

敵に倒されたら・・・

人間誰でも不覚を取ることがあります。UO も無茶をすれば簡単に死にます。ヤングの間は、死んでもヒーラー小屋に戻されて自動的に蘇生してもらえる上、持ち物を失うこともありませんが、そうでない場合、ことは急を要します。誰でも死ぬことはありますので、その時慌てないように、何をすべきなのか覚えておく必要はあるでしょう。

あ、その前に UO の死亡条件を明記しておきましょう。UO では、HP とスタミナが 0 以下になったら死にます。つまり、HP が 0 でもスタミナが残っていれば、かろうじて生き残るんです。もちろん、ダメージを受けるとスタミナも減りますから、ほぼ HP0 以下で死・・・とって間違いはないのですが、実はしぶとく生き残る可能性もあるので、最後まで諦めずに！

死んだらどうなる？

まずは死んだらどうなるのかを知っておきましょう。

死亡すると悲鳴と共に画面が灰色になり、おどろおどろしい BGM になります。また、自分の格好がいかにも幽霊のような状態であることに気づくでしょう。これこそが「灰色の世界」「幽霊」です。

この状態になると、自分の死体が死んだ場所に残ります。何の手も施されていないアイテムであれば、モンスターにルートされる可能性もあります（そのモンスターを倒せば取り返せます）。自分の死体は時間の経過で骨になり、その後消滅します。死んでから消滅まで大体 10 ~ 15 分ぐらいで、消滅した場合、持っていたものも失われます。これを全ロストと称しますが、そうなる前に何とかしなければいけないということになります。

湧きの激しいところでは死体が消える可能性も高いような気がしますので、蘇生は迅速に行わないと駄目でしょうね。

幽霊状態だと、こちらがどんなに話しかけても、生きている人には「oOOooOOOo」というように意味不明の発言にしかならなくなります。幽霊同士の会話は可能ですし、生きている人が言っている言葉は幽霊でも分かります。

ただし、だからといって適当な事を言うのはやめたほうが良いでしょう。なぜなら「霊話」が GM になっていけば、幽霊とも普通に会話できるからです。また、「霊話」GM の人は、死んでもその発言が他の人にも普通に見えるようになります。まさに「霊話」ですね。

幽霊の状態だと普通の人には見えません。しかし、ウォーモードにしておけば見えるようになります。このため、幽霊状態で何か発言すると、自動的にウォーモードに変わるようになっています。そして「oOOooOOO」とか言っているのが見えるわけですね。

死んでいても、船の乗り降りや船頭への指示は可能です。・・・文字通り幽霊船状態ですが・・・。大海原のど真ん中で死んでしまっても、どうにもならなくなる・・・ということはありませんので、諦めずにいきましょう。死体が消える瞬間を見ることになる可能性はあるかもですけどね・・・。

幽霊状態だと、建物の扉を開けることはできません。・・・というか、開ける必要がありません。なぜなら開けずとも通過出来るからです。

死んだらどうする？

次に死んだらどうするのかを考えます。というか、やることは一つ。蘇生です。あ、蘇生に走る前に、自分が死んだ場所 = 死体がある場所は覚えておきましょう。そうしなければ持ち物を取り返せませんので。

一つだけ注意を。蘇生する（もしくはしてもらう）とその場で幽霊状態から復帰は出来ませんが、付近にモンスターがいる場合、突然現れたと思われて、真っ先にタゲられます。蘇生したばかりのときは、装備がはずれ、HPなども最低状態であることが普通なので、ちょっと撫でられたらまた死んでしまうでしょう。だから、蘇生する場所については充分注意し、安全を確保できるポイントを選んでください。

さて、蘇生する方法は大きく分けて4通りあります。

PCに蘇生してもらう

周囲に他のPCさんがいるならば、蘇生をお願いするのが一番です。PCによる蘇生には幾つかの方法があります。基本は、包帯を使った「治療」による方法、「魔法」の第8サークル「Resurrection」を使う方法（スクロールも含む）、「騎士道」のアビリティ「Noble Sacrifice」を使う方法の3通りです。

ちょっと特殊ですが、「織成呪文」の「Gift of Life」をあらかじめ掛けておく方法もあるといえはあります。ただ、この魔法での蘇生は、死んだその場での蘇生であるため、そこが危険な場所ならすぐさま殺され直す可能性も高いです。

幽霊の状態だと通常は他のPCさんに姿が見えないので、ウォーモードにするか（ウォーモードだと他PCにも姿が見えるようになります）、適当に言葉を発しましょう（死んでいるときは、言葉を発すると自動的にウォーモードになります）。「霊話」GMで無い限り言葉を発しても通じないので、Bowマクロでお辞儀をする、というのが一番分かりやすい意思表示でもあります。

反対にお辞儀をしている幽霊さんを見かけたら、蘇生をしてあげたいですね。もし蘇生する手段を持ち合わせていないのなら、すぐにそのことを伝えるべきです。こちらの声は、幽霊にも届きますので。

さて、他のPCさんが周囲にいない場合は、他の方法でとにかく蘇生することをまずは考えなければなりません。

NPCのhealerに蘇生してもらう

まずは街にいるNPCのhealerに近づくこと。healerの家などがあれば、その中に大抵はいるはずですが。また、フィールド上を歩いている野良ヒーラーことwondering healerに近づいた場合も、同様に蘇生してもらえます。

赤ネームのpriest of Mondainも実は誰でも蘇生してくれます。彼らの本来の目的は、普通のhealer達が蘇生してくれない赤ネームPCを助けることだったようですが、特に気にせず誰でも蘇生してくれます。

蘇生ポイントを利用する

フィールド上の蘇生ポイントを使う方法もあります。代表的なポイントは、各地の神殿にあるアンクです。それから、イルシェナーにはアンク以外にも蘇生が可能なポイントが幾つかあり、非常に危険なエリアにある場合は、重要な場所となります。

幽霊状態でも、常設ムーンゲートは使用できますので、イルシェナーのどこかに行くのが早道

なこともあります。というのも、イルシェナーの常設ムーンゲートは"徳"の名前が付いているように、対応するアंकがすぐ傍にあり、最も簡単に移動できる蘇生ポイントとなり得るからです。

献身の徳を使う

"献身"の"徳"を積んでいる場合、自己蘇生能力が備わります。積んだ徳の度合いに応じて、1週間に蘇生できる回数が決まっています。これで蘇生した場合、アイテムを失うこともないため、いざと言うとき、これが一番役に立つのは言うまでもありません。

この"徳"を積むためには、これまで上げた名声を消費して、モンスターを購う必要があります。これが可能なモンスターは限られているので、"献身"の説明を御確認ください。

骨になっても見つけ出せ！

無事に蘇生できた場合、何も装備していない状態の上に死人ローブだけを着た状態になっていることでしょう。また、蘇生直後は基本的にHP・スタミナ・マナが非常に低い状態なので、モンスターに睨まれたら あっという間に昇天しかねないので御注意を。

蘇生して死んで・・・を繰り返すことを"レスキル"ということもあります。本来の意味は、PKされた後蘇生してもらってまた殺されて・・・の繰り返しのことですが・・・。レスキュー&キルか、リザレクション(蘇生魔法のこと)&キルが語源でしょうね。

とにかく装備なども何も無い状態ですから、きわめて危険であることを自覚した上で、自分が殺されたポイントまで戻りましょう。死体(Corpse of 自分の名前)を首尾よく発見したら、ダブルクリックしてください。ターゲットの要領と同じなので、AllNames マクロやオブジェクトハンドラも有効です。物陰や他の死体に隠れていそうな時は、これらを使って迅速に見つけましょう。ダブルクリックすれば、死ぬ直前の状態に装備も含めて戻るはずですよ。

装備を取り戻したら・・・死人ローブはその場に捨てられることが多いですね。後生大事に持っ
ていても仕方ないし、何か縁起が悪いような気もするし(笑)。

死体が見つかりませんか？

確かに自分が死んだ場所のはずなのに、どこにも死体が見当たらない・・・。そんなことも時にはあります。まだ残っているのであれば、モンスターの死体の陰に隠れていたりするのかもしれませんが、AllNames マクロを使って「Corpse of (自分の名前)」というのが出てきたら、その字をダブルクリックすれば良いでしょう。

時間が経過して骨になっている場合、AllNames マクロでは現われないので注意してください。この場合は、オブジェクトハンドラを出すのが一番手っ取り早いです。

・・・しかし、それでも見つからない場合は・・・。不幸にも死体は時間経過で消えてしまった・・・と結論するしかないでしょう。無念です。

また、死んだ場所がモンスターの激湧きポイントだったりすると、普通よりも早く死体が消えることもあります。同じ場所にたくさんのモンスターなどが現れる場合、それだけデータとしての死体が消えてしまうスピードも速くなってしまうから、ということのようです。要するに、サーバ側が覚えきれなくなってしまうのですね。

そんなこんなで死んだときは、迅速に蘇生、迅速に回収、を心がけないと、大事なアイテムを不意に失ってしまうことになりかねない、というわけです。

ルートされていませんか？

自分の死体が野ざらしになっている場合、モンスターに死体をルートされて、お金などの価値があるもの（現金かNPCが高く買ってくれるものなので、プレイヤーが感じる価値と感覚は違うことも多々あります）が持ち去られている可能性があります。ルートしたモンスターを倒せば取り返せることもありますが、いずれにしても時間に左右されます。

"献身"の"徳"を積んでいる場合、自己蘇生能力を得られるので、これで蘇生できます。この場合、アイテムが失われることはありません。

ちなみにPCかどうかに関わらず、ルートするモンスターは死体を見つけたら、ルートを試みる傾向があります。その時は、そのモンスターの頭上に「ルートしている」とメッセージが出て、分かるようになっています。全てのモンスターがルートをするわけではないのですが、可能性だけは覚えておきましょう。

・自分が殺されたときは、そんなメッセージを見れるか確認する前に、蘇生に走りましょう（笑）。

ルートされがちなのは、高額の金貨の山や宝石類のように思えます。現実の泥棒と感覚は一緒かも？ そういうのが入ったコンテナがあると、それごと持っていかれるのですが、敢えてそういうのをルートさせることにより、本当に大事なものを守る・・・という考え方もありなのかもしれません。

ペットははぐれていませんか？

ペットを連れていた場合は、呼び戻す必要がありますね。よほど強いペットで無い限り、主人と共に死んでいることが多いとは思いますが・・・どこに流れてしまったか分からない時は、安全な場所でログアウトし、すぐにログインしてみるといいでしょう。再ログインすれば、ペットは飼い主の傍に自動的に移るからです。再ログインしてもいない場合は厩舎に行ってみましょう。コントロールスロットが減っていなければ、ペットの幽霊が迎えに来るのを待っているはずですよ。

なお、ペットがおきにいりになっていない場合、死んだらそれまでです。だから、死ぬかもしれないところに赴くときは、おきにいりになっているペットを連れて行くのが鉄則になります。

ペットの蘇生はティマーさんにしか出来ません。ブリティンやヘイヴンなど人がいるところには、ティマーさんもいるはずですから「蘇生お願いします～」と声を出しながら、蘇生してくれる人を探しましょう。黙っていても、すすっと近寄って包帯を巻いてくれるティマーさんが殆どではあります（少なくとも私はすぐに巻きに行きます）。

ペットがおきにいりになっていなかった時は・・・死んでいればコントロールスロットがその分減っているはずですよ。冥福を祈りましょう・・・。

Blessed 属性と Cursed 属性

アイテムのプロパティを見ると「Blessed(祝福されている)」と表記されたものもあります。よく目にするであろう物は、魔法の呪文書やルーンブックでしょうね。この属性が付いているアイテムは、死んでも死体に残らず、蘇生した時にバックパックに入った状態のままとなります。この属性が付いていれば、死んでも失うことは無いと言うことですね。また「窃盗」スキルで盗まれることもありません。

もし装備していたものだったら、装備は外れますがバックパックの中にきちんと納まっています。すぐに装備するのが良いでしょうね。クエストで使用するアイテムにもこの属性が付いているものが多いですね。

Mugen シャードでは、自分の望むもの1つに Blessed 属性を付与できます。ハードコアシャードには、次に述べるアイテム保険が存在しないので、これが数少ないアイテムを保存する手段となります。

元々は personal bless deed と呼ばれるアイテムによる効果でしたが、現在は自分をクリックしてコマンドメニューを開いて「プレスアイテム」を選んでタゲったものがプレス属性を付与されるようになっています。

一方「Cursed(呪われている)」とプロパティに表記されているものもあります。例えば、パワースクロールやステータススクロールに付いています。こちらは反対にどんなことをしても、死んだときは死体に残ることを表しています。

Doom ではなくイベントで手に入ったという AF(アーティファクト)にも、この属性が付いていて、Doom 産の AF と差別化されているようですね。

アイテム保険

一般シャードでは、このシステムによりお金は掛かりますが、任意のアイテムに Blessed 属性と同じ効果を付与できます。自分自身を左クリックすると現われるメニューの中に「アイテム保険の設定」というのがあります。それを選ぶとターゲットカーソルになるので、保険を掛けたいアイテムをタゲっていきます。

ESC キーを押すまで幾つでも保険は掛けられますが、1つ掛けるごとにバンクボックスから 600gp が引き落とされますので、あらかじめ保険を掛ける数に応じたお金を入れておく必要があります。ここで引き落とされたお金は一度払う(=保険を掛ける)ともう戻ってきません。

Blessed 属性や、Cursed 属性が付いているアイテムに保険は掛けられません。

保険をかけたアイテムには「保険済み」と表示されます。そうしたアイテムを持っている状態で死んだ場合、バンクボックスから保険を掛けたアイテム1つごとに 600gp がさらに引き落とされます。その代わりに、Blessed 属性と全く同じように蘇生した時、バックパックの中に残ります。「窃盗」で盗まれる心配もありません。

もしお金が足りない場合、ランダムで払いきれなかった数のアイテムが死体に残ってしまいますので、アイテム保険利用中はバンクボックスに十分な資金を入れておくようにしたほうが良いでしょうね。

アイテム保険は一度死ぬと掛けなおす必要があります。しかし、これはかなり面倒なので、大抵の人は自動更新 ON にしています。自分を左クリックしたときのメニューから設定を ON/OFF できます。その代わりに ON にしている状態で、難度も連続して死ぬようなことがあると、みるみるバンクボックスの貯金は減っていきますので注意が必要かもしれません。

PK された場合、アイテム保険で支払う金額は 300gp で済む代わりに、止めを刺した PC に 300gp が入るようです。結局、600gp なくなるということですかね。

虎の子の装備を失うと結構へこみますので（それも楽しめる余裕があればいいんですけどね～）、無くしたくないものにはアイテムを保険を掛けておくのが吉です。
