

UO スキル / 生産職

PDFJ::Text=HASH(0xb7afccd0) 弓矢工

- ・ 難易度制
- ・ スキル遅延 1 秒
- ・ プライマリステータス：DEX
- ・ セカンダリステータス：STR
- ・ 教えてくれる NPC：Bowyer

UO:KR クライアントでは、英名が「Bowcrafting」のみになっています。

木材を材料にして弓矢などの飛び道具を作るスキルです。

作ろうとする物に応じて難易度が決まっており、適切な難易度のものを作ろうとした時にスキル上昇判定があります。上げるためには、どうしても地道な努力と材料の確保が必要となります。「武刀の天地 (UO:SE)」「宝珠の守人 (UO:ML)」で、作成難易度が高めの弓が増えたことにより、かなり上げ易くなりました。ハートウッドで様々なクロスボウ系の作成クエストがあるので、レシピヤルニック狙いがてらやるのにちょうど良かったです。

弓の特徴は遠距離攻撃が出来ることと、攻撃時に矢を消費することです。それゆえ、矢を作成できる このスキルの持ち主は欠かせない存在と言えるでしょう。もっとも矢を造るための材料調達は かなり面倒なので、あまり安売りはしたくないと言うのが本音だったりしますが(笑)。

生産職としてのスキル

設備

弓矢生産には特に設備は必要ありません。ツールさえあれば、どこでも仕事出来ます。ただ材料となる板が比較的重い素材なので、「大工」同様 ある程度の力 (STR) はあった方がいいでしょうね。

生産ツール

弓矢生産をするためのツールは fletcher's tool(弓師の道具) です。これをダブルクリックすることで、弓矢工仕事が可能になります。

これらのツールは街の NPC 弓師 (bowyer) から購入できるほか、「細工」で作成可能です。

弓矢の生産

弓矢工に必要な材料は、主に log(丸太) か board(板) になります。矢を作るためには、さらに feather(羽根) が必要になります。羽根は鳥や鳥系モンスターを倒して入手できますが、その詳細は「モンスターを倒したら・・・」を御参照下さい。

木材はノーマルも含めて 7 種類あります。ノーマル以外の木材を使いたい場合は、スキル値が必要な値に達している必要があります。その値は「伐採」できるスキル値と同じになっています。

ダメージ変換があるのは frostwood の冷気のみで、あとの種類はマジックプロパティを武器に付与します。運強化があるのは oak ですが、そのほかの木材も ingot や leather では見られなかったプロパティを付加します。

どの木材を使って生産をするのかは、生産メニュー上で選びます (色をノーマルのままにする設定も可能です)。ノーマル以外の木材が追加されたのは「宝珠の守人 (UO:ML)」からですが、そ

れ以前の弓矢工製品も ノーマル以外の木材を材料にすることで、その色を反映したものが作れるようになりました。

ノーマル以外の木材を使いたい場合は「伐採」に必要なのと同じ値の「弓矢工」スキルが必要になります。

スキルが低い場合は、矢を大量生産することで、一気にスキル上昇が可能です。矢は1本で board × 1 もしくは log × 1 (それに feather × 1) を消費するので、ちょっと釈然としませんが・・・。

高品質の武器防具

パブリッシュ 44 より「武器学」を上げている場合、高品質の武器防具作成時にボーナスが付くようになります。具体的には武器なら スキル値 ÷ 20(%) のダメージ増加、防具ならランダムで属性抵抗値に スキル値 ÷ 20 が振り分け加算されます。防具に対する補正は各部位ごとならかなりの差になりそうですが、「弓矢工」で対象になるのは武器だけですね。

弓矢は壊せません

元の素材には戻せないの、不要ならば捨てることになります。

弓の修理

修理のために 材料は不要です。修理をするときに ブランクスクロールをターゲットすると、弓矢工修理 DEED を作成可能です。

弓の強化

ノーマル以外の木材を使って、未強化の弓を一度だけ強化できます。これにより、使用した木材の性質を付与できます。

ダメージ変換は frostwood だけなので、基本は oak の「運 + 40」か、ash の「速度 + 10%」が念頭に置かれるかと思います。また、heartwood はランダムにマジックプロパティを付与するので、そうした博打も面白いかも？

生産メニューで選んだ木材が強化にも使われます。だから、強化に使用できる木材は、実際に生産で使用できるものに限られます。スキルがある程度上がっていないと、自由な強化は出来ないことになります。また強化しようとするものを作れる「弓矢工」スキルも必要です。

ジュカ弓の調整

juka lord を倒すと入手できるジュカの弓 (必ず何かの特効になっていて特別な名前になっています) は、拾ったままの状態では武器として使えません。スキル GM の場合、その弓をダブルクリックして、gear(「細工」で作れます) をターゲットすることによって調整を行い、使用可能になります。

矢筒 (quiver)

「裁縫」のレシピとして作れるようになる quiver(矢筒) は何種類かありますが、共通して入れた矢の重さを軽減してくれます。また、背中(cloak などと同じ部位) に装備することにより、そのマジックプロパティの恩恵を得られます。これにより、その時の攻撃の属性を変えたりすることが可能になります。

吹き矢 (fukiya dart)

「弓矢工」ではいわゆる " 矢 " として、arrow と、crossbow bolt 以外に もう一つ作れるものがあ

りますよね。それが fukiya dart ですが、これ・「弓矢工」で作れる弓では発射ができません。fukiya dart の発射機は「大工」で作る fukiya だからです。

fukiya をシングルクリックしてコマンドメニューを開くと「装填」が可能です。そのあと、装填したい fukiya dart をターゲットすると、そこから最大で 10 チャージ分を装填します。コマンドメニューにより、一度装填したものを取り外すことも可能です。

fukiya は忍者道具の一つで、fukiya dart が充填されている状態で、ダブルクリックすることにより使えます。この際「忍術」のスキル値と同じ確率でターゲットに fukiya dart が刺さります。大きなダメージを与えられるものではないのですが、fukiya dart には「毒」で各種の poison potion を塗ることが可能です。

毒を塗った状態で攻撃が命中したら、相手にその毒を与えます。通常の武器 SpM では Infectious Strike で攻撃しなければならず、しかも「毒」も上げていなければ効果的なダメージは与えられませんが、fukiya dart に塗っていた毒は「毒」無しでも効果を発揮するため、忍者にとっては重要な武器となり得ます。

ちなみに似たような忍者道具に「鍛冶」で作れる shuriken(手裏剣)があります。使い方も似ているこの2つの武器は射程に違いがあります。fukiya は 1 ~ 5 歩、shuriken は 3 ~ 10 歩で、fukiya の方が射程は短い代わりに近接している相手にも攻撃可能です。

弓レシピ と runic fletcher's tool

エルフの街であるハートウッドにいるエルフからクエストを受けることでもらえます。弓レシピよりもさらに低確率で、魔法の弓矢製品が作れる runic fletcher's tool が手に入ることもあります。runic fletcher's tool は 6 種類あり 特殊木材の名前が冠せられています。これにより「弓矢工」でも魔法の弓が作れるようになりました。

レシピや runic fletcher's tool をもらえるクエストは「質素な弓 (bow × 10)」「正確な弓術 Part I(crossbow × 10)」「正確な弓術 Part II(heavy crossbow × 10)」「正確な弓術 Part III(repeating crossbow × 10)」「必殺のダート (crossbow bolt × 10)」です。

「必殺のダート」は非常に簡単な条件です。crossbow bolt を 10 本越えてスタックしていても、クエストアイテムに指定した時は、自動的に 10 本が間引かれるので、手動で 10 本取り分ける必要はありません。

UO スキル / 生産職