

魔法使いの実践

戦う力の柱の1つ・それが魔法です。もちろん戦うだけが能ではありませんが、戦いの局面で魔法使いに期待されることは、ダメージを与えることばかりとは限りませんよね。そこで、魔法が求められる状況を整理し、それに応じた呪文使用を考えたいと思います。基本的な魔法の使い方については、魔法使いの基本で説明していますので、分からない場合は確認しておいてください。

UOには「魔法」によるメイジ呪文、「霊媒」によるネクロマンシイ呪文、「織成呪文」によるアーケニスト呪文の3系統の呪文が用意されています。本ページではそれらを全て一まとめにして論じます。呪文名の後ろにはメイジ呪文ならそのサークル数、ネクロマンシイ呪文なら"N"、アーケニスト呪文なら"A"をカッコ入りで付加します。

それから「騎士道」によるアビリティも、かなり魔法に近いので、こちらでも説明しておきます。3系統の魔法で出来ないことが出来たりしますしね。騎士道アビリティについてはカッコに"C"を入れてアビリティ名に付記しています。

なお「評価」は「魔法」の2次スキル、「霊話」は「霊媒」の2次スキルとなっています。これらは主に攻撃魔法のダメージを決める際に影響するため、攻撃魔法を使用する意志がある場合、同時に上げておく必要があります。もっとも、特に上昇を意識することは無く、魔法を普通に使っていれば2次スキルも併せて上がっていきます。

攻撃手段としての魔法

主に魔法に期待される目的の一つは、戦う際の力と言うことになるかと思います。基本的に連打することになりますが、各魔法の特性を理解しておくことは大切です。直接戦闘を行う魔法使いであるならば、これらの魔法を使いこなす訓練を積んでおかなければなりませんね。

特にダメージを与える魔法に関しては、その時のスキル値に応じて適切な難易度となる魔法が、どの系統でも揃っています。このため「魔法」「霊媒」「織成呪文」という3つのスキルの修行においては、これらの魔法をモンスターに連打するのが一番簡単な方法となります。もし攻撃する対象が無い場合は、同じ難易度の別の魔法を使えば良いでしょう。

直接ダメージを与える魔法

何と言っても攻撃呪文は魔法の華と言えるでしょう。スキル修行と言う見地からも戦う相手がいるなら攻撃呪文が一番お気軽です。どの魔法でも、その時のスキル値に応じて使い分けられる攻撃呪文が用意されています。

攻撃呪文を考える上では、ダメージ属性を気にしなければなりません。やはり、炎抵抗の高い相手に炎属性の攻撃をしても有効打にはなりにくいですからね。それから、攻撃範囲や付随効果に付いてもまとめてみましょう。

呪文	属性	対象	特徴
<u>Magic Arrow</u> (1)	炎	ターゲット単体	-
<u>Harm</u> (2)	冷気	ターゲット単体	-
<u>Fireball</u> (3)	炎	ターゲット単体	-
<u>Fire Field</u> (4)	炎	フィールド内	「魔法」のみでダメージ決定

<u>Lightning</u> (4)	エネルギー	ターゲット単体	-
<u>Mind Blast</u> (5)	冷気	ターゲット単体	「魔法」のみでダメージ決定、発動にラグあり
<u>Energy Bolt</u> (6)	エネルギー	ターゲット単体	-
<u>Explosion</u> (6)	炎	ターゲット単体	発動にラグあり
<u>Chain Lightning</u> (7)	エネルギー	ターゲット範囲	対象が3体以上だとダメージ分散
<u>Meteor Swarm</u> (7)	炎	ターゲット範囲	対象が3体以上だとダメージ分散
<u>Flame Strike</u> (7)	炎	ターゲット単体	-
<u>Earthquake</u> (8)	物理	画面内	視線の通る敵全てにダメージ
<u>Pain Spike</u> (N)	ダイレクト	ターゲット単体	ダメージは一時的なもの
<u>Poison Strike</u> (N)	毒	ターゲット範囲	毒を与えるわけではない
<u>Wither</u> (N)	冷気	自分周囲	-
<u>Strangle</u> (N)	毒	ターゲット単体	継続ダメージ(毒ではない)
<u>Thunderstorm</u> (A)	エネルギー	自分周囲	5秒間キャストリカバリ - 6
<u>Essence of Wind</u> (A)	冷気	自分周囲	5秒間ファストキャスト - 1
<u>Wildfire</u> (A)	炎	ターゲット範囲	対象が複数だとダメージ分散
<u>Word of Death</u> (A)	即死 / カオス	ターゲット単体	HPが5%以下で即死、そうでなければカオスダメージ
<u>Holy Light</u> (C)	エネルギー	自分周囲	カルマが高いとダメージが上がる

メイジ呪文のダメージは基本的に「評価」に応じて決まります。代わりに「魔法」はダメージに影響せず、 $INT \div 10\% \cdot \text{「書写」} \div 5$ (GMなら +5)%のダメージ増加があります。

ダメージ量的に実用に足るのは Fireball(3)・Lightning(4) あたりからで、主力になる攻撃呪文は Energy Bolt(6) とされます (EB とよく省略されますね)。同サークルの Explosion(6) はダメージ属性が違うほか、タゲってから実際にダメージを与えるまでにラグがあるため、さらに別の呪文や攻撃を重ねる連続攻撃の起点によく使われます (EX とよく省略されます)。Flame Strike(7) は単体攻撃では最大ダメージを与えますが、真菜消費が大きすぎてちょっと使いづらいかもしれません。

Chain Lightning(7)・Meteor Swarm(7)は複数に攻撃できますが、ダメージが分散されるので、期待するようなダメージにはならないこともあります。Earthquake(8)も消費マナの割にダメージは低め・・・と感じるかもしれません(分散はしないのですが)。

Fire Field(4)・Mind Blast(5)は「魔法」のスキルのみでダメージが決まり、この2つのダメージに「書写」は影響を与えません。「評価」を上げる余裕が無いときの、攻撃呪文はこれらに限定されます。

ネクロマンシィ呪文のダメージは「霊話」に応じて決まります。

Pain Spike(N)はちょっと特殊で、受けるダメージは属性抵抗値ではなく相手の「耐性」で軽減され、数秒で回復します。まさにちょっとした棘を刺すという感じですね。

Poison Strike(N)はターゲットした相手の周囲にもダメージを与えます・・・が、メインに与えたダメージよりは低いので、おまけ程度に思っておいた方が良いでしょう。

ネクロマンサーの主力攻撃呪文は、やはり Wither(N) でしょう。ただし4マス以内が範囲なので、敵と肉薄しなければならないリスクはあります。それでもダメージは分散しないので複数に囲まれた時も変わらぬ威力を発揮できます。

Strangle(N)は継続する毒属性ダメージを与えます。あくまで毒属性のダメージだけで、毒ではないので、解毒効果で継続ダメージは止まりません。

アーケニスト呪文のダメージは「織成呪文」と、そして何よりも Arcane Focus の強度 (ASTR) によって決まります。Arcane Focus の強度は Arcane Circle(A) 使用時に参加したアーケニストの数に等しいので、同じレベルのスキルを持った術者が複数集められるなら、それだけ効果は高まります。で、高強度の Arcane Focus が無いと、大きなダメージは見込めないと思うべきでしょうね。一人だけで Arcane Focus を作ることは出来なくなったので、是非とも仲間を集めたいところですね。

Thunderstorm(A) と Essence of Wind(A) はダメージを受けたものに魔法使用の制限を与える付随効果があります。この効果を与える確率は相手の「耐性」によって低下します。

Wildfire は範囲がかなり広いので、初めて見たり 敵に使われたりしたときはちょっと驚くかもしれませんが、あまり有効なダメージを与えられずがっかりする・・・かもしれません。

Word of Death(A) は、相手の HP が特定のパーセンテージ以下に減っていると、即死効果を与えます。ただしその割合以下でも HP が 300 以上ある場合は 300 のカオスダメージになります(それでも大ダメージですね)。即死する割合以上に HP が残っている場合は、ダメージ目的なら他の呪文を使うべきな程度に控えめなカオスダメージとなります。

召喚魔法

魔法の中には自分の味方になるモンスターを召喚する呪文が幾つもあります。自分の命令を聞くもの、聞かないもの様々ですが、貴重な戦力となってくれることが多いです。どの系統にもこの手の呪文があります。

特に多用されるのが Blade Spirits(5) と Energy Vortex(8) ですね (BS・EV とよく省略されます)。これらはメイジ呪文で呼び出して確実に計算できる戦力となります。どちらも コントロールスロット が 2 必要で、術者が指示は出せませんが、自動的に敵を探して攻撃します。これらを召喚して、術者自身は Invisibility(6) で隠れる・・・というのが、メイジの基本戦術の一つでもあります。あまりにお手軽すぎるためイベント時は EV の使用に制限が加えられることが多くなってきました。通常でも 1 画面内に召喚できる数の総数に制限があります。

UO:ML に入ってから Nature's Fury(A) も同じように戦力として計算できることが多いです。

コントロールスロットは召喚方法によって変わります。Blade Spirits(5)や Energy Vortex(8)と同じように場所をターゲットした場合は1、攻撃させたい相手を直接ターゲットした場合は2です。物理しか耐性を持たないため相手の攻撃属性が使いどころのポイントになりますが、BS や EV と同じ感覚でなら2倍呼び出せるのは面白いですね。

Vengeful Spirit(N) は逆に、攻撃する相手をターゲットすることにより、その相手が自身のどちらかが死ぬまで戦い続ける Revnant を召喚します。相手が隠れていようと、Recall で飛ぼうと関係なく追いかけて攻撃します。盾役としてもそれなりに使えますが、攻撃目標を他に変えることは出来ず、攻撃目標が倒れたら速やかにその場から消滅します。

そして Summon Familiar(N) は自分で指示は出せませんが、常に術者に付き従い、術者に様々な恩恵を与えます。呼び出せる種類は「霊媒」「霊話」双方のスキル値に応じて決まります。術者が近接戦闘をしている場合、そこに加勢してくれます。特定のクリーチャーを自分のペットのように使役することが可能になることもあります。

ここまででは術者が指示を出せない召喚生物でした。彼らを元の世界に戻したい場合は、Dispel(6) を使用する必要があります。この呪文はトランメルルールのシャードでは、自分が呼んだ召喚生物にしか使えません。

Summon Earth Elemental(8)、Summon Fire Elemental(8)、Summon Air Elemental(8)、Summon Water Elemental(8)、Summon Daemon(8) は、それぞれ指定された精霊や悪魔を召喚する呪文です。これらは召喚後、ペットと同じように all follow me などの指示に従います。土エレこと Earth Elemental は頼りになる戦士、Fire Elemental・Daemon は近接攻撃も魔法もこなす万能型で、戦力として計算できます。

Air Elemental・Water Elemental は魔法使い系で癖のある動きをします。魔法使い系は、魔法を使う前に敵と間合いを取ろうとしてうろろろすることが多く、イマイチ使いづらいです。Fire Elemental や Daemon も魔法は使いますが、近接攻撃もこなすためうろろろすることはありません。

Earth Elemental と Air Elemental は2、Water Elemental は3、Fire Elemental と Daemon は4のコントロールスロットを必要とします。空きスロットや周辺の敵の属性を見ながら、何を召喚するのか決めることになりますね。

他に自分で指示を出せるものを召喚できるものとして、Summon Creature(5) とか、Summon Fey(A)、Summon Fiend(A)・・・といったものが挙げられます。戦力として計算することは出来ないのですが、洒落に近いといえれば近いです。

Summon Creature(5) で何が出るかを予想する・・・な～んてゲームは面白そうです(笑)。

それから召喚とは微妙に異なりますが、死体にかけることでアンデッドモンスターを作り出せるという Animate Dead(N) もここに分類されるといえばされます。どんなアンデッドモンスターになるかは、生前の強さなどから決まります。

このアンデッドモンスターは3体まで作成可能で、命令を出すことは出来ませんが、なんとなく術者に付き従って、術者を守るために動こうとします。

Dryad Allure(A) 武器の「亜人間特効」が効く相手にかけることで、自分配下の傭兵にできます。コントロールスロットが3必要ですが、titan や ogre lord あたりを魅了すれば、かなりの戦力として期待できます。傭兵と同じ扱い(同じ台詞をしゃべる)なので、こちらの命令にも従ってくれま

すが、厩舎に預けられるわけではありません。

状態変化の魔法

敵に掛けることで、こちらの戦いを優位にする呪文です。・・というか、魔法を使うモンスターに連発されて一苦労する呪文・・といった方が分かり易いかもかもしれません(苦笑)。いわゆる呪詛呪文の数々です。

まずはステータスを下げる効果のある呪文から。Weaken(1)、Clumsy(1)、Feeblemind(1)、Curse(4)、Mass Curse(6)が挙げられます。これらは直接ステータスを押し下げ、そこから決まるHP・スタミナ・マナも低下させます。

特に痛手になりやすいのは、STRが低下したときです。STRは装備可能な武具や携行可能な所持品重量にダイレクトに影響するため、これらがギリギリだと装備が外れたり、動けなくなったりして、本来の実力を発揮できなくなります。回復のための離脱を阻まれると、目も当てられません・・。

Poison(3)、Poison Field(5)は相手を毒状態にします。「毒」も一緒に上げていけば、与える毒のレベルも上がるため、必殺兵器ともなりえます。特にPoison Field(5)は気持ちよく相手を毒状態に陥れることが可能です。

Paralyze(5)、Paralyze Field(6)は相手を麻痺状態にします。移動を含めた行動の殆どが封じられます。麻痺状態はダメージを受けると解除されます。Paralyze Field(6)は敵の足止めにも有効かもしれませんね。

Mana Drain(4)、Mana Vampire(7)は相手のマナを低下させます。マナを低下させれば、魔法やスペシャルコンバットムーブの使用を封じることが出来ます。・・というか、よく封じられます(笑)。Mana Drain(4)は一定時間で回復しますので、慌てずに待てばOKです。

ここまで挙げられた呪文の効果は「耐性」を上げていけば、効果をキャンセルしたり軽減したりすることが可能です。逆に言うと、これらの効果を弱めるために「耐性」は上げるもの、というのが現状の仕様となります。

モンスターは「Mass ~」や「~ Field」のように効果範囲が広いものはあまり使いませんが、ここまで挙げた対個人の呪文は、好んで多用してきます。このため、魔法を使うモンスターと戦うことを念頭において「耐性」を上げることには、それなりの意味があります。

ネクロマンシィ呪文は、さらに呪詛系の呪文効果が充実します。魔法を使えるアンデッド系のモンスターの多く(lichなど)は、これらの呪文も使用してきます。

Blood Oath(N)はDoomボスも使うようになって戦士を恐怖の渦に陥れているみたいですし、Evil Omen(N)やMind Rot(N)も地味ながら、その効果を受けるとかなりつらいものがあります。「耐性」を上げていけば、これらの呪文効果もレジストできるチャンスがあります。

Corpse Skin(N)は物理・冷気抵抗は上げるものの、炎・毒抵抗は下がるため、わざとこれを敵に掛けて、炎属性の攻撃呪文を浴びせる、という使い方も考えられます。

回復支援の手段としての魔法

文字通り「回復」と「支援」の効果を持つ魔法を取り上げています。ダメージを与える効果と共に、魔法に期待される効果ですね。支援効果のある魔法を効果的に使えるようになると、とて

もスマートな魔法使い像を実現できます。

特に支援の中では「ターゲットを切る」「モンスターの分断」「魔法のキャンセル」について切り出しています。これらを適切なタイミングで実現できると、魔法使いらしさを見せることが可能ともいえます。

ここに挙げた魔法の多くは、必要に迫られて使用する機会も多いため、難易度が適切であれば、特に意識しなくてもスキル上げに寄与します。味方 PC に使うことが喜ばれる魔法も多いですね。

回復呪文

攻撃と共に、ダメージやバッドステータスの回復も重要です。魔法使いでなければできないことも多いですね。いざと言うときに、すぐ使えるようにマクロ登録などを是非しておきたい呪文が多いです。魔法を使えるモンスターも、自身を回復させるために使用します。

Heal(1) の回復効果は少なめですが、低サークルなので詠唱時間が短いのは魅力といえば魅力です(ヒューマンならスキル無しでも使えます)。そして Greater Heal(5) は、HP 回復の代表選手ですね。 Heal(1) もそうですが、回復量は「魔法」のスキル値で決まり、「評価」は影響しないというのも重要なポイントです。

Close Wounds(C) は騎士ヒールとも言われます。回復量は「騎士道」のスキル値とカルマから決まります。

Cure(2) は解毒の代表選手ですが、その解毒確率は薬などよりも低めに抑えられています。 Arch Cure(4) なら複数を一度に解毒できるだけでなく、その解毒確率も Cure より高くなります(サークルが高くなる分、詠唱時間が掛かるのに注意)。

Cleanse by Fire(C) は、炎の力で毒を浄化するというアビリティで、術者は炎のダメージを受けます。「騎士道」のスキル値とカルマにより、このダメージは軽減されます。

Gift of Renewal(A) は、HP が減っている時に少しずつ自動回復させるという効果があります。回復量は地味に見えるかもしれませんが、結構まめに回復するので、HP 回復効果としては、それなりに期待できます。 Arcane Focus の強度が高ければ回復量も強化されます。

また呪文使用時に毒を受けていた場合、この呪文で解毒が可能です。掛けた後、HP の回復効果が続いている状態で、毒を受けても解毒はされませんが、通常のルールから離れて、毒状態でもこの呪文による HP 回復は可能です。

Resurrection(8) は蘇生の代表選手ですね。"慈悲"の徳を積んでいない場合、蘇生直後の相手の HP・マナ・スタミナはボロボロなので、敵に囲まれている時のついで・・・とかで蘇生するのはやめておきましょう。

Gift of Life(A) はあらかじめ対象に掛けておくことで、効果時間中に死んだらその場での蘇生を可能にします。こちらの蘇生では、HP などがある程度回復状態になりますが、死んだその場での蘇生しかできないので、やはりレスキルには注意したいですね。

Noble Sacrifice(C) は非常に特殊な蘇生のアビリティです。このアビリティは自分の HP・スタミナ・マナが 1 になる代わりに、周囲にいる人々全員を癒すというものです。HP やバッドステータス回復の他、死者は蘇生可能です。

騎士は Remove Curse(C) により呪詛系の呪文効果を無効化できます。対象となる呪文には Clumsy(1)・Weaken(1)・Feeblemind(1)・Curse(1)・Paralyze(5)・Corpse Skin(N)・Strangle(N)・Evil

Omen(N)・Mind Rot(N) が含まれます。これらの効果を無効化するには「騎士道」が無いなら、タリスマンや「調理」で作成する Enchanted Apple といったアイテムを使う以外に方法はありません。

支援呪文

攻撃・回復に続き、能力強化などの支援を行うのも魔法ならではの効果もよく活用されるものですね。

Strength(2)・Agility(2)・Cunning(2)・Bless(3) のようにステータスを上昇させる呪文は、味方を充分支援するのに地味に有効です。持ち物が重くて持ちきれないときなどに、STR が上がる呪文を使うことで一時的に移動が出来るようになることもあります。

魔法を使えるモンスターやペットは、自身に対してよくこれらの呪文を使います。Strength(2) の使用により STR 上昇 HP 上限値上昇が発生し「ダメージを受けている」と判定されて、名誉の戦いを挑めなくなる、という事態が割とよく発生します。

支援と言う意味では、暗視が可能になる Night Sight(1) は死んだ直後で装備がままなら無い人に使うと喜ばれます。ランダムながら食料が手に入る Create Food(1) もペットにあげるえさが無いときなどに地味に役立ちます。

戦闘を支援するための呪文も数多く存在します。

騎士アビリティは、まさにこれが主役であり、Consecrate Weapon(C) は武器攻撃時、相手の一番低い属性抵抗値に、武器属性を変化させるもので「コンセク」とよく呼ばれます。Enemy of One(C) は、アビリティ使用後に攻撃したクリーチャーに2倍ダメージを与えられるようになる代わりに、それ以外の種類のクリーチャーから受けるダメージが1.5倍されるという能力で「エネワン」とよく呼ばれます。エネワンは使い場所を間違えると逆に不利ですが、エネワン・コンセクは騎士の力を象徴するアビリティです。

Divine Fury(C) は非常に特殊なアビリティで「自身を狂戦士化させる」という説明になっていますが、具体的には命中率・ダメージ・攻撃速度が10%増しになり、代わりに回避率が20%低下するというものです。また、付随してスタミナが全回復するという効果もあり、これが目的でこのアビリティが使われることもあります。

エネワン・コンセクと共に支援系の代表とされるのが、Curse Weapon(N) で、これを使えば相手に武器でダメージを与えるたびに自分のHPを回復できるようになります。Doom などでは必須ともいえる能力ですね。前線で戦う者が「霊媒」を覚える理由でもあります。

他にも Immolating Weapon(A) は武器攻撃が命中するたびに炎の追加ダメージ(振りが遅い武器ほど高いダメージになる)を与えます。Attunement(A) を掛ければ、一定量のダメージを実際に弾いてくれます。Arcane Empowerment(A) は術者の魔法効果(アーケニスト呪文だけではない)を強める効果があります。どれもアーケニスト呪文ですから、Arcane Focus があれば効果が強まるのは言うまでもありません。

防御系の呪文はペナルティもあるため、使いどころは悩ましいです。それでも、時と場合によって使い分けると強さを発揮するでしょう。これは Reactive Armor(1) は物理抵抗アップ(「書写」があれば微妙にプラス増)・それ以外はダウン、Magic Reflection(4) は物理抵抗ダウン(「書写」があれば微妙にマイナス軽減)・それ以外はアップという効果になります。

Protection(2) は物理抵抗と「耐性」が大きくマイナス(「書写」があれば微妙にマイナス軽減)さ

れる代わりに、ダメージを受けても詠唱障害にならなくなります。連続でダメージを受けるような事態では危険ですが、ダメージコントロールが出来るなら、自由に魔法を使えるようになるともいえます。Arch Protection(4)は・・・大きなお世話なのでやめておくことをお勧めします(笑)。

防御系の呪文は使うたびに効果がON/OFFされるということを忘れないようにしましょう。最近、呪文効果のアイコンが出るようになりましたから、何も装備していないのに抵抗値が0じゃない！と戸惑うケースは少し減りましたね。

ターゲットを切る

支援効果の中でも特に大切なものです。モンスターにターゲットされた時、それを放置したままその場に立つのは死を意味するといっても過言ではありません。だから、何としてもそれを外さなければなりません。

その手段として主に使われるのは Invisibility(6) です(時折、モンスターが使ってくることもあります)。これで強引に透明になってしまえば、相手の視線を切ってターゲットを外せます。もし「隠蔽」や「隠密」を覚えているなら、透明になった状態からさらに安全にハイド/ステルス状態に移行することも覚えておいて損はありません。

Invisibility(6)の注意点は、透明になっていられる時間に限りがあることと、魔法を使えるモンスターは Reveal(6) で暴こうとすることです。だから、Invisibility(6) だけで安全を確保できると言い切るの危険です。それでも、一時的にターゲットを切ることが可能だというポイントは重要です。

Wall of Stone(3)はターゲットではなく、視線を切るのに使えます。壁に密着している必要がありますが、自分と相手との間に巧く出せれば、その後「隠蔽」でハイド状態になることは可能です。こうすれば、視線だけでなくターゲットも切ることが可能です。かなりテクニカルですが、「隠蔽」を上げているのなら覚えておいて損は無さそうですね。

ちなみに Ethereal Voyage(A)は、誰にもタゲられていない状態に限って使用可能で、そうすると変身して、相手にタゲられることなく移動できるようになります。ただし騎乗不可になることに注意しましょう。タゲ切りには使えませんが、タゲを防ぐ効果は見込めます。

モンスターの分断

これはかなりマニアックな使い方に思われるかもしれませんが、視線を切るのと同様、魔法使いが果たせるテクニカルな役割の一つです。UO:MLで新たに登場した"ピアレスボス"と戦う時などは、非常に重要な戦術になるようです。

この目的で使用されるのは Wall of Stone(3) や Energy Field(7) になります。狭い道になっているところでは、特にこれは有効です。なお、Energy Field(7)は飛行可能なモンスターの移動は阻止できません。

Wall of Stone(3)は視線を切る効果もあることは前述しましたね。

魔法のキャンセル

特定の魔法の効果を打ち消す呪文も幾つか存在します。モンスターは的確にそれらの呪文を使ってきますので、焦らないようにしましょう。

Dispel(6)・Mass Dispel(7) は召喚したモンスターを元の世界に戻します。PC が使う場合、トランメルルールでは自分が召喚したモンスターを返すことしか出来ませんが、モンスターはこちらの召喚生物に積極的に使う傾向があるようです。また呪文は使わずとも召喚生物を消せる「オートディスペル」という特殊能力を持つモンスターもいます。

Dispel Evil(C) も同じように召喚生物を返します。さらに「邪悪なモンスターを遠ざける」とか「ネクロマンシィ呪文で変身している者のマナ・スタミナを低下させる」といった効果もあります。その意味ではちょっと特殊なアビリティと言えますね。

Dispel Field(5) は、Wall of Stone(3)・Fire Field(4)・Poison Field(5)・Paralyze Field(6)・Energy Field(7) といったフィールド系呪文の効果を打ち消しますが、消せるフィールドはタゲったポイント1マスのみなので、フィールドを全て消すためには何度もこの呪文を使わなければならないことになります。

Reveal(6) は隠れているものを暴き出します。Invisibility(6) で透明になっているものは100%確実に暴き出されます。「隠蔽」「隠密」で隠れている場合、そのスキルに応じて暴かれるかどうかの確率が決まります。

その他の効果を持つ魔法

上記で触れていない魔法を「移動」「変身」「宝箱関連」というカテゴリーに分類しました。使用目的は限定されるものもありますが、知っておいて損はありません。

ここに挙げた魔法の大半はかける対象が敵クリーチャーではないので、魔法のスキル上げをしたいときに相手を探さずに済みます。このため難易度が適切であれば、ここに分類された魔法を使う方が、スキル上げを楽にすることもしばしばです。

移動

Rune を使った移動は魔法でなければ実現できません。移動については幾つかの手段はあるものの、Rune が焼けるのは今でも「魔法」だけです。ただ、幾つか注意事項はあります。

Rune を使って移動するための呪文は Recall(4) です。「魔法」を使うのであれば、このサークル4の呪文を自由に使えるようになること(具体的には60ぐらい)が第一目標となるでしょうね。Gate Travel(7) ならば Rune の場所に移動するためのゲートを作り出せます。仲間の PC や騎乗不可のペットと一緒に移動したいときは必須の呪文になります。

Sacred Journey(C) は騎士リコールとも呼ばれ、Recall(4) と全く同じ効果になります。

Mark(6) が立っているその場の位置を Rune に焼き付ける呪文です。既に焼かれている場合は、容赦なく上書きされるので注意しましょう。また、PC の家の中にいる場合はハウスルーンといって、その家の看板付近に移動する Rune になります。これはむやみに PC の家の中に入れないようにするセキュリティ対策のためです。また、焼いたファセットに応じて色が変わるようになっていますので、フェルツカ行きの Rune にはちょっとだけ注意しておきましょう(トランメルでも危険なところは沢山ありますけどね~)。

ネクロマンサーでも Wraith Form(N) でレイスに変身していれば、「魔法」のスキルが0でも、Recall(4) だけは100%成功するようになっています。これにより移動だけは出来るというわけですね。

UO:SE からは、Runebook のチャージがあれば「魔法」スキル0でも移動できるようになりました。

た。チャージは Recall の呪文スクロールをドロップすることで回復します。Runebook もスクロールも「書写」でなければ作成できません。

それから Teleport はもっとミニマムに、画面内で視線の通ったところに移動します。ちょっとした河や柵を越えたいときに便利です。また、これで移動しなければならぬ場所・・なんてのも僅かですがあつたりします。

何より魔法を使うモンスターは、この呪文で PC に肉薄したり、PC から離れたりする傾向があります。ペットもタゲった相手に肉薄するために使う傾向があります（例えば、各地の墓地で柵越しにペットを戦わせると、かなりの高確率でこの呪文で中に切り込んで行きます）。突然、目の前に敵が現われて驚き戸惑う事の無いようにしたいですね。

変身

自分の姿を変える呪文も結構多いです。自分のステータスなどは変化しないものが多いですが、変えた姿に応じて様々な特殊能力やペナルティを受けるものもあります。

Incognito(5) は自分の名前と姿を別人にします。UO はキャラクターの名前をキーにして画面のアイコン配置などを保存するため、この魔法で名前を変えたままログアウトすると、次にログインした時 その変更された名前を設定を読み込もうとして、ゲーム画面が初期化されてしまうという現象が起きます。魔法の効果が解けてから再ログインすれば、この問題は解消されるはずで

す。
Polymorph(7) は特定のモンスターに姿を変えられます。過去の選択ウィンドウは「動物」と「魔物」にカテゴリー分けされており、ヒューマン男性の姿は「動物」、ヒューマン女性の姿は「魔物」に分類されていて、なにやら考えさせられましたが、現行の選択ウィンドウではそういった含みは無いですね（笑）。仕様の変更により、新たに Polymorph(7) を再使用するまで魔法が解けなくなったので、ロールプレイなどでも使いやすくなりました。ただ、変身中はグレーネームになることには注意しましょう（フェルツカで攻撃されても犯罪を主張できなくなります）。

メイジ呪文による変身は外見上の変化のみで、そのキャラクターの能力には何ら変化がありません。

ネクロマンシィ呪文とアーケニスト呪文ではより戦術的な理由で幾つかの変身呪文を使い分けることが出来るようになっていきます。特徴がハッキリしているので、状況に応じて変身を使い分けることが有効です。属性抵抗値の変動などを以下にまとめてみました。

呪文名	物	炎	冷	毒	工	特徴
-----	---	---	---	---	---	----

<u>Wraith Form(N)</u>	+15	-5	-	-	-5	アンデッド扱い、 <u>Bleed Attack</u> 無効、騎乗不可武器攻撃時マナ回復 <u>Recall</u> 100%成功、 <u>フェルツカ</u> でスタミナに関係なく他者通過可能「 <u>追跡</u> 」難易度+20(見つけにくい)
<u>Lich Form(N)</u>	-	-10	+10	+10	-	アンデッド扱い、 <u>Bleed Attack</u> 無効、騎乗不可 HP回復速度がマイナス(徐々にHP減少)、マナ回復速度急増
<u>Horrific Beast(N)</u>	-	-	-	-	-	騎乗不可 HP回復速度急増近接ダメージ増加、呪文(ネクロマンシィ変身系以外)とアビリティ使用不可「 <u>追跡</u> 」難易度-20(見つけやすい)

<u>Vampiric Embrace</u> (N)	-	-25	-	-	-	アンデッド扱い、 <u>Bleed Attack</u> 無効武器攻撃時 HP 回復、マナ・スタミナ回復速度急増レベル4までの毒無効、 <u>Cure</u> 系 Potion 使用不可 Garlic が必要な呪文使用時ダメージ「 <u>追跡</u> 」難易度が 50 以下なら 50 に補正(見づかりにくい)
<u>Reaper Form</u> (A)	+5	-25	+5	+5	+5	騎乗不可攻撃速度 +10%、呪文ダメージ +10% 走れなくなる

ネクロマンシィ呪文の変身における "アンデッド扱い" というのは、対人戦に際し、アンデッド特効の武器で攻撃されるとダメージが +25% されることを意味します (さすがに 2 倍ダメージにはなりません)。総じて、炎に弱くなりますね。

移動目的で Wraith Form(N)、マナ回復目的で Lich Form(N)、近接攻撃専門で Horrid Beast(N)、総合的には Vampiric Embrace(N) というところでしょうか。物理抵抗が大きく上がるので、Wraith Form(N) で戦うのも悪くはありません。回復力という意味で最終的に Vampiric Embrace(N) に落ち着きそうですが、騎乗も出来るなど、通常の状態としても悪くないのですが、それなりにペナルティも多いことに注意が必要です。

アーケニスト呪文の変身呪文も非常に独特。Reaper Form(A) は、モンスターとして現われる reaper とは異なる姿ですが、樹の化け物の姿にはなりません。Ethereal Voyage(A) も姿が変わりますが、こちらは変身することが主体の呪文では無いですね。

宝箱関連

俗に言う宝箱だけでなく、物を入れる コンテナ全般にかける呪文をここでは取り上げます。使う局面は少ないかもしれませんが、何の呪文なのかを知っておくことには意味があるかと思えます。

Unlock(3) は「魔法」が 50 以上あればレベル 1、GM(100) 以上でレベル 2、伝説 (120) でレベル 3 までの トレハン宝箱の鍵を外せるようになります。もっとも トレハン自体は、レベル 2 以降は

そのマップを読み解ける「測量」スキルも必要なので、実質レベル1用と言うことになるかもしれませんね。

トレハン宝箱だけでなく、パラゴンボックスや、ジブシー / オークなどのキャンプに沸いた宝箱を開けられる可能性はあります。もちろん、街中のセキュアの中にも、これが有効なものがあります。ただ、本当に鍵外しをしたいなら「開錠」のスキルを上げるのが一般的です。

街中にあるものも含めて箱には罠が仕掛けられている可能性が高いです。だから鍵を外せたからといって、いきなり開けるのは得策ではありません。そこで、一般シャードではこれを使わず、離れたところで Telekinesis(3) を使ってわざと開けることで罠を発動させるのが普通です。ハードコアシャードでは、この方法は使えないので、まじめに「罠解除」を上げる必要があります。

Magic Lock(3) は、コンテナなどに魔法の鍵を掛ける呪文で、Unlock(3) の呪文でのみ開けられます。ちなみに「細工」で APB(Anti Paralyze Box) を作るには、この呪文で鍵を掛ける必要があり、そこで使うことはあります。

Magic Trap(2) と Magic Untrap(2) は互いに対応する呪文ですが、昔のようにこれで罠を仕掛けた APB はダメージがかなり大きくなってしまったため、実用にはちょっと厳しくなってきました。そのため、この呪文も使われる機会は減っているかもしれません。

APB は「UOにおける麻痺状態はダメージを受けると解ける」という原則を踏まえ、麻痺したときにわざとダメージを受ける手段として用意される罠を仕掛けた箱です。とはいえ、罠で受けるダメージが増えてしまえば、戦いにおいては危険も増えるわけで、そのさじ加減が大切になります。

昔は、Magic Trap(2) で罠を仕掛けていましたが、受けるダメージが大きくなったため、最近は低い「細工」スキルで作られた罠箱を使用することが多いようです。その場合でも、最終的に Magic Lock(3) で鍵を掛けることには変わりありません。単純に罠箱を開けると、罠は発動して消えてしまいます。しかし、この呪文で魔法の鍵を掛けておけば、罠は発動しますが箱は開かないため、罠も残ったままとなり、何度でも再利用できるのです。
