

トランメルの街や神殿

ネガティブ行為が不可能なファセットとして、UOR で新設されました。ロード・ブリティッシュ城もここにあり、事実上、メインとなるファセットではあります。ちなみに「ブリタニア」と言う場合、ロード・ブリティッシュが統治している国の名前（世界全体の名前は「ソーサリア」です）であり、厳密にはトランメルのファセットを意味するといえますね。過去は統治していた・・・という意味で、フェルツカも含めた意味合いのことが多いとは思いますが。今後は特に断わらない限り、トランメル/フェルツカを総称して「ブリタニア」とみなします。

忘れてはいけないことですが、UO はクォータービューなので画面右上が北になります。これを誤るとトレハンマップなどゲーム内の地図も見誤ってしまいます。以下の記述でも、これに基づいて方角を書いていますので御注意下さい。

八徳政策の街

トランメルは大きな大陸に、幾つかの島々で構成されています。常設ムーングートで移動できるところが大半ですが、中にはまともに向かうために船を使うしかありません。今なら、Rune を持っている人も沢山いるので、連れて行ってもらうのはそれほど難しくは無いとも言えますが。

街の外に出る場合は、あまり油断しないで下さい。ヤングさんで無い限り、モンスターが容赦なく襲い掛かってきます。グレーネームの動物はこちらから攻撃を仕掛けない限り（熊とかでも）無害ですので御安心下さい。外を歩く時の基礎知識については、こちらに書いてみました。

ブリティン (Britain)

ロード・ブリティッシュも居城を構えるブリタニアの王都です。八徳政策の中では「慈悲」を奉じる都市とされています。芸術の街でもあり、バードギルドの他、劇場や博物館も設けられています。

UO でも最大級の都市であり、王城付近にある銀行（ブリ 1 銀）には、絶えずプレイヤーが集まっています（左の画像は 1 銀の入り口です）。宿や店も充実しています。河を挟んで東西に分かれますが、それぞれが 1 つの街ぐらいの規模で、各施設がそれぞれに揃っています。

ロード・ブリティッシュ城の玉座は、sextant（六分儀）で調べる座標の原点（ゼロ地点）です。現在、残念ながら玉座には座れません（その目の前に見えない壁があって、それ以上進めなくなっているため）。昔は座れたのですがねえ。

城の傍には図書館があり、コレクションの拠点（実際に寄付をするためには、ここだけクエストが必要です）となっています。他にも、ロード・ブラックソンの城が西側に、公式ページの BNN 事務局（放送局？）が東側にあります。

ブリティンは、これだけメジャーであるにもかかわらず、初心者がなかなかたどり着けない街でもあります。というのも、「ブリティン」の名が付いた常設ムーングートから、実際にブリティンに行くまでの間に、少々歩かなければならないからです。Mark された rune があれば問題ないかもしれませんがね・・・。

近郊は比較的平穏です。西部（スカラブレイ方面）には大規模な厩舎や鍛冶屋の施設と共に、戦士ギルドもあります。さらに大きな畑が広がり、その空間ゆえに何らかのイベントで 사용되는こともしばしばです。温泉やペット慰霊碑もありますね。野菜などを手に入れるのにも都合の良いポイントです。山道を抜ければ、スカラブレイやユーに行けます。

翻って東部(ミノックノベスパ方面)は森林が広がり、そこは gargoyle や reaper などが普通に湧きます。このため、これら魔法を使うモンスターとの戦いをある程度は知っていないと、いきなり命の危機に晒されることもありますので、御注意下さい。その森を抜けると、今度は沼地になります。こちらは掛け値なしに危険なモンスターが出現するので、通過するときは御用心を。そこを抜けると、コーヴや、ミノックノベスパに行けます。

北部には墓地があり、戦士たちの恰好の修業場となります(街にも近いです)。さらに北にしばらく進めば、デスパイスがありここも戦士修業のメッカといえるところです。ウィンドに行きたい場合も同じ方向になります。森林がずっと続くエリアです。

南部(トリンシック方面)に向かうと、橋を渡ることになります。この付近で gazer が何故か湧きますので、作りたてのキャラクターだったりは御用心を。さらに南に向かうと、森林が続きます(トレハンのエリアでもあります)。西にちょっと行けば"霊性"の神殿があります。逆に東海岸の方に行こうとすると、沼地が広がります。沼地はやはり用心しなければ、非常に危険なエリアです。

トリンシック (Trinsic)

ブリタニア南部にある巨大な城壁都市です。八徳政策の中では"名誉"を信奉しており、騎士(パラディンではありません)の町として知られています。過去にモンスターの侵攻を受けたこともあります。画像は西側の入り口付近にある銀行傍です。

トリンシックの常設ムーングートは、街外れにあります。何と云うか段差が随分あって歩きにくいかもしれませんが、それほど迷わなくても東に向かうようにすれば街にたどり着けるはずです。南北に都市の入り口がありますが、どちらからも入れるように北側の川には橋が架かっています。

ブリティンと同じぐらいに広い都市で、正直迷います。大抵の施設は複数存在しますので、拠点としてはそこそこに便利です。港近辺の広いスペースがイベントの会場になったこともあります。街の南側から出た半島付近は、盗賊の巣窟になっていますので、戦いの心得の無い人は近づかない方が無難です。~~

トリンシック北・・・といえば、沼地の代名詞です(いや、自分の家があるから私は馴染みが深いだけなのかもしれませんが)。沼地の西側には森林地帯が広がりますが、reaper などは出ないため、緩やかな戦士修業の場所にはなるかもしれません。それ以上に「伐採」する場所となりそうですが、蟻の巣の入り口や、ペインテッドケイヴスの入り口が割と街の傍にあり、それらのダンジョンに行く場合の拠点(蘇生場所)となるでしょう。

トリンシックの西から南にかけては、ひたすらジャングルが広がります。ジャングルは大蛇(serpent)が這っている時は、用心したほうがいいかもしれません。特に解毒の手段が無いと危険です。それ以外のモンスターは、それほど脅威ではありませんが、作りたてのキャラクターが歩き回るのは、ちょっと怖いかもしれません。トレハンポイントも多いです。

ジャングルを南に抜けると、トリンシック洞穴の入り口や、"名誉"の神殿があります。さらに海岸を出て海の向こうには、ジェロームがあります。

トリンシックから北東へ船でしばらく進めばバッカニアーズデンの島、南東にしばらく向かえばサーペンツホールドの島に行けます。

スカラブレイ (Skara Brae)

常設ムーンゲートと共に小さな島の上にあるブリタニア西端の街で非常に安全で分かり易いです。イベントでモンスターの侵略を受けたことはありましたが・・。八徳政策の中では "霊性" を奉じる都市とされています。画像は銀行の様子です。

街の施設も大体揃っているため、ホームタウンとして十分に機能します。銀行付近に厩舎があるため、テイマーさんが拠点にしていることもあります。ちなみに街の南東部にある港からは、対岸に渡し舟で移動できます。移動したいときは、船に乗って「cross」と発言しましょう。対岸から街に移動したいときも同様です。~~

街を出た先も比較的平穏な森林 / 草原のエリアであり、歩き易いです。対岸には、幾つか畑があり、野菜や小麦・綿花も収穫できます。特に綿花はこの他はムーングローウにあるのみなので、貴重といえば貴重です。街道から外れて南にちょっと行ってみると、ヘッジメイズ (Hedge Maze) と呼ばれる大迷路が見つかります。その中心部には daemon や imp が巢食っていますので、それが目的でないのなら近寄らない方が良いでしょう。

さらに南北に向かう場合は御用心を。北 (ユー方面) の途中には、盗賊の溜まり場 (Brigand Camp) の他、lich が出現する森が続きます。盗賊ぐらいなら、初心者でも戦士修業になりますが、lich はメイジ呪文やネクロ呪文を使ってくるので、戦うためにはある程度の慣れが必要かと思えます。ユーに向かう途中の西側山地には背徳のダンジョンの一つシェイムのほか、UO:ML で追加されたダンジョンである、サンクチュアリとツイステッドグローブの入り口があります。東側山地にはオーク・ストロングホールドの入り口があります。

南東に向かうと、次第に森林からジャングルに地形が変わっていきます。ジャングルにいる serpent の類は、毒攻撃を繰り返すこともあり、それなりの強さなので始めたてのキャラクターが歩く時は用心が必要です。しばらく歩いた先の山地に背徳のダンジョンの一つダスタードの入り口があります。

ユー (Yew)

ブリタニア西北端の町です、八徳政策の中では "正義" を信奉しています。そのため、ブリタニアの裁判所や刑務所がここには建てられています。画像は銀行や宿屋の設備が整っている建物の内部です。

元々は大森林に包まれたドルイドの街・・だったのですが、UO ではジュカやミーアの大騒ぎのおかげで毒沼化し、美しかった森を偲んで嘆く人が絶えませんでした。UO:ML を経て現在はエルたちの力により大地が浄化され、美しい森の姿を取り戻しています。巨大な樹はそのまま残っていますが。

エルたちの樹上都市ハートウッドの入り口があるのも、この街です (本家ウルティマでは別の要因で沼地化し、その後 ユー自体が樹上都市として生まれかえっているようですね)。

ユーの常設ムーンゲートも非常に分かりづらい・・というか、街からムーンゲートに行こうとすると、結構迷います (私だけ?)。 ハートウッド への入り口がある市街地から北東 (画面右) に走れば、おおむね迷うことなく到着できますが、PC の家が結構移動の妨げになる・・かもしれません。

街といえるエリアが点在 (ガード 圏も点在) して、街としては使いづらくなっています。ただ、ここには牧場があり羊が沢山いるので、布を作るのには便利です。北部にあるエンパスアビーに

銀行や宿屋があります。エンパスアビーは、三原理の象徴の一つ「愛のロウソク」が安置されている場所とされています。

裁判所や刑務所もイベントで時折登場します。~~

南（スカラブレイ方面）は、lich の森などがあるため、やはり歩く時は注意が必要です。ユー・クリプトという墓地施設がありますが、フェルツカでは派閥拠点のひとつとなっていて、重要な意味を持っています。

東（ミノックノベスパ方面）は・・という、reaper や gargoyle などが現われる森林地域となっていますので、やはり用心が必要です。そこそこに、野良ヒーラーもいるので蘇生には事欠かないはずですが・・。ユーとミノックのちょうど中間地点ぐらいに、"正義"の神殿があります。そこから南に行けば、デスパイス、ウィンド、カオスや"慈悲"の神殿にも行けます。ただし、gargoyle や reaper の出現するエリアになりますのでご用心下さい。

ミノック (Minoc)

ブリタニア東部の街です。八徳政策の中では"献身"を信奉しています。何と言っても職人の町といえますね。付近には炉や金床を完備した鉱山があります。鍛冶屋など職人の店は沢山あり、鍛冶屋がベースにするには十分な街といえるでしょう。画像は、銀行傍の様子です。

ミノックの常設ムーングートは、ミノックとベスパの間ぐらいの場所に位置しています。ムーングートから北西（画面上）に向かえばミノック、南東（画面下）に向かえばベスパに行けます。この辺り一帯の森林は、reaper などが現われない森なのですが、ムーングートから離れるに連れ、reaper が出現する危険な森林になっていきますので、歩く時はご注意を。

瑞穂シャードのミノックには「マフィ錦」というお酒が湧いている泉と、巨大なマフィンのオブジェも作られています。野外酒場のカウンターもあり、ここで酒を飲む人で賑わっていた時期もあったそうです。流れる BGM もあってか、今のミノックはのどかで静かな印象ですが・・。~~

ミノックの西（ユーノブリティン方面）にいくと、砂漠や沼地などの特徴的な地形のエリアにいきます。ただ、どちらも危険なエリアでもありますので、歩く時はご用心下さい。砂漠には"慈悲"の神殿があるのですが、その周囲はとても慈悲に満ちた場所とは言えません・・。

位置的にはミノックのちょうど北西に背徳のダンジョンの一つ ロングや、アイス（ロストラン上に繋がっています）への入り口があるのですが、海を挟んでいるため、西側の森林地帯を回りこむようにしなければ徒歩ではいけません（reaper の森です）。ミノックはこれらのダンジョンからは一番近い街になります。

ムーングートからちょうど南西に向かうと、背徳のダンジョンの一つ コヴトスに行けます。さらに南西にいくと、コーヴに着きます。反対に北東の方に向かうと、まさにブリタニアの東の外れに"献身"の神殿があります。

ムーングロウ (Moonglow)

ムーングロウはここまでに述べた街がある大陸からは離れた島にあります。八徳政策では"誠実"を信奉する街とされています。ずばり魔法使いの街で、その施設も ちょっと偏っていますが、まあ拠点として不便なわけでもありません。画像は、銀行傍の様子です。

位置的には "献身" の神殿から船で南東 (画面下) 方向といったところです。もちろん、常設ムーングートで移動した方が遥かに早いですけどね。ムーングロウのある島には、ライキュームや王立動物園といった施設があることで知られています。

常設ムーングート付近は、豊富に動物が出現するため、テイム修業や戦士の初級修業に適しています。墓地付近を除いて、危険なモンスターは出現しない (monbat ぐらい) ので、安心して歩けます。

ムーングロウ市街中央には、大きな公園がありワープポイントが設けられています。これを利用することで、ライキューム・王立動物園・魔術師ギルドがあるエリアへ簡単に移動できます。移動先には戻るためのワープポイントもありますので、帰りも安心です。~~

ライキューム (島北西部) といえば、最近盗み出されて大騒ぎになっていますが、三原理の象徴の一つ「真実の書」が安置されています。これと共に、ブリタニアでも随一の図書館・研究所として知られていますね。

王立動物園 (島南部) には、以前、瑞穂では色々な動物 (UMA) が飼育されていましたが、それはヘイヴン近辺に移されています。そして、今は動物園コレクションのための施設となっており、テイマーさんが色々なクリーチャーを寄付に來ています。

動物園の北側には墓地があります。魔法を使うアンデッドモンスター (弱めですが) が大量に巢食っていることもあるので、油断はしないで下さい。ペットの育成にはなかなか使えます。

動物園から南海岸の方に向かうと、柵付きの畑があり、そこで綿花が取れます。柵があって便利なことから、green thorn を刺して氷ウサギを出現させるポイントとしても人気があります。柵付きの畑は同じ島内にまだ何箇所かあります。

魔術師ギルドのあるエリア (島北東部) は、まさに魔法使いが集まっているところですが、さらにロストランドのパプアに行くための魔法陣があることでも知られています。魔法陣の上に乗って「recdu」と発言すると、パプアの魔法屋の魔法陣に移動できます。その上で「recsu」と発言すればムーングロウに戻ってこれます。

島の北西に船で行けば、すぐに "誠実" の神殿やデシートなどがある通称「北極」に行けます。西に行けば、ニュージェルムの島になります。

マジンシア (Magincia)

これも他とは別の島の上にある街です。八徳政策では…微妙です。原典となる UO4 では、この街は滅びており、その後再建された羊飼いの街ニュー・マジンシアが "謙譲" を奉ずる都市とされています。画像は、かつて銀行があった場所付近です。以前は立派な建物が建っていたのですが、ここ最近のイベントにより、悪魔の侵攻を受けて廃墟と化しています。

ある意味では原典どおりといったところでしょうか？ "謙譲" の徳を見直そうとしていた人たちは、トリンシックに避難していました。今後、この街がどうなるのかは、まだまだ分かりません。

位置的には、ムーングロウの島から南西 (画面左) 側になります。

常設ムーングートは、特に危険な場所と思ってください。ジャングルのど真ん中にありますので、いきなり serpent などに噛みつかれる可能性が大です。しかも、ジャングル地帯は歩きにくい

ので、思うように逃げられずに毒を受けて・・・という危険も考えられます。御用心を。いよいよになったら、ムーンゲート付近はガードなのでガードに何とかしてもらいましょう。

また悪魔の侵攻を受けた時に、常設ムーンゲートが無効されたことから、トリンシック港とマジンシア港とを自由に行き来できる定期便が常設されました。こちらなら、安全にマジンシアの街の中に入ることが可能です（瓦礫しかありませんが）。～

船で南に行けば、すぐにヘイヴンのある島に行けます。

ジェローム (Jelohm)

ブリタニアの大陸南西側の島にある街です。八徳政策の中では "武勇" を信奉する都市とされています。画像は、銀行傍の様子です。戦士の街で、大きな闘技場があります（フェルツカでは、ここを会場にした PvP の大会なんかも行われていたようです）。

常設ムーンゲートも、モンスターが出現しない街付近にあり安全な場所です。

かなり広い街なのですが、施設は偏り気味か。北西部に街直結で墓地があり、軽く修行をする場所としては適しているかもしれません。危険だと思ったら、ちょっと歩けばガード圏ですしね。

付近には小さな島が幾つか点在しており、特に北西の海を渡った先の島にはトレハンポイントがあります。

トランメル その他の街

ベスパー (Vesper)

ミノックの南東にある港町です。とても大きな街ですが、実は八徳政策で徳を奉じる街とはされていなかったりします。小さな島で街は分断されており、沢山の端で島が繋がっています。銀行にある宝箱は「開錠」修業のために使っている人も多いですね。画像は、まさにその銀行付近の様子です。

つい最近オフィディアン侵攻では矢面に立たされましたが、これはロストランドへ行く道がベスパー付近に結構あるからのようです。

ミノックとベスパーの間には、常設ムーンゲート（ミノックの名が冠せられています）があります。

非常に広い街と言う印象があります。しかも、橋によって物理的に距離が置かれているため、歩き回るのはなかなか大変です。一応、一通りの施設は揃っているんですけどね・・・。

ベスパーの博物館は、コレクションの拠点となっています。寄付することで、もらえる褒章品は、なかなか面白いものが揃っています。～

ベスパー西の街道付近にはバッカニアーズデンへ通じる石のゲートがあります。常設ムーンゲートでは行けない場所なので、覚えておいてもいいかもしれませんね。

ベスパーの北～北西（ミノック方面）はミノックの項でも述べた通り森林地帯となっています。ムーンゲート近辺の情報については、ミノックの項を御参照下さい。街の北側傍にある墓地には、ロストランドへ行く地下道があります。

ベスパの北東もそのまま森林地帯です。ちょっと歩くと、侵入蟻の出現ポイントがあります。さらに向かえば "献身" の神殿 にたどり着けるでしょう。

ベスパの南東を船でしばらく行けば、ニュージェルムに行けます。

コーヴ (Cove)

位置的にはブリティンとミノックノベスパの中間になります。△徳政策とも関連はしていません。小さな街と言うか村で、正直施設なども不足気味です。画像は、その小さな銀行付近の様子です。

狭いがゆえか、thief guildmaster を探すのが楽な街でもあります。また、閉鎖されたエリアに出来るためか、よくイベントでモンスターに侵攻されています (笑)。付近にオーク砦があることから、オークの侵略など。~~

オーク砦はコーヴの南にあります。海を回りこむように北から北西に向かえば、"慈悲" の神殿がある砂漠地帯付近へと迎えます。東 (ベスパ方面) に行けば、墓地を通して、コヴトスに迎えます。

ニューヘイヴン (New Haven)

UO:KR 導入前のパブリッシュ (PUB44) で、かつての初心者街「Haven」は シャドウロード の陰謀により崩壊し廃墟と化しました。これに伴い、常設ムーングートに記される街の名前は「ニューヘイブン」に変更されました。画像は銀行前の広場の様子です。

ヘイブンがあった島そのものの地形は大きく変わってしまい、ムーングートの位置も変わっています。

ニューヘイブン出現後、キャラクターを作成した場合は、必ずここに降り立つようになりまし。これまではパラディン・ネクロマンサーは マラス、侍・忍者は 徳之諸島 に生まれて、そこでチュートリアルを受けていましたが、全てこのニューヘイブンに統合されました。そこで、スキル訓練のチュートリアルを色々受けられるようになっています。

かつてのヘイブンは廃墟となり、その周辺にはアンデッドモンスターがうろつくようになりまし。こちらから タゲ らない限り攻撃してこないの、戦士修業を始めたてのキャラクターにとっては恰好の相手となるでしょう。スキル上げのクエストを受けているなら、このエリアにいとスキルが上がりやすくなります。

過去を知っている人は、ここで馬が買える様になったことに驚きを感じるかもしれませんね。

位置が変わってからも、常設ムーングートは微妙に街から離れており、作成したてのキャラクターがモンスターに狙われると危険なこともあります。ムーングート付近 (ストーンサークル上の内部) は ガード圏 であることを覚えておくと良いかもしれません (これは、どのムーングートでも同様です)。~~

島の北に船ですぐ行けばマジンシアの島、北西にしばらく行けばバッカニアーズデンの島、南西にしばらく行けばサーペンツホルドの島に行けます。

サーペンツホルド (Serpents Hold)

三原理の象徴の一つ「勇気の鐘」が安置されている砦です。常設ムーングートで移動できる場所ではないため、なかなか行く機会は少ないかもしれません。町としての設備はそこそこ揃っているのですが、画像は、銀行の役割を果たしている区画の様子です。建物・・・というわけではないのですが、まあ銀行のような雰囲気？

トレハンポイントが幾つかあるほか、ファイヤの入り口が、街のすぐ傍にあります。このダンジョンは、ロストランドとも繋がっています。~~

この島から南西に船でしばらく行けば、武勇の神殿があります。北西にしばらく行けばトリンシックに着きます。南東に行けばヘイヴンに行けます。

バッカニアーズデン (Buccuneers Den)

泣く子も黙る海賊の島にある街です。・・・といっても、UO では普通の街ですかね。常設ムーングートも無いので行く機会は少ないかもしれません。もっともベスパー付近にある石のゲートから行けるので、行くこと自体は難しくないです。画像は銀行付近の様子です。

この街には巨大な地下空間があり、そこに落ちるポイントは地上でははっきりと見えないため、知らないまま落ちるとちょっと困るかもしれません。しかも、トレハンポイントがこの島にはあり、そこで出現したモンスターも落とし穴から、その地下空間を彷徨うことがあるらしいです。高レベルトレハンも可能なポイントなので、そうした「落し物」があった時は涙がこぼれるかもしれません。

本家ウルティマの設定にのっとり、ここは無法地帯とされており、この街にはガードがいないようです。ランメルなら、そんなに気にしなくてもいいんですが、フェルッカとかかつてのUOではなかなかスリリングな街といえるでしょう。~~

南西に船でしばらく行けばトリンシック、逆に北東にしばらく行けばニュージェルム / ムーングロウ / 北極、南東に行けばヘイヴンやマジンシアに行けます。北に行けば、コーヴ / ベスパー方面です。ブリタニア全体の地図でいうと、ちょうど中央部にある島といえます。

普通は船でしか行けない・・・といたいたいところですが、ベスパー西の街道沿いに、この町へワープする施設が作られています。この石で出来たゲートは、特にペナルティなく移動できるので、この町に行くのは実は簡単だったりします。元の場所に戻ることも出来るので何の心配も要りません。

ニュージェルム (Nujelm)

やはり島のひとつにある街です。イベント会場という性質の強い街です。画像は銀行付近の様子ですが、町の一般的な建物は砂岩の壁になってます。

この街には「結婚式場」としてポピュラーな宮殿があり、UO プレイヤー同士の結婚式に使用されることも多いです。公式サポートの一つ、プレイヤー同士の結婚を取り仕切るも「ニュージェルム牧師幹旋場」となっています（結婚そのものにゲーム的なルールはありませんが、そのシステムは割と本格的です）。

街中の広い空間を利用して、バザーなどの会場になることも多いです。海水浴場もあり、夏場は海開きなどのイベントもあります。

常設ムーンゲートはありませんので、Rune が無いなら船で行くしかありません。ただし、島西部には、他の常設ムーンゲートへと移動できる一方通行のゲートは存在しています。

UO:ML で追加されたダンジョン 光晶洞 (Prism of Light) は、この街の北側に入り口があります。10000gp の入場料が必要です。入り口傍でチケットを売っている NPC をすぐに見つけられるでしょう。~~

船で東に向かえば、程なくしてムーングローウの島に着きます。北に向かえば北極（これは通称ですが）、北西にしばらく行けばベスパーに着けるでしょう。南に行けばマジンシア / ヘイヴンにも行けます。

ウィンド (Wind)

ちょっと特殊な魔術師の街です。位置としては、ブリティンの遙か北、ユーとミノックの中間地点ぐらいの場所です。岩山を登った上に入り口があります。画像はその入り口の様子で、この先にある魔法陣を踏めば、中に入れます。しかし、そのためにはとある資格が必要です。それは「魔法」が 71.5 以上というものです。

中に入ってもすぐ街ではなく、洞窟になっています。入ってすぐのところに lich が湧きます。そこから東にいくと、dragon や daemon が湧くポイントになりますが、北西気味に行けば、街の方に向かえます。ちょっと曲がりくねって分かりにくいかもしれませんが、街の中はガード圏ですし、それなりに施設は揃っているので拠点として十分に使えます。

魔法陣が街中にはありますが、何も考えずに踏むのは考え物です。というのも、その先はウィンドの庭園になるのですが、様々な魔法を使うモンスターが跋扈する危険地帯となっており、何の心の準備も無く飛び込めば、あっという間に死んで回収も困難ということになりかねません。

街周辺のダンジョン部分は daemon や dragon が出現する危険なポイントも多いですが、逆を返せば上級者の修業地ともなり得ます。「魔法」のスキルが上がっているなら、ここも使えるでしょうね。なお、街を出るためには、Recall は使えず、東側にある出口の魔法陣を踏まなければなりません。~~

入り口のある岩山は侵入蟻 (solen infiltrator) の出現ポイントなので、戦士修業にも最適です。たまに reaper が湧いていたりしますが、なにごとにもチャレンジです。侵入蟻と戦える実力があるなら、reaper と互角以上に渡り合えるはずです。

岩山を出て南西に向かえばデスパイス、北にちょっと歩けばカオス神殿があります。さらに北にずっとずっと歩いていけば、アイスやロングの入り口にたどり着けます。山を挟んで北側には「正義」の神殿もあります。

いずれのエリアの森林も、reaper や gargoyle が湧く森林となっているので、それなりに用心はした方が良いでしょう。遙か南に行けばブリティン、西に行けばユー、東に行けばミノック / ベスパー / コーヴと、ブリタニアの大きな大陸の中心地点っぽいところにある街でもあります。

ハートウッド (Heartwood)

UO:ML で出現した、エルフたちの樹上都市です。ユーの中心部に、行き来するための Portal of

Heartwood があります。ハートウッド内部は Recall も Mark も出来ないため、移動はユーに降りてからと言うことになります。

画像はユーの街中にある、ハートウッドへと続く門です。

この街に住むエルフたちは、様々なクエストを出してきます。それをこなせば、謝礼としてお金やマジックアイテムをもらえます。時には レシピやルニックツールなどももらえますが、これはかなりプレイヤーの運に左右されます。

「物乞い」でお金ではなく、アイテムがもらえることも知られています。このスキルを上げる理由は、今となってはこれかもしれません。~~

神殿

ハ徳政策の一環でロード・ブリティッシュが各地に建立したのが、ハ徳の名を冠したものです。アंकが備えられており、蘇生やカルマロック・パラディンの 10 分の 1 税奉納などを行うことが可能です。「神殿」といいつつも、それほど立派な建物ばかりとは限らないので驚かれるかもしれませんね。また、行くだけで一苦勞のところや、モンスターの激湧きポイントの只中に立てられたところもあり、神殿を巡るたびだけでも充分に冒険といえるものになったりします。

一方、ハ徳政策に反対してカオス・オーダーの戦いを繰り広げたロード・ブラックソンによって建立されたのがカオス神殿といわれています。赤ネーム PC が蘇生する手段として、ここは使われてきました。

" 慈悲 " ("Compassion")

ブリティン北東の砂漠地帯にあります。砂漠に出現するモンスターが大量に発生しており、「何もこんな所に・・・」とか「どこら辺が 慈悲？」とか ぼやきたくなるほど、安全とはいえない場所です。蘇生目的なら、近くのカオス神殿に行く方が遥かに安全でしょうね。~~

" 誠実 " ("Honesty")

俗に「北極」と呼ばれる島にあります。地図でもほぼ東北端にある島で、トランメルで唯一雪に覆われた地域で、そこに現われるクリーチャーも北国仕様になっています。常設ムーンゲートでは行けない場所なので、Rune なり船なりの移動手段が必要です。

背徳のダンジョンの 1 つ デシートも同じ島にあります。~~

" 名誉 " ("Honor")

トリンシックからずっと南に行った海岸地域にあります。ジャングルを抜けなければいけません、戦いに心得のある人ならそれなりに行ける場所でしょう。トレハンで流れてきた強敵に睨まれたらキツイですけど・・・。~~

" 謙譲 " ("Humility")

いわゆる「ヒスロス島」の西端にあります。この島も常設ムーンゲートは無いので、Rune や船で行くことになります。ジャングルのようなエリアの中にありますが、まあまあ静かなところですよ。

背徳のダンジョンの 1 つ ヒスロスの他、デモンテンブルと呼ばれる建物があるのもこの島で

す。トレハンでも御馴染みの島です。~~

"正義" ("Justice")

ユー東の森を抜けた海岸地域にあります。ユー・クリプトが、この神殿とユー常設ムーングートの中間ぐらいにある見当となります。付近には大きな滝や花畑などの観光スポットもありますが、reaper や gargoyle もよく出現するので御用心を。~~

"献身" ("Sacrifice")

ミノック東・ベスパ北東の森を抜けた先にあります。例によって reaper や gargoyle の出現する森ですから用心は必要です。アंकから流れる血の表現が他と違って印象的な神殿です。~~

"霊性" ("Spirituality")

ブリティン南～トリンシック北の街道傍にあります。美しい光のエフェクトなどもあり、一番「神殿」らしい神殿です。肝心のアंकは地形的に一段上の場所にあります。そこに昇るためには、その下の階段状の部分に乗って「OM OM OM」と唱える必要があります ("OM" は霊性のマントラです)。降りる時は、そのまま飛び降ります (ダメージは受けないので御安心を)。~~

"武勇" ("Valor")

ブリタニア南部の離島、ジェロームから東、サーペンツホールドから南西の方に船で行くしかない場所にあります。小さな島で、その他の施設は無いため、ここに行くという目的が無ければ、行くことは多分無いでしょうねえ。付近の離島はトレハンポイントにもなっているので、見かけの機会がある人もいるかも？~~

カオス (Chaos)

他と違って真っ赤な紋章が印象的な神殿です。ウィンド付近にあり、ウィンド内部や入り口付近の侵入蟻で死んだときの蘇生ポイントとして便利です。ただし、付近は reaper の湧くエリアなので、蘇生前に周辺には注意を払いましょう。

元々は赤ネーム PC の蘇生を行うためのポイントだったのですが、トランメルでは、特に気にすることなく誰でも蘇生してもらえます。設定上は「八徳政策に反対したロード・ブラックソンが、徳の神殿に対抗して建てた」とされています。だから彼らの思想を表わす言葉でもある「カオス」の神殿とされているのでしょうか。~~

トランメルダンジョン

ブリタニアには様々な冒険の場所が用意されています。戦う心得が無い人は中に入ることすら危険なところもあります。それらをここで御紹介しましょう。

背徳のダンジョン

UO で代表的なダンジョンといえば「背徳」のダンジョンと呼ばれる7つでしょうね。他にも固有のダンジョンが幾つかありますが、まずは有名なこの7つから。

一応、Mizuho シャードの入り口の様子をご紹介しますが、正直見ただけでは殆どダンジョンかどうか分からないような気はします。

デスパイス (Despise)

"慈悲"の背徳"軽蔑"の名を冠した背徳のダンジョンです。ブリティンから北にしばらく歩いたところがあり、戦士修業のメッカとも言える場所ですね。亜人種系のモンスターが多く現われるダンジョンとなっています。

入り口から入ると、上下に階段があります。上に登ればレベル1、下に降りればレベル2です。レベル2の奥にはさらに下りる階段があり、その先がレベル3となります。~~

レベル1

lizardman が出現するのみなので中級戦士の修業には恰好の場所です。S 皮こと spined leather を集めるのにも最高ですね。

レベル2

etin と、土エレ こと earth elemental が出現します。lizardman で物足りなくなった戦士向けです。ただし、大量に湧いた状態だと思わぬダメージを受けることもあるので御注意を。

レベル3

GM 近くになったら一度は挑戦したい相手 OL こと ogre lord が湧くエリア、titan・cyclopean warrior が湧くエリア、酸エレ こと acid elemental が湧くエリアに分けられます。どれもそれなりに強敵です。OL は底なしの体力と剛腕が売りですが、魔法は使わないので戦士の修業成果の確認が出来る相手です。titan と酸エレは魔法を使いますから気をつけてくださいね。

シェイム (Shame)

"名誉"の背徳"恥辱"の名を冠した背徳のダンジョンです。スカラブレイの北/ユーの南の山間部にあります。精霊系のモンスターが多く出現します。毒や魔法を使うモンスターとの戦いを経験するにはもってこいのダンジョンといえます。

黒いムーンゲートみたいなものを使って、各レベル間を移動します。~~

レベル1

土エレ こと earth elemental と giant scorpion が出現するエリアです。giant scorpion は毒を持っているので、解毒の準備が必須です。土エレは、戦士修業の仕上げにも使えますね。デスパイス レベル2 が物足りない場合、こちらに来るのも手です。

レベル2

dull copper elemental の他、風エレ こと air elemental や 水エレ こと water elemental といった魔法を使う比較的低級の精霊が出現します。また、水辺には sea serpent や、kraken の姿も見えます。

レベル3

火エレ こと fire elemental や、毒エレ こと poison elemental など、かなり上位の精霊が出現する危険エリアとなってきます。さらに evil mage や evil mage lord が現われる場所もあります。レベル4に行く直前には elder gazer が出現します。どれも魔法を使う難敵です。くれぐれも複数に囲まれないように留意しましょう。文字通り、火達磨にされますので・・・。

レベル4

これまでと同様のラインナップの他、ほぼ最強の精霊系モンスターともいえる 血エレ こと blood elemental が出現します。修業の成果を見せ付けるときが来ましたね。

コヴトス (Covetous)

"献身"の背徳"貪欲"の名を冠した背徳のダンジョンです。ミノックの南/ベスパの西/コーヴの北東にあります。魔法系生物が出現するダンジョンとなっています。harpy が出現するので、羽集めに訪れる人も多いでしょうね。

各レベルの間は外に出て山道を歩くようになっていきます。階段などで上り下りするわけではないですね。~~

レベル 1

最初に火柱が上がるエリアを抜けると、harpy が出現するポイントになります。中間部には stone harpy が 1 匹出現します。中級戦士ではてこずる相手なので御用心を。さらに進むと gazer や gazer larva が現われるエリア ~ corpser が大量に現われるエリアと続いて、一度外に出ます。

レベル 2

レベル 1 で出現するものに加えて、水エレ こと water elemental や D 蜘蛛 こと dread spider が出現するポイントがあります。不用意に複数に囲まれないように用心してくださいね。

レベル 3

理路整然としたダンジョン風になり、アンデッドモンスターが出現するエリアとなります。入ってまっすぐ進むと lich や LL こと lich lord が出現します。魔法を使うモンスターに囲まれないように気をつけましょう。下に降りる階段が 2 ヶ所あります。また、レオナリデ・サカイが作った秘密の博物館の入り口があるのもここです。

レベル 4

一つは地底湖のエリアで drake が出現します。もう一つのエリアはさらに地下墓地の様相を増し、一番奥には mummy や rotting corpse が出現します。戦士修業にはいいといえいいものの、ここまで来るのが大変かもしれませんね。

ダスタード (Desterd)

"武勇"の背徳"卑怯"の名を冠する背徳のダンジョンです。スカラブレイの南東ノトリンシクの西を遙かに歩いた山間部にあります。爬虫類系のモンスターが主に現われるダンジョンとなっています。

Mizuho シャードでは入り口傍に PC さんの家があります。~~

レベル 1

広大な空間に giant serpent・drake・dragon・wyvern が満遍なく出現します。dragon は魔法も使いますし、wyvern は強い毒をもっていますので、油断なきよう。入ってすぐに dragon に睨まれることもよくある話です。水辺が幾つかあり、そこには water elemental も出現します。マップ北端に蘇生ポイントがあります(レスキルに注意ですが)。

レベル 2

影竜 こと shadow wyrm が出現するエリアです。不用意に入り込んだら死ねます。evil mage などの姿も見えます。いずれにしても危険なことに変わりはないですね。

レベル 3

フェルツカでは溶岩地帯に fire elemental によるお出迎えがあり、奥に進むと wyvern が巢食っています。そして、最深部には最強三魔(今は他にも強い一杯いますが)の一角 古代竜 こと ancient wyrm が出現するエリアです。影竜倒せるなら、こっちもいけるかも? 不用意に入り込んだら(以下略)。

ロング (Wrong)

"正義"の背徳"不正"の名を冠した背徳のダンジョンです。ミノックの北西にあります。入り口付近は非常に開けた草原になっており、イベントに利用されたこともありました。かつては「エクソダス系のモンスターが出現するダンジョン」・・だったのですが、今は主に亜人種のモンスターと赤ネーム NPC が出現するダンジョンとなっています。赤ネーム NPCの方は、それなりに強敵なので注意した方が良くと思います。

火花 (spark) 状のオブジェクトがレベル間を行き来するために利用されます。

入り口は扉を開けてはいる建物のようになっています。左の画像はそこに入った直後のものです。~~

レベル1・レベル2

亜人種のモンスターが多く出現しますが、奥の方には赤ネーム NPC が出現します。魔術師らしき者のほか、処刑人 (Executioner) は結構な強敵なので御用心を。

レベル3

モンスターが出現しません。透明な壁に仕切られた迷路になっています。不思議な感じです。

デシート (Deceit)

"誠実" の背徳 " 欺瞞 " の名を冠した背徳のダンジョンです。常設ムーングートが無い北極 (正式な地名は Isle of Dagger ですが、まあ北極で通じます) にあります。アンデッド系のモンスターが出現するダンジョンとなっています。~~

レベル1

全域にアンデッドモンスターが出現します。mummy が出る部屋は戦士修業に使えます (包帯調達も出来ますね)。さらに skeletal knight や bone knight が出現する通路の先に下に降りる階段があります。ちなみに入り口付近の部屋にある「火鉢」は使うとランダムなモンスターが出現します。連続では使えませんが、ちょっとした博打気分？

レベル2

bone mage が多く湧くエリアは魔法を使うモンスターと戦う練習になるかもしれませんが、集中砲火には御用心を。bone knight が出現するエリアを抜けると、下に降りる階段があります。

レベル3

隠し扉があり、先には宝箱が湧くエリアがあります。また毒エレ こと poison elemental が出現するので御用心を。また lich が湧くエリアが何箇所もあります。とにかく魔法が飛び交うダンジョンですね。

レベル4

隠し扉がやはりあります。溶岩湖のエリアには火エレ こと fire elemental が現われます。一番奥は・・・lich lord 部屋と呼ばれるところですね。一緒に出現する silver serpent も弱い相手ではないので、囲まれるとかなり危険です。

ヒスロス (Hythloth)

"謙譲" の背徳 " 傲慢 " の名を冠した背徳のダンジョンです。まさにヒスロス島と呼ばれる離島にあります。ハイヴンから船でさらに南東に向かった先です。デーモン系のモンスターが出現するダンジョンとなっています。この島には、デモン・テンプルと呼ばれる場所もあり、そこでも daemon が出現しますね。

光のあるもや状のオブジェクトが、他のレベルへ行き来する手段となっています。

入り口はちょっとした門が構えられています。~~

レベル1

全域に imp や hell hound が出現します。imp も複数に囲まれるとうるさいですが、hell hound も楽な相手ではないですね。幾つかの部屋があり、gargoyle や flame gargoyle が出現します。flame gargoyle は・・・ちと危険な相手ですね。

レベル2

決まったルートを通らないと戻されてしまう通路があつたりします。ここには daemon が出る部屋、gargoyle 系が出る部屋、そして gazer 系が出る部屋と、単身で乗り込むにはあまり

に危なすぎるエリアが続きます。

レベル3

中央部のエリアには最強三魔の一角 黒閣下 こと balron が出現します。ここに足を踏み入れる以上、覚悟は出来ていると思いますが、ゆめ油断なきよう・・・。

レベル4

daemon が大量に出現するエリアです。一人での制圧はちと厳しそうな気がしますねえ。熟練者がイベントっぽく、ここで宴会するのを ちょくちょく見かけますが(笑)。

その他のダンジョン

背徳のダンジョン以外に、固有のマップを持つダンジョンといえるものがブリタニアにはまだまだ存在します。それをご紹介します。いくつかは、当初は行き止まりだったのが、UO:T2A の ロストランド 発見に併せて、ロストランド へと通じるようになりました。

ファイア (Fire)

サーペンツホールド近郊に入りがちがあります。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、最もタイム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)

ミノック北西に入りがちがあります。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 はここでしかタイムできません。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。

ブリティン下水道 (Britain Sewer)

ブリティンの街中から入る事の出来るダンジョンです。ネズミやワニが大量に発生しています。また、一ヶ所 飛び降りなければ先に進めないポイントがあり、そこからさらに歩くと、ロストランドに通じています(ロストランド発見前までは行き止まりだったようですが)。

トリンシック洞穴 (Trinsic Passage)

トリンシック南からジャングルを抜けた先に入りがち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。

オーク・ストロングホールド (Orc Stronghold)

ユー南東の山間部(リッチ森を抜けた先)にあります。入り口付近でも orc 系が大量に出現しているので、すぐに場所は分かるかと思います。オーク侵攻のイベントがあったときに出現したダンジョンがそのまま残っています。

その名前の通り、orc が全域にわたって出現します。3階層の構造になっています。orc 系ということで、普通の orc の他、orcish mage、orcish lord、orcish bomber、orcish brute が現われます。orcish brute は強敵の部類に入りますね(大きさもごついですし)。

蟻の巣 (Solen Hive)

ブリタニアの地下深くに広がる巨大なダンジョンです。はっきり分かる入り口は、ユー南部(リッチ森)、ミノック南部、トリンシック西、ウィンド北の4ヶ所ですが、中は全て繋がっています。入るときは、入り口(つか穴)をダブルクリックします。

内部はさらに幾つかのエリアに分かれています。大きな石で囲われた穴をダブルクリックすれば、対応するエリアを行き来できます。solen matriarch のいるエリアが中心部になります。その4隅の移動ポイントが、4つの入り口に対応したエリアに通じるようになっています。

出現する solen 系は、solen worker、solen warrior、solen queen で、worker 以外は酸を吐くという特殊攻撃を持っています。酸の上に立ち止まると、連続でダメージを受けてあっという間に死ぬので、戦う時は御用心を。

また、ゴキ こと giant beetle を捕まえられるのは蟻の巣だけです。ant lion もこのダンジョン独自のモンスターです(幾つか特殊能力を持っており、それなりの強さです)。dread spider が湧くポイントもあるので御注意下さい。

solen 系については、同盟を組むことで攻撃されなくなります。これについてはガーデニングのところで必要なクエストの説明をしているので読んでみて下さい。転送粉や転送バッグを手に入れたいなら、やはりここにくることになりますね。

その他の特徴的なエリア

以下はダンジョンと言うほどではないのですが、特定のモンスターが出現するポイントとなっているところを幾つかご紹介しておきます。自分の実力に合わせた修業の場所として利用できるでしょうね。

ブリガンド・キャンプ (brigand camp)

スカラブレイ～ユーへと向かう街道の途中にあります。その名の通り、brigand(野盗)が無限に湧きます。割と初級の戦士修業に向いていた・・のですが、UO:ML以降はエルフの brigand が多くなり、彼らの使ってくるアーケニスト呪文が地味に煩わしいかもです。arcane focus は持ってないらしく、Wildfireなどの攻撃呪文はさほど脅威でないのですが、Gift of RenewalでHPを回復されるのがねえ。

リッチの森

正式名でなくそういい習わされているだけですが、上記のブリガンド・キャンプをさらに北に進んだ森が lich の湧きポイントとなっているため、こう呼ばれることがあります。lich はアンデッドモンスターとしては、中級クラスです。メイジ呪文とネクロ呪文を使ってくるので、魔法が苦手だとキツイ相手になるかもしれません。

墓地 (Cemetery)

ブリタニアの各地にあります。死者の眠りは常に妨げられているらしく、skeleton や zombie、wraith、ghoul などが湧きます。ヘイヴンの墓地だけは skeleton・zombie の 2 種類だけしか湧かないので、序盤の戦士修業がしやすいですがヤングクエスト (skeleton を倒す必要がある) の邪魔はしないようにしたいですね。

wraith 系は魔法を使ってくるので、集中砲火を浴びないように注意してください。溜まっていたのを一掃すれば、湧きは比較的抑え目になりますので、修業のポイントとしては悪くありません。

オーク砦 (Orc Fort)

ユー・スカラブレイの中間地点と、コーヴ南にあります。特に、コーヴ南の砦はなかなか規模が大きく、orcish brute が出現するなど、なかなかの危険なエリアとなっています。何人かで制圧に行けば、楽しいイベント気分になれるかもしれません。

魔法攻撃などが無い orc、orcish lord、orcish captain 辺りは、手軽な戦士修業の相手で済むのですが、orcish mage(魔法を使う)、orcish bomber(爆弾を投げてくる)、orcish scout(ステルス移動する)、orcish brute(巨人系の orc 変種)あたりは、複数に囲まれるとかなり厳しい戦いを強いられる危険もあるので、御用心を。

ユー・クリプト (Yew Crypt)

ユーの常設ムーングートから東に言った先にある大きな墓地です。フェルツカでは、シャドウロード派閥の本拠地なので、普通の人は出入りできません。殆どモンスターは出てこないのですが、一部 アンデッドモンスターが出現するところもあります。

ヘッジメイズ (Hedge Maze)

スカラブレイ付近の森林の中にひっそりと作られた屋外ダンジョンです。生垣でまさに迷路のような構造になっています。真面目に迷路を進むのも良いですが、Teleport を使えば、普通に壁を飛び越えられます。・・・つまり視線が通る = 敵の魔法も飛んでくる・・・ということなので注意しましょう。

imp が最初はお出迎えをしてくれることですが、その中央部は、daemon が湧くエリアとなっています。ただ、最大で 2 体、ほとんど同時攻撃されることは無い・・・という割と楽な状況になるため、狩りや修業に来ている人がたまにいます。

色々な建造物があることにも気づかれるでしょう。中央部の建物は、一見すると中に入れないようにも見えますが、実は隠し通路があって、そこから内部全域に行ける様になっています。足跡がついていますので、それを辿っていかれると良いでしょう。

デモン・テンブル (Daemon Temple)

ヒスロス島 (正確には Isle of Fire) の中央部分にある建物です。その名の通り、daemon の他、dragon も出現する危険なエリアになっています。軽い気持ちでの立ち入りは死を意味するので御注意を。

元になるウルティマで U7 以降の舞台となった場所が Isle of Fire でした。UO においてはその名残なのか、Abyss の入り口と思える火山の火口や、かつては怪しげな宗教団体 (Fellowship かな) の本拠地だったという廃墟などが確認できます。ちなみに UO の Abyss は、イルシェナーの最深部にあります。言葉に違わず危険なエリアです。UO ではロストランドを根城にしている ophidian も、元のウルティマではここに住んでいたようです。

UO:ML 新ダンジョン

UO:ML 導入に伴い、トランメル / フェルツカには、4 つのダンジョンが現われました。ただ、単騎で乗り込むには危険なところが多く、私はあまり行けていません。唯一、Painted Caves だけは良く知っているのですが、それ以外は紹介程度のことしか出来ません。加筆できる方の御意見をお待ちしています。

ブライテッド・グローブ (Blighted Grove)

入り口はシェイムのすぐ南にあります。

中に入るために bone machete が必要です。入り口付近の NPC から受けるクエストにより「鍛冶」で作れるようになります。

ピアレスボスは Lady Melisande です。ネクロマンシー呪文も駆使してくるほか、詠唱不能な状態や不調和状態にする特殊能力を持つ enslaved satyr というお付きのものも出現します。

光晶洞 (Prism of Light)

入り口はニュージェルムの町の北外れにあります。

中に入るために、入場券が必要です。入り口付近の NPC から 10000gp で購入できます。中に入ってから、この入場券をダブルクリックすることで外に出られます。

ピアレスボスは Shimmering Effusion です。攻撃を受けると、エリア攻撃を繰り出してくる corporeal brume・fetid essence・mantra effervescence を召喚することがあります。倒した時に得られる内装 AF には、これらの名を冠した像もありましたね。

ペインテッド・ケイヴス (Painted Caves)

入り口はトリンシックの西にある滝のそばにあります。

中に入るのに特に条件は無く、ピアレスボスも出現しません。それほど広いダンジョンではなく、中に大量に出現する troglodyte は修業最終盤の戦士が戦う相手として、なかなか適しています。

ボスは出現しませんが、一番奥では lurg と grobu というかなり強いモンスターが出現します。この2体を倒して欲しいというクエストを、ハートウッドでは受けられます。

lurg は troglodyte の超強化版といったところで、MAF を落とす可能性が低確率ながらあります。一人で倒そうと思うのなら、相応の心の準備が必要です。Crushing Blow と包帯巻きの特殊能力を持っています。

grobu の方は見た目は黒熊で、倒すとカルマが下がります (しかし、こちらには問答無用で襲い掛かってきます)。これを倒すと grobu's fur という毛皮が手に入ります。これを集めている NPC がいたりします。

サンクチュアリ (Sanctuary)

入り口はシェイムから山を挟んだ南東にあります。ちょっとした山道の奥です。

中に入るのに特に条件は無く、ピアレスボスも出現しません。この奥には、ハートウッドから袂を分かったエルフの一派の街があります。その街に入れば安全ですが、そこにたどり着くまでは、壮絶な数のモンスターの中を通り抜ける必要があります。「隠密」か名誉の徳を使って駆け抜

けるのが一番安全でしょうね。

アーケイン呪文の一つ「Summon Fiend」を使えるようになるために、ここを何度も訪れる必要があります。
