

UO スキル / 生産職

PDFJ::Text=HASH(0xb7810970) 鍛冶

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

金属製の武器や防具を作るスキルです。金属以外にもドラゴン系のモンスターから入手できる鱗を材料にした防具も作成できます。また鍛冶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。

鍛冶は街の NPC 鍛冶屋 (blacksmith/weaponsmith/armourer) 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、shuriken circlet royal circlet とステップアップすると、比較的少ない ingot で沢山作れるので、修行には適していますが、それにこだわる必要はありません。

GM になり自分の銘が入った武具を他の人に使ってもらう・・・これは非常に嬉しいことでしょうね。武器や防具の強化は、成功した時の嬉しさはひとしおですがセキュア整理の一環としてやることが多いかも・・・。

生産職としてのスキル

設備

鍛冶生産をするためには、幾つか設備が必要になります。

まず anvil(金床)が必要です。設置位置から 2 マス以内になければなりません。通常の anvil の他、stone anvil というのもあります。

さらに forge(火床、炉)が必要です。これも設置位置から 2 マス以内になければなりません。丸い forge の他、横に長い large forge や、elven forge というのが該当します。

これらの設備は街の鍛冶屋には必ずあります。「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。ちなみに自分の家に設置する場合、階層が違っていても真上や真下あたりにあれば、実は使用可能だったりします。家の内装を考えるとときには使えるかもしれません。

生産ツール

鍛冶生産するためのツールは、tong(火箸)・smith's hammer(鍛冶用の槌)・sledge hammer(大槌)です。これら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。どれを使っても開かれる生産メニューは共通です。

これらのツールは街の鍛冶屋 (blacksmith/weaponsmith/armourer) で購入できるほか、「細工」で作成可能です。

鍛冶製品の生産

必要となる材料は ingot(延べ棒) です。これは主に「採掘」で掘り出すか、一部のモンスターを倒して入手できる ore(鉱石) を、やはり「採掘」で精製して作ります。鍛冶屋のテンプレートで始めると、どちらも覚えた状態となりますが、役割分担がはっきりしているので、違うキャラクターが覚えても特に問題はありません (作ったアイテムを溶かしながらのスキル修行をする場合は、両方とも覚えていた方が良いでしょう)。

ingot にはノーマルな鉄 (iron) の他にも 様々な材質のものが存在します。それを材料にしてものを作ると、ノーマルな iron ingot とは性質が異なる武器防具を作成可能ですが、種類に応じたスキル値がある程度必要です。必要なスキル値は「採掘」で掘り出したり精製したり出来るようになるスキル値と同じなので、そちらを参照してください。

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)。ingot による性質の変化は、武器ならダメージ変換・防具なら各抵抗値へのボーナスの形が主ですが、Dull Copper は「耐久力アップ・装備条件低減」、Shadow・Valorite 「耐久力アップ」、Golden は「運強化・装備条件軽減」という特別な効果があります。もちろん、こうした性質以前に、見た目 (色) を目的にして材料を選ぶのも ありですね。

ドラゴン系のモンスターを倒すと入手できる scale(鱗) を使った防具が作成可能です。こちらでも鱗の色によって、ingot と同じように性質が様々になります。ただ、その性質が かなり極端なため、実戦では使いづらいと言うのが率直な印象です。

どの scale 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)。色による性質の変化は、黒は物理・赤は炎・白は冷気・緑は毒・青はエネルギーの抵抗値を上げ、黄は運を上げます。その代わり相反する性質の抵抗値は少々下がります。

武器防具以外でも、swamp dragon(沼ドラ) に装着するための dragon barding を作成できます。これを装着した沼ドラに騎乗すると、受けるダメージが軽減されます。この詳細は「武器学」を参照してください。なぜこのスキルなのかは読めばお分かりいただけるはずですが。

材料は ingot × 750 とかなり大量で、作成難易度も高いですが、このスキルで作る以外に入手の方法は無く、対モンスター戦では有用であるため、需要はかなりあります。

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 $\text{スキル値} \div 20(\%)$ のダメージ増加、防具ならランダムで属性抵抗値に $\text{スキル値} \div 20$ 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。

鍛冶製品の溶解

生産ツールでは「鍛冶製品の溶解 (ingot になります)」が可能です。ただし、鍛冶製品でも ringmail など溶かせない製品はあります。

実際には「採掘」スキルが無いと効果が上がりません。ノーマル鉄以外の鍛冶製品を溶かしたい場合は「採掘」スキルが必須になります。また、forge(炉) などの熱源と anvil(金床) の傍に居る必要があります。

Pub48 で導入された salvage bag は金属製品を溶かすときに便利なアイテムです。このバッグの

中に溶かしたい金属製品を入れた後、バックパック第一階層に鍛冶ツールを入れて、熱源や anvil の傍にいるなら、シングルクリックして現れるコマンドメニューの「salvage ingots」が使えるはずです。これを選べば、salvage bag の中の溶かせるものを全部溶かして ingot にしてくれます。なかなか便利です。

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。

溶かして得られる ingot は、最大でも作成に必要なだった量の半分までです。

鍛冶製品の修理

修理のために ingot 等は必要ありませんが、anvil の傍にいる必要があります。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、鍛冶修理 DEED を作成可能です (この作成時は anvil の傍にいる必要はありません)。

鍛冶製品の強化

ノーマル以外の ingot を使って、未強化の鍛冶製品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。ただし、元の武器が多くマジックプロパティを持っていたりすると成功確率は大幅に下がります。成功すればラッキーですが「駄目で元々」という気持ちで臨む方がよく、失敗しても後悔しない精神力は必要です。

生産メニューで選んだ ingot が強化にも使われます。だから、強化に使用できる ingot 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となります。また強化しようとするものを作る「鍛冶」スキルも必要です。

武器を強化すると、その武器の攻撃属性のうち、物理属性のパーセンテージを他の属性に変換できます。どれくらい変換できるかは使用する ingot に応じます。

これを利用して、特定の属性 100%の武器を作ることが可能になります。UO 職人の部屋様の表を引用する形になりますが、以下の組み合わせが考えられます。

| 強化前 | 強化 | 結果 |
|------------------|-------------------------|------------|
| 物理 40% 炎 60% | bronze | 炎 100% |
| 物理 30% 炎 70% | bronze | 炎 100% |
| 物理 20% 炎 80% | bronze | 炎 100% |
| 物理 10% 炎 90% | bronze | 炎 100% |
| 物理 30% 冷気 70% | agapite | 冷気 100% |
| 物理 20% 冷気 80% | shadow agapite valorite | 冷気 100% |
| 物理 10% 冷気 90% | shadow agapite valorite | 冷気 100% |
| 物理 20% エネルギー 80% | copper verite | エネルギー 100% |
| 物理 10% エネルギー 90% | copper verite | エネルギー 100% |

現状は、毒 100%に出来る強化の組み合わせは存在しません。だからモンスターから拾ったりしたら、それは貴重品といえるでしょう。

防具を強化した場合、使用した ingot に応じて抵抗値が多少上昇します。

武器・防具どちらにもいえることですが、ダメージ変換や抵抗値上昇が目的ではない場合、強化の目的は「dull copperによる耐久力アップと装備条件低減」「goldenによる運強化と装備条件低減」が目的になるかと思います。

あとは・・・やはり見た目(色)の変化でしょうかね～。

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。

古代ハンマー

バルクオーダーでもらえる褒章の中に「ancient smith hammer」というのがあります。これには付随して「+10」などと増分が書かれており、これを手に持つとスキル値がその分だけ上昇します。しかも、キャップを超えて上昇が可能です。これにより作るのが難しいものだけでなく、高品質にするのが難しいものについても、その成功確率が上がるので、非常に重要な装備といえます。

この装備はチャージがあり、これを使ってアイテムを作成もしくは強化すると、チャージが1減ります。もちろんチャージがなくなったらそれまでです。しかし、修理ではチャージを消費せず、上がったスキルの状態でのアイテム修理が可能です。

鍛冶レシピ

エルフの街であるハートウッドにいる エルフの鍛冶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しまっています。

高級レシピになれば、それなりの武具が作れると言えれば作れるのですけどねえ・・・。butcher's war cleaver(肉屋の肉切り包丁)は、モンスターの死体からの皮剥ぎを円滑にするため、是非とも入手したいレシピです。

鍛冶レシピでもらえるクエストは「防護手段(heater shield × 10)」「両刃の剣(broadsword × 10)」「飾らないもの(bascinet × 15)」「ドラゴンの守り(scale helm)」となっています。

また「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)」だと、高確率で Rune Curving Knife のレシピになるようです。

UOスキル/生産職
