

ロストランド

ブリタニア各地にある様々な方法で行き来の出来る新たな地域として UO:T2A にて登場しました。トランメル／フェルッカそれぞれにロストランドは存在し、フェルッカのロストランドは全域で Recall の使用が不可能になっています (ダンジョン扱い)。

ロストランドに行く方法

トランメル／フェルッカから行く為の方法を以下にまとめてみました。全部で 12ヶ所あり、ロストランドが発見されるまでは謎の行き止まりとなっていたところもあったようです。結構迷うポイントも多いので、大まかな座標を付けておきます。

■ブリティン下水道 (1029'S 1209'E)

王城からまっすぐ南に下りたぐらいのところ です。中はネズミ系やワニが大量に出現します。戦いに心得が無いのなら、ワニに噛まれないように注意してくださいね。

一ヶ所、下に飛び降りる事の出来るポイントがあり、そこからさらに先に進むと ロストランド に出られます。ロストランド 東端のポイントであり、沼地が目の前に広がる危険地域に出るともいいます。そのまま西に向かえばパプアに辿り付けます。~~

■トリンシック洞穴 (1490'14'S 21030'E)

"名誉" の神殿から北に行った山肌にあります。

ロストランド 側の出入り口は 2ヶ所あります。1つはデルシアに出ており、もう 1つは死の街に出ます。ブリタニア側から右下方向に歩けば、デルシア側の出口に行けます (特にモンスターに出くわすことなく、かなり安全にデルシアの街には出られます)。パプアの街に行きたいのなら、ムーングローウの魔法屋が一択で決まりです。~~

■ファイア (156037'S 112046'E)

サーペンツホール北側の港のすぐ傍です。炎に強そうなモンスターの巣窟ですので、戦う心得の無い方にはお勧めできません。火馬こと fire steed を捕まえに行くテイマーさんはいるでしょうね。

ロストランド 側の出入り口は、中央部にある溶岩地帯に出ます。パプアより北にある吊橋を渡った先になります。~~

■アイス (135059'N 47031'E)

ミノックの北・ロングの傍にあります。氷に強そうなモンスターの巣窟ですので、戦う心得の無い方にはお勧めできません。white wyrm を捕まえに来るテイマーさんはいるでしょうね。

ロストランド 側の出入り口は、最北端の雪原地域になります。船を使わなければ、街がある大陸には移動できないかと思いきや、テレポータがあるので街のある大陸にも徒歩で行けたりします。~~

■ムーングローウ魔法屋 (67057'N 133028'W)

魔術師ギルドなどのあるムーングローウ北東部の魔法屋に設置された魔法陣の上で「recdu」と発言すると、パプアの魔法屋に設置された魔法陣にてレポートできます。その上で「recsu」と発言すれば、ムーングローウ魔法屋に戻れます。

現状では一番簡単に ロストランド を行き来する手段といえます。出た先がデルシアからは遠いので、デルシアに行くのが目的ならトリンシック洞穴が一番楽といえば楽です (ジャングルの奥なので、そこまで行くのが大変といえば大変ですが)。~~

■ユー刑務所 (73o45'N 71o9'W)

座標としては上記で、街の北西部にある刑務所に入る必要があります。

ここは知らなければ多分行けないポイントです。まず裁判所の正面ではなく、その横にある扉から中に入ります。海を越える渡り廊下があり、その先にいかにも怪しげな魔法陣があるのに気づくはずです。同じ建物の2階にテレポータがありますから、それを踏むと建物の外に出られます。さらに南側に回りこむと、壁が隠し扉になっていますので、それを開けてようやく魔法陣までたどり着けます。分かりづらい時は透過円を使うといいでしょう。テレポータは丸見えですし、隠し扉となる壁は透過しないのですぐに見分けられます・・・これは他の隠し扉でもいえることです。

その先は・・・オフィディアン・キープより、さらに北・・・ロストランドの大陸最北端にある灯台です。ロストランドの観光名所のひとつですね。途中、特にモンスターはいませんが、灯台から街に向かうのは・・・ちょっと遠いですね。~~

■ミノック北 (123o24'N 76o0'E)

ミノックの北(酒場や厩舎よりさらに北に行きます)に洞窟の入り口があります。

この入り口付近は水エレこと water elemental が出現するエリアとなっているので、戦う気が無いのであれば、迅速に移動したほうが無難です。洞窟の中に入れば、ロストランドまでの短い道のりにモンスターの出現するエリアはありません。

そこを進むとデルシアから見て東・・・のロストランド東端に行けます。大規模な沼地が広がっている上、街からは一番遠いポイントの一つです。~~

■南の島の神殿 (171o54'S 82o20'E)

"武勇"の神殿から北、もしくはサーペンツホール南部から西に船で行った先の島にあります。そこに砂岩で作られた割と大きな建物があり、その中心部の紋章がワープポイントとなっています。なにげにガード圈になっているので、ジャングルのモンスターに襲われても安心だったりします。

ここから、ロストランド南東の端に移動できます。やはり街へは遠いポイントです。~~

■ベスパー墓地 (65o50'N 101o27'E)

ベスパーの北傍にある墓地のうち、中央左側の石部屋に下り階段があり、そのまま洞窟が続きます。墓地ですから、そこに現われるアンデッドモンスターに襲われることは覚悟してください。戦い慣れていれば苦戦することは無いはずですが、魔法を使うモンスターが溜まっている時は御用心を。地下の洞窟まで入れば、まず追っては来ないと思いますが・・・。

そこを進むと、ロストランド南部に広がる沼地の西端側のポイントに移動できます。~~

■ホワイト・マール (39o33'S 44o34'E)

ブリティン南・・・というよりトリンシック北の沼地傍と言った方が良いでしょう。いずれにしても島なので、船が無ければ行けません。PCの家も建っている島の東端に細長い大理石の建物があります。中には降り階段があり、その先がロストランドです。途中、モンスターが湧くようなエリアはありません。

付近には"ホワイト・ハウス"と通称されることもある割と大き目の大理石の建物があります。そこから東に行きましょう。ここからは、ロストランドの西端に移動できます。チャンピオンエリアに近く、東にちょっと行けば、テラサン・キープがあります。~~

■サーペンツピラー (101o28'S 116o47'E / 145o22'S 63o16'W)

これは海上にあるポイントなので、船で行く必要があります。2ヶ所ありますが、正直座標が

分からなければ狙っていくのは難しいと思います。レーダーマップでも非常に小さな点にしか過ぎないので、注意して探してください。

蛇の像が巻きついている円錐状のオブジェクトです。ポイントに着いたら「doracron」と発言することで、ロストランド側のサーペントピラーに移動できます。戻るときは「sueacron」と発言すれば OK です。

1 つ目はサーペンツホールドから北に向かったところにあり、ロストランド北東部 (オフィディアン・キープ東) の海上に出ます。ロストランド側の座標は 36o13'N 2o2'E になります。~~

2 つ目はトリンシック洞穴から西に向かったところにあり、ロストランド北西部の海上にでます。そこから北西に行けば Wyvern Point、南西に行けば タイタン島です。ロストランド側の座標は 31o14'N 46o53'W です。~~

なぜロストランド側の座標も書いたか？という、サーペンツピラーによる移動は、その場所が一定せず、行った先のサーペンツピラーからかなり離れたポイントに出ることもしばしばだからです。試しに使って移動した後、帰るポイントが見つからないと目も当てられないので、載せておきました。付近に上陸して 船を片付けて Recall でも OK といえば OK ですけどね (笑) 。

街

■デルシア (Delucia)

巨大な蛇の模様がかたどられたレンガ造りの床が印象的な街です。ロストランドには蛇にまつわる神話が語り継がれているみたいですね。規模は小さいながらも、鍛冶屋・裁縫屋など施設が固まっておかれているため、割と拠点として使用しやすかったりします。街の北部にある牧場は羊などが湧けば布の調達も簡単ですし、牛などを使ったタイム修業にも最適です。岩肌も多く、瑞穂では Valorite(青) 以外の ore が掘り出せることを確認しています。こういった事情から生産者の姿を見かけることも多い街です。

■パプア (Papua)

ブリタニアとは全く違った様式の、いわば南国ムードっぽい高床式の建物が印象に残る街です。ロストランドをさらに奥に進む前の冒険の拠点として十分に機能します。また、ムーングロウ魔法屋との行き来が簡単であることも見逃せません。

神殿

神殿の類はロストランドには存在しません。

ダンジョンなど

■ファイア (Fire)

ロストランド北部、オフィディアン・キープの南側にある溶岩地帯に出入り口があります。ブリタニアとも通じているダンジョンです。

※以下はトランメル側の説明です (フェルツカでも同様になります)

サーペンツホールド近郊に入り口があります。ロストランドにある同名ダンジョンとも繋がっており、ロストランドへ行くルートの一つです。

その名前の通り、fire elementa、efreet、hell hound、hell cat、lava snake、lava lizard といった、いかにも熱に強そうなモンスターのオンパレードとなっています。火馬こと fire steed が通常湧きする唯一のダンジョンとなっています。UO:ML の時点を持ってしても、最もテイクが難しいモンスターです。fire steed は、デシートの火桶で出ることもある・・らしいですが、確実に会えるのはここといえますね。

さらに、evil mage(lord も) の他、lich(lord も)・skeletal mage や bone magi といったアンデッドモンスターや 閣下 こと daemon まで出現しますので、油断なきよう・・。

■アイス (Ice)

ロストランドの北の最果て・・雪原地帯に入りの口があります。雪原地帯にはテレポータがあり、街などのある大陸に移動することも可能です。

※以下はトランメル側の説明です(フェルッカでも同様になります)。

ミノック北西に入りの口があります。ロングとも割と近い位置ですね。ロストランドにある同名ダンジョンとも繋がっており、ロストランドへ行くルートの一つです。

その名前の通り、氷エレ こと ice elemental、雪エレ こと snow elemental、frost ooze、frost spider、ice snake、giant ice serpent、frost troll、氷 OL こと arctic ogre lord、WW こと white wyrm、氷閣下 こと ice fiend といった、いかにも寒さに強そうなモンスターのオンパレードとなっています。white wyrm はここでしかテイクできません。OL や閣下の氷バージョンも、微妙に強化されていて注意が必要です。

さらに、ratman 系 (ratman、ratman mage、ratman archer) も湧きます。魔法や弓攻撃には御注意下さい。

■オフィディアンキープ (Ophidian Keep)

ロストランド北部にある蛇の姿をした種族 ophidian の拠点です。terathan との戦いは、ophidian 側が優勢のようで、先日はロストランドを越えて、ブリタニアにも侵攻してきましたね(これはこれで理由があったわけですが)。

落ち着いた雰囲気建物がここにはあるのですが、それ以前に無数の ophidian が歓迎してくれるので、そもそも生きてそこまでたどり着けるかどうか微妙なところです。

■オアシス

オフィディアン・キープより西側にある池のあるエリアです。しかし、その名とは裏腹に reaper や gargoyle などの魔法を使うものも含めたモンスターの激湧きポイントになっています。

■テラサンキープ (Terathan Keep)

ロストランド中央部、パプアの西側にある蜘蛛の姿をした種族 terathan の拠点です。ロストランドでは、蛇の姿をした種族 ophidian と争っているという設定になっています。猛烈な数の terathan 系モンスターと、それと戦う ophidian 系のモンスターが出現していることでしょう(ちなみに近寄れば、どちらも協力(?)してこちらを攻撃してきます)。

宮殿のような建物の地下は、dragon や nightmare が出現します。フェルッカの場合は、チャンピオンエリアの一角で、まさに蜘蛛系のチャンピオンが出現します。

■死の街 (City of the Dead)

ここには墓地とオーク砦があります。そこそこデルシアからも近いので、修業に使いそうではあります。綿畑もあるのですが、あまりに人が殺到したために出入り禁止になってしまったのだ

そうです。ここがあれば、綿集めももう少し楽になったかもしれないのですけどね (モンスターには襲われますが・・)。

トリンシック洞穴に通じる入り口もあります。

■ブリティン下水道 (Britain Sewer)

ロストランド東端に出入り口があります。ブリタニアの中心地ともいえるブリティンとも繋がっているというのが、不思議な気分ですね。ロストランド側から入った場合、水路部分を通ることで、ブリティン市街に出られます。

■トリンシック洞穴 (Trinsic Passage)

デルシアの街中 (西端) から入ったところになります。また、死の街にも出入り口があります。トリンシック南部、ブリタニアの最南端に出られます。

※以下はトランメル側の説明です (フェルッカでも同様になります)。

トリンシック南からジャングルを抜けた先に入り口があるダンジョンです。fire elemental、efreet、hellcat、lava lizard といったように ファイヤでも見かけた炎系のモンスターが出現します。また、ここでのみ phoenix が出現します。名前と裏腹に地味な外見ですが、危険であることは間違いありません。とはいうものの、デルシアに抜けるだけならモンスターに襲われることなく通り抜けられます。

ロストランドへと通じるダンジョンであり、ロストランド側には2つ出口があります。一つはデルシアの街中に通じており、もう一つは死の街に通じています。ロストランド移動後の安全と言う意味では、デルシアに通じる方は申し分ないですね。死の街は・・安全とは言いがたいです。

■ワイヴァーン島 (Wyvern Isle)

ロストランド北西部の会場に浮かぶ島です。その名の通り、大量の wyvern が湧きます。ちなみに、そこからさらに遙か西・ロストランドの西端部分までいくと、同様に wyvern が湧くポイントがまだあります。

wyvern は魔法こそ使いませんし、ドラゴン特効でサクサク切り倒せますが、レベル4 毒 (= orange petal では解毒不可) を使ってきたりするので油断はしないで下さい。万が一にも不覚を取った場合、回収はかなり困難でしょう。

■サイクロプス溪谷 (タイタン島)

titan が出現することから、タイタン島と称していますが、実際に出現するエリアの名前は cyclopean valley(サイクロプス溪谷) となっています。troll や etin など巨人族の楽園ともいえますかね。修行をするには悪くないエリアですが、死んだら目も当てられないのも事実です。

■ハルドゥーン (Khaldun)

フェルッカのロストランドにのみ存在するダンジョンです。南東部に出入り口が2ヶ所あります (デルシア東・・ではありますが、非常に遠いです)。隠し通路などがあり全貌が分かりづらいダンジョンのようです。パズルボックスなどの謎解き要素も盛りだくさんです。

非常に特殊な上級者向けダンジョンとなっており、Mark 不可・Ressurrection と「治療」による蘇生が不可となっています。また、このダンジョンでPKすると、その死体から revenant が湧きます。

全域で skeleton、zombie、skeletal knight、bone knight、spectral aronmr、undead brigand、shadow fiend

といったモンスターが出現する死者のダンジョンです。

zealot of Khaldun(狂信者)は倒した後も、bone knight や bone mage となって襲い掛かってきます。
tentacles of the Harrowers ・ ancient lich といった難敵も出現します。

Khaldun 発見のストーリーは、かなり詳しく展開され、そこに登場した人(結果として犠牲者になります)の名を持ったモンスターも出現します。彼らにかけられた呪縛が解かれる時は来るのでしょうか？

UO:ML 新ダンジョン

■腐魔殿 (Palace of Paroxysmus)

入り口はパプアを北に歩いた先(吊橋よりは手前です)にあります。

中に入るためには、magical rope が必要です。近くにいる NPC から購入できます。また、acid proof rope があれば、それでも代用できるようです。

ピアレスボスは、Chief Paroxysmus です。腐食ガスで付近に大ダメージを与え、定期的に毒を撒き散らします。しかも召喚生物やペットを殺して、食べることで体力を回復させる能力もあります(plague beast みたいなもんですね)。
