→ UO スキル / 生産職

# PDFJ::Text=HASH(0x17f7620) 細工

・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：INT
・Golemcrafter、Tinker、Tinker Guildmaster

生産に使用する様々なツールや、内装に使う器具を作成するスキルです。スキルが GM になったら、高品質の製品に自分の名前を入れることが可能になります。作れるもの・出来ることの範囲が非常に広いスキルでもあります。組み立て部品のカテゴリーは、妙に細かくリアルで、やってみると なかなか面白いです。

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。必要な材料が少ない生産ツールを作って 60 ぐらいまで上げたら しばらくは lockpick でスキルが上がります。ingot 消費が 1 でスタックするので､実に扱い易いです。95 ぐらいまで上げられるので､そうしたら spyglass や heating stand などを作って仕上げとなります。もらえるのが裁縫レシピですが､ハートウッドで「千里眼 (spyglass × 20)」のクエストを受けると無駄がありませんでした ( アイテム指定が面倒ですが・・)。

細工は様々な仕事を可能にします。主な仕事は高チャージの生産ツールを作ることでしょうが、内装用の小物やアクセサリを作るのにも活躍します。かなり強力なマジックアクセサリも作成できます。あまり強くないとは言われますが、メイドゴーレムを作れるのも細工師だけです。また「大工」で箱を作った時、このスキルがあれば鍵付の箱を作れます。

## ■生産職としてのスキル

■設備

細工生産には特に設備は必要ありません。ツールさえあれば、どこでも仕事が出来ます。

■生産ツール

細工生産をするためのツールは、tinker's tool( 細工道具 ) です。これをダブルクリックすることで、細工仕事が可能になります。

これらのツールは街の NPC 細工師 (tinker) から購入できるほか、同じ「細工」で作成可能です。NPC から購入するものと、PC が作成するものとで、グラフィックが違いますが、使う分には同じものです。

■細工製品の生産

細工に必要な材料は､board( 板 ) か ingot( 延べ棒 ) になります。作成するものに応じた材料が必要です。アクセサリを作る場合は宝石も必要です。

board は「伐採」で、ingot は「採掘」で調達します。どちらも NPC から買うことは可能ですが、やはり自分で調達していかないと資金が続かないでしょうね。

ingot については、ノーマル以外を使用できますが、スキルが所定の値に達していなければなりません。必要なスキル値は ore が「採掘」できるスキル値と同じになりますので、そちらを御覧下

さい。ノーマル以外の ingot を材料にした場合、ほとんどの細工製品は色が変わるだけですが、武器としてのデータを持つものはダメージ変換があり、dull copper なら 耐久値＋ 100%･装備条件－ 50%、shadow iron なら 耐久値＋ 50%、golden なら 装備条件－ 50%・運＋ 40 されます。
どの ingot 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 )。board の方は選べず、その時あるものを使いますが、ノーマル以外の板を使っても 色や効果に影響を与えません。

生産ツールを作った時に高品質だったら、そのチャージが標準品質よりも高めになります ( ほとんど変わらないこともありますが、これはランダムです )。

■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、「細工」で対象となるのは武器だけですね。

## ■細工製品は溶けません
武器としてのデータを持っていても「細工」で作成する butcher knife( 肉切りナイフ )、cleaver( 包丁 )、skinning knife( 皮剥ぎナイフ )、hachet( 手斧 ) は溶かして ingot には出来ないということを意味します。

## ■細工製品の修理
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、細工修理 DEED を作成可能です。

８年目の長期報奨である weapon engraving tool ( 武器刻印ツール ) のチャージを回復させるのにも、このスキルが 75 以上必要です。また、スキルだけでなく blue diamond (「採掘」で掘り出せる特殊宝石の一つです ) が必要になります。
スキルが無い場合でも、町の NPC 細工師に 10 万 gp を払えばチャージは回復できます。お金をかけたくなければ、このスキルを持った PC の出番と言う事になりますね。

## ■細工製品の強化
ノーマル以外の ingot を使って、未強化の細工で作れる武器を一度だけ強化できます。これにより、使用した ingot の性質を その武器に付与できます。
この辺の感覚は「鍛冶」と変わらず、強化に使用する ingot は、生産メニューで選択したものになります。だから、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「細工」スキルも必要です。
強化については「鍛冶」の記述をご参照下さい。

## ■鍵箱の作成
「大工」で箱を作るときに「細工」スキルが 40 程度まで上がっていると、key( 鍵 ) を一緒に作ることが可能です。key をダブルクリックして箱をターゲットすることで、鍵をかけたり外したりできます。
key を使わずに鍵箱を開けたい場合、相応の「開錠」スキルが必要になります。また低スキルで作成された鍵箱なら「魔法」が高ければ Unlock の呪文で開けられます。

鍵箱は NPC からは購入できないため、欲しい場合はプレイヤーが作らなければなりません。

ちなみに key をダブルクリックした後、key 自身をターゲットすると、rune と同じように名前を付けられます。複数の key を持つのであれば、どれがどの鍵だか分からなくならないように、区別しやすい名前を付けておくと良いでしょう。

$ 合い鍵

スキルが GM なら、合い鍵を更に作成することも可能です。

まず「細工」で iron key を作ります。これはまだ対応するものが何も無い「ブランクキー」という状態です。で、これをダブルクリックして合い鍵を作りたい key をターゲットすれば完成となります。

家に鍵があったころは、合い鍵を作るというのは非常に重要な仕事だったようですね。

$key ring

たくさん鍵を持っていると、どれがどの鍵だか分からなくなる・・なんてことになりかねません。そこで便利なのが key ring というアイテムです (「細工」で作れます )。これは、鍵を入れる特殊なコンテナのようなものです。

key を key ring にドラッグ＆ドロップしてください。すると以後は、key ring をダブルクリックしてから対象をターゲットすると、その対象に対応する key が key ring に入っていれば、その key と同じように鍵の掛け外しが可能となります。複数の key が入っていても、きちんと判別されるので、どの鍵か迷う心配がなくなります。

key ring に入れることができるのは、鍵箱の鍵 ( 作成時だけでなく、その後作った合鍵も含む ) と、船の鍵となっています。ブランクキーは key ring に入れられません。

key ring をダブルクリックした後、key ring 自身をターゲットすると、中に入っていた鍵を全部外に出します。たくさん入っていると大変なことになるので、あらかじめ 何か袋なり箱なりに key ring だけを入れてからやることが勧められています。

## ■罠や APB の作成

鍵箱に対しては、更に罠を仕掛けることが可能です。必ず、その箱を開けるための合鍵が必要になります・・鍵を掛けなければ罠が有効にならないからです。

罠には３種類あるので、仕掛けたい罠に応じた材料が必要になります。必要な材料は

・dart trap( 矢 ) → crossbow bolt ×１、ingot ×１
・poison trap( 毒ガス ) → poison potion 系×１、ingot ×１
・explosion trap( 爆弾 ) → explosion potion 系×１、ingot ×１

となっています。なお、dart trap と poison trap は 30.0 以上のスキル、explosion trap は 55.0 以上のスキルも必要です。罠の威力はスキルに応じて決まります。GM 細工師が作った罠箱は即死クラスの威力を発揮します。

なお箱には向きがあり、移動させたり床に置いたりすることで時折 変化します。作成時と違った向きの状態だと、罠は発動しないようなので御注意下さい。

材料が揃ったら、細工の生産メニューにある「トラップ」から仕掛けたい罠を選び、用意した箱 ( 未施錠の状態で ) をターゲットすると、罠が掛かった箱を作成できます。作成後、合鍵を使って箱に鍵をかけると、罠が有効になります。
最後に鍵をかけた人 ( ＝最後に罠を有効にした人 ) が、罠箱の " 所有者 " として記憶されます。箱に罠を仕掛ける目的は、この所有者以外に中身を見られたり盗られたりしないようにすることです。

所有者は鍵を掛けた後でもダブルクリックして自由に箱の中身を見ることが可能です ( 出し入れは鍵を外してからでなければ駄目 )。

所有者以外が罠箱をダブルクリックしたり、「罠解除」に失敗したりすると、罠が発動します。罠によって人が死んだ場合、殺人報告を受けるのは所有者のみです。罠は何度でも発動しますが、合鍵を使えば誰でも罠を発動させずに箱を開けることが可能です。
自分が所有者となっている罠箱を他人にあげないようにした方がよいといえます。なぜなら、知らぬ間にどこかで使われた場合、自分が殺人者として報告されることになりかねないからです。鍵をかけずに合鍵ごと渡すのが良いというわけですね。
・・もっとも、今は罠箱で死人が出ても、殺人報告は出せないようです ( バグなのか仕様なのかは定かではないですが )。

「細工」によって作成した罠箱の罠は「罠解除」を使わなければ解除できません。このスキルで解除された場合、罠は消滅して、ただの鍵箱に戻ります。その場合でも鍵は外れないので、箱を開けたいのなら、合鍵を使うか「開錠」でこじ開けるかする必要があります。
罠が解除されない限り「開錠」で箱をこじ開けることは出来ません。また、罠箱は取引ウィンドウで他人に渡せません。

なお派閥 (faction) に所属している場合、派閥罠というのも作成可能です。これは街の中に設置して、敵対派閥から拠点を守るための罠です。

$APB (anti paralyze box)
麻痺をしたとき、これをすぐに解除する目的で「APB (anti paralyze box)」というのを用意するのが、対人戦ではポピュラーです。これはダブルクリックしても開かずに罠だけが発動する罠箱のことで、作成するには以下に示すちょっとした手順を踏む必要があります。

1. 上記の方法で罠 (dart trap が無難でしょう ) を仕掛けた箱を作ります。
   ・この時、作る箱は「small crate」「medium crate」「large crate」のいずれかにする必要があります。罠自体は他の種類の箱にも仕掛けられますが、APB として使えるのは、この３つに限定されています。
2. 地面に置くなどして向きを変えます ( これが重要なようです )。
   ・向きを変えると罠を仕掛けられなくなるので、先に罠を仕掛ける必要があります。
3. 箱を作成したときに一緒に作成された鍵で施錠します。
   ・これで罠が有効になるというわけですね。
4. メイジ呪文の Unlock で この鍵を外してから、Magic Lock で施錠して完成です。
   ・これはダブルクリックしても開かないようにする為です。
5. 実際に使うときは、箱の向きを変える必要があります。
   ・これは、罠が発動するのは仕掛けることができた向きの時だけだからです。

これで完成ですが、つまり「細工」スキルが高い人が作った箱では Unlock による開錠が困難で

すし、出来たとしてもその罠ダメージで死にかねません。このため、APB を作る目的なら、罠が作成可能な最低ラインである「細工」スキル 30 で、Dart trap( 矢罠 ) をかけるのが基本となります。

・・が、一人で APB を作ろうとしている場合、「細工」が 30 だと鍵箱が作れません ( 鍵箱は NPC からは買えないので、必ず作る必要がある )。そのため 39.9 まではスキルを上げる必要があるようです (40 まで上げると、罠の威力が上がってしまう )。そして、その鍵箱を Unlock で開けるためには「魔法」が 50 程度は必要なようです。

それから老婆心ながら、呼び名はプレイヤー間での通称であり、作成したからといってアイテム名が「anti paralyze box」となるわけではありません。

## ■メイドゴーレムの作成

スキルが 60 以上ある場合、clockwork assembly( ゼンマイ部品 ) × １・power crystal( パワークリスタル ) × １・iron ingot × 50・bronze ingot × 50・gear × ５ を全て揃えて clockwork assembly をダブルクリックすると、golem を作成できますが、コントロールスロットを 3 消費するので、例えばカブトムシを連れている時は無理ということになります。また、１日に５体までしか作れません。

材料となる clockwork assembly は 野生の golem が 50%、exodus overseer が 30%、blackthorn juggernaut が 30%の確率で持っています。

power crystal は 野生の golem が 10%、exodus overseer が 100%、blackthorn juggernaut が 50%、betrayer が 100%の確率で持っています。

gear は「細工」の「部品」カテゴリーで作れます。

上記のモンスターとは、イルシェナーのエクソダスに赴いて戦うことになるでしょう。

GM でなければ、ステータスとしての強さは見込めません (90 以上でもそこそこ )。魔法攻撃は無効化し、毒攻撃はほとんど効きませんが、野生の golem が持っている スタンパンチや 15%ダメージパンチの能力は持っていないため、野性の golem と同じものを期待していると、肩透かしを食らいます。

ペットと同じように命令に従い、厩舎にも預けられますが、餌をあげられないので おきにいりにする方法はありません。

メイドゴーレムがダメージを受けると、オーナーのマナが減少します。マナが無い場合は、HP が減少します。

メイドゴーレムが受けたダメージは tinker's tool と ingot を使用して行います。生産メニューの「修理」でメイドゴーレムをターゲットします。まさに「修理」ですね。「細工」スキルが 10 あれば回復は可能です。包帯や魔法での回復は出来ません。

ログアウトを始めとして「魔法」の Invisibility や「隠蔽」などにより、メイドゴーレムからオーナーが見えない状態か、オーナーから５マスを超えて離れると弱くなります。オーナーが見えない状態が２時間続くと、野生化して壊れます。

## ■金属コンテナ刻印ツール

スキルが 75 以上ある場合、ingot × ４、spring( 細工で作れます ) × 1、gear( 細工で作れます ) × ２、diamond × １ を材料にして、metal container engraving tool( 金属コンテナ刻印ツール ) を作成できます ( いかにもそれっぽい材料だと思いませんか？ )。

このツールは metal chest に任意の文字を刻印可能にします。文字を入力せずに「OK」すれば刻印内容を消去できます。

## ■マジックアクセサリ

宝石と「採掘」GM でもらえることがある特殊宝石を材料にして、マジックプロパティの付いたアクセサリを作成可能になりました。プロパティ強度が中程度なので若干微妙なところもありますが、ある程度付加されるプロパティが絞れているので、宝石が沢山あるならチャレンジしてみてもいいかも？

turquoise ring だけは、武器ダメージのプラスが 25%を越える可能性があるため、狙ってみる価値があるかもしれません。

## ■細工レシピ

バルクオーダーはありません ( 従ってパワースクロールもありません ) が、エルフの街のハートウッドにいるエルフから受けたクエストをこなすと、細工レシピがもらえるかもしれません。どれも上級レシピで、それなりに強力ですが、材料をそろえるのが大変です。

細工レシピをもらえるクエストは「必要の母 (tinker's tool × 10)」「瓶に込められた思い (empty bottle × 50)」「酔いどれの目 (barrel tap × 25)」「風の歌 (fancy wind chimes × 10)」「チックタック (clock × 10)」「爬虫類の歯医者 (Coil's Fang ※戦利品 )」ですが、その出現率は低いものとなっています。

---

→ UO スキル / 生産職

---