UO スキル / シーフ

PDFJ::Text=HASH(0xb7afa62c) 隠密 (ステルス)

- ・ 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

こちらは "ステルス" と呼ぶ方が圧倒的に多いです。

このスキルを使用する前に「隠蔽」などの手段で自分の姿をまず隠す必要があります。その後、このスキルを使用すると隠れたまま移動できます。この状態を便宜上 "ステルス状態" と呼びます。

スキルの直接使用でもいいのですが、現在はスキルが 25 以上あれば、"ハイド状態" で移動した時、自動的に「隠密」のスキル判定が行われるようになっています。

一度のスキル判定で移動できる距離は「隠密」スキル値 ÷ 5 マスとなっています。これを超えて移動しようとしたときは、再び「隠密」のスキル使用が必要です。スキルが 25 以上あるなら、自動的にスキル判定が行われ、成功すればステルス移動が継続可能です。

走る場合、ステルス移動可能な歩数は半減します (= 1 歩走るたびに、通常の移動 2 歩分と計算される)。また歩数が切れたときのステルス自動判定は、走っているときには行われません。これらを考えると、ステルス状態での移動を維持したいのならば走らずに歩く方が無難、ということになりそうです。

当然ですが、姿を消した直後いきなり走り出すと「隠密」の自動チェックは行われず、あっという間に自分の姿を曝け出してしまいます。始めの一步は慎重に、マウスカーソルと自分との距離を見誤らないようにしてください。

騎乗状態でステルス移動はできません。しかし、ハイド状態で「隠密」を直接使用することにより、騎乗していても移動せずにステルス状態になることだけは可能です。そこから移動すると、ハイドもステルスも解除されて姿を現してしまいますが、ステルス状態でなければ使えない特殊能力は、移動しなければ騎乗状態でも使えるということにはなりません。

PC もその他のクリーチャーも、付近をステルス移動している PC を自動的に発見できる可能性があります (ハードコアシャード は意図的に自動探知が無効 = 能動的に「探知」で調べる必要あり)。自動探知は発見者の「探知」と隠れているものの「隠蔽」や「隠密」に応じて計算されます。また、距離が近いほど発見されやすいので、ステルス移動中はあまり他のクリーチャーには近寄らない方がよいでしょう。

他スキルとの関連

このスキルは「隠蔽」が 30 以上なければ、そもそも覚えられません。覚えた後も「隠蔽」が 30 以上なければ、「隠密」のスキル使用自体が出来ません。以前は必要なスキル値は 50 だったのですが引き下げられました。

また、このスキルが表示値で 80 以上あれば、武器の SpM である Shadow Strike が使えるように

なります(もちろん武器スキルも必要です)。この SpM は「戦術」が無くても、武器スキルと「隠密」が必要な値になっていれば使用できます。

どんなクリーチャーでも5%の確率で自動探知に成功するそうです。だから、スキルがGMになっているとしても油断は出来ません。

「忍術」のアビリティの中には、ステルス状態でなければ使えないものもあります。ハイド状態だけでは駄目なので、このスキルを上げておかないと忍者の真の実力は発揮できないように思います。

色々な手段からのステルス移動

ちなみに"ハイド状態"とは「隠蔽」によって隠れた状態ですが、ステルス状態になれるのはこの場合だけとは限りません。Invisibility の呪文や、Shadow Strike の効果、常設ムーングート移動直後など、他 PC から姿が見えていない状態であれば、「隠密」によりステルス状態へ移行できます(そのまま徒歩移動すれば、自動判定も行われるということです)。

「隠蔽」「隠密」とスキル直接使用でステルス状態になろうと思っても、「隠蔽」の時点でスキル遅延が発生してしまい、そのまま「隠密」を直接使用してステルス状態にはなれません(徒歩移動による自動判定は例外的に「隠蔽」後すぐにステルス状態になれる手段です)。

でも「隠蔽」以外の方法で姿を消したのなら、すぐに「隠密」によりステルス状態に移行できます。だから、Invisibility を自在に使えるようにしておけば、緊急時でも迅速に隠れてステルス移動出来るというわけです。

どんなクリーチャーでも5%の確率で付近をステルス移動したものを自動的に発見します。いつ見つかってもしすぐに隠られるようにしておきたいなら、Invisibility の呪文を使いこなす必要があるはずです。

装備による難易度修正

隠れて移動するだけでスキル上げはできることにはなりますが、**難易度制**です。瞑想障害になる防具を身に付けていると、ステルス判定の難易度が上がります。スキル値が60ぐらいまでは、ステルス障害のない防具を着けたままで問題なく上がりますが、それ以降はわざとステルス障害になる防具を身に付けて難易度を上げないと、スキルが上がらなくなります。ただし障害になる防具が多すぎると、このスキルは使えなくなります。

スキルが上がってくると、一度の「隠密」で移動できる距離が伸びるため、その場で動かずにスキル遅延を考えながらスキルを直接使用した方がスキル使用回数が結果として多くなり、スキル上げもはかどるようになります。何も考えずに歩き回る方が楽といえば楽ですけどね(笑)。

実際に装備によってどれくらいの難易度が上昇するか?ですが、以下のようになっています。(難易度に関しては「パラリシャン」殿を参考にさせていただきました)

上昇量	studded leather	ringmailchainmailplatemailbornscale
+ 2	首・手	-
+ 4	腕	-
+ 5	-	首・手
+ 6	足	-
+ 10	胴	頭・腕

+ 15	-	足
+ 25	-	胴

上記の表に含まれる防具でも 瞑想可 のプロパティが付いていたら、難易度上昇はありません。身に付けている装備による難易度上昇が + 42 を超えるとステルス状態にはなれなくなります。

乱暴な言い方をするなら、今のスキル値から難易度上昇合計を引いて 50 ~ 60 程度になる組み合わせを考えるのが良いようです。多少の誤差は問題ではないので、「スキルが上がりづらくなった」と感じたら、難易度が上がるような装備を考えてみれば良いかと思います。

UO スキル / シーフ