

→ UO スキル / 魔法使い

PDFJ::Text=HASH(0xb7adb338) 評価 (EI)

- ・ 非難易度制
- ・ スキル遅延 1 秒
- ・ プライマリステータス：INT
- ・ セカンダリステータス：STR
- ・ 教えてくれる NPC：Archmage、Councilmember、Holy Mage、Mage、Mage Guildmaster、Monk、Necromancer、Scribe

"EI" と呼ばれる方が多いかもしれません。UO:KR クライアントでは、英名が「Evaluating INT」となっています。

スキルを直接使用すると、ターゲットした相手の INT とマナ残量を大まかに知ることが可能です。INT については大まかな以下の表現で表示されます（「解剖学」と数値範囲に微妙な違いがありますが、どちらかが誤っていそうです、いずれ確認します）。

ステータス	INT
～ 9	石ころよりも頭が悪そうです。
10 ～ 19	見るからに頭が悪そうです。
20 ～ 29	あまり賢そうには見えません。
30 ～ 39	標準的な頭脳の持ち主です。
40 ～ 49	ちょっと頭が良さそうです。
50 ～ 59	それは、なかなか頭が切れそうです。
60 ～ 69	かなり頭が良さそうです。
70 ～ 79	ものすごく頭が良さそうです。
80 ～ 89	人並み外れた知能の持ち主です。
90 ～ 99	まさに天才です。
100 ～	計り知れない知能の持ち主です。

マナがあるかどうかは、魔法や各種アビリティを使用できるかどうかに関わるので、分かった意外に便利なのかもしれませんね。

■ メイジ呪文の効果決定

「魔法」の 2 次スキル でもあります。このためメイジ呪文を使うだけで、このスキルもどんどん上がります。またメイジ呪文の効果を決めるのにも広く用いられます。実際に影響するのは以下の呪文となっています（カッコ内はサークル数）。「魔法」による攻撃を目的にする場合、このスキルは欠かせませんが、以下に挙げた以外の呪文を使っても、2 次スキル としての判定は行われています。

Magic Arrow(1)：炎属性、Harm(2)：冷氣属性、Fireball(3)：炎属性、Lightning(4)：エネルギー属性、Energy Bolt(6)：エネルギー属性、Explosion(6)：炎属性、Chain Lightning(7)：エネルギー属性、Flame Strike(7)：炎属性、Meteor Swarm(7)：炎属性、Earthquake(8)：物理属性 のダメージ量。

Clumsy(1)：DEX 低下、Feeblemind(1)：INT 低下、Weaken(1)：STR 低下、Curse(4)：全ステータス

ス低下、Mass Curse(6)：範囲 Curse のステータス減少量と効果時間。

Agility(2)：DEX 上昇、Cunning(2)：INT 上昇、Strength(2)：STR 上昇、Bless(3)：全ステータス上昇のステータス上昇時間と効果時間。

Mana Drain(4) のマナ減少量、Paralyze(5) の麻痺時間、Mana Vampire(7) のマナ吸収量。

上を見てお分かりかと思いますが、Heal(1)、Greater Heal(4) の HP 回復量と、Mind Blast(5) の冷気ダメージは、このスキルではなく「魔法」スキルだけで決まります。スキル構成によっては、このスキルは捨てざるを得ないので、その場合魔法の使用目的は HP 回復や移動・召喚などということになり、攻撃するなら Mind Blast(5) 一択になります。

種族がヒューマンの場合、スキル値 20 の最低保証があるため、リアル値が 0 でも「評価」20 という扱いで魔法が使えます。このため「評価」0 だと Bless(3) や Paralyze(5) が全く効果無しだったのですが、ヒューマンに限ってはいくばくかの効果が期待できるようになりました（エルフは 0 なら効果無しです）。

■ 回避力

素手（呪文書を持っている時も含む）の状態では攻撃を受けた場合、（「解剖学」＋「評価」）÷ 2 と「格闘」のどちらか高い方の値が防御側の戦闘スキルとして扱われ、相手の攻撃の命中率（＝すなわち自分の回避率）計算に使用されます。

→ UO スキル / 魔法使い
