

UO スキル / 魔法使い

PDFJ::Text=HASH(0xb78107fc) 霊媒 (ネクロ)

- ・ 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：Necromancer

「正邪の大陸 (UO:AoS)」で新たに登場した ネクロマンシィ呪文を操るためのスキルです。ネクロマンシィ呪文は全部で 17 個と少なく、サークルに分かれてはいませんが、呪文ごとに難易度が決まっています。自分のスキルに応じた難易度の呪文を使うことで、スキルは上がっていきます。

ネクロマンシィには専用の spellbook があります。呪文 scroll もそれぞれ存在し、それを spellbook にドロップすることで、呪文として使用できるようになります。昔はモンスターを倒して捨うしかなかったのですが、最近は呪文 scroll を「書写」で作成できるようになったため、フル spellbook を完成させることはそれほど難しいことではなくなっています。

ニューヘイヴンでスキルトレーニングのクエストをこなす(50まで上げる)と、報酬としてフルスペルブックをもらえるので、よりいっそう苦勞することは無くなりました。

こちらがネクロマンシィ呪文の一覧となります。

秘薬

- ・ Batwing (蝙蝠の羽根)
- ・ Daemon Blood (悪魔の血)
- ・ Grave Dust (墓地の土)
- ・ Nox Crystal (毒水晶)
- ・ Pig Iron (銑鉄)

ネクロマンシィ呪文は、メイジ呪文とは全く別の秘薬を必要とします。秘薬は上記の 5 種類で、各呪文ごとに必要な秘薬が決まっています。が、「秘薬コスト低減」が 100% になっていれば、これも秘薬無しで使用することが可能です。

ネクロマンシィ呪文概論

ネクロマンシィの特徴は「どちらかという魔法戦士に近い」ということです。自分自身を対象にして武器攻撃で HP を吸収出来るようになる Curse Weapon(N) や、自分が受けたダメージを相手にも分け合う Blood Oath(N) といった、どちらかというと前線で戦う者向けの呪文もあります。このためでしょうか、メイジ呪文と異なり、ネクロマンシィ呪文を使う時に、武器の装備が外れることはありません。

物理・冷気の抵抗を上げる代わりに、炎・毒の抵抗を下げる Corpse Skin(N)、与える痛手 (ダメージや毒ランク) を悪化させる Evil Omen(N)、相手が魔法などを使う時のマナ消費を増大させる Mind Rot(N)、といった使用時の戦術眼が問われる魔法も多いです。

一方でダメージを与える呪文についても特徴的です。一時的にダイレクトダメージを与える（時間経過で元に戻る）Pain Spike(N)、対象だけでなくその周囲にも毒属性のダメージを与える Poison Strike(N)、自分の周囲に冷気属性のダメージを与える Wither(N)、相手に毒属性の継続ダメージを与える Strangle(N) が攻撃呪文です。

特に Wither(N) が主力となることでしょう。メイジ呪文と異なり範囲内に等しくダメージを与えられるからです。なお、ネクロマンシイ呪文のダメージは「霊話」をベースにして決められるため、こちらも上げておく必要があります。「霊媒」の2次スキル扱いなので、一緒に上がっているはずですね。

ネクロマンシイには自分の姿を変える様々な魔法が存在します。それぞれが独特の能力を持つので、その使い分けも大事です。レイスの姿に変わる Wraith Form(N)、魔法が使えないものの肉体的に優れたビーストに変身する Horrific Beast(N)、マナが飛躍的に回復し易いリッチに変身する Lich Form(N)、総合的にバランスがよいヴァンパイアに変身する Vampiric Embrace(N) の4つとなっています。

ヴァンパイアは騎乗可能で、ダメージを与えるたびにHP回復が可能な上、レベル4までの毒（＝リーサル毒以外）を自動解毒できるなど、かなり強力です。その代わり炎には弱くなりますが、garlic が秘薬として必要な魔法（主に回復呪文など）を使うとダメージを受ける・・・というペナルティはありますが「魔法」が高ければ、それを相殺して更に回復可能なので、あまり気にしなくても良いかもしれません。それに頼らずとも「霊話」で十分な回復が出来るはずでもあります。

戦士としての強さが必要なときはビースト（高いHP回復力が魅力）が有効です。リッチは少しずつHPが減っていきますが、マナ回復量は最強です。実戦では使いづらかもしれませんが「書写」でスクロールを作る時は便利と言われています。

レイスに変身した場合（女性はバンシーになります）、Recall(4) だけは無条件で使用できます。「魔法」を上げていなくても移動が可能になります。マナ吸収も可能になるため、簡単に使える部類ですが、意外と重宝します。

まともに命令を出せるものはありませんが、自分の配下を増やす魔法もあります。Animate Dead(N) は死体に掛けてアンデッドモンスターを作り出します。その強さは死体が持っていたフェイムに応じ、最強だと骨竜が出るらしいです。馬の死体に掛けると骨馬となり騎乗も出来たりします。ただし時間経過で消えてしまいますし、同時には3体までしか作れません。指示は出来ませんが、術者を守るよう行動します。

Summon Familiar(N) は従者となるモンスターを1体召喚できます。「霊媒」「霊話」のスキルに応じて選択肢が増えます。どれも個性的な能力を持つが、どれを呼ぶかは好みで良いと思います。horde minion はフィールドで落ちているものを自動的に拾ってくれるので、結構便利です。

Vengeful Spirit(N) は、タゲった相手を倒すか一定時間が経過するまで、その相手を追跡し攻撃し続けます。相手が隠れたとしても、その姿を暴きどこまでも追跡します。メイジ魔法のBS(Blade Spirits) やEV(Energy Vortex) と違い、相手を指定できるので便利かもしれません。

Exorcism(N) は非常に特殊で、フェルツカのチャンピオンエリアでしか使えません。わざと死んで幽霊の状態になってボス湧きの状況を偵察する行為が横行したため、エリア内に限り、幽霊をタゲってどこかの墓場に移動させます。ただし「霊話」GM でなければ使えません。

UO の魔法全体におけるネクロマンシイ呪文の位置づけについては、こちらでも解説していま

す(このページと被るものも多いですが・・・)。

UOスキル/魔法使い
