

忍術アビリティ一覧

アビリティ名の次の数字は消費マナです。使用するのに必要な「忍術」の最低スキル値も併記しました。

Death Strike・Surprise Attack・Backstab については、トラッキングボーナスで効果が強まります。これは相手を「追跡」することで、相手の距離（歩数）がトラッキングボーナスとして計上されます。このボーナスは「追跡」のスキル値で上限が決められます。GM で上限は 20 となります。これがトラッキングボーナスの最大値ですね。

PUB44 で仕様変更があり、幾つかのアビリティの必要スキル値と消費マナに変更が入りました。変更が入ったのは以下のアビリティです。何気に効果が絶大な割に簡単に使えていた Surprise Attack と Backstab の難易度が大幅に上がり、その代わり Focus Attack と Mirror Image の難易度と入れ替わりしました。

- ・ Focus Attack
 - ・ 消費マナ：20 → 10
 - ・ 必要スキル：60 → 30
- ・ Surprise Attack
 - ・ 消費マナ：30 → 20
 - ・ 必要スキル：30 → 60
- ・ Backstab
 - ・ 必要スキル：20 → 40
- ・ Mirror Image
 - ・ 必要スキル：40 → 20

■ Focus Attack (10)

- ・ 必要最低スキル値：30.0

武器のダメージと追加効果プロパティの確率を増加させて攻撃する。盾を装備せずに近接武器を装備している必要がある。増加する対象となるプロパティは、リーチ系・命中回避増減・エリア系・追加魔法の確率。セットすると、プロパティの数値が実際に増えているのを確認できる。Surprise Attack との入れ替えで大幅に難易度が下がった。消費マナも減っており、序盤の「忍術」上げに使いやすくなったと思われる。

■ Death Strike (30)

- ・ 必要最低スキル値：85.0

通常の半分のダメージを与えたあと、5秒以内に対象が6歩以上歩いたら「忍術」に応じたダイレクトダメージを与える（トラッキングボーナスがダメージに加算できる）。5秒経過してしまったら、その3分の1のダイレクトダメージを与える。攻撃したあと、その場を離れて歩かせる・・・とかだろうか？

PUB46 で射撃武器を使う場合、ダメージが半減するようになったほか、ダメージ量が抑えられ、「隠蔽」「隠密」に応じた値となるように調整された。

■ Animal Form (10)

・必要最低スキル：(動物ごとに異なる)

動物の姿に変身する。変身中だったら元に戻る。移動せずにアビリティを使用すると、変身できる動物の一覧から何に変わるか選べる。移動中にアビリティを使用した場合は前回と同じ動物に変身する(初めての使用なら一覧が出たはず)。ステルス状態だった場合、その状態を維持して変身できる。

変身する動物ごとに難易度が決まっており、その動物ごとに特殊能力を持てることが多い。下表で「(8周年)」と付された動物は、8周年記念アイテムの Talisman of The Fey を持っていれば変身できることを表す(このアイテムは入手時にどの動物に変身するためのものを1つ選択する)。

全てを含めた必要最低スキル値と特殊能力は以下の通り(squirrelの特殊能力はオフィシャルでも、表中と同じように書かれており、ふざけているわけではない)：

動物名	必要～最低～スキル	特殊能力
rat / rabbit	20.0	「 <u>隠密</u> 」+ 20
squirrel (8周年)	20.0	無し(強いて言えば可愛い)
dog / cat	40.0	HP 回復力上昇
ferret (8周年)	40.0	「 <u>窃盗</u> 」+ 10
giant serpent	50.0	攻撃時 Lv1 毒を与える
bullfrog	50.0	近接攻撃を受けたとき Lv2 毒を与える
cu sidhe (8周年)	60.0	包帯巻きが可能になる
llama / ostarid	70.0	高速移動
bake kitsune / wolf	82.5	高速移動、HP + 20、命中 + 20%
reptalon (8周年)	90.0	炎のブレスを吐ける
unicorn	100.0	Lv3 までの毒無効
ki-rin	100.0	高速移動、スタミナ回復力上昇

変身中は騎乗不可で、PUB46 からは擬似的な騎乗状態とみなされるようになった。つまり、bola や、Dismount などの騎乗生物から降ろされる攻撃で、Animal Form の効果は解けるようになり、それぞれの技で再騎乗可能となる条件(時間など)を満たさなければ再変身も出来なくなった。

変身中は、魔法やアビリティが基本的に使用不可だが、忍術の Animal Form、Mirror Image、Shadow Jump は使用可能。能動的なスキルのうち「解剖学」「動物学」「探知」「評価」「隠蔽」「隠密」「追跡」は使えるが、それ以外は使えない。

他のアビリティや魔法で変身している時や、美白パウダー(savage kin paint)を使用しているとき

は、このアビリティによる変身は出来ない。

■ Ki Attack (25)

- ・ 必要最低スキル：80.0

セットしてから対象まで移動した距離が長いほど大きなダメージを与える。2秒以内に対象に攻撃が命中しなかったらセット状態は解ける。ステルス状態では使用できない。

■ Surprise Attack (20)

- ・ 必要最低スキル：60.0

ステルス状態の時のみ使用可能で、攻撃が命中した相手を驚かせ8秒間回避率を低下させる。この回避率低下量にはトラッキングボーナスが加味される。実はかなり効果的なアビリティだったためか、Focus Attack と入れ替えで難易度が上がった。

■ Backstab (30)

- ・ 必要最低スキル：40.0

ステルス状態の時のみ使用可能で、「忍術」に応じたダメージボーナスを与える。相手と距離があるとダメージボーナスはなくなるので、できるだけ隣接した状態(6歩以内)でセットした方が良い。トラッキングボーナスもダメージに加味される。実はかなり効果的なアビリティだったためか、Mirror Image と入れ替えで難易度が上がった。

■ Shadow Jump (15)

ステルス状態の時のみ使用可能で、ステルス状態を維持したままテレポートが可能になる。テレポートした後「隠密」の判定があり、失敗すると姿を現してしまう。それ以外に移動したことがわかる痕跡は一切発生しない。

- ・ 必要最低スキル：50.0

■ Mirror Image (10)

- ・ 必要最低スキル：20.0

自分の分身を作り出す。分身1体につき、コントロールスロットを1消費する。分身はゆっくりと本人についていき、本人がダメージを受けた時、分身が近くにあると「忍術」に応じた確率で分身が身代わりになって消える。Backstab との入れ替えで難易度が下がった。
