

- ▶ マジックプロパティの種類
- ▶ UOSAで追加されたマジックプロパティ

## マジックプロパティの種類

プロパティ名	強度範囲	上限	付加される可能性のあるアイテム	効果	解説
物理抵抗	1 ~ 15	70	Weapon/Armor/Accessory	物理抵抗ボーナス	それなりに人気
炎抵抗				炎抵抗ボーナス	炎抵抗が不足がちな白豚用に高評価
冷気抵抗				冷気抵抗ボーナス	
毒抵抗				毒抵抗ボーナス	比較的穴が開きがちな抵抗で、評価が高い
エネ抵抗		70(エルフのみ75)		エネルギー抵抗ボーナス	各種の定番装備で余りがち。最も評価されない
Night Sight	-	-	Weapon/Armor/Accessory	ナイトサイト	
幸運	1 ~ 100	10000	Weapon/Armor/Accessory	幸運ボーナス	ボスの友、ティマーにも人気
装備条件	10 ~ 100%	100	Weapon/Armor/Shield	装備条件をxx%軽減する	
物理ダメージ反射	1 ~ 15%	-	Armor	受けた物理ダメージをxx%反射	酸ボス等の吸い込みのあるボスには敬遠される
自己修復	1 ~ 5	5	Armor/Shield	自己修復機能	あると便利
ポーション強化	5 ~ 25%	50%	Accessory	ポーションの効果をxx%強化	対人系アクセに付けば高評価
ベストウェポン	-	-	Weapon	最も高い武器スキル値を命中回避判定に使用する	

プロパティ名	強度範囲	上限	付加される可能性のあるアイテム	効果	解説
耐久性	10 ~ 100	255	Weapon/Armor/Shield	耐久性Up	
HP回復	1 ~ 2	18	Armor	HP回復速度ボーナス	エルフ用に少しは高評価
スタミナ回復	1 ~ 3	24		スタミナ回復速度ボーナス	
マナ回復	1 ~ 2	-		MP回復速度ボーナス	
命中	1 ~ 15	45	Weapon/Accessory	命中率ボーナス	基本的に高評価
回避		45	Armor/Shield/Accessory	回避率ボーナス	
STR	1 ~ 8	-	Accessory	STRボーナス	戦士向けに評価が高いがDEXに上限が設けられた後はスタミナの方が高評価
DEX		-		DEXボーナス	
INT		-		INTボーナス	
HP	1 ~ 5	25	Armor	HPボーナス	対人屋に人気
スタミナ	1 ~ 8	-		スタミナボーナス	戦士系に人気
マナ	1 ~ 8	-		MPボーナス	
属性ダメージ変換	-	-	Weapon	ダメージ属性の変換	
武器ダメージ	1 ~ 50(武器) 1-25(アクセ)	100	Weapon/Accessory	武器ダメージの強化	高評価
速度	5 ~ 30%	60	Weapon	攻撃速度上昇	これが付いていないと大抵はゴミ
魔法ダメージ	1 ~ 12	15(対人のみ)	Accessory	魔法ダメージUp	メイジ向けに評価が高い

プロパティ名	強度範囲	上限	付加される可能性のあるアイテム	効果	解説
ファストキャスト	-1 ~ +1	2-4	Weapon/Shield/Accessory	詠唱速度Up	高評価
キャストリカバリ	1 ~ 3	6	Accessory	詠唱待機時間の短縮	高評価
詠唱可	-	-	Weapon/Shield	詠唱できちゃいます	
瞑想可	-	-	Armor	瞑想スキル入り必須	
秘薬コスト	-1 ~ -20%	100	Armor/Accessory	xx%の確率で秘薬を消費しない	組み合わせ次第では高評価
マナコスト	-1 ~ -8%	40		消費マナ軽減	高評価
魔道武器	-29 ~ -20	-	Weapon	Mageryで命中回避判定	
追加魔法	2 ~ 50%	-	Weapon	攻撃時に魔法発動	対人用。評価が分かれる
遠距離ボーナス	2 ~ 50%	-	Weapon (弓系武器のみ)	追加ダメージ	対人で高評価

プロパティ名	強度範囲	上限	付加される可能性のあるアイテム	効果	解説
スタミナリーチ	2 ~ 50%	50	Weapon	殴ってスタミナ回復	高評価
マナリーチ	2 ~ 100%	100		殴ってマナ回復	PvMではコレが無いと大抵はゴミ扱い
ライフリーチ				殴ってライフ回復	高評価
命中低下		-		xx%の確率で敵の命中率低下(10秒間)	高評価
回避低下	2 ~ 50%	-		xx%の確率で敵の回避率低下(8秒間)	高評価
エリア攻撃		-		範囲攻撃。評価が分かれる	ボス沸きで評価の場合あり
特効	-	-		上位特効は2倍ダメージ、下位特効は3倍ダメージ	
片手使用可	-	-	Weapon (弓系武器のみ)	弓持ったままPot飲める	対人で高評価
スキルボーナス	1 ~ 15	-	Accessory	各種スキルボーナス	
重量軽減	-	-	Quiver	矢筒の矢の重さが軽くなる	
ダメージ修正	-	-		ダメージUP	
矢弾コスト	-	-		矢の消費を抑える	

## UOSAで追加されたマジックプロパティ

プロパティ名	強度 範囲	上 限	付加される可能性のある アイテム	効果	解 説
吸血	-	-	Weapon	Bleed Attackの継続ダメージでHP回復	
好戦	-	-	Weapon	先制攻撃時にダメージボーナス	
追加効果(魔法)	?	?	Weapon	攻撃時に魔法発動	
破片残留	?	?	Weapon	約5秒間、継続ダメージと強制徒歩	
ヒットポイント 変換	-	-	Armor	受けたダメージの一部を数秒後にHPへ	
ヒットポイント 変換[属性]	-	-	Armor/Shield	該当の属性の受けたダメージの一部を数秒後にHPへ	
マナ変換	?	?	Shield	受けたダメージの一部をマナへ	
麻痺カウンター	-	-	Shield	攻撃受け流し時に相手を麻痺(30%)	
詠唱集中	1~5	?	Armor/Spellbook	魔法詠唱を妨害された時に妨害を無効化	
詠唱保護[属性]	?	?	Armor	該当の属性攻撃で魔法詠唱を妨害された時に妨害を無効化	
補強不可	-	-		耐久性上限を上げる事ができない。練成も不可	