

## 工芸

### 専門職

工芸師、錬金術師見習

### 優遇職

薬品商、両替商、美術商、宝石商、パティシエ、芸術家、翻訳家、ソムリエ、アルティザン、フィロゾフ、薬剤師

### 非優遇習得

条件：交易レベル12、美術品取引2、費用 20000  
都市：ナポリ（商人ギルド）、マルセイユ（ダ・ヴィンチ）

### ブースト装備

船大工ののこぎり(+1、造船+1 探索品)  
工芸職人のコート(+1、メモリアルアルバム報酬)  
マヤ王女のドレス (+1、パレンケダンジョン中層)

2010年7月に追加されたコートの入手方法がマネキン8種(6種はレア艦隊からの収奪)と難易度が非常に高い。

### 効率のいい上げ方

工芸上げに良く使われる方法

必要R	生産物	材料1	材料2	代表的な街	ポイント
R1	シーダー板	鉄材	木材		工芸R1からスタートのときはコレ
R1	清潔のデッキブラシ	丸太		アゾレス・ラスパルマス	手軽にR2にするならコレ
R2	オリーブ油	オリーブ		パルマ	船大工の鋸を装備してオリーブ油造りからも
R3	ワイン	干しぶどう		ボルドー・マディラ	シェリー酒造りに向けて 嗜好品取引を鍛える
R4	ブランデー	ワイン×2		ボルドー	シェリー酒造りに向けて 酒類取引を鍛える
R5	青銅像	青銅		ハンブルク	鍛造上げで出来る青銅から造るとC2の効率良い
R7	ワインビネガー	ワイン		ボルドー	R10で成功時熟練1に下がる
R7	ラム酒	サトウキビ×4		マディラ	食料品取引持ちなら金銭効率良い 盟約素材作り時でも熟練入る

R8	シェリー	ブランデー	干しぶどう	ボルドー	工芸上げ中盤からの王道 時間効率が高い
R10	石像	木材	石材	オスロ	工業品取引持ちなら金銭効率良い 管理技術上げにも
R13	黒酢	水稲 × 15		トレビゾント・ジャカルタ	華南名産 経験・名声は良いが必要 材料数が多く生産効率が悪い 大量のC1を消費するため食料品取引R10以上を強く推奨
R13	味噌	塩 × 5 大豆 × 10		商会開拓地	日本名産。 経験・名声・利益は黒酢に劣るものの、 商会開拓地にお金を落とすといえることができる。 商会開拓地の人口を増やしたいという人向け ただし、開拓地は交易品が安定しないため要注意

ハンブルクは青銅店売りなし。要鑄造。店売りはプリマス。

### 熟練早見表

コメントによく書かれている主要生産物の、各ランクでの入手熟練値。(プチ成功/成功/大成功)  
ブーストは専門・装備・副官・師匠で+4が最大。  
\*付きは理論値。

必要R	主要生産物(生産数)	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11
R1	シーダー板(成功/大成功)	5/7	*3/4	*2/3	*2/3	*1/1				1/1	*0/1	
R1	木材/清潔のデッキブラシ(1/2個)	1/3	1/1	0/1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
R1	ネコイラズ(3/4個)	2/4	1/3	1/1	*1/1	*0/1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
R2	オリーブ油(1/2個)	3/6	2/3	1/3	1/1	1/1	0/1	0/1	0/0	0/0	0/0	0/0
R3	救命具(2/3個)	6/*10	*4/7	3/4	2/4	*2/3	*1/3	1/1	1/1	1/1	*1/1	*1/1
R3	木像 ワイン酔い覚まし(1/2個)	4/9	*3/6	2/4	1/3	1/3	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	*0/1
必要R	主要生産物(生産数)	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11

R4	ブランデー(1/2個)	*6/12	*4/7	*3/6	2/4	2/3	1/3	1/3	1/1	1/1	1/1	1/1
R5	ホワイトビネガー ウィスキー(小麦) 青銅像 疫病特効薬(1/2個)	-/-	*5/9	*3/7	3/6	2/4	2/3	1/3	1/3	1/3	1/1	1/1
R6	ガラス細工(1/2個)	*9/18	*6/12	*4/9	3/6	*3/6	*2/4	2/4	2/3	1/3	1/3	*1/3
R6	ヤシ酒(2/3個)	-/-	-/-	*6/10	*4/9	4/7	3/6	3/4	2/4	2/4	2/3	2/3
R7	ワインビネガー(1/2個)	-/-	-/-	*5/10	*4/7	*3/6	3/6	2/4	2/4	2/3	1/3	1/3
R7	ラム酒(2/3個)	-/-	-/-	*7/12	*5/10	*4/7	4/7	3/6	3/4	2/4	2/4	2/3
R7	フランキスカ(3/4個)	-/-					5/9				3/4	2/4
R7	天秤 要錬金 R2(0/1/2個)	-/-								2/4/6		
R8	銀細工(2/3個)	-/-	-/-	*8/15	*6/12	*5/9	*4/7	*4/7	3/6	3/6	*2/4	2/4
R8	ココナツビネガー(1/2個)	-/-	-/-	*6/12	*4/9	*4/7	*3/6	3/6	2/4	2/4	2/3	2/3
R8	シェリー(2/3/4個)	-/-	-/-	*8/10/18	*6/8/13	5/6/12	4/5/9	4/5/9	3/4/7	3/4/6	2/3/6	2/3/6
R8	じょうご 試験管 要錬金 R2(0/1/2個)	-/-	-/-	-/-		4/8/14	4/6/12	4/6/12				
必要R	主要生産物(生産数)	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11

R9	フラスコ ピーカー 実験用金 づち 要錬金 R2(0/1/2 個)						4/6/14	4/6/12		2/4/8		
R9	フルーツ ブラン デー(2/3 個)	-/-	-/-	-/-	-/-	*6/10	*5/9	*4/7	4/7	3/6	*3/6	*3/4
R10	テキーラ (1/2/3個)	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	*4/5/10	*3/5/9	*3/4/7	3/4/7	2/3/6	*2/3/6
R10	蒸留器 要錬金 R3(0/1/2 個)	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-		4/6/14		4/6/12	2/4/8	2/4/8
R10	石像(1/2 個)	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	*4/7	*3/7	*3/6	3/6	2/4	2/4
R10	宝石 Lv1(0/1/2 個)	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-			2/3/4	1/2/3	
R10	レザー ブーツ強 化(失敗/ 成功)	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-				*10/15	*9/13	8/12
R12	大理石像 高級家具 盟約の美 酒(1/2個)	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	*4/7	*3/6	3/6	3/6
R12	宝石 Lv2(0/1/2 個)	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-				2/3/6
R12	硬化ロー ズウッド 板(1/1個)	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-			*10/15	10/15
R13	焼酎(1/2 個) 黒酢(1/2 個)	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	*3/7	*3/6	3/6
R14	宝石 Lv3(1/2 個)	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	*3/7	*3/6
R15	油彩画 (1/2個)	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	*3/7
必要R	主要生産 物(生産 数)	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11

時間効率を重視した上げかたの例

**嗜好品取引 酒類取引**を取り、船大工の鋸 C2 を用意（支援の有無や取引Rに拠るが500～800枚位）取引ブーストアイテムも可能ならば用意。といっても酒類+2の琥珀アクセ（リガ売り）ぐらいしかないが、

酒場で行動力の回復をすると時間効率が落ちるので数種類の料理を銀行一杯に用意  
マイレシピや副官の工芸生産補助を使用すると消費行動力の削減ができ、効率アップに直結。  
レシピは調味料大全(パルマ売り)と酒造秘伝(ハンブルク売り)と酒造秘伝・第2巻(モンペリエかハバナ投資)

R1+1 パルマにてオリーブからオリーブ油を造る  
R2+1 ボルドーへ移り干しぶどうからワインを造る  
R3+1 上記+店売りのワインをブランデーにする  
R6+1 製造するのをブランデーからワインビネガーに切り替える  
R7+1 交易店主から購入したブランデーと干しぶどうからシェリー酒を造る

R8以降はシェリー酒造りがもっとも時間効率が良いですが R8以前は所属する国や持っている取引スキルなどにより様々なスキルの上げ方があります。

### 上げ方の例

数枚のカテ2と投資紙、600Kプラスアルファの資金と木材系追加装甲作成法（本拠地店売り）を用意  
アムステルダムあたりで鉄材買ってベルゲンに移動。600K投資して追加装甲硬化法ゲット。  
ベルゲンで木材買って、鉄材とでシーダー板量産してR2になる。以後、石炭&各種装甲売ってるハンブルグでひたすら装甲硬化。

R2+1はシーダー板硬化（シーダー板+石炭1）  
R3+1はレッドパイン板硬化（レッドパイン板+石炭2）  
R4+1はビーチ板硬化（ビーチ板+石炭3）  
R6以降はボルドーに移るか、R7のエルム板硬化（エルム板+石炭5）、R8のオーク板硬化（オーク板+石炭7）

### 副官について

- 工芸レシピの上限が現状R18。専門職&のこぎり（or副官）で対応可能だが、+4家具を作成する機会はほとんどないだろう。
- R17が必要な物でも専門職で対応可能。優遇職のときに副官ブーストが必要なくらいか。
- 副官なしでR15まで上げるのもそこまでマゾくない
- 原料調達用の取引ボーナスがつくのは倉庫番だが、工芸ボーナスがつくのは主計長と別々になっているので入替が面倒
- 定番儲け口がないので、**生産補助**スキルもそこまでは要らない

よって、+1副官の最大のメリットは非優遇時のR12生産にあると考えられる。  
R12で需要のある生産品は防具のアイアンミトン、海事用消耗品の盟約の美酒、家具のスキルブック  
シェルフ4段、造船パーツの大マスト・防汚塗装・副官室・チーク装材など。

あと、ポルトガル・イスパニア・イングランド限定だが、開拓地納品用の硬化ローズウッド板(R12)  
特にイスパニア・イングランドの場合、ポルトベロ発メキシコ湾付近発見の冒険クエストのついでに  
生産・納品できるので、冒険のかたわら国家貢献勲記を大量に稼ぐことができる。

なお、ローズウッド板はカリブではトルヒーヨの他、カラカス・カイエンヌ・ペルナンブコ・ウィレムスタッドの製材職人から購入可能。

石炭は最寄りがダブリンかドゥアラなので、持ち込みかカリブPFで生産となる。  
共有倉庫が使用可能であれば、ローズウッド板購入・納品役キャラをカリブに、ローズウッド加工(硬化)役キャラを石炭販売港に置くことで半永久的に量産可能。

名前	職業	工芸 + 1 必要会計	工芸 + 1 必要LV	工芸補助 必要会計	工芸補助 必要LV	取引スキル
ギルバード	軍医	58	0/28/0	35	0/18/0	医薬品
カーラ	宝石商	70	6/32/0	41	6/17/0	鉱石 工業品 工芸品 宝石
ウリエル	薬品商	75	0/32/0	35	0/26/0	調味料 医薬品 酒 嗜好品
ベルンハルト	工芸師	65	0/32/0	35	0/26/0	酒 工芸品 宝石
ニコラ	錬金術師見習	70	10/38/10	40	0/25/0	医薬品 鉱石 工業品
ユルバン	両替商	75	0/33/0	62	5/26/5	工業品
麗月	翻訳家	53	0/25/0			
ホルフィーナ	軍医	65	0/28/0			医薬品 酒
ベアトリーチェ	フィロゾフ	55	5/30/0			
アネット	ソムリエ	70	14/32/3			食料品 酒 嗜好品 香料
シルビア	調理師	83	0/39/0			食料品 調味料
ピエール	博物学者			38	4/17/0	
ポール	宣教師			30	0/18/0	

## 家具について

スキルブック以外の家具は + 1 ~ + 4 が存在する。  
 家具設置場所も有限なので、基本的には + 3 家具の需要が一番多い。  
 逆に、+ 1 家具の需要はほぼないと思ってよい（原価でバザればある程度は売れる、といった程度）。  
 Baltic Seaアップデートで + 4 家具が実装されたが  
 材料であるアパルタメント増築道具の入手が困難 & 増築道具を普通に使用したほうが良い等の理由で、  
 増築道具の入手頻度が上がらない限り、+ 4 家具は出回らないと思われる。

生産にはおおむね以下のような材料が必要である。

- + 1 : 2 種の交易品各 10 ~ 40 個と大工道具 5 個
- + 2 : 高めの交易品数十個と加工木材と名工の大工道具 25 個
- + 3 : 高価な交易品数十個と加工木材と船大工の金づち or のこぎり
- + 4 : 高価な交易品数十個とアパルタメント増築道具と加工木材

なお、家具製造には工芸以外に補助スキル（支援可）が必要である。  
 下記を見れば分かるように、工芸と連動しているのは嗜好品（と貴金属）ぐらい。あとは意図的に上げるか支援探しが必須である。

家具種別	+ 3 の必要スキル	+ 4 の必要スキル
装備品	織物取引 10 か 工芸品取引 8	織物取引 12

船部品・素材	火器取引10か 武具取引10	火器取引12
消耗品	繊維取引8か 貴金属取引8	美術品取引9
書類	雑貨取引8か 香料取引10	雑貨取引9
交易品	調味料取引10か 嗜好品取引8	食料品取引12

上級錬金術の実装直後に、交易品+の家具は大暴落した。その後のアップデートなどで現在では落ちている。

家具で唯一+5まであるスキルブックシェルフだが、これは最上位でも工芸R14と保管R5(=鉄鎖があるから実質無関係)で製造可能。

ただし、いきなり+5を生産できるわけではなく、+1から段階を追って強化していく必要がある。材料は最初に名工大工5と加工木材と加工鉄材が必要だが、スキルブックシェルフ3段へは(木材10+鉄材10)×2回で強化可能。そこからの強化には加工木材と加工鉄材が必要になる。固定レシピ設置場所は

バレンシア プレーメン(2段) リューベック(3段) 中南米開拓地(4,5段)

と分散している。かつ、開拓地には投資が必要であり、5段のレシピは中枢限定なので面倒なのは確かである。

## 黒酢について

水稲から作ることが出来る、華南の特産品。  
水稲はトレビゾントで買うことができる。

利益は多くはないものの、特産ボーナスが大きいいため、経験点・名声が非常に入手しやすい。ベルベット織りの工芸版と言ってもいいくらいだろう。

トレビゾントは調味料耐性もあり、黒酢の経験点・名声の大半が特産ボーナスなため、売り相場にあまり左右されず、いつでも作れるというのも魅力である。

さらに欧州から近いというのも見逃せない。初心者でも挑戦できるほどである。

とにかく、工芸も経験点も名声も上げたいという欲張りな人向け。

欠点は、作業量が多いこと。

水稲15から黒酢1という変換効率の悪さから、とにかくカテ1を叩いて買うとう作業をし続けなければならない。

また、カテ1の消費量がハンパないので、できれば共有倉庫等でカテ1を供給する方法が欲しい。

カテ1をとにかく消費するが、食料品取引1でもカテ代を取り戻せる程度には利益は出る。(鯖の相場にもよるが)

工芸11(ブーストで+2) 15になるころには、食料品取引も10程度にはなっているだろう。

食料品取引10程度になれば、そこそこの利益は期待できる。

食料品取引を上げたい料理人向けでもある。

トレビゾントは塩も売っているので、一緒に塩も買ってその場でうれば調味料取引も同時に上げることができる。(ただしそれなりの赤字になる)

## 産業貢献度について

フィレンツェの特別生産固定レシピで工芸で生産できるアイテムの中では、イーゼル&キャンバス(武器、美術+1)、天体望遠鏡(武器、視認+2、地理学+1 使用時効果あり)、強化船殻設計書(アイアンサイズおよびインディアマンの材料の材料)などが売れ筋。

必要ランクは最大でも15なのでさほど厳しくはないが、産業貢献度は週に200ポイントずつしか貯められず、まめに工房に通う必要がある。強化船殻設計書などは800ポイント消費するため、四週間フルで貯める必要がある。

工芸優先なら貝紫、鑄造と同時なら金・砂金・プラチナ(銀はやや落ちる)、縫製と同時ならインカローズ・真珠・トゥンバガなどを提供するのをお勧め。

詳しくはwikiの該当ページを参照のこと。

なお、獲得できる貢献度に該当スキルのランクや有無は無関係なので、修行中の身であっても将来を見据えてこつこつ貢献度をためておくといいたろう。

## 工芸過去コメント

- カテ書をロットから変換する時間とか、作成物から更に作成・・・(カテに掛かる時間と手間の削減)という時短。キャプテンバッグに予備の水として、酒を・・・という点からすると、既出だが、干しブドウ ワイン ブランデーの線が、R7に上がるまでの、中盤戦の鉄板。 -- 商人最高 (2011-01-12 11:23:38)
- ごめん、キャプテンバッグに入るのは、木魚とかの食料。 -- 訂正 (2011-01-12 11:31:48)
- 金をドブに捨てる気持ちでやれるなら、植物油を商会ショップで買って100ブーツ狙いで強化が一番速かったな。経験のこと意識しないでやってたら、R15まで@2000だったのが一気に消し飛んだ。 -- 名無しさん (2011-01-20 08:12:23)
- 既にマイスターなので検証出来ていませんが、PFでカキを生産しているとオイスターソースを作るのも検証する価値あるかもしれません。 -- 名無しさん (2011-01-28 12:39:18)
- 錬金術スキルあればガラスから実験道具作ったほうが早いね。 -- Z鯖 ヴェネ人 (2011-01-28 23:42:41)
- R10(+3) オイスターソース 成功3大成功6 1回にカキ2必要なので、カキ1あたり熟練1.5 -- 名無しさん (2011-02-26 04:27:45)
- 味噌オンラインはじまた -- 名無しさん (2011-02-28 23:14:24)
- 開拓地の味噌オンラインは街の活性化にもなるのが利点。欠点は売ってないときもあるから安定しないことか -- 名無しさん (2011-03-02 23:43:45)
- 味噌は2000ぐらいでしか売れないから開拓地発展させる以外なら黒酢のが金銭的にいいね -- 名無しさん (2011-03-03 13:33:44)
- 街の活性化を目的としてやってると1時間ぐらいで上限に達しちゃって損した気分になるなw -- 名無しさん (2011-03-03 21:49:46)
- ワインビネガー R8成功時2入りますね。必要Rとその1個前(7と6)とで獲得熟練が同じというのも不自然だし、ひょっとして表の数値が左に1枠ずれてる？ -- 名無しさん (2011-04-17 01:59:30)
- の続き R8 干しブドウ1ワイン2 大成功なしで試算。ワインビネガー 1+2x3=7 ブランデー シェリー 1+4=5 -- 名無しさん (2011-04-17 02:21:35)
- 実測じゃなくて理論値チェックしたが他にもずれてるやつある。R15対応とかで表を分割作業するときにミスしてる可能性濃厚。どうしたもんだか -- 名無しさん (2011-06-04 03:21:58)
- 間違っただけ表よりは見づらくとも正確な表が百倍はマシだとは思うが、うーん -- 名無しさん (2011-06-04 03:22:47)
- 食料品取引が高かったのでR13からトレビゾントで黒酢作りに籠もった。名産判定もついて赤にはならず高経験・熟練でコスト・交易上げにもなり旨かったナ -- 名無しさん (2011-06-12 16:22:00)
- 独断で決めるわけにもいかんと思うので質問。案1.このまま不正確な表を野放し。案2.全消去、すべて理論値で作り直す。案3.全消去して最初から実測値で表を作り直す。案4.何か画期的なアイデアを思いついてそれで解決 -- 名無しさん (2011-06-15 00:49:18)
- 5.実測値を見つけた人が自発的に更新、報告をするがいい 取りあえず消すって発想はやめてくれ -- 名無しさん (2011-06-15 12:29:23)
- 全消去というのがそもそもな。間違ってるとこだけ消去だろ、普通は -- 名無しさん (2011-06-20 02:18:16)
- 8のワインビネガーの者です。今後は獲得熟練を実測した人が、合っていた・訂正したにかかわらず、青字に書き換えていくのはどうでしょう？ -- 名無しさん (2011-06-21 02:30:03)
- R8ワインビネガー、大成功/成功：4/2(実測)、明らかにおかしい -- 名無しさん (2011-06-24 11:14:37)
- 危険海域なのがネックだが、ラスパルマスも悪くないかも。(ヤシ酒(x:ココナツビネガー)、ラム酒、シェリー)+嗜好品取引+食料品取引+雷王1回で工芸8-9(酒類取引未習得) -- 名無しさん (2011-06-24 11:18:04)
- 追記：工芸優遇職+食料品取引R5+嗜好品取引合計R4-5+C1・C2各5?枚 -- 名無しさん (2011-06-24 11:27:43)

- さらに追記&謝罪。R 8 : 2 2 5 0 前後から R 9 : 4 5 0 前後でした。ですので、R 8 9 は
- 1回では無理です。R 7 8 は可能ですが -- 名無しさん (2011-06-25 14:04:02)
  - 「全消去というのがそもそもな、間違ってるとこだけ消去だろ、普通は」と書いてるが、要はどこが間違っているか、実測しない限り判定不能。だったら全部理論値で作り直す方が遙かにマシじゃね？ ということ。青字は手だな。 -- 名無しさん (2011-06-30 01:16:29)
  - 各自間違いを発見次第直していけば良いんじゃないの？それがwikiだと思う。 -- 名無しさん (2011-06-30 01:45:01)
  - そんなに全消去したければやれば？ 勿論消した以上は復元も全て自分で責任を持って完璧に実測してやって貰う事になるが、それこそwikiだろ。 -- 名無しさん (2011-06-30 08:01:54)
  - ヤシ酒、ラム酒、ココナツピネガー、シェリー、R8は異常なし -- 名無しさん (2011-06-30 08:55:13)
  - フルーツブランデーR9、異常なし -- 名無しさん (2011-06-30 09:56:10)
  - 銀細工R9、異常なし -- 名無しさん (2011-07-01 11:45:09)
  - シェリー、ワインR9：異常なし -- 名無しさん (2011-07-03 21:08:03)
  - 試験管R12で2/2/6なのでR15で2/3/6は無いかも -- 名無しさん (2011-07-11 07:10:37)
  - 石像R10、異常なし -- 名無しさん (2011-07-24 12:09:33)
  - × 7 上から下まで1項目たりとも合っていない、ってなれば削除やむなしだと思いますけどね。まあ、合ってる項目が多少なりともある以上、全削除はなしですな -- 名無しさん (2011-07-24 12:13:21)
  - マディラ ラスパルマスでラム酒 洋上生産で管理技術上げも（あんまり熟練はいらんのかもだけど^^;） -- 名無しさん (2011-08-02 18:07:31)
  - ラスパルとの往復なので、時間帯など考えないと -- 名無しさん (2011-08-03 16:25:37)
  - +4家具実装されたので関連個所の記述変えましたが、副官の文面は（R18について）いい表現が無いだろうか。+ 4 家具の材料が酷くなければまとめやすいのだが・・・ -- 名無しさん (2011-08-10 14:25:47)
  - R 9 になったらマニラで紙を作ってもいいかも、繊維取引はみんなR高そうだし。カテ 3 で済むし -- 能登のイSPA (2011-08-20 10:21:31)
  - R12からは大理石像がカテ効率とか考えると一番早かったです -- 生産者 (2011-09-16 00:43:04)
  - 大理石と木材(or丸太)を一度に買える所は無いと思うんですが、何故その様に感じられたのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-09-24 15:01:28)
  - + 3 家具の備考欄って必要ですかね？南蛮が未実装で雑貨とかに使いでがなかったり、ブーストアイテムが少なかった頃の説明になってて、現状には合っていないと思うのですが、異論がなければ備考欄は枠ごと削除しようかと思います。 -- 名無しさん (2011-09-29 12:23:31)
  - 枠ごと消すぐらいなら、需要は無いと思うが+ 4 家具作成に必要なスキルを記述するのは駄目なのかな。後、産業貢献度の記述は、独立したページを作成する方が良いと思うけどどうでしょう？ -- 名無しさん (2011-09-29 13:39:05)
  - 造船素材の固定レシピって基本的に獲得熟練多いけど、修理道具のパッケージも同様なんだろうか？だとしたらシェリーを上回る効率を叩きだせたりするんだろうか？ -- 名無しさん (2011-12-05 11:51:02)
  - フラスコはR15で2/2/6なのを確認 -- 名無しさん (2011-12-06 20:03:32)
  - じょうご・試験管もR15で2/2/6でした -- 名無しさん (2011-12-06 20:10:58)
  - ガラス細工R 7 ・ 8 ・ 9 埋めました ワインピネガーR 6 ・ 7 ・ 8 ・ 9 修正しました -- メリークリスマス！ (2011-12-24 15:20:09)
  - ワインピネガー、R 1 2 ・ R 1 3 の大成功で熟練度 3 入るけど、勝手に直してOK？ -- 名無しさん (2012-01-24 23:25:31)

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

投稿

