

→ UO スキル / シーフ

→ UO スキル / 宝探し

PDFJ::Text=HASH(0xb78106f4) 探知 (DH)

- ・ 難易度制
- ・ スキル遅延 範囲探知時 1 秒 / ポイント探知時 10 秒
- ・ プライマリステータス：INT
- ・ セカンダリステータス：DEX
- ・ 教えてくれる NPC：Thief Guildmaster

通称としては英語名の頭文字をとって "DH" と呼ばれる方が多いですが、UO:KR クライアントでは英名が「Detecting」だけになっているので御注意ください。

このスキルは隠れている様々なものを発見するのに使えます。色々なパターンがありますので、それについては以下に示します。また、このスキルを覚えていると「開錠」の成功率を高める効果があるとされています。

難易度制なので、適切な難易度の隠れた PC やトラップボックスを調べて上げることになります。これがかなり厳しいですね。隠れた PC を探す＝他 PC の協力が必要・・・ですし、トラップボックスの罠を探す＝適切な難易度の罠が必要・・・です。あらかじめの準備か、GGGを使った修行ということにならざるを得ません。

いかにもトレハンで掘り出した宝箱に罠がないか調べるために使いそうなスキルです。ただ一般シャードでは Telekinesis に対応できるため、実はこのスキルの出番はありません (必須の「開錠」成功率が上がるので無意味ではありません)。

これがハードコアシャードでは話が変わり、宝箱に仕掛けられた罠を解除するのに Telekinesis が使えないので、「罠解除」のスキルが必須になります。で、これを覚えるためには、「開錠」と「探知」が 50 以上でなければなりません。だから、ハードコアシャードのトレジャーハンターはスキル構成でちょっと悩むことになりそうですね。

■隠れている PC を探す

このスキルを直接使用し、どこか場所をターゲットすると、その周囲で「隠蔽」している PC を暴けます (フェルッカ のみ)。相手のスキル・距離により難易度は変わります。

ちなみに自分の家の中であればスキル 0 でも使用できます。「隠蔽」も家の中なら、スキル 0 で無条件で成功します。

エルフは「洞察力」という種族特性により、リアル値に関係なくこのスキルが + 40 されるとの事です。これはスキル GM なら、スキル値 140 として扱われると言うことを意味します。結構、大きいですね。

■罠を探す

このスキルを直接使用し、箱をターゲットすると、その箱に罠がないかどうかを調べられます。罠を仕掛けた側の「細工」スキルに応じて難易度が変わります。罠がある場合は「トラップ」と表示されます。また、その字の色に応じて何の罠なのかも分かります。

- ・ %b: 水色 :% → ダーツの罠 (dart trap)
- ・ %g: 緑色 :% → 毒の罠 (poison trap)
- ・ %v: 紫色 :% → 爆発の罠 (explosion trap)

見つけた罠は「罠解除」で解除できますが、一般シャードでは離れて Telekinesis の呪文を掛ける方が一般的です (3マス以上離れて掛けないと、罠を食らうので注意しましょう)。プレイヤーが仕掛けた罠だった場合は、必ず「罠解除」で無効化しなければ開けられませんが、解除の難易度は作成者の「細工」に応じたものとなります。

またダンジョンでポイントをターゲットした場合は、そこに罠があるかどうかを調べることが可能になります。ただし、どんな罠なのかは分かりません。

派閥トラップだった場合は、見つけてから1分以内なら他人にも罠が見えるようになります。この場合も何の罠かまでは分かりません。

スキルが高ければ、スキルを使用しなくても罠を自動的に探知できます。

→ UO スキル / シーフ

→ UO スキル / 宝探し
