

→ UO スキル / 生産職

PDFJ::Text=HASH(0xb7afda0c) 裁縫

- ・ 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
- ・ 教えてくれる NPC：Cobbler、Tailor、Tailor Guildmaster、Weaver

布や皮を材料にして衣服や防具を作るスキルです。骨を材料にした防具も作成できます。また裁縫で作った武器防具の修理も可能です。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。

裁縫は街の NPC 裁縫屋 (tailor/weaver) などから バルクオーダー を引き受けられます。スキルが 70 になるまでは、そのスキルに応じた バルクオーダー を渡されるので、それをこなすなり、同じものを作るなりすれば、特に問題なくスキルは上がると思います。そこからは、oil cloth で GM を超えてしばらくは上げていけますが、革が一杯あったので、私は ハートウッド で「ゴルチエコレクションから」を引き受けていました。

UO は様々な衣類を作成可能で、しかも自由に染色できます。だから様々な服装のコーディネートを楽しめるし、そのためにはこのスキルが欠かせません。また皮防具を作るエキスパートでもあります。

革防具は「瞑想」や「隠密 (ステルス)」を阻害しないため重用されます (studded: 鋲付や bone: 骨は駄目です)。しかも、現状では金属鎧に比べて抵抗値が低い・・・というわけでもありません。このスキルがあるなら革防具 (bone 以外) に鉄を入れて、革に戻すことも可能になります。

このスキルがあるとアーケイン装備というのを作れます。これを装備していると、チャージの回数だけ秘薬無しで魔法が使用できます。秘薬が無い状況で地味に役立ちます。チャージの回復も、このスキルの役割です。

■生産職としてのスキル

■設備

裁縫自体に設備は必要ありませんが、その材料となる布を作るのに設備が用意されています。布の作り方も交えて設備を紹介します。

まず材料は 3 種類のどちらかになります。1 つは sheep(羊) に刃物を当てて入手する pile of wool(羊毛)、もう 1 つは 綿畑に生えている綿花をダブルクリックして入手する bale of cotton(綿毛)、最後は NPC 裁縫屋から買える flax bundle(亜麻の束) です。羊毛か綿毛を利用するのがお金も掛からず一般的です。

これらの材料をダブルクリックして、spinning wheel(糸巻き) もしくは elven spinning wheel(エルフの糸巻き) をターゲットすると、糸巻き機が作動します。少し待てば、pile of wool は yarn(織り糸) になり、bale of cotton と flax bundle は spool of thread(巻き糸) になります。

yarn もしくは spool of thread をダブルクリックして、loom(機織) をターゲットすると、布を作成し始めます。5 回繰り返す (つまり yarn か spool of thread が 5 つ必要) と 1 本の bolt of cloth(巻

き布)が作成できます。これに鉄を入れると裁縫の材料である cloth(布)50枚になります。ちなみに cloth にさらに鉄を入れると clean bandage(包帯)になり「治療(包帯)」で使用できます。

spinning wheel、elven spinning wheel、loom は、街の裁縫屋に必ず設置されており利用可能です。また「大工」でアドオンとして作成でき、自分の家に設置できます。そうすれば、仕事は格段に楽になりますね。

■生産ツール

裁縫生産をするためのツールは、sawing kit(裁縫キット)です。これをダブルクリックすることで、鍛冶仕事が可能になります。

これらのツールは街の鍛冶屋で購入できるほか、「細工」で作成可能です。

bolt of cloth が複数ある場合、sawing kit で「布を切る」を選ぶことにより、まとめて cloth に出来ます。さらに「布をまとめる」を選ぶと、同じ色の cloth を1つのスタックにまとめてくれます。褒章布が大量にある時などの整理に便利です。スキルが0でも可能です。

布以外にも、leather(皮)や bone(骨)が材料として使われます。これらは基本的にモンスターや動物を倒して、その死体から入手することになります(他にも方法がないではないですが、死体から採取するのが一番手っ取り早い)。この辺りの入手方法については「モンスターを倒したら」とか「生産職の実践」あたりを御覧下さい。

■裁縫製品の生産

衣類は cloth が材料になります。複数の色の布がある場合は、どれを使うのかターゲットする必要があります。

靴や防具を作る時は leather(革)が必要になります。骨鎧を作る時は、さらに bone(骨)も必要になります。革は NPC から買ってもいいですが、基本的には動物やモンスターを倒した後、刃物を当てて入手するのが一般的です。骨もモンスターを倒して入手することになります。このあたりの入手方法については、こちらの「モンスターを倒したら・・・」を御覧下さい。これらの素材を手に入れる狩りは、冒険の目的の一つともいえます。hide(皮)の状態でも材料には出来ませんが、かさばるので鉄を入れて leather(革)に整形するのが一般的です。

革はノーマルも含めて4種類あります。ノーマル以外の革を材料として使用するに、Spined(青)は65、Horned(赤)は80、Barbed(緑)は99以上のスキルが必要です。これらの革を使用すると抵抗値にボーナスが付くほか、Spinedには運強化の効果があります。どの leather 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)。

骨防具はかなりマニアックな防具です。物理耐性は高くなるので魔法を使わない敵を相手にする時はいいかもしれませんが、その見た目のインパクトで勝負する防具のような気はします(笑)。

■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 $\text{スキル値} \div 20(\%)$ のダメージ増加、防具ならランダムでどれかの属性抵抗値に $\text{スキル値} \div 20$ 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ので「武器学」GMの人が鎧を一揃い作った場合、「武器学」0の人が作るのと比べて、合計で30もの差になります。かなり大きいです。

■裁縫製品を布・革に戻す

通常、衣類に鉄を入れると cloth を切るのと同じように clean bandage(包帯)になります。が、スキルが 20 以上ある場合、oil cloth 以外は何枚かの cloth になります。さらに切って包帯にするもよし、別の裁縫製品の材料にするもよし、です。

防具については、bone(骨)を使っていないものなら、鉄を入れて何枚かの leather に戻せます。スキルが高いほど戻せる数は増えます。ただ、左右の向きの違いなどにより戻せないものもあるみたいです。駄目だといわれたときは素直に諦めましょう。

布も革も、本来必要な量の半分が戻ってくる最大数になります。少しでも素材を無駄にしたいくないなら、不要なものには鉄を入れておきましょう。

Pub48 で導入された salvage bag に布へのリサイクルに便利です。リサイクルしたい布製品を全部これに入れます。そして、自分のバックパック第一階層に鉄がある状態で、salvage bag をシングルクリックしてコマンドメニューを出し、「salvage cloth」を選ぶと、中に入っているものを一気に切って布と革に戻してくれます。

salvage bag は、町にいる NPC 道具屋 (provisioner) から 1000gp 前後ぐらいで購入できます。

■裁縫製品の修理

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、裁縫修理 DEED を作成可能です。

■裁縫製品の強化

spined、horned、barbed の皮を使って、未強化の防具 (= 抵抗値が設定されている装備) を一度だけ強化できます。強化による効果は、抵抗値の加算が主ですが、spined だけは運強化が可能で、裁縫による強化は主にこれが目的ですが、残り 2 つの皮による抵抗値上昇も馬鹿にならないため強化に使われるケースは多いです。

生産メニューで選んだ leather が強化にも使われます。だから、強化に使用できる leather 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る「裁縫」スキルも必要です。

Spined は物理のみ +5 しますので、魔法を使わない相手には非常に有効な防具にできます。Horned は満遍なく抵抗値が +2 (炎は +3)、全ての防具に強化を施すと、全抵抗値を +10 以上出来ることになります。Barbed は炎は +1 ですが 毒は +3 エネルギーは +4 されるので目的に応じて Horned と使い分けることになるでしょう。

強化に使うのが皮だからでしょうか、布製品で抵抗値を持つ帽子類などの強化は出来ません。ルニックツールを使っても帽子類はマジックプロパティが付きませんが、これも強化出来ないことが理由のような気がします。

■アーケイン装備

スキルが 60 以上ある場合、arcane gem をダブルクリックして、高品質の leather gloves(革小手)、robe(ローブ)、cloak(外套)、thigh boots(太ももまでのブーツ)のいずれかをターゲットすると、アーケイン装備を作れます。アーケイン装備作成時に付加されるチャージ数は $\text{スキル} \div 5$ となります (伝説で 24)。

arcane gem は controler、golem、juka mage、juka lord を倒した時に入手できます (いずれもそれなりの強敵です)。leather glove と thigh boots は ノーマル革製品の必要があります。

この装備は「魔法」または「霊媒」の呪文を使用時に有効です。呪文使用時に、秘薬が無く秘薬低減の判定にも失敗しても、装備していればそのチャージを－1して魔法が使用できます。一つは装備してアイテム保険でもかけておけば、死んだときに困らずに済むかもしれません。

チャージを使い果たすと、アーケイン装備は色が抜けてしまいます。でも arcane gem をダブルクリックして再ターゲットすることにより、チャージしなおせます。スキルが 60 未満でも再チャージは可能ですが、GM になるまでは最大の 80% までしか回復できません。

■革コンテナ刻印ツール

スキルが 75 以上ある場合、bone × 1、leather × 6、spool of thread × 2、dyes × 1 を材料にして、leather container engraving tool(革コンテナ刻印ツール) を作成できます。

このツールは backpack、bag、porch 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。

■バルクオーダー

バルクと受け取れる褒章については、別ページにまとめていますので、上のリンク先を御覧ください。

■裁縫レシピ

エルフの街であるハートウッドにいる エルフ の裁縫屋などからクエストを受けることでもらえます。かなりの数があり、レシピ を貰って使用しない限り、その製品を作ることは出来ません。・ただ、低級レシピ はプロパティ的に残念ながら微妙、高級レシピ は強力なボスモンスターを倒して得られる素材が必要・という感じで、なかなか良さが分かりづらくなっています。

高級レシピ になれば、それなりの防具が作れると言えば作れるのですが、なにぶんにも エルフ 専用装備ばかりだったりするのですよね・。

裁縫レシピ をもらえるクエストは「ゴルチエコレクションから (studded busiter × 10)」「洋服の王様 (kllt × 10)」「オートクチュール (flower garland × 10)」「ふわふわのシャツ (fancy shirt × 10)」「千里眼 (spyglass × 20)」となっています。

→ UO スキル / 生産職
