

攻撃のための魔法

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	対象が複数だとダメージ分散
<u>Meteor Swarm</u> (7)	炎	ターゲット範囲	対象が複数だとダメージ分散
<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、 $\text{INT} \div 10\% \cdot \text{「書写」} \div 5$ (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、相手の抵抗値やこちらのマナ見合いで使うかどうかの判断が必要ではあります。

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・・・と感ずるかもしれません (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ぬリスクはあります。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。といっても毒ではないので、解毒は出来ません。

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(自分だけで作っても作らないよりは効果を上げられます)。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。

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にがっかりする・・・かもしれません。

Word of Death(A) は、相手の HP が減っていると、止めをさせます。Arcane Focus の強度×5 が即死させる HP の割合に加算されます。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(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。物理抵抗しか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、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。彼らを元の世界に返したい場合は、Dispel(6) を使用する必要があります。

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うろすることが多く、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 うろう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で、洒落に近いといえば近いです。

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」を上げていれば、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」を上げていれば、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。

PC 育成 > スキル実践 > 魔法使い > 攻撃
