Fainの手になるものだ。これらのBritannia地図は、旅の案内を務めてくれるだろう。ここでは地図を見るために、地図上に記されたマークなどを紹介する。

どの地図も北を上にして描かれている。方角には、方角を指す記号である「NW (NorthWest=北西)」や「SE (SouthEast=南東)」などが使われている。ただし、実際のゲーム中の画面は向かって右上が真北となるため、地図を見る時はその差をよく考えながら見てほしい。



### 地図上のマークの文字はその場所の種類を以下のように表している

- A#** Arms & Armour 武器・防具屋
- C#** Civic & Common 公共施設
- E#** Entertainment 娯楽施設
- F#** Food & Provisions 食料・道具屋
- G#** Guild ギルド
- H#** Healing 医療施設
- M#** Magic 魔法屋
- S#** Shops その他の店
- T#** Taverns, Inns 酒場・宿屋
- U#** Unique Locations 特殊な建物

- CC** Cemetery 墓地
- CG** City Gate 町の門
- GP** Guard Post ガードポスト
- CS** Stables 馬屋
- CW** Warehouse 倉庫
- GC** Counselor's Guildhall カウンセラーのギルドホール

**5A** **5B**

#### テレポートゾーン

テレポートゾーンは数字で区別され、その入り口は黒地に白い数字+アルファベット、出口は白地に黒い数字(白い数字と一緒にもの)+アルファベットとなっている。双方向にテレポートできるものもある。

**Minoc/Vesper**

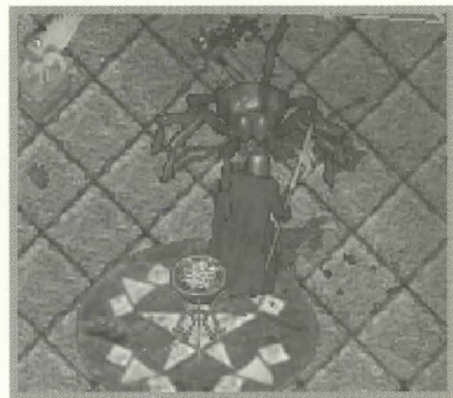
#### 道標マーク

近くの町の大体の方角を示している。

## ≡ ダンジョンマップ ≡

冒険者にとってダンジョンは、コックに小麦粉が欠かせず、調教師に豹が必要なのと同じように欠かせない。宝石箱が盗賊を引き寄せるのと似た魔力を持つのだ。ダンジョンは、何よりもプレイヤーの勇気を証明してくれる。1日で富を手に入れるには、これしかない。日の輝く午後を楽しく、危険に過ごしたいならダンジョンに潜り込もう。

ここでは、このダンジョンのマークなどについて説明する。しかし、モンスターの発生しやすい場所や頻度は、バージョンアップのたびに変わっている。頻繁に行くダンジョンであれば自分なりのポイントマップに書き込んでほしい。



↑ダンジョンでは親切なプレイヤーもいれば、襲いかかってくるプレイヤーもいる。信じられるのは自分だけだ

**C** キャンプ地は、文字「C」で示す。これはプレイヤーが安全に過ごせる場所ではなくて、モンスターのキャンプ地のことだ。ここではモンスターと出会う確率が他の場所より少しだけ高い。

**!!!** 震などの危険な場所は、このマークで示してある。よく見て行動すれば危険は避けられるので、震のアイコンのある場所では十分注意して行動してほしい。宝物と同じように震にも多くの種類があるので、よく目を配って不意を突かれないようにしたい。

**I** 治療の場はアンク十字のマークで表されているが、その数は多くはない。ダンジョンは暗黒と邪悪の場所である。死んだキャラクタの魂を寺院まで引きずって行き、再生してもらう羽目にならないように、自分の安全に責任を持ってほしい。

**1** 数字付きのマークは、特定のモンスターが集まりやすい地域を示す。数字はマップのそばに書かれているコメントを指す。





# Britain (西の地域)

武芸を学ぶなら、戦士ギルドは素晴らしいところだ。  
屋上に練習台が6個あり、大抵のグループには十分だ。  
街の武器防具商で欲しい物が売り切れだったら、  
Lord British城の北の部分に、あまり知られていない店がある。

## Key to Both Maps (West and East)

### Arms & Armour 武器・防具屋

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

### Civic & Common 公共施設

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

### Entertainment 娯楽施設

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

### Food & Provisions 食料・道具屋

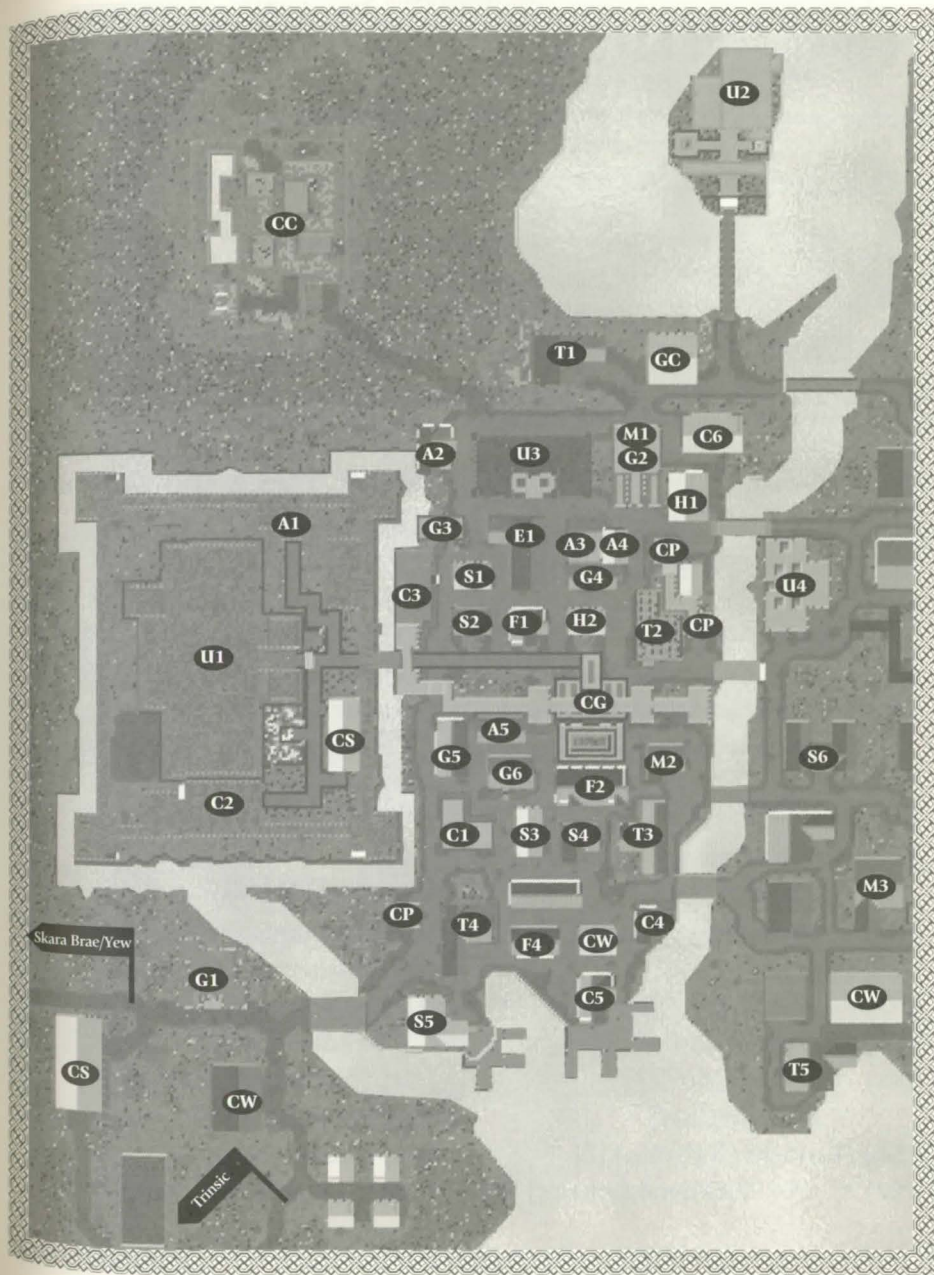
- (F1) Good Eats (Bakery) [C]
- (F2) Britain's Premier Provisioner and Fish Shoppe [C]
- (F3) Profuse Provisions [SE]
- (F4) The Cleaver (Butcher's Shop) [S]

### Guilds ギルド

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

### Healing 医療施設

- (H1) Britannia Animal Care (Veterinary Clinic) [N]
- (H2) Good Health Healers [C]







## Britain (東の地域)

この町には何でもあって、冒険の生活を始める人にぴったりだ。  
 近くで釣りもできるし、森も近い。鉱山もすぐ近くにある。  
 国中で一番大きなこの街には、非常に多くのギルドがある。  
 しかし、加入するには500Gが必要だし、  
 特典は今のところ値引きしてもらえないだけなので、  
 始めたばかりの新しいキャラクターが  
 苦労して得た金をこれに使うのは賢いことではない。

### Key to Both Maps (West and East)

#### Magic 魔法屋

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

#### Shops その他の店

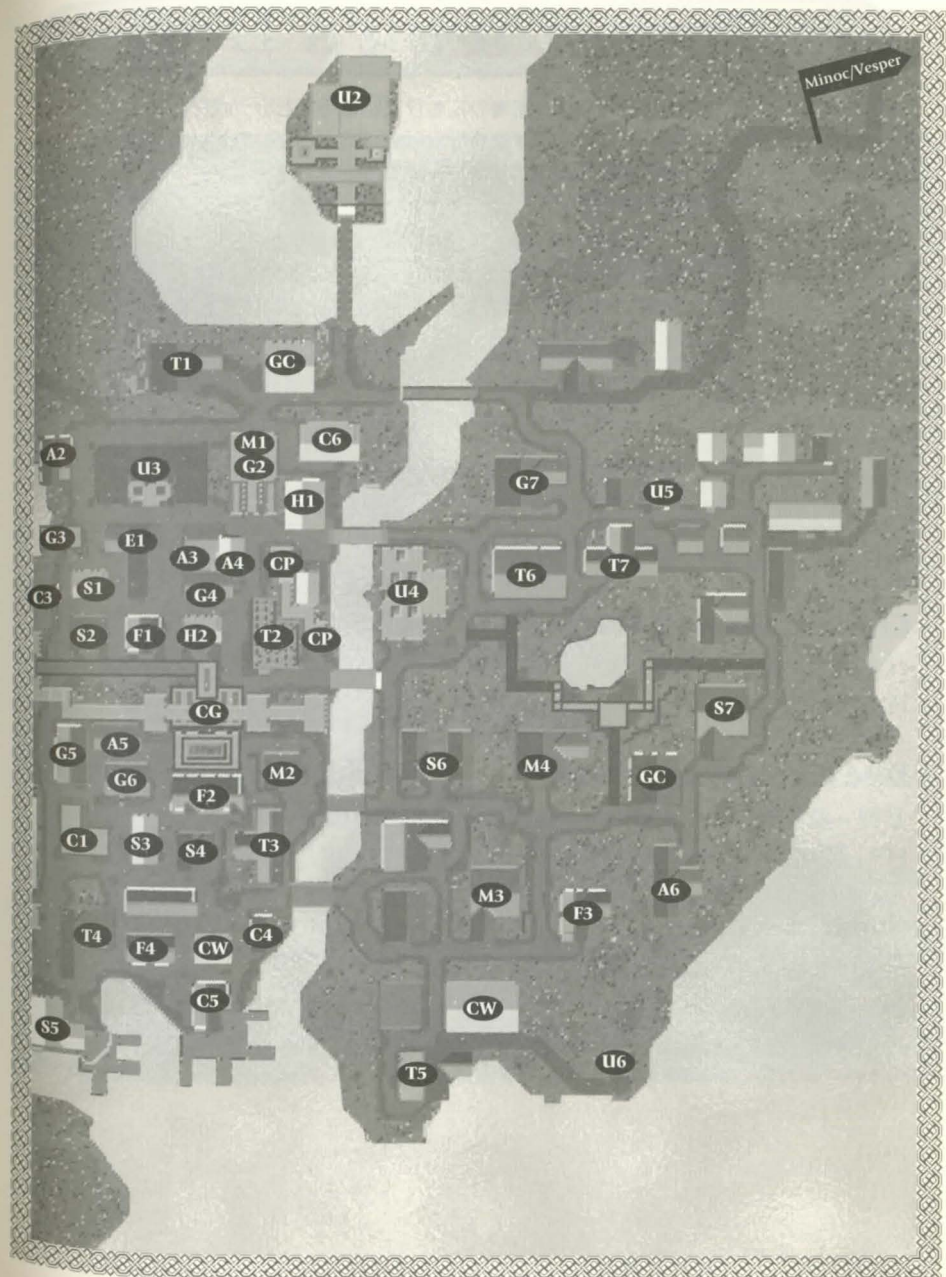
- (S1) The Saw Horse  
 (Woodworking) [W]  
 (S2) The Best Hides of Britain  
 (Tanner) [W]  
 (S3) Premier Gems (Jeweler) [S]  
 (S4) The Lord's Clothier [S]  
 (S5) The Oaken Oar  
 (Shipwright) [SW]  
 (S6) The Right Fit (Tailor) [E]  
 (S7) A Girl's Best Friend (Jeweler) [E]

#### Taverns, Inns & Traveller's Aid 酒場・宿屋

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

#### Unique 特別な建物

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







## Buccaneer's Den

この土地の特徴は、あまりにもひどい場所だという点だ。  
腕っ節が強く、向こう見ずな者でなければ近づかない方がいい。  
無法者のためのギルドが堂々と開かれている土地柄だ。  
悪党志望のプレイヤーなら、ここで鍛えるのがいいだろう。  
ここで長く続いている店はごく少ないが、  
ここで生き抜いているほどの人間なら、味方にすれば心強い。  
ただし絶対に信用しないことだ。初心者には向かない土地だ。

### Key to the Maps

#### Arms & Armour 武器・防具屋

(A1) Cutlass Smithing  
(Blacksmith) [NW]

#### Civic & Common 公共施設

(C1) Bath House [NW]  
(C2) Docks [E]

#### Food & Provisions

食料・道具屋

(F1) Pirate's Provisioner [SE]

#### Guilds ギルド

(G1) Pirate's Den  
(Society of Thieves) [SW]

#### Healing 医療施設

(H1) The Bloody Scab [C]

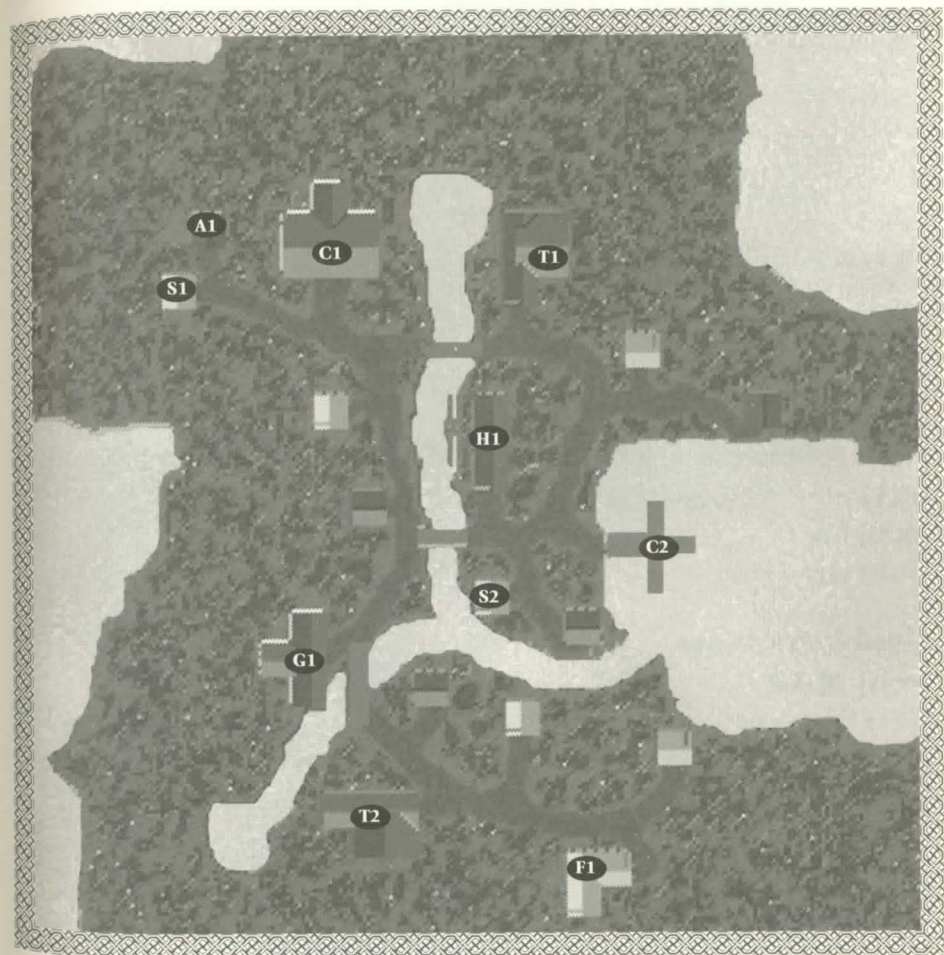
#### Shops その他の店

(S1) Violente Woodworks [NW]  
(S6) Buccaneer's Den Leatherworks  
(Tanner) [C]

#### Taverns/Inns & Traveller's Aid

酒場・宿屋

(T1) The Peg Leg Inn [NE]  
(T2) The Pirate's Plunder  
(Tavern) [SW]







# Cove

小さな村のCoveは、かつては平和な土地だったが、今ではオークに悩まされている。  
 城壁の中には旅人の心を引くものはないし、訪れるのは危険である。  
 しかし、冒険好きにはよい遊び場だ。  
 村から南へ出て行けば、オークの集団に出会えるかもしれない。  
 オークとの戦いは危険がいっぱいだが、儲けも大きい。  
 倒したオークの体を探れば、きっと金やマジックアイテムが見つかるだろう。

## Key to the Maps

### Arms & Armour 武器・防具屋

(A1) Armourer

### Civic & Common 公共施設

- (C1) Dock
- (CG) City Gate
- (CP) Guard Post

### Food & Provisions

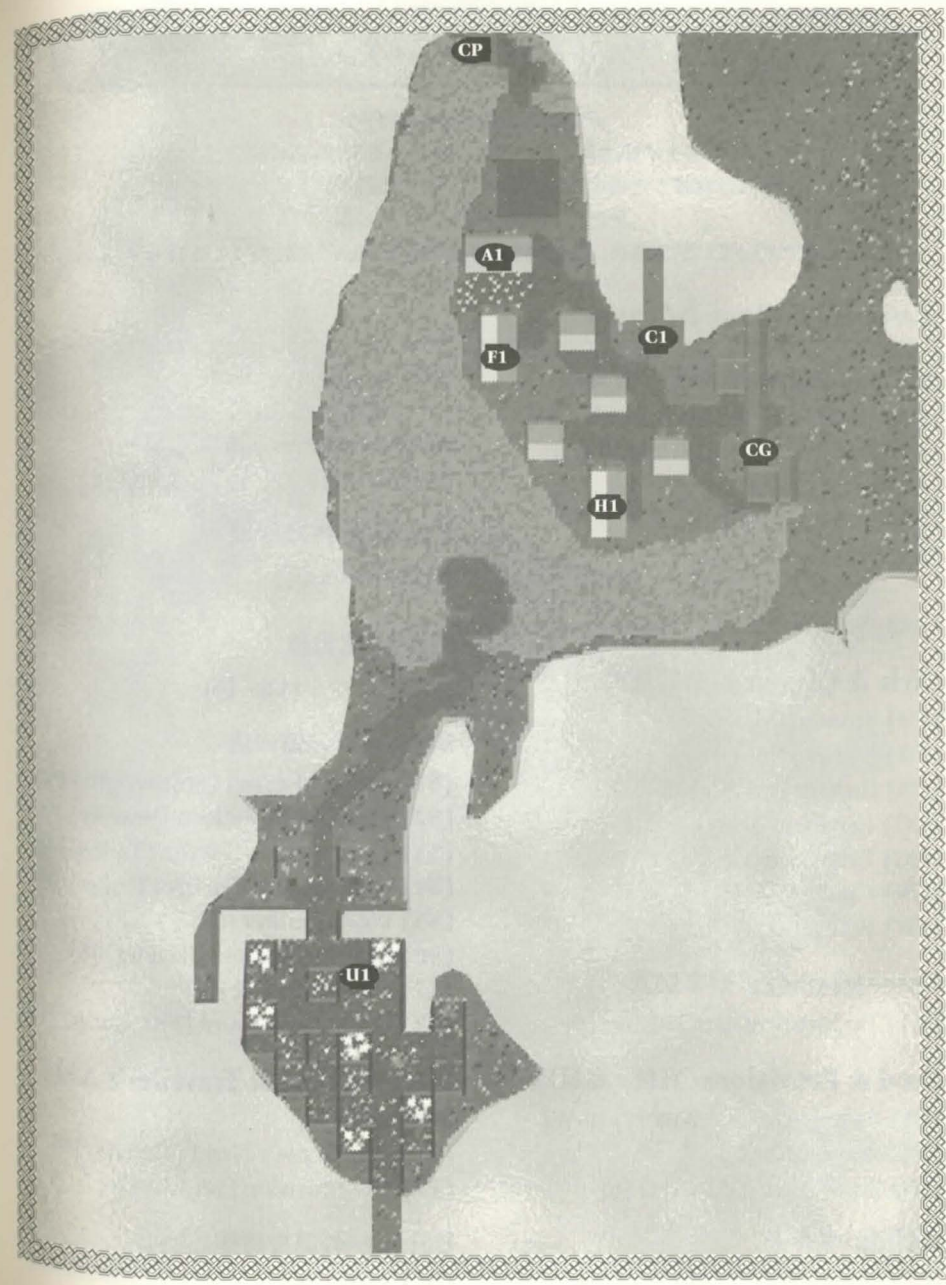
- 食料・道具屋
- (F1) Provisioner

### Healing 医療施設

(H1) Healer

### Unique 特別な建物

(U1) Orc Camp







## Jhelom

Jhelomの街は安全で穏やか、

特に戦士や鍛冶屋としての生活を始めるにはいい場所だ。

いくつか精錬できる場所があるので、鍛冶の腕を磨くことができる。

ただし、鉱山がないのは玉に傷。

森へ行って、薪を集め、魚を釣り、獲物の皮を剥いで生計が立てられる。

### Key to the Maps

#### Arms & Armour 武器・防具屋

- (A1) First Defense (Blacksmith) [N]
- (A2) Second Skin (Armourer) [N]
- (A3) Armour [E]
- (A4) Blacksmith [C]
- (A5) Deadly Intentions  
(Weapons) [NW]
- (A6) Weapons [E]

#### Civic & Common 公共施設

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

#### Entertainment 娯楽施設

- (E1) Performing Arts Theater [S]

#### Food & Provisions 食料・道具屋

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

#### Guilds ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [S]

#### (G1) Brothers in Arms

Warriors' Guild [NW]

#### (G2) Armourers' Guild [C]

#### (G3) Farmers Market (Guild) [C]

#### Healing 医療施設

#### (H1) Healer [C]

#### Magic 魔法屋

#### (M1) Jhelom Mage [S]

#### Shops その他の店

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

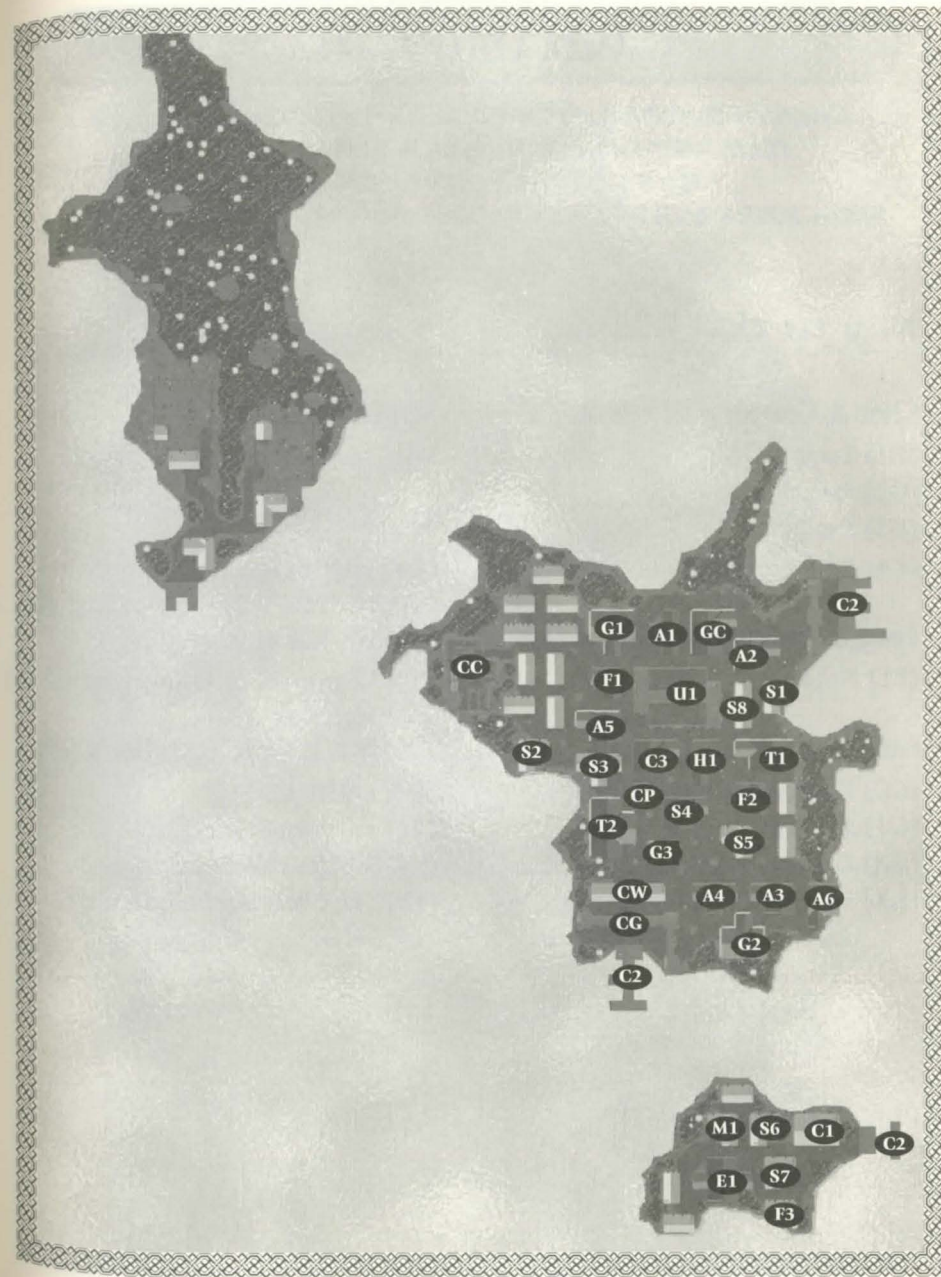
#### Taverns/Inns & Traveller's Aid

#### 酒場・宿屋

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

#### Unique 特別な建物

#### (U1) Arena [N]







## ⇐ Magincia ⇐

Maginciaの良いところは、ここがそれほど込み合っていないところだろうか。  
魔法使いが時々Reagentの買い占めに来る以外、人影もまばらだ。  
戦士タイプのプレイヤーには物足りないだろうが、  
物静かに裁縫をするには良いかもしれない。街の西の森の中には、Moongateがある。

### Key to the Maps

#### Civic & Common 公共施設

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

#### Food & Provisions 食料・道具屋

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

#### Guilds ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [C]
- (G1) Mining Cooperative [W]
- (G2) Fishermen's Guild & Supplies [S]
- (G3) Merchants' Association [S]

#### Magic 魔法屋

- (M1) Magincia's Magicka [S]

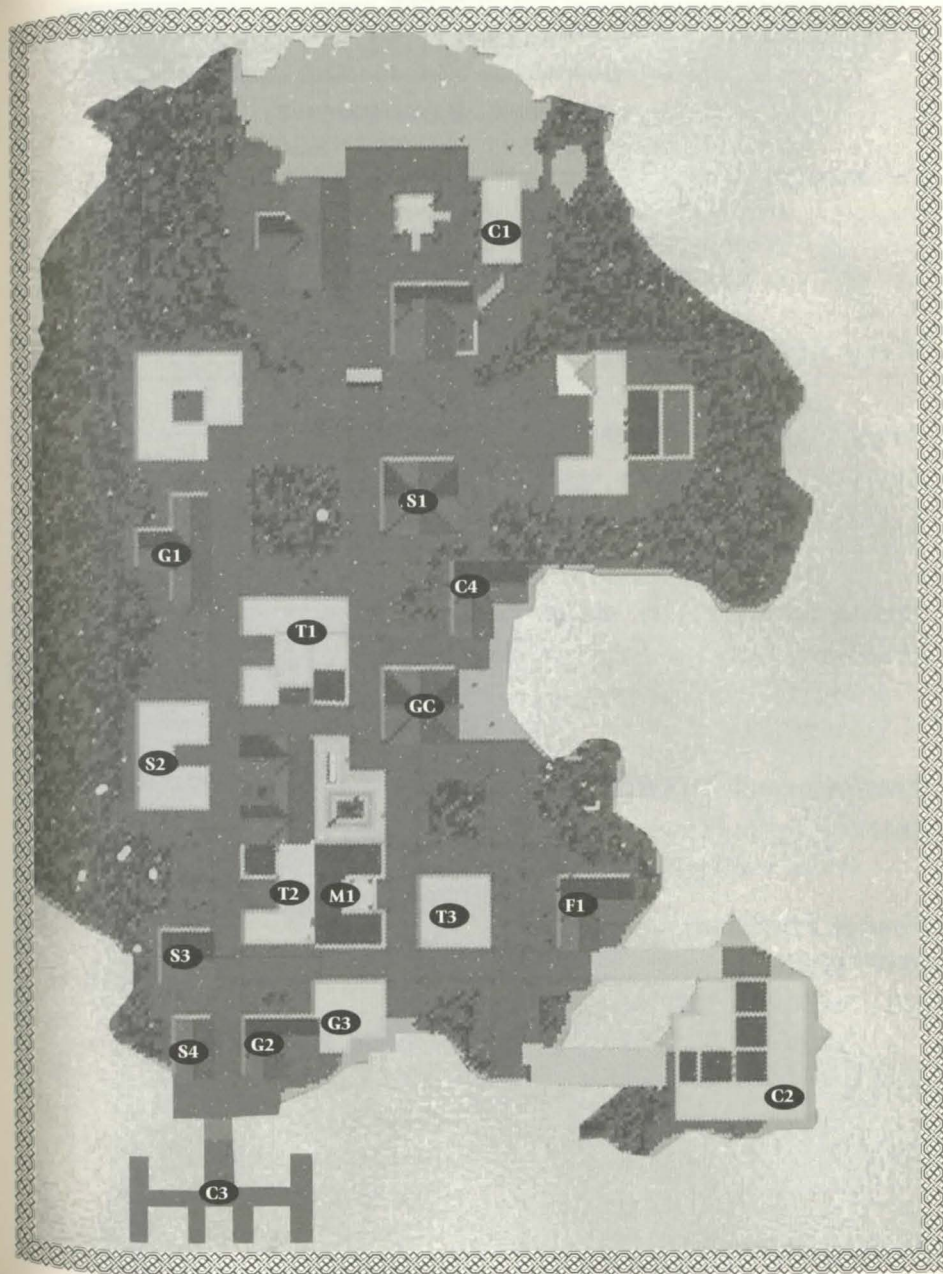
#### Shops その他の店

- (S1) The Tic Toc Shop (Tinker) [E]
- (SP) The Family Jewels (Jeweler) [W]
- (SP) Stitchin' Time (Tailor) [SW]
- (SP) The Furled Sail (Shipwright) [SW]

#### Taverns/Inns & Traveller's Aid

##### 酒場・宿屋

- (T1) The Stag & Lion Inn [C]
- (T2) Soldier's Sanctuary [S]
- (T3) The Great Horns Tavern [SE]







## Minoc

Minocでは、腕の良い鍛冶屋が歓迎される。

近くの山に鉄鉱石が豊富にあって、多くの町人は鉱山で働いている。

鍛冶屋は鉱石を精錬し、Ingotにして売ってもいいし、武器を作って売ってもいい。

あまり遠くない距離にVesperの街がある。2つの街で足りない物、余っている物に気を付けていれば、それで商売が成り立つだろう。

長い旅の危険もなく、船で貿易するほどの資本も要らない。

### Key to the Maps

#### Arms & Armour 武器・防具屋

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

#### Civic & Common 食料・道具屋

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

#### Entertainment 公共施設

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

#### Food & Provisions

##### 食料・道具屋

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

#### Healing 医療施設

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

#### Guilds ギルド

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

#### Shops その他の店

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

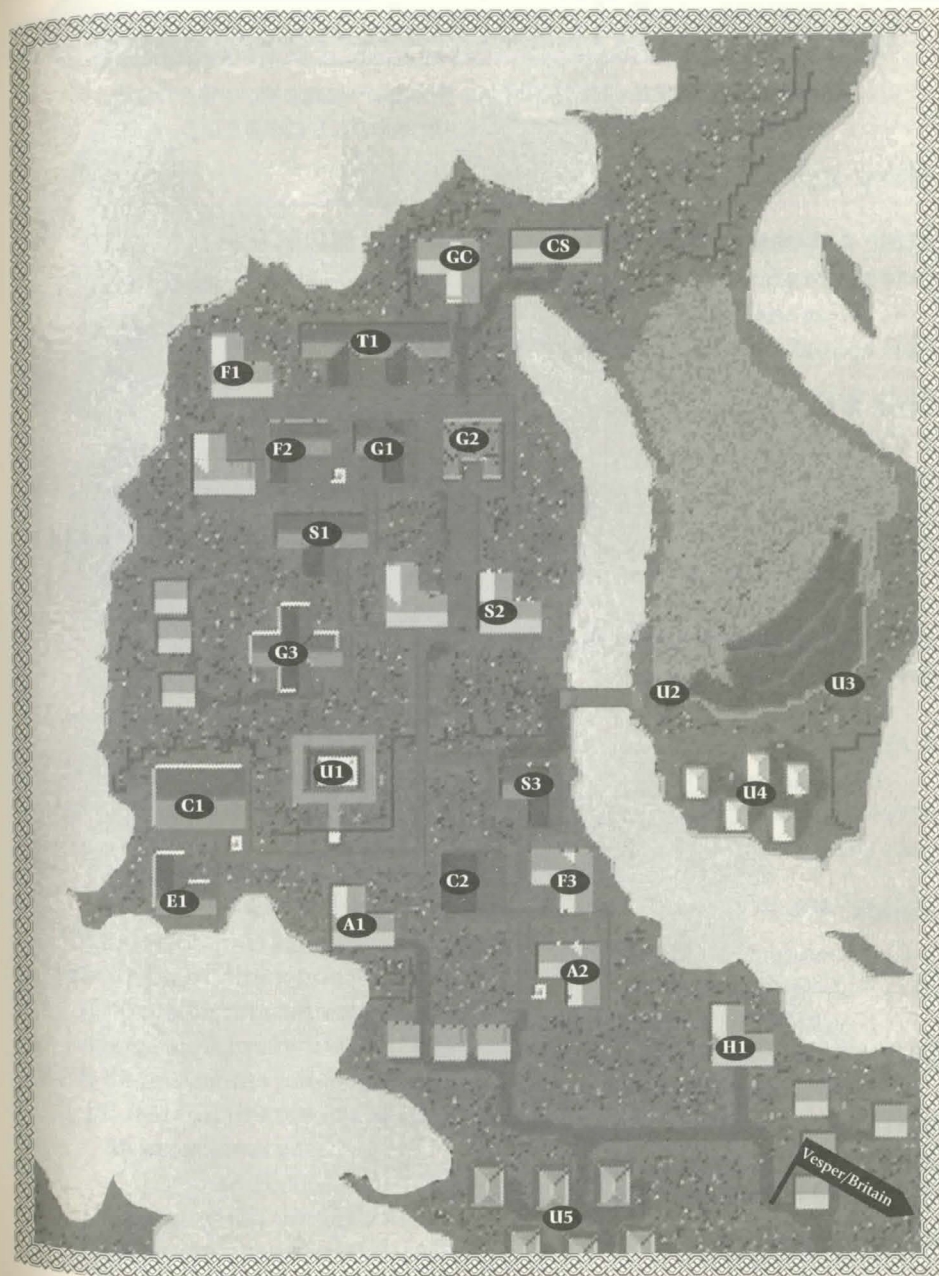
#### Taverns/Inns & Traveller's Aid

##### 酒場・宿屋

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

#### Unique 特別な建物

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







# Moonglow

この国の知識の源であるMoonglowは、当然のように魔法使いを惹きつける。  
かつて書かれた書物はすべて、この土地のどこかにあるという。

## Key to the Maps

### Arms & Armour 武器・防具屋

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

### Civic & Common 公共施設

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

### Food & Provisions 食料・道具屋

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

### Guilds ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [C]  
(G1) Encyclopedia Magicka  
(Guild of Mages) [C]  
(G2) Moonglow Academy of Arts  
(Artists' Guild)  
(G3) Moonglow's Finest Alchemy [C]  
(G4) Masters of Illusion [E]  
(G5) Guild of Sorcerery [SE]

### Healing 医療施設

- (H1) Healer [C]

### Magic 魔法屋

- (M1) Moonglow Reagent Shop [C]

### Shops その他の店

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

### Taverns/Inns & Traveller's Aid

#### 酒場・宿屋

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

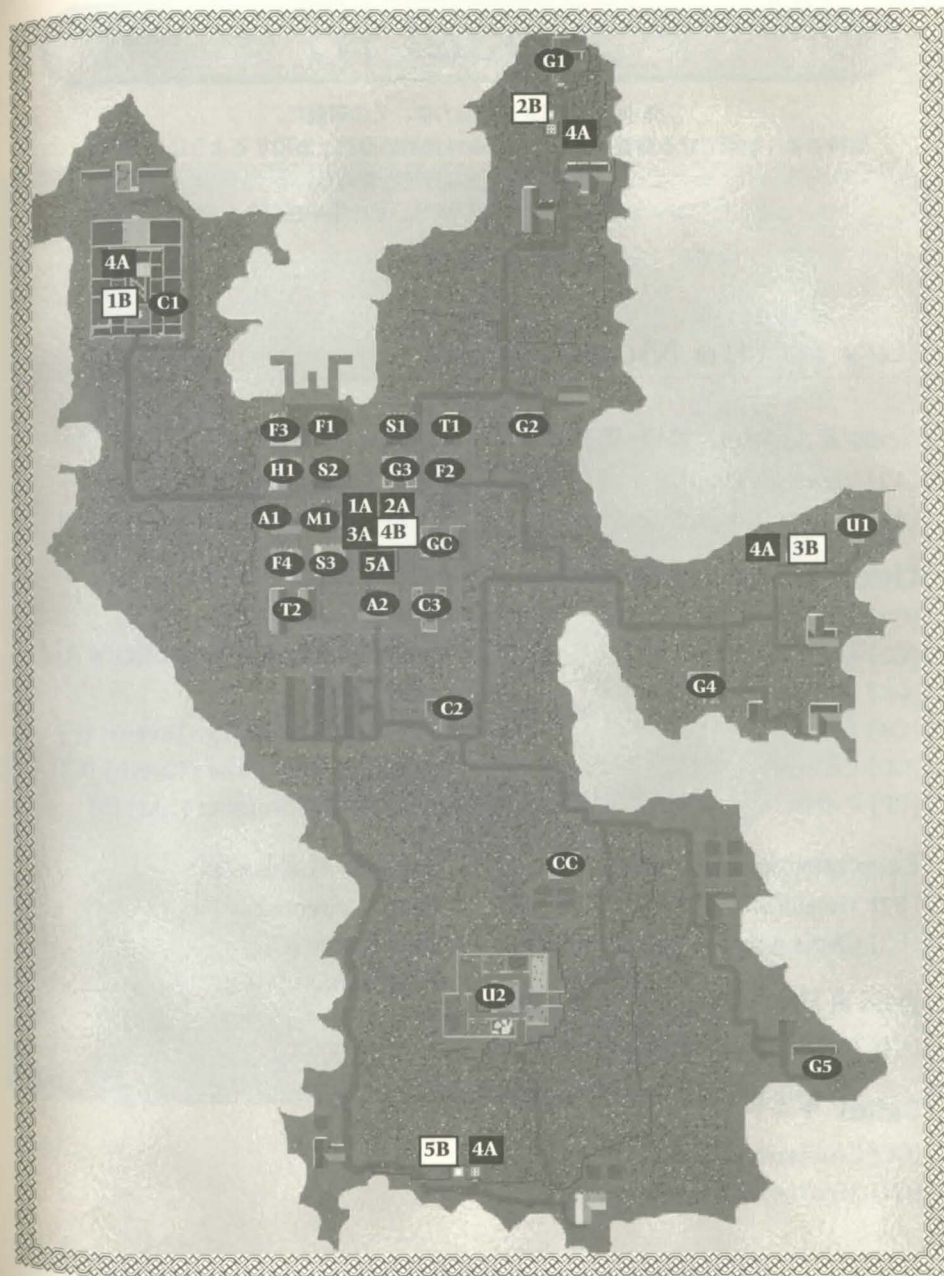
### Unique 特別な建物

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

### Intracity Teleporters

#### テレポルトゾーン

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







# Nujel'm

Nujel'mの何よりの魅力は、その景観だ。  
 気持ちよく散策できる庭園があり、街並みは周囲の自然と調和するように作られた。  
 商業都市の無計画な発展とは違う。  
 ちょっとしたリゾート気分が味わいたい時は、この街を訪れると良いだろう。

## Key to the Maps

### Arms & Armour 武器・防具屋

- (A1) Weapons (Market Stall) [NW]
- (A2) Blacksmith (Market Stall) [NW]

### Civic & Common 食料・道具屋

- (C1) Customs [C]
- (C2) Dock [SE]
- (C3) Bank [SE]
- (C4) Jail [S]
- (CC) Cemetery [NW]
- (CP) Guard Post [NW, N (x2), W (x2)]

### Entertainment 娯楽施設

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

### Food & Provisions 食料・道具屋

- (F1) Butcher (Market Stall) [NW]

### Guilds ギルド

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

### Shops その他の店

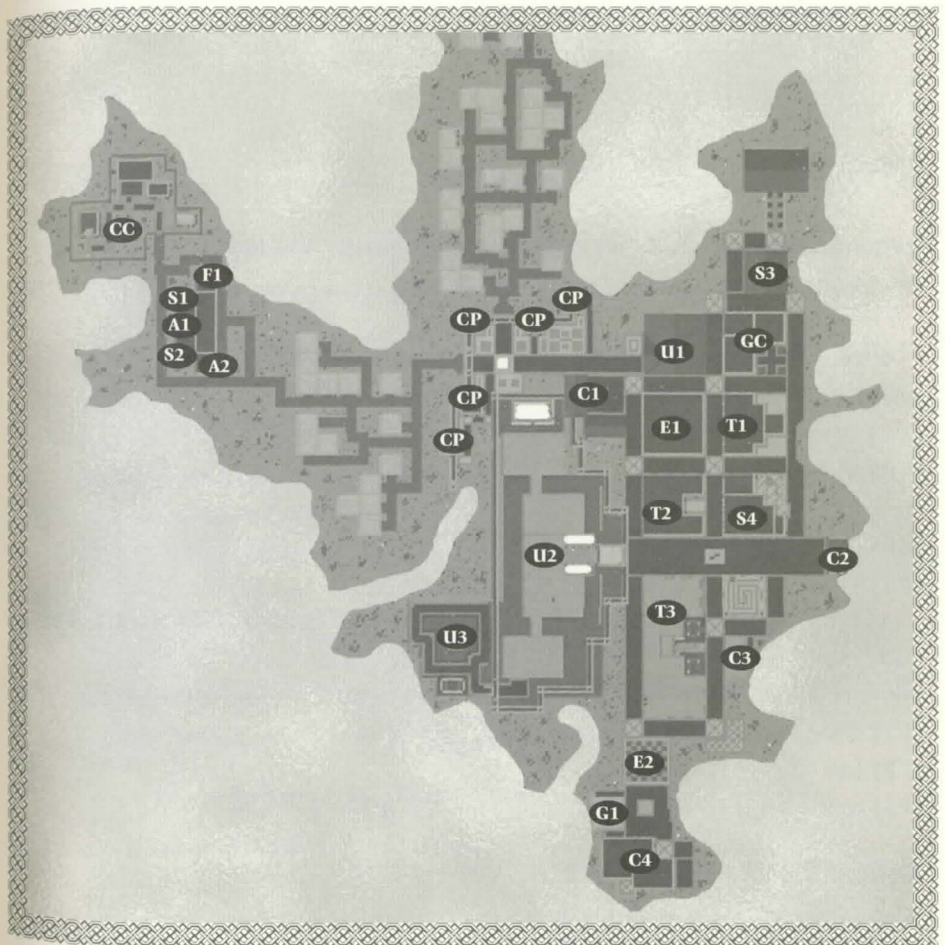
- (S1) Tanner (Market Stall) [NW]
- (S2) Bowyer (Market Stall) [NW]
- (S3) Jeweler [NE]
- (S4) Tailor [E]

### Taverns/Inns & Traveller's Aid

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

### Unique 特別な建物

- (U1) Conservatory [N]
- (U2) Palace [C]
- (U3) Garden [SW]







## Occllo

ここは、Bardのメッカだ。それ以外の者にはやや退屈かもしれない。  
Bardを志す者ならば、Bardic Collegiumを一度は訪れておきたい。  
小さな街ながらも冒険者に必要な店が各種そろっているので、  
船旅の補給地にちょうどよい。

### Key to the Maps

#### Arms & Armour 武器・防具屋

(A1) Hammer and Steel Smithy [W]

#### Civic & Common 公共施設

(C1) Occllo Public Library [NW]

(C2) Docks [S]

(C3) Bank [N]

#### Entertainment 娯楽施設

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

#### Food & Provisions 食料・道具屋

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

(F2) Last Chance Provisioners [W]

(F3) Sweet Meat (Butcher) [S]

#### Guilds ギルド

(GC) Counselors' Guild Hall [N]

(G1) Guild of Sorcery [NW]

(G2) Bardic Collegium [N]

#### Healing 医療施設

(H1) Island Sanctuary (Healer) [W]

#### Shops その他の店

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

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

(S3) Better Leather Tannery [W]

(S4) Anchors Aweigh  
(Shipwright) [SW]

#### Taverns/Inns & Traveller's Aid

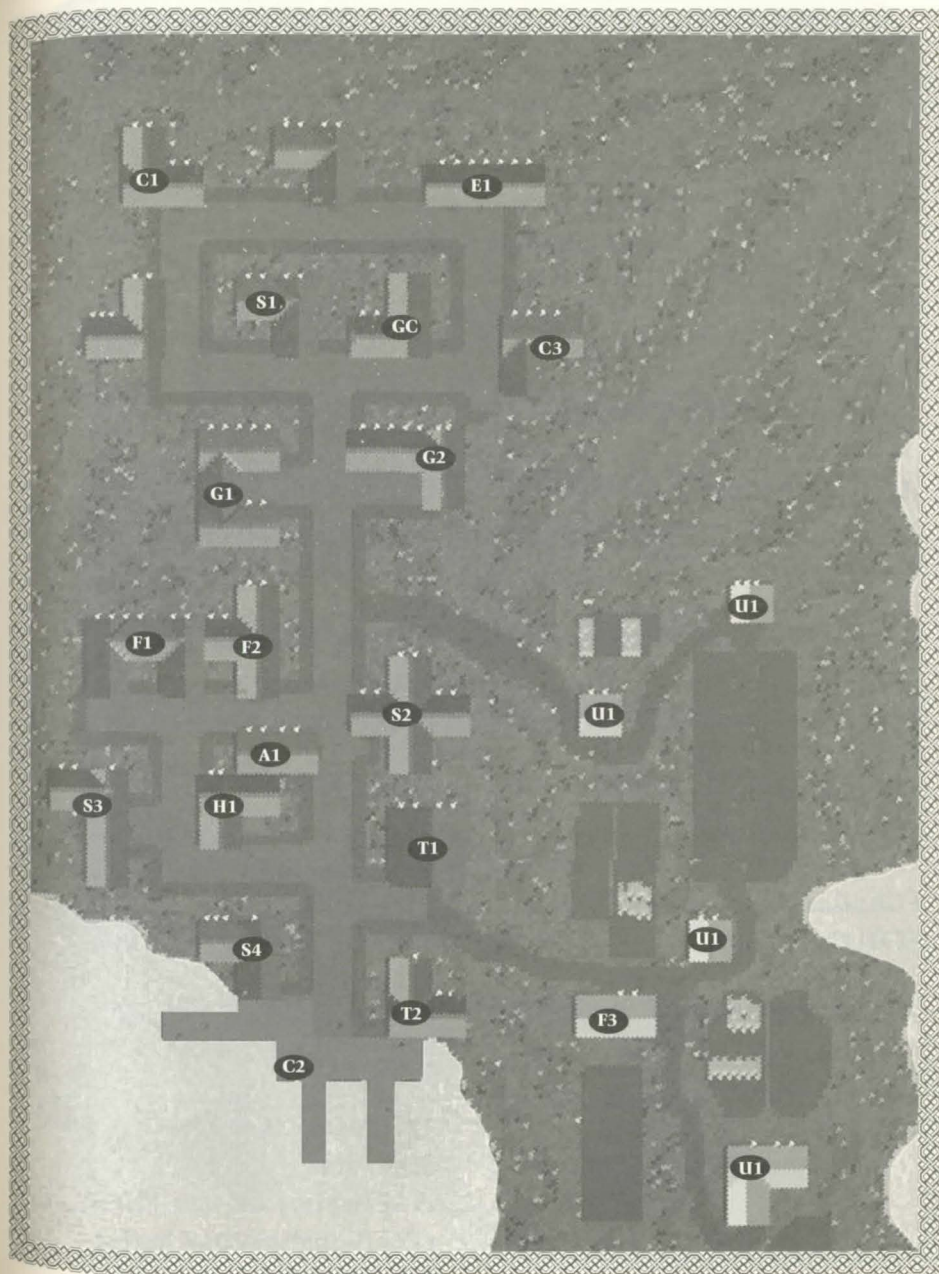
##### 酒場・宿屋

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

(T2) The Albatross (Tavern) [S]

#### Unique 特別な建物

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







## Serpent's Hold

この街に入るには、船か魔法を使うしかない。  
 だからNujel'm同様、他の街のように旅行者は多くない。  
 だが、戦士になりたい者にはよい街だ(人が少ない)。  
 順番を待たなくてすむダミー人形があるし、  
 腕の立つ武器職人や防具職人の店がある。  
 冒険に旅立つ者に必要な品は、この2つの島ですべてそろろう。

### Key to the Maps

#### Arms & Armour 武器・防具屋

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

#### Civic & Common 公共施設

- (C1) Dock [C (x2)]  
 (C2) Island Stables [SW]  
 (C3) Barracks [NE]  
 (CS) Stables [E]  
 (CP) Guard Post  
     [N, NE, W, C, S, SE]  
 (GB) Guard Post and Bank [SW]  
 (CG) City Gate [N]

#### Food & Provisions 食料・道具屋

- (F1) Bakery [N]  
 (F2) Provisioner [N]  
 (F3) Serpent's Hold Meats  
     (Butcher) [SW]

#### Guilds ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [N]  
 (G1) Warriors' Guild [E]

#### Healing 医療施設

- (H1) Healer [N]  
 (H2) Healer [C]

#### Magic 魔法屋

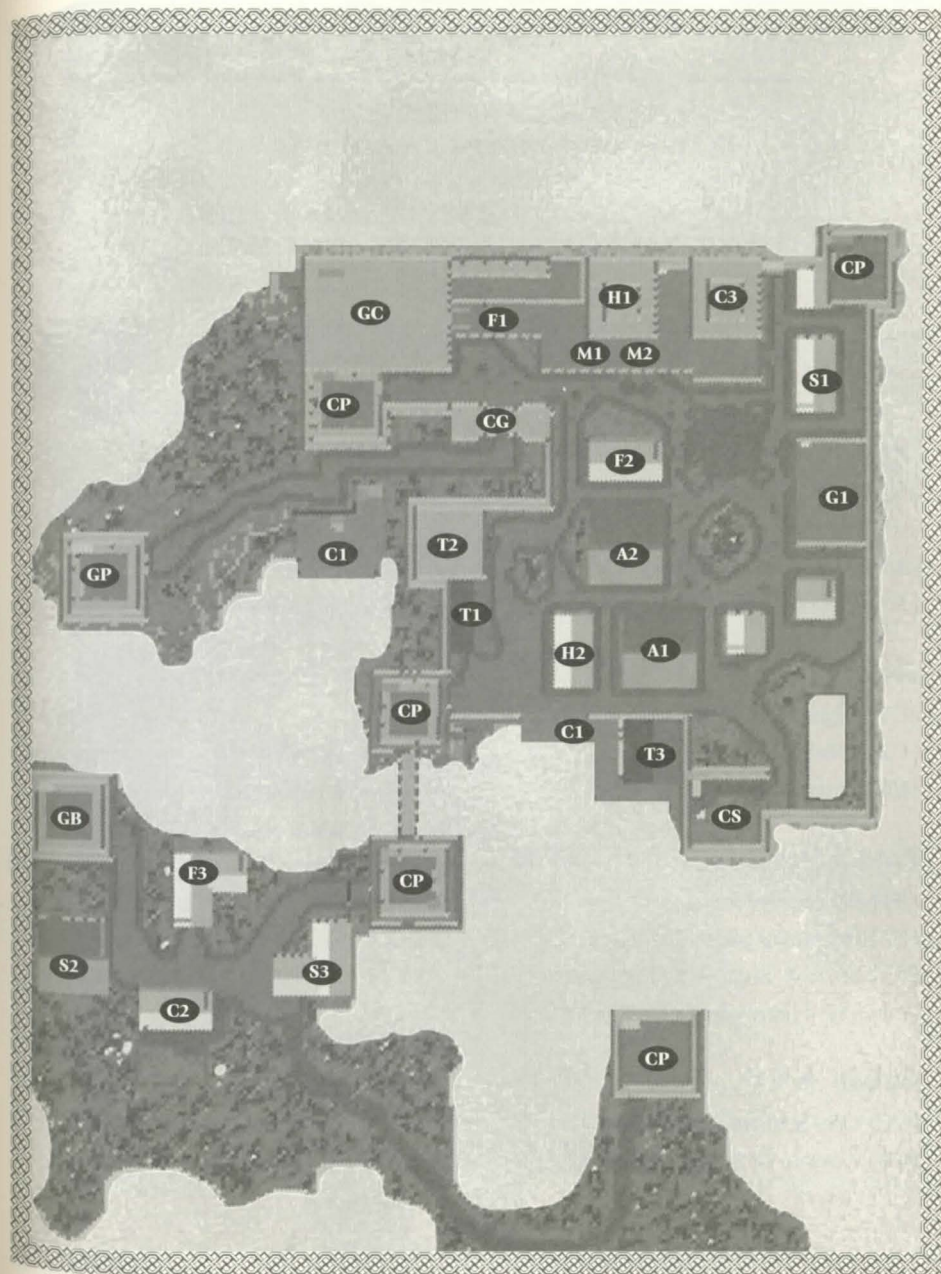
- (M1) Mage Shop [N]  
 (M2) Reagent Shop [N]

#### Shops その他の店

- (S1) Bowyer [NE]  
 (S2) Silver Serpent Tailors [SW]  
 (S3) Tinker [S]

#### Taverns/Inns & Traveller's Aid

- 酒場・宿屋  
 (T1) The Dog and Lion Pub [C]  
 (T2) The Broken Arrow Inn [C]  
 (T3) Tavern [C]







## Skara Brae

Rangerたちは、森に囲まれたこの街に集まってくる。

道場や近くの森で、動物ならしの稽古ができるからだ。

シカやウサギはいじめなければ逃げないし、ペットにすることさえできる。

ここではペットの数が多いので、それぞれに合った品物が店で買える。

レンジャー・ギルドの矢場では弓の腕を磨くことができるだろう。

### Key to the Maps

#### Arms & Armour 武器・防具屋

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

#### Civic & Common 公共施設

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

#### Food & Provisions 食料・道具屋

- (F1) Farmer's Market [N]  
(F2) Bountiful Meats (Butcher) [C]  
(F3) Sundry Supplies (Provisioner) [S]  
(F4) The Honey Pot (Beekeeper) [N]

#### Guilds ギルド

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

#### Healing 医療施設

- (H1) Final Aegis (Healer) [C]

#### Magic 魔法屋

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

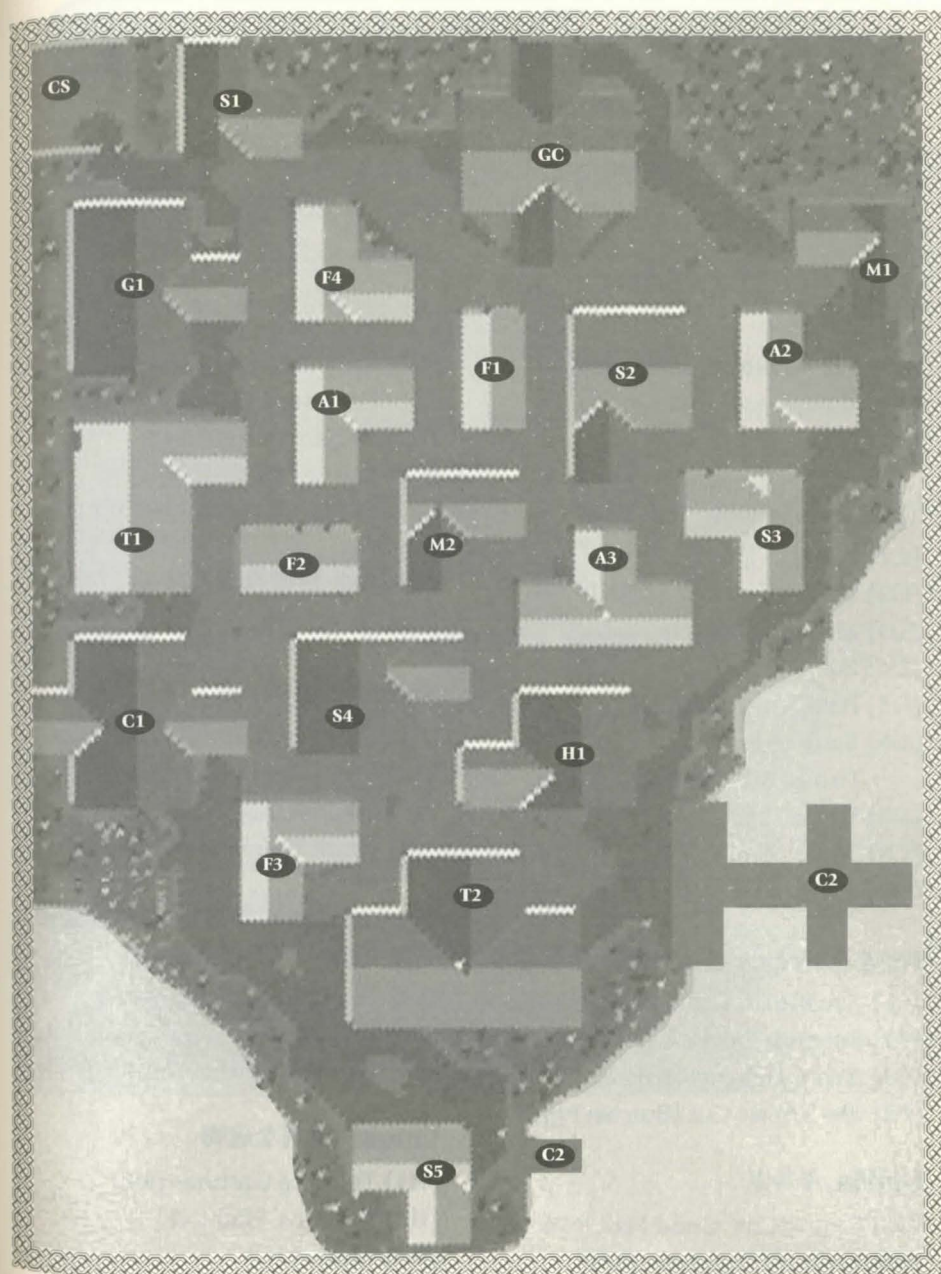
#### Shops その他の店

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

#### Taverns/Inns & Traveller's Aid

##### 酒場・宿屋

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







## Trinsic

Britainについて大きな街だ。

あらゆる店がそろっており、Stableにいたっては二つもある。

街の西の岩山では素敵な滝を見物できる。

ムーンゲートに行くには南側の門を使おう。

### Key to the Maps

#### Arms & Armour 武器・防具屋

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

#### Civic & Common 公共施設

- (C1) Barracks [N]  
(C2) Encyclopedia Magicka [NW]  
(C3) Meeting Hall [N]  
(C4) Jail [W]  
(C5) First Trinsic Stablerly [C]  
(C6) Bank of Britannia:  
Trinsic Branch [SW]  
(C7) Docks [SE]  
(C8) Trinsic Stablerly [NW]  
(CP) Guard Post [NW (x2), W, SE, E]

#### Food & Provisions 食料・道具屋

- (F1) The British Grille (Restaurant) [N]  
(F2) Britannia Provisions [W]  
(F3) Baked Delights (Baker) [C]  
(F4) The Trinsic Cut (Butcher) [SE]

#### Guilds ギルド

- (GC) Counselors' Guild Hall [NW, S]  
(G1) Order of Engineers [NW]

- (G2) Brotherhood of Trinsic  
(Warriors' Guild) [N]  
(G3) Paladins' Guild [NE]  
(G4) Sons of the Sea  
(Guild of Fishermen) [SE]

#### Healing 医療施設

- (H1) Healer [C]

#### Shops その他の店

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

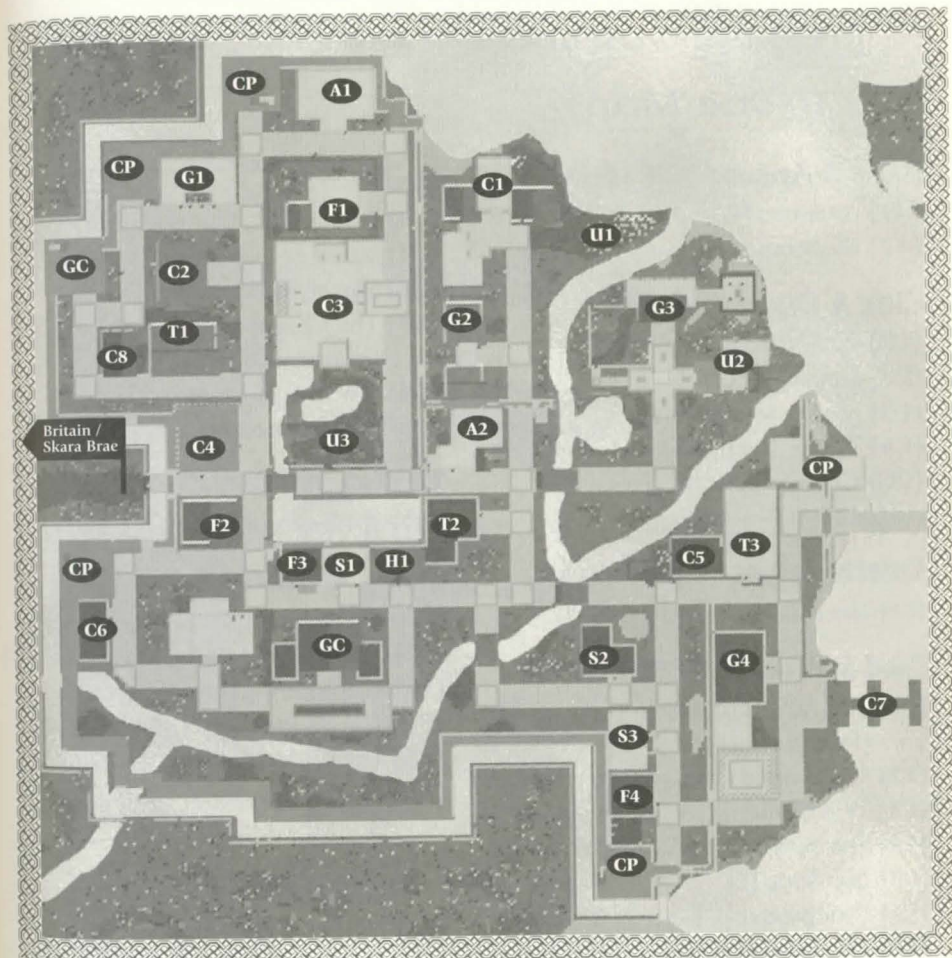
#### Taverns/Inns & Traveller's Aid

##### 酒場・宿屋

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

#### Unique 特別な建物

- (U1) Training Grounds [NE]  
(U2) Paladins' Hall [NE]  
(U3) Garden [C]







## Vesper

Trinsicと同じように、Vesperもいくらかの金を手に入れたい者には人気の街だ。  
 この賑やかな市場で商売してみようという人々で、  
 街の人口はほとんど週ごとに増えている。街の北の銀行はいつも盛況だ。

### Key to the Maps

#### Arms & Armour 武器・防具屋

- (A1) Armourer [W]  
 (A2) Blacksmith [C]

#### Civic & Common 公共施設

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

#### Entertainment 娯楽施設

- (E1) The Musicians' Hall [N]

#### Food & Provisions 食料・道具屋

- (F1) The Adventurer's Supplies  
 (Provisioner) [NE]  
 (F2) The Twisted Oven (Bakery) [E]  
 (F3) Provisioner [E]  
 (F4) The Butcher's Knife (Butcher) [E]  
 (F5) Fish Shop [E]  
 (F6) Provisioner [C]  
 (F7) The Busy Bee (Beekeeper) [N]

#### Magic 魔法屋

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

#### Guilds ギルド

- (GC) Counselor's Guild Hall [S]  
 (G1) Guild of Fishermen [E]  
 (G2) Society of Thieves [S]  
 (G3) The Champions of Light  
 (Warriors' Guild) [C]  
 (G4) The Ore of Vesper  
 (Mining Cooperative) [N]

#### Healing 医療施設

- (H1) The Herb of Health (Healer) [C]

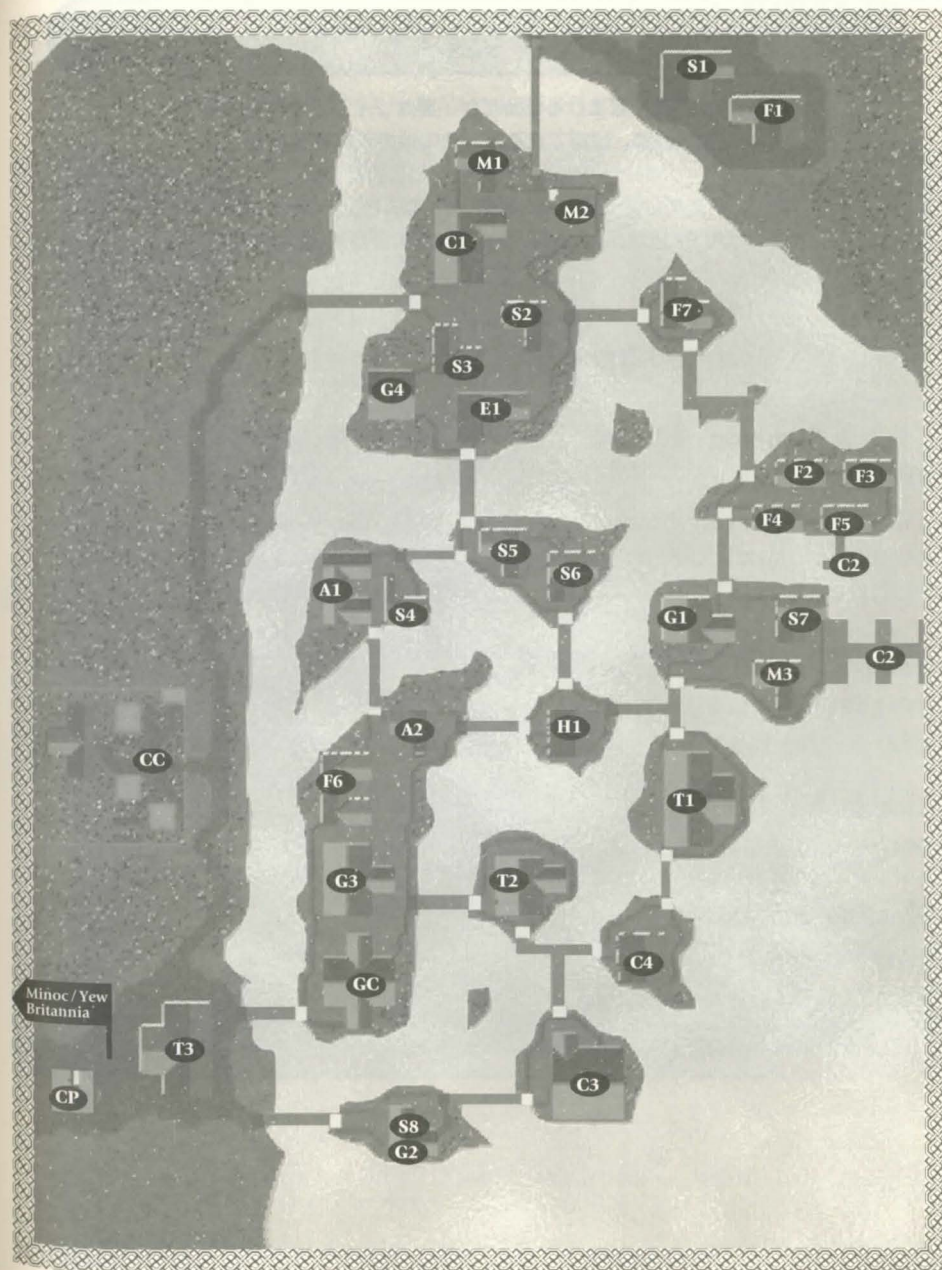
#### Shops その他の店

- (S1) The Spinning Wheel (Tailor) [NE]  
 (S2) The Colored Canvas (Painter) [N]  
 (S3) Shimmering Jewel (Jeweler) [N]  
 (S4) The Ranger Tool (Bowyer) [W]  
 (S5) The Gadgets Corner (Tinker) [C]  
 (S6) The Hammer and Nails  
 (Carpenter) [C]  
 (S7) The Majestic Boat  
 (Shipwright) [E]  
 (S8) Tanner [S]

#### Taverns/Inns & Traveller's Aid

##### 酒場・宿屋

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







# Yew

Yewは冒険者に好まれる場所だが、実はワインでも有名な村だ。  
 野生の動物、伐採できる木、その他の天然資源が多く、  
 キャリアを磨くにもいいところである。  
 ただし、上級者用の武器・防具はそろえづらい。  
 最近ではEmpath Abbeyに銀行員の姿が見受けられる。

## Key to the Maps

### Civic & Common 公共施設

- (C1) Prison [NW]
- (C2) Storeroom [NW]
- (C3) Courtroom [NW]
- (CC) Cemetery [SE]

### Food & Provisions 食料・道具屋

- (F1) The Jolly Baker [C]
- (F2) Butcher [C]

### Guilds ギルド

- (GC) Counselor's Guild Hall [E]

### Healing 医療施設

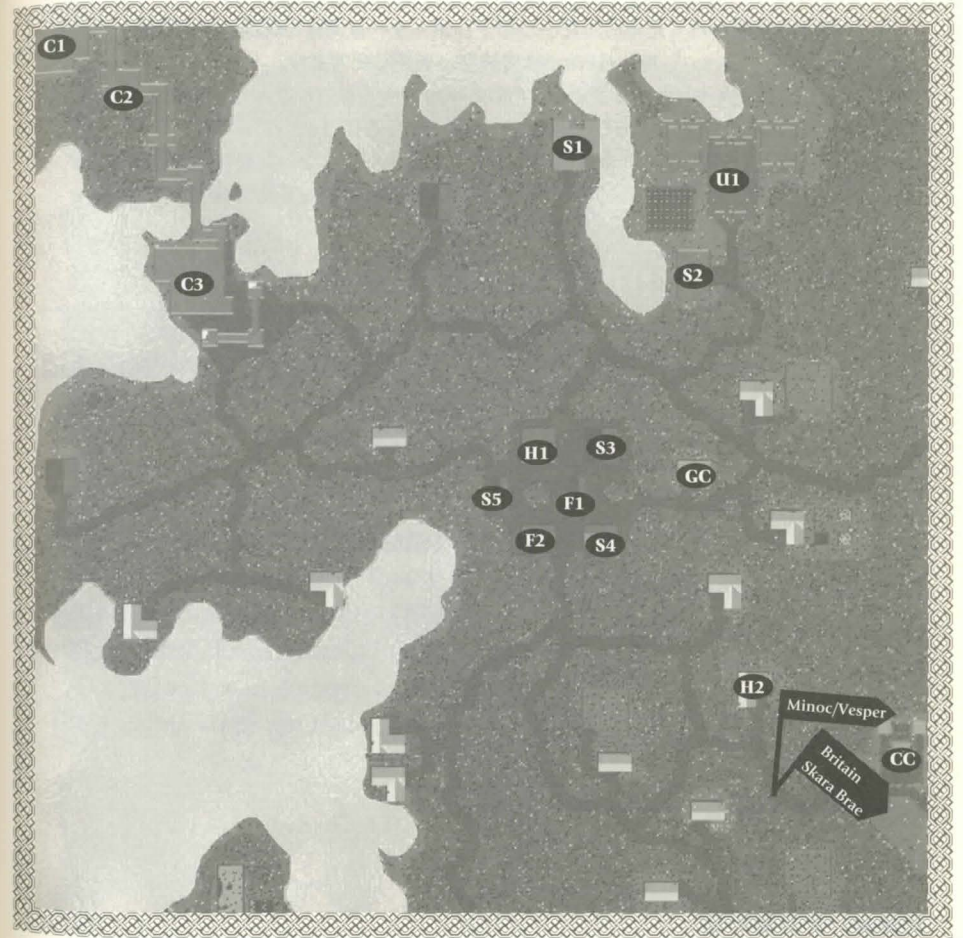
- (H1) Healer [C]
- (H2) Deep Forest Healing [SE]

### Shops その他の店

- (S1) Flour Mill [N]
- (S2) Winery [NE]
- (S3) The Sturdy Bow (Bowyer) [C]
- (S4) Bloody Thumb Woodworking [C]
- (S5) Tanned Hide Shop [C]

### Unique 特別な建物

- (U1) Empath Abbey and Bank [NE]







## Wind

Windの街の位置は秘密だが、Samletheの森を見つけることができれば、

Windへ行くことも難しくない。これは地下の街で、

地上から街へ行くためのただ一つのテレポーターは洞窟の迷路の中にある。

しかし、Windは魔法使いを好む街であり、

テレポーターは住民が定めた2つのルールに合う者しか運んでくれない。

それは、60以上のMageryスキルを持っていて、

しかも第1から第6までの各サークルのすべてのスペルを使った経験のある者だ。

この条件に満たない者には、テレポーターはWindの街に入る資格はないと断るのだ。

### Key to the Maps

#### Civic & Common 公共施設

(C1) Bunkhouse [NE]

(C2) Dining Room [NE]

(C3) Library [C]

(C4) Library [C]

#### Food & Provisions 食料・道具屋

(F1) Supplies [W]

(F2) Kitchen [NE]

(Butcher's shop, Bakery, Farmer's stall)

#### Healing 医療施設

(H1) Healer [C]

#### Shops その他の店

(S1) Alchemist [NW]

(S2) Tailor [NW]

(S3) Alchemist [NE]

#### Taverns/Inns & Traveller's Aid

酒場・宿屋

(T1) Inn [NW]

(T2) Inn [C]

#### Intracity Teleporters

テレポートゾーン

(1A) Entrance to/exit from 1B [N]

(1B) Entrance to/exit from 1A [NW]

(2) Teleporter to surface [W]

(3) Teleporter from surface [SW]

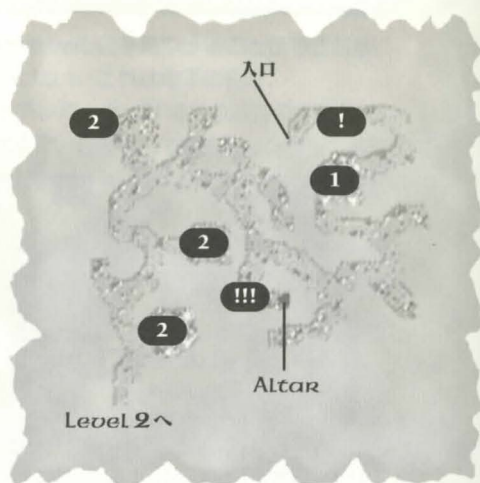




## Level 1

† 全モンスター出現の可能性あり。

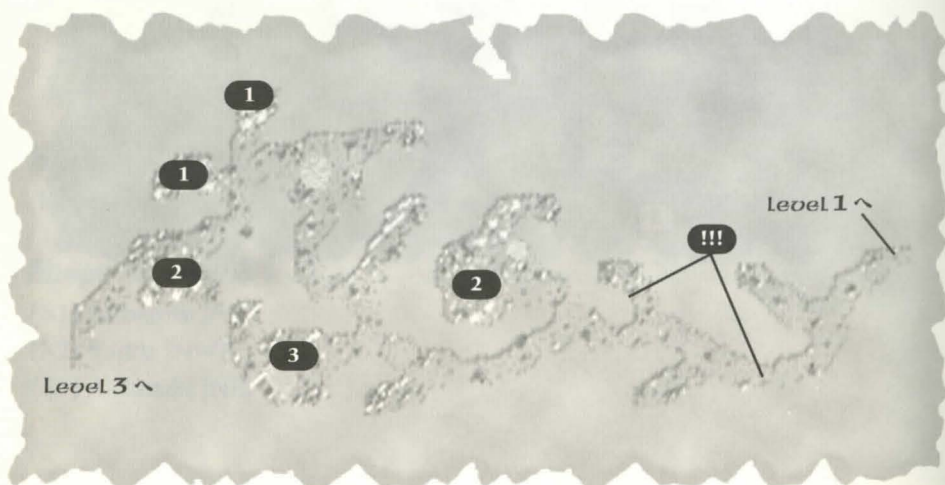
- (1) Lizard Men エリア
- (2) Zombies エリア



## Level 2

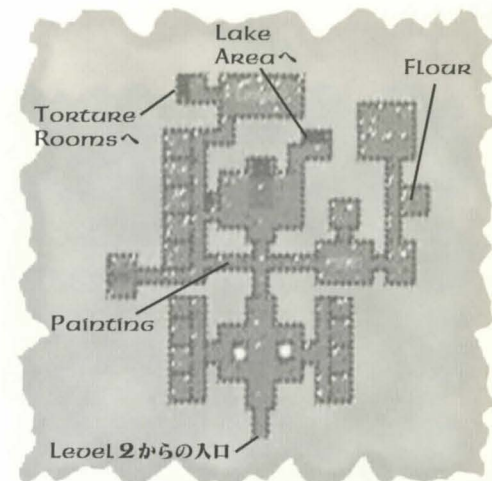
† 全モンスター出現の可能性あり。

- (1) Lizard Men エリア
- (2) Rat Men エリア
- (3) Spiders エリア



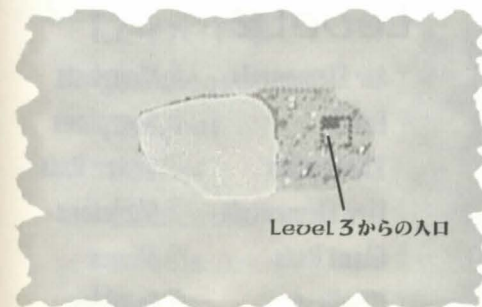
## Level 3

- † Daemons
- † Ghouls
- † Liches



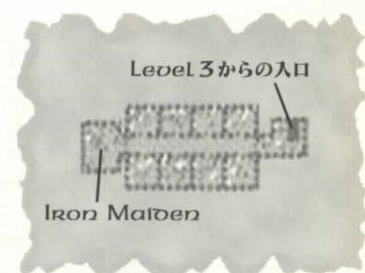
## Lake Area

- † Dragons

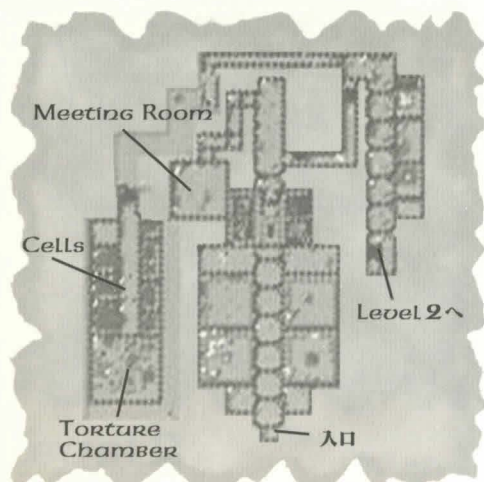


## Torture Rooms

- † Ghouls

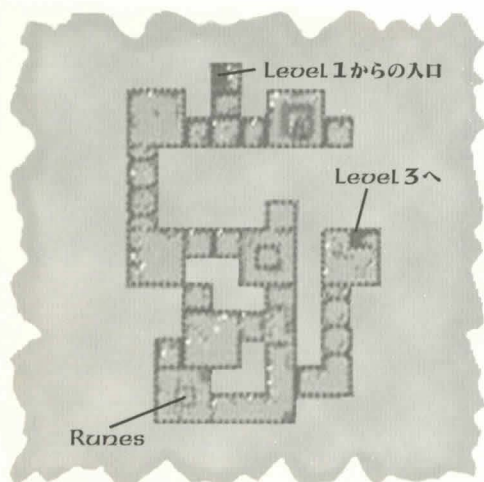






## Level 1

- ♀ Giant Rats
- ♀ Sewer Rats
- ♀ Slimes

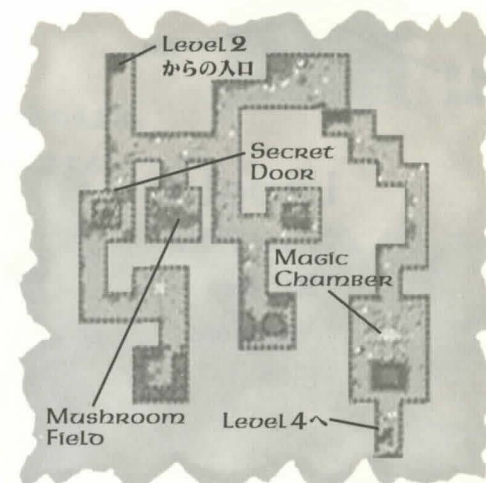


## Level 2

- |                    |              |
|--------------------|--------------|
| ♀ Air Elementals   | ♀ Mongbats   |
| ♀ Earth Elementals | ♀ Scorpions  |
| ♀ Fire Elementals  | ♀ Sewer Rats |
| ♀ Giant Rats       | ♀ Skeletons  |
| ♀ Headless         | ♀ Slimes     |
| ♀ Lizard Men       | ♀ Zombies    |

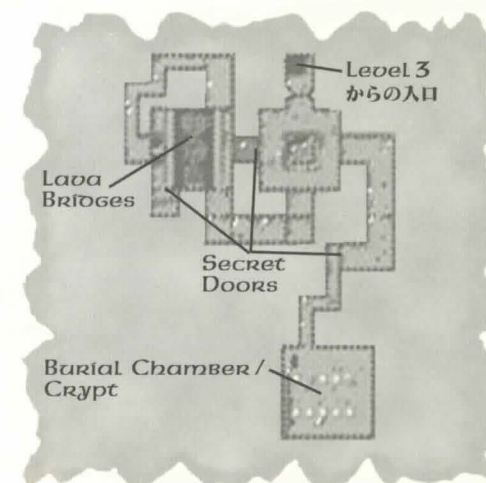
## Level 3

- ♀ Gazers
- ♀ Scorpions
- ♀ Giant Spiders
- ♀ Rat Men
- ♀ Snakes
- ♀ Zombies



## Level 4

- ♀ Daemons
- ♀ Dragons
- ♀ Drakes
- ♀ Elementals
- ♀ Ghouls
- ♀ Liches





# Despise

## Entryway

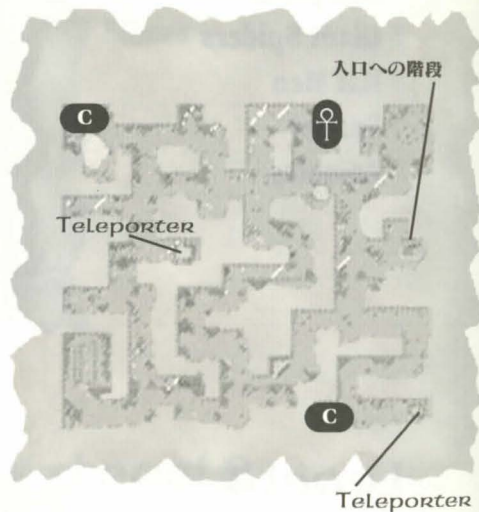
Level 1  
への階段

Level 2  
への階段

入口

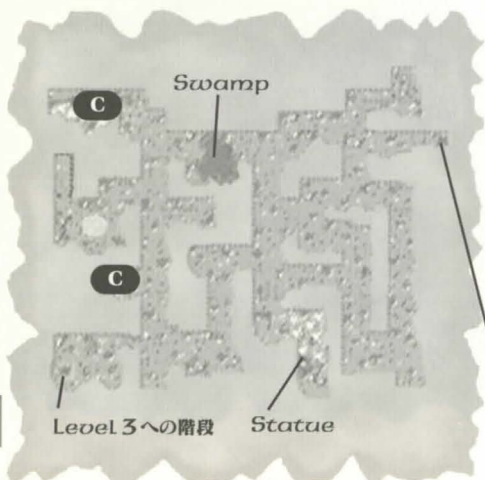
## Level 1

- ♀ Lizard Men
- ♀ Rat Men
- ♀ Scorpions
- ♀ Slimes



## Level 2

- ♀ Gazers
- ♀ Ghouls
- ♀ Lizard Men
- ♀ Rat Men
- ♀ Zombies



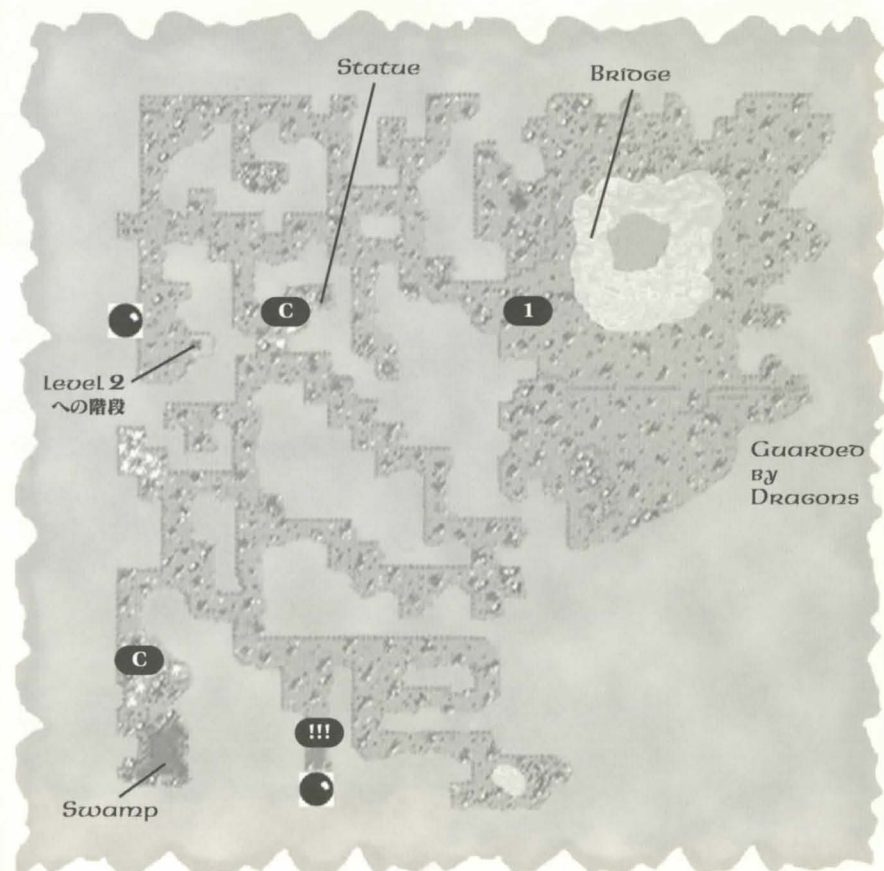
## Level 3

♀ 以下のほかに、違う階のモンスターが出現する可能性あり。

- ♀ Daemons
- ♀ Drakes
- ♀ Elementals
- ♀ Liches

(1) このエリアは DragonとDrake の生息地。

● 運がよければ Crystal Ball が反応する。

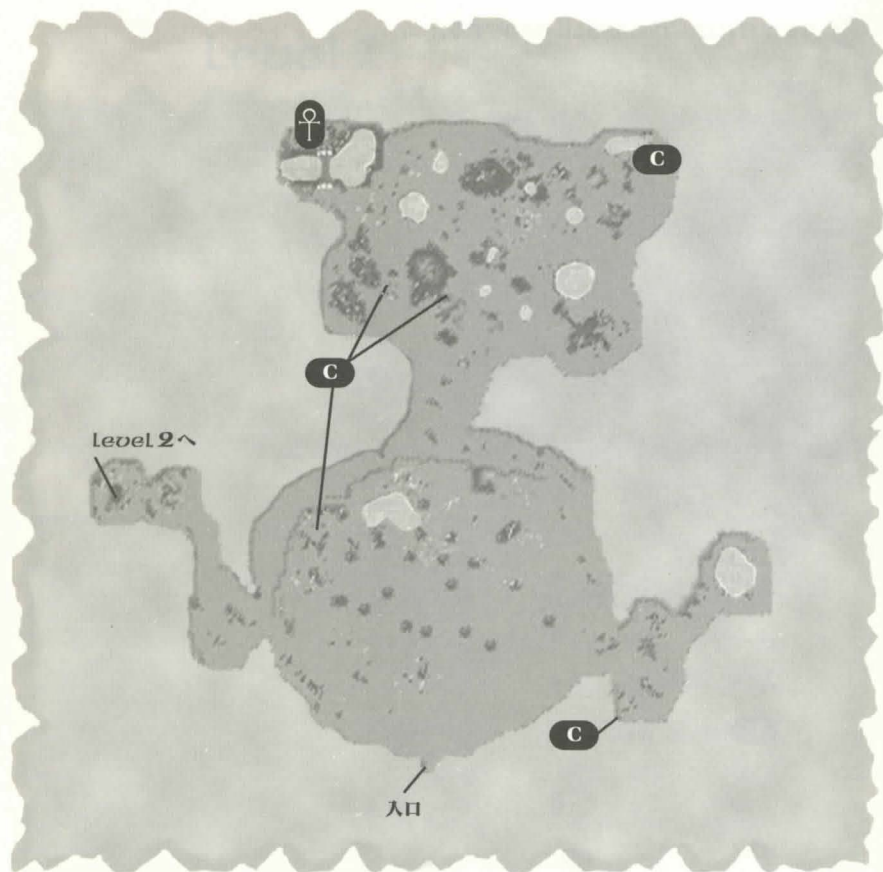






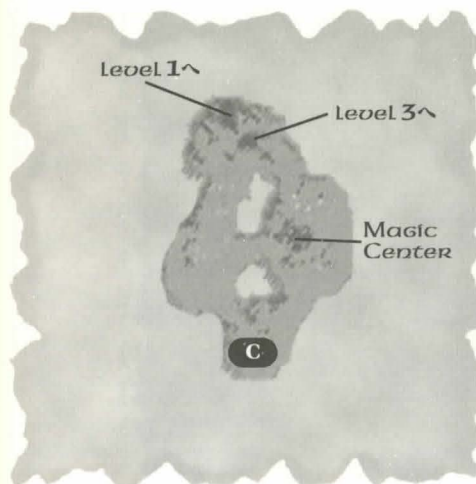
## Level 1

- ♀ 全モンスター出現の可能性あり。
- ♀ ここは Dragon が多数出現する。



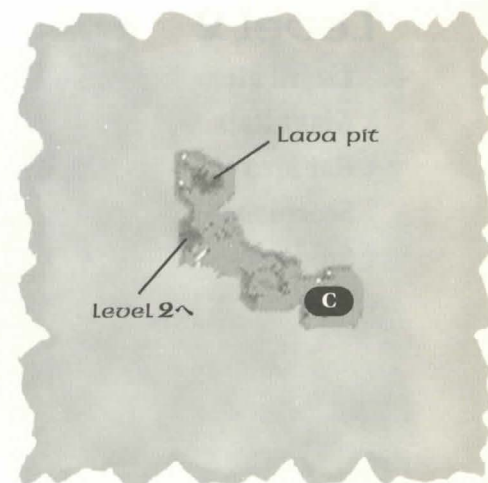
## Level 2

- ♀ 全モンスター出現の可能性あり。
- ♀ Dragon が頻繁に出現。



## Level 3

- ♀ 全モンスター出現の可能性あり。
- ♀ Dragon が頻繁に出現。



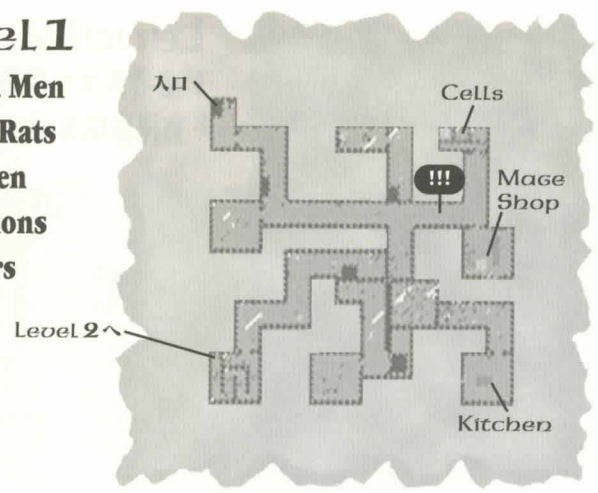




# Hythloth

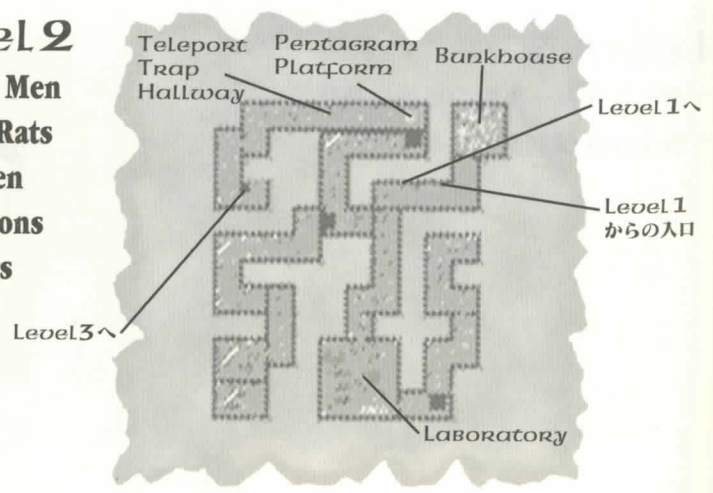
## Level 1

- ♀ Lizard Men
- ♀ Giant Rats
- ♀ Rat Men
- ♀ Scorpions
- ♀ Spiders



## Level 2

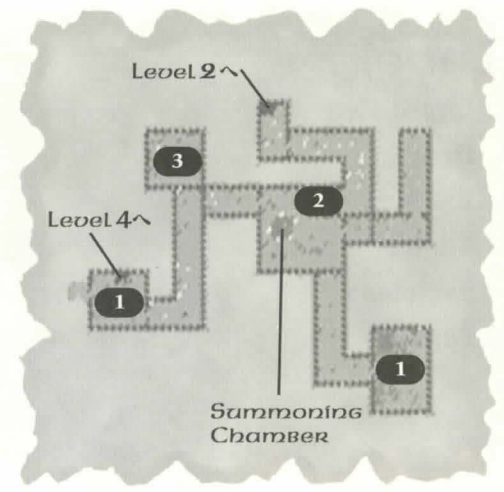
- ♀ Lizard Men
- ♀ Giant Rats
- ♀ Rat Men
- ♀ Scorpions
- ♀ Spiders



## Level 3

- ♀ Fire Elementals
- ♀ Lizard Men
- ♀ Giant Rats
- ♀ Rat Men
- ♀ Scorpions
- ♀ Spiders

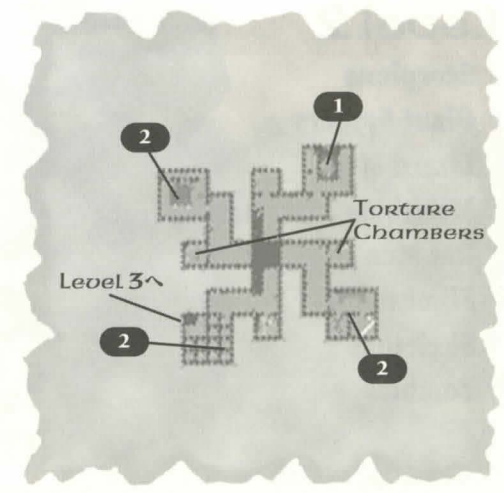
- (1) Daemon エリア
- (2) Gazer エリア
- (3) Liche エリア



## Level 4

- ♀ Fire Elementals
- ♀ Lizard Men
- ♀ Rats
- ♀ Rat Men
- ♀ Scorpions
- ♀ Spiders

- (1) Daemon エリア
- (2) Liche エリア





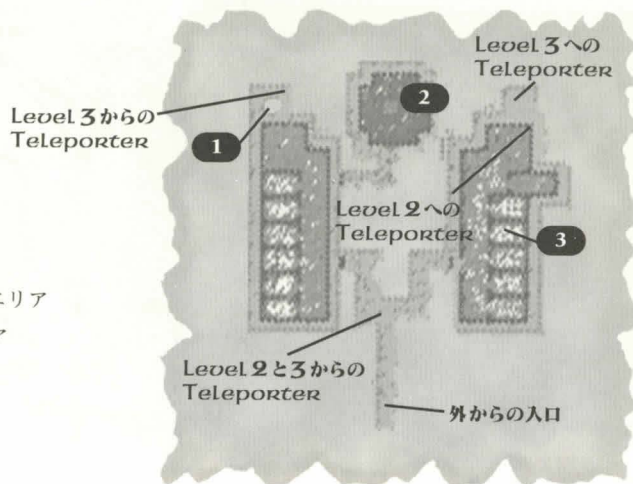




## Level 1

- ♀ Lizard Men
- ♀ Rat Men
- ♀ Slimes
- ♀ Skeletons

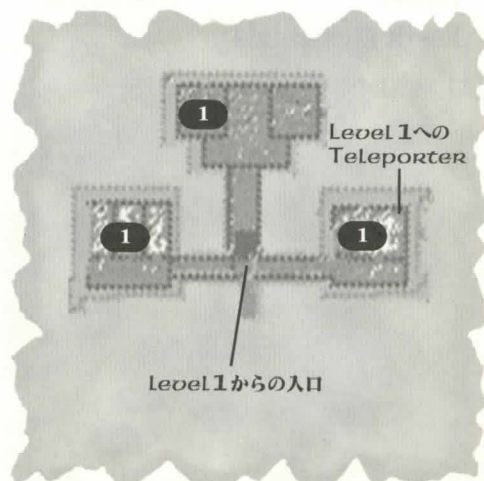
- (1) Liche エリア
- (2) Lizard Men エリア
- (3) Zombie エリア



## Level 2

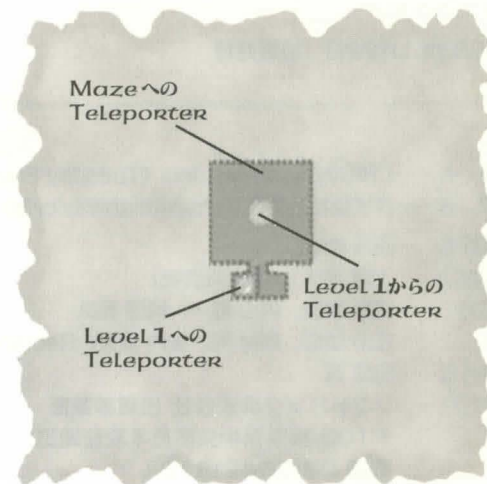
- ♀ Lizard Men
- ♀ Rat Men
- ♀ Slimes
- ♀ Skeletons

- (1) Zombie エリア



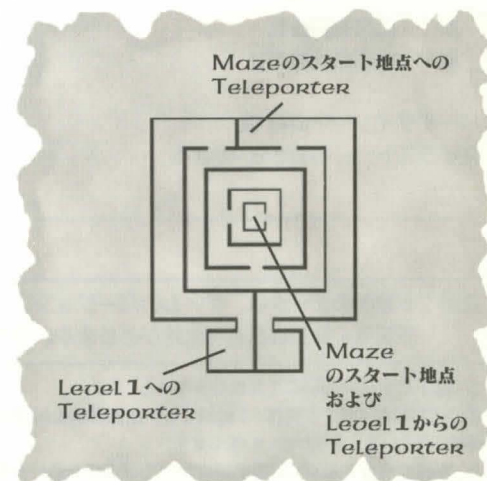
## Level 3

- ♀ モンスターはいない。
- ♀ Teleporterはすべて一方通行。



## Level 3のMaze

- ♀ 壁は近付いたときにしか見えない。





# ウルティマ オンライン公式ガイド

1998年1月22日 初版発行

著者……オリジン システムズORIGIN Systems, Inc. (Tuesday Frase, Melissa Tyler)

訳者……株式会社万葉社 (shun@highway.or.jp)

監訳者……にしお西尾 ゆき

編集協力……工藤 英人 (山猫有限会社)

協力……青木 大志、内山 健一、岡田 和久

立山 俊輔、原村 亮、室内 俊夫、Redfang

発行者……岡崎 真

発行所……ソフトバンク株式会社 出版事業部

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1

販売 03(5642)8101

編集 03(5642)8142

組 版……山猫有限会社

印 刷……株式会社厚德社

カバーデザイン……中村 敬

本文イラスト……しおざき・のぼる

注意：本書中のデータは、ゲームのバージョンアップ等により、  
予告なく変更される可能性があります。予めご了承ください。

落丁、乱丁は小社販売局にてお取り替えいたします。

本書の内容に関するご質問は、ご面倒でも小社書籍編集局 第5編集部まで、必ず書面にて  
ご連絡くださいますようお願いいたします。

なお、本書の内容に基づく運用結果については責任を負いかねますので、ご了承ください。  
本書の内容の一部あるいは全部を無断で複写・複製・転載することを禁じます。



**SOFT  
BANK**

**ソフトバンク**