

UO スキル / シーフ

PDFJ::Text=HASH(0xb78106b8) 隠蔽 (ハイド)

- ・ 非難易度制
- ・ スキル遅延 10 秒
- ・ プライマリステータス：DEX
- ・ セカンダリステータス：INT
- ・ 教えてくれる NPC：Ranger Guildmaster、Thief Guildmaster

圧倒的に "ハイド" と呼ばれることが多いですね。

自分の姿を隠すスキルです。他の PC からは見えなくなり、受けていたターゲットも解除されます。ただし、他者の視線が通るような場所ではうまく隠れることが出来ません。この状態を便宜上 "ハイド状態" と呼びます。

スキル自体は非難易度制なので、ひたすらスキルを直接使用することで上がっていきます。ただし、スキル遅延があるので なかなか連続では実行できません。時間は掛かりますが、マメにスキルを使用すれば、地道に上がるスキルです。

発言したり移動したりするとハイド状態は解除されますが、生産を始めとした多くのスキルはハイド状態のまま使用できます。また死体からルートをするときも必ず解除されるようです。なお、この「死体からルート」とは「死体からアイテムをドラッグする」ことであるため、Butcher's War Cleaver や skinning knife による皮剥ぎのように、アイテムをドラッグしないアクションは、隠れたままで実行できます。

PC の家の中にいる場合、スキルが無くてもハイドが可能です。これは自分の家や、フレンド登録された家でなくても可能です。モンスターに追われている時、パブリックハウスに入って視線が届かないところでこのスキルを使用し、タゲを切るのは有効な手段です。

ちなみに自分の家では「探知」もスキル無しで使うことが可能です。セキュリティを気にする場合は、そのことも覚えておくと良いでしょう。

「隠密」もある場合、ハイド状態で移動したら自動的にスキル判定されて "ステルス状態" になります。詳細は「隠密」のスキル説明を御覧いただくとして、これを習得・使用するためには「隠蔽」が 30 以上必要です。

ステルス状態で自動的にスキル判定が継続される時も、このスキル判定が行われているので上がる可能性があります。だから「隠密」があるなら、ステルス状態で歩き続ければ「隠蔽」「隠密」ともにスキル上昇していきます。

暴きと呪文

「探知」のスキルがあればハイド / ステルス状態を暴くことが可能です。もちろん隠れる側のスキルに応じて成功率は変わります。エルフは「探知」に追加ボーナスがあるため、他人を発見する時の確率が上がります。

Reveal の呪文でも見つかる可能性があります。Invisibility なら必ず暴かれますが、このスキルで隠れている場合は、暴かれる確率がスキルに応じて決まります。

モンスターは何気に隠れている者を見つける能力に長けているようです。だから、隠れている

状態でもあっさりと暴かれることがあります。御注意下さい。ここ最近の仕様では、かなりの確率で暴かれる傾向があり、多少修正が加えられていますが、どんな場合でも5%は暴く確率が残るそうです。

Invisibility の呪文で隠れてもほぼ同等の効果ですが、呪文の場合は効果時間があり、それが切れると姿を現してしまいます。これに対し、このスキルで隠れた場合、制限時間はありません。ハイド状態が解除されることをしたりされたりしない限り、ずっと隠れていられます。

「忍術」との関連

さすが隠密系のスキルというべきか、忍者との関わりが深いスキルでもあります。ただ「忍術」と絡ませるならこのスキルだけでは不足で、「隠密」もほぼ必須になります。

なぜなら、忍術アビリティの中でも Backstab・Shadow Jump・Surprise Attack の3つはステルス状態（つまり隠れた後「隠密」を使うことが絶対条件）でなければ使えないからです。また Death Strike のダメージは「隠蔽」「隠密」の2スキルに依存しています。

UOスキル/シーフ
