

アドオンマスター

概要

- ▶ 武器、防具、家具、楽器の作成物に名前を付けられる生産者です。
- ▶ 自分で武器や防具の作成、修理、強化、練成を行いたい人向け。
- ▶ 鍛冶と裁縫のバルクを行う人向け。

スキル構成

アドオンマスター		アドオンマスター2	
スキル	値	スキル	値
Blacksmithy	120	Blacksmithy	120
Tailoring	120	Tailoring	120
Imbuing	120	Imbuing	120
Carpentry	100	Carpentry	100
Tinkering	100	Bowcraft,Fletching	100
Arms Lore	100	Arms Lore	100
Magery	50	Magery	50
Musicianship	10	Musicianship	10

ステータス構成

STR	125
DEX	10
INT	95

説明

- ▶ 必要サブスキル（表示値で可）
鍛冶80, 裁縫75, 細工50, 魔法75, 音楽45, 練成75
- ▶ 楽器を作る際、音楽スキルをアクセで+30を補えばスキル値を節約できる
- ▶ 魔法スキルはアクセやスペルブックで補えばスキル値を節約できる
Mark(6th魔法)の99%成功は魔法スキル値92
- ▶ [Arms Lore](#)は、作成する武器防具のHQボーナスを引き上げるパッシブスキル
- ▶ 種族ガーゴイルの場合、練成(成功率+10%), 抽出(強度+20%), 強化にボーナスがある

関連アイテム

- ▶ [Singing Axe](#)(変成可), [音楽タリスマン](#), [Song Woven Mantle](#)(エルフ専用)
音楽スキルのブースト用
- ▶ [Alchemist's Bauble](#), [Gloves of the Sun](#), [Pendant Of The Magi](#), [Boomstick](#)
比較的安価な秘薬コスト装備
- ▶ [Alchemist's Bauble](#), [Tome of Lost Knowledge](#), [Conjurer's Grimoire](#)
比較的安価な魔法スキルのブースト可能な装備
- ▶ [ヘパリストスのハンマー](#)
鍛冶+10の鍛冶ハンマー

関連ページ

- ▶ [大砲関連アイテムの調達](#)

コメント

- ▶ Imbuingスキルが導入されるとまた構成変わってくるのかな。 -- 名無しさん (2008-09-11 06:24:44)
- ▶ たぶんそうでしょうね - 。まー楽しみが増えると思いたしょう ^^ -- 名無しさん (2008-09-14 07:49:48)
- ▶ ソウルフォージは大工100とImbue75みたいですね -- (2009-08-18 21:40:26)
- ▶ 鍛冶 + 10 のハンマーがヘイブンで簡単に手に入るのはいいね -- 名無しさん (2009-10-12 23:26:15)
- ▶ 練成入りに編集してみました。 -- 管理人 (2009-10-13 15:30:15)
- ▶ 魔法をアクセでブーストするために、魔法 50 + 音楽 10 より魔法 60 の構成を好む人はかなり多い。 -- 名無しさん (2010-05-01 05:01:25)
- ▶ Imbuingは鍛冶スキルや他スキルに影響されないので、必ずしも一緒にする必要はないのでは。 -- 名無しさん (2010-09-14 16:22:14)
- ▶ 練成が生産で関連するのは大工だけだね、ただ生産スキルと一緒にだと何かと便利だよな。 -- 名無しさん (2010-09-14 19:24:56)
- ▶ 練成があると、特殊素材での強化成功率に+があるんじゃないかな？ -- 名無しさん (2010-09-26 13:48:56)
- ▶ 練成というか種族ガーゴイルの特性だよな -- 名無しさん (2010-09-27 14:27:24)
- ▶ 練成を入れるなら種族はガーゴイルの場合が多いでしょうし、折角メリットがあるんですから、RP的理由や特別なこだわりがない限り、練成と生産はセットにするのが好ましいんじゃないかなあと思います。 -- 名無しさん (2010-10-01 05:40:05)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿