

## 外を歩くのならば

街を出たら、そこはモンスターが襲い掛かる危険と隣り合わせになります。そこで、外を歩いていると、どんなモンスターが出現するのかを、地形ごとにまとめてみましたので、外歩きの参考にしてください。

なお、ここで取り上げているのは、一般的なブリタニア( トランメル/フェルツカ )とマラスのフィールドです。それ以外のファセットは特殊な生態系で、そもそも地形というより各エリアによって出現するモンスターが決まっているため、ここでまとめるには無理がありすぎるというのが、その理由です。

外歩きをあまりした経験の無い人は、以下のことを頭に入れておけば安心です。

いわゆる動物は aligator( ワニ )やネズミ類・蛇類を除けば、問答無用で襲い掛かってくることはありません。ブリタニアでは熊もおとなしい(むしろ外見的には可愛い)動物だったりするわけですが、彼らの戦闘力そのものは決して低くは無いので戦士としての修行をしていない場合は、むやみに攻撃しないほうが良さそうです。

モンスターの中にはモンスター名ではなく、固有名詞を持ったものもあります。慣れないうちは一見しただけでモンスターと判らない可能性もあるので注意しましょう。そうしたモンスターの例としては、lizardman、orc が挙げられます。灰色ネームなのに、普通の英単語とは思えない言葉になっていけば、十中八九それです。ちなみに、基本的にダンジョンでしか遭遇しないはずの daemon( 赤閣下 ) や barlog daemon( 黒閣下 ) も、固有名詞なのですが、こちらは「いかにも」な悪魔の名前となっていますので、見ればすぐ分かるはずです。

魔法を使うモンスターには十分ご注意ください。離れたところからでも攻撃魔法を放ってきますし(PC と違って詠唱時間はなく詠唱失敗には追い込めません)、Teleport でいきなり目の前に移動してくることもあります。森林地域の reaper や gargoyle あたりはその意味で注意が必要です。墓場に現れるアンデッドモンスターの中にも魔法を使ってくるタイプがいますが、こちらはそれほど脅威とはならないはずです(もちろん油断は禁物ですよ)。

ブリタニアやマラスの各地には brigand( 野盗 ) が出現するポイントがあります。彼らは赤ネームですが PC の殺人者ではありません。しかし、PC には積極的に攻撃を仕掛けてきます。様々な武器を持っており、戦士修業が出来ていない場合、危険な存在となり得ます。エルフの brigand は「織成呪文」を使ってくることもあるので気をつけてください(威力自体はさほどでもないですが)。

同じ赤ネーム NPC でも priest of Mondain は死んだ PC を蘇生させてくれる野良ヒーラーで、向こうから攻撃を仕掛けてくることはありません。また、こちらから攻撃するメリットも特にはありませんので、そのまま通り過ぎて OK です。

### 草原～森林 1

monbat、headless、giant rat、sewer rat、snake

lizardman、orc、troll、ogre、ettin、giant spider、harpy

(マラスのみ) vampire bat~~

ブリタニアの大半を占める平穏な情勢の地形といえます。出てくるクリーチャーの例としては、色々な動物のほか、モンスターは上記 1 行目に挙げた小さなサイズで比較的無害なものが多

いです。

少し森の中に入ると、troll・ogre・etin といった亜人種の巨人系が出現する可能性があります。戦いの心得が無い場合は、彼らからは逃げた方が良いでしょう。また、その他にも giant spider や harpy といったモンスターが湧くこともあります。やはり、戦いの心得が無いなら無理はせずに逃げた方が良いでしょう。

ただし、いくら弱めとはいえ、snake や giant spider は毒をもっていますので、戦う時は御用心を。特に、snake は小さくてターゲットしづらく、倒し損ねてちょっと噛まれて毒・・・ということになると、目も当てられません。もっとも、それほど強い毒ではないので、HP が高いのであれば時間経過で毒が消えるのを待っても案外何とかありますが・・・。

なお、マラスでは生態系が違うようで、襲い掛かってくるのは vampire bat くらいです。これは monbat や headless よりは強いので、戦闘の心得が無い人は不用意に近寄らない方がいいかもしれません。skittering hopper はネクロマンサーテンプレートで開始すると退治を指示されますが、通常はニュートラルで襲い掛かってきたりはしません。

イルシェナー・徳之諸島は、さらに生態系が違うというか、一概には言えないエリアが多いので、ここでは一般化はしません。湧くモンスターはエリアごとに大体決まっています。そのどれもが要注意のモンスターだったりすることが多いので、歩き回る時は御注意下さい。

草原地域では、dire wolf という狼には御注意下さい。「たかが狼」といいたいところですが、戦士でも修業を積んでいなければ、下手すると噛み殺されます。イルシェナーの savage 族のいるエリアや、徳之諸島の禅都～砂漠 (The Waste) への街道沿いに出現します。

## 森林 2

森林 1 に加えて corpser、reaper、gargoyle~~

街から離れた辺境部分になると、同じ森林でも出てくるモンスターが変わってくることがあります。特に corpser が見えた時は御注意を。同じ感覚で reaper・gargoyle といった魔法を使うモンスターが出現する可能性が高いからです (ジャングルでは reaper は出ないっぽいですが)。

また、ユー～スカラブレイの街道沿いには、lich が集中して出現する森があります。知らずに飛び込んで、痛い目に遭わないようにしておきましょう。"献身"を積むためにフェイムを購う時は割と便利です。

マラスでは、上記のようなモンスターこそ登場しませんが、pixie や treefellow といった GOOD 属性のクリーチャーが、そこかしこの森で出現します。マイナスカルマの人は注意してください。目の仇にされます。

## ジャングル

giant serpent、alligator、corpser~~

ブリタニアでも南部地域に多く見られる地形です。マジンシア周辺もそうです。概して歩きにくいエリアです。南国っぽく、gorila や tropical bird といった動物が出るほか、この地形では giant serpent や alligator が出現します。どちらも、中級戦士くらいにはなっていないと危険な相手ですので、歩く時は御注意下さい。特に蛇の方は、毒を持っていることもあり侮れない相手です。

ジャングルでは corpser もみかけますが、森林地域と違って reaper はあまり見かけません。まあ、corpser はいかにも南国的な見た目ではありますよね。

また、その多くがトレハンポイントとなっており、本来ならいないはずのモンスターが流れている可能性もあるということは、覚えておいてもいいかもしれません。また、ブリタニア南部のジャングルには、アンデッドモンスターが出現するポイントが何箇所かあることも覚えておいた方がよいかもしれません。

## 砂漠

snake、scorpion、giant scorpion、sand vortex~~

ブリタニアではブリティン北部以外に、この地形はありません。・・・いや、正確にはブリティン南部やトリンシック周辺などに砂浜はあります。ここも砂地としての扱いはされますが、砂漠独特のモンスターは湧きません。

giant scorpion や snake、sand vortex といったモンスターが巣食っています。giant scorpion や snake は毒をもっていますし、sand vortex はそれなりの強さなので、あまり油断しない方が良いでしょう。エレメンタル族 上位特効の武器があれば、それほどでもないですが。

マラスやイルシェナーの砂漠地帯も、概して似たような出現傾向ですが、イルシェナーの砂漠(ガーゴイルシティ入り口付近)は、その他のモンスターも結構出現するので、用心してください。

徳之諸島の砂漠には、deathwatch beetle hachling(生まれたて)が出現します。これは初心者戦士の修業相手として適しています。ただ、さらに北部(奥)の方にいくと、skeleton knight/bone knight や、skeleton mage/bone magi が湧くエリアや、orc 系が湧くエリアもあり、初心者にはちょっとキツくなるので無理はしないようにした方が良いでしょう。

## 雪原

ice snake、frost troll、snow elemental?~~

ブリタニアでは北極のみが、この地形になります。polar bear、snow leopard、white wolf など雪の多い地域で出そうな動物の他、ice snake、frost troll が湧きます。また、北極では orc キャンプもよく湧きます。運が悪いと、雪エレこと snow elemental なども出る可能性があるらしいですが、私は見たことがありません。

イルシェナーの雪原地帯も大体同様です。マラスの雪原地帯では、ice snake という小さな蛇が出現します。そして、徳之諸島の雪原地帯といえば、lady of the snow(雪女)を筆頭に、非常に危険な地域となっています。ファンダンサー道場の傍でもありますしね・・・。

## 沼地

lizardman、alligator、slime、rat、giant rat、bogling

bog thing、plague beast、plague beast lord、acid elemental~~

ダンジョンではない普通に歩けるフィールドでは、最も危険な地形です。ブリタニアでは、ブリティン北、トリンシック北、トリンシック西の3ヶ所が沼地です。ユー周辺は UO:ML で浄化されて平穏な森林地域になりました。

危険とされる理由は、ここで湧く bog thing、plague beast、acid elemental が非常に危険なモンスターだからです。相応の心得があれば倒せますが、生半かな実力では返り討ち必至です。勝てるという算段が無い限り、彼らと切り結ぶのは避ける方が賢明でしょう。

ただ、戦士の友 沼ドラ こと swamp dragon は、文字通り この地形でしか捕まえられないので、ティマーさんが走り回るのをよく見かけます。

それ以外には、alligator、lizardman、rat 系、snake、slime といったモンスターが出現します。というか、激湧きポイントと言っても過言ではなく、常にモンスターが歩き回っていると思ったほうが良いでしょうね。地味に slime が毒を持っているので油断しないで下さい。

トリンシック西の沼地では、savage 族の姿も見受けられます。

## クリスタルの森 (Crystal Fens)

crystal elemental~~

マラス独特の地形です。ルナ近辺から東にかけての広い地域です。見ての通り、黄緑色の綺麗な水晶のかけらが散らばる森です。しかし、ここには crystal elemental という魔法を使うモンスターが出現します。見づらいなのですが、気づかずにいると非常に痛い目に遭いますので御用心を。危険すぎるといふほどではありませんが、決して弱いモンスターではありません。

## 崩壊の森 (Corrupted Forests)

各種アンデッドモンスター、各種エレメンタル~~

これまたマラス独特の地形です。アンブラから東に広がる地域です。真っ黒な樹が印象的なこの森は、アンデッドモンスターやエレメンタルなどの巣窟となっています。それでも Nightmare が湧くエリアの中では安全な部類に入るため、ティマーさんが向かうこともあるかもしれませぬ。

## 海

sea serpent、water elemental~~

海というか水の上では、水の上らしく water elemental や sea serpent(「釣り」だけではありません) が出現することがあります。ユーやコーヴ近辺の水辺を歩いていると、普通にエンカウントしえるので御用心を。どちらも魔法を使ってきます。

船で移動中に水エレに出くわすと、逃げ場がほとんど無いので厳しいかもですね。叩くのが厳しそうなら、船で離脱を命じつつ Invisibility とかで視線を切る・・・ということになるのでしょうか。