



れんきんしよくにん  
錬金職人

## ランプ錬金／ツボ錬金職人の基礎知識

錬金職人の職人仕事の成功の可否は、ルーレットの結果で決まる。結果は成功、大成功、失敗、パルプンテの4つがあり、レシピどおりの効果がつくのは成功したときだけ。大成功だとレシピより強力な効果がつき、パルプンテだとまったく違う効果がつくことがあるのだ。なお、失敗だと、レシピよりも弱い効果がついてしまう。

### ルーレットの結果

#### 成功

ルーレット盤の青いエリアに針が止まると成功となり、レシピの効果そのまま装備品につく。成功エリアは特技の成功確率アップで増やせる。



### ランプ錬金とツボ錬金の特徴

- ルーレットの結果によってつける効果の数値などが決まる
- ツボ錬金はおもに物理に関する効果を、ランプ錬金は呪文に関する効果をつけられる
- 錬金効果は装備品の★の数だけつけられる
- 成功や大成功などが出る確率はレシピによって異なる
- 装備品にすでに錬金効果がついていると、そのぶんだけ失敗しやすくなる

#### 大成功

黄色いエリアに針が止まると大成功で、成功時よりも優れた効果をつけられる。獲得できる職人経験値も、成功時より60%も多い。



### 結果による獲得職人経験値の違い

ルーレットの結果	もらえる職人経験値 ※2
成功	100%もらえる
パルプンテ	120%に増える
大成功	160%に増える
失敗	20%に減る

※2……どの装備品を作るとどのくらいの職人経験値が得られるかはP.090以降を参照

#### 失敗

黒いエリアに針が止まると失敗となり、つく効果はレシピよりも弱いものになってしまう。経験値も成功や大成功に比べるとぐっと少なくなる。



### パルプンテ

ルーレット盤の紫のエリアに針が止まるとパルプンテが発生。この場合はレシピの効果がつくのではなく、右にまとめたようなことが起こる。



### パルプンテで起きること

#### 錬金効果のパワーアップ

装備品についていた錬金効果のひとつを、大成功したときのものと同じ値に変える。

#### 違う錬金効果が発生

パルプンテでのみ発生する錬金効果のなかから、ランダムで錬金効果がつく。どの装備品にどんな錬金効果がつくかは、P.090～P.091、P.096～P.097を参照

#### すべて同じ効果に

その装備品についている★すべてに、レシピと同じ錬金効果をつける。なお、錬金を行なうときに使用した素材以外は消費されない

### 覚えておこう

- ルーレットの針は、止まりかけたときどき勝手に動くことがある。失敗するはずだったのに成功や大成功となったり、成功するはずが大成功になったりするのだ。針のすべりは狙って起こせるようなものではないので、すべったらラッキー、くらいに思っておこう。

### フィーバーはいいことづくめ!

ルーレットを回すとき、まれにフィーバーという状態になる。錬金ランプや錬金ツボが光りだしたらフィーバーした合図で、いずれの場合も成功のマスが大成功になったり、失敗しても素材を消費しないなど、うれしい効果ばかりが起きる。

なお、フィーバーの発生率は装備している職人どうぐによって異なる。高価な職人どうぐほど、フィーバーしやすいのだ。

### フィーバーのときに起きること

フィーバーの種類	解説
黄フィーバー	成功エリアが、すべて大成功エリアに変わる。成功確率プラスの特技を使った場合も、大成功エリアになる
白フィーバー	錬金結果が失敗の場合でも素材を消費せず、錬金効果もつかない。ただし、職人どうぐの使用回数は減る

フィーバーの種類	解説
紫フィーバー	失敗エリアが、すべてパルプンテエリアに変わる
すこいフィーバー	成功エリアの一部が大成功エリアに変わり、大成功の確率が3倍になる