

## 生産手段

ここでは生産者として必要になるスキル・関連するスキルをまとめておきます。それほど大きな分量にはなりません、それぞれの生産を行うにあたっては覚えておいて損はないかと思えます。

### 鍛冶屋・掘師

主だった武器や防具を作るスキルの一つ「鍛冶」は、それ一つあれば生産自体は出来ます (forge・anvil といった設備は必要ですが)。しかし、色々考えると「採掘」をどうするかは考えておかなければなりません。というのも「鍛冶」で必要となる材料は ingot であり、基本的に「採掘」で入手しなければならぬからです。

また「鍛冶」で生産した金属製品をリサイクルする (溶かして ingot に戻す) ためにも「採掘」は必要になります。材料となる ingot が大量に確保できているのなら別ですが「鍛冶」の修行をするのであれば「採掘」を使って修行中に生産したもののリサイクルをしないと、首が回らなくなる可能性はあります。だから同一キャラクターに持たせるかどうかは自由としても、両方のスキルを上げておいた方が良くと思います。

武器・防具を作成する際は「武器学」を上げておいた方が、より良いものを作れるようになります。「武器学」GM で鎧を一セット作ると、「武器学」0 の人が作るより、かなり高い抵抗値のセットになるので馬鹿に出来ません。

「採掘」を上げていると、トレハンで多少有利になります。とはいうものの、それを目的にして「採掘」を上げている人はなかなかいないかも？

### 裁縫屋

「裁縫」があれば生産自体は可能です。生産時に設備も必要としないため、材料の確保さえ出来れば、特に不自由することは無いでしょう。リサイクル (作ったものに銕を入れて素材に戻す) も「裁縫」のスキルで行われます。

防具を作る場合、「武器学」による抵抗値のボーナスを得られますので、併せて上げることを検討しても良いでしょう。

どちらかというとも材料の確保をどうするかが問題になります。布の場合はただで作る手段があります (「裁縫」のスキル説明を御参照ください) が、皮や骨は動物なりモンスターなりを倒した死体からの入手が基本となるため、自力で調達したいのなら戦う方法も併せて覚えておく必要があります。

戦士修行の序盤、皮鎧を着ることにより「裁縫」も一緒に上げて、自分で鎧を修理できるようにしている 裁縫戦士さんも 割と見かけます。

### 細工師

「細工」があれば生産自体は可能です。主な材料は ingot だったりしますので、やはり「採掘」による ingot 確保が必要になります。

作るものによって他にも様々な材料を必要としますが、スキル修行をする場合は ingot だけで作れるものを選ぶことが多いでしょう。その意味でも ingot の確保は大切になります。

武器を作る場合、「武器学」による抵抗値のボーナスを得られますので、併せて上げることを検討しても良いでしょうが、「細工」で作るものは戦力として期待するべきものではないような気はしますね。

使用する ingot の量こそ少なめですが「鍛冶」と違ってリサイクルが出来ないのが難点といえば難点です。だから、金属製の武器に見えても、例えば skinning knife は「細工」で作るものである為「採掘」により溶かして ingot に戻せません。こういった点にはよく注意してください。

様々なものが作れる「細工」ですが、生産職がアイテム作成のために使うツール類の作成も一手に引き受けます。高チャージの生産ツールが欲しいなら、このスキルは欠かせません。

### 大工・樵

「大工」があれば生産自体は可能です。主な材料となる木材 (board/log) の確保のために「伐採」がどうしても必要になります。これは「鍛冶」と「採掘」の関係に似ているかもしれませんが、「大工」も材料のリサイクルは出来ない点は異なります。

ただ「伐採」でノーマル以外の木材 (log) を切り出した場合、それを board に加工するには、その木材を扱えるだけの「大工」が必要になります。そんなわけで「大工」と「伐採」は一緒に覚えておいた方が便利といえば便利です。

それから「大工」についてはハウスアドオンを作成する際に、他のスキルを上げていなければならない場合があります。どのようなスキルを必要とするのか、全てを作れるようにするためにはどんなスキル構成とするべきか、については「大工」のスキル説明で書いているので、必要なら御参照ください。

防具(主にエルフ向け)を作る場合、「武器学」による抵抗値のボーナスを得られますので、併せて上げることを検討しても良いでしょう。

### 弓師

「弓矢工」があれば生産自体は可能です。主な材料は木材なので「伐採」による確保が必要になります。

特に矢 (arrow/crossbow bolt 共に) は1本作るのに log/board を1つ必要とする無駄っぷりなので、大量に生産したい場合、樵の協力は絶対に必要となります。また、同じく矢の材料となる羽 (feather) は鳥類や harpy 系を倒した死体から入手するものである為、自力で調達したいのならある程度の戦う力が必要になります。

武器を作る場合、「武器学」による抵抗値のボーナスを得られますので、併せて上げることを検討しても良いでしょう。

ちなみに矢を入れるコンテナとなる quiver(矢筒)は「裁縫」、fukiya dart(吹き矢)を発射するための fukiya は「大工」で作成します。意外に関連するスキルが多いですね。

### 錬金術師

「錬金術」だけで生産自体は可能です。主な材料となる秘薬の大量調達が最大の課題です。採取するためのスキルがあるわけではないので、自分にとって楽な調達方法を模索することになるでしょう。

思いがけず「味見」を使用する可能性のある人でもあります。なぜなら、他人が作った薬樽に、自分が作った薬を補充したい場合、まず樽の中身を確認しなければならず、そのために「味見」スキルが必要だからです。ただし、スキル0でもさしあたり確認は出来るため、無理に上げる必要

はありません。

なお特殊な毒を作るために「伐採」GM、ガラス細工を作るために「採掘」GMの協力が必要不可欠です。そうした人でなければ、生産に必要な材料を調達できないからです。

### 書士

「書写」があれば呪文 scroll を始めとする生産は可能です。ただし、呪文スクロールはあくまで書き写すものなので、元になる呪文が書かれた spellbook は必要です。

このスキルは普通の本をコピーするのが本来の目的ですが、事実上、魔法に関連したスキルとして扱われています。実際、このスキルを上げていると「魔法」の効果が若干上がります（それ以外の系統の魔法には一切影響を与えません）。このため伝統的な魔法使いなら、スキルに余裕がある場合「書写」も併せて覚える価値はあります。

「書写」で魔法関連のアイテムを作る場合、必要となる材料は実際に魔法を使うときと同じ秘薬と、blank scroll となっています。いずれも大量調達に手間が掛かるものばかりなので、スキル上げをする際にその確保を常に念頭に入れておく必要があります。

### シェフ

「調理」だけで生産自体は可能です。ただし多くの料理は熱源が別途必要です。焼くだけなら forge などでも代用できますが、本格的に料理を作るつもりなら、各種 oven が必要となるでしょう。街の酒場 (tavern) やパン屋 (bakery) にもありますし、自分の家に設置している人も多いでしょうね。

材料の調達が、最も多岐に渡っているスキルといえるかもしれませんが、その多くは NPC から購入することになると思われますが、多くの料理で必要となる小麦粉 (flour sack) と水については、買わずとも調達する方法があるので、スキル個別の説明を御確認ください。

いかにもともともいふべき「味見」は実は「調理」には一切関係しません。

魔法のフルーツなどを作りたい場合、「錬金術」で作成される薬が必要となります。また、伝統的な美白パウダー *savage kin paint* を作りたい場合、*savage* 族の女性を戦って倒すと時折ルートできる *trival berry* が必要です。

### 測量士

地図を生産するだけなら「測量」があれば可能です。もっとも、地図を作成する目的で、このスキルを上げる人は稀でしょうね。それでもスキル上げをする場合、ひたすら地図を作り続ける方が結果として早道なので、その間は地図作成という本来の業務にまい進することでしょう。

地図作成に必要な材料は blank scroll もしくは、NPC から買った他の地図です。自分が作成した地図でも、NPC に売り払って再販されたものなら、再び地図作成の材料として使用できます (blank scroll と違ってスタックしないので、バックバックの中は大変なことになるでしょうけど)。

このスキルを覚える最大の目的はトレハンでしょうから、そこで必要な他のスキルなどの説明も御確認ください。

---

---