

マラス

星空に浮かぶ「暗黒の大陸」とされています。パラディンとネクロマンサーが争っている大陸・・・という設定なのですが、あんまり意味は無いですね。monbat や headless といったブリタニアのモンスターは生息していないらしく、見境無く草原や森林で襲ってくるモンスターは vampire bat ぐらいです (treefellow や pixie はマイナスカルマのプレイヤーに対しては、猛然と襲い掛かってきます)。

大きく南北に分かれているともいえますね。山の中にも洞窟が続いているところがあり、一見徒歩でルナとアンブラは行けなさそうに見えますが、十分に歩いていけます。その道中でブリガンドキャンプやオーク砦など、マラスで戦いの舞台となるところを垣間見れます。

街

パラディンとネクロマンサーの拠点とされる2つの町があります。また、その中間地点とも言うべきところには、即時ログアウトが可能な宿屋があつたりします。

ルナ (Luna)

城壁に囲まれ、都市内にもプレイヤーが家を建てられるスペースもあります。一等地といえれば一等地ですね。「騎士道」を学ぶのであれば、ここにこなければなりません。狭いエリアに色々な NPC がいるため、あまり移動せずに色々取引が可能です。

都市を南に出た直後には、公営の球技場「マラスアリーナ」があります。バグボール用のコートがここにはあつられています。バグボールは、UO で愛好家の多いスポーツですね。

ルナ北部～東部には緑のクリスタル結晶が散らばる「クリスタル・フェンズ (Crystal Fens)」とよばれる森になっています。さらにその北は山岳地域になっていて、雪原地帯も広がっています。

アンブラ (Umbra)

いかにもおどろおどろしい雰囲気の中クラマンサーたちの町です。かなり広い街ですが、必要な施設は揃っているため、充分拠点として使用できます。

アンブラの東部は「崩壊の森 (Corrupted Woods)」と呼ばれる森が広がっています。その奥に欲望渦巻く迷宮 Doom があります。

街の南側は砂漠が広がっています。ここには、scorpion や、sand vortex がやはり出現します。ピラミッドに行きたいなら、この砂漠に向かうことになります。

ハンス・ホステル (Hanse's Hostel)

ルナ～アンブラの道のりの中間点付近にある NPC 宿屋です。即時ログアウトも可能ですし、Animal Trainer もいるためペットの出し入れや馬の調達も可能です。ブリガンドキャンプが付近にあり、そこで戦闘になりやすいので御注意下さい (戦闘直後は即時ログアウトが出来ないからです)。

神殿

いわゆるアंकがマラスには存在します。

知恵

ルナの2階にあります。これによりルナで「騎士道」を習得した人が、すぐに10分の1税を納めることが可能になります。騎士道アビリティを使用するためには、これを納めなければならぬので、アंकの場所は覚えておきたいですね。

ダンジョンなど

マラスにあるダンジョンらしいダンジョンは2つだけです。ですが、フィールド上には特定のモンスターが出現するエリアがありますので、それについても取り上げます。

ドゥーム (Doom)

UO において、固有の危険なモンスターが出現する最も危険なダンジョンの一つです。徳之諸島が発見されてから、同じ位に危険なダンジョンが出現していますが、やはりここは特別なダンジョンであるといえるでしょう。その理由がアーティファクト (AF) です。アーティファクトにどんなものがあるのかは、こちらを見ていただくとして、どのようにして入手するものなのかを少しだけ書いておきます。

まず基本ですが、Doom は2つのエリアに分かれています。2つ目のエリアが「対岸」と通称されますが、その理由はエリア間が河で分断されており、渡し舟を出してもらって行くことになるからです。アーティファクトを求めるのなら、まず対岸に行くことから始めなければなりません。

対岸に行くためには、河からそう離れていないところにある NPC からクエストを受け、daemon bone を 1000 本集めなければなりません。Doom 内のモンスターを倒せば、これは手に入り、1000 本未満でも少しずつ渡していけます。

1000 本渡すと、骨デーモン こと bone demon が出現します。これを倒さなければなりません (冷氣属性の攻撃を仕掛けてきます)。無事に倒せたら、その死体から 金骸骨 こと (golden skull) を入手できます。対岸に渡るために、これが必要になります。

金骸骨を手に入れたら河の方に向かい、ベルを鳴らすと渡し守がやってきます。これに金骸骨を渡して、ようやく対岸に移動できます。この時 パーティーメンバーは、金骸骨を渡す前にベルのある台の上で待機していれば、一緒に移動できます。

ただし、金骸骨が無いのに渡し守を呼んでしまうと、そこに 骨竜 こと skeletal dragon が出現してしまいます。これが出現している場合、渡し守は呼べないので、先に倒さなければなりません。

船に乗ってしまうと、Recall や Gate Travel は使用できず、ペット召喚クリスタルや転送バッグも無効になります。

対岸はボス湧きエリアとなっています。河の付近にはヒーラーや魔法屋があったりします。死んで元々のエリアでもあるため、たんまりと保険金を銀行に放り込んでおいた方が良さそうです。

5 種類のボスが現われる部屋があり、扉が赤くなっている部屋にのみ入れるので、そのボスを倒します。この時点でアーティファクトが手に入る可能性が既にあります。全てのボスを倒すと、パパ こと Demon Knight の登場です。AF を出す確率の高さでは、やはりダントツになるようです。

アーティファクトは当たり外れがかなり大きく、色々悲喜こもごもだったりするようですね。色々戦い方があるのですが、その辺をある程度は予習しておかないと、邪魔になる可能性が高いかも？

ちなみにボスと戦わずとも、このダンジョンには「窃盗」GM 以上で盗み出せるレアアイテムが出現します。これを狙うシーフもいますね。ただ、確実に盗みたいなら伝説 (120)・せめてエルダー (110) は無いと、実質盗み出すのは難しいです。

忘れ去られたピラミッド (Forgotten Pyramid)

マラスにあるもう1つのダンジョンらしいものです。マラス南部の砂漠地帯にあります。アンブラから南に下りるのが一番楽ですね。砂漠地帯の西側には湖（星空ではない）があります。その東のほとりからちょっと行ったところにあります。

中に入るためには、上から落ちる必要があります。歩いて出たければ、最下層まで降りて北側にあるひびの入った壁をチェックすれば良いでしょう。

アンデッドモンスターの巣窟となっていますが、ここにいるスフィンクスとは会話が可能です（シングルクリックでメニューを開く）。5000gp 払うと占いをしてくれます。この占いは効果観面で実際にステータスが変化します。

オーク砦 (Orc Fort)

マラスには何箇所か、小さなオーク砦があり、そこには orc 系のモンスターが巢食っています。戦いに心得の無い場合、近くを通る時は御用心下さい。

アンブラ西側には、過去に大規模な砦であったとされる場所がありますが、そこは現在は宅地となっています。

ブリガンドキャンプ (Brigand Camp)

何箇所か、野盗 (brigand) が湧くポイントもあります。戦いに心得が無いなら、やはり付近の通行には御注意を。なにげにエルフ盗賊が進出しており、アーケニスト呪文が結構普通に飛んできますが、まあ、それほど脅威ではないはずですが。

ピクシーの樹 (Pixie Tree)

マラスの森には、こう呼ばれる大きな樹があります。そうしたエリアでは、pixie や treefellow がたむろしています。マイナスカルマの人は、pixie が飛ぶ時の独特の音が聞こえたら、即座に離脱することをお勧めします (HP は低めなので粉碎できるかもですが、なにぶんにも数が多いので、魔法の集中砲火を浴びると目も当てられません)。

クリスタル・フェンズ (Crystal Fens)

ルナの北～東に広がる森です。その名の通り、緑色のクリスタル結晶が散らばる美しい景観ですが、ここに現われる crystal elemental には要注意です。HP がそこそこあり、魔法を使ってきますので、油断すると転がされます。他にも普通に動物達が歩いています。

グリムズウィンド (Grimswind Ruins)

ルナ北東端にあり、細いロープ一本で、マラスの大陸と結ばれています。といっても、ブリタニアの人たちも騎乗生物も難なくロープを渡れますので（笑）、行く事自体は簡単です。ここには、マラスの他エリアではあまり見かけない flesh golem などがうろついています。

森を抜け一番北までいくと、大理石の建物があり、ここまで来るとかなり安全になります (Mark してもほとんど心配なし)。この近辺には ki-rin と unicorn が各1匹ずつ湧きます。これらをテイムしたいと思った場合、ここが最も確実な場所と言えそうです。テイマーさんなら、知っておいて損はありません (unicorn なら、イルシエナーの霊性エリアでも良いのですが、ki-rin の方は他に湧くエリアはちょっと厳しいと思います・・・)。

崩壊の森 (Corrupted Forests)

アンブラ東に広がる、アンブラと同じ黒い樹が生えた荒涼とした森です。ここはアンデッドモンスターや精霊系モンスター、gargoyle などが多数湧くエリアであり、特に用が無いなら近づかない方が安全です。

ここに用があるとすれば、大きく2つの理由からでしょう。

1つ目の理由は何と言っても「Doomに行くため」です。そこまで考えている人なら、この森に出現するモンスターに襲われても、さほど問題はないでしょうね。

2つ目の理由は「nightmareを捕まえるため」です。ちょっと範囲は広いのですが、この森にはnightmareが1体湧きます。nightmareが湧く場所・・・というのを色々照らし合わせると、ここが一番安全です。

この森の北東部には「ネクロマンサー・アリーナ」と呼ばれる建物があります。内部にモンスターが湧くことは無いですが、周辺は危険ですから留意は必要です。ただ、かなり広い構造物なので、多人数を集めたイベントは出来るかもしれません。

UO:ML 新ダンジョン

ベドラム (Bedlum)

何とアンブラの街中にあるヒーラーの店に入り口があります。

中に入るためには、幾つかのクエストをこなす必要があります。入り口付近にいるNPCに話しかけてみましょう。unicornとki-rinとpixieと戦わなければならないので、カルマを気にする人は御注意を。

出現するピアレスボスは、Monsterous Interred Grizzleです。周囲の行動力を低下させる特殊能力の他、攻撃した時に熱ダメージを受け、酸で装備の耐久力が低下します。

ラビリンス (Labyrinth)

入り口はマラスの中央部分にある島にあります。アンブラ北西方向になり、島に行くためのテレポータとして、pedestal with crystalというのが同じ方向にありますので、そこから飛べます(ちょうどラビリンスのある島の対岸といった位置です)。帰り道は、ラビリンスの入り口から東に歩いた先にある緑のムーンゲートを使えばOKです。

minotaur系のモンスターを大量に倒すとMeraktusというボス格モンスターが出現します。周囲にディスマウント(騎乗状態の解除)とダイレクトダメージを与える特殊攻撃を持ちます。
