

ULTIMA™ ONLINE  
プレイガイド

[www.ultimaonline.com](http://www.ultimaonline.com)

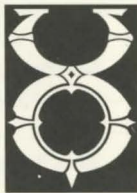
オリジン社では、

常に変化を続ける『Ultima Online』の世界に対応するため、  
オンラインマニュアルとして最新情報を発信しています。

上記はそのアドレスです。

このサイトには、読みやすいようにセクションごとに分類された  
数百ページ相当の情報が掲載されており、マニュアル以外の情報  
(ギルドの登録、テクニカルサポート、チャットルームなど)も  
常に更新しています。

この冊子は、97年9月20日のバージョンのオンラインマニュアルを翻訳したものです。上記のような理由により、  
お客様がアクセスされるオンラインマニュアルと一部内容が異なる場合がございます。あらかじめご了承ください



\*内容はすべて英語となっています。

\*このサイトについての質問は、エレクトロニック・アーツ・ビクターでは一切受け付けておりません。

ウルティマオンライン 日本語サイトのご紹介

ウルティマオンラインの日本語オフィシャルサイトがEAVのウェブサイト、EAVWEB (<http://www.ea.com/eav/>)  
上にオープンしています。ウルティマオンライン日本語オフィシャルサイトには、待ち合わせ伝言板として使える、  
Bulletin Board や、他のウルティマオンライン日本語サイトへのリンクがあります。この日本語オフィシャルサイト  
で情報を確認して、ブリタニア出発に備えましょう。それでは、よい旅を！

EAVWEB- <http://www.ea.com/eav/>

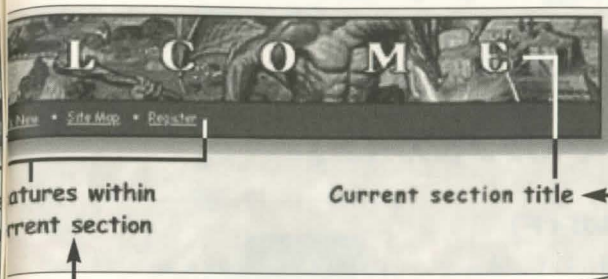
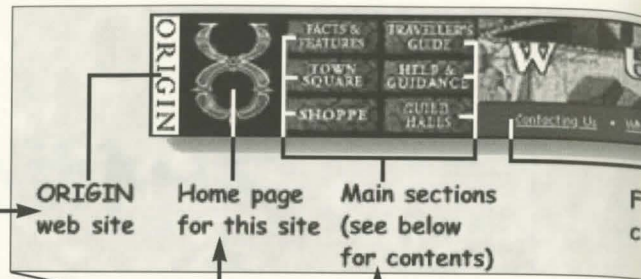
ウルティマオンラインの日本語オフィシャルサイト-<http://www.ea.com/eav/archive/uo/>

ウルティマオンライン ウェブサイト

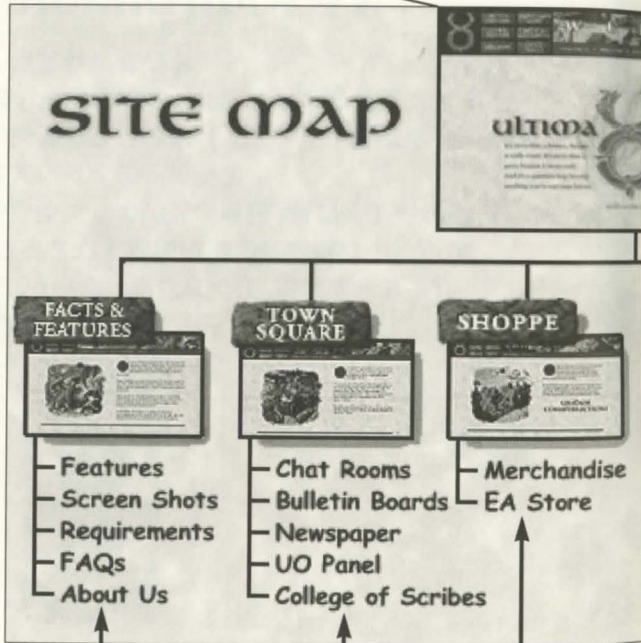
基本操作

ORIGINウェブサイト

このサイトのホームページ  
メインセクション  
(内容については下記を参照のこと)



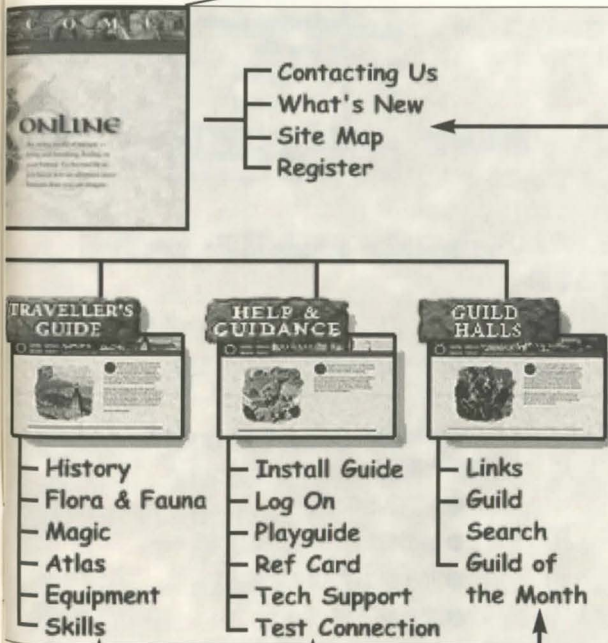
サイトマップ



特徴  
画面写真  
動作環境  
FAQ  
会社説明

チャットルーム  
掲示板  
新聞  
UOパネル  
書記大学

グッズ  
EAストア



歴史  
動植物  
魔法  
地図  
装備  
技能

インストールガイド  
ログオン  
プレイガイド  
リファレンスカード  
テクニカルサポート  
試験接続

リンク  
ギルド検索  
今月のギルド

ゲームプレイ関連セクション (P2~P4の解説参照)

現在のセクションの  
タイトル

オリジン社への連絡  
最新情報  
サイトマップ  
登録



# ゲームプレイ関連セクション

ここではゲームのインストールとプレイの方法を解説するセクションです。

## Help & Guidance (ヘルプ&ガイド)

### Install Guide (インストールガイド)

ゲームを実行するための手順が書かれています。

- システムの準備
- インストール手順
- プレイ開始
- アンインストール/再インストール
- トラブルシューティング
- 製品サポート



### Log On (ログオン)

アカウントの設定、ゲームの実行、およびキャラクターの作成方法です。

- 新たにキャラクターを作成する手順
- ゲーム開始

### Playguide (プレイガイド)

プレイの基本要素を扱っています。

#### インターフェース

- ゲーム世界の移動
- 最初にするべきこと
- 都市と荒野
- 取引ギルド
- キャンペーン設定  
(オプションメニュー)

#### キャラクター

- 所持品リスト
- キャラクターウィンドウ

#### 会話と取引

- NPCとの会話
- 他のプレイヤーとの会話
- アイテムの購入と取引
- 家と船
- 部下とペット

#### 戦闘

- 戦闘用インターフェース
- 魔法の使用



### 休息と治療

- 疲労と休息
- 治療
- キャラクターの復活

### 成長

- 技能の使用と向上
- 称号

### Ref Card (リファレンスカード)

マウスと重要コマンドに関する早見表です。

### Technical Support (テクニカルサポート)

困った時の対処方法です。

### Test Connection (試験接続)

接続速度のチェック方法に関する説明です。

## Traveller's Guide

### History (歴史)

ブリタニアの歴史の簡単な説明です。

### Flora & Fauna (動植物)

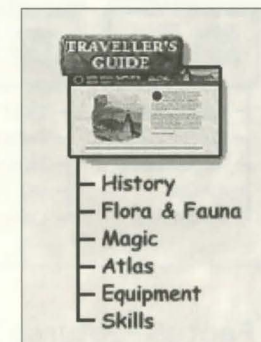
生物に関する説明です。

- 動物
- モンスター
- 植物

### Magic (魔法)

ウィザードとメイジのためのリファレンスガイドです。

- 秘薬
- 力ある言葉
- 魔法陣
- 呪文書



### Atlas (地図)

町の説明を含むブリタニアの詳細な地図です。

### Equipment (装備)

全ての戦士と商人が知っておくべきことです。

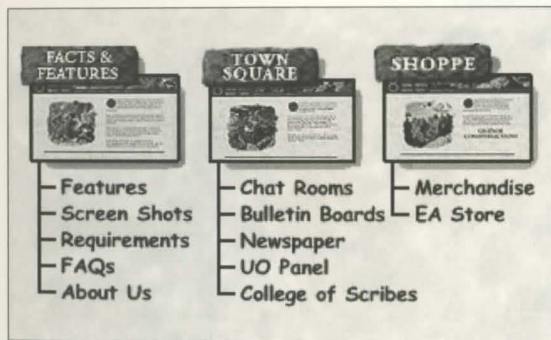
- 盾と鎧
- 武器
- 道具

### Skills (技能)

ゲームに登場する全てのプレイヤー用技能の説明です。

## ゲームプレイ用以外のセクション

以下のセクションはプレイそのものには必要ありません。



### Facts&Features (事実と特徴)

ゲームの関連情報

### Towns Square (町の広場)

ニュース、イベント、交遊

### Shoppe (店)

製品や商品の関連情報

# プレイガイド Playguid

「オンラインマニュアル」の「playguide」を翻訳したものです。



ブリタニアを訪れるということは、実在する別世界を訪れるということに他なりません。初めてブリタニアを訪れたときの状況は、どのキャラクターも同じです。しかし、そこから先のことは全てプレイヤー自身にゆだねられているのです。

このプレイガイドは、ブリタニアで生きる道を見つける助けになることでしょう。ただし、このプレイガイドでは、ゲームの初歩的な部分しか説明してありません。また、『Ultima Online』は、ゲームの性質上、常に状況が変化しています。ウェブサイトアクセスして、常に最新のプレイ方法を知っておくようにしましょう。



## 内容 Contents

<b>ゲームインターフェース The Game Interface</b>	<b>7</b>
移動方法 Moving in the World	7
最初にすべきこと What to do First	8
町と荒野 Cities vs. the Wildeness	12
取引ギルド Trade Guilds	13
キャンペーンの設定 Campaign Configuration	14
<b>キャラクター Your Character</b>	<b>20</b>
所持品リスト	20
キャラクターウィンドウ Character Window	21
<b>会話と取引 Talking &amp; Trading</b>	<b>26</b>
NPCとの会話 Talking to NPCs	26
他のプレイヤーとの会話 Talking to Other Players	27
物品の購入と取引 Buying and Trading	27
家と船 Houses and Ships	30
部下とペット Hirelings and Pets	35
<b>戦闘 Fighting</b>	<b>38</b>
戦闘用インターフェース	38
呪文のかけ方 Spellcasting	38
<b>休息と回復 Resting &amp; Healing</b>	<b>40</b>
疲労と休息 Stamina and Resting	40
負傷の回復 Healing	41
復活 Resurrecting Your Character	42
<b>キャラクターの成長 Character Advancement</b>	<b>44</b>
スキルの使用と向上 Using and Improving Skills	44
称号 Titles	52



## ゲームインターフェース The Game Interface



### 移動方法 (Moving in the World)

ブリタニアに初めてやって来たプレイヤーは、何かを始めるのに先立って、とりあえずはあちこちへ足を伸ばし、いろいろなものを見ようとするでしょう。

移動は右ボタンをクリックすることで行います。カーソルを画面上の好きな地点に重ね、右ボタンをクリックしてください。キャラクターがカーソルに向かって歩きます。

### 誘導 (Pathfinding)

移動中の細かい判断を、ある程度コンピュータに任せてしまうのが「誘導 (Pathfinding)」と呼ばれる移動方法です。この方法を使えば、途中で障害物があったとしても簡単に避けることができます。行きたい場所にカーソルを合わせ、右ボタンをダブルクリックしてください。コンピュータが判断した最短ルートに従って、キャラクターがそこを目指して歩きます。たとえ障害物があっても、曲がり角やテーブル等の単純なものであれば、迂回して進みます。ただし、「誘導 (Pathfinding)」を選んでも、閉まっているドアをキャラクターが自動的に開くことはありません。すでにドアが開いている時は通り抜けできます。

### 連続移動 (Continual Movement)

ある方向に数歩以上進む必要がある場合は、小刻みに移動してはラチがあきません。そんな時は、カーソルをキャラクターが進む方向のはるか先に合わせ、右のボタンを押しっぱなしにしてください。こうすると、マウスのボタンを放すまで(あるいは何かにつつかるまで)、キャラクターはその方向に歩き続けます。右ボタンを押したままカーソルを動かせば、それに合わせてキャラクターの進行方向も変わります。



## 走る (Running)

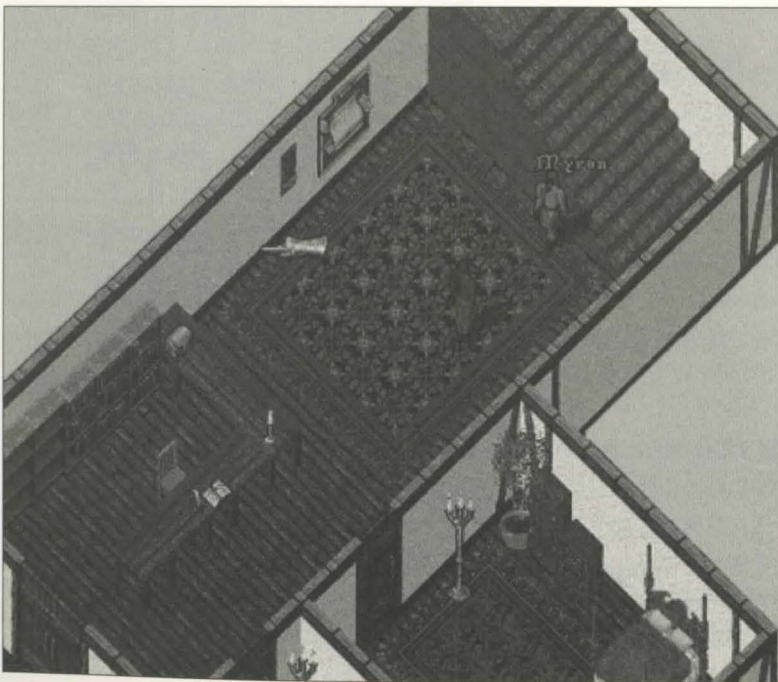
連続移動中はキャラクターを走らせることもできます。カーソルをキャラクターから離すと、その距離に応じて移動速度が上がります。ゆっくりと歩かせたいなら、カーソルとキャラクターの距離は2、3cmを保ってください。ダッシュさせたい時は、カーソルを画面の端まで動かしてください。

## キーボードを使った移動 (keyboard Movement)

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

## 最初にするべきこと (What to do First)

初めてブリタニアにやって来たキャラクターは、スタート時に選んだ町の中にいます。最初に持っているのは、100GP、シャツ、ズボンまたはスカート（そのキャラクターの性別によります）、バックパック、そして基本的な武器だけです。これらはどれも商人にとっては金銭的な価値のないものばかりです。



まずは、移動の方法をマスターするため、宿屋の広間や外の通りで練習を重ねると良いでしょう。また、キャラクターウィンドウの見方やアイテムを拾い上げたり動かしたりする方法に慣れるのもこの時がチャンスです。

「キャラクターウィンドウ」(The Character Window) → 21 ページ

「物品の購入と取引」(Buying and Trading) → 27 ページ

## 貯金を作る (Establish a Nest Egg)

ゲーム世界でもお金は必要です。お金を稼ぎたいなら取引をすることです。手近な場所でちょっとしたアイテムを見つけ（一生懸命探せばきっとあります）、それを欲しがっている商人を探してください。商人やその他のノンプレイヤーキャラクター（NPC）に話しかければ、そのキャラクターが何を最も欲しがっているのか分かるはずで、しばらくはそのアイテム探しに時間をかけましょう（貯金を作るのは大変なことなのです）。町に住んでいる商人から物品を奪うのは、貯金を作る方法としては賢明ではありません。衛兵は悪事を見逃しません。

「NPCとの会話」(Talking to NPC) → 26 ページ

## スキルの向上 (Build Up Your Skills)

現金を集めている間も、スキルに磨きをかけることは可能です。大部分のスキルには基本能力が設定されていますが、そのうちのいくつかは熟達しなければ、ブリタニアの過酷な環境下でやっていくことはできません。スキルを向上させる一番の方法は、実践を重ねることです。スキルは、使用すればするほどレベルアップしていきます。戦闘関連のスキルは訓練用のダミーと戦ったり（大きな町に行くと公共のサービスとして利用できます）、小動物を相手にする（「ウサギ狩り」とも言います）ことでも磨きをかけられます。また、その方面に興味があるなら、ちょっとした盗みを働いて、窃盗関連のスキルを向上させるのも良いでしょう。なお、小動物を相手にすると、肉や毛皮、あるいは羽毛（鳥糞をした場合）など、公の市場で売ることができる商品が手に入るという副次的なメリットもあります。



スキルレベルを上げるもう1つの方法は、自分よりも上手な人を観察することです。観察する相手はNPCであっても他のプレイヤーのキャラクター(PC)であっても構いません。ただし、観察によって上げられるスキルレベルの上限は、相手のスキルの50%です。例えば、Cooking(料理)スキル70の料理人にくっついて調理場を数日間うろつくと、Cookingスキルを35まで上げられる可能性があります。もちろん他のキャラクターのスキルレベルを正確に知ることはできません。そのため、修行中はスキルレベルが向上する様子を注意深く観察して、進歩が止まったらすぐそれに気づくようにしておかなければなりません。

「キャラクターの成長」→44ページ

金に多少の余裕ができれば、NPCに訓練を依頼することもできます。依頼されたNPCは、自分が知っている最高のスキルを、適切な料金で、マンツーマンで教えてくれます。

### 装備のグレードアップ (Upgrade Your Equipment)

懐が少し暖かくなったら、冒険に必要な基本装備を買い揃え始めましょう。最初を買うのは履物とおそらくは革の鎧ということになるでしょう。短剣よりも強力な武器もぜひ手に入れたいところです。また、魔法の専門家を目指すなら、呪文書と何種類かの秘薬も必要になるでしょう。

「物品の購入と取引」(Buying and Trading) →27ページ

秘薬と魔法についてはウェブサイト上の「Traveller's Guide(トラベラーズガイド)」の「Magic(魔法)」を参照してください。

### 友達を作る (Make Friends)

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

1. 何千人ものプレイヤーが参加しているゲームの醍醐味は、それらの人々との出会いにあります。
2. 町から出て冒険に向かうにしても、1人より大勢の方が何かと便利です。

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

1. 友好的に振る舞いましょう。参加して間もないうちは、大部分のキャラクターよりも弱いことを忘れないでください。間違っても怒らせるべきではありません。
2. 強引で凶々しい振る舞いは厳禁です。あなたに力を貸す必然性は誰にもないのです。他のPCに協力してもらえるか否かはあなた次第です。運が良ければ、最初の冒険のための装備を揃えるのに力を貸してくれる人が現れるかもしれません。しかし、たかりや物乞いには誰も力を貸してくれないでしょう。
3. 他人を信用しすぎるのも考えものです。心の中ではあなたのためにならないことを考えている人もいます。ひとけのない場所や町の外にしきりと連れ出したがる人には注意しましょう。良からぬことを企んでいるのかもしれない。
4. 計略にはまっても、罠に引っ掛かっても、ペテンにかけられても、それを自分自身のことのように考えるべきではありません。その経験を教訓にして、次から騙されないようにすれば良いのです。(自分のキャラクターを裏切った相手に復讐しようとするなら、それはそれで結構なことです。ただし、これがゲームだということだけは忘れないでください。) また、たとえ誰かに侮辱を受けたり攻撃的な態度を取られても、挑発に乗ってはいけません。そんな相手は「無視する」に限ります。

「無視する」という機能については、「キャンペーンの設定」を参照してください。  
→14ページ

以上のように細かな注意点はありますが、新しい出会いや友好的な雰囲気の話、あるいは冒険の計画といったものを積極的に求めているのは、他のプレイヤーも同じです。ほかのプレイヤーとの協力、それがまさに「Ultima Online」の醍醐味なのです。

### 評判 (Notoriety)

ゲームが進むにつれて変化するのは、能力値やスキルではありません。プレイヤーの行動そのものが、周辺の世界に波紋を投げかけるのです。高潔な振る舞いや栄誉ある行いによって知られるようになると、人々からあなたのキャラクターは英雄視され始めます。逆に、不実な振る舞いや不名誉な行いをすると、名声に傷が



つきます。これらをひとまとめにして、このゲームでは「評判」(Notoriety)と呼んでいます。

NPCの対応が丁寧になったら、高潔な英雄だとの評判が立ち始めているに違いありません。人々が懐疑的な態度や敵対的な態度を取り始めたら、それは悪人だとの評判が立っていると思って間違いありません。そのような悪評が立つと、社会から完全にはじき出されてしまうこともあります。文明化された町の衛兵は、そのようなキャラクターを見つけると即座に攻撃します。ただし、よほど悪い評判が立たない限り、そこまでひどい扱いを受けることはありません。もしそのような扱いを受けたとすれば、極悪非道なことを長い間し続けてきたに違いありません。

## 町と荒野 (Cities vs. the Wilderness)

一般に、町は安全な場所です(経験不足で弱いキャラクターにとってさえ)。町中をモンスターや野生動物がうろついていることはありません。NPCもその多くが友好的です。もちろん敵対的なNPCも中にはいますが、よほど腹を立てない限り、暴力に訴えるようなまねはしません。

中にはあなたに対して良からぬことを企んでいるPCもいるかもしれませんが、そんな場合でさえあなたは様々な形で守られています。例えば、NPCが見ている場所でPCが誰か(PCかNPCかを問わず)を攻撃すると、衛兵がやって来てしかるべき対応を取ります。(このことから、見知らぬ人に話しかける時は人が大勢いる場所から動かないようにしよう、という教訓が得られます。)

荒野の状況は町と正反対です。遭遇する人や生き物は大部分が敵対的です。荒野にいる他のPCには、友好的な人もいればそうでない人もいます。もし後者なら、いつ攻撃されてもおかしくはありません。

初めて荒野に足を踏み出す時は、2つのことを心にとめておきましょう。

1. 自分のキャラクターは簡単に死ぬ
2. 死んでも問題はない

死と復活はキャラクターの成長過程の一部のようなものです。死んだからといって、厳しいペナルティが科せられるわけではありませんし、復活もそれほど難し

いことではありません。死んでいる間は普通よりも早いペースでスキルが衰えるので、できるだけ早く生き返らせるように努めればそれで十分です。それよりも、死ぬことによって生じる最大の不都合は、所持品を持っていけなくなることです。それまでに苦労して集めた所持品は、全て死んだ場所に残され、誰か(または何か)が持ち去るにまかされます。そのため、冒険には信頼できる仲間と出かけるのが得策です。そうすれば、たとえあなたが死んでも、仲間にあなたの持物を集めておいてもらうことができます。荷物さえなんとかすれば、後はどうとでもなります。あなたが「向こうの世界」から帰ってくるまで行動を共にしてもらうこともできますし、次に会う時まで荷物を預けておくこともできます。

「復活」(Resurrecting Your Character) → 42ページ

冒険に行きたくても手近に他のPCがいない。そんな時は、犬を買うか傭兵を雇いましょう。どちらもあなたが死体になっている間はその場にとどまって荷物を守ってくれます。

## 取引ギルド (Trade Guilds)

ブリタニアの大都市には、必ず1つか2つの取引ギルドがあります。ギルドに所属しているキャラクターは、他のギルド会員が売っている物を10%引きで買うことができます。

ギルドへの加入に金はかかりませんが、ギルド会館へ行ってギルド長に会い、ギルドへの加入を申し入れなければなりません。同時に複数のギルドに所属することはできません。別のギルドに加入すると、それまで所属していたギルドの会員権は失われます。

## PCギルド

「Ultima Online」の世界には、PCだけで組織されるギルドもいくつか存在しています。それらは、ある共通の目的を持ったPC達が団結したものであったり、お互いに助け合うために結成されたグループであったりします。

「Guild Halls」には、現在活動中のPCギルドのリストがあります。





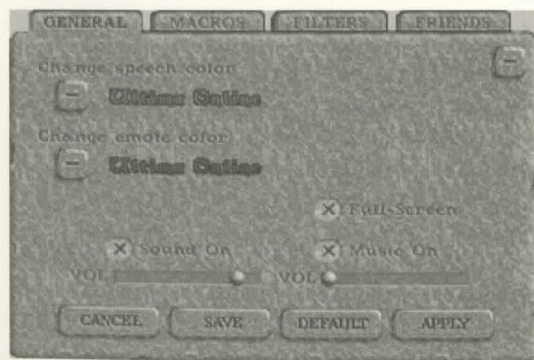
## キャンペーンの設定 (Campaign Configuration)

以下のゲームオプション画面は、Alt-Oで呼び出すことができます。アクセスできる画面は全部で4種類です。それぞれの設定画面には以下のボタンが表示されています。

Cancel (キャンセル)	その画面を表示またはセーブしてから行った全ての変更がキャンセルされます。
Save (セーブ)	その画面を表示またはセーブしてから行った全ての変更がセーブされます。
Default (デフォルト)	それまでの変更点を全て抹消して、あらかじめ設定されているデフォルト値に戻します。
Apply (適用)	そのプレイセッションの間のみ全ての変更点がセーブされます。

### General (総合)

この画面では発言の表示方法の設定とサウンド設定のカスタマイズを行います。



#### 14 Change Speech Color (発言の色を変更する)

発言(セリフ)の色を変更します。このオプションを選択すると、色見本と色調調整用のバーが表示されます。クリックすることで色見本から好きな色を選び、

色調調整バーを動かして色調を設定してください。バーを左に動かせば暗くなり、右に動かせば明るくなります。サンプルの文章の色が変わるので、それを見て選択した色をチェックしてください。

#### Change Emote Color (感情の色を変更する)

あらかじめ設定されている文章を別の色で表示させます。「発言の色」から「感情の色」への切り替えにはマクロ(後述)を用います。「感情の色」も設定方法は上の発言の色と全く同じです。

#### Full Screen Toggle (フルスクリーンの切り替え)

ウィンドウ表示とフルスクリーン表示を切り替えます。

#### Sound On/Off (サウンドのオン/オフ)

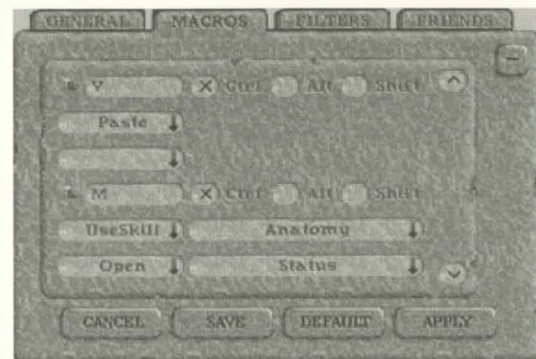
効果音のオン/オフを切り替えます。

#### Music On/Off (音楽のオン/オフ)

音楽のオン/オフを切り替えます。音量は下のバーをスライドさせることで調整できます。

### マクロ (Macros)

このゲームにとってマクロは非常に重要な機能です。これを使えばインターフェースを完全にカスタマイズすることができます。発生が予想される状況に合わせて複雑なコマンドの組み合わせを1つの手順にまとめるのがマクロ機能です。マクロ



はいくつでも設定できます。また、1つのマクロを構成するコマンドの数に制限はありません(もちろん、あまりにも多くのコマンドで構成すると、普通のプレイ状況では使う機会が少なくなります)。



マクロを新規に作成する場合は、現在のマクロのリストの一番下にある空白のコマンド項目を選び、ここに新規に作成するマクロの引き金になるキーを入力してください(数字、文字、句読点が使えます)。AltキーとCtrlキーによる切り替えも可能です。例えば、戦闘用の4つのマクロを入力するなら、「B」、「Ctrl-B」、「Alt-B」、「Ctrl-Alt-B」を引き金として使えるわけです(BはBattle「戦闘」を意味しています)。引き金になるキーを選ぶと、マクロを構成するコマンドを入力する項目が表示されます。選択可能なコマンドは、項目をクリックすると表示されます。コマンドを設定することに新しいコマンド項目が表示されるので、マクロを構成するコマンドを入力し終わるまでコマンドを設定し続けてください。マクロが完成したら、コマンドの追加を止め、<Save>と<Apply>のいずれかを選ぶか、次のマクロの設定に移ってください。

マクロの構成に使えるコマンドは以下の通りです。

#### Say (喋る)

このコマンドを選ぶと、テキストウィンドウが表示されます。マクロを使った時に自分のキャラクターに喋らせたいセリフを、ここに入力してください。

#### Emote (感情を示す)

<Say>と似ていますが、普通の発言とは表示に使われる色が異なります(前述の「感情の色の変更」参照)。また、感情を表す文章は\*印に挟まれて表示されます(例: \*grin (にやりと笑う) \*、\*Broods darkly (陰気に黙り込む) \*等)。感情を表す文章の伝統的な役割は、行動、態度、感情等を、間接的に相手に伝えることです。なお、あらかじめマクロを設定しておく以外に感情を表す方法はありません。

#### Walk (歩く)

方位メニューが表示されるので、その中から1方向を選んでください。このコマンドを使うと、自分のキャラクターを選んだ方向に一步進ませることができます。

#### War/Peace (戦闘/非戦闘)

War (戦闘) モードとPeace (非戦闘) モードを切り替えます。

WarモードとPeaceモードについては、「キャラクターウィンドウ」を参照してください→21ページ



#### Paste (貼付け)

ウィンドウのクリップボードから本や発言に文章を貼付けることができます。ただし、文章の長さには制限があり、発言なら数単語、本でも数センテンスです。

#### Open (開く)

情報ウィンドウの1つを開くことができます。このコマンドを選ぶと、ウィンドウのリストが表示されるので、その中から開きたいウィンドウを選んでください。

#### Move (移動)

選択したウィンドウを画面の別の場所に動かすことができます。移動先の位置は、0(上端)から480(下端)までの数字を入力することで垂直方向を、0(左端)から640(右端)までの数字を入力することで水平方向を決めます。なお、移動先の位置はウィンドウの左上を基準にしています。

#### Close (閉じる)

選択したウィンドウを閉じることができます。

#### Minimize (最小化)

開いているウィンドウを全て最小化することができます。ただし、バックパックウィンドウと呪文書ウィンドウは最小化できないので、このコマンドの影響も受けません。

#### Maximize (最大化)

最小化しておいた全てのウィンドウを画面上に開くことができます。

#### Open Door (ドアを開く)

手が届く範囲内にあるドアを開くことができます。

#### Use Skill (スキルを使う)

選択可能な全スキルのリストが表示されるので、その中から使いたいスキルを選び出してください。普通は、キャラクターウィンドウのスキルリストから選んで使うスキルだけが、このコマンドの対象となります。特定のアイテムを用いたり、何らかの行動を取ることがきっかけとなって使用されるスキルには適用されません。

スキルの使用の詳細については、「スキルの使用と向上」を参照してください→44ページ

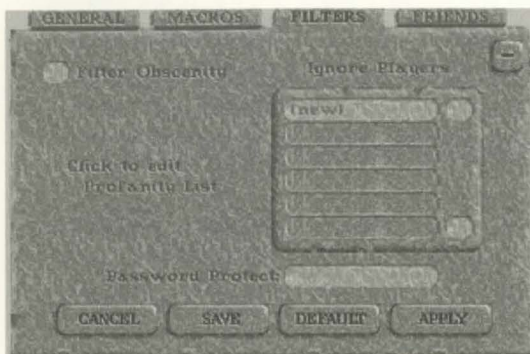


**Cast Spell (呪文をかける)**

このゲームに登場する全呪文のリストが表示されるので、その中からかけたい呪文を選び出してください。間違っかけて方を知らない呪文を選ばないように注意してください。

**フィルター (Filters)**

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



**Filter Obscenity (卑猥な言葉を排除する)**

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

**Ignore Players (プレイヤーを無視する)**

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

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

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

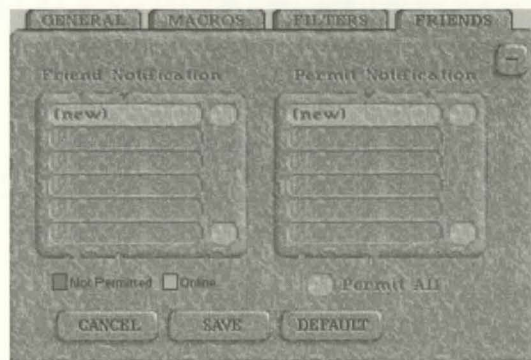


**Password Protect (パスワードのプロテクト)**

このオプションを選択すると、自分以外の人間がこの画面を見られないように、パスワードを設定することができます。

**友人 (Friends)**

オンラインになっている友人がいる場合、この画面を利用するとその友人を見つけやすくなります。また、オンライン中のプライバシーのレベルを設定することもできます。



なお、この画面に<Apply>オプションは表示されません。

**Friend Notification (友人の告知)**

自分がオンラインになっている時に、このリストに載っているキャラクターもオンラインになっていると、そのことを知らせてくれます(ただし、相手の承諾が必要です)。

**Permit Notification (告知を承諾する)**

相手の友人リストに載っていて、なおかつ自分もオンラインになっている場合に、自分の存在を知らせても良いキャラクターのリストです。

**Permit All (全てを承諾する)**

自分の存在を知らせる相手を特に制限しない場合は、<Permit Notification>の代わりにこのボタンを使います。



## キャラクター Your Character



### 所持品リスト

所持品リストには、衣服、鎧、武器、ゴールド、呪文書、その他の雑多なアイテムが表示されます。一般に、所持品リストはキャラクターウィンドウ（後述）を通じて操作します。中には特殊な機能もあり（呪文の使用と金の使用はその代表）、それらを使用すると対応する所持品（先の例で言えば秘薬とゴールド）がリストから自動的に削除されます。

取引の詳細については「物品の購入と取引」を参照してください。→27ページ  
秘薬と魔法についてはウェブサイト上の「Traveller's Guide(トラベラーズガイド)」の「Magic (魔法)」を参照してください。

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

アイテムをクリックすると、そのアイテムが何であるかが分かります。(注意：このオンラインマニュアルで単に「クリック」または「ダブルクリック」と書かれている場合は、左クリックのことを指します。右のボタンを使用する場合は「右クリック」または「右ダブルクリック」と書くことで区別してあります。)

アイテムをクリックしてそのままボタンを押し続けると、そのアイテムを拾うことができます(そのアイテムを動かせることが前提です)。拾ったアイテムはプレイヤーのものになります。所持品リストに加えるなら、そのアイテムを自分のキャラクターの上を持ってきてボタンを放すか、直にキャラクターウィンドウかバックパックウィンドウまでドラッグしてください(この方法はどちらかのウィンドウが開いていなければ使えません)。

### アイテムの使用 (Using Items)

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

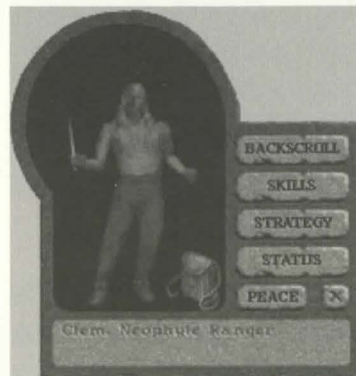
時にはあるアイテムを別のアイテムに用いなければならないこともあります。例えば、羊毛を毛糸にするためには、紡ぎ車が必要です。そのような場合は、まず原料(この場合は羊毛)をダブルクリックして、次に使用するアイテム(紡ぎ車)を1回だけクリックします。Tailoring(洋裁)スキルが十分なら、羊毛が毛糸に変化します。いくつもの手順を踏む必要があるアイテムや、適切に用いるために別のアイテムを必要とするアイテムを使用する場合は、画面にその使用手順が1つ1つ表示されます。

### アイテムを捨てる (Dropping Items)

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

## キャラクターウィンドウ (Character Window)

キャラクターウィンドウには、自分のキャラクターに関するあらゆる情報と、ゲームオプションの大部分が表示されます。キャラクターウィンドウは自分のキャラクターをダブルクリックすると表示されます。



### 衣服、鎧、武器 (Clothing/Armor/Weapons)

キャラクターウィンドウには自分のキャラクターを間近から見た様子が表示されます。ここには現在身につけている衣服と鎧、それ



手にしている武器が表示されます。武器や着衣をクリックすると、それが何であるかが分かります。

武器や着衣を別のものに変更したい時は、現在使用しているアイテム（そのようなものがある場合）をバックパックか地面にドラッグした後、新しく装備させるアイテムを装備させたい場所までドラッグしてボタンを放してください。

### バックパック (Backpack)

ゴールドや呪文書、交易品も含めて、所持品の大部分はバックパックに収められます。バックパックを捨てることも可能ですが、そんなことをすれば、ゴールド、包帯、食料、薬等、冒険に欠かせない物を運ぶ手段がなくなってしまいます。



キャラクターウィンドウ中のキャラクターの右に表示されているバックパックのアイコンをダブルクリックすると、キャラクターウィンドウとは別にバックパックウィンドウが表示されます。バックパックウィンドウにはバックパックの中身が全て表示されます。バックパックを開いたら、使いたいアイテムをクリックして、ドラッグによって取り出してください。

### 呪文 (Spells)

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

第1に、呪文書は普段はバックパックにしまわれています。呪文を唱える時は、バックパックウィンドウを表示して呪文書を開き、使用する呪文を選ばなければなりません。魔法の巻物もバックパックに入れておくか、呪文書に書き移しておかなければなりません（巻物を呪文書の上にドラッグしてください）。

第2に、バックパックは呪文の秘薬をしまっておく場所でもあります。秘薬は呪文をかけるごとに所持品リストから自動的に消えます。

### 巻き戻し (Journal)

<Journal> ボタンを押すと、現在のプレイセッションにおいて最後に交わした会話が記録されている巻物型のウィンドウが表示されます。

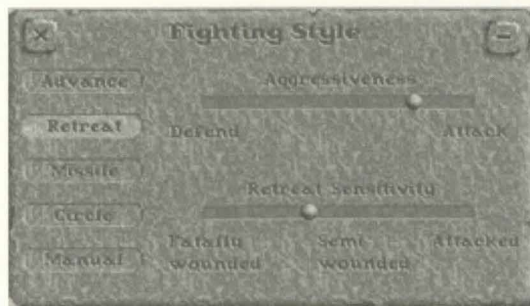
### スキル (Skills)

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

詳しくはウェブサイト上の「Traveller's Guide (トラベラーズガイド) の「Skill (スキル)」を参照してください。

### 戦略 (Strategy)

<Strategy> ボタンを押すと表示されるウィンドウは、戦闘のスタイルをあらかじめ設定しておくことに用います。自分の戦い方に最も合った戦法を選んでください。特定の戦闘スタイルを選んだからといって、リアルタイムで進行する戦闘の最中に行動の細部を調整する必要はないので安心してください。たとえプレイヤーがログアウトしてからキャラクターが消えるまでの間に襲われても、防御は自動的に行われます。戦略ウィンドウで決定するのは、防御の積極性と特に指示を出さない場合の移動の仕方です。



安全にログアウトする方法については、「疲労と休息」を参照してください。→40ページ

戦略ウィンドウは5つのボタンと2つのスライダーで構成されています。同時に選択できるボタンは1つだけです。基本戦略はどのボタンを押すかによって決まります。



**Advance (前進)**

戦闘になると白兵戦用の武器が届く距離まで敵に近づきます。敵が逃げると追いかけてみます。

**Retreat (後退)**

ある程度のダメージ(後述する「粘り強さ」参照)を受けると、戦闘から離脱しようとしています。

**Missile (飛び道具)**

飛び道具の射程ぎりぎりまで近づき、攻撃中はその距離を保とうとします。

**Circle (迂回)**

巧みに移動して敵を背後や側面から攻撃しようとしています。

**Manual (マニュアル)**

特に指示しない限り、前進も後退もせず、その場にとどまります。このモードを選んだ場合は、キャラクターが置かれている状態にことさらに注意する必要があります。うっかりしていると飛び道具の恰好的になるからです。

2つのスライダーの機能は以下の通りです。

**Agressiveness (積極性)**

攻守のバランスを決めるのに用います。スライダーを防御側の端まで持って来れば、敵の攻撃に対する防御力は最高になりますが、その代わりに攻撃は減多に当たらなくなります。逆に、スライダーを攻撃側に持って来れば、攻撃は当たりやすくなりますが、反撃も受けやすくなります。

**Retreat Sensitivity (粘り強さ)**

このスライダーは<Retreat>ボタンを選択した場合にのみ表示されます。このスライダーは<Retreat>を選択した場合の戦闘から離脱するタイミングを決めるのに用います。スライダーを左端に持って来ると、キャラクターは死ぬか瀕死の状態になるまで戦い続けます。逆に、右端に動かせば、ダメージを受けた途端に後退します。

**ステータス (Status)**

ステータス (Status) ボタンを押すと、キャラクターの活力に関連した数値が表示されます。<Hits (生命力)>、<Mana (マナ)>、<Fatig (体力)>には2種類の数値が表示されることに注意してください。左側の数値は現在到達可能な最大値で、右側の数値はウィンドウを開いた時点の数値です。負傷や疲労の状態や、魔力の消耗度は、この2つの数値を見比べることで判断できます。

**非戦闘モードと戦闘モードの切り替え (Peace/War Toggle)**

このボックスをクリックすると、Peace (非戦闘) モードからWar (戦闘) モード、またはWarモードからPeaceモードに切り替わります。

詳しくは「戦闘」を参照してください。→38ページ

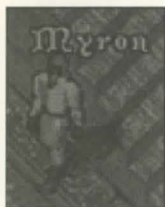


## 会話と取引 Talking & Trading



### NPCとの会話 (Talking to NPCs)

NPCと話をするためには、まず相手の注意を引く必要があります。一番良い方法は、話をしたいNPCの方を向いて名前を呼ぶことです。名前はそのNPCをクリックすると表示されます。周囲にいる人が少ない時は、"hey (ちょっと)"とか"hello (やあ)"と言うだけでも、名前を呼ぶのと同じ効果があります。



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

あなたの現在の<Notoriety (評判)>はNPCの反応に影響を与えます。また、他のNPCに比べて飛び抜けて友好的なNPCもいます。

NPCは他人との間に一定の間隔を置きたがります。そのため、あまりにも近くに寄ると、離れるように注意されることがあります。

### 他のプレイヤーとの会話 (Talking to Other Players)

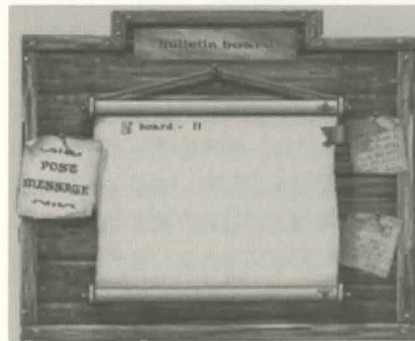
他のPCと話をするのに特別な操作は必要ありません。タイプされた発言は他のプレイヤーも見ることができます。発言に気づくか否か、あるいは気づいてもその意見に同意するか否かは、それぞれのプレイヤー次第です。

ゲーム中では、はるか離れた場所にいるPCにメッセージを送る方法はありません。ただし、友達がログインしたらそのことを知らせるように設定することは可能です。

友達のログインを知らせる機能については、「キャンペーンの設定」を参照してください。→14ページ

### 居酒屋の伝言板 (Tavern Message Boards)

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



居酒屋の伝言板をチェックすると、現在書かれているメッセージのリストが表示されます。伝言を書くこともできますし（伝言板に表示されているボタンを使います）、書かれていた伝言の返事を書くこともできます（まずは返事を書きたいメッセージを選んでください）。伝言板に残したメッセージは、一定の時間がたつと消されてしまいます。

### 物品の購入と取引 (Buying and Trading)

NPCや他のPCとの売買や取引は、キャラクターの成長に大きな役割を担っています。

#### 売買 (Buying and Selling)

商人（例えばVanessa the general-store proprietress（雑貨屋店主のヴァネッサ））と取引することを望むなら、"buy (買う)"、"trade (取引する)"、"shop (店)"、"merchant (商人)"など、商売に関係した言葉を相手に向かって言ってください。す



ると、巻物の形をしたウィンドウが2つ表示されるはずですが、左側のウィンドウにはその商人が売っている品物が表示されます。右側のウィンドウはいわばプレイヤーの「買物カゴ」です。欲しいものが決まったら、それをダブルクリックして、左のウィンドウから右のウィンドウに移してください。同じ物を2つ以上買う場合は、<+> ボタンと <-> ボタンを使って数を調整することができます。欲しいものを選び終わったら、チェックマークがついているボタンをクリックしてください。代金の支払いが可能であれば、選んだアイテムが所持品リストに加わり、代金が所持金の総額から自動的に差し引かれます。(所持金が足りない場合は、そのことが表示されません。)

商人に何かを売る場合は、画面に表示されている商人の上に売りたい物をドラッグしてボタンを放してください。商人に気に入ってもらえると、所持品リストからそのアイテムが消え、商人から相応の代金が支払われます。

### 他のプレイヤーとの取引 (Trading with Other Players)

他のPCとアイテムを交換したり、何かを売ったりする場合は、そのアイテムを画面上の相手キャラクターの上までドラッグしてボタンを放してください。すると、巻物の形をしたウィンドウが2つ表示されるはずですが、片方のウィンドウはあなたに、もう一方のウィンドウは相手プレイヤーに対応しています。チェックボタンを押すと相手が申し出たアイテムが自分のものになりますが、両方のプレイヤーが自分のウィンドウに表示されているチェックボタンをクリックしない限り、取引は成立しません。例えば、ジョセフが自分のニワトリをあなたの猫と交換する約束をしたとします。この場合、あなたがニワトリを自分の所持品に加えられない限り、ジョセフだけが猫を持って逃げることはできないわけです。

何かをタダでジョセフに譲る場合も操作方法は同じです。違っているのは、相手が何かを差し出すのを待たずに取引に同意することだけです。また、売買も同様で、一方が物品を差し出し、もう一方がその代金を支払うだけのことです。

他のPCに自分の金をいくらか渡す場合(またはどこかに金を捨てる場合)は、バックパックに入っている金を、渡したい相手や何処か適当な所までドラッグします。ボタンを放すと現在の所持金が表示されたウィンドウが現れ、手放す金額を尋ねられるので、望みの金額を入力してください(上限は所持金の総額)。

### 窃盗 (Stealing)

別のキャラクターから何かを盗むためには、2つの手順を踏まなければなりません。Mean Ol'Stigさんの持物を盗む場合を例にして説明しましょう。まず画面上に表示されているStigさんをダブルクリックします。すると、キャラクターウィンドウが表示されます。そこにはStigさんを間近から見た様子が表示されているはずですが、Stigさんのバックパックをダブルクリックして、中身を見てください。この時、気づかれることなくバックパックの中身を見ることができたかどうかを判定するため、Snooping(詮索)スキルがチェックされます。中身を見られていることに気づくと、Stigさんは然るべき行動(攻撃する、衛兵を呼ぶ等)を取ります。チェックには成功したもののStigさんの持物に目ぼしい品がなかった場合は、バックパックを右クリックすれば、それ以上の危険を避けるために盗みを中断することができます。

バックパックの中を見ることに成功したら、次はStigさんの持物を自分の所持品リストに移します。この時はStealing(窃盗)スキルがチェックされます。Stigさんの持物が何事もなく所持品リストに収まったら盗みは成功です。

スキルについては「成長」の項にも説明があります。

### 銀行との取引 (Banking)

所持金が持ち運べる(または持ち運びたい)限界を越えたら、財産の一部を銀行に預けましょう。預金口座は誰もが持っています(もちろんゲーム開始時の預金残高は0ですが)。銀行に預けた金が盗まれることは絶対にありません。ただし、銀行取引の多くは、銀行家のNPCを見つけないと行えません。預ける場合には、銀行員(NPC)に預けたいだけのお金をドラッグしてください。

預けておいた金が必要になったら、銀行家に向かって"Withdraw \$\$\$ (\$\$\$を下ろす)"(\$\$\$は下ろしたい金額。例:"Withdraw 100")とタイプしてください。金がバックパックに移されます。

残金を知りたい時は、銀行家に向かって"Balance(差引残高)"または"Statement(口座計算)"とタイプしてください。すると銀行家が現在の預金残高を教えてください。金を預け入れる場合は、バックパックから銀行家へドラッグしてください。

家や大型船等、2000ゴールド以上の大きな買物は、現金を取引相手(建築家や





船大工等)のところまで持っていくことが困難または不可能です。そのような場合は、契約が成立すると同時に、預金口座から直に代金が引き落とされます(その場に銀行家がいる必要はありません)。

## 家と船 (Houses and Ships)

十分な資金がたまったら、家や船に投資するのも1つの手です。

### 家と船 (Houses and Castles)

テントから城まで、家には様々なサイズがあります。大きな家はそれだけ高価ですし、個人住宅よりも大規模なギルドの本部に適しています。

家は建築家 (Architect) から購入します。ギルドをはじめとする何らかのグループのために大きな家や城を買う場合、まずは購入資金を工面しなければなりません。そのためには、他のメンバーの金を自分の預金口座に集めることも必要でしょう。不動産の購入に莫大な金に関わるので、建築家は預金口座から直に金を引き落とすことができます。

建築家と取引をすると、家の種類と価格が書かれたメニューが表示されます。家の種類を決め、代金を支払うと、権利証書を渡されます。山賊やスリにこの権利証書を盗まれないように注意してください。

権利証書が手に入ったなら、次は家を建てる場所を決めます。天下の通行権を尊重する限り、町の外の土地はタダです。つまり、路上を除き、町の外の何も無い場所であれば、どこに家を建てても良いのです。ただし、林やその他の大規模な障害物がある場所は、それを何とかしないかぎり自分のものにはできません(やぶ程度なら問題はありません)。

家の場所が決まったら、完成のあかつきには南壁(画面の下側に面している壁)の中央になるはずの場所に立ち、そこで権利証書を「使って」ください。外壁の輪郭が半透明の線で描き出されます(輪郭の内部には照準カーソルが表示されているはずです)。輪郭の位置が望み通りになったら、マウスをクリックしてください。家が実体になります。

新しい家には鍵がかかっていますが、正面のドアのすぐ近くに鍵があるはずですよ。

すぐに鍵を拾ってください。もちろん家具は1つありません。備品は別個に調達して運び入れなければなりません。正面のドアの近くには、銘板もあるはずですよ。この銘板に鍵を用い、"set name (名前を設定する)"とタイプして、建物に好きな名前をつけてください。自分の名前("Yurgi Bloodaxe, esq. (esq.は...殿の意味)")、所属しているギルドや組織の名前("Weird Sisters Guild")、家そのものの名前("Gloaming Gables")等、名前は好きにつけて構いません。名前が決まったら、もう一度銘板に鍵を使用して、名前を固定してください。

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

### 家の保安 (Home Security)

自分以外の誰か(例えばギルドの他のメンバー等)が家に入れるようにするためには、キーを複製する必要があります。鍵のひな型や鍵につける輪は、鍛冶屋や小間物屋から買うことができます。複製はもとの鍵をひな型に用いることで作ります。鍵の複製はTinkering(細工)スキルにもとづく行動なので、鍵を複製するならあらかじめある程度のTinkeringスキルを身につけておくことをお勧めします。

十分なスキルを身につけた盗賊なら、家の鍵を盗むことも不可能ではありません(鍵を持っているキャラクターを仲間ともども殺してしまうという手もあります)。また、錠前破りの名人なら、錠前を破って侵入することができます。したがって、家の中に貴重品を置いておくなら、警備員を何人か雇うか、見張りとしてペットを訓練しておくべきです。このような危険があるとはいえ、それでも家が貴重品をしまっておく場所として最も安全であることに変わりはありません(肌身離さず持ち歩くなら話は別ですが)。

カづくで家を傷つけることはできませんが、放置されると家は次第に荒れ、ついには崩れて消えてしまいます(プレイヤーがいなくなり、その結果として放置された家によって荒野が消えることを防ぐため、こうすることが必要なのです)。家は主人が帰ってくるたびに、完全な状態に戻ります。家を買うために多額の投資をするのであれば、手入れのために定期的に帰ることも計画に入れておくべきです。長い旅に出る場合(またはかなり長い間ゲームにログインできないことが分かっている場合は、あなたに代わって家を訪れてくれる信用できる友人に、コピーした鍵を預けましょう)。



## 船 (Ships)

船の購入と建造は家の購入と建築によく似ています。船は船大工 (shipwright) から購入します。船を購入すると船大工から権利証書を渡されるので、船を実際に建造する場所 (浜辺でなければなりません) を選び、そこで権利証書を「使って」ください。なお、船を建造する際は、そこが本当に海に乗り出せる場所であることを確認しておく必要があります。例えば、橋を通り抜けることはできません。

ブリタニアの海洋船はどれもかなりの大きさがあります。最も小さな船でさえ6人程度なら楽々と乗れますし、ちょっと窮屈な思いをすれば、12人が乗ることだって不可能ではありません。最も大きな船ともなれば、何十人も乗客と乗組員を乗せることができます。

船への乗り降りは、船の側面をクリックして、タラップを伸ばすことで行います (タラップはもう一度クリックすると引っ込みます)。タラップをダブルクリックすると、キャラクターは船に乗り込んだり、岸に降りたりします。船に鍵をかけることはできません。また、命令権は乗船しているPC全員が持っています。したがって、近くにいることができない場合は、乗っ取りを防ぐために十分な数の衛兵を雇う必要があります。

船には貨物を積むことができます。貨物室はいわば巨大なバックパックです。貨物室には数多くの荷物を入れておくことができます。ただし、キャラクターがその中にとどまることはできません。航海の間、船に乗り込んでいるキャラクターは、全員が甲板の上になければなりません。

船にも名前をつけることができます。船に名前をつける時は、操舵手 (次の「操船」の項を参照してください) に向かって "Set Name Text (名前を設定)" と言ってください。Textの部分には船の名前を入れます。操舵手に対しては "Remove Name (名前の取り消し)" を命じることもできます。また、単に "Name (名前)" と尋ねれば、船の名前を答えてくれます。

## 操船 (Navigation)

船はNPCである操舵手 (Tillerman) によって操られます。操舵手は決して船の触先を離れません。操舵手は筋金入りの海の男なのです。

操舵手は戦士ではないので、自分よりも優れた武装を持った者 (つまり船に乗っている全てのPC) の命令には逆らいません。その中でも最優先するのが、自分の最も近くにいるキャラクター (PCであれNPCであれ) の命令です。戦闘になった時は、近くにきた敵の命令に操舵手が従うことがないように、操舵手の隣にNPCの衛兵を配置すると良いでしょう。

操舵手には以下のような命令を下すことができます。

unfurl sail, forward (船が前方へ進みます)

furl sail, stop (船が止まります)

drop anchor, raise anchor (移動のオン/オフ切り替えに用います)

turn left, starboard, left, drift left (左に回頭します)

turn right, port, right, drift right (右に回頭します)

forward left, forward right, backward left, backward right, back left, back right, backwards, backward, back (指示した通りに移動します)

turn around, come about (反転して移動を続けます)

slow forward, slow left, slow right, slow backwards, slow back (指示した通りに移動します)

one forward, one left, one right, one backwards, one back (前または後ろに少し動いて停船します)

上記のような操船命令は、どれも細かい動きを指示するものです。長い航海を行う場合は、マップに航路を記す方がずっと簡単です。航海する海が描かれてさえいれば、マップはどんなものでも構いません。Cartgraphy (地図作成) スキルを使ってPCが作った地図を使うことも可能です。



マップには必ずボタンがついていて、これをクリックすると航路を記すことができます。航路設定モードになったらマップを何回かクリックして、航路沿いに「ピン」を立ててください。船は設定した順にピンからピンへと移動します。ピンはマップ外にドラッグすると取り除くことができます。ピンを取り除くと、それに応じて航路も自動的に変更されます。

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

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

主を失った船を待つ運命は過酷なものです。航海の途中で乗船しているPC全員がログアウトしてしばらく戻ってこない、残された船は深刻な危険にさらされます。とはいえ、あらかじめそうなることが分かっている場合は、海岸線の近くに停泊するような航路を設定しておけば問題はありません。船は無事に航海を終え、次にログインした時も甲板の上に現れることができます。

しかし、海岸線に寄るように命令したおこななかった場合は浸水が始まり、そのまま数時間（実際の時間で）も放っておくと、ついには沈没してしまいます。その場合、積んでいた荷物とNPCは全て失われ、乗っていたPCが一番近くにある浜辺にうち上げられます。したがって、次にログインした時は、いきなり浜辺から始まることになります。そう、孤島に漂着して、船が通りかかるのを待つ以外に何もできないという状況も、十分にありえるのです。

また、たとえ安全な状態で停泊していても、主人があまりにも長いこと留守にしていると、やはり痕跡も残さずに消え去ることがあります。多くの船で賑わっている港では滅多にないことですが、人けのない海岸線では決して珍しいことではありません。NPCの衛兵に見張りをさせるだけでは不十分です（別の理由から、これはこれで意味のあることですが）。停泊中も、PCが定期的に様子を見に来るべきです（見に来るのは船主でなくても構いません）。

## 海戦 (Nautical Combat)

海上では海のモンスターや別の船の乗組員に攻撃されることがあります。船そのものが損傷することはありませんが、乗っているキャラクターは通常と同じように負傷します。船と船の戦いでは、飛び道具の出番が多くなります。また、一方の船がもう一方の船に接舷すると、相手の船に乗り移って白兵戦用の武器で戦うことが可能になります。乗組員全員が死亡するか、船主が降伏すると、その船は勝者の物になります。

キャラクターは泳げません（難破した船から近くの岸辺にうち上げられるのは例外です）が、甲板から海に追い落とされることもありません。したがって、PCが溺れることはありません。また、NPCが失われるのも船を放置した場合に限られます。（上の「操船」参照）

## 部下とペット (Hirelings and Pets)

ブリタニアでは、何人かの味方がそばにいてくれると、いろいろな面で助かります。しかし、必要な時に味方が手近にいないこともあるでしょう。そんな時は金で調達することができます。

ペットや部下には様々な用途がありますが、とりわけ適しているのは何かを守る仕事です。ペットや部下は、放置したままになることが予想される家、船、財産を守ってくれます。また、死んで復活の方法を求めてさまよっている間、所持品を見張らせることもできますし、戦闘の際に自分と一緒に戦わせることも可能です。

### 部下 (Hirelings)

PCの部下になってくれる可能性があるNPCは次の通りです：農民 (peasant)、海賊 (pirate)、水夫 (sailor)、盗賊 (thief)、吟遊詩人 (bard)、乞食 (beggar)、ギャンブラー (gambler)、ならず者 (brigand)、闘士 (warrior)、傭兵 (mercenary)、魔法使いの従者 (magician servant)、戦士 (fighter)、聖戦士 (paladin)、レンジャー (ranger)、魔道士 (mage)。

NPCに部下になることを持ちかける時は、"hire (雇う)"、"mercenary (傭兵)"、"servant (従者)"、"work (仕事)"のいずれかの言葉を使って話しかけてください。



部下は1日につき1から8ゴールドの給料を要求します(具体的な金額は、スキルの熟練度によります)。農民や乞食ならわずかの金で雇えますが、魔道師や聖戦士はそうはいきません。部下の忠誠心は前払いした給料の額によって決まります(多額の給料をあらかじめ支払っておくと、雇い主の不在中も持場からなかなか離れなくなります)。

### ペット (Pets)

馬、犬、猫は、金を払えば手に入ります。これら以外の動物は、捕まえて訓練を施す必要があります。訓練が可能なのは、動物の大部分と一部のモンスターです。ただし、他よりも訓練するのが難しい動物やモンスターもいます。十分な餌を与えておく限り、ペットは飼い主を裏切りません。また、ペットに命令を下すことに成功すると、そのたびにペットの忠誠心が上がります。

自分自身が調教師として動物を訓練する場合は、その動物に名前をつけることができます。その動物をダブルクリックするとキャラクターウィンドウが表示されるので、然るべき項目に好きな名前を入力してください。

### 命令を与える (Giving Orders)

ペットや部下に命令を与える時は、まず相手の名前を呼び、次に命令を言います(例: "Fido come (フィード、来い)", "Brutus attack (ブルーラス、攻撃しろ)")。

ペットや部下が従う命令は以下の通りです。

**come** 自分がいる場所にペットや部下を呼び寄せます。

**drop** 持っている全ての物を地面に捨てさせます。

**fetch, get, bring** クリックしたものを持って来させます  
(照準カーソルが表示されます)。

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

**guard** 照準カーソルが表示されるので、守らせたい物、場所、人を選んでクリックしてください。"guard me"と命令すれば、特に対象を指定しなくても、自動的にあなたのキャラクターを守ります。この命令を受けたペットや部下は、守るように指示された対象の傍を離れず、近づく者に警告を発します。また、防御対象を使用または攻撃しようとする者がいると、その相手に攻撃を仕掛けます。

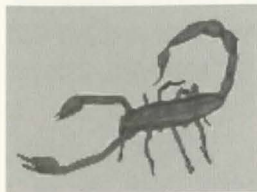
**kill, attack** 照準カーソルが表示されるので、攻撃する相手を指示してください。相手の強さとペットや部下の忠誠心によっては、命令が拒否されることもあります。

**patrol** 1匹のペットや1人の部下に複数の物を守らせている場合は、それらの間を巡回(patrol)するように命じることができます。守るべき対象に移動が可能なものが含まれている場合は、移動によってそれと他の防御対象の距離が大きく開いてしまうと、その移動物体は巡回経路から外されます。

**report** 言うまでもないことですが、この命令は部下にしか下せません。この命令を受けた部下は、自分の仕事をどのように感じているか、誰かを追いかけているのか、追いかけているならそれは誰か、その時点で守っている物があるならそれは何かといったことを報告します。(Animal Lore (動物学) スキルの使用に成功すると、ペットが抱えている幸福感や忠誠心のレベルを知ることができます。)



## 戦闘 Fighting



### 戦闘インターフェース

『Ultima Online』の戦闘は極めて簡単です。Peace/War（非戦闘/戦闘）モードの切り替えをWarにしてください。さあ、これで選んでいる武器（キャラクターウィンドウのキャラクターが手にしている武器）を使う準備が整いました。後は攻撃目標を決めてダブルクリックするだけです（いちいち武器の使用を試みる必要はありません）。

これ以外にしなければならないことはありませんが、望むなら戦略ウィンドウを利用して自分なりの戦術を工夫することもできます。

詳しくは「キャラクターウィンドウ」の項を参照してください。→21ページ

### 呪文の唱え方 (Spellcasting)

呪文をかけるためには、その呪文が呪文書に書かれていて、なおかつ必要な秘薬を持っている必要があります。

呪文書を開き、唱えたい呪文をダブルクリックしてください。目標を選ばなければならぬ呪文をダブルクリックした場合は、カーソルが照準に変化します。呪文を唱える相手や物を選んでクリックすると、呪文がかかります。呪文を唱えるために使われた秘薬は、自動的に所持品リストから消えます。秘薬が足りない場合は、そのことが画面に表示されます。スキルが上がると、必要な秘薬の量は減っていきます。

マクロを使い、ホットキー1つで呪文がかかるようにしておけば、戦闘を素早く簡単に進めることができます。

マクロについては「キャンペーンの設定」を参照してください。→14ページ

### 魔力の増大 (Increasing Magical Power)

魔法には8つの系統があり、1つの系統は8つの魔法で構成されています。ゲームを始めたばかりのキャラクターは、第1の系統の魔法のうち、知っているものだけをかけることができます。Magery（魔道）スキルが50以上あるキャラクターが、ある系統の呪文を4つ以上覚えると、1つ高位の系統に属する呪文を使えるようになります。呪文書に書き加えることができる呪文やその系統に制限はありませんが、実際にその呪文を使うためにはこの条件を満たさなければなりません。また、高位の系統の呪文ほど、多くのマナを消費します。

魔法の能力を備えているキャラクターは、巻物に書かれている呪文を使える可能性があります（呪文の系統は関係ありません）。

秘薬と魔法についてはウェブサイト上の「Traveller's Guide(トラベラーズガイド)」の「Magic(魔法)」を参照してください。



## 休息と回復 Resting & Healing



### 疲労と休息 (Stamina and Resting)

走っての移動や戦闘といった激しい運動をすると、Stamina (体力) が下がります。Stamina が下がると、特別な行動を取った時の成功確率もそれだけ下がります。

### 食事 (Eating)

食料をダブルクリックすると、その食料は消えてなくなります。あなたのキャラクターが食べてしまったのです。食事を取ると、失ったStaminaを取り戻すことができます。

キャラクターが飢えることはなく、"you are hungry (空腹になりました)" と表示されることもありません。食料は必要に応じて前に進むための燃料のようなものです。

### 休息 (Resting)

失ったStaminaは、じっと体を休めるだけでも回復します。

### セッションとセッションの間のキャラクターの保護 (Protecting Your Character Between Sessions)

キャラクターは睡眠を必要としません。しかし、宿屋で部屋を借りたり、キャンプを張ることもできます。なぜそんなことをする必要があるかと言えば、それはゲームから安全にログアウトするためです。

プレイヤーがログアウトすると、キャラクターも姿を消します。しかし、単にゲームを終了したり回線を切断するだけだと、ログアウト後もしばらくの間キャラク

ターがゲーム世界に残ってしまいます。5分ほどすればキャラクターも消えますが、それまでの間は全くの無防備になります。そのような状態になることを避ける方法が、部屋を借りたりキャンプを張ったりすることなのです。このいずれかの方法を使えば、完璧に安全な状態でログアウトすることができます。

失ったStaminaはログアウトしている間に回復します。

### 負傷の回復 (Healing)

自分自身が魔道師 (mage) であったり、または魔道師と一緒に旅をしている場合は、Healing (治療) の呪文をかける (かけてもらう) ことができます。また、傷を治す方法はこれ以外にも3種類あります。

最も安価で最も一般的なのが包帯の使用です。包帯はヒーラー (Healer) によって作られ、ヒーラー、獣医 (Vet)、商人 (Merchant) 等から購入します。包帯で治る負傷はたかが知れていますが、軽傷なら十分な効果を発揮しますし、ひどい傷に対しても応急手当にはなります。

包帯よりもはるかに効果的で、それと同時にはるかに高価なのが、治療薬 (Healing Potion) です。治療薬は錬金術師 (Alchemist) によって作られ、錬金術師や魔道師等から購入します (治療薬を持っているNPCは他にも何種類かいます)。

### 神殿 (Shrines)

傷を治す第3の方法は、神殿を訪れることです。ブリタニアには計8つの神殿が散在しています。

神殿での効果の度合いは、あなたのNotoriety (評判) 次第で変化します。Notorietyがプラスのキャラクターの傷は完全に治りますが、Notorietyがマイナスのキャラクターの傷は不完全にしか治りません。噂によれば、誰も知らないどこかに「混沌の神殿」があり、Notorietyがマイナスのキャラクターが行けば傷を完全に治してくれるが、Notorietyがプラスのキャラクターが足を踏み入れようとするれば傷が悪化すると言われていました。

秘薬と魔法についてはウェブサイト上の「Traveller's Guide (トラベラーズガイド) の「Atlas (地図)」を参照してください。



## 復活 (Resurrecting Your Character)

確実に訪れるのは死と税金だけだと昔の人は言いました。『Ultima Online』の世界でも死は避けられない(というか、非常に身近な)ものです。しかし幸いなことに、死は永久には続きません。(ちなみに、ブリタニアの税金の実態を知っているのは、ロード・ブリティッシュだけです。)

ゲームの中でキャラクターが死ぬと、プレイヤーは1つの選択を迫られます。その選択とは、能力値とスキルが低下する代わりにすぐ生き返るか、それともゴーストになってさまようかというものです。すぐに生き返るという選択肢は一見すると魅力的ですし、状況によっては最善の選択になりますが、とりあえずはじっくりと考えることです。すぐに生き返ると、キャラクターを成長させるのに費やした数日、へたをすると数週間という時間が無駄になります。また、作ったばかりで経験の浅いキャラクターなら、数少ない優れた資質を失うことになります。

ゴーストになることを選ぶと、現世の持物を死んだ場所に残して、靈魂の形で復活の方法を求めてさまようこととなります。生き返るためには、神殿 (Shrine)、ヒーラー (Healer)、強力な魔法師 (Mage) のいずれかを見つけなければなりません。

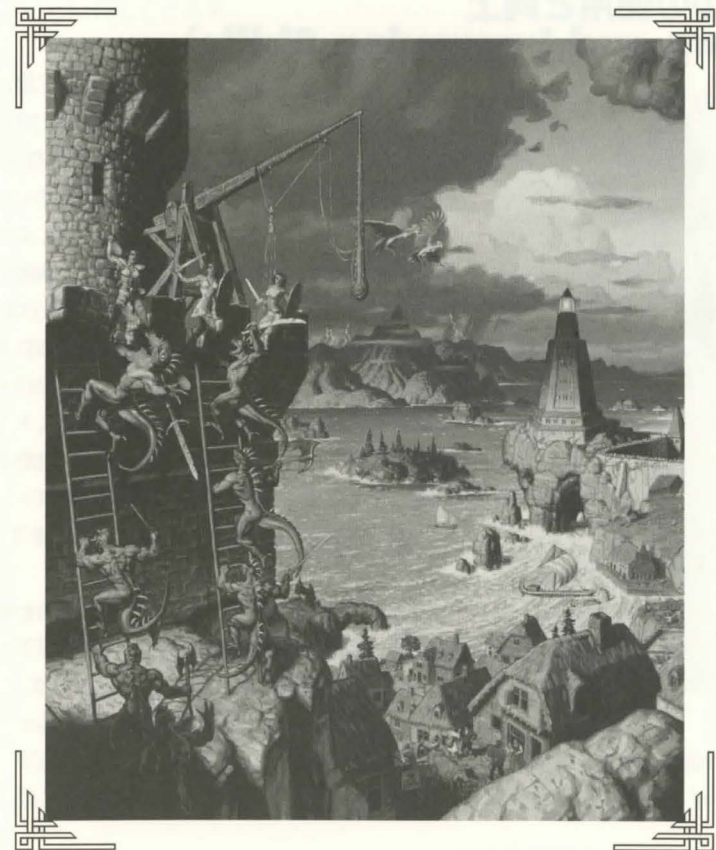
生き返ってまず気になるのは、所持品の安否でしょう。しかし、1人でいた時に死んだ場合(または仲間も全員が死んでしまった場合)、持物はその場に放置され、通りかかった人が持ち去るに任されます。持物の安全を多少なりとも確保したいなら、生き残った仲間のPCに集めておいてもらって復活後に返してもらうか、NPCの部下やペットに帰ってくるまで守ってもらうしかありません。

### 死亡中の状態 (Being Dead)

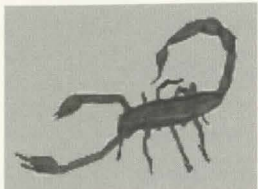
死んでいる間は、誰の目にも触れずに動き回ることもできますし、人々の目の前に姿を現すこともできます。ゴーストになったキャラクターは、Peace (非戦闘) モードになっている間は目に見えず、War (戦闘) モードになると見えるようになります。ゴーストはドアや特定の物体を通り抜けることができます(さすがに壁は無理ですが)。ゴーストの状態では他のキャラクターと意思の疎通を試みても、生きている者にとってあなたの言うことは、意味不明の嘆きにしか聞こえません。ただし、Spirit Speak (霊能力) スキルに優れたキャラクターなら、時としてゴーストの嘆きを理解してくれることがあります。

ゴーストになったPCの最大の関心は、一刻も早く復活することです。というのも、死んでいるとスキルが急速に衰えるからです(復活できる場所に最短ルートで行かないと、数週間、あるいは数カ月分の苦労が無駄になります。)

スキルの喪失に関しては、「スキルの使用と向上」を参照してください。  
→44ページ



## キャラクターの成長 Character Advancement



### スキルの使用と向上 (Using and Improving Skills)



キャラクターは全てのスキルについて最低限のレベルを備えています。しかし、それを成長させるためには、その使用に成功するしかありません。レベルが低いスキルは滅多に成功しませんが、そのスキルを伸ばしたいなら、うまくいくようになるまで繰り返し挑戦してください。スキルのレベルは0から100の数字で表されます。しかし、0だからといって必ず失敗するわけではありませんし、100だからといって必ず成功するわけでもありません。また、スキルの成功確率はスキルレベルだけで決まるわけではなく、それに対応する能力値によって修正され、時にはプレイヤーにはどうしようもない外的要因の影響も受けます。

たとえスキルが向上しても、長い間使わないとやり方を忘れてしまい、レベルが下がります。大切なのは常に実践し続けることです。

全スキルのリストを見たい時は、ウェブサイト上の「Traveller's Guide (トラベラーズガイド) の「Skill (スキル)」を参照してください。

スキルの中には特定の状況になると自動的に使用されるものもあります。例えば、武器のスキルは特定の武器を敵に当てようとするたびにチェックされますし、Magery (魔道) スキルは呪文をかけようとするたびにチェックされます。ただし、呪文の多くは武器と違い、キャラクターウィンドウのスキルリストやマクロからプレイヤーがいちいち選ばないと、かけることができません。また、あるスキル専用のアイテムを使うことでチェックされるスキルもあります。例えば、羊飼いの杖 (Shepherd Crook) を使うと Herding (牧羊) スキルがチェックされます。スキルリストはスキルをドラッグすることで並び替えることができます。この機能は、頻繁に使うスキルをリストの上に持って来たり、似たようなスキルを一まとめにしたりすることに利用できます。

以下に各スキルの使い方を簡単に説明します。

各スキルの詳細については、ウェブサイト上の「Traveller's Guide (トラベラーズガイド)」を参照してください。

#### Alchemy (錬金術)

薬を作るスキルです。ただしそのためには、しかるべき種類の秘薬と何も入っていない瓶が必要です。このスキルを使い、次に試薬をクリックして、それから瓶をクリックしてください。成功すると、瓶が薬で満たされます。

#### Anatomy (解剖学)

このスキルを使ってから鑑定したい生き物やキャラクターをクリックしてください。

#### Animal Lore (動物学)

このスキルを使ってから調べたい動物をクリックしてください。

#### Animal Taming (調教)

このスキルを使ってから調教したい動物をクリックしてください。他よりも調教が難しい動物もいます。

調教した動物を働かせることについては、「ペットと部下」の項を参照してください。





**Archery (弓矢)**

このスキルはこのタイプの武器を使用すると自動的にチェックされます。

**Arms Lore (武器学)**

このスキルを使ってから鑑定したい武器や鎧をクリックしてください。

**Begging (物乞い)**

このスキルを使ってから自分のすぐ近くにいるNPCをクリックしてください。成功すればいくらかの金をもらえます（もちろんそのNPCに持ち合わせがあればの話ですが）。

**Blacksmithy (鍛冶)**

炉 (Forge) と金床 (Anvil) の近くで、鍛冶用ハンマー (Smith's Hammer) か やっとこ (Tongs) を原料に対して使用してください。ウィンドウが開き、製作可能な武器や鎧が表示されるので、作りたいアイテムを選んでください。スキルの使用に成功すると、選んだアイテムが出来上がります。アイテムを作りなおすと、そのつど少量の金属が失われます。したがって、一度違うアイテムに作りなおしたら、二度と元には戻せません。

このスキルを使うと、金属製の武器や鎧の修理を試みることもできます。ただし、修理に失敗すると、かえって損傷がひどくなる場合もあります。

**Bowcraft/Fletching (弓/矢製作)**

羽 (Feather) を棒 (Stick) に用いると (逆も可)、矢の製作に成功したかどうか自動的に判定されます。棒に弦 (String) を用いた場合は、弓の製作に成功したかどうか自動的に判定されます。

**Camping (キャンプ)**

このスキルを使い、たきつけ (Kindling) をクリックすると (たきつけは町で買うこともできますし、森で集めることもできます)、火がつきます。キャンプからログアウトするためには、キャンプファイヤーの近くで寝袋 (Bedroll) を使う必要があります。

**Carpentry (大工)**

Blacksmithyによく似ています。大工道具 (木工道具ならほとんど何でもOKです) を木材 (Wood) に用いるとウィンドウが表示されるので、その中から作りたいアイテムを選んでください。

**Cartography (地図作成)**

このスキルを使い、何も書かれていないマップ (Blank Map) をクリックします。するとウィンドウが表示されるので、マップの規模を決めてください。スキルが向上すれば、それだけ選べる規模も大きくなります。マップは作成時にプレイヤーがいた場所を中心に描かれます。

**Cooking (料理)**

このスキルを使うためには、近くに火 (キャンプファイヤーやオープンだけでなく、鍛冶用の炉でも構いません) がなければなりません。Cookingを試みる場合は、食料をダブルクリックしてから火をダブルクリックしてください。Cookingスキルを使うと、複数の食材を組み合わせると1つの料理を作ることもできます。以下はその具体例です。

水 (Water) と小麦粉 (Flour) を組み合わせると、パン生地 (Dough) になります。

パン生地と果物 (Fruit)、肉 (Meat)、または野菜 (Vegetable) を組み合わせると、パイ (Pie) になります。

パン生地をハチミツ (Honey) と組み合わせると、甘いパン生地 (Sweet Dough) になります。

甘いパン生地にさらにハチミツを加えると、クッキーの種 (Cookie Mix) になります。

釣った魚をダブルクリックすると、Cookingスキルを使ってその魚を三枚におろすことができます。



**Detecting Hidden (探知)**

このスキルを使ってから調べたい場所をクリックしてください。

**Enticement (誘惑)**

このスキルを使ってから楽器をクリックして（とくにクリックしなければ、最後に使った楽器が自動的に選ばれます）、それから誘惑したい生き物やキャラクターをクリックしてください。このスキルを使うと、Musicianship（音楽家）スキルもあわせてチェックされます。

**Evaluate Intellect (知性評価)**

前述したAnatomyに似ています。このスキルを使ってから評価したいキャラクターをクリックしてください。

**Fencing (フェンシング)**

このスキルは、このタイプの武器を使用すると自動的にチェックされます。

**Fishing (釣り)**

釣竿（Fishing Pole）をダブルクリックしてから水面をクリックしてください。そこに魚がどれだけいるかもこのスキルの成功確率に影響を与えます。

**Forensic Evaluation (検死)**

このスキルを使ってから死体をクリックしてください。成功すると、死亡時の状況を知ることができます。

**Healing (治療)**

包帯をダブルクリックしてから負傷しているキャラクターをクリックしてください。成功すると、そのキャラクターはHealth（生命力）をいくらか取り戻し、代わりに包帯が消えます。

**Herding (牧羊)**

自分が所有している羊飼いの杖（Shepherd Crook）をダブルクリックしてから面倒を見なければならない動物をクリックしてください。成功すると、その動物を望みの場所に行かせることができます（望みの場所をクリックしてください）。

**Hiding (隠れる)**

このスキルの使用に成功すると、他のキャラクターからあなたのキャラクターの姿は見えなくなります。この状態はあなたが動くまで続きます。成功するか否かは、スキルレベルだけでなくそこが身を隠しやすい場所か否かにも左右されます。

**Inscription (書記)**

このスキルを使ってからコピーする巻物や本をクリックしてください。コピーできる呪文のリストが表示されるか、コピーする本のタイトルを入力するように指示されます。

**Item Identification (アイテム鑑定)**

このスキルを使ってから鑑定するアイテムをクリックしてください。

**Lockpicking (錠前破り)**

錠前破りの道具（Lockpick）をダブルクリックしてから開きたいドアをクリックしてください。中には他よりも開くのが難しいドアもあります。また、魔法の錠前を破ることは不可能です。

**Mace Fighting (棍棒戦闘)**

このスキルはこのタイプの武器を使用すると自動的にチェックされます。

**Magery (魔道)**

このスキルは呪文を使うと自動的にチェックされます。

**Musicianship (音楽家)**

楽器をダブルクリックしてください。成功すると音楽が流れ、失敗すると耳障りな雑音が聞こえます。吟遊詩人が得意とする3つのスキル（Enticement、Peacemaking、Provocation）を使う場合は、このスキルも自動的にチェックされます。

**Parrying (受け流し)**

このスキルは攻撃を受けるたびに自動的にチェックされます。



**Peacemaking (沈静化)**

このスキルを使ってから楽器をクリックしてください（とくにクリックしなければ、最後に使った楽器が自動的に選ばれます）。成功すると、その場で行われている全ての戦闘がストップします（少なくともしばらくの間は）。

**Poisoning (毒)**

このスキルを使ってから毒薬 (Poison Potion) をクリックして、それから食料や飲物をクリックすると、そこに毒を仕込むことができます。また、食料や飲物ではなく武器をクリックすれば、その武器に毒を塗ることができます。

**Provocation (挑発)**

このスキルを使ってから楽器をクリックして（とくにクリックしなければ、最後に使った楽器が自動的に選ばれます）、それから戦わせたい2人（匹）のキャラクターや生き物を順番にクリックしてください。モンスター、動物、NPCが戦う時間は、その性質に応じて決まります。それに対してPCは、すぐに戦闘からの離脱を試みることができるようになります。

**Resisting Spells (呪文抵抗)**

このスキルは魔法による攻撃を受けると自動的にチェックされます。

**Snooping (詮索)**

他のキャラクターのバックパックを開こうとすると、自動的にチェックされます。他人のバックパックを覗くのは非合法な行為です。したがって、文明圏でこのスキルの使用に失敗すると、衛兵が駆けつけます。

**Spirit Speak (霊能力)**

このスキルの使用に成功すると、付近にいる姿を現しているゴーストの言うことを、普通の発言と同じように読むことができます。

**Stealing (窃盗)**

他人のバックパックからアイテムを取り出して自分のバックパックに移そうとすると、自動的にチェックされます。ただし、何かを盗むためには、Snoopingスキルを使ってバックパックを開くのが先決です。窃盗は非合法な行為です。したがって、文明圏でこのスキルの使用に失敗すると、衛兵がかけつけます。

**Swordsmanship (剣術)**

このスキルはこのタイプの武器を使用すると自動的にチェックされます。

**Tactics (戦術)**

このスキルは、戦闘が始まると自動的にチェックされます。Tacticsは総合的な攻撃スキルであり、攻撃の効果を高める働きがあります（武器の種類は問いません）。

**Tailoring (洋裁)**

このスキルを使うと、様々な物品や素材を作ることができます。

亜麻(Flax)か綿(Cotton)をダブルクリックしてから紡ぎ車(Spinning Wheel)をクリックすると、糸(Thread)を作ることができます。

羊毛(Wool)をダブルクリックしてから紡ぎ車をクリックすると、毛糸(yarn)を作ることができます。

糸か毛糸をダブルクリックしてから織機(Loom)をクリックすると、布(Cloth)を作ることができます。

はさみ(Scissors)をダブルクリックしてから布をクリックすると、包帯(Cloth)を作ることができます。

裁縫道具(Sewing Kit)をダブルクリックしてから布をクリックすると、製作可能な様々な服が表示されたウィンドウが現れます。

**Taste Identification (味見)**

このスキルを使ってから味見をしたい食物や飲物をクリックしてください。成功すれば、薬であればその種類が分かりますし、薬でなければ毒が入っているか否かが分かります。

**Tinkering (細工)**

Tinkeringは複雑なスキルです。細工師(Tinker)は自分とは関係のない職業に使う道具を作ることができます。また、時計(Clock)や六分儀(Sextant)を作ることができます。



道具や時計または六分儀の部品を作るためには、細工道具 (Tinker's Tool) が必要です。細工道具をダブルクリックしてから材料となる木材や金属をクリックしてください。すると、その材料から作れるアイテムが表示されたウィンドウが現れます。

時計の作り方: 金属から歯車 (Gear) とバネ (Spring) を、木材から枠組み (Frame) を作ります。歯車と棒 (Stick) を組み合わせて歯車付き心棒 (Axle) を作り、それをバネと組み合わせると、時計の部品になります。最後に時計の部品と枠組みを組み合わせれば、時計の完成です。

六分儀の作り方: 金属からヒンジ (Hinge) と歯車を作ります。歯車と棒を組み合わせて歯車付き心棒を作り、それをヒンジと組み合わせると、六分儀の部品になります。この六分儀の部品をダブルクリックすれば、六分儀の完成です。

#### Tracking (追跡)

このスキルの使用に成功すると、付近をつい最近どのような生き物が通ったかが分かります。

#### Veterninary (獣医学)

包帯をダブルクリックしてから治療する動物をクリックしてください。対象が動物であることを除けば、このスキルの効果は前述した Healing と同じです。

#### Wrestling (格闘)

素手で戦う場合は、このスキルが自動的にチェックされます。

## 称号 (Titles)

ブリタニアで使われている高貴な身分を表す称号は "Lord" と "Lady" だけであり、これらでさえ公式のものではありません。ゲーム的に説明すれば、称号とは Notoriety (評判) の付属物のようなものです。非常に高い評判を獲得したキャラクターは、人々から敬意を込めて "Lord (Lady) ~" と呼ばれます。また、ひどい評判を獲得したキャラクターも人々から "Lord (Lady) ~" と呼ばれますが、これはそのキャラクターを怒らせたくない一心からです。称号は Notoriety の変化にともなって獲得したり失ったりします。

キャラクターは本業のスキルによって有名になることもあります。少なくとも1つのスキルにある程度熟練すると、名前の後ろに肩書が付きます。例えば、Sarah, Neophyte Bard というキャラクターが、長い苦勞の末に Lady Sarah, Grandmaster Bard になったりするわけです。称号の例としては他にも、George, Journeyman Beggar, Leo, Apprentice Rogue, Lord Martin, Expert Tinker などがあります。

熟練の度合いは低い順に、Neophyte、Novice、Apprentice、Journeyman、Expert、Adept、Master、Grandmaster となっています。





ELECTRONIC ARTS®