

→ UO スキル / 生産職

→ UO スキル / 戦士

PDFJ::Text=HASH(0xb78106ac) 武器学

- ・ 非難易度制
- ・ スキル遅延 3 秒
- ・ プライマリステータス：INT
- ・ セカンダリステータス：STR
- ・ 教えてくれる NPC：Armourer、Blacksmith Guildmaster、Marchant Guildmaster、Samurai、Warrior Guildmaster、Weaponsmith

直接使用してターゲットした武器防具の状態を調べるスキル・・でしたが「正邪の大陸 (UO:AoS)」で普通に武器防具のプロパティを確認できるようになったため、ほとんど意味のないスキルと化しました。それまでは武具の耐久力を調べるために、このスキルが必要だったとのことで、その方がリアルではあったのかもしれない。

一時期、このスキルが防具の抵抗値に影響するような仕様変更が検討され、にわかに上げる人が増えたこともありました。その変更が採用されたら、このスキルは戦士系として分類されたことではしょうが、これは却下されて、代わりに生産系に影響を及ぼすようになりました。

上げる場合は、ひたすら武具に対してスキルを直接使用するのが手っ取り早いですが、現在はそれ以外にこのスキルの恩恵を得られる武器防具を作成するときに、2次スキルとして上昇するようになっています。

■ 高品質武具へのボーナス

パブリッシュ 44 では生産職よりのスキルとなるように変更が加えられました。これにより高品質の武器を作った時はスキル値 ÷ 20(%) のダメージ補正が加わり、高品質の防具を作った時はスキル値 ÷ 20 がランダムで属性抵抗値に振り分け加算されるようになります。これは意味の無いスキルと化した「武器学」に意味をもたせるための調整とのことです。

現状、パワースクロールは無いので、最大 (GM) で 5% の補正です。この補正、武器に関しては微々たるものかもしれませんが、防具は一揃い (頭・首・胴・腕・手・脚の 6 ヶ所) 作ると、GM なら合計で 30 もの差になるのでかなり大きいといえそうです。

またハードコアシャードでは、スキル値 ÷ 12.5(%) になる という風にアナウンスがされています。GM なら + 8 ですから、これもかなり大きいでしょうね。

■ 沼ドラ鎧の耐久力チェック

以前から、沼ドラ こと swamp dragon に 鎧 (dragon barding) を装備させている場合、このスキルにより その鎧の痛み具合を確認できるという効果はありました。この目的だけであるなら、スキル 0 でも何度かやれば成功するため、特に上げる必要はありません。

dragon barding について

鎧 (dragon barding) を付けた沼ドラに乗っているときは、乗り手が受けるダメージを、その鎧が高品質なら 20%、標準品質なら 10% 軽減します (対人戦 では無効)。なので、強敵に立ち向かう時は乗りたいペットとなっています。ただし、この鎧には耐久力があり、壊れた瞬間に鎧が消えてしまいダメージ軽減効果も失われます。耐久力を回復させる手段はありません。

そこで、このスキルであらかじめ耐久力を調べて、壊れそうなら刃物を当てて剥がし、新たな

鎧に着け換える・・・という用心が出来るというわけです。

この鎧は DEED の形になっており、ダブルクリックして沼ドラをターゲットすることで装備できます。一度装備したものは、もう元の DEED には戻せません。刃物を当てて剥がした場合、そこで鎧自体は消滅ということになります。

「鍛冶」で作りますが、その作成難度は高く、材料も大量に消費します。材料に使用した ingot の色を反映しますが、色による効果の違いはありません。PC ベンダーを巡れば売っているのを見つけることも出来るでしょう (店の売り物としては人気商品の部類に入りますね)。

→ UO スキル / 生産職

→ UO スキル / 戦士
