

第8サークル

- ・必要最低スキル：80.1
- ・消費マナ：50

■ Earthquake

- ・必要秘薬：Blood Moss、Ginseng、Sulfurous Ash、Mandrake Root

大地を大きく揺らして画面内に物理属性のダメージを与えう r 範囲攻撃呪文。術者と視線の通っているもの全てにダメージを与える。ダメージは「評価」と、対象の HP に依存し、対象が複数でも分散はしない・・・が、消費マナと比べたダメージ効率はあまりよくない。HP が高いものほど受けるダメージが大きくなるという特殊な計算方法になっている。

現実で地震があったときに「誰かが EQ を使った」と表現するのが UO プレイヤー。

■ Energy Vortex

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

エネルギーの渦を召喚し戦わせる。コントロールスロットが2必要。Blade Spiritsと同様、術者は命令できず、自動的に敵を狙って攻撃する。攻撃力は召喚生物の中では最強クラスであり、多くのメイジに多用される。その一方、安易なダメージ源として乱用される傾向もあり、一定範囲内に出せる数が制限されたり、イベントでは簡単に Dispel されたりするなど、調整を受けやすい。それだけ安定した戦力になるという証拠ではあるが。

■ Resurrection

- ・必要秘薬：Blood Moss、Garlic、Ginseng

死者を蘇生させる。対象に隣接している必要がある。ペットの蘇生はできない。

蘇生直後のキャラクターは HP・スタミナ・マナが極度に低下しているので、さらに回復呪文を必要とするのが普通(術者が「慈悲」の「徳」を積んでいれば、ある程度回復した状態になる)。また装備なども外れているので、ダンジョンでは Night Sight も掛けてあげると喜ばれることが多い。

■ Summon Air Elemental

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

air elemental を召喚し従わせる。コントロールスロットが2必要。術者の命令に従う。Dispelに弱い、必要コントロールスロット数が低め。魔法を使うが近接攻撃はしようとしな。呪文名が長すぎるため、spellbook 上は「Air Elemental」になる。

Water Elemental と同様、魔法を使うために相手と距離を置こうとする思考ルーチンのため、その位置取りに夢中になって何もしないという局面も多く、非常に使いづらい印象が強い。

■ Summon Daemon

- ・必要秘薬：Mandrake Root、Blood Moss、Spider's Silk、Sulfurous Ash

daemon を召喚し従わせる。コントロールスロットが4必要。術者の命令に従うが、この呪文を使うたびにカルマが下がる。近接攻撃も魔法もこなすので、戦力としては頼りになる。以前はコントロールスロットが5なければ召喚できず(つまり騎乗生物と一緒に連れることも不可)、なかなか使える機会が少なかった。

■ Summon Earth Elemental

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

earth elemental を召喚し従わせる。コントロールスロットは2必要。術者の命令に従う。近接攻撃のみだが優秀な戦士であり、かなりの戦力として計算できる。他につれていくペットにもよるが、同時に最大2体呼べるのも大きい。呪文名が長すぎるため、spellbook 上では「Earth Elemental」となっている。

■ Summon Fire Elemental

- ・必要秘薬：Mandrake Root、Blood Moss、Spider's Silk、Sulfurous Ash

fire elemental を召喚し従わせる。コントロールスロットは4必要。術者の命令に従う。近接攻撃と魔法攻撃をこなすため、コントロールスロットに余裕があるなら、こちらを呼ぶのも良い。呪文名が長すぎるため、spellbook 上では「Fire Elemental」となっている。

■ Summon Water Elemental

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

water elemental を召喚し従わせる。コントロールスロットは3必要。術者の命令に従う。魔法を使うが近接攻撃はしようとしな。呪文名が長すぎるため、spellbook 上では「Water Elemental」となっている。

Air Elemental と同様、魔法を使うために相手と距離を置こうとする思考ルーチンのため、その位置取りに夢中になって何もしないという局面も多く、非常に使いづらい。安定した前衛役がいるなら良いのかもしれないが・・・。