

共通で有用なプロパティ

誰であっても、有効に使えるプロパティをここでは取りまとめます。知りたいプロパティが、このページに無い場合は「戦士に有効なプロパティ」か「魔法使いに有効なプロパティ」の方を探してみてください。

■ Night Sight

プロパティ範囲：無し
合計上限：無し
付加装備：防具・アクセサリ

その名の通りで、装備している者に Night Sight の効果を与えます。特に制限も期限も無く、最高レベルの暗視が可能になります。ダンジョンに潜る時は是非とも欲しい装備ですが、「ダンジョンで死んだ後、蘇生してもらったら真っ暗」というケースに見舞われたりもします。

種族がエルフの場合、装備をしなくても最初からこの能力が備わっています。つまり、エルフは夜の闇に浮かぶ明かりを楽しむことができないとも言いますね。「逆 Night Sight」というか、闇夜を楽しめるようにする装備が用意される・・・という話も最初はありましたが、実現はしていません。

■ 幸運 +

プロパティ範囲：1 ~ 100
合計上限：無し（正確には 10000 だが、そこまではいけない）
付加装備：武器・防具・アクセサリ

幸運というのはステータスの中にも存在するパラメータです。大きなステータスウィンドウで四葉のクローバーのアイコンで表されています。このプロパティの装備をしない限り上がりません。このパラメータを上げておくと、モンスターからのルート品の質が上がる・・・といわれていますが、実際には 1000 を越すぐらいにならないと なかなか効果としては現われにくいものようです。

自然に発生するプロパティ範囲は 100 までですが、実際には装備の強化で、さらに数値を高めるのが一般的です。「鍛冶」「細工」なら golden ingot、「裁縫」なら spined leather、「大工」「弓矢工」なら oak wood を使った強化をすることで、対象となる装備の幸運を + 40 できます。こうして 100 を超える幸運を持った装備は珍重されます。それぐらいでないと、合計して 1000 を越すようなことはできないからです。防具の強化をする大きな目的の一つがこれです。

反面、抵抗値よりも幸運の上昇量を優先せざるを得ず、幸運装備 かつ 抵抗値も充分・・・ということにはなかなかならない難しさがあったりもします。

■ 特効

プロパティ範囲：無し
合計上限：無し
付加装備：武器・スペルブック・楽器

戦いの道を歩む者にとっては欠かす事のできない・・・しかし諸刃の剣ともなるマジックプロパティです。このプロパティがついている場合、対象となる相手に対しては、武器ならば武器で与えるダメージが 2 倍になり、スペルブックならば魔法で与えるダメージが 2 倍になり、楽器なら

ばバード技能成功率をさらに高めます。

対象となるものの種類によって、上位特効と下位特効があります。上位特効は、属する下位特効全てに加えて 下位特効ではフォローできない同属モンスターに対しても効果を及ぼします。このため上位特効はいつでも求められています。

しかし、いいことばかりではありません。特効プロパティには、表記されませんが 必ず反特効が付き物だからです。武器やスペルブックを装備している時に、反特効となる相手から受けるダメージは 1.5 倍になってしまいます。また、楽器の場合、反特効となる相手へのバード技能の成功率は逆に悪くなってしまいます（これを利用して本来ならスキルが上がらない相手を対象にバード技能をあげることもできそうではありますが）。

困ったことに、下位特効の装備だったとしても、反特効は属するもの全てが対象となります。だから、もし特効武器を手に行っている場合、自分が戦いに行く場所に出現するモンスターを常に意識する必要があります。例えば、オークやオーガなど亜人系の下位特効武器ならば、反特効はアンデッドモンスター全てになりますから、そういったモンスターばかりが出現する墓地やデシートに近寄るのは非常に危険と言うことになります。

以下に、どのような特効があり、反特効は何になるのかをまとめます。

ちなみに「霊媒」による変身呪文の中には、術者をアンデッドモンスターの姿に変えるものが多く存在します。そうした変身をしている状態で対人戦を行う場合、アンデッド族特効の武器で攻撃されると受けるダメージが 25% 増しになります。さすがに 2 倍ダメージにはなりませんが、無視はできない増加量といえそうですね。

■ 秘薬コスト低減

プロパティ範囲：-1% ~ -20%
合計上限：無し（実質 100%）
付加装備：防具・アクセサリ・スペルブック

UO の魔法使いが必ず目指すプロパティです。装備全ての合計をしたパーセンテージで、秘薬を使わずに呪文を使えるようになります。秘薬を必要とするメイジ呪文とネクロマンシィ呪文、そして騎士道アビリティが密かに対象になります。ただし、騎士道アビリティの場合は、本来必要なタイジングポイントがある状態ならば、そのポイントを消費せずにアビリティが使えるということのようです。

このプロパティは実際の呪文使用でしか有効になりません。ですから「書写」や「錬金術」で生産をする時は、やはり秘薬を用意する必要があります。バード技能が高ければ使える fire horn も同様です。

秘薬を気にせずに魔法が使えるようになるのは、非常に大きな意味があるため、まずは防具の抵抗値などよりも優先して、合計が 100% になるように装備をそろえるのが、UO 魔法使いの基本となりつつあります。そこまで行かなくても 70% 前後ぐらいにしておけば、目に見えて秘薬の消費は減ります。今なら、スペルブックにもこのプロパティが付くようになりましたから、100% にするだけならそれほど難しくはなくなりました。

ところで「秘薬低減 100%」という状態は、開発側の本意では無いらしいです。まあ、確かに秘薬持たずにガンガン魔法が使えるというのは、UO 的にかなり微妙なものではあります。これを制限するような仕様変更も過去検討されましたが、今のところ現実にはなっていません。

ただ、似たようなことになりそうな「矢弾コスト低減」というプロパティが新設されたとき「これが 100%になるようなことは絶対にしない」と明言されており、秘薬低減 100%のことは、それなりに気に掛けられていることが窺えます。

■ マナコスト低減

プロパティ範囲：-1% ~ -8%
合計上限：-40%
付加装備：防具・アクセサリ・スペルブック・タリスマン

こちらは秘薬ではなく呪文やアビリティの消費マナを軽減するものです。武器の SpM の消費マナも軽減できるため、戦士であってもこのプロパティの付いた装備は欲しいところです。秘薬低減と違い、100%まで揃える必要は無い(というか無理)ののですが、少しでもあれば、それだけ戦いは楽になります。

■ ステータス +

プロパティ上限：1 ~ 10
合計上限：(個々のステータスは 150 が最大)
付加装備：防具・アクセサリ・スペルブック

STR・DEX・INT を上昇させます。STR の上昇は「HP・装備可能重量・携行可能重量のアップ」、DEX の上昇は「スタミナ・包帯巻き速度などのアップ」、INT の上昇は「マナ・マナ回復・魔法の威力のアップ」に繋がりますから、可能な限りこのプロパティも揃えておきたいところです。

元々の合計値上限を超えていても、このプロパティによるステータス上昇は可能です。ただし、1つのステータスは 150 を超えて上げられません。

■ ステータス上限 +

プロパティ範囲：HP 1 ~ 5、スタミナ・マナ 1 ~ 8
合計上限：無し
付加装備：防具・アクセサリ

ステータスではなく、HP・スタミナ・マナの上限值を直接上昇させます。戦闘力に直結するので、これも揃えられるのなら揃えておきたいところです。元になるステータスは一切変化しません。

見方をちょっと変えると、エルフは常に「マナ +20」のプロパティを有しているともいえそうですね。

■ 回復効果

プロパティ範囲：HP・マナ 1 ~ 2、スタミナ 1 ~ 3
合計上限：HP 25、マナ なし、スタミナ 24
付加装備：防具・アクセサリ・スペルブック

HP・スタミナ・マナの自動回復スピードを速めます。これは「集中」や「瞑想」のような効果

があると思えば良いです。戦士ならスタミナ回復は地味に重要ですし、魔法使いならマナ回復は幾らあっても足りないというものです。

マナ回復については、上限値はなくなりました。ただ、合計した値が高くなればなるほど、加算される効果は抑えられるという「漸減効果」というものになっています。それでも、合計値が増えれば必ず効果は上がります。

■ スキル +

プロパティ範囲：+1 ~ +15
合計上限：無し
付加装備：アクセサリ・スペルブック

指定されたスキルの値を上昇させます。ただし、そのスキルの上限値を超えることはできません。PSを導入している場合は、その上限まで上げられるようになります。スキルの成功率や上昇判定は、こうして上げられた後の表示値が使用されます。その一方で、リアル値で判定されるもの（例えば SpM の使用可否）もありますので、どちらが使用されるのかはよく確認しておいてください。

このプロパティが付くスキルは、PS が出るスキルといわれています。ただし、現在でも「織成呪文」をプラスするマジックプロパティは確認されていないはずです。

ログインした時や、サーバ境界線を越えた時は、一瞬 アクセサリが外れた状態になり、再び装備した状態になって再計算が行われます。特にありがちなトラブルとしては、タイマー系のスキルをアクセサリで上げている時です。厩舎に預けられる数の上限は表示値で決定されますが、リアル値で可能な数を超えて預けてしまった場合、装備が外れてスキル値が下がった時に、厩舎の中にいるペットが全て無事である保証はありません（消えてもおかしくない）。ログイン時なども例外ではないので、本当に注意が必要です（リアル値で預けられる数までにしておきましょう）。

■ ポーション強化

プロパティ範囲：5% ~ 25%
合計上限：50% ~
付加装備：アクセサリ

ポーションの効果をそのパーセンテージだけアップします。つまり、heal potion 系で回復する量、strength potion 系・agility potion 系でステータスが上昇する量、explosion potion 系で与えるダメージが、その割合だけ増えるということです。ポーションを使う機会は人によっては少ないかもしれませんが、なかなか無視できない効果だったりします。

UO:ML で「細工」により作れるようになったマジックアクセサリの中には、この上限を超えたプロパティが付き得るものもあるため、突き詰めると、かなりの威力増加が見込めます。

「錬金術」を上げている場合、そのスキル値 ÷ 4% の上昇もあります (GM で + 25%)。これも加えると、ポーション効果はさらに増えることになります。専門家の強みともいえますね。

また、PUB46 で合計上限が 50% となり、「錬金術」があればさらに上限が増えるようになります。「錬金術」が 33 ごとに + 10 で、GM になれば + 30 されて合計上限は 80% にまで引き上げられます。つまり GM 錬金術師であれば、効果を通常の 2 倍程度まで上昇させることが出来るということです。これは大きいかもしれません。

■ 抵抗値修正

プロパティ範囲：1 ~ 15
合計上限：70(エルフのエネルギー属性だけは 75)
付加装備：武器・防具・アクセサリ

特定の属性の抵抗値を上昇させます。もちろん合計上限値は 70 です。エルフのエネルギー属性だけは 75 が上限ですね。防具の抵抗値だけでは足りない部分を、これで補えるので必要に応じてアクセサリで調整することもできますね。

ところで物理抵抗はよく「AR」と省略されます。本来なら「Physical Resistance」で「PR」となりそうなものですが、毒抵抗 (PR) と区別するため、従来から「AR」という略称が用いられています。これは「Armor Rating」の略で過去に使われていた用語が、そのまま定着したもののようです。ちなみに他の属性抵抗値は「FR(Fire Resistance)」「CR(Cold Resistance)」「PR(Poison Resistance)」「ER(Energy Resistance)」となっています。

■ 耐久力上昇

プロパティ範囲：+10% ~ +120%
合計上限：無し
付加装備：武器・防具

武器や防具の耐久力が、プロパティの割合だけ上昇します。「鍛冶」のバルク褒章 Powder of Fortifying を使って耐久力を上げる場合、255 が上限になりますが、このプロパティで上がる場合は、それを超えることもあります。が、度重なる修理で耐久力の上限が 255 より下がった場合、Powder of Fortifying を使っても 255 を越えることは出来ません。

■ 自己修復

プロパティ範囲：1 ~ 5
合計上限：無し
付加装備：武器・防具

武器や防具は戦闘を繰り返すたびにどんどん耐久力が減っていきます。しかし、このプロパティがあれば、耐久力の減りが押さえられます。「修復」というよりも、減るような状況で減らずに済む可能性がある・・・という効果と思った方が良いでしょう。だから、減った耐久力が回復するわけではないので御注意を。

■ 装備条件

プロパティ範囲：-10% ~ -100%
上限合計：無し
付加装備：武器・防具

武器や防具には装備するのに必要な STR が決められています。この必要な値を低減させます。大きな両手武器屋 platemail の鎧になると、かなり重いので必要な STR も高めです。もし装備条件 -100% なら、必要 STR が 0 ということになります。

魔法を使うモンスターに Weaken や Curse で STR を下げられた時、装備条件を満たせなくなったものは外れて バックバック に戻されてしまいます。そこまでギリギリの装備をするのは得策で

はないのですが、この危険を少しでも減らせるプロパティといえるでしょう。
