

## UO スキル / 戦士

### PDFJ::Text=HASH(0xb7afbaf4) 忍術

- ・ 難易度制
- ・ スキル遅延 アビリティにより個別
- ・ 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：Ninja

徳之諸島に伝わる忍術アビリティを使うために、UO:SE で追加されたスキルです。忍者のテンプレートを選んでキャラクターを作成した場合は最初から習得しています。

徳之諸島に伝わる武器は「武士道」か「忍術」が 50 以上ないと、使用できない独自の SpM を備えているものが多いです。

実際に忍術アビリティを使う場合、その能力が書き留められた Book of Ninjitsu が必要です。この本は禅都の忍者 (ninja) からではなく、書士 (scribe) から買うものなので注意しましょう。消費はマナのみで、他に必要なものはありません。

また忍術アビリティは「隠蔽」「隠密」「追跡」のスキルと密接に関わりあいます。これらのスキルがないと使えないアビリティもあつたりするので、同時に習得を検討するべきでしょう。ただし、そうするとスキル合計 700 の壁がどうしても見えてくるので、スキル構成には悩むことになります・・・。

#### 忍者道具

「忍術」が 50 以上ならば、smoke bomb(「錬金術」で作成)か egg bomb(「調理」で作成)を使い、使ったその場で、他者の視線有無に関わらず「隠蔽」のスキルを使用して隠れることが可能になります。アイテムとしての効果はどちらでも同じです。小麦粉と卵が材料の egg bomb の方が、秘薬を使わない分作りやすい気はします。

また「忍術」スキルと同じ値の命中率で、leather ninja belt(「裁縫」で作成)に装填した shuriken(「鍛冶」で作成)や、fukiya(「大工」で作成)に装填した fukiya dart(「弓矢工」で作成)を発射できます。

どちらも毒を塗ることが可能で、「毒」スキルがなくても命中させた相手に塗った毒を与えられるという優れものです(「毒」スキルがあるなら毒のランクが上がる可能性もあり)。発射機をシングルクリックして「装填」を選び、対応する飛び道具をタゲってチャージします。一度に 10 回分までチャージできます。使用は発射機のダブルクリックとなりますが、片手が空いていなければ発射できません。

shuriken の射程は 3 ~ 10 歩、fukiya dart の射程が 1 ~ 5 歩となっています。使い方は一緒なので、目標との距離に応じて使い分けることになるでしょうね。

#### 忍術アビリティ概論

忍術アビリティは全部で 8 つあります。アビリティごとに難易度が決まっており、適切な難易度のアビリティを使うことでスキルは上昇します。使い方は「武士道」と変わりません。

Animal Form は様々な動物に変身でき、何に変身するかで難易度が変わります。Book of Ninjitsu では難易度 0 となっていますが、実際には最低でも 20 のスキルは必要です。変身する動物によって何らかの能力を得られます。もう一度使えば元の姿に戻れます。ラマやオスタに変身すれば、騎乗せずに、同等の移動速度を得ることも出来るわけで、重要です。ステルス状態になることが多い忍者なら騎乗生物を連れて行く余裕は無いはずですからね。

Backstab はステルス状態で相手にできるだけ近づいてからセットして攻撃すると大きなダメージを与えます。きっちり隣接していれば 2 倍近いダメージを与えられるし、トラッキングボーナスでダメージが増えます。

Surprise Attack もステルス状態で無ければ使えません。この攻撃が命中すると、相手は 8 秒間回避力が低下しますが、体感でこの効果は結構分かります。この低下量にはトラッキングボーナスが加味されます。

Shadow Jump もステルス状態で無ければ使えませんが、Teleport しなければ行けないところにも行けるようになります。

個性的な特殊攻撃は他にもあります。Focus Attack は武器のマジックプロパティを一時的に強化できます。Ki Attack はステルス状態では使えませんが、素早い移動でダメージを増やせます。Death Strike も非常にアクが強い技ですが、決まればカッコイイのは間違いないでしょうねえ(トラッキングボーナスでダメージが増えます)。

#### 他スキルとの関係

「隠蔽」「隠密」が無い場合、ステルス状態になれませんが、Backstab・Surprise Attack・Shadow Jump が使えません。また Animal Form や Mirror Image はステルス状態を維持したまま使えて、その方が安全なアビリティといえるでしょう。

「追跡」はトラッキングボーナスを得るために必要です。このボーナスは「追跡」を使ったときの相手との距離(歩数)で表されます。10 + スキル値 ÷ 10 がボーナスの最大(GM で最大 20) となっています。スキル使用時の最短距離が即座に計算されるので、わざと回り道をしてもボーナスは増えません。

トラッキングボーナスにより効果が増大するのは、Backstab のダメージ・Surprise Attack による相手の回避率低下量・Death Strike のダメージ、となっています。

これらのスキルを全て上げようとする、スキル構成には相当悩まされます。トラッキングボーナスは決して無視できない効果ですが、そのためにスキルを 100 振り分ける価値があるかどうかは議論が分かれるところです。

---

#### UO スキル / 戦士

---