

→ UO スキル / 生産職

PDFJ::Text=HASH(0xb7afdae0) 錬金術

- ・ 難易度制
- ・ スキル遅延 1 秒
- ・ プライマリステータス：INT
- ・ セカンダリステータス：DEX
- ・ 教えてくれる NPC：Alchemist(Gargoyle)、Cashual、Harbalist

秘薬を材料にして魔法の薬を作り出すスキルです。GM になったらガラス細工も可能になります。

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。難易度的に適切な薬が最後まであるため、生産系スキルの中では上げ易い部類に入ります。

覚えようとして、街の NPC 錬金術師 (alchemist) に話しかけても教えてもらえずに途方にくれることがあります。教えてくれる NPC には注意しましょう。gargoyle の錬金術師 (alchemist) は教えてくれるみたいです。 トランメル では同じ魔法屋に大抵はいるはずの薬草売り (harbalist) から教わりましょう。

「錬金術」のスキルがあると、ポーションの数値的效果 (HP 回復量とかステータス上昇量など) に、スキル値 ÷ 4 % のボーナスが与えられます。なぜか GM ボーナスはありませんので、+ 25 % がスキルによって獲られる最大のボーナスとなります。

また「ポーション強化」のプロパティが付いた装備をしている場合も、その割合だけ上がります。このプロパティは複数の装備に付いていれば合計されますが、その合計上限は通常 + 50 % となりますが、「錬金術」が上がっている場合、33 % ごとに上限が + 10 % されます。スキル GM (最後は 99 では駄目です) だと合計上限は + 80 % になります。それだけのプラスを実際に得られる装備を揃えれば、スキルによる元々のボーナス + 25 % と併せて、+ 105 % で実に通常の 2 倍の効果を得られることになります。

■ 生産職としてのスキル

■ 設備

「錬金術」に特に設備は必要ありません。ツールさえあれば、どこでも仕事ができます。ただ秘薬と共に容器が必要になることが問題です。容器として使えるのは、何も入っていない empty bottle (空き瓶) か potion keg (薬樽) です。

potion keg は bottle 100 個分の薬を中に溜めることができるというものです。数をこなそうとする場合、bottle ではかさばりますので、スキル上げの時は potion keg を必ず用意した方が良いでしょう。

potion keg は PC が作成するもの (NPC からは買えません) ですが、幾つかの手順を踏む必要があります。これについては、こちらの「[potion keg](#)」を御覧下さい。普通の樽とは異なるもので、作るには「大工」「細工」の 2 つが必要になります。

なお、potion keg を実際に作成するには「大工」が 75 以上必要だったりするので、片手間では作れません。そのためか何も入っていない potion keg を売っている PC ベンダーを時折見かけますし、たまーに空になった potion keg を街中で捨てている人もいますので、マメに拾って確保しておくのが良いでしょう。

■生産ツール

錬金術のための生産ツールは、mortal and pestle(すり鉢とすりこぎ)です。これをダブルクリックすることで、錬金術生産は可能になります。これらのツールは街のNPC 魔法使い(mage)やNPC 錬金術師(alchemist)から買えるほか、「細工」で作成可能です。

生産時は、容器(bottle か potion keg)も忘れずに。

■錬金術生産

錬金術で作成する potion の材料は「魔法」で使用する 8 種類の秘薬と、「霊媒」に使用する秘薬のうち grave dust と pig iron の 2 種類です。それから「伐採」GM で入手できる可能性のある luminescent fungi や parasitic plant は、それぞれが独自の毒薬の材料になります。必要な秘薬等の量はいかなる方法でも減らせませんので、作る分の材料を調達する必要があります。

仕様変更により、同じ種類の potion であればスタック出来るようになりましたので、持ち運びなどは楽になりました。

potion keg を使って生産する場合でも empty bottle は 1 本用意してください。

普通に薬(もちろん樽に入れたい potion です)を作ると、empty bottle に薬が入ることでしょう。そうしたら、できた薬瓶を potion keg にドロップしましょう。これで樽の中にその薬が入り、瓶は empty bottle に戻ります。

この動作を繰り返しても良いですが、それはあまりに手間が掛かりますね。もちろんこれはシステム的に対策があり、それ以降はその樽と共に empty bottle が 1 本ある状態で同じ薬を作れば、自動的に樽の中に注がれるようになっています。樽へのドロップは最初の 1 回だけで良いというわけです。

1 つの potion keg には 1 種類の potion 100 個分が入ります。満タンになると重さはちょうど 100 stones になります。空っぽの potion keg の重さは 20stones なので、potion を 1 本入れるたびに重量 +1 というわけではありません。満タンの薬樽はかなり重いですから、何本も持てないことに御注意下さい。薬樽作りでは大量の秘薬も持たなければならないので、作る際に自分の所持品重量を確認することをお勧めします。

まだ中身が入っている potion keg に薬を継ぎ足そうとすると「樽の中が何か分からない」と言われることもあるでしょう。これはその樽の中に薬を入れたのが自分以外の人の場合に起きます。この場合、その potion keg に対して「味見」を行い、中をシステム的に確認しておけば、いつものように薬を継ぎ足せるようになります。「味見」は 0 でも何度もやればいつかは成功しますので、無理に上げる必要はありません。

■薬は飲むもの・・・のはずです

作成された potion の多くは、ダブルクリックすることで飲めます(料理などを食べるときと同じです)。飲んだ場合、薬瓶は空き瓶(empty bottle)になります。その空き瓶は捨てずに、是非とも作った錬金術師に返してあげてください。そうしたら、また薬の再生産も出来るというものです。瓶もただではない(というよりむしろ高価)ので、少しでもリサイクルにご協力を(笑)。

飲む時に重要なことが一つ。薬は両手がふさがっていたら飲めません。両手武器を持っていたり、武器と盾を持っていたりしたときは、手を空ける必要があります。なので装備用のマクロ(Arm/Disarm)を用意しておくことをお勧めします。解毒剤を飲もうとして飲めないなどと言うことがあると、目も当てられません。弓に限っては「バランスド」のプロパティが付いていたら、装備を外さずに薬が飲めます。

poison potion 系は飲んででもいいですが、自分が毒を受けるだけです。他者に使うためには「毒」のスキルが必要です。

ちなみに飲んだ場合、luminescent fungi から作られる darkglow poison potion は greater poison potion、parasitic plant から作られる parasitic poison potion は deadly poison potion と同じ扱いになるだけです(ダメージとしては、かなり痛いです)。この2つの毒は武器に塗って使った場合、さらに特殊な効果を発揮します。その辺は「毒」を御参照ください。

explosion potion(爆弾)は飲むものではありません。ダブルクリックしたら3秒以内に投げるポイントをターゲットする必要があります。もし視線が通らないなど有効なポイントで無い場合は警告が出るので急いでターゲットしなしましょう。うまくターゲットできればそのポイント、タゲ失敗時は自分を中心に爆発が起きます。複数巻き込まれた場合は、ダメージが分散します。スキルを上げ装備でポーション効果を上げた場合、爆弾攻撃は相応の威力を発揮します(錬金術師が自爆した場合、そのダメージは下手をすると即死級です)。

この薬のカテゴリで作成できる smoke bomb はダメージを与える目的の爆弾ではありません。これはいわゆる「煙球」で、「忍術」が上がっているPCがダブルクリックして使うと、視線の有無に関係なく「隠蔽」できるというアイテムです(使用後は通常の「隠蔽」と同じようにスキル遅延が発生します)。「調理」で作成できる egg bomb も同じ効果になります。egg bomb は卵と小麦粉で作るため、秘薬から作られる smoke bomb より材料調達が楽です。

ネクロ秘薬で作るポーション2つも、かなり独特の効果になっています。

conflagration potion も使用するポイントを指定する必要があります。この薬はターゲットしたポイントの周辺に炎のフィールドが発生します。explosion potion と違って時間制限はないし、そもそも自爆にはなりません。

confusion blast potion も使用するポイントを指定する必要があります。この薬はターゲットしたポイントの周辺にいる敵からのターゲットを外します。「沈静化」のスタンダードモードと同じ効果と思えばよいかと思います。

■薬の用途は広がります

各種の potion は、単に薬として使うだけでなく、ほかの生産の際の材料として必要だったり、別の用途があったりします。需要はそれなりに大きいですね。

「毒」で塗るのは各種の poison potion です。強い毒はそれだけ「毒」スキルが高くないと扱えないようになっていきます。

「調理」で魔法の果物を作るために、greater strength potion や greater heal potion が使用されます。

「細工」で罠箱を作るときに、poison trap(毒ガス)なら poison potion、explosion trap(爆弾)なら explosion potion が材料として必要です。

植物を育てるガーデニングでは、greater strength potion、greater heal potion、greater cure potion、greater poison potion(deadly poison potion でも良いですが作る手間を考えると勿体無いです)が必要不可欠です。

新たに追加された長期褒章の cannon(大砲)のチャージを回復させるためには、各種 explosion potion が満タンの薬樽が必要なようです。

■ガラス細工

スキルGMになった人は、イルシェナーのガーゴイルシティで売られている「Crafting Glass With Glassblowing(ガラス吹きでのガラス製作)」という本を読むことで、ガラス細工が出来るようになります。価格はおよそ 10000gp です。誰でも変えますが、読めるのは「錬金術」GM の人だけです。読んだ後「錬金術」のスキルが 100 未満に下がったらガラス細工は作れなくなります。

生産用ツールは blow pipe(吹きパイプ) で、やはりガーゴイルから買う以外に入手方法はありません (「細工」では作れません)。また forge など 炉の傍でなければ生産は出来ません。

材料は sand(砂) で、「採掘」GM が、またまたガーゴイルから おおよそ 10000gp で売ってもらえる「Find Glass-Quality sand」を読むと、砂地で掘れるようになるものです。砂の入手方法の詳細は「採掘」の方を御覧下さい。

ガラス細工で potion を入れるための bottle も作れますが、あんまり経済的ではないかもしれません。他は内装以外に使いようは無いですが、他では入手できないものばかりなので、時折 欲しいと思う人がいることもあります。

なお「宝珠の守人 (UO:ML)」では runed switch を作るために必要な材料の一つが追加され、ガラス細工がなければ runed switch は作れなくなっています。具体的な作り方は こちらの「runed switch」を御確認下さい。

■錬金術レシピ

エルフの街であるハートウッドにいるエルフからクエストを受けることでもらえます。錬金術レシピで作成可能になるポーションは、どれも有用なものとなっています (透明になれる薬と、新しい効果の毒 2 種類です)。

錬金術レシピは「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)」「チクタク (clock × 10)」「爬虫類の歯医者 (Coil's Fang 戦利品)」で割と簡単に手に入ります。

→ UO スキル / 生産職
