

→ [UO スキル / シーフ](#)

→ [UO スキル / 戦士](#)

PDFJ::Text=HASH(0xb7adbe2c) 追跡

- ・ [非難易度制](#)
- ・ スキル遅延 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：Ranger Guildmaster

スキルを直接使用して、対象を選び その居場所を矢印で確認できるようにするスキルです。対象には PC やベンダー、モンスターなどあらゆるクリーチャーが含まれます。スキル遅延に注意しながら ひたすら使えば上がっていきます。スキルが高いほど、遠くにいるものを追跡できるようになります。

■ 発見への補正

相手が「[隠蔽](#)」「[隠密](#)」で隠れている時は、そのスキル値を加味した難易度で見つけ出します。隠れている状態で、かつネクロマンシー呪文で Wraith に変身しているなら 難易度 + 20(見つけづらくなる)、[Horrific Beast](#) に変身しているなら 難易度 - 20(見つけ易くなる)、[Vampiric Embrace](#) で変身しているなら、難易度が 50 以下なら 50 に補正されます (見つけづらくなる)。[Lich Form](#) は難易度に影響を与えません。

[エルフ](#)が隠れている場合、このスキルによる発見確率は半減 (= 見つけづらくなる) することです。

■ トラッキングボーナス

このスキルを使うと、「[忍術](#)」による忍術アビリティの一部が、このスキルで追跡している相手を攻撃した時、トラッキングボーナスというのが得られるようになります。これは追跡を開始した時のお互いの距離 (歩数) で、離れているほどボーナスは高くなります (無駄に歩いてもボーナスは増えません)。ボーナスの上限は $10 + \text{スキル} \div 10$ で、GM だと 20 が上限になります。

トラッキングボーナスが忍術アビリティに与える影響は以下のようになっています。

- ・ [Backstab](#) のダメージ増加
- ・ [Surprise Attack](#) による相手の回避率低下量 増大
- ・ [Death Strike](#) のダメージ増加

→ [UO スキル / シーフ](#)

→ [UO スキル / 戦士](#)
