

色々な移動手段

UO のゲーム世界は非常に広大です。徒歩でじっくりと移動を楽しむのももちろん良いのですが、やはり長距離を便利に移動したいということになると、魔法の出番になります。そのほか「移動」に着目して、知っていても損は無い情報をまとめてみました。

他のページに書いている情報も含まれているでしょうけど、それはそれだけ重要だという意味に捉えていただければよろしいかと。

徒歩 +

基本操作でも述べたように、基本は右クリックを押すことでの移動です。長距離を移動するなら「右クリック + 左クリック」によるホールドが非常に便利です。上手く使えば、走りながらの会話も可能です。

ゲームをインストールしたばかりだと、右ダブルクリックで経路探索モードになります。要するに、ダブルクリックしたところに自動的に移動する・・・というもので、わかっているれば便利なのですが・・・私は誤作動させることが多いのでオプション設定で OFF にしています。

ちなみに移動に関するオプション設定としては「常に走る (always run)」というの也有ります。これを ON にしていれば、カーソルと自分の位置関係 (距離) に関わらず常に走るようになります。便利ではあるのですが、船に乗り降りするときは歩いていなければならないので、その時だけはオプションを OFF にしなければならないです (タラップのダブルクリックなら、大丈夫だったはずですが)。

ちなみに、ALT を押しながら他者を左クリックすると「フォローモード」になり、その対象の後について歩くようになります。このモードはマウスクリックやドラッグで解除できます。マクロ発動に ALT キーを使っていると、たまーに戦っているモンスターに対して、フォローモードが発動することもあるので、慌てないようにしましょう。

移動に際しては方角に御注意を。UO はいわゆる「クォータービュー」です。だから「北」は画面で言うなら右上の方向になります。大勢に影響は無いはずですが、位置関係について PC 間で話すときは注意した方がよいかもしれません。あと、ゲーム内で見かける地図との対比でも注意が必要です。

私は混乱が無いように「画面 右」などというようにしています。これは、ストレートに右方向であり、正確な方角を言うなら北東ということになります。まあ、ゲームをプレイしている場合、直感的に分かりやすい方にしたほうが良いかな、と思っています。

それから高低差のあるところから降りるときは気をつけてください。あんまり落差がある場合、呻き声とともにダメージを受けます。軽微なダメージではありますが、作りたての PC などでは致命傷となりかねないので注意してください。

六分儀座標

UO で自分のいる場所、家のある場所などを人に正確に教えたいと思ったときは、六分儀座標を使うのが一般的です。これは街の NPC 細工師 (tinker) から買うか、「細工」で作るかして入手できるアイテム sextant (文字通り「六分儀」です) を使って調べます。

座標は「90o0N 90o0E」というような形式で表記されます。この場合の「o」は小数点だと思えばよいです。その後の「N」はいわゆる「北緯」です (「南緯」なら「S」)。とすれば、「E」が「東経」

であることはお分かりでしょう ("西経"なら "W" ですね)。sextant を持っていれば、一歩歩くたびにきちんと数字が変わるのを確認できます。

トランメル / フェルツカ の場合、基準点 (0 地点) はロード・ブリティッシュ城の玉座です。現実の地球と同じように、緯線は 90 度まで、経線は 180 度までです。・・・そのほかのファセットの基準点は・・・調べてみるのも楽しいかもしれませんね。

座標だけではどこなのかイメージが湧かない！という人たちのために、位置を確認できる WEB サービスも各所で用意されています。私がよく利用しているのは「UO LOCATOR」です。国内では、他に数ヶ所見たことがあります。

座標を人に教えるときは、ファセットも併せて教えるようにしましょうね。特に、トランメルとフェルツカは間違えると大変です。

テレポーター

その名の通り、どこか別の場所にレポートさせるものです。カスタマイズハウスを作っていれば自由に設置できるので、見る機会は多いでしょう。また、各地の銀行などの屋上にも設置されていることがあります (これは屋上に誤って移動した後、そこから抜け出せなくなる危険を考えてのことです)。

テレポーターは作動すると、なかなか派手な音とエフェクトを出すので、すぐに分かりますね。カスタマイズハウスを作る人の中には「自然な家を作れない」という理由で使わない人もいますが、階段などよりも柔軟に家の中を移動できるので、便利なものではありません。

家の中でテレポーターを使うときは、「反撃が解除される」という特性を覚えておくと、まごつかなくてすむかもしれません。どういうことかということ、家の中にいるときに外にいるモンスターを退治するため、あらかじめダブルクリックしてタゲったとします (もちろんウォーモードで)。しかし、その状態でテレポーターを使ってしまうと、反撃解除の特性により、接触してもそのモンスターに攻撃できないのです。これは、その後改めてダブルクリックし直さなければならぬことを意味します。

こうならないようにするには、移動にテレポーターを使わない = 階段や扉を利用する、という風に家を最初からデザインしておかなければなりません。もしくは、テレポーター使用後にターゲットする癖をつける、というのもいいでしょう。

ムーングロウの公園

ムーングロウの街は、とても面白い作りになっています。この街は大陸から離れた島の上にあるのですが、街の施設などが島の各所に散らばっています。もちろん徒歩で移動も出来ませんが、ムーングロウの街の中心にある公園から、島の各地に跳べるテレポーターが設置されているのです。

<http://jademoon.game.coocan.jp/jm/img/MoonglowPark.jpg>

このテレポーターは、かなり大きな模様が描かれた床になっています (公園に行けば、すぐに分かるはず)。一方通行になっており、踏むだけで何の音もなく移動するので知らないままだとかなり焦るかもしれません。不用意に踏んでしまった場合も、付近に逆方向のテレポーターがあるはずですから、あわてずに探してみましょう。

ムーングロウの公園から、魔術師ギルド (ムーングロウは魔術師の島なのです)・ライキウム

(最大の図書館施設で 三原理の象徴でもある " 真実の書 " が安置されています)・王立動物園(動物園コレクションを実施中です)の3ヶ所へと移動できるようになっています。

踏んでも反応しない場合、それは出口でしょうから、別の床を探すことにしましょう。

バックニアーズデンへのゲート

バックニアーズデンはブリタニアの大陸からは離れた島にあるため、通常考えると船でしか行けない街です。しかし、ベスパーから西の街道沿いには下のようなワープゲートが設けられており、これを使ってバックニアーズデンまでひとっ飛び出来ます。

<http://jademoon.game.coocan.jp/jm/img/GateToBD.jpg>

バックニアーズデン側から戻るのも簡単です。

<http://jademoon.game.coocan.jp/jm/img/GateToML.jpg>

「Main Land」は敢えて訳するなら「本土」ってところでしょうか。

bracelet of binding

トランメルやフェルッカの " 蟻の巣 " に出現する solen warrior(戦士蟻)を倒すと、手に入ることがある ちょっと変わった移動用のアイテムです。2つセットで使い、2人が身につけることで互いの場所にテレポートできるようになります。

最初に一方の bracelet of binding をシングルクリックしてコマンドメニューを出し「バインド」を選択します。ターゲットカーソルが出ますので、もう片方の bracelet of binding をターゲットしましょう。これで、その2つがバインドされて、実際に使えるようになります。

一度バインドしたら、コマンドメニューに「実行」というのが現れるようになります。これを見ると、他方を装備している PC の元にテレポートできます。

ただし、実際に効果を発揮するためには以下の条件があります。

- ・相手が実際に bracelet of binding を装備していなければならない
- ・お互いが同じファセットの中にいなければならない

バインドした後のコマンドメニューに現れる「検索」を使うことにより、その時点で「実行」によりテレポートできるかどうか、出来ない場合はその理由を調べられます。

このアイテムは他に solen から手に入れられるテレポート系のアイテムである crystal ball of pet summoning(ペット召喚クリスタル)や、bag of sending(転送バッグ)と同じようにチャージがあり、1回使うたびに減っていきます。

チャージの回復方法は皆同じで、solen matriarch のクエストをこなすことで、zoogi fungus(solen 系からルート出来ます)と交換で入手できる powder of translocating(転送パウダー)を使います。

ちなみに crystal ball of pet summoning は、親愛化したペットを自分のいる場所にテレポートさせるアイテムで、bag of sending はバックパックにあるアイテムをバンクボックスにテレポートさせるアイテムです。やはり、使うたびにチャージが減ります。

常設ムーングート

ブリタニアにおける長距離移動手段の代表格です。私は Gate Travel によって作り出すムーングートと区別したい時に " 常設 " とつけようにはしていますが、通常 " ムーングート " といえば、こ

ちらの事を指すような気はします(一方、魔法で作る方は単に"ゲート"と呼ばれることが多いと思うのです)。

元々は空に浮かぶ2つの月"トランメル"と"フェルツカ"の満ち欠けに応じて、移動先が変わる不思議なもの・・とされていましたが、UOでは自由に行き先を指定できます。UOでも月の名前は"トランメル"と"フェルツカ"ですが、この2つ、一般的にはファセットの名前として使われています。

ムーンゲートでの移動方法は簡単です。単純に触れば(重なれば)移動先を指定するウィンドウが開きますので、行きたい場所を指定するだけです。イルシェナーは Mark 不可能なので、必ずこれを使って移動することになります。

<http://jademoon.game.coocan.jp/jm/img/Moongate.jpg>

ムーンゲートで移動すると、その先では最初 ハイド状態(透明な状態)になっています。移動した瞬間、モンスターにタゲられる・・ということが防がれるわけですね。もし「隠密」があれば、そのまま移動することでステルス状態に移行できます。

もし危ないと思ったら、動かずにムーンゲートをダブルクリックして、別の場所(もしくは元の場所)に移動すればよいでしょう。

特殊なムーンゲート

UOでは何らかのイベントがあったとき、そのイベント会場に移動するためだけの特殊なムーンゲートが設置されることもあります。また背徳のダンジョンの一つ"Shame"のように、異なるエリア間の移動手段がムーンゲートの形状をしていることもあります。

テストセンターなどでは、特定のパラメータ設定をするためのムーンゲート・・というようなものが用意されることもあります。これをくぐれば、特定の設定が行われるというわけです。

いずれの場合でも、形状こそ常設ムーンゲートと同様でも、色が違うはずですが、それをくぐれば、何らかの効果が有ることは間違いないので、どんな効果があるのか分からないムーンゲートにむやみに飛び込まない方が良いでしょう。

・・もっとも、普段はその場所には無いようなムーンゲートであるならば、時期限定の特殊なイベントなどによるものであることが殆どなので、「くぐっておかないと損」という考え方もありそうですが(笑)。

moon stone

これはもうかなりレアなアイテムといっても良いものです。かつてのUOでは、このアイテムを使うことにより、トランメルとフェルツカを行き来できました。つまり六分儀座標はそのまま、ファセットだけを移動できたのです。

が、このアイテムはもう力を失っており、現在では内装用のアイテムに過ぎません(イルシェナーやマラスのように使っても意味が無いファセットも増えていますしね)。ただ、もう手に入らない珍しいものではあります。

ペット

UOで出現する動物やモンスター・・まとめてクリーチャーの多くは、「動物学」と「調教」の

スキルを持つ人によって、手なずけられてペットになります。手なずけたペットは他者に譲ることも可能で、中には相手にスキルが無くても譲ることが可能なペットもいます。

街の厩舎にいる NPC(主に animal trainer) に話しかけることで、馬やラマ・犬・猫といった一般的な動物をペットとして購入することも可能です。

これらのペットの中には、移動に大きく関わるものも沢山います。それについて多少解説をしておきます。なおを御確認ください。ペットを持つなら誰であっても、命令の出し方とコントロールスロット、それに親愛化については、しっかりと覚えておいた方がよいです。

手っ取り早くペットに出せるコマンドを確認したいときは、

上記のリンク先で書いた中でも、以下のコマンドは覚えておくと思いいます。家の中でペットを待機させるときは、all stop all stay とするのが無難です。いずれのコマンドも騎乗しているペットには効きません。

- ・ all follow me (全てのペットを自分に追従させる)
- ・ all stay (全てのペットをその場で待たせる)
- ・ all stop (全てのペットの行動(主に戦闘)を抑止する)

ペットを戦闘に参加させたいときは、別のコマンドを使う必要があります。それについては、上記のリンク先を確認して下さい。

騎乗生物

騎乗生物というのは、背中に乗ることが可能なペットです。騎乗すれば移動速度が徒歩よりも飛躍的に上がりますので、UO において移動の基本はペットに騎乗することと言っても過言ではありません。

自分のペットが騎乗可能な場合、その付近でペットをダブルクリックしたら、背中に乗れます。その状態で自分をダブルクリックすれば降りることが可能です。どのペットでも、騎乗状態のときの移動速度に違いはありません(違いがあるとしたら、それは回線の込み具合など別の要因です)。

騎乗生物のうち、horse(馬)なら街の NPC から購入が可能です。それ以外のクリーチャーは自分で手なずけるか、手なずけたものを譲ってもらうしかありません。野生の馬を手なずけることが出来れば、お金をかけずに済みますが、「動物学」「調教」を覚えてたてだと、馬のタイムは案外確率が低かったりします。それでも頑張ればタイムできるので、ティマーにとっては最初のパートナー探しということになるかもしれませんね。

ヘイヴンやプリティンなど、人が集まる街に行けば、たいていティマーさんがいますから、ペットを捕まえてもらえるようお願いが出来るはず。ティマーさんから、自分が捕まえたペットを売りに出していることもあります。どれくらいで売られているかは、シャードによってまちまちなので、ここで相場価格などは書かないことにしておきます。

「動物学」や「調教」が0でも(つまりティマーでなくても)騎乗可能なペットは…horse(馬)、ostard(オスタード)、ridable llama(乗りラマ)、giant beetle(ゴキ)、swamp dragon(沼ドラ)、ridgeback(リッジバック)、fire beetle(火ゴキ)といったあたりになります。

よく売られているのを見かけるのは、騎乗できるだけでなく荷物も運べる giant beetle と、dragon barding という鎧を着けることで騎乗者が受けるダメージを軽減してくれる swamp dragon でしょ

うね。

誰もが通る道・・・

ペットに乗って戦っている時、初心者がよく陥るミスを一応御紹介します。もっとも、どんなに「注意して」といっても、必ず1回はやることでしょう。・・・でも、そうやって遊び方というのは覚えていくものです。

1. 戦闘中にモンスターをダブルクリックしようとして、自分をダブルクリックしてしまいペットから降りてしまう
 - ・ありがちです。こればかりはどうしようもありません。なぜこれが印象に残るか？というと、ウォーモードでは「騎乗中の自分をダブルクリック=ペットから降りる」だとしても、「ペットをダブルクリック=ペットに乗る」ではないからです。再騎乗したいのなら、一度ピースモードに切り替える必要があります。これを落ち着いて出来るかどうかは、初心者かそうでないかの差・・・といってもいいような気がします。
2. 騎乗しようとしたペットが遠くのモンスターにダッシュしてしまった
 - ・これまたありがちです。ペットにも自衛本能はありますので、自分がタゲられれば(どんなに戦闘向きでは無いペットでも)果敢に立ち向かおうとします。慌てずに follow 命令や come 命令を出す必要もあります。
 - ・ただし、PUB51 以降ペット AI には変更が入りました。guard 命令を出していない状態なら、follow 命令や stay 命令を受けたペットは、自分が攻撃されても反撃しなくなっています(タゲられてもその相手にダッシュしません)。guard 命令を出して(ペットにカーソルを持って行って「ガード中」と出るようになりました)いる場合は、上記の注意事項が相変わらず有効です。stop 命令により、ガード中の状態は解除可能です。
3. 近くで騎乗しようとしても出来ない
 - ・やはり戦闘中に起き得ます。ペットが戦闘中だと、騎乗しようとしても拒否されることがあります。戦闘が終了するのを待てないのであれば、一度 stop 命令を出してみよう。これでペットは行動を止めるので、その隙にすかさず乗り込むのです。
4. 騎乗しようとしたら攻撃された
 - ・これは自分がウォーモードでダブルクリックした時、限定された条件下で起きます。以下に挙げた以外の状態なら、これは起きません。また PUB51 以降はガード中で無い限り、これらの事態にはならない可能性が高いのですが、私の方では未確認です。
 - ・フェルツカにいる時
 - ・フェルツカは対人戦上等の世界であるため、それ以外のファセットでは不可能なことが出来てしまいます。そのうちの 하나가 味方(主に書ネーム)への攻撃です。そして、攻撃されれば、ペットは自衛本能に従い反撃してきます。相手が自分の主人であって関係ありません。
 - ・主人がギルドに入っている時
 - ・ギルドのメンバー同士はファセットに関係なく対人戦ができます。これはお互いに合意した上での戦闘訓練みたいなものです。これはペットであっても同様です。だから、ギルドに入っている場合、ウォーモードで自分のペットにも攻撃が可能になります。これにより、自分やペットのスキル修業も可能ですが、戦力差がある時はご注意を。命がけになります・・・。

慣れないうちは、不慮の事故でペットを死なせることも多いです(慣れても駄目なときは駄目ですが)。このため、人によっては「餌を与えて1週間厩舎に入れておけ」ということもあります。これは おきにいり になれば、死なせても蘇生可能になるからなのですが、私としては、それも含めて経験だと思うので、何でもかんでも預けずに、そのまま乗りこなして欲しいかな、と思ったりはします。馬の調達ぐらいなら手伝えますし。・・・ただしステータスを厳選したペットとか、高額な費用と引き換えに入手したペット・・・の場合は、おとなしく預けて1週間待った方が良いでしょう(汗)。

移動魔法

ここまでは騎乗も含めて徒歩での移動について主に説明してきました。しかし、ただっぴろい

ゲーム世界を、徒歩だけで移動するのはなかなか大変です。便利な効果を持った魔法が幾つか用意されていますから、やはりこれを使うのが基本となるのかもしれません。

Recall もしくは Sacred Journey

"リコ"の名でよく呼ばれますね。騎士道アビリティの方も 俗に"騎士リコ"と呼ばれることが多いです。どちらも同じ効果で、発動するとターゲットカーソルになるので、Mark で場所を記憶された rune をターゲットすることにより、その記憶された場所にテレポートできます。

「魔法」の修行をする上で、これが属する第4サークルは、ひとつの目標ともいえます。これによって移動は飛躍的に楽になることでしょう。

なお「魔法」が0でも、ネクロマンサーは Wraith Form で変身している時に限り、Recall だけは100%失敗無く使えるようになります。「魔法」を覚えない 専業ネクロマンサー向けの救済手段なのでしょうね。

その後、さらに「魔法」が無い他の人たちのために、runebook を使った救済手段が用意されましたが、このネクロマンサーの能力に変わりはありません。

実際に Recall するときは、対象 rune に記憶された行き先に注意してください。確実に行き先が分かっている場合は問題ありませんが、落ちていたからといって何でもかんでも Recall するのは決して得策とはいえません。

プロパティの行き先には必ず ファセット 名が現れます。フェルツカ 行きのルーンのときは、ちょっと警戒した方が良くと思います。また runebook に rune を入れると、行き先の六分儀座標を確認できるので、これを元に行き先を調べるぐらいのことをするのは決して無駄なことではありません。

4年目の長期報奨「rune 染めタブ」を使えば、rune の色は変えられるので、rune の色だけで判別せず、必ず行き先を表すプロパティの確認をしましょう。

ペットを連れている場合、そのペットに騎乗しているか、騎乗していない(出来ない)場合は おきにいり になっていれば、Recall についてきてくれます。つまり、騎乗できないタイムしたてのペットを移動させたいときは、この呪文は使えないことになります。そんなわけでテイマーさんはこの次に述べる Gate Travel の呪文もほぼ必須となります。

ハードコアルール of シャード では、Recall は無効化されます。魔法で移動したい時は Gate Travel を使わなければならないのです。このため、通常 シャード よりも徒歩での移動が重要になるといえますね。

Gate Travel

Recall と同じ要領で、rune に対して使うことにより、その場所へと移動できる一時的なムーンゲートを作り出します。Recall と違って複数の人が移動できるようになりますし、双方向なのでその先から術者のいる方に移動することも可能です。

作られたゲートを通り抜けるように移動すれば、問題なく移動できることが殆どですが、タイミングや作られた場所の地形によっては なかなか重なっても移動できないことがあります。そんな時は慌てずにムーンゲートに触れるぐらいの場所で、ムーンゲート自体をダブルクリックしてみましょう。それでもゲート移動は可能です。

また一度に複数の人が同時に移動しようとゲートに殺到した場合、そのうちの何人かは「うまく転送できなかった」という意味のダイアログを見ることになるかもしれません。その場合でも

了承すれば、きちんと移動できますので慌てずにボタンをクリックしてください。

なお、自分のいる場所と、その行き先の双方にムーンゲートを出現させるので、あんまり人通りの多いところでむやみに使わない方がよいと思います。移動する意図の無い人が、不意に現れたゲートを誤ってくぐってしまう可能性もあるからです。

この呪文は第 7 サークルですので、失敗無く唱えるためには相当高度な修行が必要になります。それでも、これを自在に使いこなす姿は、とても魔法使いらしいといえるでしょう。

この呪文による移動は、騎乗できないペットを連れての移動や、エスコート NPC をつれての移動において、ほぼ必須となります。というのも、Recall ではなくてこない騎乗していない おきに いり ではないペットや NPC でも、ゲート移動にはついてくるからです。

なかなかついてこない時は、ゲートを出した後、follow 命令を出して作り出されたゲートをダブルクリックすると良いでしょう(もちろん、follow 命令にペットが従っていなければ駄目ですが)。

それから他者の作り出すゲートに飛び込む時は、その色に注意してください。もし赤いゲートだった場合、それはフェルツカ行きのゲートであることを表します。信頼できる相手であれば問題はありますが、その先は他 PC にいきなり攻撃され殺されても文句の言えない場であることを肝に銘じて下さい。

・・・もっとも青いゲート(つまりフェルツカ以外のファセット行き)だとしても、決して安心というわけではないんですけどね。結局のところ、他者の作ったゲートに入るかどうかは、その時の判断による・・・ということでしょう。

Mark

移動系の魔法は、基本的にこの呪文で場所を記憶させた(これを"焼く"と表現することがあります) rune に対して使用します。ですから、第 6 サークルのこの呪文が無ければ、自由な移動が出来ないということが言えるかもしれません。同じ効果を持つ能力は無いため、rune 焼きが出来るのは「魔法」を上げている人だけとなります。

既に焼かれた rune に使った場合、上書きされてそのときの場所が記憶されます。

イルシェナーは全面的に Mark が出来ないファセットになっています。このため、Recall などでは進入できないという結果となります。もっとも、イルシェナーから別のファセットに移動するために Recall を使うことは可能です(Gate Travel は駄目)。

PC さんの家の中で、この呪文を使うとハウスルーンというものになります。これはその家の看板下が移動先となる rune です。これは PC さんの家で意図せぬ場所に Mark されて侵入される危険を減らすための処置です。家の中なら、どこで焼いても同じ行き先となるハウスルーンになります。

blank rune (焼く前のブランクルーン) は、生産スキルでは作れないため、必ず街の魔法屋から購入しなければなりません。rune はスタックしません。・・・つまり、大量に購入する時はバック バックの中に散らばって大変なことになるので、ご注意を。

街を歩いていると、店の宣伝のために店へと移動できる rune を良くばら撒いています。いい店であれば今後も利用すると良いですし、イマイチだと思ったのなら、後で焼き直して再利用すれ

ばよいでしょう。

runebook

焼いた rune を管理し、便利に使うためのアイテムで「書写」により作成できます（街の NPC からは購入できません）。1冊の runebook に 16 個の rune を収める（rune を runebook にドロップすれば OK）ことが可能です。収められた rune は必ず、そのときの最後尾に挿入されます。

最大の意味としては、runebook には Blessed 属性 が付いている、というのがあります。rune だけですと Blessed 属性 は無いので、死んだ時に バックパック に残ってしまいますが、runebook に入れておけば、整理が出来るし、死んでも失われなくなるので、一石二鳥なのです。

runebook の機能は様々なので順を追って説明します。

ちなみに 4 年報奨の「rune 染めタブ」を使うことで、runebook の色も変更できます。

<http://jademoon.game.coocan.jp/jm/img/runebook1.jpg>

署名変更の横の赤いボタンをクリックすると、その runebook に名前を付けられます。そこに収めている rune に応じた名前にすると、整理しやすいですね。

移動については、まずチャージを使う方法から。

runebook に Recall の呪文スクロール（これも「書写」で作れます）をドロップすると、チャージを 1 補充できます。最大チャージは作成者の「書写」に応じて 10 ～ 20 の範囲で固定されています。上の画像の場合、最大チャージは 12 で、残りチャージは無い・・・ということになります（魔法使いならそれでも問題ないです）。

runebook をダブルクリックして開くと、中に収められた rune の一覧が表示されます。それぞれの場所名の左に青いボタンがあり、これをクリックすることでチャージを使用して Recall を使います。「魔法」が無い人でもこれには 100% 成功し、まるで Recall を使っているかのように移動が可能です。

自分で魔法を唱えて移動したい場合は、個々の rune のページを開く必要があります。1 ページに rune 1 つずつで全 16 ページの本になっています。

runebook を開くと、下の方に 1 ～ 8 までの数字がありますね。これをクリックすることで見開き 2 ページ分の場所を開けます。見開き 8 つに 2 個ずつで合計 16 個というわけですね。

<http://jademoon.game.coocan.jp/jm/img/runebook2.jpg>

個々のページでも、その名前の左にある青いボタンをクリックしたら、チャージを使った Recall になります。が、下のほうに「Recall」「Gate Travel」「Sacred Journey」と書かれていますよね。このそれぞれをクリックすることで、その魔法を使って移動できます。この場合、チャージは使いません。

最後にデフォルト設定です。個々のページの上に「デフォルト」というのがあはるはずで。その左の緑のボタンをクリックすると、そのページをデフォルトページに出来ます（もちろんどれか 1 つのページということになります）。これを設定すると、runebook をそのデフォルトページに指定された rune と同じように使えるようになります。

つまり runebook を開かずに、Recall などの移動魔法を直接使用した後、その runebook を タゲ れば、rune に対してと同じように効果を得られるというわけです。

個々のページには「ルーンを取る」というのもあります。その左の三角のボタンをクリックすると、rune は バックパック 第一階層のどこかに放り込まれ、その後ろにある rune が順に送られ詰

められていきます。バックパックの中に入る瞬間を見逃すと、時に rune の場所を見失うことになるので、注意してください(平気で金貨の山や呪文書の下に現れます)。

runebook の中の並びを変更したい場合、この取り出すを駆使して地道に並べ替えるしかありません。

UO:KR クライアントでは、runebook を開いた時の見た目が大きく変わっています。

<http://jademoon.game.coocan.jp/jm/img/runebookKR.jpg>

1 ~ 8 といったページ概念はなくなり、個々の rune を直接指定するようになっているからです。それが分かれば、そのほかの操作方法は分かるかと思います。チャージを使いたい時は「Recall (RB 使用)」で、自分で唱える時は「Recall (詠唱)」ということになります。他は 2D クライアントと一緒にです。

Teleport もしくは Shadow Jump

これは画面内での移動なので、ちょっと番外っぽいですが、河の向こう岸など徒歩では進めない場所に行く時に使えます。また、モンスターは積極的に Teleport でプレイヤーに迫ってくる傾向があります。

Shadow Jump は「忍術」で使えるアビリティで、隠れている時(ステルス状態)に Teleport が出来るというものです。効果音などは無いため、他の人に知られることなく、画面内を跳んで歩けます(笑)。

Animal Form

これも「忍術」のアビリティで動物に変身するという効果を持ちます。そのスキルが上がるにつれて変身できる動物の種類が増えていきます。騎乗生物に変身すれば、騎乗することなくその素早いスピードでの移動が可能になります。

ステルス状態を維持したままに変身できます。

船

UO の移動手段として、実は船もあります。街の船大工 NPC などから購入できるものです。どのように操るのかについては[こちらで解説しています](#)ので、そちらを御覧下さい。

合言葉

合言葉を発言することで移動できる・・・という場所が、UO には幾つかあります。基本的にロストラッド絡みなのですが、ここでも御紹介しておきましょう。

CROSS

これはスカラブレイの街と大陸との間の渡し舟を利用するコマンドとなっています。船に乗り込んで、この言葉を発言することにより、渡し舟でスカラブレイのある街と、対岸とを行き来できます。

OM OM OM

<http://jademoon.game.coocan.jp/jm/img/shrineSpirituality.jpg>

これはブリティンから程よく近くの「霊性」の神殿のアンクのある場所に行くための合言葉です。この神殿、建物になっていてアンクのある場所には普通に歩いてはいけません。上の画像で右下の方に見えている階段の上で、この言葉("OM" は「霊性」のマントラです)を唱えれば、こんな風に上に移動できます。そうすれば、アンクを利用できます。

その後は、そのまま飛び降りれば OK です。

recdu / recsu

ムーングロウの魔法屋（魔術師ギルド）と、パプアの魔法屋とを行き来するための合言葉です。ロストランドに行く 最も簡単な方法のひとつです。

どちらにも魔法陣がありますので、その上に乗る、ブリタニア（ムーングロウ）側では "recdu"、ロストランド（パプア）側では "recsu" と発言すると移動できます。

doracron / sueacron

サーペンツピラーという海上にあるオブジェクトを使ってロストランドを行き来するための合言葉です。ブリタニア側では "doracron"、ロストランド側では "sueacron" と発言します。…もっとも、このサーペンツピラーの場所を探すこと自体が大変難しかったりしますが・・。（本 Wiki のロストランドの解説ページに場所は載っています）
