

→ UO スキル / 生産職

→ UO スキル / 戦士

PDFJ::Text=HASH(0xb7810868) 伐採 (斧 / 樵)

- ・ 非難易度制
- ・ スキル遅延 3 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：Carpenter

生産職としては " 樵 " と呼ばれることもあります。これについては「生産職としてのスキル」の説明を御覧ください。

また、このスキルは斧で戦った時、そのダメージにボーナスを与えます。その意味合いで " 斧 " と呼ばれることもあります。これについては「戦士としてのスキル」の説明を御覧ください。

非難易度制なので、普通に樹を切っていれば、どんどんスキルが上がります。また斧系の武器を持って戦っているだけでも上がります。上げること自体は比較的簡単な部類に入るスキルとはいえ、もちろん、それなりに時間は必要ですが。

■生産職としてのスキル

斧を使って、樹から木材を切り出します。GM になると、log と一緒に特殊素材も見つけられるようになります。

■設備

伐採作業には何も設備は必要ありません。

■仕事のためのツール

丸太を切るのは斧の役目です。なので、斧系の武器を実際に装備する (手に持つ) 必要があります。両手武器であることに御注意を。装備したら、斧をダブルクリックして 付近にある樹をターゲットすることで丸太を切り出せます。騎乗したままでも可能です。

斧は NPC 武器屋で購入できるほか、その殆どは「鍛冶」で作成できます。hatchet は「細工」で作成できます。具体的に斧系と分類されるものは「剣術」で使う武器です。「剣術」のスキル解説には武器一覧が載っています。その中で「アックス類」となっているものが、まさにこれに該当します。war axe は "axe" となっていますが、使用するためのスキルが「棍術」であるため「伐採」で使える斧とは認識されません。

切り出した log は、「大工」の生産ツールで board (板) に作り直せば、重さを半分に出来ます。生産用の材料としては、どちらの形でも良いのですが、持ち運びをするときや大量に材料として必要なときを考えると、板にしておいた方がいいような気はします。

ノーマル log 以外を board にする時は、「大工」スキルが、その log を切り出すのに必要なスキル値に達している必要があります。幾ら必要なのかは、下の表から御確認を。

■切り出せる log

最初はノーマルな木の log しか切り出せませんが、スキルが上がれば切り出せる種類は増えていきます。PUB46 以前は、掘り出せる log の種類はポイントごとに決まっていたのですが、ラン

ダムで変わるようになってしまいました。このため、自分が欲しい種類の log が見つかるまで、地道に切らなければいけなくなりました。ただ、必ず掘り出せる log の種類が変わる・・・というものでもないようです。

種類と切り出せるようになるスキル値は以下のようになっています。また、この必要スキル値は「大工」「弓矢工」でそれらの木材を使った生産が出来るスキル値をも表します。

種類	スキル
(ノーマル)	0 以上
oak (樺)	65 以上
ash (トネリコ)	80 以上
yew (イチイ)	95 以上
heartwood (ハートウッド)	100
bloodwood (ブラッドウッド)	95 以上
frostwood (フロストウッド)	95 以上

yew までは、そこそこに切り出せる樹も見つかりますが、それ以降は絶対数が少ないので、競争率は高いです。私は未だに frostwood が切り出せる樹を発見できていません・・・。

■ UO:KR クライアント

新しいクライアントだけに追加されたマクロ TargetByResource は、樹を切るのにも使えます。「採掘」と違いチャージが無いため、一度設定すればずっと使えます。このマクロは使い方がちょっと変わっているので注意が必要です。

マクロ編集画面で、このマクロをセットしたら、さらにそれ自体を「編集」し、使用するツール(この場合は手に持っている斧ですね)をドラッグ&ドロップしてください。これをやらなければ、マクロとして使用できません。使用するツールの登録も完了すれば、そのマクロを使うだけで近くにある樹を自動的にターゲットして、丸太などを切り出せます。

■ 特殊素材

スキルが GM になった場合、log の切り出しと同時にランダムな確率で特殊素材を発見できるようになります。何がつかめるかはランダムです。見つかる特殊素材は以下の通りです

bark fragment(樹皮の断片) は、エルフ用の鎧を「大工」で作る時の材料として必要になります。一番多く見つかります。

luminescent fungi(冷たく光るキノコ) は「錬金術」で darkglow poison potion の材料になります。この毒を受けた者は、弓や魔法などで離れた位置から攻撃された時、ダメージを多く受けるようになります。

parasitic plant(寄生植物) は「錬金術」で parasitic poison potoin の材料になります。この毒を受けた者が毒によるダメージを受けるたびに、攻撃した側の HP が回復します。

switch(若枝) は、Runed Switch を作るための材料の一つです。実際に使うのは「書写」スキルになります。詳しい作り方は[こちら](#)を御覧下さい。

Brilliant Amber は黄色い特殊宝石で、各種生産の材料になります。

■ 特別な斧

「宝珠の守人 (UO:ML)」で追加されたダンジョン " ブライテッドグローヴ " のボス Lady Melisande を倒すと、Melisande's Corroded Hatchet という斧を入手できます。この斧を装備すると

「伐採」を＋５できます。ただし「採掘」の"掘り手袋"と違い、100を超えて上げることはできません。

■戦士としてのスキル

戦闘目的で"斧"と呼称されることがあります。

本来は「樹から丸太を切り出すスキル」ですが、斧系の武器を持っているときに、与えるダメージにスキル÷４％(GMだとさらに＋５％)のボーナスを与えるという付随効果があります。これを利用している戦士は"斧戦士"と伝統的に呼ばれてきました。

「騎士道」や「武士道」などの特殊な戦士能力がない昔は、ダメージをアップさせる数少ない手段でもあり、破壊力の代名詞でもあったようです。確かに派手さはないが、一撃の威力が大きいのは今も変わらないと思います。盾が持てない為、防御に劣るとされていましたが、今なら「武士道」でカバーが出来るとも言えますね。

このスキルにより、ダメージボーナスを得られる武器は、具体的には hatchet、axe、battle axe、double axe、executioner's axe、large battle axe、two-handed axe、ornate axe となっています。いずれも「剣術」で使う武器です。これらが樵に使える斧に分類されているものであることは言うまでもありません。

war axe は"axe"と付いていますが、斧系とは認識されません(使用するスキルも「棍術」で普通の斧とは違います)。

halberd や bardish 「剣術」の武器で、形は斧に似ていますが、これも斧系とは認識されません。

本来の目的どおり、樹を切ることでスキルは上がりますが、斧で戦っていても、武器スキル(「剣術」)の2次スキル扱いで上がります。戦士修行をするのであれば、こちらの方が早いでしょうね。また、樵をするにしても自衛手段は必要ですから、その意味でも斧を使って戦うのは自然と言える気がします。

→ UO スキル / 生産職

→ UO スキル / 戦士
