



冒険に欠かせない魔法の使い方

HPやMPを消費して使用する魔法は、冒険をスムーズに進めるために欠かせないものです。魔法には、攻撃魔法、防御魔法、回復魔法といった一般魔法に加えて、特定のクラスのみ習得できる君主魔法、精霊魔法、闇の精霊魔法などがあります。各魔法には最大10までの魔法レベルがあり、高いレベルの魔法ほど効果が大きい分、キャラクターレベルも高くなければ習得できません。また、ロウフル、ニュートラル、カオティックといった、キャラクターのアイメントが影響を及ぼす魔法もあります。各クラスが習得できる魔法については、右の一覧を参照してください。



魔法を使いこなせればプレイの幅も広がっていくので、できるだけ早く覚えられるように心がけましょう。

クラスによる習得魔法の違い

君主	レベル10ごとに一般魔法を習得し、魔法レベル2まで使えます。また、クエストをこなすことで専用の君主魔法を使用できるようになります。
ナイト	ナイトはレベル50になると魔法レベル1の一般魔法を習得できます。また「技術書」を使ってスキルを習得できるという特技があります。
エルフ	レベル8ごとに一般魔法を習得し、魔法レベル6の一般魔法まで使えるようになります。また、エルフ専用の精霊魔法をレベル10ごとに習得できます。
ウィザード	レベル4ごとに一般魔法を習得でき、魔法レベル10までのすべての一般魔法を使えるようになります。
ダークエルフ	レベル12ごとに一般魔法を習得し、魔法レベル2の一般魔法まで使えます。また、専用の闇の精霊魔法をレベル15ごとに習得できます。

魔法レベル1の魔法の種類

ウィザード以外のクラスは、最初はまったく魔法を知りません。魔法を使用するためにはキャラクターレベルに応じて、ひとつずつ魔法を習得していく必要があります。下記に魔法レベル1の魔法をリストアップしましたので、参考にしてください。

一般魔法

レベル1の一般魔法はキャラクターレベルの条件さえ満たせば、すべてのクラスが習得できます。「歌う島」にいる魔法屋シリスや「話せる島」の南東部にある魔法屋グレンに料金を払って習得しましょう。ただしダークエルフだけは、沈黙の洞窟にいる魔術師セディアからしか一般魔法を覚えることはできません。

ヒール 属性 ロウフル 消費MP 4 消費HP 0	対象の消費HPを少量回復する。また、アンデッドにはダメージを与えられる。
ライト 属性 ニュートラル 消費MP 4 消費HP 0	自分の周囲をランタンよりも明るく照らす。効果時間は1時間。
シールド 属性 ニュートラル 消費MP 8 消費HP 0	自分のアーマークラス(AC)を - 2下げられる。効果時間は30分間。
エネルギーボルト 属性 ニュートラル 消費MP 3 消費HP 0	対象にダメージを与える。ウィザードは最初から習得している。
テレポート 属性 ニュートラル 消費MP 10 消費HP 0	離れた場所にランダムでテレポートできる。
アイスダガー 属性 ニュートラル 消費MP 4 消費HP 0	氷のダガーを生成して、対象となる相手にダメージを与える。
ウィンドカッター 属性 ニュートラル 消費MP 4 消費HP 0	円型の歯車を生成して、対象となる相手にダメージを与える。
ホーリーウェポン 属性 ニュートラル 消費MP 10 消費HP 0	アンデッドに有効な聖なる力を武器に与える。効果時間は20分間。

君主魔法

魔法レベル1の君主魔法はキャラクターレベル15で習得できます。習得には、クエストクリアの報酬としてもらえる「魔法書」が必要です。

トゥルーターゲット 属性 ロウフル 消費MP 1 消費HP 0	対象を左クリックすると画面内の血盟員に対象が強調して見える。
---	--------------------------------

精霊魔法

魔法レベル1の精霊魔法は、オーレンの象牙の塔の修練場やエルフの森のマザーツリーの下で、「精霊の水晶」を使用することで習得できます。

レジストマジック 精霊の玉 1 消費MP 5 消費HP 0	20分、術者の魔法抵抗力をアップさせる。
ボディトゥ マインド 精霊の玉 0 消費MP 0 消費HP 8	術者のHPを消費してMPを回復。ただし一定時間魔法を使用できなくなる。
テレポート トゥ マザー 精霊の玉 0 消費MP 10 消費HP 0	テレポート禁止区域以外の場所からエルフの森にテレポートできる。

闇の精霊魔法

魔法レベル1の闇の精霊魔法は、キャラクターレベル15以上でモンスターから入手できる「闇の精霊魔法の水晶」を使用して習得できます。

ブラインドハイディング ダークストーン 0 消費MP 10 消費HP 0	32秒間、術者を透明にする。移動以外の行動で効果が消える。
エンチャントベノム ダークストーン 1 消費MP 10 消費HP 1	武器に毒属性を付与し、一定確率で敵を毒状態にする。効果は320秒。
ブリングストーン ダークストーン 0 消費MP 5 消費HP 0	一定の確率で「黒魔石」という鉱物の性質を変化させる。
シャドウアーマー ダークストーン 0 消費MP 10 消費HP 0	16分間、術者のACを - 3下げる。シールドなどと同時使用はできない。
ドレスマイティ ダークストーン 0 消費MP 10 消費HP 0	術者のSTRを16分間、+ 2上昇させる。

使用する精霊魔法や闇の精霊魔法によっては、「精霊の玉」や「ダークストーン」というアイテムが必要な場合があります。