

生産職の実践

生産職を始めてみると、実はそれだけでは材料調達がままならないことに気づきます。そう。職人はいないと困る仕事ですが、職人だけで生活は成り立たないのも事実なのです。そういった職人をする上で考えなければならないことを考察してみました。実際の生産をどのように行うのかは、生産職の基本の方で説明しているので御確認下さい。

材料調達

UOで職人をやっていくにあたり、どうしても考えなければならないのは、物を作るための材料をどうするか？でしょう。そこで、まずは各スキルで生産に必要なとなる素材にどんなものがあるのかをまとめてみました。「イ」はインゴット、「秘」は秘薬、「食」は各種食材、「巻」はブランクスクロール、「地」は各種地図、「宝」は宝石類です。

○が主に使うもの、△はある限られたものを作る際には必要になるものと思ってください。UO:ML以降レシピがなければ作れないものの大半は、これにプラスして「特殊素材」と呼ばれる材料が必要になります。これについては後述しますが、手に入れるのに骨が折れることもあり、せっかく手に入れたレシピが役に立たないこともままあります…。ちなみにレシピ品の多くは宝石が必要になっていますが、キリが無いので以下の表には含めていません。

スキル	イ	鱗	板	布	革	骨	羽	秘	岩	砂	食	巻
「鍛冶」	○	○	—	△	—	—	—	—	—	—	—	—
「裁縫」	—	—	—	○	○	○	—	—	—	—	—	—
「細工」	○	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—
「大工」	○	—	○	○	—	—	—	—	○	—	—	—
「弓矢工」	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	—	—
「書写」	—	—	—	—	—	—	△	○	—	—	—	○
「錬金術」	—	—	—	—	—	—	—	○	—	○	—	—
「調理」	—	—	—	—	—	—	—	△	—	—	○	—
「測量」	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○

まずは△が付いているものの理由を挙げておきましょう。

「鍛冶」で布を使うのは「Tessen(鉄扇)」を作る時です。併せて「裁縫」も50.0以上必要だったりします。かなりマニアックですね。宝石を使うのは「Gemmed Circlet(エルフ用の頭防具)」を作る時です。

「書写」で羽根を使うのは「Spellbook Engraving Tool」を作る時です。

「調理」で秘薬を使うのは「Enchanted Apple」や「Grapes of Wraith」を作る時です。

上記に挙げた素材を入手する方法について、個別に考えてみますが、その多くは動物やモンスターを倒して手に入れることが可能になっています。その詳細については、プレイガイドの「敵を倒したら・・・」にて述べているので、そちらへ誘導します。

■インゴット (ingot)

いわゆる延べ棒を意味する言葉で、NPC 鍛冶屋から買うことも可能ですが、「採掘」スキルにより掘り出した ore(鉱石) を溶かして ingot に精製するのが一般的です。ore のままでは生産には使えず、必ず ingot にしなければなりません (精製も「採掘」で判定します)。どんな種類の ore があるのかはスキルの解説を御覧下さい。フェルッカでは ore が 2 倍手に入ります。

鉱石を掘り出すには pickaxe(ツルハシ) か shovel(スコップ) をダブルクリックして (装備不要)、掘り出したい場所をターゲットします。掘り出せるのは、山の岩肌や洞窟の中の床ですが、どこでも掘り出せるわけではありません。また、掘り出せる ore の種類もポイントごとに決まっております、一度掘り出すとしばらくの間 そこでは掘り出せなくなります。

掘り出した ore をダブルクリックして、熱源 (forge や fire beetle) をターゲットすることで ingot に精製できます。ore は非常にかさばる (重い) ので、その場で精製を可能にする fire beetle は掘り師必携のペットといえます。捕まえるのは大変ですけど・・・。

特定のモンスターから ore をルートできることもあります。earth elemental や各種 鉱石 elemental、ant lion や orc brute といった辺りが筆頭でしょうか。

「採掘」を上げているなら、モンスターが適当にドロップする不要な武器や防具を溶かしてもノーマル ingot が入手できたりします (集まればそれなりに沢山になります)。金属製品を溶かすときは、NPC 道具屋から購入できる salvage bag が便利です。このバッグに溶かしたいものを放り込んだ後、普通に溶かせる道具や熱源がある時に限り、バッグをシングルクリックして出すコマンドメニューの「salvage ingots」を選ぶことで、一気に溶かして ore にしてくれます。

この文章を書いている時点で、このアイテムは導入されたばかり (PUB48) だからなのでしょう、メニューが英語ですが、いずれは日本語になるでしょうね。

■鱗 (scale)

ドラゴン系のモンスターを倒した後、死体に刃物を当てることで手に入れます。そのドラゴンの色に応じた scale を手に入れることが可能です。もっとも、scale を使った鎧は抵抗的にかなり偏るので使いどころは難しいですね。

どんな scale が手に入るかは御覧下さい。

■板 (board) / 丸太 (log)

「伐採」で樹を切ると丸太 (log) が手に入ります。ちなみにこの状態でも板 (board) と同じように材料として使用できます。・・・が、重さが 2 倍になるので、通常は板に加工してから使うことになるでしょうね。どんな種類の log が取れるかはスキルの説明を御覧下さい。フェルッカでは log が 2 倍手に入ります。

斧系の武器を手にとって (装備必須) ダブルクリックし、樹をターゲットすることで丸太を切り出せます。切り出せる丸太の種類は、その樹ごとに決まっております frostwood や bloodwood はなか

なか見つからないことで有名ですね・・・。UO:ML 以前は非常に時間が掛かる上に、大して log も取れない鬼仕様でしたが、今は ore を掘るのと同じぐらいのペースでサクサクと樵が出来るようになりました。

大工生産ツールを使えば丸太は板に加工できます。ただし、ノーマル wood 以外の種類の丸太は、それを扱えるだけの「大工」スキルが無いと加工できません。ノーマル wood の丸太はスキルがなくても板に加工可能です。

corpser・bog thing・bogling といった植物系のモンスターを倒した場合も、ノーマル wood の log か board が手に入ります。大量に出現するポイント (Covetous など) で戦士修業を兼ねて集めるのもいいかもしれませんね。

■布 (cloth)

布は NPC 裁縫屋から買うこともできますが、お金を掛けずに調達することも可能です。幾つか方法がありますが、そのうち簡単なものは2通りあります。

1つは綿花を使う方法です。スカラブレイとムーングローウに畑があり、その綿花をダブルクリックすると cotton(綿) が手に入ります。spinning wheel(糸車) に持っていき、cotton をダブルクリックして spinning wheel をタゲると、糸車が回りしばらくすると thread(巻き糸) 6つになります。それを loom(機織機) に持っていき、thread ダブルクリック→loom をタゲ・・・を5回繰り返すと bolt of cloth(巻き布) が完成します。

NPC 裁縫屋が売っている flax bundle(亜麻の束) も、spinning wheel に掛けると、thread 5つになります。もっとも、これを買うぐらいなら布を直接買ったほうが早いような気はしますね。

もう1つは羊(sheep)を使う方法です。刃物を羊に当てると wool(羊毛) が手に入ります。これをダブルクリックして spinning wheel をタゲれば、yarn(糸玉) 3つになります。yarn ダブルクリック→loom をタゲ・・・を5回繰り返すと bolt of cloth(巻き布) が完成します。

ちなみに羊を倒すかどうかで入手できる wool に違いがあります。2種類は個々にスタックはしますが、1つにまとめることはできません。倒す前に取れる wool は yarn 3つになりますが、倒した後の wool は3つ取れるにもかかわらず、これで yarn 1つにしかありません。せっかくの可愛い羊ですから無為に殺す必要は無いということですね。フェルツカでは wool が2倍手に入ります。

完成した bolt of cloth は、鋏を入れれば cloth 50枚になります。ただし、注意してください。さらに鋏を入れると 包帯(clean bandage)50枚になってしまいます。包帯を必要としている時はそれでも良いんですけど、生産の材料に使いたいなら鋏の使いすぎには注意しましょう。

あとは「裁縫」のスキルが上がっていると、布製品に鋏を入れたとき clean bandage(包帯) にならずに、まず cloth(布) にできます。NPC 盗賊などを倒した時は、結構衣類が手に入るのので、それをリサイクルすることも可能でしょう(無論「裁縫」のスキル修行中に作ったものをリサイクルするのもありますね)

Pub48 で導入された salvage bag があれば、中に布製品を入れて バックパックの第一階層に鋏(scissors)がある状態で、シングルクリックしてコマンドメニューを出し「salvage cloth」を選べば、中に入っているものを一気に切って布にリサイクルできます。便利な世の中になりました。

■革 (leather) / 皮 (hide)

hide(皮)はNPC皮屋から買うこともできますが、一般には動物やモンスターを倒した後、死体に刃物を当てて手に入れます。ただしhideのままだと非常にかさばるので、scisor(鋏)を使ってleatherに整形しなければやってられないでしょうね。鋏は他にも使い道があるので、UOで冒険をするのなら必須で携帯しておくべきです。

hide/leatherには4種類あります。動物からは主にノーマルなもの、比較的弱めのモンスターからS皮ことspined、ドラゴン系からH皮ことhornedとB皮ことbarbedが手に入ると覚えておけば、まず間違いはありません。具体的にどんな皮が取れるかは、を御覧下さい。フェルッカではhideが2倍手に入ります。

spined leatherの方が調達し易い(Despiseレベル1に行けばlizardmanが無尽蔵に現われますしね)ためか、プレイヤー間での取引価格はノーマル革の方が高かったりします。

「裁縫」のスキルを上げていけば、革の防具に鋏(scissors)を入れることでいくばくかの革にリサイクルできます。スキル上げで革製品を作っている時は、材料を節約するために切っている人もいます。モンスターからドロップした革製品の中には鋏で切れないものもあるので「出来ない」と表示されたときは諦めましょう。

Pub48で導入されたsalvage bagを使えば、布(cloth)と同じ要領で革へのリサイクルもやってくれます。ただ、元々鋏で切れない革製品だった場合は、salvage bagでもリサイクルは出来ません。

■骨 (bone)

実は集めるのが大変な素材だったりします。horde minionやzombie、giant septent、shadow wispなどからルート出来るboneと付いたものやspine、rib cageに鋏を入れることで整形したboneになります。整形されたものでなければ生産には使えません。

「釣り」によるサルベージでも骨は引きあがるので、これに鋏を入れるのも手です。何と云うか、業の深い素材ではありますね。

■羽 (feather)

これも集めるのが大変な素材です。NPC弓師から買うことも可能ですが、死体からのルートが基本になると思います。一般的な鳥系のクリーチャーのほか、harpy・stone harpyを倒した後、死体に刃物を当てることで入手できます。フェルッカではfeatherが2倍手に入ります。

矢を作るのに欠かせない素材ではありますが、集めるのになかなか手間が掛かるのも事実なので、戦士修業でharpyを倒した時は是非とも提供を・・・と考えている弓師は多いでしょうね。

■秘薬 (reagent)

メイジやネクロマンシィの秘薬はそのまま生産の素材になります。入手するための最大の方法は、やはりNPC魔法屋ということになるでしょう。フェルッカで派閥秘薬ベンダーを運よく見つけられれば、メイジ秘薬は効率よく入手できそうです。

NPCから大量の資材を調達する方法を「育てる」と称することがあります。これは「NPCベンダーは30分前後で商品補充のタイミングがあり、もし商品が売り切れていた場合は直前の2倍の量売り出す」という性質を利用するものです。まとまった資金は必要になりますが、出た傍から買占めを実施(商品のダブルクリックで全てを購入できます)し、時間経過で補充されたらまた買占め・・・を繰り返すのです。最初は20個だったものでも時間を掛ければ999個までに増えます。

NPC ベンダーを育てる上で注意する点が2点あります。1つは「他に欲しい人が困るので、多くの人が出入りする店ではやらない方がいい」ということ(ライバルも多くなるわけですしね)。要するに、ヘイヴンのように初心者の人が多く訪れるであろう街や、銀行傍のようにアクセスの多そうな店では、買占め行為が迷惑になりかねませんから、ほどほどにしておきましょう・・・ということです。

2つ目は「補充後買わずに、再び補充のタイミングになると、それまでの数がキャンセルされる」ということです。だから、マメに NPC ベンダーの売り物をチェックする必要があります。それなりに時間が掛かりますから、これがなかなか大変だったりします。店にずっと張り付いても良いでしょうけど、相当に眠くなるでしょうね・・・。

とはいえ、それ以外の方法となると、トレジャーハンティングか、秘薬の大量売りをする PC ベンダー・・・というぐらいしかありません。これらをもって安定した秘薬確保を期待するのは無理があるというものです。大量の秘薬売りはBBSでも結構見かけますが、それこそ 相当の資金が必要ではあります。

いずれにしても大量の秘薬確保はかなり困難を極めるため、特に「錬金術」では素材調達が最大の問題になることも多いです。

■岩 (high quality granite)

「大工」GM なら石細工を作ることが可能ですが、そのための材料がこれになります。

これを掘り出すためには「採掘」が GM でなければなりません。その上で、イルシェナーにあるガーゴイルシティに赴き「Mining For Quality Stone」という本を購入して読む必要があります。

掘り出すためのツールをシングルクリックすると、「鉱石と岩を掘る」「鉱石だけを掘る」というのを選べます。ここで岩も掘る方に設定して鉱石を掘るとランダムで岩が掘れるようになります。ノーマル以外の鉱石が掘れる場所では、その特殊色の岩が掘れることもあります。1つが 10stones と非常に重いので、岩を集めるつもりなら荷馬や荷ラマなどのバックアニマルを連れ歩く方が無難かもしれません。

■砂 (sand)

「錬金術」GM ならガラス細工を作ることが可能ですが、そのための材料がこれになります。

これを掘り出すためには「採掘」が GM でなければなりません。その上で、イルシェナーにあるガーゴイルシティに赴き「Find Glass-Quality Sand」という本を購入して読む必要があります。

そうしたら、砂地(海岸に多いです)をクリックして鉱石と同じ要領で掘るとランダムでガラス細工に使える砂を掘り出せます。

■食材

色々な NPC から食材は購入できます。農家なら野菜や果物・卵、肉屋から肉類、魚屋から魚・・・といった感じです。UO:SE で導入された和風の食材については、禪都に行かなければ買えませんので注意しましょう。食材は、元々 売られる数が多い(500 個とかあるはず)上に、すぐに補充されるので、それほど調達に苦労はしないかと思います。

死体に刃物を当てて、皮や羽根・鱗が手に入る場合、同時に肉も取れることが殆どです。幾つか種類がありますが、特に「何の肉」ということがゲーム上で違いになることはありません。

「釣り」があれば魚は幾らでも調達できます。ただ、このスキルは成長するにつれて、魚を調達する手段というよりも、宝探しのためのスキルという印象が段々強まっていってはいくでしょうけど

ね・・・。

多くの料理の材料となるものに小麦粉があります。NPC から買う場合、袋詰めされた sack of flour と ボールに入った bowl of flour が買えます。sack of flour 1 個＝ bowl of flour 20 個なので、どう考えても袋の方を買ったほうが得です。

もっとも、小麦粉はお金を掛けずとも、ただで調達が可能だったりします。その方法をご紹介します。

まず、各地の畑にある麦をダブルクリックします。すると wheat sheaf(小麦の束) が手に入ります。あとは「調理」の生産メニューで、素材カテゴリから sack of flour を作成できます。ただし製粉樹 (flour mill) の傍にいないければなりません。

ちなみに wheat sheaf ダブルクリック→ flour mill ターゲット・・・を4回繰り返して、flour mill に小麦を入れた状態(グラフィックが変わります)にし、flour mill 自体をダブルクリックすると、sack of flour が1つ作れます。生産ツールを使わずリアルな作成工程を楽しめますが、生産メニューを開いて作る場合の4倍 wheat sheaf を消費するので、デモンストレーションにしかならないかもですね。小麦が入った状態の flour mill を斧で壊すと DEED に戻らず、本当に破壊されてしまうらしいので気をつけましょう。

畑からは他にもニンジンやタマネギなどの野菜を幾つか調達できるので、ペットの餌として簡単に利用できます。種類は限られますが、メイジ呪文の Create Food も地味に使えるかもしれません(秘薬コスト低減 100%ならノーリスクです)。リンゴや桃は9周年記念アイテムとして、家に設置できる樹からも収穫できます(1日に10個まで)。

小麦粉と共に多くの料理の材料となるのが・・・水です。水やミルク・酒が入った pitcher(ピッチャー)を NPC 酒場マスターなどから買うことが可能で、空になった pitcher をダブルクリックして海や川をターゲットすれば、水を汲めます。海だと塩水では？という話もありますが、ブリタニアの人はあまり気にしないようです(笑)。pitcher 1つで5回分の水が入ります。

しかし、まあ、5回分では大量に料理を作る(特に小麦粉を使った料理は水はほぼ必須)時は、足りなさすぎます。ハウスアドオンの1つ wather trough は水源となりますので、自分の家に設置すれば水の調達には困らなくなります。

また一般に知られているものとして「無限ピッチャー」と呼ばれるものがあります。トランメルやフェルッカで白波のたっている部分の他、徳之諸島全域でクリックすると「水面」と出る部分全て・・・は、無限に水を汲み続けることが可能です。満タンです、と出続けて汲んだ回数×5回分使える pitcher になるのだそうです。いちいち水を汲むのが面倒だと思ったり、大量の水を持ち運びたいと思ったりしたときは、こういうのを使うのもありかもしれませんね。

■ブランクスクロール (blank scroll)

NPC 書士・NPC 魔法屋・NPC 地図屋など、NPC から買う以外に入手方法がありません。その意味では大量確保が難しい材料の一つですが、大量に必要となることも多く困ったりします。NPC から買うということで、秘薬のところでも紹介した「NPC ベンダーを育てる」という手法が有効になります。・・・というか、それを駆使するしか大量調達の方法がありません。「書写」や「測量」のスキル上げでは、この確保が大きな壁となります。

また修理 DEED を作る際にも、このブランクスクロールが必要になりますから、決して無関係ではないといえますね。修理 DEED をそこまで大量に作るかどうかはわかりませんが、欲しいと

いう人はそれなりにいて需要はあります。

■地図 (map)

NPC 地図屋から購入できます。「測量」で地図を描く場合、これも材料にできます (blank scroll じゃなくても良いということです)。自分が描いたものを売った場合も、再購入すれば地図を描く材料として使用できます。この場合の地図とは、都市や地域などが描かれたもののことを表しており、トレハンマップとは別のものです。

「測量」で大きな地図の内装品を作りたい場合は、自分で解説し発掘された (発掘は誰でも良い) トレハンマップ地図が必要になります。

■宝石 (gem)

ここでいう宝石とは piece of amber、ruby、sapphire、citrine、star sapphire、diamond、emerald、amethyst の8種で、割と昔から存在していたもののことです。

主に「細工」で使用するものですが、UO:ML 以降はレシピ品でも多く材料として使われるようになりました。NPC 宝石屋から買うこともできますが、earth elemental・dragon・gargoyle・solen infiltrator(戦士タイプ)といったモンスターからルートすることも可能です。戦うことが可能ならばその修業を兼ねて集めるのもいいかもしれません。

普通に売っても、それなりの資金になります。少なくとも同じ重さのお金よりは価値があるので、死体の中に入っていたらルートしておいて損は無いと思います。

色々な人との関わり

生産をするにも、生産者一人ではどうにもならないことが結構あります。特に強敵と戦った戦利品の中には、生産に必要な素材となるものもあり、その意味では戦いに出る人との連携が必要なこともあります。そんな一例を以下にまとめておきます。

UO:ML の特殊素材

UO:ML では「レシピ」と呼ばれる方法で、新たな生産品が多数増えました。しかし、その多くは既存の素材だけでは作れず、GM クラスのスキルを持った者や、高い戦闘力を持つ者でなければ調達できない特殊素材を必要とします。このため、結局 作るのが難しくなり、しかも作れたとしてもプロパティが微妙という、なかなか難しい立場のものになってしまいました。

・・とまあ、それを言っても仕方ないので、そうした特殊素材にはどんなものがあるのかを、ここで抑えておきましょう。レシピ品を見て「この素材何?」と思ったら、それは間違いなく以下の中に含まれているはずです。

■特殊宝石

見た目が従来のものより大きな特殊宝石が UO:ML では追加されています。これを手に入れるためには高い素材収集のスキルが必要です。これで手に入る特殊宝石は様々なレシピ品の材料になります。

「採掘」GM のキャラクターが普通に ore を掘ると、ランダムで fire ruby、dark sapphire、ecru citrine、blue diamond、perfect emerald、turquoise のどれか 1 つが ore と一緒に掘り出せます。

「伐採」GM のキャラクターが普通に樹を切ると、brilliant amber がごく低い確率で手に入ることがあります。ちなみにこれ以外にも手に入るものがありますが、それは別項で。

「釣り」80 以上のキャラクターが普通に魚を釣ると、white pearl がごく低い確率で魚と一緒に釣れます。別に沖合いに出る必要は無く、街中の川でも釣り上げられます。

■伐採特殊素材

前項で brilliant amber が出ましたが、「伐採」GM だと これ以外にも 以下に挙げる特殊素材が手に入ります。順が進むにつれて手に入る確率が低くなります (一番低い確率になるのは brilliant amber です)。

bark fragment (樹皮の破片)

エルフ用の木製鎧 (「大工」で作成します) を作るために必要になります。

switch (しなやかな若枝)

タリスマンのチャージを回復させるアイテム runed switch を作るために必要になります。runed switch はこれ以外にも様々なスキルを駆使しないと作れません。

luminescent fungi (冷ややかに光るキノコ)

「錬金術」で darkglow poison potion を作るために必要になります。

parasitic plant (寄生植物)

「錬金術」で parasitic poison potion を作るために必要になります。

■ボス素材

生産者の多くにため息をつかせた特殊素材がこれです。UO:ML で新たに登場したダンジョンには、ピアレスボスと呼ばれる強力なクリーチャーが出現します。これを倒すことによって得られるのがボス素材です。どのボスでも共通で得られる素材と、特定のピアレスボスでなければ手に入らない素材に分かれます。

共通で得られる素材は、Blight(破滅)、Corruption(崩壊)、Muculent(粘着物質)、Putrefaction(腐敗)、Scourge(苦罰)、Taint(汚染) となっています。レシピ品の材料としては 10 個単位で使用されます。

そして、ピアレスボス固有の特殊素材が以下になります。

Captured Essence (捕獲したエッセンス)

Prisim of Light(光晶洞) のボス Shimmering Effusion から手に入ります。

Diseased Bark (病んだ樹皮)

Blighted Grove のボス Lady Melisande から手に入ります。

Dread Horn Mane (Dread Horn のたてがみ)

Twisted Wield のボス Dread Horn から手に入ります。

Pristine Dread Horn (完全な Dread Horn の角)

Twisted Wield のボス Dread Horn から手に入ります。レシピ品ではなく「大工」の mounted dread horn の材料です。

Eye of Travesty (Travesty の瞳)

The Citadel(黒盟邦) のボス Travesty から手に入ります。

Grizzled Bone (むずがる骨)

Bedlam のボス Monstrous Interred Grizzle から手に入ります。

Lard of Paroxysmus (Paroxysmus のラード)

Palace of Paroxysmus(腐魔殿) のボス Chief Paroxysmus から手に入ります。

色々な生産

UO では 1 つのスキルだけでは生産しきれないものが幾つか存在します。そのうち代表的なものを御紹介しましょう。

■ runed switch

タリスマンのチャージを回復するために使われるアイテムです。実は作るまでは結構大変だったりします。まずは 3 つの材料を作らなければなりません。

enchanted switch

魔力を込めた若枝です。「書写」45 で、switch・blank scroll・spider's silk・black pearl を材料に作れます。このうち、switch は「伐採」GM が樹を切ってランダムで手に入れることが出来るものです。

runed prism

ルーンを刻まれたプリズムです。「書写」45 で、hollow prism・blank scroll・spider's silk・black pearl を材料に作れます。このうち、hollow prism は「錬金術」GM がガラス細工で作ります。つまり、「採掘」GM が砂を掘らなければならないのです。

jeweled filigree

宝飾された糸細工・・・といったところでしょうか。「細工」70 で、ingot × 2・star sapphire・ruby を材料に作れます。

これら 3 つが揃ったら「大工」70 で組み立てることにより、runed switch は完成します。色々なスキルが絡むのがお分かりかと思います。作成するためのスキル値は必要最低値ですから、安定して成功させたいなら + 20 は必要でしょうし、出来れば成功率を上げるタリスマンも欲しいところです。

■ potion keg

「錬金術」で作った薬を 100 個分貯蔵できる樽です。これを作るためには、まず普通の樽 (keg) を作らなければなりません。これを作るためには

barrel stave × 3

樽の側面部分です。「大工」スキルがありさえすれば作れます。

barrel lid

樽の蓋です。「大工」が 11 あれば作れます。

barrel hoop

樽の留め金です。「細工」スキルがありさえすれば作れます。

これらを揃えたら、「大工」57.8 で組み立てることにより、keg(樽)が完成します。これ自体は普通のコンテナとして使えます。そうしたら、今度は potion keg の材料をもう少しそろえなければなりません。

empty bottle × 10

いわゆる薬瓶です。「錬金術」GM なら砂 1 個で 1 本作れます。砂は「採掘」GM じゃないと掘れませんね。もっとも砂はそれなりに貴重なので、モンスターから拾った薬瓶や NPC から買ったものを使う方が一般的でしょうか。

barrel lid

keg を作った時と同じものが再び必要になります。

barrel tap

蛇口ですね。「細工」35 で作れますが、生産メニュー上は「keg tap」となっているので注意しましょう。

これらと keg を揃えたら、「大工」75 で組み立てることにより、potion keg が完成となります。瓶があるなら、必要なのは「大工」と「細工」ぐらいですが、最後の組み立ての難易度が結構高いので、それなりに「大工」は上げておいた方が良いといえますね。

戦える人との共存

生産職を専門にしていると、なかなか戦うところまで手は回りません。UO:ML のボス素材は言うまでも無いのですが、モンスターからの戦利品が無ければ生産できないものは昔からありました。それをちょっとまとめておきましょうか。考えてみれば、骨 (bone) はその典型でもありますね。

こういったものの材料を集めてくれた人には、せめてものお礼に装備の修理などを請け負って、その労をねぎらいたいものです。

■アーケイン装備

UO:ML 以降「アーケイン」という言葉は「織成呪文」とセットで使われている感がありますが、実はそれ以前から言葉自体は使われていました。それがこれです。「裁縫」が 60 以上ある時に、arcane gem をダブルクリックし、高品質の leather gloves、robe、cloak、thigh boots をターゲットすることにより作成できます。

こうして作られたアーケイン装備は、チャージを持っており、そのチャージを使って秘薬無しで魔法が使えるようになるというもので、秘薬を失った時の緊急回避策として有効です。チャージ数は作成時の「裁縫」÷ 5 となります。

チャージが無くなったアーケイン装備に対して、「裁縫」スキルを持つ者が、作成時と同じ方法で arcane gem を使うことにより、チャージは回復できます。チャージの回復だけならスキルが 60 以下でも可能ですが、スキル GM 以上でない場合、フルチャージはできず上限の 80% までしか回復しません。

このようにアーケイン装備の作成・回復に使用される arcane gem は、エクソダス関連で出現するモンスター controller、golem、juka mage、juka lord から戦利品として得られるものです。イルシェナーの Exodus 付近に赴く必要があります。かつては背徳のダンジョンの一つ Wrong にも出現したのですが、現在はいません。

ちなみに "アーケイン (arcane)" という言葉が付きますが「織成呪文」とは一切関係が無く、Arcane Circle で作成される Arcane Focus とは全く別物です。

■メイドゴーレム

「細工」が 60 以上あれば作成できます。その強さはスキルの高さに比例し、GM 細工師が作れば、それなりの戦闘力が期待できますが、野生の golem に比べると、特殊能力が無く見劣りするのは否めません。毒耐性 100%であるため、毒 100%武器を使って戦いを挑むことにより、延々と武器スキル修業が出来た時期もありました。現在は耐性 100%でも微小なダメージを受けるように修正されていますが、修正前のメイドゴーレムは高値で取引されています。

メイドゴーレムは厩舎には入れられますが、餌は食べないため親愛化はしません。受けたダメージは tinker's tool(「細工」の生産ツールですね)と ingot を用意して、生産メニューの「修理」で回復させます。「細工」が 10 以上あれば修理できます。

このメイドゴーレムを作るために clockwork assembly・power crystal・iron ingot × 50・bronze ingot × 50・gear × 5が必要です。これらを揃えて、clockwork assembly をダブルクリックすると、メイドゴーレムの組み立て(1日5体まで)が可能です。ingot は「採掘」で、gear は「細工」で簡単に作成できるとして、残り2つが問題。

clockwork assembly は、野生の golem から 10%、exodus overseer と Blackthorn juggernaut から 30%の確率で、戦利品として獲得できるものです。

power crystal は、野生の golem から 10%、Blackthorn juggernaut から 50%、exodus overseer・betrayal からは 100%の確率で、戦利品として獲得できます。

いずれも戦いたければイルシェナーの Exodus に赴く必要があります。かつては背徳のダンジョンの一つ Wrong にも出現したのですが、現在はいません。

今なら野生の golem を倒すと、オルゴールの曲 (music gear) も戦利品として得られますから、そういったものを兼ねて退治に行くのがいいかもしれません。ただ、決して弱い相手ではないので、油断は禁物となります。

■剥製

「大工」が 90.1 以上あると、NPC 皮なめし工 (tanner) から taxidermy kit(剥製キット)を高額で購入できます。これが剥製(trophy)を作るための道具です。高い(トランメルで 100K)のに1回の使い捨てです。買うなら派閥支配で税率が下がっているフェルッカの街でしょうね・・・。

木材 10 を用意してからキットをダブルクリックし、orc・gorilla・troll・brown bear・polar bear・giant hart の死体をターゲットすることで、その死体から剥製を作れます。まあ、それほど強い相手ではありませんが、戦う必要があるということです。

「釣り」80 以上でたまに釣り上げられる big fish も同じ要領で剥製にできます。大物は釣った人とその名前が魚に付いているのですが、剥製にしてもその記録はそのまま保持されて、作成された剥製のプロパティに付加されます。まさに記念のトロフィーですね。

UO:ML ボス Dreadhorn から入手できる特殊素材 pristine dread horn については、このキットは使いません。これを用意して「大工」の生産メニューから選択することにより、mounted dread horn という剥製に似たものを作成できます。

■美白パウダー

正式名称は「savage kin paint」で、これを自分に使うと全身が真っ白になる(ネクロマンシィ呪

文の Vampiric Embrace みたいな感じ)ので、この通称が付いています。美白と言うには不自然な白さですけどね(笑)。

これを使うとカルマが下がりますが、savage 族から攻撃を受けなくなります。もちろん、こちらから攻撃したらペイントは剥がれてしまいます。また、緑の orc mask との同時使用も出来ません(この2つは敵対関係にありますので・・)。

このペイントは死ぬか、1週間経過したときも取れます。また、oil cloth を使うことで拭き取ることも可能です。

これを作るためには「調理」が80以上必要で、材料は小麦粉と tribal berry です。「部族リング」とも呼ばれる tribal berry は savage の女性を倒すと10%の確率で入手できます。

■ tattered wall map

「測量」で作れる大きな壁掛け地図です。スキルが70あれば作れますが、材料は自分が解読した発掘済みのレベル1 トレハンマップ×10、レベル3 トレハンマップ×5、レベル4 トレハンマップ×3、レベル5 トレハンマップ×1が必要です。

解読さえしていれば、発掘は他の人でも良いのですが、いずれにしても強力なモンスターが出現する高レベルトレハンも必要になるので、なかなか一人で用意はできないでしょうね。
