

回復支援

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。支援効果の中でも、特に使用されることが多い3つの目的についてはさらに個別に切り分けてみました。

回復

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・・・とかで組成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。これらの効果が無効化するには「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

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くるので、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。

PC 育成 > スキル実践 > 魔法使い > 回復支援
