

魔法使い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、魔法の使用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「戦士に有用なプロパティ」か「共通で有用なプロパティ」の方を探してみてください。

なお、いかにも魔法使い向けと言えそうな「秘薬コスト低減」と「マナコスト低減」については「共通で有用なプロパティ」で説明しています。この2つは魔法使い以外にも有用である為「共通」の方に分類しました。

■ファストキャスト

プロパティ範囲：-1 か 1
合計上限：2 ~ 4 (Protection をかけているときは -2 される)
付加装備：武器・アクセサリ・スペルブック

魔法の詠唱時間を短くします。ファストキャストの上限はちょっと特殊です。基本は「魔法」「霊媒」は2、「騎士道」「武士道」「忍術」「織成呪文」は4です。が、「騎士道」は「魔法」が70以上ある場合、上限が2になります。「武士道」「忍術」「織成呪文」については、こうした制限は無いようですが・・・。

で、Protection をかけているときは、これがさらに -2 されるわけです。

■キャストリカバリ

プロパティ範囲：1 ~ 3
合計上限：6
付加装備：防具・アクセサリ・スペルブック

最初の呪文行使後、再び呪文を使えるようになるまでの時間を短縮します。魔法を主に使って戦う場合、このプロパティは地味に効きます。

■呪文ダメージ+

プロパティ範囲：+1% ~ +11%
合計上限：+15% (対人戦のみ)
付加装備：防具・アクセサリ・スペルブック

呪文によるダメージを増加させます。PC が相手の時に限って +15% が上限になります。Mind Blast は、このプロパティでダメージを増やせません。元々ダメージの決定方法が他とは違うため、その特殊性がそのまま反映されているのかもしれませんが。

■瞑想可

プロパティ範囲：無し
合計上限：無し
付加装備：防具

衣類と革製防具 (Studded 以外) と leaf 系 (エルフ専用) は良いのですが、それ以外の防具は装備していると「瞑想」の効果が得られず、スキルの直接使用も出来なくなります。しかし、このプロパティが付いていれば、この瞑想障害にならなくなります。もちろん、一つでも瞑想障害となる防具を身につけていたら「瞑想」は使えません。

■ 魔道武器

プロパティ範囲：-29 ~ -20
合計上限：無し
付加装備：武器

その武器本来のスキル以外に、「魔法」のスキルにプロパティ値の補正を加えた値で武器を使用できるようになります。減ってもなお「魔法」スキルの方が武器スキルより高い場合、この武器を使って戦うことで「魔法」のスキルを上げられます（上昇確率は、普通に魔法を使うより低いという説もありますが）。
