

→ UO スキル / 魔法使い

PDFJ::Text=HASH(0xb78108a4) 魔法 (マゲ)

- ・ 難易度制
- ・ スキル遅延 呪文により個別
- ・ プライマリステータス：INT
- ・ セカンダリステータス：STR
- ・ 教えてくれる NPC：Archmage、Cashual、Councilmember、Holy Mage、Mage、Mage Guildmaster

自分のスペルブックに記入されたメイジ呪文を使用するスキルです。メイジ呪文は 8 つのサークルに分けられ、各サークルに 8 つずつ 合計 64 個の呪文が存在します。サークルごとに難易度が決まっており、自分のスキルに応じた難易度のサークルの呪文を使うことで、スキルは上がっていきます。

「評価」が 2 次スキル となっており、殆どの攻撃呪文のダメージなど、呪文効果を決める際に用いられるため、主体がメイジであるなら、こちらも上げる必要があります。もっとも普通に魔法を使っていけば、一緒に上がるようになっていきます。

こちらがメイジ呪文の一覧です。

種族が ヒューマン の場合、スキル値の 20 保証があるため「魔法」の リアル値 が 0 でもサークル 2 までは実は使えます。30 前後まで教えてもらえばサークル 3 も使えるようになります。1 つのサークルの呪文が無理なく使えるようになる頃には、その次のサークルの呪文も使えるようになっていくはずです。

これを繰り返していくことで、スキルは地道に上がっていきます。モンスターを相手にスキル上げするなら、各サークルに攻撃呪文があるので それを使えばいいですし、それ以外にもそれなりに使える呪文が散らばっています。

■ 秘薬

- ・ Black Perl (黒真珠)
- ・ Blood Moss (血苔)
- ・ Garlic (大蒜)
- ・ Ginseng (高麗人參)
- ・ Mandrake Root (マンドレイクの根)
- ・ Nightshade (ナイトシェイド)
- ・ Spider's Silk (蜘蛛の糸)
- ・ Sulfurous Ash (硫黄の灰)

メイジ呪文は使用するに当たりマナだけでなく、秘薬が必要になります。メイジ用の秘薬は上記の 8 種類で、各呪文ごとに必要な秘薬が決まっています。これが無い場合、その呪文を使用できないので、これをいかに確保して持ち歩くかがポイント・・・ではあります。

・・・ではありますが、魔法を専門に使う場合は「秘薬コスト低減」のマジックプロパティが付いた装備を集め、100% 低減にすることで、秘薬のことを気にしなくても良いようにするのが、割と一般的です。

またアーケイン装備と呼ばれるものがあれば、そのチャージの回数だけ秘薬無しで魔法が使えます。緊急時には、こうしたものが効いて来る事もあります。

■ 呪文スクロール

それからモンスターから拾ったり、「書写」で作ったりする呪文スクロールは、メイジの呪文書に呪文を追加するために使います。また、スクロールをアイテムとして使用するなら、その呪文を通常より簡単に行使できます。具体的には、その呪文本来のサークルより2低いサークルの難易度になります。

これは Recall(4) ならばサークル2の難易度になるということを意味しており、種族がヒューマンなら、スキル保証だけで使える可能性すら出てくることを意味します。

それから、これも「書写」に関連することなのですが、「書写」で spellbook を作成するとき、「魔法」が80以上あればマジックプロパティを付加できる可能性があります。実用的にプロパティが付くようにするには、GM以上まで上げておく必要がある、というのが定説です。

■ メイジ呪文概論

メイジ呪文は64と多岐に渡るため、呪文の役割ごとの解説と個々の呪文一覧は別ページとしています。なので、ここでは特に他のスキルとの関わりなど、気をつけるべき呪文について簡単に説明するに留めます。

攻撃魔法のダメージはそのほとんどが「評価」のスキルに比例して上がります。また、そのダメージは防具によって軽減されます。各呪文にはダメージ属性が決まっていますので、それに応じた抵抗値を上げておく以外にダメージを減らす方法は、現状ではありません。

一方、ステータスや状態を変化させる魔法については「耐性」のスキルがあれば無効化や効果時間短縮などの効果を得られます。

各サークルに1つずつ攻撃呪文は存在するので、戦いながらのスキル上げには事欠かないです。

試しに魔法を使ってみた後にありがちな落とし穴は Reactive Armor(1)、Protection(2)、Magic Reflection(4) でしょうか。Reactive Armor(1) と Magic Reflection(4) は、キャラクターの各抵抗値を変動させます。掛けるたびに効果はON/OFFされます。Protection(3) は物理抵抗値と「耐性」のスキル値を下げます。何も装備していない状態で、抵抗値が0にならなくなるため、掛けたことを忘れて焦るケースがあるようです。今はこれらの魔法を使っている場合、アイコンが出ますからまだ間違いづらくはなりませんでしたね。

上記3つの呪文は抵抗値を大きく減らしてしまうのですがのスキルを上げていれば、その減少量を軽減できます。それでもマイナスにはなるので、呪文効果を良く考えて使うのが良いかと思えます。

呪文詠唱中にダメージを受けると呪文行使に失敗しますが、Protection(3) を掛けていれば、これを防げます。抵抗値は大幅に下がりますが、そもそもメイジが敵と近接戦闘をすることは基本的にあり得ないので、割り切って詠唱障害を防げるようにした方がいいこともあります。

Poison(3) や Poison Field(5) は相手を毒状態にしますが、その毒の強さは「毒」スキルに応じます。だから「毒」を上げていない場合は、一番弱い毒 (lesser poison potion 相当) しか与えられません。…しかし「毒」が高い場合、この呪文で与える毒は無視できないレベルとなります。これが可能なメイジを「毒メイジ」と呼ぶこともあります。

ちなみに解毒の呪文は Cure(2)、Arch Cure(4) ですが、特に Cure(2) はポーションよりも解毒効果が抑えられているようです。「毒」スキル無しの Poison(3) による毒ぐらいなら割と余裕で解毒で

きますが、強力な毒攻撃を受けた場合は「錬金術」で作れる greater cure potion を飲んだ方が確実なようです。Arch Cureの方が Cure より解毒確率が高く設定されているので、そちらを試す価値もあります。

召喚系の呪文も幾つかありますが、自分のコントロールスロットには注意してください。召喚する生物にも必要なコントロールスロットがあり、1体呼ぶのに それだけの空きが必要です。これが無い場合、召喚ができません。

→ UO スキル / 魔法使い
