

第6 サークル

- ・必要最低スキル：51.5
- ・消費マナ：20

■ Dispel

- ・必要秘薬：Garlic、Mandrake Root、Sulfurous Ash

召喚された生物を元の世界に返す。トランメルでは他人が召喚したものは返せない・・つまりフェルツカ以外のファセットでは自分が召喚したものしか対象に出来ない。成功確率には、術者の「魔法」と対象の Dispel 難度（「耐性」ではない）が依存する。

ちなみにモンスターの中には、普通に攻撃するだけでこの呪文のように召喚したものを返す能力を持つものもある。これは「オートディスペル」と呼ばれ、そうしたモンスターに Blade Spirits や Energy Vortex に代表される召喚生物をけしかけても、無駄に終わることが多いので注意したい。

■ Energy Bolt

- ・必要秘薬：Black Pearl、Nightshade

エネルギー属性の魔法弾を撃ち出す攻撃呪文。秘薬・消費マナ・威力のバランスに優れ、メイジ呪文の攻撃では主力となる。ダメージは術者の「評価」に依存する。メイジとしてやっていくのであれば、確実に放てるように修業したい。

■ Explosion

- ・必要秘薬：Blood Moss、Mandrake Root

炎属性の爆発による攻撃呪文。ダメージ自体は Energy Bolt と同じように算出されるが、タゲってから実際のダメージまでにラグがある。これを利用した連続攻撃によく利用される。対象の属性抵抗値に応じて、Energy Bolt との使い分けをするのも良いだろう。

■ Invisibility

- ・必要秘薬：Blood Moss、Nightshade

対象を一時的に透明化する。透明状態は、発言・移動・武器攻撃・呪文使用により解ける。スキルを使用したときに姿を現すかどうかはスキルによって違うので、自分で確認することをお勧めする。

透明化することで他者からのタゲを外すことが可能。なお、モンスターは、目の前でこの呪文を使われた場合、Reveal や「探知」スキルを使って透明化を暴こうとすることもあるので過信は

しないほうが良い。

■ Mark

- ・必要秘薬：Black Pearl、Blood Moss、Mandrake Root

現在の位置を Rune に焼く。焼いた場合、Rune の色が変わり、その場所に応じた名前が自動的につけられる。こうして焼いた Rune に対して、Recall や Gate Travel を使うことで、その場所への移動が可能となる。現状、Rune を焼く手段はこの呪文だけであり、メイジ呪文を使えない者は Rune を使う手段はあっても、作ることが出来ない。

Rune の色は、ファセットごとに異なり、家の中で焼いた場合もさらに区別される。家の中で焼かれた Rune はハウスルーンとされ、その Rune で移動した場合、その家の看板付近に移動する（直接家の中にリコールインは出来ない）。Runebook に入れたときも、字の色が変わるので区別できる。

Rune をダブルクリックすれば、名前は自由に変更でき、漢字も使用できる。Rune 染めタブを使うと色を変えることも可能だが、Runebook に入れたときの字の色は変わらない。焼いたルーンには必ずファセットが付記されるので、移動前に確認をしておきたい。

■ Mass Curse

- ・必要秘薬：Garlic、Mandrake Root、Spider's Silk

範囲内に Curse をかける。効果時間とステータス低下量は Curse と変わらないが、属性抵抗値の引き下げ効果は無いようだ。

■ Paralyze Field

- ・必要秘薬：Black Pearl、Ginseng、Spider's Silk

触れた者を麻痺状態にするフィールドを作り出す。麻痺の効果自体は Paralyze と同様となる。モンスターなどの足止めに使うことが可能。

■ Reveal

- ・必要秘薬：Blood Moss、Sulfurous Ash

隠れているものを暴き出す。ただし暴ける対象は自分が攻撃可能な相手に限定されるため、ランメルでは誰でも暴けるわけではない。モンスターに使われて悔しい思いをすることはあるかもしれない。

Invisibility で透明になった者は確実に暴かれる。「隠蔽」「隠密」を上げている場合、暴きだされる確率が低下する。
