

アーケニスト呪文一覧

「織成呪文」の呪文効果を考える上で、欠かせないのは Arcane Focus の存在です。ほぼ全ての呪文において、その威力を決める大きなベースとなるが、これを効果的に使うためには、自分と同じレベルのアーケニストが複数いなければならず、なかなか簡単にはいかないのが現実かもしれません。

秘薬などは必要としないので、個々の呪文には「織成呪文」の必要最低スキル値を併記するのみとなります。呪文名のあとの数字は消費マナです。概して消費マナは大き目の印象があり、マナコスト軽減装備が欲しくなることもあります。

Arcane Circle (24)

- ・必要最低スキル：0.0

Arcane Focus を作り出す。arcane circle(ハウスアドオン)もしくは、従来の魔法陣 (pentagram など) の上に全員が乗った状態で、この呪文を使うと全員のバックパックに Arcane Focus が生成される。ただし「織成呪文」が術者のスキル値 ± 20 の範囲でなければならない。これさえ満たしていれば、スキルを習得していないものでも対象になれる (スキルが低いうちは、ヒューマンの最低値保証でも OK なので、スキルを覚えてない PC が集まっても効果がある)。そのときの人数 -1 が STR 値として、アーケイン呪文の効果に影響を与える。

STR の最大値は 6 となる。Arcane Focus の持続時間は術者の「織成呪文」に依存するが、STR 1 ごとに 1 時間がプラスされる。Arcane Focus は全員が得られるが、バックパックの第 1 階層から移動は出来ない (つまり他者への譲渡などは出来ない)。

なお、以後の記述では「所持する Arcane Focus の STR 値」という意味で「ASTR」と表記する。アーケイン呪文の多くは、ASTR がせめて 3 はないと効果が薄い。

PUB54 以降、1 人だけでは詠唱できなくなった。これに伴い 2 人で作った場合の ASTR が 1 になるように仕様変更されている。

なお、UO:ML で追加されたダンジョンの一つ サンクチュアリ の奥にある魔法陣は特殊で、この上でこの呪文を唱えた場合、ASTR は作成に参加された人数と同じ値 (-1 されない) になる。この効果を得られる魔法陣は、他の場所では確認されていないが、今後 増えるかもしれないという開発者のコメントもある。

Arcane Empowerment (50)

- ・必要最低スキル：24.0

魔法の効果を強める。具体的には攻撃呪文・回復呪文の効果を高め、召喚呪文と Animate Dead の効果時間を延長する。この呪文自体の効果時間には、術者の「織成呪文」と ASTR が依存する。

消費マナがかなり大きめなので、これを敢えて使うかどうかは微妙といえば微妙。

Attunement (24)

- ・必要最低スキル：0.0

一定量までのダメージを吸収する。呪文のダメージは吸収できない。吸収量は、術者の「織成呪文」と ASTR に依存する。また効果時間は 60 秒だが ASTR があれば僅かだが延長される。吸収量が限界に達したら、効果時間内でも解ける。

細かなダメージを地味に防ぐので便利。

Dryad Allure (40)

- ・必要最低スキル：52.0

亜人間種族を魅了し従わせる。コントロールスロットが3必要。命令には従うが、おきにいりにはならず、厩舎にも入れられない。術者がログアウトすると、その場で消滅する。効果は対象が死ぬまで継続する。魅了の成功率は ASTR により上昇する。

ogre lord や titan を従えと、かなり頼りになる戦力となる。おきにいりにならないので、それを伴ったの移動には Gate Travel が必須になることを忘れずに。

Essence of Wind (40)

- ・必要最低スキル：52.0

冷氣属性の攻撃呪文。術者の周囲、かなり広範囲にダメージを与える。ダメージには「織成呪文」に依存し、ASTR があれば微量だが増える。ASTR があると、さらに効果範囲が拡大される。

ダメージを受けた者は、武器の振り速度とファストキャストが5秒間 (ASTR により延長される) 低下する。この効果を与える確率は、術者の「織成呪文」と対象の「耐性」に依存する。

アーケニスト呪文に総じていえることだが、ASTR が低いとダメージがかなり微妙なので注意したい。また追加効果 (ファストキャスト低下) も 対人戦 でなければ意味が無い (モンスターには呪文の詠唱時間が無いため)。逆にモンスターに使われると鬱陶しいかもしれない。

Ethereal Voyage (32)

- ・必要最低スキル：24.0

緑色のミーアのような姿になり、モンスターにタゲられなくなる。効果時間は「織成呪文」に依存し、ASTR で多少延長される。一度使用すると、5分間再使用できない。戦闘中は使用できず、PC には見えている状態となる。また騎乗していた場合は降りる。

既にタゲられている状態では使えないため、Invisibility のようなタゲ外しの目的には使えないことに注意。これが出来るようになれば、多少は使い出もあるが・・・。

Gift of Life (70)

・必要最低スキル：38.0

あらかじめかけておくことで死んだ時に蘇生できるようになる。毒状態は解毒され、ある程度 HP は回復した状態で蘇生する。効果時間は術者の「織成呪文」と ASTR に依存する。この呪文の最大の特徴は、親愛化したペットも対象に出来ることだろう。

死んだその場での蘇生しかできないため、蘇生のタイミングによほど注意しないと、あっという間にレスキルされることになりかねない。安全な場所への移動が出来れば実に便利な呪文だったかもしれないが・・・。

Gift of Renewal (24)

・必要最低スキル：0.0

一定時間の間、2秒ごとに HP が回復する。回復量は「織成呪文」と ASTR に依存する。

呪文を掛けた時点で対象が毒状態であった場合は解毒するが、効果時間中に新たに毒を受けても解毒効果は起きない。解毒に失敗した時など毒状態のままでも、この呪文による HP 回復は行われる。解毒の成功確率は ASTR で上昇する。効果時間は ASTR で延長されると、60秒間再使用できない。

意外に回復量は多く、使って損は無い。解毒目的にも使えるのが便利。

Immolating Weapon (32)

・必要最低スキル：10.0

攻撃時、炎属性の追加ダメージを与える。ダメージと効果時間は「織成呪文」と ASTR に依存する。与える追加ダメージは振り速度が遅い武器ほど高くなる。

ダメージを増やす効果はあるものの、そこまで期待できるというものではない。他に手段があるなら、そのためにマナは取っておいた方が良いでしょう。

Nature's Fury (24)

・必要最低スキル：0.0

虫の群れを召喚して戦わせる。コントロールスロットが1のため、多数召喚できる。術者の命

令には従わず、周囲の敵に対して自動的に攻撃する。効果時間は「織成呪文」と ASTR に依存する。また、ASTR があれば与えるダメージにも僅かだが加算がある。

まとまった数が呼べるが、物理抵抗以外は 0 であることに注意。そこさえ気をつければ、Blade Sprits と同じぐらいに計算できる戦力として期待できる。

Reaper Form (34)

- ・ 必要最低スキル：24.0

リーパーに変身する。といってもフィールド上のモンスター reaper とは別の姿。変身中は、武器の振り速度・魔法ダメージ・魔法抵抗値が増加する (ASTR があれば僅かに増加) が、走れなくなる。炎抵抗値が -25 されるが、その他の属性抵抗値は + 5 (ASTR があれば加算) される。

Summon Fey (10)

- ・ 必要最低スキル：38

Pixie を召喚する。ハートウッドで受けるクエストを達成しなければ使用できない。

コントロールスロットが 1 必要で、一度に ASTR + 1 体まで召喚されるが コントロールスロット上に空きが無い場合は、それ以上は呼ばれない。mana消費は 10 × 召喚数となる。効果時間は「織成呪文」と ASTR に依存する。術者の命令に従うが、どうせ攻撃するなら魔法を連発して欲しい。。。

Summon Fiend (10)

- ・ 必要最低スキル：38

Imp を召喚する。サンクチュアリで受けるクエストを達成しなければ使用できない。

コントロールスロットが 1 必要で、一度に ASTR + 1 体まで召喚されるが コントロールスロット上に空きが無い場合は、それ以上は呼ばれない。mana消費は 10 × 召喚数となる。効果時間は「織成呪文」と ASTR に依存する。術者の命令に従うが、どうせ攻撃するなら魔法を連発して欲しい。。。

Thunderstorm (32)

- ・ 必要最低スキル：10.0

エネルギー属性の攻撃呪文。自分の周囲全体にダメージを与える。ダメージは「織成呪文」に依存し、ASTR があれば加算される。また、効果範囲も ASTR があれば拡大される。

ダメージを受けた者は、キャストリカバリが6低下する。この効果を受ける確率は、術者の「織成呪文」と対象の「耐性」に依存する。この効果時間はASTRがあれば延長される。

Wildfire (50)

- ・ 必要最低スキル：66.0

炎属性の攻撃呪文。自分の周囲全体にダメージを与える。ダメージは「織成呪文」に依存し、ASTRがあれば加算される。効果範囲もASTRがあれば拡大される。範囲内に対象が複数いる場合、ダメージは分散される。効果時間が続く間炎は上がり、その場に留まれば対象はダメージを受け続ける。残念ながら、それほど大きなダメージではないが・・・。

開発当初は、もう少し強力な継続ダメージ効果を持つ呪文で、タリスマンの中にある「wildfire removal」という効果は、それを打ち消す働きを持つものとされていた。しかし、テスト期間中のバランス調整の結果、現在のような「弱めのフィールド攻撃呪文」になってしまった。結果として、このタリスマンの効果も無意味なものになっている。

Word of Death (50)

- ・ 必要最低スキル：83.0

対象のHPが5%(ASTRがあればさらに増える)以下だったら即死させる呪文。HPがそれ以上の場合、カオスダメージ(属性がランダム of デメージ)を与える。このダメージは「織成呪文」とASTRに依存する。元々はダイレクトダメージだったが、あまりに凶悪だったためカオスダメージに変更された。即死でなくても、それだけ大きなダメージだったということだろう。

即死させる確率はASTR 1ごとに+5%される。ASTRが高ければ、それだけ即死させられる割合が急増するので、非常に強力な攻撃手段となるかもしれない。

-
-
- ・ Word of Death の必要最低スキルは83です。呪文書には誤ったままの数値が書いてありません - nichijo (2011年09月29日14時25分51秒)
 - ・ 古い情報ばかりではあるのですが誤りは修正しました。最近UOは殆どロゲインしておらず、仕様変更も追跡できていないので、このサイトも消した方がいいような気はするのですけどね…。 - TOS (2011年10月02日11時08分24秒)