

## 戦士に有用なプロパティ

ここに挙げているのは、様々なマジックプロパティの中でも、主に武器に付与されるもので、戦士の戦いをサポートすると考えられるものです。知りたいプロパティが、このページに無い場合は「魔法使いに有効なプロパティ」か「共通で有効なプロパティ」の方を探してみてください。

### ■武器ダメージ+

プロパティ範囲：+1%～+50%  
合計上限：+100%  
付加装備：武器・アクセサリ

実際に武器で与えるダメージを、その割合だけ上昇させます。アクセサリなどを装備していれば、このプロパティは合計されます。ただし 100%(本来の2倍)を超えることはできません。

### ■ヴェロシティ

プロパティ範囲：2%～50%  
合計上限：無し  
付加装備：弓

UO:ML で追加された弓に限って付加されるプロパティです。このプロパティが付いた弓の攻撃が命中したとき、そのプロパティの確率に従って発動し、追加ダメージを与えます。相手との距離が離れているほど追加ダメージは上がります(加速をつけて矢を飛ばす・・ということのようです)。

### ■ダメージ変換

プロパティ範囲：0%～100%  
合計上限：無し  
付加装備：武器

武器のダメージ属性は基本的に物理 100%ですが、このプロパティが付くと、そのダメージ属性が物理以外のものになります。・・といっても「ダメージ変換」とアイテムのプロパティ欄に表示されるわけではなく、そのダメージ属性に物理以外のものが含まれていれば、このプロパティが付いていると判断します。

生産職スキルで武器を強化することによっても、ダメージ変換が行われることが多いです。これにより、特定の属性ダメージを増やすことで、そうした属性に弱い敵と戦う時に有用な武器に仕立てることが可能になります。

物理属性以外のダメージが上がると、その武器の色が、炎属性ならオレンジ・冷気属性なら青・エネルギー属性なら紫・毒属性なら緑に染まります。これがネオンカラーと呼ばれるもので、100%に近くなるほど薄くて綺麗な色になります。

物理以外の属性が 100%の武器は「ネオン 100%武器」と称されます。武器の強化によっても、このダメージ変換は起きます。物理+どれか1つの他属性という変換状態の武器を強化することで、強制的にネオン 100%武器に作り変えることが可能なこともありますが、毒 100%だけは現状では強化では作れないため、貴重品となっています。

戦う相手の弱点属性のダメージを与えることが出来れば、より多くの打撃を期待できます。

「騎士道」の Consecrate Weapon は、ネオン 100%武器を常に持っているかのように戦えるアビリティとなっています。

## ■命中+

プロパティ範囲：+1%～+15%  
合計上限：+45%  
付加装備：武器・アクセサリ

命中率をそのパーセンテージ分上昇させます。昔は命中率の数値自体を上昇させていましたが、現在はその割合での上昇です。+10%で、本来の命中率が 50%なら、最終的な結果は 55%ということになります。

「武士道」の Lightning Strike は、このボーナスを +50%与えるアビリティですが、合計上限に引っかかり、結局 +45%に補正されます。つまり、このアビリティを使うと、装備で命中+のものがあまり意味は無いことになります。

## ■回避+

プロパティ範囲：+1%～+15%  
合計上限：+45%  
付加装備：武器・防具・アクセサリ

回避率をその割合の分だけ上昇させます。対人戦では「命中+」と共に重要視されるプロパティの一つです。

## ■命中低下

プロパティ範囲：2%～50%  
合計上限：無し（個別に判定される）  
付加装備：武器

このプロパティがついた武器の攻撃が命中したとき、その相手にプロパティの確率で命中率引き下げの効果を与えます。効果は 10 秒ほど続き、少しでも有利に戦いたいと思う時、地味に効きます。

## ■回避低下

プロパティ範囲：2%～50%  
合計上限：無し（個別に判定される）  
付加装備：武器

このプロパティがついた武器の攻撃が命中したとき、その相手にプロパティの確率で回避率引き下げの効果を与えます。効果は 10 秒ほど続き、確実に相手に攻撃を当てたいと思う時など、地味に効きます。

## ■速度+

プロパティ範囲：+5%～+30%  
合計上限：+60%  
付加装備：武器

武器の振り速度を速めます。UO の戦闘において、振り速度の速さ＝攻撃スピードは勝負の大きな分かれ目になります。同じ時間内なら、10 のダメージで 1 回攻撃より、6 のダメージで 2 回攻撃の方が、トータルとして与えるダメージが大きいということなのです。

ただし、最近の仕様変更で、このプロパティが高く付くほど、ライフリーチ・マナリーチの効果が低くなるようになりました。それでも攻撃速度の速さが、戦闘において有利であることに変わりはないように思います。

## ■ベストウェポンスキル

プロパティ範囲：無し  
合計上限：無し  
付加装備：武器

弓以外の武器に付加されるプロパティで、その武器を使って戦うのに本来必要なスキル（「剣術」「槍術」「棍術」のいずれか）が無くても、「剣術」「槍術」「棍術」のいずれか一番高いスキルで戦えるというものです。「格闘」「弓術」を幾ら上げていても、このプロパティで武器は使えないので注意しましょう。

このプロパティがあれば、本来使えないはずの武器でも使えるようになります。SpM も使用できますが、「戦術」も上げている必要はあります（Infectious Strike と Shadow Strike は除く）。

「武士道」の Evasion を使用するときには、たとえこのプロパティが付いた武器を使っている、本来必要なスキルが リアル値 で 50 以上必要となるように、仕様が変わっています。それだけ Evasion が安易に使えるのはバランスが崩れるということなのです。

弓にこのプロパティは現在付きませんが、過去に付いた時期がありました。しかし他のスキルで弓は使えません（「弓術」があっても、このプロパティが付いた他の武器が使えないのと一緒ですね）。これについては「別のプロパティに変わる」というアナウンスがありましたが、今のところそのままパッチレア品となっています。

## ■バランسد

プロパティ範囲：無し  
合計上限：無し  
付加装備：弓のみ

弓のみに付き得るプロパティで、弓を装備したままでも（両手がふさがっていても）ポーションを飲めるようになるというものです。弓だけでなく、両手武器全てに適用して欲しいものです。

## ■詠唱可

プロパティ範囲：無し  
合計上限：無し  
付加装備：武器

通常「魔法」でメイジ呪文を使うと、詠唱時とターゲットカーソルが出るものは対象を タゲったときに、武器装備が外れてしまいます。しかし、このプロパティが付いていれば、装備したままでメイジ呪文を使うことが可能になります。

ただし、このプロパティには、ファストキャスト -1 が漏れなく付いてきます。つまり、詠唱時

間が延びてしまうわけですね。ただ、その武器にファストキャスト1が別に付いた場合、相殺されて「詠唱可のみ (FC マイナス無し) の武器」になります。魔法戦士を目指すなら、是非とも欲しいところです。

## ■リーチ系

プロパティ範囲：2%～50%（ただしライフリーチとマナリーチは計算方法が特殊）  
合計上限：無し  
付加装備：武器

武器による攻撃が命中したときに、ライフリーチなら HP、スタミナリーチならスタミナ、マナリーチならマナを回復させます。

現在でも、スタミナリーチは攻撃が命中したときに、プロパティ値の確率で効果が発動し、与えたダメージの 30%分 スタミナが回復する効果となります。これが本来のリーチ系プロパティの効果でした。

・・・が、ライフリーチとマナリーチは、あまりに強力だったため、現在は以下の計算で補正されるようになりました・・・まず基本回復量は、ライフリーチがダメージの 30%、マナリーチがダメージの 40%に設定されます（プロパティの数値に関係無し）。しかし、その割合でいつでも回復できるわけではありません。一度の攻撃で回復できる量は、リーチのプロパティで示された割合まででランダムになるからです。

例えば「ライフリーチ 50%」となっている場合、基本回復量の 0～50%の範囲でランダムな回復量になるということです。与えたダメージが 20 の場合、基本回復量はライフリーチなのでダメージの 30%=6 になります。で、その 0～50%ですから 0～3 の HP 回復、ということになります。

現在のライフリーチ・マナリーチの確率の計算方法は非常に複雑なので割愛しますが、攻撃速度が速いほど割合は低めになります（重い武器ほど回復しやすいともいえますね）。特に「速度+」のプロパティが付いた場合、殆ど役に立たないぐらいの回復量になってしまいました。また、弓はさらに割合（表示されるプロパティ値）が半分になってしまいます。こうした仕様変更により、このプロパティで楽して回復するのは難しくなりました。

MAF の一つ Soulseeker がこれにより大幅に弱体化しました（というか、この武器があまりに強力だったので、この修正が行われたのではないかとすら思えます）。

## ■エリア効果

プロパティ範囲：2%～50%  
合計上限：無し  
付加装備：武器

必ず特定の属性が付加されて「物理エリア」とか「冷氣エリア」とかいう風になります。その武器による攻撃が命中したとき、プロパティ値の確率で効果が発動し、その攻撃が命中したものの周囲に指定された属性のダメージを与えます。弓の場合も同様です。

このプロパティは武器 SpM の Whirlwind Attack と重なることで猛威を振るいます。というのも、この SpM によって複数にダメージを与えた場合、その各々のダメージごとにエリア効果が判定されるからです。この条件が揃う武器は凄まじい大量殺戮武器となり得ます。

## ■呪文効果

プロパティ範囲：2%～50%  
合計上限：無し  
付加装備：武器

呪文名として入り得るのは「Magic Arrow」「Harm」「Fireball」「Lightning」「Dispel」のいずれかです。武器の攻撃が行われたとき、プロパティ値の確率で、指定された呪文が追加発動します。「Dispel」以外は命中した相手に追加ダメージを与えるものと思えば良いです。使用者の「評価」は追加ダメージに影響せず、80として計算されます(つまりそこそのダメージが見込めるはず、ということです)。

武器の攻撃自体が外れても、この呪文効果だけが発動することはあります。だから、ダメージの補完としては、なかなか優秀なプロパティになり得ます。

「Dispel」だけは特殊で「戦術」のスキル値をベースにして、攻撃した相手が召還生物だった時、それを元の世界に帰して消し去ります。逆に言えば「戦術」が上がっていないなら無意味のプロパティとなります。・・そもそも、トランメルでは他人が呼んだ召喚生物を Dispel の対象にできないので、その時点で既にあまり意味は無いわけですが・・。

## ■物理ダメージ反射

プロパティ範囲：1%～15%  
合計上限：40%  
付加装備：防具

このプロパティが着いた防具を身につけて、近接攻撃でダメージを受けた場合、その物理属性分が、プロパティの合計割合分だけ相手にダメージとなって跳ね返ります。ただし、これによって自分が受けるダメージが軽減されるわけではありませんし、ダメージによって殺された場合は、このプロパティは発動しません。

## ■矢弾コスト低減

プロパティ範囲：1～20%  
合計上限：50%  
付加装備：矢筒

このプロパティの確率で中に入っている矢を消費せずに弓で攻撃できます。開発側から「秘薬コスト低減の二の轍は踏まない」とコメントされており、100%・・すなわち弓の撃ち放題にはしないと明言されていることになります。現状、記念アイテムの Quvier of Infinity 以外に、このプロパティが付いた装備は無いはずで

---

---