

様々な効果の魔法

ここでは戦闘と限らず、特定の目的のために使用される魔法を集めました。変身魔法は戦闘するものに密接に関わることもしばしばですが、それだけとも限らないので、こちらに分類しています。

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。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ない場所・・・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で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</u> (N)	+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(見つかりにくい)
<u>Lich Form</u> (N)	-	-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</u> (N)	-	-	-	-	-	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(見つけにくい)
<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 Horrific 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は必要です。

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います。

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。