

イルシェナー

UO:TD で追加されたファセットです。パラゴンモンスターがランダムで出現するのは、このファセットのみです(ロングに出現する golem のように僅かな例外はあるようですが)。ここを歩く時は [paragon] と付いたモンスターには充分気をつけてください。能力が格段に向上していて強敵となります。元々強敵だったものがパラゴン化すると、手に負えない事もあります。

Mark が出来ないファセットであるため、必然的に常設ムーンゲートからしか入れませんし、そこから徒歩(騎乗生物含む)で移動するしかありません。こうしたことから、自然とムーンゲート単位でエリア分けされて覚えられるようになっていきました。このページでも同様に分類します。また、ムーンゲートからは離れるものの、明らかに異質のエリアというのがありますので、それも併せて挙げます。

ちなみにイルシェナーの常設ムーンゲートに隣接するように、必ず同名のアンクが安置されています。このアンクでは蘇生などが可能です。このため、別ファセット出死んだ場合でも、ムーンゲートを通してイルシェナーのアンクを使った方が素早く蘇生できるというケースが結構あります。

イルシェナーにも取引できる NPC が存在する " 街 " があり、立派に冒険の拠点として使えたりします。Mark できないのが残念ではありますが。また、固有のダンジョンも数多く存在し、まさに冒険するためのファセットとなっています。

説明としては、比較的初心者でも入りやすい霊性エリアから時計回りで見ていこうと思います。

霊性エリア

マイナスカルマでなければ、イルシェナーで最も安全なエリアです。ムーンゲートからエリアに入ると、一面に森が広がります。この森には、unicorn と pixie が多数いるため、マイナスカルマのキャラクターが近寄るのは危険です。girzzly bear や wisp・shadow wisp も多数出現しますが、彼らは中立です。

森の北の外れには、ツインオックス亭 (Twin Oaks Inn) という酒場があります (2 階で即時ログアウトが可能です)。この辺までは、かなり平穏なエリアです。ここから先に進むと、油断できなくなります。

森の東側はチャンピオンエリアになっています。天使系の湧きで大量の unicorn や ki-rin が沸いていることもあります。ただし、フェルツカではないのでボスを出現させて倒しても、パワースクロールが手に入るわけではありません。

反対に森を西方向に進むと献身エリアに続きます。北方向に行った場合は慈悲エリアに続きます。

■ ハーピーの巣 (Harpy's Nest)

森の北にあるエリアで、harpy と stone harpy が激湧きします。ルートしきれないぐらい、羽根を集めることが出来るでしょう。ただし、パラゴン stone harpy には注意しましょう。GM 戦士には侮れない相手になります。

■ 蜘蛛の森 (Spider Woods)

霊性エリア北部で、その名の通り giant spider や black widow といった大蜘蛛が多数出現するエリアです。毒攻撃に対処できれば、それほど危険はありません。

■ スパイダー・ケイヴ (Spider Cave)

蜘蛛の森をさらに奥に入った山肌にあります。terathan 系が出現するため油断できないエリアとなっています。その一番奥には外への出口があり、そこから霊性エリアの湖に浮かぶ島へとレポートできます。

洞窟のある山肌を回りこむように北に向かうと、慈悲エリアになります。

■ レグ・ヴォロム (Reg Volom)

霊性エリアの湖の上に浮かぶ島。そこに建てられた天使 (ethereal warrior) の宮殿です。彼らは善属性であり、マイナスカルマでなければ蘇生もしてくれるそうです。

■ スペクター (Specter)

レグ・ヴォロムの地下は逆に死霊が湧き出るダンジョンとなっています。構造自体は単純で、奥に玉座がありますが、特に仕掛けがあるわけではなさそうです。

■ ブラッド (Blood)

"霊性" のアंकがある山肌を南に沿って行った先にあります。1 階層のみですが、悪魔系のモンスターが巢食う危険なダンジョンです。imp や hellcat は小手調べで、奥に進むと、(赤) 閣下こと daemon、黒閣下こと balron、血エレこと blood elemental が待っています。そして、その最深部には succubus が飼猫? の hellcat(predator) と共に待ち構えています。

■ ツイステッド・ウィールド (Twisted Wield)

UO:ML で追加されたダンジョンです。

"霊性" のアंकから西にちょっと歩いたところにあります。元々は美しい景観が特徴の洞窟に過ぎませんでしたが、UO:ML で新たなダンジョンの入り口が発見される結果となりました。

中に入るために、ハートウッドにいる NPC からクエストを受ける必要があります。

ピアレスボスは Dread Horn です。周囲のステータスを上げる特殊能力があるほか、距離を開けて攻撃すると引き寄せられて、毒の角で攻撃されることがあります。

献身エリア

隣接する霊性エリアについて安全なエリアです。相変わらずマイナスカルマのキャラクターでは近寄りづらいところも多いですが・・・。ムーンゲートから南に歩くと、何故か牧場があります。霊性エリアのツインオークス亭付近にいる花売りの女の子が、ここに行く方法を探していました(単なるエスコートクエストですが)。羊が必ず 1 匹湧くので、wool 集めに行く人がたまにいます(得てして羊の死体が重なることにはなりますが・・・)。

西方向に向かうと正義エリアになります(街道は大きく北に曲がりますが)。

■ レイクシャー (Lakeshire)

"献身" のアंकからちょうど北に歩いたところにある meer 族の村です。彼らは青ネームなので、マイナスカルマのプレイヤーには攻撃してきますが、そうでなければ平和な限りです。村の北には大きな樹が生えています。イルシェナー観光名所のひとつですね。

■ ベト・レム・レグ (Bet Lem Reg)

レイクシャイアの大木よりさらに北に行った先にある妖精たちの森です。樹上に建物と言うか村が作られています。マイナスカルマでなければ安全なので、観光にどうぞ。

■ 鹿の森

レイクシャイアから街道沿いに北に行った所にあります。鹿が沢山いる他、ワンダリングヒー

ラーもいるので蘇生ポイントとなります。さらに北に街道を進むと正義エリアになります。

■ 盗賊の塔 (Briand Tower)

盗賊が出現するポイントです。油断なきよう・・・。

■ ラットマンの村 (Ratman Village) ~ ラット・ケイヴ (Rat Cave)

盗賊の森よりさらに西よりにあります。その名の通りで ratman 系が多数出現します。さらにその先の山肌には洞窟があります。入り口近辺は土エレ こと earth elemental が出現することから、戦士修業にも向いているエリアですが、ratman 系も出現しますし、その最深部には lava lizard が出現するエリアを経て、骨竜 こと skeletal dragon という強力なモンスターが待ち構えているので御注意下さい。

正義 ~ 誠実エリア

割と狭い範囲に2つのムーンゲートがあります。どちらも、いきなりモンスターが出現するエリアとなっているので用心しましょう。正義エリアでは reaper、誠実エリアでは gazer が要注意です。パラゴンだったりすると、さらに警戒が必要ですね。

献身 ~ 正義の街道沿いは水エレ こと water elemental が激湧きするポイントのようですから、御用心下さい。

西に向かえば謙譲エリア、北に向かえば名誉エリアとなります。

■ ミスタス (Mistas)

このエリアの中心となる大きな都市です。といっても、Juka の都市ですから安全どころか、危険極まりない場所です。Juka は名誉を重んじる種族で、Meer と古くから対立しています。ユーの森が腐敗したのも、彼らの争いのとばっちりだったような気がします。

Mistas を北にえると、Serpentine Passage に出ます。

■ サーペンタイン・パッセージ (Serpentine Passage)

pixie が多数出現し、マイナスカルマの者には危険なエリアです。いや、マイナスカルマでなくても、冠されているクリーチャー 中華龍 こと serpentine dragon に襲われるので安心など出来ません。serpentine dragon はカルマに関係なく襲い掛かってきますが、善属性なので倒すとカルマが下がります。気をつけてください。

サーペンタイン・パッセージは、実はアンク (ダンジョンの方です) と繋がっており、イルシェナー南西部を行き来できます。

■ アンク (Ankh)

イルシェナー南西部の地下に広がる広大なダンジョンです。サーペンタイン・パッセージと、キリン・パッセージ (謙譲エリアにあります) へと続くほか、出口が2つあります。この2つの出口付近には蘇生スポット (泉と赤い石) があります。

アンクは・・・非常に危険なダンジョンです。かつては地下街だったらしいですが、全域を通じて skeletal knight/bone knight や、skeletal mage/bone magi といったアンデッドモンスターや imp・hell hound といったモンスターが出現するほか、daemon や blood elemental、lich lord や rotting corpse といった上位のモンスターが出現するエリアもあります。evil mage(lord も) や ratman 系の出現するエリアもあり、息つく暇の無い危険なダンジョンです。

■ ウィスプ (Wisp)

"誠実" のアンクの西にあります。その名の通り、全域に wisp が出現します。ダンジョンの作

り的には隠し扉やテレポートポイントなどトリッキーな場所が多いですね。ここを一番奥まで通り抜けると、Cyclopean Pyramid のあるエリアに出られます。

黒閣下こと balron や、lich lord、rotting corpse など上位のモンスターが出現するなど、なかなかスリリングです。もちろん(?) それより下位のモンスターも多数出現するので、袋叩きに遭わない様に気をつけたいところです。

ウィスプに潜らずに "誠実" アンクから東に地上を歩いてつり橋を渡っても、同様に Cyclopean Pyramid のあるエリアにいけます。

■ サイクロプスのピラミッド (Cyclopean Pyramid)

ピラミッド上の建物もさることながら、この近辺は巨人族の巣窟となっています。ettin とかならまだしも、titan も出現するので決して安心できるエリアであるわけがありません。

謙譲エリア

北部のジャングルと、南部の沼地に分けられるエリアです。もちろん、どちらも危険なエリアです。ジャングルと沼地の間は段差になっているため、梯子や坂になっているところからでなければ行き来できません。

北に向かえば名誉エリアになります。

■ 墓地 (Grave Yard)

"謙譲" のアンクより北・ジャングルの中にあります。しかし、ブリタニアにある墓地などとは比べ物になりません。lich や lich lord すら出現することもあり得るという危険な場所です。

■ 炎の岩 (Lava Vent)

常に炎が噴出す赤い岩が "謙譲" のアンク北東のジャングル中央部分にあります。その影響で火エレこと fire elemental や efreet が大量に出現し、さらに日替わりで凶悪なモンスターが出現するという危険なエリアとなっています。

チャンピオンエリアでもあるので、倒し続ければボスが出現することになります。フェルツカとは違うので、パワースクロールなどは手に入りませんが・・・。

■ ノックス・テレグ (Nox Tereg)

南部の沼地を中心とするエリアは、古い言葉で Nox Tereg という地名なのだそうです。沼地独特のモンスターの他にも、reaper や swamp tentacles が出現するため、危険度は増しているといっても過言ではありません。

その北西部にはアンデッドが出現する砦があります。それほど強いアンデッドは現われませんが、付近の沼地で湧いたモンスターが重なると、あしらいかねることがあるかもしれませんね。隣の誠実エリアにある蘇生ポイントを思い出しておいたほうが良いかも？

■ 爬虫類の聖地

ノックス・テレグの南部は lizardman の巣窟となっています。とはいっても、それだけではなく、付近のモンスターも大盤振る舞いになります。というか、普通に沼地と変わらない阿鼻叫喚といってもいいかもしれませんが・・・。

このエリアに立ち入ると、まず砦 (lizardman fort) があることが分かります。そこから西に向かうと村 (lizardman camp) があります。さらに進むと洞穴 (lizard passage) があります。その先は彼らの聖地ともいわれ、爬虫類の王者とも言うべき 古代竜のねぐら (Ancient Wyrm Lair) となっています。もちろん古代竜が牙と爪を研いで待っています。無謀な突撃は止めておきましょうね。

■ 精霊の谷 (Elemental Valley)

リザードマンが出現するエリアを越えてさらに南にいくと山間に入ります。このエリアは fire elemental、air elemental、efreet などの精霊たちが巢食っています。輝く樹 (Sparkie Tree) と呼ばれる蘇生ポイントがありますが・・・レスキルされそうな気がしますねえ (大汗)。

■ キリン・パッセージ (Kirin Passage)

その名の通り、ki-rin が湧く洞穴でアंकとも繋がっています。

・・・それだけならいいんですけど、その他に湧くのは・・・nightmare、drake、dragon、earth elemental、air elemental、fire elemental、acid elemental、poison elemental・・・となっています。勘弁して欲しいですね。ki-rin を捕まえたいのなら、マラスの Grimswind 遺跡付近の一択になるような気がしてなりません。

名誉～武勇エリア

イルシェナー北西部は、森とジャングルに覆われています。相変わらずモンスターは激湧きするエリアですから、用心は・・・って、もう言わなくてもいいですかね・・・。

東は山道になっていて特別に「パス・オブ・カルノー」と呼ばれています。見事に個々を通過できれば、慈悲エリアに通じますが、かなりの覚悟が必要です。なお、名誉エリアの東山間からガーゴイルエリアにあるドラゴン・エッグに行けます。こちらも、決して安全ではありません。

■ ラットマンのねぐら (Ratman Lair)

"名誉"のアंकから南西に行った所にある ratman 系が多く湧くエリアです。なお、この周辺、ratman 系だけでなく、gazer や dire wolf など出現し、彼らも絡むと非常に危険になるので御注意を。

■ ドラゴン・エッグ (Dragon Egg)

"名誉"のアंकから北の山間に、ガーゴイルエリアにあるドラゴンエッグに通り抜けられる洞穴があります。途中、Teleport で飛び越えなければいけないところがある溶岩地帯となっています。ドラゴンエッグの詳細については、ガーゴイルエリアの方で説明します。

■ 盗賊の村 (Bandit Town)

"名誉"のアंकから "武勇"のアंक方向へ歩いていく途中にある村です。野盗 (brigand) の他、何故か evil mage まで混ざって、こちらに襲い掛かってきます。魔法は嫌ですね・・・。

近くにはヒーラー小屋もあり蘇生が可能なのはありがたいです。また、わざと西にしばらく走ると、やはりヒーラー小屋があります。Recall による自由な移動がままならないイルシェナーですから、蘇生ポイントはしっかりと抑えておきたいですね。

■ ソーサラーズ (Sorcerers)

盗賊の村から北に歩いた山肌にあります。入り口はなかなか立派な石造りになっています。その名前の通り、魔法使い達の研究所と言うか実験所だったらしく、猛烈な種類のモンスターが巢食うダンジョンとなっています。

出現する大物は、balron、elder gazer、efreet、poison elemental、blood elemental、lich lord といったところで、もちろんこれより下位のモンスターがひしめいています。つか、よくまあ、これだけ集めたものです。本当に洒落にならないので、無謀な侵入は止めておいた方が良いでしょう・・・。

■ グエノ (Guenno) の墓

"名誉"のアंकの北・・・というよりは、もう "武勇"のアंकの南東・・・といった方が誤解が無さそうです。美しい景色に守られて大きな墓標が安置されています。グエノといえば、アバ

タール・コンパニオンの一人、吟遊詩人イオロの奥さんです。なぜ、ここに墓があるのかは分からないのですが、この付近では名曲 Stones が流れます。この歌の作詞をしたのがグエノです(どんな曲か知らない方は・・・今なら北極でも旋律が流れます)。

しかし、その思いに浸る暇も無いぐらい、ここは危険なエリアです。lich lord を始めとしてアンデッドモンスターが多数出現する修業ポイントでもあるからです。lich lord は・・・パラゴン化すると泣き入るらしいです。ダンジョンではないので、ヤングさんのうちに是非訪れてみてください。あるいは「LL(lich lord) なんて余裕だぜ」といえるぐらいになってから？

■サイクロプス・キャンプ (Cyclops Camp)

"武勇" のアंकの東にあります。巨人族の町とっていいですね。その名の通り、cyclopean warrior の他、ettin や titan まで集っています。魔法を使うということで titan はちょっと厄介なんですよねえ。

■武勇の森

"武勇" のアंकの南東にある森です。チャンピオンエリアでもあります(しつこいようですが、フェルッカではないのでボスを倒してもパワースクロールは手に入りません)。日替わりで幾つかの種類のモンスターが出現するということですが、それを抜きにしても dragon や silver serpent が沸いているという厳しいエリアです。

パス・オブ・カルノー (Pass of Karnaugh)

武勇エリアと慈悲エリアをつなぐ山道です。なぜ、別エリア扱いかというと、それだけ特殊なエリアといえるからです。山道はいつしかダンジョンの様相を成し、非常に危険なモンスターの名前のオンパレードに頭が痛くなる場所です。

ここで現われるのは blood elemental、poison elemental、rotting corpse の他、dread spider や elder gazer、stone gargoyle、さらに下位のアンデッドモンスターなどとなっています。強力なペットを連れていくなどしない限り、通過は難しいといわざるを得ません(ヤングさんなら鼻歌交じりに歩けますが)。腕試しに行って振り返りに遭わないようにしてくださいね。・・・アंकはすぐ傍にあるからいいかもしれませんが・・・。

慈悲エリア

徳の名を冠するエリアも、これで最後です。比較的安全なエリアではあるのですが、隣接するエリアが非常に危険なため、「比較的」安全と感じるだけなのかもしれません。図書館友の会に入るために、このエリアを訪れる人も多いのではないのでしょうか？

慈悲の、ムーンゲート付近では、ratman 系などのモンスターに襲われるかもしれないので御注意を・・・。ゲートから東に行けばカオスエリアなのですが、運が悪いとここからとんでもないものが引っ張られていたりします・・・パラゴン黒閣下・・・通称"金閣下"とか・・・。

南東方向に砂漠と山道を抜ければ霊性エリアに行けますが、常設ムーンゲートを使って移動した方が遥かに楽でしょうね。

■ジプシーキャンプ (Gypsy Camp)

"慈悲" のアंकから南側に歩くと、一番近いジプシーの村があります。冒険の拠点となることでしょう。ここからガーゴイルエリアに移動できます。

慈悲エリアには、そこも含めて4ヶ所にジプシーキャンプがあり、冒険の拠点として利用できます。ただ、ヒーラーはいない(看板のみ)ので蘇生はできませんし、周囲にモンスターが出現する場合は、プレイヤーにとっては危険であることに変わりはありません。銀行と厩舎は非常に重要かとは思います。

■ グレイシャー (Glacier)

イルシェナーで唯一の雪原地帯です。それにあわせたモンスターが出現するエリアとなっています。

■ 古代砦 (Ancient Citadel)

グレイシャーから東に行った島の上にある砦です。「Citadel」と名がついていますが、UO:MLで追加された「The Citadel」とはもちろん別物です。Abyss に対する守りの要・だったのかもしれませんが、現在は強力なアンデッドモンスターの砦となっており、近づくのは危険です。

lich lord や rotting corpse といった割と上位のアンデッドモンスターが普通に出現します。もちろん、それより下位のアンデッドモンスターも現われるのは言うまでもありません。

■ ロック (Rock)

古代砦から南に向かうと山肌も露わな砂漠地帯になります。imp、wraith、wyvern、stone harpy、air elemental、efreet、ettin、ratman 系など様々なモンスターが出現します。ジブシー・キャンプもありますが、ガードでもなんでもないので、つまりモンスターには無力で安全ではありません。そんな砂漠地帯を抜けた山岳地帯の真ん中に ロックの入り口があります。

ここに登場する大物は、すっかり御馴染みとなった poison elemental、acid elemental、lich lord、elder gazer の他、executioner というのが出現します。後は下位のモンスターですね。実はかなり広いダンジョンです。

カオスエリア

カオスアंकのあるこのエリアは、イルシェナーの中でも指折りの危険エリアです。まあ、逸れは当然といえば当然でしょうか。ゲート付近は溶岩の流れる壮絶な場所で、いきなり stone harpy、stone gargoyle、hell hound などが歓迎してくれます。ゲートで移動してみたら、その後 速攻でカオスアंकのお世話になる・なんてことになりかねません。そもそも、こんなところで蘇生して生き延びれるのでしょうかねえ・。

■ アレクサンドレッタズ・ボウル (Alexandretta's Bowl)

慈悲エリアからカオスエリアに入ると、まずこの場所になります。ドラゴン系の生息する非常に歩きづらい場所です。拳句の果てに、ここにも ancient wyrm が出現します。下手をすると周辺地域に流れているかもしれないので、御用心を・。

■ モントール (Montor)

アレクサンドレッタズ・ボウルを抜けて細い山道を越えた先にある大きな遺跡です。カオスのゲートから南西に歩いたところでもあります。石造りの都市跡といった様相ですが、そこを現在歩いているのは lava lizard、fire elemental、hell hound、daemon という物騒な連中で、さらには succubus が待っています。泣けてきますね。河には水の代わりに溶岩が流れ dragon も徘徊しています。

■ アビス (Abyss)

イルシェナー北東の角部分です。カオスのムーンゲートからも割と近いところです。ここには、lord of the Abyss こと 黒閣下が待っています。

ガーゴイルエリア

イルシェナーの中央部分です。ここに入る方法は名誉～武勇エリアからドラゴンエッグを抜けるか、慈悲エリアのジブシーキャンプから入るか、です。慈悲から来た方が楽でしょうね。

その名の通り、ガーゴイルたちが現われたエリアでもあると同時に、サベージやジュカ・ミーアといった勢力の場所や、エクソダスまでもが出現しており、UO におけるストーリー展開の中心ともなった場所でした。

東側と西側とで2つに分断されており、東側は草原地帯、西側は砂漠と溶岩地帯という対照的なエリアとなっています。この2つのエリアは南北2箇所では結ばれています。

■サベージ村 (Savage Village)

慈悲エリア側から入った場合、そこから南西方向に向かえば行けます。その名の通りで savage 族の村です。美白パウダー こと savage kin paint を塗ってれば襲われません (その材料は女性の savage 族を倒して入手するので、そのためにここに来る人もいるでしょうね)。savage はガーゴイルエリア東側の草原地域全域に出現しています。ridgeback を捕まえたい場合は、この村のあるエリアに来る必要がありますが、同じエリア内をうろついている dire wolf に襲われる (PC を自発的に攻撃してきます) と意外なダメージを受けるので注意してください。

村の西側は沼地になっています。もちろん沼地ならではのモンスターが出現します。さらに西に向かうと、エクソダスへと通じるエリアに行けます。

■ジュカ要塞 (Juka Fort)

サベージ村の西側にある巨大な構造物です。エクソダスの力で過去から転移してきた要塞なのだそうです。エクソダスの勢力が大量に詰めています。juka 族、golem、controler といったところ。細工師が作る golem と違い、野生の golem はスタンパンチを放つ難敵なので侮らないようにしてください。

■ミーア墓地 (Meer Cemetery)

ジュカ要塞の北にある地下施設です。地上部分は怪しげな紋章が書かれた床のみで、その中心部を踏むと地下に移動できます。meer は善属性なので、マイナスカルマでなければ安全地帯となります。

■ガーゴイル採掘場 (Gargoyle Mining Camp)

西側エリアの北部にあります。gargoyle 達が洗脳されて何かを掘り出す作業に従事している場所です。イベント自体は、とうの昔に終わっているのですが、まだまだ洗脳は解けていないようです。

enslaved gargoyle と controler、exodus overseer に襲われることになります。exodus overseer は物理攻撃を無効化するバリアを最初は張り、魔法でダメージを与えると今度は魔法に抵抗するようになるという妙な防御能力を持っています。

■ドラゴン・エッグ (Dragon Egg)

名誉エリア側から、ガーゴイルエリアに入るとき通り抜ける山です。見まごうこと無き溶岩地帯で、lava lizard や fire elemental といういかにもなモンスターが出現するほか、その奥には古代竜 こと ancient wyrm が自分の卵 (かと思われる) を守っています。

■廃墟 (Ruin)

ドラゴンエッグの南西にある廃墟には、各種のアンデッドモンスターが巢食っています。何度も書いてきたことなのですが、魔法の集中放火を浴びる事の無いように注意しましょう。

■ガーゴイル・シティ (Gargoyle City)

ガーゴイルたちの街です。普通にガード圏が存在し、NPC から買い物も可能です。非常に広

く、普通に施設が揃っています。「錬金術」GM がガラス細工を覚えるための本、「大工」GM が石細工を覚えるための本、「採掘」GM が砂や岩を掘る方法を覚えるための本を買えるのは、ここだけです。銀行や宿屋もあるので、ここを拠点にすることが十分に可能です。

この街を出た先は砂漠になっています。サソリなどの他、各種のエレメンタル系が出現します。どうにもならなかったら、街まで戻ってガードに助けてもらえるのが良いですね。

■ 精霊の巣 (Elemental Lair)

東側エリアを沼地から抜けてくると、このエリアになります。ここには、土エレ系の特殊鉱石エレメンタルが普通に湧くようです。fire elemental の姿も見ることがあります。

■ エクソダス (Exodus)

ロード・ブラックソンがブリタニアに戦いを挑んだ時の拠点です。まあ、正確にはエクソダスに操られていたようですが。というわけで、エクソダスの勢力がそろい踏みと言うことになります。外部には、arcane daemon などのここでしか見れないモンスターが歩き回っています。

内部では、golem や exodus minion、gargoyle destroyer といった難敵が待ち構えています。「織成呪文」のスキルを使えるようにするために、exodus minion を倒す必要があるため、どうしてもここを訪れることになります。exodus overseer は、他にも出現する場所があるんですけどねえ。
