

徳 (Virtue)

"徳"とはUO世界における道徳的規範や価値観であり、8つに集約されています。この八徳は世界に広められ、それを奉ったアंकが作られて世界各地に設置されました。ここでは、このUO独自の考え方について少しだけ説明します。

なお本ページでは"徳"というようにダブルクォーテーションで囲って表現していますが、これはキーワードとして「徳」の字が使われた他の単語に反応しないようにするためです。同様の理由で、それぞれの徳の名前について、その日本語と英語の双方もダブルクォーテーションで囲んでいます。

ただ、公式ページなどでこうした表記をするわけではありませので、あらかじめご了承ください。八徳や三原理については、固有の言葉なので特にダブルクォーテーションで囲うことはしていません。

八徳

八徳は「愛 (Love)」「勇気 (Courage)」「真実 (Truth)」という三原理 (Principle) の組み合わせで表現されています。それは以下の通りです。

シンボル	徳	原理	マントラ	説明
http://jademoon.game.com/Files/Text/HASH(0x3145690).pg	<u>愛</u>	<u>愛</u>	HASH(0x3145540)	その者の友たる生き物への分け隔てない共感
http://jademoon.game.com/Files/Text/HASH(0x3142280).pg	<u>勇気</u>	<u>勇気</u>	HASH(0x3142280)	己の信念に基づき行動を起こす勇気
http://jademoon.game.com/Files/Text/HASH(0x31452f0).pg	<u>真実</u>	<u>真実</u>	HASH(0x31452f0)	真実に対する無条件の尊敬、己も他人も決して裏切らない精神
http://jademoon.game.com/Files/Text/HASH(0x3145710).pg	<u>愛</u> <u>真実</u>	<u>愛</u> <u>真実</u>	HASH(0x3145710)	人の営みにおける正しさと誤りの見極めであり、その正しさへの愛
http://jademoon.game.com/Files/Text/HASH(0x3145540).pg	<u>愛</u> <u>勇気</u>	<u>愛</u> <u>勇気</u>	HASH(0x3145540)	愛の名のもとに自らを差し出す勇気
http://jademoon.game.com/Files/Text/HASH(0x3142090).pg	<u>勇気</u> <u>真実</u>	<u>勇気</u> <u>真実</u>	HASH(0x3142090)	真実を守り支える勇気であり、真実と勇気によってもたらされるもの

http://jademoon.game.com/PDFJ::Text=HASH(0x31454b0)~PDFJ::Text=HASH(0x31454b0)				自分の内なる存在に眼を向け、 <u>三原理</u> をいかに受け止めるべきか考える心
http://jademoon.game.com/PDFJ::Text=HASH(0x312ecf0)~PDFJ::Text=HASH(0x312ecf0)				与えられた価値観に関わらず、持って生まれた価値を見抜くことで、人のあり方を知る心

このうち最後の "謙譲" については、Lord British 自らが『3つの原理が何も無い状態とは、すなわち 誇り (Pride) に凝り固まっている状態であり、徳とはいえない。だが徳について学んでいれば、最後の徳は 誇り の正反対である 謙譲 であることに気づくことだろう』と解説しています。深いですね。

八徳により "無限 (Infinity)" という公理が導き出されるとされています。

■ アバタールとアバタール・コンパニオン

"徳" を極め、三原理を理解して、智の経典コデックスに示された公理を修めた者が "アバタール" と呼ばれ、人々の規範であり英雄とされています。そして、そのアバタールの旅を助けた8人の仲間が "アバタール・コンパニオン" と呼ばれています。アバタール・コンパニオンの名前は、UO の中でも色々なところで登場しています。その名前は以下の通り：

- ・慈悲→吟遊詩人 イオロ (Iolo)
- ・武勇→戦士 ジョフリー (Geoffery)
- ・誠実→魔法使い マライア (Mariah)
- ・献身→鍛冶屋 ジュリア (Julia)
- ・正義→ドルイド僧 ジャーナ (Jaana)
- ・名誉→パラディン デュプレ (Dupre)
- ・霊性→レンジャー シャミノ (Shamino)
- ・謙譲→羊飼いかタリーナ (Katrina)

彼らはそれぞれの徳を修めた "パーシャル・アバタール" でもあります。

■ 背徳

さらに徳には相反する "背徳" があり、UO でもダンジョンの名前に、この背徳の名が付けられています。八徳に相反する背徳は以下の通り：

- ・慈悲←→軽蔑 (Despise)
- ・誠実←→欺瞞 (Deceit)
- ・武勇←→卑怯 (Desterd)
- ・献身←→貪欲 (Covetuos)
- ・正義←→不正 (Wrong)
- ・名誉←→恥辱 (Shame)
- ・霊性←→地獄 (Abyss)

・ 謙譲 ← → 傲慢 (Hythloth)

八徳のところで Lord British の解説に触れましたが、"謙譲"の背徳と言うか対極として "傲慢"だけでなく "誇り (Pride)" も含まれるという考え方にもなります。

ちなみに "Hythloth" という言葉はウルティマにおける造語であり、英語の辞書には載っていません。

三原理にも対極があり、三原理は "憎悪 (Hatred: 愛の対極)"・"虚偽 (Falsehood: 真実の対極)"・"臆病 (Cowardice: 勇気の対極)" で、これを象徴する力の持ち主がシャドーロードと呼ばれています。元の「ウルティマ」ではモンデインを倒した宝珠の破片からシャドーロードが産まれたとされていました。UO では、派閥の一つに その名が現われるものがあります。

UO における "徳" のシステム

UO では幾つかの "徳" がゲームシステムの中に導入され、その "徳" を積むことにより、様々な恩恵を受けられるようになっています。システムが導入されている "徳" は、どれだけ積んできたかに応じて「Seeker」「Follower」「Knight」という3つの段階を踏むことになります。段階が進むに連れて "徳" を積むのが難しくなる代わりに、得られる恩恵も強いものとなります。

積んだ "徳" は1週間単位で減っていきませんが、完全になくなることはありません。

ペーパードールの上の方にあるマークをダブルクリックすると、下のような徳ガンブが開かれます。~~

徳ガンブでは現在積んでいる "徳" が色つきで表示されます。段階が進むほど濃くて綺麗な色になります。それぞれの "徳" を表すアイコンをクリックすることで使用するタイプの徳もあります。

実際に "徳" を使用する行動をする時は、それぞれの徳のアイコンをダブルクリックするのが基本です。ただ、"徳"の中には能動的にそうしたアクションをとらなくても自動的に効果が現れるものもあります。

~~

幾つかの "徳" は、UO でゲーム的に実装されていません。それが理由かどうかはさておき、UO のブリタニアにアバタールは現われていないようです。全ての "徳" が何らかの形でシステムに実装された時、プレイヤーはアバタールになるチャンスを得られるのかもしれませんが。いずれにしても、"徳" は UO 独自の思想でありシステムであることは間違いありません。

ゲームに実装済みの徳

では、各々の "徳" の使い方について簡単ですが触れておきます。まずはゲーム上に実装されている "徳" から。

■ http://jademoon.game.coocan.jp/jm/img/v_valor.jpg "武勇" ("Valor")

「己の信念に基づき行動を起こす勇氣」です。武勇の徳はチャンピオンエリアでチャンピオンスポーンを倒すことにより得られます。

武勇の徳の恩恵は「徳の挑戦」です。これにより、チャンピオンエリアで、徳の段階に応じた討伐段階 (6 ・ 11 ・ 16) 以下の時に、この徳を使用して、その段階を増やせます。

■ http://jademoon.game.coocan.jp/jm/img/v_honor.jpg " 名誉 " ("Honor")

「真実を守り支える勇気であり、真実と勇気によってもたらされるもの」です。名誉の徳は名誉ある戦いに勝利することにより得られます。

徳アイコンをダブルクリックして自分以外をタゲることにより名誉の戦いを仕掛けます。ただし、その相手がダメージを受けておらず、付近にいて視線が通っている状態でなければなりません。その後、毒を使わない自分一人の近接攻撃のみで倒すと、一番 徳が上がり易くなります。これに該当しないものがあるたびに獲得できる徳の量は減っていきます (実際の条件はもう少しだけ複雑です)。

「武士道」が 50 以上あれば、名誉の戦いにより連続攻撃を与えると、パーフェクションボーナスを得てダメージが増加し、倒した後は HP・スタミナ・マナが回復できるので、積極的に狙っていききたい所です。

名誉の徳の恩恵は「名誉の加護」です。自分に対して徳を使用することにより、徳の段階に応じた時間 (30・90・300 秒) の間、モンスターからタゲられなくなり、近接攻撃に + 25% のダメージボーナスを得られます。

■ http://jademoon.game.coocan.jp/jm/img/v_compassion.jpg " 慈悲 " ("Compassion")

「その者の友たる生き物への分け隔てない共感」です。慈悲の徳はエスコート NPC を目的地まで連れて行くことにより得られます。「ヘイブンの初心者向けエスコートでは徳は得られない」と公式に長年書かれていたのですが、実は以前から普通に上がっていました (メッセージが出ていましたよね)。

慈悲の徳の恩恵は「他者蘇生時の HP 回復」です。蘇生する手段は、この徳では得られませんが、相手は 徳の段階に応じた割合 (20・40・80%) の HP が回復した状態で蘇生されます。徳を積んでいれば自動的にこの能力は発揮されます。

■ http://jademoon.game.coocan.jp/jm/img/v_justice.jpg " 正義 " ("Justice")

「人の営みにおける正しさと誤りの見極めであり、その正しさへの愛」です。正義の徳は殺人者を殺害することにより得られます。フェルツカで対人戦を行うということです。

正義の徳の恩恵は「他者の保護」です。もっとも保護・・・というより、その後に御褒美がもらえることを保証するものです。任意の PC に保護を申し入れ、それを相手が受け入れる必要があります。その後、保護している PC がチャンピオンエリアでパワースクロールを入手した時、徳の段階に応じた確率 (60・80・100%) で その写しを得られます。

■ http://jademoon.game.coocan.jp/jm/img/v_sacrifice.jpg " 献身 " ("Sacrifice")

「愛の名のもとに自らを差し出す勇気」です。献身の徳は自分のフェイムと引き換えでモンスターを救済することにより得られます。救済できるモンスターは、lich、engraved gargoyle、gargoyle enforcer、daemon、succubus、evil mage に限られます。フェイムが第三段階以上の時、徳ガンプの献身アイコンをクリックしてモンスターをタゲることにより救済は完了します。フェイムは全て失われ、代わりに徳が上がります。

献身の徳の恩恵は「自己蘇生」です。死んでも週に1～3回の自己蘇生が可能です。アイテムなどが失われることはありません。回数は、徳の段階に応じて変わります。

ゲームには未実装の徳

"誠実"・"霊性"・"謙譲"については、まだシステムの導入は行われていません。どのようなシステムになるかも、多少案が提示されたことがあった程度です。パラリションに記録が残されていますので、それを下記にまとめておきます。"霊性"と"謙譲"については、割と詳しい案があったらしい事が分かります。パッケージ拡張を機に、プレイヤーが積める"徳"が増えていく傾向があるようですが、今後どうなるかは分かりません。

- http://jademoon.game.coocan.jp/jm/img/v_honesty.jpg "誠実" ("Honesty")

誠実は「真実に対する無条件の尊敬」「己も他人も決して裏切らない精神」とされています。

誠実は商売に関連して何か計画があったというだけに留まっていますが、今のところ、それ以上のことは分かっていません。

- http://jademoon.game.coocan.jp/jm/img/v_spirituality.jpg "霊性" ("Spirituality")

霊性は「自分の内なる存在に眼を向け、三原理をいかに受け止めるべきか考える心」とされています。

システム案として過去に提示されたのは「徳を学ぶ姿勢」をコンセプトとし、徳を1つ選んでその徳に関連するクエストをこなすと、霊性の徳が上がる・・・というものだったようです。霊性の徳があると、自己蘇生以外の方法で蘇生した時、HP・スタミナ・マナがある程度回復した状態になるほか、「霊話」GMと同じように自分がゴースト状態でも言葉を伝えられるようになることが考えられているようでした。

- http://jademoon.game.coocan.jp/jm/img/v_humility.jpg "謙譲" ("Humility")

謙譲は「与えられた価値観に関わらず、持って生まれた価値を見抜くことで、人のあり方を知る心」です。

システム案として過去に提示されたのは「ベテランプレイヤーがヤングプレイヤーを助ける」ことをコンセプトとしていました。ヤングプレイヤーにエスコートを申し入れ、それが受け入れられた後、共に行動している中で、ヤングプレイヤーの何らかのスキル値が上がるたびに、謙譲の徳が上がる、という案のようでした。そして、謙譲の徳があると、自分のHP・スタミナ・マナを上げることが可能になるということが考えられていたようです。

謙譲の徳は、ハイヴンをヤングプレイヤー以外に解放する時に導入が検討されたいですが、結局導入は見送られたようですね。正直、ベテランプレイヤーの厚意の押し付けになりかねないような気はしますし・・・(ヤングプレイヤー側はエスコートを断ることが出来る・・・とはいえない)。ん？今のハイヴン見てると、すでにそういう状態かも？(苦笑)