LOG HORIZON TRPG

セルデシアガゼット

Gazette

Vol.29
2017. Apr

人気シリーズ第７弾　あの職業の秘密に迫る

知られざる力の担い手(7)

VOL.29　2017.4

イラスト：猫伊光

　遠からんものは音に聞け、近くば寄って目にも見よ！西より来たりて目指すはヤマト！　彷徨う台風ことカナミ一行のお通りだ！

　しかしはてさてこの南国情緒にエキゾチックなお嬢さん、そしてそびえ立つ〈神代〉の台北１０１――もしかしてここは、美しき南の楽園〈フォルモサ島〉！？

INDEX

０１	INDEX
０２	特集「知られざる力の担い手（７）」
３０	列島生物図鑑　二十九回表　「醜豚鬼」
４０	列島生物図鑑　二十九回裏　「灰色大鬼」
４４	できるかなシックスティシックス　Vol.２８
４８	エリッサのティータイム
４９	ログホラ相談窓口
５０	コッペリアのスニークミッション
５２	Ｅｄｉｔｏｒ’ｓ　Ｒｏｏｍ

〈セルデシア〉を駆ける〈冒険者〉の諸君、今日も冒険を楽しんでいるだろうか？

今回の特集は『セルデシア・ガゼット』Vol.21 に続き、「知られざる力の担い手（７）」をお送りする。

無数に存在しながらも、その個々についての描写は決して多くない〈サブ職業〉の中から、今回は〈狩人〉〈狂戦士〉〈貴族〉〈メイド〉&〈エルダーメイド〉〈学者〉&〈魔法学者〉の七つについて〈セルデシア〉世界における位置づけや情報などをお届けする。

中世／封建／貴族

〈セルデシア〉世界は中世的社会であり封建的社会であり貴族社会である。この三つの要素は「ファンタジー的」という文脈で渾然一体と理解されることが多いが、長く続く『ログ・ホライズン』本編の中で徐々にそれぞれの要素が掘り下げられ、輪郭が鮮明になってくるに従い、それぞれの要素の独立が見られてきた。「中世的な社会」というのは単純化すれば「様々な技術が（現代地球に比べれば）未成熟な社会」ということだ。機械的な動力は水車や帆船が上限であり、移動や労働補助は畜産生物によるものが優秀で、社会のほとんど（ほぼ全て！）が人力で行われている世界だ。そこでは社会における人間はそのほとんどが労働者、しかもたったひとつの仕事しかこなすことができない単純労働者である。本編二巻に登場する〈アーヴ高地〉の〈大地人〉は〈農家〉であるが、彼らは〈農家〉の一家に生まれ、〈農家〉のサブ職を得て、その一生を農業に従事し、〈農家〉として生を終える。「あるサブ職についたものは別のサブ職の能力を使えない」という〈エルダー・テイル〉のゲームシステムは、〈冒険者〉の特徴づけとしてゲーム的に用意されたものであろうが、一方で、教育のない中世世界の戯画装置として作中では運用されているのだ。

それは自動的に第二の「封建的社会」にも続く。封建社会とは上限関係を重視し個人の自由を認めない社会だ。すなわち、身分制度である。〈セルデシア〉という中世的社会において、〈大地人〉は生まれによって定められた社会の中の役割から逃れ得ない。多くのコミュニティにおいて〈サブ職業〉を得るということは「社会の中での役割」が定まることを意味する、というのは既にこの連載でも触れたとおりだ。そして封建的社会をもつ〈セルデシア〉、およびヤマトにおいて、それは住む場所、話し言葉、普段の食生活、着て良い服、恋愛と結婚の相手、祭りのやり方、戦い方、死に方――つまりは人生の全てについてやって良いこととやってはいけないことが定められることに等しい。比喩的な意味ではなく、本当に直接的な意味で、〈大地人〉にとっての〈サブ職業〉は人生そのものなのだ。

誰もが役割という仮面をかぶり、その仮面こそを自分自身として生きなければならないのは、身分上位者である〈貴族〉たちですら例外ではない。『ログ・ホライズン』本編が後半に進むに従い描写が克明になっていったヤマトの貴族社会は、身分制度に縛られて固定化しきった社会だ。単技能しか持たず、怪物の脅威に怯えるしかない領民を抱えて四苦八苦するイースタルの領主会議も、政治暗闘に明け暮れる外套と短剣のウェストランデ公家社会もその点では何ら差異はない。「役割に縛られながらも、その仮面の中でもがくしかない」という〈サブ職業〉を取り巻く状況は、中世／封建／貴族社会に対する比喩であると同時に、〈エルダー・テイル〉を始めとするロールプレイングゲームに対する揶揄でもある。また現実社会で生きる我々に対する作品からのメッセージでもある。そう考えれば〈サブ職業〉は、『ログ・ホライズン』本編においても、物語のテーマを支える特別の意味がある設定だ。

役割に縛られ、できることが制限される中で、それでも新しい何かを手に入れようとする人々の姿が、この連載で少しでも伝わってくれれば幸いだ。

狩人 HUNTER

知られざる力の担い手

〈狩人〉は、森や草原で動物を狩猟することを生業とするサブ職業である。〈エルダー・テイル〉最初期から実装されている採取系のサブ職業で、動物系エネミーに対する追跡能力や、アイテムドロップ率の上昇といった能力を持つ。対象となる動物は、鳥類や哺乳類が主体であり、海や河川などの水域で魚介類を捕る〈漁師〉とは対になるサブ職業だといえるだろう。転職条件の容易さと、序盤から役立つ便利な能力が得られることから、数多いサブ職業が追加実装された後年においても今だ根強い人気のあるサブ職業である。

セルデシアにおける〈狩人〉

Mission

セルデシアにおける〈狩人〉は、狩猟を生業とする人々である。〈狩人〉はほとんどあらゆる共同体で見ることができる主要な役割なのだが、その社会的な位置付けは種族によって若干異なる。ここでは種族や共同体ごとに〈狩人〉の役割や文化を見ていこう。

ヒューマンの場合、山野からほど近い土地であればほとんどの集落において〈狩人〉を見かけることだろう。とはいうものの、その絶対数は多くない。ヒューマン文化において、狩猟は主要産業ではないのである。

ヒューマンの〈狩人〉は狩猟で生計を立てるほか、村では貴重な戦闘力の持ち主として、自警団的な組織にも参加する。とれる行動が職業によって制約を受けるセルデシアにおいて、弓矢などの腕を戦闘に転用できる〈狩人〉は稀有な存在なのだ。戦闘的な能力という点において、〈狩人〉に対する期待は多くの〈冒険者〉が考えるより大きい。

一方で、時には何日も村を離れて獲物を追うこともある〈狩人〉は、集落の運営（寄り合いによる合議のようなものだ）に参加できないことが多い。このため、村の中で指導者的な立場になることは難しい。貴重なタンパク源の供給役であり、村の守り手であり、害獣駆除も行うことで一定の敬意は受けるものの、どこか「外の人間」であるかのようによそよそしい扱いもされるという、微妙な立ち位置になりがちだ。

こうしたことから、ヒューマンの集落では、〈狩人〉の嫁取り／婿取りはなかなか難しく、その技が血族に継がれていくと安心できないことも多い。おもに継ぐ土地のない農家の次男坊以下など、同じ村の中から見込みがありそうな子どもを引き取って弟子、あるいは養子にして、狩猟の技術を継承していくことは、〈狩人〉にとっては一般的な技術継承だといえるだろう。原作書籍３巻の冒頭で、いち早くゴブリン進軍の予兆を発見した二人の猟師もまた、こうした〈狩人〉の師弟である。

エルフの場合、〈狩人〉の社会的な立ち位置はヒューマンのそれより若干高いものになる。森とともに生きる彼らにとって、狩猟はより身近であり、森の環境をよりよく維持するための調整役としてもその価値を認められているからだ。このため、エルフの〈狩人〉たちは気位が高く、自らの縄張りである森に他種族が踏み込むことを快く思わない。彼らは多くの場合、他種族に対して自分たちが守護する美しい森を荒らされるという感覚を抱きがちだ。他種族から見たエルフのイメージである「弓が得意で他種族嫌いの高慢な人々」という偏見は、こうしたところに起因しているのかもしれない。

ドワーフの〈狩人〉の活動は、採取のための狩猟というよりも、害獣退治をはじめとした駆逐に重点を置いている。鉱山での採掘が主要な産業である彼らにとって、他の種族とは「狩り」の意味あいがずいぶんと違うのだ。坑道に住み着いて鉱山労働者を襲うワームなどの害獣を退治したり、あるいは、貴重な宝石や鉱石をかすめ取る憎き亜人どもを追い散らすことが、ドワーフの〈狩人〉に期待される役回りだ。

これまでの種族と違い、〈狩人〉が村落の多数派となるのが〈狼牙族〉である。狩猟生活を主とする彼らは、組織だった狩りを行い、他種族の〈狩人〉では仕留めるのが困難な巨大で強力な獲物をも仕留める。腕のよい〈狩人〉は人々の尊敬を受け、特に統率力が高いものは、村の長を兼ねることもある。

ゲーム時代の〈狩人〉

〈エルダー・テイル〉における〈狩人〉は、最初期から実装されていた一次生産系のサブ職業である。このサブ職によって得られるゲーム的な恩恵は多岐にわたる。

まず第一に〈狩人〉の狩猟能力の表現として、動物などの自然系モンスターと戦闘をする際、アイテムドロップ率が上昇する。肉や皮、牙といった素材を、価値を落とさずに獲得できるというわけだ。この能力は〈狩人〉のレベルが獲物を上回るほど効果が強まる。

第二に射撃能力の向上がある。高レベルの〈狩人〉はわずかではあるが、自然系モンスターを対象とした射撃攻撃の命中ボーナスや、クリティカル率の上昇といった補正を得ることが可能だ。

さらに、地味ながら見逃せない能力として「矢の回収と再利用」が可能というものがある。これは弓矢で射撃を行った際に一定確率で発動し、使用した矢弾の消耗をキャンセルするというものだ。その発動率は微々たるもので、サブ職業レベル１につきアイテムレベルが等しい場合0.01%、〈狩人〉レベルが最大の90になっても0.9%でしかない。矢のレアリティやアイテムレベルによっても補正がかかるため、安価で低レベルな矢を使えば多少は確率が上がるもののそれでも最大で数％程度、通常のプレイであればあってもなくても大差無いような効果だ。しかし、高価な矢を乱射するような高レベル弓ビルドのレイダーにとっては、長期的にはバカにできない効果が期待できる。原作でも有数の弓使いであるウィリアム＝マサチューセッツが〈狩人〉であるのも、たとえほんの１％程度の上積みであってもそれがレイドの勝率を上げることに繋がるのならば努力を惜しまない彼らしい選択だといえるだろう。

また、後のアップデートによりミニマップの機能拡張が実装されたのに伴って、〈追跡者〉のような探知能力（これもまた、自然系の動物モンスター対象に限定された能力だ）が追加され、さらに狩りの名手らしいサブ職業となったという歴史も持つ。

〈狩人〉への転職は、最初期実装サブ職業らしくとても簡単で、レベル条件も前提サブ職業もなく、地方の村にいる〈狩人〉のＮＰＣから受けることのできる弟子入りクエストをひとつこなすだけで良い。その内容も、自然系の小動物エネミーを何匹か仕留めるだけというものがほとんどで、ゲーム開始直後に転職することも難しくない。

簡単に転職できて、金策などに便利な能力が手に入ることから、〈狩人〉は駆け出しプレイヤー向けのサブ職業として定評がある。一方で、中堅プレイヤーにとっても、レアな自然系エネミー素材のドロップ率の上昇は魅力的であり、さらに高価な矢を乱射するような高レベルのハイエンドプレイヤーにとっては矢の消耗軽減が有用なため、〈狩人〉は弓ビルドのプレイヤー層に限られるものの、どのレベル帯にも一定の需要がある人気職となっている。

〈アンデッドハンター〉や〈竜殺し〉のような「特定のモンスターに対し有利になる」サブ職業の基本にして前提となる職業でもあるのだが、それらの派生上級職に転職すると狩猟に関する一次生産職としての能力は失われるため、汎用性や利便性においては〈狩人〉の方が高く、転職せずに〈狩人〉のままでいることを選択するプレイヤーのほうが多い。

〈大災害〉後の〈狩人〉

元々人気の高かった〈狩人〉であるが、〈大災害〉後はさらに重要性と注目が高まった。その理由は食材の需要の高まりである。地球世界では肉の供給は（往々にして集約型の巨大施設による）牧畜に頼るところが大きかったが、ここセルデシアにおいては畜産技術の発展が不十分であるため、食肉の供給はいまだ狩猟に頼る部分が大きい状況である。うまい肉が食べたい！　というシンプルなニーズは、〈狩人〉により強いスポットを当てる結果を呼んだ。

原作２巻では〈料理人〉のにゃん太が鹿を狩って調理していたが、〈狩人〉もまた、手作業で獲物を捌いて素材としての食用肉を切り出すところまでは行える（そこから先の調理は〈料理人〉の領分となってしまうが）。たとえプレイヤー自身に獲物を捌く知識や技術がなくとも、単にドロップアイテムとしての食肉が入手できる確率は〈狩人〉の狩猟能力のおかげで上がる。いずれにせよ、〈狩人〉は効率よく食材としての肉を獲得できるサブ職業なのだ。

こうしたことから、現実となったこの世界で使いにくくなってしまったサブ職業からの転職先として〈狩人〉を選ぶ〈冒険者〉は少なくない。外出と戦闘を苦にしなければという条件つきであるため生産職ほど高い需要があるわけではないが、強力なダンジョンのモンスターとの戦闘をしなくても、里山程度の遠征で戦闘訓練も兼ねて金策ができるのが、〈大災害〉後の〈狩人〉の魅力だ。

しかし、こうした〈冒険者〉の〈狩人〉と〈大地人〉の〈狩人〉の間で、摩擦が生じる事例も報告されている。〈冒険者〉は能力こそ高いが、森の歩き方や獲物の追い詰め方を知らない。知らず知らずのうちに、〈冒険者〉が地元の〈大地人〉の伝統的な狩場を荒らすような事態も発生している。だが、両者の交流が進む中で、〈冒険者〉は〈大地人〉の狩りの技を教わり、〈大地人〉は〈冒険者〉産の軽くて扱いやすい弓や魔法の矢などの高性能な道具を得るなどの良好な互助関係ができつつある。最近では、山に狩りに入る〈冒険者〉の案内で生計を立てる〈大地人〉の〈狩人〉も現れているほどだ。

また、狩りの効率を劇的に改善しているものに、狩猟用山小屋の改良がある。山小屋は狩りの拠点となると同時に、仕留めた獲物を素早く加工する設備が整った建物で、ある意味で弓よりも重要な〈狩人〉の生命線だ。〈大災害〉以前のヤマトでは、山深い峠や渓流の奥などに狩猟用山小屋を作るのは難事であった。材木や建材を運び込むのが困難な山中での建築は、何人もの狩人が、十年程度の時間をかけて命がけで行うものであった。当然その希少性ゆえ、狩猟用山小屋の場所は秘匿され、関係者のみの秘伝に属する知識であり、そのまま利用権となっていた。

しかし、〈大災害〉後は〈冒険者〉の〈大工〉や〈設計士〉の技術と運搬能力で迅速な建築が可能となった。狩猟用山小屋の増加は、狩猟用山小屋をベースキャンプとした狩猟可能範囲の拡大を意味する。複数の狩猟用山小屋を中継すれば、今まで入ることができなかった山林深部への遠征も可能になり、また、トラブル発生時の安全度も大きく上昇する。この分野では、土木建築部門に強い〈海洋機構〉がイースタル各地に技師を派遣し、協力を進めており、〈大地人〉の〈狩人〉との提携によってアキバの食事情の改善や発展、食料の安定供給にも大きく貢献している。

また、こうした交流、技術革新によって活発化した〈狩人〉の活動は、既に流通している食肉、毛皮といった製品の供給量増加だけでなく、今まで市場に出回ることのなかった希少な食材、素材の発見にもつながっているようだ。

ロングレンジショット	戦闘	最大ＳＲ１

タイミング：行動　　判定：なし
対象：自身　　射程：至近
コスト：なし　　制限：シナリオ１回

あなたのサブ職業が〈砲撃士〉〈狩人〉〈遊牧民〉の場合使用可能。「タイミング：メジャー／対象：単体」かつ「射程：１Ｓｑ以上」の攻撃と同時に使用する。その攻撃の射程は＋２Ｓｑされ、［命中判定］に＋１Ｄされる。
より遠くの獲物を狙い撃つ特技。風を読み、動きを見通し、集中力を研ぎ澄まして、その狙撃は彼方の敵を撃ち貫く。

狂戦士 BERSERKER

知られざる力の担い手

〈狂戦士〉は、北欧サーバーで開発実装されたサブ職業である。地域特有の背景設定である精霊信仰に身を捧げた蛮族戦士の表現としてデザインされた。彼らは戦乙女の精霊を深く信仰し、その加護を受けて、死地にあっても恐れることなく戦う英雄的な戦士だ。いくつかのデメリットを受けつつ戦闘能力を高める〈狂戦士化〉をはじめ、サブ職業としては珍しく戦闘向けの特技を獲得することができる。

北欧サーバーでは、サーバー固有のメインストーリーを構成するレイドコンテンツに接続したサブ職業であり、地域の伝承や世界設定と密接に関わる様々な専用クエストが拡張パックのたびに追加実装され、人気知名度ともに高いロールプレイ系サブ職業の花形的存在となっている。

一方、日本サーバーでは、後に〈バイキング〉などのいくつかの北欧サーバー固有のサブ職業が移植された際にまとめて実装されたが、専用のストーリー性のあるクエストの類までは移植されておらず、やや味気ない位置付けとなっている。

セルデシアにおける〈狂戦士〉

Mission

セルデシアにおける〈狂戦士〉の扱いは、その地域によって大きく異なる。

〈狂戦士〉とは、元々、地球世界のスカンジナビア半島に相当する〈ノルドの北辺〉と呼ばれる北方の辺境地域固有の精霊信仰に根差した宗教戦士職である。宗派と地域が違えば、〈聖騎士（パラディン）〉と呼ばれうる立場と言えば、イメージしやすいだろうか。

〈ノルドの北辺〉では大小様々な精霊が信仰されているが、中でも篤く信仰されているのが戦の守護精霊〈戦乙女〉だ。他の地域では〈剣の姫騎士（ソードプリンセス）〉等という名称で、〈召喚術師〉の用いる従者召喚の対象精霊として知られている存在であるが、〈ノルドの北辺〉の精霊信仰においては、戦いと勇気を司り、勇敢な戦士を愛し、時に戦士に加護を授ける存在として解釈され、信仰されているのだ。

この〈ノルドの北辺〉の精霊信仰において、〈戦乙女〉に見初められ、加護を授けられた英雄的な戦士こそが〈狂戦士〉なのである。

〈戦乙女〉の加護を受けた戦士は、死地にも怯まぬ魂を獲得する。さらにその中でも卓越した勇者は精霊の座に召し上げられて、〈戦乙女〉とともに永遠の戦場を駆け抜けるという。事実、〈ノルドの北辺〉の〈古来種〉の中には、〈狂戦士〉として〈戦乙女〉に見初められ、不死の戦士となった者もいる。

〈戦乙女〉は、勇気ある者、正々堂々と戦いに臨む者であることを〈狂戦士〉に求める。逆に言えば、どのような得物で戦うかにこだわりはない。武器が剣であろうと槍であろうと、はたまた素手であろうとも〈狂戦士〉たりうるし、破壊の魔法で戦陣を突破する者、最前線で味方を癒す者も、その精神と信仰が相応のものであれば〈狂戦士〉となることができる。

「狂」という一字の印象で誤解されがちであるが、〈狂戦士〉は、理性を捨てて獣のように戦う者のことではない。信仰の下に恐れという枷を外し、痛みという鎖を引き千切り、勇者を愛する〈戦乙女〉の望むまま、戦場を自在に駆ける戦士。それが、〈ノルドの北辺〉における、本来の〈狂戦士〉だ。

我が身をかえりみない恐れ知らずの戦いぶりや独特の文化や信仰から、他の地域の者からは無教養な蛮族戦士と見られがちであるが、〈戦乙女〉の加護を受けた戦士は、精霊に愛される英雄であるべく正々堂々とした戦いを望み、卑怯な行いや臆病を恥じる。（比較すれば確かに粗野ではあるが）騎士道や武士道に通じる「戦士の文化」を持っている。それゆえに、他地域の者でも戦士階級に属する〈騎士〉などからは、誇り高き英雄的な戦士として互いに一定の敬意を向けられる。

このように、〈狂戦士〉は元々が〈ノルドの北辺〉固有の文化と不可分の存在であるため、そのほかの地域ではまったく存在しないか、あるいは〈ノルドの北辺〉から偶然流れ着いた少数の人々が細々と存在しているだけに過ぎない。

たとえばヤマトでは、エッゾの最北端に〈ノルドの北辺〉から海を越えて偶然流れ着いたバイキングの一族がおり、その中に〈狂戦士〉も何人かいる程度である。彼らの勇敢さと戦闘能力は、亜人に脅かされるセルデシア世界では、どの地方でも有用なものである。しかし、その独自の文化から、〈ノルドの北辺〉以外では奇異の目を向けられることが多い。

ゲーム時代の〈狂戦士〉

〈エルダー・テイル〉における〈狂戦士〉は、前述したように北欧サーバー固有のローカルサブ職業である。後に日本サーバーにも〈バイキング〉などのいくつかの北欧固有サブ職とともに移植実装されたものの、付随するクエストやストーリーや専用アイテムは移植されていないサブ職業だ。

〈狂戦士〉は、一時的に戦闘能力を強化する〈狂戦士化〉をはじめ、戦闘向けの特技を獲得することができる。もっとも、あくまでサブ職業の特技であるため、その効果や戦闘面の影響は抑えられており、また防御能力の低下や一部特技が使用不能になるなどの代償や不利益によってもバランスが取られている。そのため、あらゆる職業やビルドにおいて戦闘能力を強化できる有用なサブ職などではなく、癖のある能力やデメリットを前提とした専用のビルドを構築することで、ようやく使いこなせるといった特徴を持っている。

〈狂戦士〉は本家北欧ではレイドコンテンツに関連接続したサブ職であるため、日本サーバーでの転職条件もレイドへの参加が前提となっている。もっとも、専用のストーリー性のある転職クエストの類があるわけではなく、エッゾのレイドゾーンに出現する巨人系エネミーがドロップする転職用のアイテムを千個集めて、エッゾ最北部にいる転職ＮＰＣの所に持っていくだけという、難易度だけがレイド前提に引き上げられた苦行感満載の単純作業で、「正気では〈狂戦士〉ならず」「〈狂戦士〉になる前にプレイヤーが発狂する」などというプレイヤーの恨み節が攻略 wiki のコメント欄には並んでいた。事実上、レイドゾーンの無限湧きエネミーを処理し続けるドロップ狙いのマラソンが必須であるため、転職にはコンスタントにレイドに挑める人脈と、相当の根気が要求される。

こうしたことから、数パーセントの補正が生死を分けるようなレイドに挑むハイエンドプレイヤーが、専用のビルドを構築した上で、苦行のようなマラソン行為に耐えて転職するサブ職業というのが、日本サーバーでの〈狂戦士〉の位置付けである。結果として、極めて人口の少ないマイナーなサブ職となっている。

一方で、本場北欧サーバーにおける〈狂戦士〉の立場は日本と大きく異なる。そもそも前提として、〈狂戦士〉専用のクエストが豊富さが段違いだ。日本サーバーで言うならば、〈貴族〉や〈騎士〉並のストーリーが用意されている。特に北欧サーバーでは、サーバー固有のメインストーリーを構成するレイドコンテンツに接続したサブ職であり、レイドメンバーに〈狂戦士〉がいなければ参加できないレイドすらある程で、ロールプレイ系サブ職の花形として人気が高いのだ。当然、転職クエストもドロップアイテムを千個集めるだけの単純作業などではなく、〈戦乙女〉との邂逅と、試練を経て英雄として認められるまでを描いた冒険譚のように、華々しいレイドを戦うストーリー性の高いものが用意されている。

また、サブ職業の利益という点でも本家北欧サーバーは他の移植先に優越する。レイド産の〈秘宝級〉や〈幻想級〉の〈狂戦士〉専用アイテムを獲得できるのである。当然それらのアイテムはレアリティに見合った性能を備えており、たとえば「ＨＰが１０％以下で発動する能力が、３０％以下で発動するようになる」など、〈狂戦士〉の特技の性能を向上させる効果を備えている。こうした専用装備の存在により（高難易度のレイドをクリアできる前提でなら）、北欧サーバーの〈狂戦士〉と他地域の〈狂戦士〉とでは待遇面においても差があるのだ。

これら北欧サーバー産の〈狂戦士〉専用アイテムの一例としては、原作に登場した〈Ｄ．Ｄ．Ｄ〉のギルドマスター、クラスティの装備である〈死せる戦士の鎧〉や〈再度の業怒〉が挙げられる。彼の〈狂戦士〉のサブ職や愛用の装備の数々は、彼がギルド設立以前に北欧サーバーへの散歩（という名の遠征）を行って、現地のレイドに参加して得たものなのである。

〈大災害〉後の〈狂戦士〉

〈大災害〉後の混乱期において、〈ノルドの北辺〉では現地の〈狂戦士〉たちが団結し、古来種の不在や〈大災害〉直後で足並みが乱れた〈冒険者〉の混乱の中にあって、人類の版図を守り続けた。

そもそもが設定からして、恐れを知らず勇敢に戦う戦士である。ゲーム時代はあくまでプレイヤーである〈冒険者〉が主役であるため、その活動はあまり描かれてこなかったが、現実となったセルデシア世界では、その背景通り、亜人と戦う一大戦力となったのだ。〈大災害〉後の不穏な世情、そして謎の存在〈典災〉

の暗躍は、ノルドの人々が信仰する精霊と、彼ら自身の危機でもある。そんな英雄を必要とする乱れた世情で、〈戦乙女〉の篤い信仰者である〈狂戦士〉が立ち上がらないはずがなかったのだ。

〈冒険者〉のように不死身でないにも関わらず、誇りある死を喜ぶように、命を懸けて無辜の民を守る〈狂戦士〉の姿は、〈大災害〉によってくじけかけていた〈冒険者〉らを奮起させた。ユーレッド中央部で〈貴族〉や大規模ギルドらが繰り広げていた勢力争いに嫌気がさして北辺に移動した〈冒険者〉らが、ノルドの〈狂戦士〉らと呼応してモンスターとの戦いに加わったのだ。この共闘から平和的な交流が始まり、〈ノルドの北辺〉は〈大災害〉後、いち早く〈大地人〉と〈冒険者〉が協力して秩序を取り戻した地となった。

〈ノルドの北辺〉では、今でも〈大地人〉主導でモンスターとの戦いが続けられている。地元の地形や環境を知り尽くした〈大地人〉が戦略を考え、不死身の〈冒険者〉が戦場の要で投入される形である。ゲーム時代のクエスト受領と似た関係性が馴染んだのか、この関係性は今のところ円滑に続いているようだ。ヤマトでいうところのイズモにあたる古来種の拠点であった〈ルクルセルブの霊窟〉は、その主であった"始まりの狂戦士"ルクルセルブが姿を消した後も、彼の志を継いだ〈大地人〉の〈狂戦士〉らによって、人類の砦としての機能を保ち続けている。

一方、ヤマトの〈大地人〉社会でも、ごく一部の地域限定ではあるが、〈狂戦士〉が注目され、その数を増やしつつある。その地域とは、エッゾ。巨人が闊歩する、弧状列島ヤマトでも有数の危険地域である。

この地で〈狂戦士〉が増えた原因は、アキバから拠点を移した戦闘系ギルド〈シルバーソード〉だった。〈シルバーソード〉はススキノ移住後にエッゾ各地を転戦し、多くの大規模戦闘を制圧して、大量の巨人系エネミーを倒して回った。その過程で入手した〈狂戦士〉転職に必要なドロップアイテムを、彼らは見込みのある〈大地人〉に分け与え、エッゾ北端の〈狂戦士〉に紹介して転職を促したのだ。

とはいうものの、これは深い考えがあっての行動ではなく、〈シルバーソード〉からすれば、転職アイテムは使い道のない不良在庫で、〈大災害〉後にゲーム時代と同じ方法で〈大地人〉が〈狂戦士〉になれる保証もなかった。「いらないアイテムを捨てるよりは、〈大地人〉の役に立つ可能性があるなら、あげちゃってもよくない？」くらいの軽い気持ちで行った試みであったのだが、結果として、転職は見事に成功した。

こうして誕生した新たなる〈大地人〉の〈狂戦士〉は地方の守り手として活躍するようになった。また、その活躍を目にした者が〈狂戦士〉への転職を希望し、その数をじわじわと増しているようだ。〈冒険者〉ばかりに頼るのではなく、自分の力で村や街を守りたいという志ある若者が、開拓者精神旺盛なエッゾには多くいたのである。

正直なところこの転職斡旋は、〈シルバーソード〉としては使い道のないアイテムの有効活用でしかなく、また、自分たちがレイドに集中するためにも〈大地人〉には自衛の力を持ってもらいたいという打算混じりの行動にすぎない。だが、〈狂戦士〉に転職した若者たちからは「英雄〈シルバーソード〉が我らに戦う力を分け与えてくれた！」と感激され、エッゾ北端の〈ノルドの北辺〉からやってきた異邦人の集落からは「〈戦乙女〉の教えを体現する勇者が、我らの同志を増やす手助けをしてくださる！」と喜ばれており、〈シルバーソード〉の評判を予想外に上げる結果となった。ギルドマスターのウィリアムは何やらいたたまれない気分で、これらの純粋な反応を受けとめているようだ。

ファイナルブロウ	戦闘	最大ＳＲ３
タイミング：ダメージロール	判定：なし	
対象：自身	射程：至近	
コスト：なし	制限：シナリオ［ＳＲ］回	

あなたのサブ職業が〈傭兵〉〈狂戦士〉〈復讐者〉の場合使用可能。攻撃の対象が［萎縮］［放心］［衰弱］［惑乱］のいずれかで、かつこのダメージロールの結果として１点でもＨＰダメージを与えた場合、さらに［重篤］を与える。
敵が怯んだところを見逃さず、追い打ちの猛攻を仕掛ける特技。戦場では隙を見せた者から消えていく。この技はその鉄則の象徴だ。

貴族 NOBLE

知られざる力の担い手

〈貴族〉はセルデシア世界で確認されているサブ職のひとつである。主に大地人の支配階級、為政者を指し示すサブ職ではあるが、その幅は広く地球世界でいうところの官僚のような業務を行う存在も含まれる。定義としての貴族階級というならば〈騎士〉や〈文官〉などの一部サブ職も貴族階級に含まれるのだが、これらは異なるサブ職として独立している。〈騎士〉や〈文官〉などの特定の専門分野を持たない、統治階級としての貴族が、この記事で紹介する〈貴族〉だと考えればよいだろう。

セルデシアにおける〈貴族〉

Mission

セルデシア世界のほとんどの国や地域は封建制を採用しており、その中において貴族は上位階級であり特権階級である。しかし一口に封建制と言ってもその実態はバリエーションに富んでおり、それゆえ貴族たちの実際の役割や生活も地方や文化により様々だ。

ヤマトのなかでも東西でその有様は微妙に異なる。

〈自由都市同盟イースタル〉の貴族は、その名が示す通りおのおのが都市、領地を治める領地貴族であり、中世日本、特に平安末期から鎌倉時代ごろの武士階級のような統治を業務として行っている。

〈神聖皇国ウェストランデ〉の貴族はキョウの都において元老院に参加し、公職についている。こちらはまさに平安貴族や現代の議員、大臣のような業務を行っていると言えるだろう。

教育制度が未発達で知識人や知的労働者、ひいてはそれらのサブ職をもった人間の少ないセルデシアにおいては、統治のための知識は高度かつ希少な能力である。そのため、貴族の役割として次の世代へと血を繋ぎ、その養育および教育を行うことは重要だ。この義務を果たすため、典型的な貴族の家では本家の嫡流１０人程度、親戚などを含めた血族全体では２０～３０人程度の一族を形成することになる（使用人やその他の仕事を受け持つ人間は含まない）。

もちろんヤマトの東西において貴族の在り方が異なるように、地域ごとにその歴史的経緯から業務や文化は異なる。今回は特にアキバの隣人たちであるイースタルの貴族たちの在り様を中心に紹介していこう。

イースタルの貴族文化

Mission

イースタルの貴族は、ウェストランデの貴族たちとは異なり、緩やかな連帯と相互の尊重に基づきながらも、おのおのが独立領主として自分たちの都市や領地を治めている。

彼らの統治体制は、日本の歴史に照らした場合、武士階級が成立しつつあった平安初期から実際に政治を担う側へと変化していった鎌倉時代に近い。より後代の秩序が破綻した戦国時代や、より強固に様式や上下関係が固定されている江戸時代の武士とは異なり、より領地に密着した豪族的な特色を有している。このイースタル特有の貴族文化は、その成立過程に大きく根ざしたものだ。

かつて〈ウェストランデ皇王朝〉が存在していた平和な時代、イースタルの領主もまたその中央集権的な王権に従う貴族社会の一員であり、強いて言えば地方に派遣された代官と現地の有力者が血縁で乗り入れあった「領地に結びついた防衛統治者」であった。

しかし、やがてこの状況を決定的に変化させる大異変が世界を襲うこととなる。〈第一の森羅変転〉である。この大規模な災害的戦乱において、キョウの都と〈ウェストランデ皇王朝〉はその対応を決定的に誤った。亜人種の圧倒的な戦力に対する過小評価や、（地球世界に比べた場合の）通信手段の未発達といった致し方ない事情はあるものの、キョウの都の守護のみを優先しキョウからみた遠隔地方の切り捨てを行ったのである。さらに各地から供出させた戦力や各地方貴族の子弟を全滅させるに至り、イースタルの地方領主たちは、もはやキョウの都を頼むことはできないと判断を下す。またそうでなくとも、〈ヘイアンの呪禁都〉が発生したことにより〈ウェストランデ皇王朝〉は滅亡、キョウの都を中心した政治体制はその機能を完全に停止させることとなった。

この一連の動乱の結果、イースタルの貴族たちは自らの実力によって所領と領民を守護する必要に駆られることとなった。キョウの中央政権に対する深い失望はイースタルの文化に華美を避けて領地を富ませるという価値観と、武断的な現場主義を深く刻み込んだといえるだろう。この質実剛健な気風は、イースタル貴族たちの矜持を根底から支えている一方で、現在の〈神聖皇国ウェストランデ〉に属する貴族からは文化

も風雅も理解しない野蛮人と軽んじられる原因となっており、その溝は非常に深い。

しかし一方で、奇妙に感じられるかもしれないが、イースタルの貴族たちは今でもかつての〈ウェストランデ皇王朝〉の臣であるという体裁をとっている。この態度は皇王朝の正統後継を称する〈神聖皇国ウェストランデ〉に対する恭順の拒否と自治の確立という点で語られることが多いが、一方で既にその権威の主体であった〈ウェストランデ皇王朝〉が存在していないことに起因する問題も発生させてきた。中央と袂を分かって長い年月が経過した現在においては、これらの問題を解決するために生み出されてきた様々な考え方や文化、風習がイースタル貴族独自の文化となって様々な儀式や慣習に現れている。

爵位と領地の継承

イースタル貴族は、いまだに「皇王朝の臣」であり、現在ヤマト西部を統治する〈神聖皇国ウェストランデ〉の権威を認めてはいないという点については前述した。政治的な判断があるとはいえ、その態度はイースタル貴族の統治にいくつかの課題を生むことになる。

イースタル貴族は「皇王朝の臣」であるが、ゆえに皇王朝なき現在、新たな貴族位の叙爵——つまり新しい貴族家の設立が二度と無いというのがそれら課題の根本的な背景である。

たとえば、コーウェン公爵家は〈ウェストランデ皇王朝〉の権威に基づいて公爵の位とそれに応じた権力を持つことを許されている。これは現在でも少なくとも形式上は正しい。逆に言うと、コーウェン公爵に匹敵する、あるいはその他の爵位であっても、それを〈ウェストランデ皇王朝〉の名において新たに興すことは、王朝が滅んだ時点で不可能になってしまったのだ。

原作のエピソードにおいて、新たにアキバ公爵が誕生していたが、これは〈神聖皇国ウェストランデ〉およびその権威の頂点にある〈斎宮家〉の名において行われた叙爵である。対して〈神聖皇国ウェストランデ〉とその正統性を認めていない〈自由都市同盟イースタル〉においては〈ウェストランデ皇王朝〉の滅亡以来、新たな貴族が任じられることは起こりえない。また、筋論でいえばマイハマ公爵家は、アキバ公爵家を同格の公爵家であるとは認めないだろう。

厳密にはイースタル領主たち高位貴族は、騎士や文官といった低い位の貴族を叙任する権利を有している。しかしそれらはそれはあくまで「貴族家に連なる貴族（陪臣）」でしかなく、「栄えある〈ウェストランデ皇王朝〉直系の貴族」ではない。たとえばマイハマ公爵が陪臣に権力（この場合土地）を与えるのであれば、それは自らの領地を分割して与えるわけであり、マイハマ公爵とその陪臣の土地の合計は、初期のマイハマ公爵の土地の面積と変わらない。このような考え方と仕組みで、イースタルはその中の権力バランスを保っているのだ。これは新しい貴族家が乱立し、互いの土地を奪い合うような戦国時代に突入しないための、封建的な知恵である。

しかし、「貴族の家を増やさないための仕組み」はそれでよいとしても、一方で、些細なきっかけから貴族の血統が絶える危険はいくつも存在する。

〈ウェストランデ皇王朝〉自体がそうであったように、当主を含む一族がまとめて戦死するケースや、流行り病や事故などによって後継ぎが死亡するケースなどがそれだ。直系の相続にこだわるのであれば男子に恵まれない場合や、後継者が相続するには身心に問題があるといったケースも考えられるだろう。また仮に相続したとしても領地を守っていくための能力が全く備わっていないというケースも考えうる。これらは可能性でしかないが、可能性の問題であるからこそ、長期的に見た場合、血統の正統性にこだわった相続システムは必ず断絶するといえる。地球世界の歴史におい

▲旧ウェストランデ皇王朝による爵位挿絵

ても、多くの君主制を敷く国の統治システムが相続の失敗によって崩壊している。

貴族の家系が途絶えるということは、彼らの統治下にあった領地の運営もストップすることを意味する。公共事業や治安維持組織が瓦解するということは、その地域の住民がまとめて流民になることに等しい。また、政治的な空白地帯は〈神聖皇国ウェストランデ〉の介入を招いたり、周辺のイースタル領地へも悪影響を与えてしまう。「貴族の家を増やさないための仕組み」も重要だが、「貴族の家を減らさない（滅ぼさせない）ための仕組み」も同じように重要なのだ。

イースタル貴族文化におけるそれは、「貴族家においては家門の継続が何よりも優先される」という価値観である。直系の男子が原則相続人に選ばれるという基本的な考えは存在するが、場合によってはそれ以外の人物でも次の当主となりうるという考え方だ。もちろん、制度が変化していく時期には大きな反発や軋轢も発生したが、最終的には現実に存在する〈亜人間〉の大群という脅威を前に、彼らは血統という価値観よりも、生き残り戦略として旧来の血統主義との決別を選ぶことになった。

とはいっても、もちろんある日現れた無頼漢が何の前触れもなく当主となるというような相続は、領民や他家の理解を得るという点で現実的ではない。また、大きな建前としての長子相続という考え方は生きている。しかし、あらかじめ養子として迎え入れたり、当主の娘婿として家に入る、あるいは遠縁の親戚筋の人間を指名する、長男を廃嫡し「事実上の長男」を譲り渡すといった、他者から見てそれなりの段取りを整えれば、能力優先での相続を行うことに何の問題もないと考えるのが、イースタル貴族である。例えばイースタル最大の貴族であるコーウェン家のセルジアッド公爵は、直系の男子に恵まれず、フェーネル公を娘のサラリヤの婿として迎えた上で後継ぎに指名している。また、アキバ最大の生産系ギルド〈海洋機構〉のギルドマスターであるミチタカに縁談を持ちかける貴族が後を絶たないのも似たような理由だろう。

こういった、家という共同体を重視し、〈ウェストランデ皇王朝〉から下賜された家名を守るために、後継ぎを準備し育成していくための風習がイースタル貴族独自の文化を構成している。

貴族の家門、一族郎党

貴族の家や家門の概念は、現代日本においては馴染みのないものだ。一族郎党という言葉は残っているが、これも核家族化著しい現代社会で見かける機会は滅多にない。

イースタル貴族の考える家や家門はまさにこの「一族郎党」に相当する。一族とは血縁関係によって結ばれた集団であり、これ自体も分家や遠縁の親族まで含めた大きなものである。そして郎党は主従契約を結んで主の行う様々な責務、業務を補佐する人びとだ。郎党そのものが一族単位ということも珍しくなく、一族郎党となれば数十人から百人単位まで膨れ上がることもある。

社会の規模が小さく、移動や通信の手段も未発達なセルデシアや現実の中世においては、有事の際を見越して人材をプールするために、この規模の集団が必要なのだ。このような集団を作り上げて互助関係を強化することは生き抜く上での手段として基本である。この集団において重要なのは、一族郎党の枠組と結束を守ること、集団を繁栄させるために適切な能力を持った人間をトップに据えることであろう。

成人の儀と烏帽子親

前出のようにある意味柔軟な相続文化を持つイースタルの貴族たちだが、そこで問題となったのが、継承にまつわる「権威の弱さ」である。

元々のイースタル貴族は「皇王朝の臣」であり、皇王朝によって認められることにより、その存在を公式化していたわけだが、これが現当主の指名という形で家門を継ぐ方式へと変化していった。皇王朝が健在であったころには、たとえそれが追認であったとしても、相続に関する許可を皇王朝にとっていたのだが、現在ではその許可を取るべき皇王朝が滅びてしまっている。イースタルの現在の制度は、極端なことを言えば、突然現れた人間を指名することもできるのだ。しかしそういった急に過ぎる指名では一族の人間にせよ、領民にせよ、決定をすんなりと受け入れることは不可能に近い。相続に納得できない、裏付けが無く信用できない、自分たちの生活と生命を預けるには不安といった、対象への信頼の不足があるときにこそ「権威の弱さ」が問題となるのだ。

この問題に対処するため、イースタル貴族たちが作り出した新しい文化が「継承の儀」と呼ばれる儀式だ。簡単に言うと「かくのごとき試練をたち成した故に、彼の者は後継者として相応しいことが証明された」と対外的に示し、継承者の能力や正統性に対して一種のお墨付きを与えるシステムである。

地球世界においてもこのような儀式は数多い。例えば、王政下のフランスにおいて、フランス王とはランス・ノートルダム大聖堂で戴冠の秘蹟を授けられた者とされた。これはフランスの源流であるフランク王国の始祖がキリスト教に改宗の洗礼をこの聖堂で受けたという伝説（歴史上の事実とは若干異なる）に基づいており、かのジャンヌ・ダルクが百年戦争下においてフィリップ七世に対してランスでの戴冠式を行うことを強く求めていた理由でもある。

イースタルにおける「継承の儀」は様々で、「一族のみが知る洞窟の最奥で身を清める」や「初代領主の武勲に倣って領地特有のモンスターを討伐する」、「代々受け継がれてきた魔法の剣と契約する」といった儀式が各領地（爵位）ごとに存在する。

この儀式によって権威づけを行うというアイディアは、頂点である領主を務める貴族から、その下に付き従う下位の貴族や騎士の叙任にも導入されていくことになる。もっとも、下級貴族の儀式はその数の多さから簡素、簡単なものになっている。その中でも、最も広く行われているのは「成人の儀」と「烏帽子親」の制度だろう。

貴族成人に必要な装備

Mission

地球の現代社会において冠婚葬祭に合わせた礼服やスーツを揃えるのと同様に、一人の青年が貴族として認められた場合、彼にはこれから貴族としての義務を最低限果たすための必需品として、以下のような持ち物を揃える必要がある。戦場に出るために個人で誂える鎧、槍、剣、家紋入りの盾、替えを含めた軍馬や戦場に付き従う従士に歩兵たちとその武装もだ。もちろん社交場向けの礼服や自らを表す個人の紋章も必要だ。

女性であれば血なまぐさい戦場ではなく社交場というもう一つの戦場向けに、衣装や装飾品が必要だ。夜会や茶会、屋外用といった用途の別に加えて相手の地位や家格に合わせるため、膨大な量になる。

成人の儀は、貴族の子弟が正式に成人として、貴族の一員として貴族社会に迎え入れられるにあたって行われる儀式だ。内容は、これから貴族となる人物に対して年長者かつ高位の貴族から何らかの試練が与えられ、それをクリアすることである。試練の内容は貴族としての心構えの問答や、一定の戦闘能力の証明、謎かけなど、試練を与える側によって異なる。このテストを乗り越えた者は正式に貴族となり、またテストを課した側の貴族は以後その新しい貴族の後見人となる。その人物の能力に対して責任を持ち、庇護と権威を与える存在となるのだ。この後見人のことをイースタルでは「烏帽子親」と呼びならわしている。

彼らの伝える伝承によれば、とある貴族が戦場で危機に陥った時。それを救った青年に対して己の烏帽子形の兜を譲り、それをもって養子縁組を行ったことが事の始まりとされている。この故事により現在、新たに成人となった貴族に対して烏帽子親が贈り物をすることが習わしとなっているが、そこで何を贈るかは各家毎に独自に定められているようである。

養子、後継者争い、外戚の専横

イースタルの貴族は、「貴族の家を減らさない（滅ぼさせない）ための仕組み」として、養子縁組や婿入りによる後継者の確保を視野に入れたお家大事思想を獲得した。しかし、この路線変更はメリットばかりではなく、もちろんデメリットも発生させる。

後継者が選択可能な存在となったことにより、複数の候補者による競争を招く可能性が生じるようになったのである。例えば次男や三男であっても能力があれば当主になる可能性が存在するし、長男に何かもしものことが起こればその可能性がぐっと高くなる。これは養子についても同様のことが言える。ここに至ると、可能な限り有能な後継者を残すための仕組みが後継者争いの火種となってしまうのだ。

この問題が厄介な点は、必ずしも候補者当人の意志や能力とは関係なく発生することにある。才能に惚れ込んだ人物を当主に押し上げようという善意や、逆に傀儡として都合の良い人物を当主にしようという打算などに基づいて、当主の血縁者を担ぎ上げた他者による争いが始まるのだ。

さらに言えば、後継者に養子が絡む場合、養子の出

身一族の関係者が、養子を出した先の家の中で影響力を発揮するケースも珍しくない。地球世界の日本史で言えば、天皇家に娘を嫁入りさせて「皇子の祖父」の立場を手に入れた藤原道長などがその一例にあたるだろう。このようなケースにおいては、養子の縁者に家を乗っ取られるような結果すらありえる。

イースタルにおいて「貴族の家を減らさない（滅ぼさせない）ための仕組み」は、結果として、家を滅ぼさない代わりに、その家という枠の内側での凄惨な陰謀や権力闘争が生じる余地を産んでしまったといえるだろう。

また、家の存続を第一に考えるという価値観は、家を重視するあまり個人の意思がないがしろにされがちになる風潮をも作り出した。

一度後継者に指名されれば、それ以外の生き方は許されず、配偶者を選ぶこともできなくなる。複数の候補者の一人であっても、少なくとも後継者が正式に決定されるまで、その立場は非常に微妙なものであり、自由に振舞うことは困難だ。女性の場合はさらに条件は悪く、家の都合で嫁に出されたのに、実家で男系が絶えたのでと離縁させられた挙句に実家に戻され、別の相手（実家の後継者に指名された婿養子）と再婚させられるといったケースもありえる。

イースタルの貴族は、中央と袂を分かって以来、なんとかその数を現在に至るまで維持し続けているが、その道のりは安寧とは程遠いものであった。各時代において様々な後継者問題が発生し、あるいは表ざたになるまえに解決されてきている。いずれにせよ家が欠けることなく残っているのは、当時の人びとが最大限に努力して体制を、ひいては家や領地、領民を守ってきた結果である。

ここまで、イースタルの貴族がいかに家門の維持に心を砕き、時に個人の意思を押し殺してきたかを述べてきたが、一方で彼らもまた人の親、人の子である。自らの意思と後継者問題との間に上手く折り合いをつけ、自らの、あるいは家族の幸福を願って行動を起こしている。この実例については、イースタル最大の貴族であるコーウェン公爵家がその好例と言えるだろう。

セルジアッド公の長女サラリヤとフェーネル公の婚姻により、フェーネル公がマイハマ領後継者として表舞台に現れた際、サラリヤ姫の妹ラングリッサは修道院入りすることで俗界から離れ、継承に関する一切との断絶を決めた。また、フェーネル公の跡取りにしても、イセルス公子の誕生に合わせてレイネシア姫の姉であるリセルテアはとある騎士との恋愛結婚を電撃的に行うことでコーウェン家から距離を取ることを明確にした。

マイハマにはレイネシア姫（とその夫）を後継者に推す派閥と、イセルス公子を後継者にと考える派閥が現在も残ってはいるが、レイネシア姫自身はコーウェン家を継ぐことや貴族としての務めを果たすよりも、もっと別に自らの役割があると考えており、現在はアキバで〈円卓会議〉に協力する形でマイハマと距離を取っている状況である。この件について親族が特に問題視していないことからも、できる限り彼女の意思を尊重しようという思いやりを見出すことができるはずだ。

ウェストランデの貴族文化

ウェストランデの貴族は、中央集権国家だった〈ウェストランデ皇王朝〉時代から変わらずピラミッド状の階層構造に属しており、その叙爵は〈斎宮家〉によって行われる。現状の〈斎宮家〉は〈元老院〉とその頂点にある執政家たる〈ウーデル公爵家〉の傀儡ではあるのだが、いずれにせよ家を興すことも廃することも難しいことではない。

ウェストランデではイースタルとは異なり血統主義による相続が基本であり、重要なのは〈神聖皇国ウェストランデ〉でどれほどの権益を持っているか、いかに高い爵位を有しているかという点となる。これは〈斎宮家〉および〈元老院〉を頂点に作り上げられた行政機構の中でどれほどの高い役職を得るかと同義であるため、〈元老院〉および各役所では複雑怪奇な権力闘争が日夜行われているという。

ウェストランデの貴族の組織や文化については『セルデシア・ガゼット』Vol.１０およびVol.２１の「ヤマト風土記」に詳しい。

ゲーム時代の〈貴族〉

セルデシアの世界設定においては歴史や権力と不可分な〈貴族〉であるが、〈エルダー・テイル〉のゲームシステム上におけるサブ職業〈貴族〉は、無数にあるロールプレイ系サブ職業のひとつに過ぎない。

〈エルダー・テイル〉でプレイヤーがサブ職業として得られる〈貴族〉の称号は、ＮＰＣのそれとは違い、特定の国や地域に大きな貢献があったり、高位貴族と個人的な友誼を結ぶなどの関係性を背景に、名誉称号として属人的に贈与されるものである。その立場は、いわゆる名誉貴族や客員貴族といった扱いとなり、肩書や名誉、地位身分はあるけれど実権はほとんど伴わない。プレイヤーが〈貴族〉に転職したからといって、それだけでどこかの領地を得たり、税金を徴収したり、騎士を任命したりといった、貴族然としたことを行う権限はない。〈エルダー・テイル〉はあくまでＭＭＯＲＰＧであり、領地経営ＳＬＧではない。サブ職業が〈貴族〉であろうとも、あくまでプレイヤーキャラクターの本分は〈冒険者〉というわけだ。領地を得るクエストはあるが、それはサブ職〈貴族〉のさらに先にあるものであり、拡張されたハウジングシステムの一部である。

では、サブ職業としての〈貴族〉のゲーム的な恩恵はというと、これがあまり多くない。ステータスに補正を受けられるわけでもなく、アイテムの生産が可能になるわけでもない。せいぜい換金可能な専用アイテムがいくつか手に入るのと、〈貴族〉の称号や爵位に応じた俸給として定期的に現金収入（一定以上のレベル〈冒険者〉の稼ぎと比べると微々たるものである）が得られる程度である。

〈貴族〉だけの特権としては、通常のプレイヤーでは立ち入り禁止となる、ＮＰＣ貴族の屋敷や城の内部、貴族専用のサロンなどに自由に入ることができるというものがある。紹介状を入手するなどの面倒な手続きを取らずとも、その役職で顔パスが通るというわけだ。これにより、通常のルートであれば攻略に手間がかかるクエストの手順をショートカットできたり、クエスト受注条件が緩和されたりすることもある。このため、野良パーティで〈貴族〉が募集されることもあるが、基本的にはそういった需要はごく稀である。

その他には、城の兵士や街の人々などのＮＰＣのリアクションが〈貴族〉用のものに変更されるといった細かな特典もあるが（多くの場合は敬意を払われるが、たまに反応が悪くなることもある）、特にゲーム的なメリットは無い。

〈貴族〉への転職は、専用のクエストをこなすことで転職できる。〈貴族〉用のクエストには戦闘は一切不要であり、その気になれば初期レベルで転職することも可能だ。しかし、決して楽というわけでもない。冒頭で書いたとおり、プレイヤーが〈貴族〉に認められるためには、大きな貢献や、高位貴族との友誼を結ぶことが必要になる。ゲーム的には、数多くの〈貴族〉に関わる専用クエストをクリアする必要があるのだ。戦闘が絡まない専用クエストとはつまり、アイテムを運んだり特定の人間に話を聞いたりといったことを繰り返す、お使いや単純作業の積み重ねということだ。

もっとも、〈貴族〉に関わる専用クエストはストーリー性が高く出来の良いものが多い。転職クエストの起点になる場所によって、クエストシナリオは展開、内容が大きく異なっており、「社交界でのロマンスに挑むならキョウの都」「歴史が知りたいならロマトリスの黄金書府やツクバの街」「後継者問題に関するお家騒動ならアキヅキの街」など様々だ。また、〈貴族〉に転職した後で受けられる専用のクエストの豊富さはサブ職業の中でも群を抜いている。貴族社会を舞台とした謀略や、スキャンダルにまつわる物語、姫君と若い貴族の間を取り持つラブロマンスなど、独特の世界観を堪能できるシナリオの数々は、一部に根強いファンがいる。特に「美姫の紅玉酒」にまつわる一連のサブクエスト、通称「忘れ去られた幽姫の恋の歌」シリーズは、多くのファンを魅了した。

しかし、この種の世界設定や文字情報を好むファンは一定数存在するものの、多くのプレイヤーはＭＭＯＲＰＧに戦闘や仲間とのコミュニケーションを求めるものだ。そのため転職にやたらと手間がかかるわりに戦闘や生産などのゲーム的な見返りが薄い〈貴族〉を目指す者は少なく、人口の少ない不人気職となっている。

もちろん、〈エルダー・テイル〉ユーザーの中には、架空のファンタジー世界の住人としてその世界観に浸りたい者や、魅力的なストーリーを体験したい者、Ｒ

ＰＧだけでなくテキストアドベンチャーやノベルゲームを愛好する者もいる。そうした一部の層、その中でも特に貴族的な世界観や物語を好み、どっぷり漬かりたい層にとっては、セルデシアの〈貴族〉の一員として、この世界の空気を満喫することに特化したサブ職業として、まさに正統派のロールプレイ職と言えるだろう。

〈大災害〉後の〈貴族〉

〈大災害〉後、〈貴族〉というサブ職業が持つ意味合いは大きく変容した。ゲーム時代はただの設定に過ぎなかった〈貴族〉の称号が、現実の〈大地人〉社会におけるれっきとした地位身分になったからである。これは『セルデシア・ガゼット』１７号で記載したサブ職業〈騎士〉を取り巻く状況とよく似ている。

ゲーム時代にプレイヤーが取った行動は、〈大災害〉後の〈大地人〉からは過去に実際に起きた出来事や歴史的な経緯として記憶されているため、〈冒険者〉がどういった経緯で〈貴族〉に転職したかも大きく影響を受ける。特定地域での大きな功績によって名誉貴族となったのならば、その地域一帯では敬意を示されるだろうし、ある高位貴族と懇意になって貴族位を与えられたのならば、与えた側の貴族（本人が死亡していてもその子孫）は、そのように〈冒険者〉を遇するだろう。〈大災害〉後の現在において〈貴族〉であることは、特定の〈大地人〉勢力と密な関係を持っているということを意味し、それはそのまま政治的な問題に巻き込まれやすくなることと同義である。

また、〈大災害〉によってゲーム時代の制約から解き放たれた今、ゲーム時代には制限されていた〈貴族〉の権限を現実に行使することも可能になっている。一例を挙げれば、〈貴族〉のサブ職を持つ者が、同意する者を〈騎士〉に任命することで、実際にその者のサブ職を〈騎士〉に転職させられることが発見されている。

このように、〈貴族〉という職業は他のサブ職業以上に政治的社会的な意味合いを帯びるため、少なくともヤマト東部では〈大災害〉後に〈冒険者〉が〈貴族〉に転職するケースは少なくなった。〈冒険者〉が持つ戦闘力や知識が〈大地人〉社会に与える影響が明らかになったこともあり、〈円卓会議〉と〈自由都市同盟イースタル〉の同盟締結後は、〈大地人〉〈冒険者〉双方ともに〈貴族〉位の授与に対して慎重になったためだ。

その他の地域でも、〈大地人〉が〈冒険者〉に対して貴族位を与える機会は減った。これには様々な要因があるが、ひとつの理由としては「〈冒険者〉がこの世界の住人となったこと」があるだろう。〈大災害〉前の〈冒険者〉は、〈大地人〉からすれば「忽然と現れてモンスターを倒して、また唐突に去っていく」という、生活感のないヒーローだった。このため、〈貴族〉位を与えようとも、現実の政治への影響はほとんど存在せず、比較的気楽に客分貴族という看板を濫発することができた。しかし、〈大災害〉後の〈冒険者〉は、その無双の力と不老不死はそのままに、セルデシアの住人となった。こうなっては、強力な〈冒険者〉にうかつに〈貴族〉の位という権威や大義名分を与えてしまうと手のつけようがなくなる。なにせ〈冒険者〉は不老不死の超人だ。一度授けてしまえば、自然死による「権威の時効」が訪れない。位を剥奪しようにも、〈大地人〉と〈冒険者〉の実力差がネックとなる。要するに、〈大地人〉側からすれば、〈貴族〉位を与えた後にその〈冒険者〉との関係が悪化した際のリスクが跳ね上がったのである。

しかし、一方で何事にも例外は存在する。希少なケースではあるが、〈大災害〉後に貴族位の叙爵が行われ、新たに〈貴族〉となった〈冒険者〉だ。ここではその幾つかのケースを見てみよう。

１つ目は、〈大地人〉主導型の貴族位授与である。〈冒険者〉の武力と知識、技術は〈大地人〉にとっては垂涎の価値がある。将来的に制御不能となるリスクはさておいて、貴族位を与えることで関係を作りたいと考える者は多い。そもそも〈大災害〉後の混乱で、そこまで先の危険性に気づくことのできる為政者ばかりではなかったというのも実際のところだ。

一部の地域では、勢力争いや政治抗争で優位に立つための手駒を揃えるべく、〈大地人〉の為政者が貴族位を濫発、〈冒険者〉の抱き込み合戦が繰り広げられた。原作ｅｐ９でエリアス＝ハックブレードが苦々しく状況を語っていた、七女王国やガリアン武国（欧州サーバー）がまさに、こうした〈大地人〉主導の貴族位の授与が多発した例である。

ヤマトであれば、〈神聖皇国ウェストランデ〉がこのパターンの動きを積極的にとっている。〈南征将軍〉の位を叙勲されたナカルカード、〈納言〉の位を与えられた濡羽など、〈Plant hwyaden〉には、様々な貴族位やそれに準ずる役職が〈大地人〉から与えられている。原作ｅｐ１２でアキバを大きく騒がせた〈アキバ公爵〉アインス誕生の経緯も、〈大地人〉主導型と言えるだろう。

２つ目は、〈冒険者〉主導型の貴族位の獲得である。〈冒険者〉が実力行使で〈貴族〉となるケースと言い換えてもいい。平和的なものであれば、誰も所有していない未開の土地を開拓して人が住めるようにして、新たな領地にして統治、〈貴族〉を名乗るというケースがあげられるだろう。これを周辺の〈大地人〉領主や〈貴族〉が認めれば、それは正式な役職となるのだ。セルデシア世界は各地にはびこるモンスターの存在により、地球世界と比べて未開地が多いため、こういった余地はたくさんある。ヤマトでも、特にイースタル地方では〈大災害〉後、廃棄児を集めて未開の土地を開発した開拓村を作る〈冒険者〉がいるが、その中には、そのまま〈自由都市同盟〉のお墨付きを得て、開拓村の領主の地位に収まる者もいる。

一方で、平和的でない〈冒険者〉主導型の貴族位の獲得としては、既存の領地や街を武力を背景に侵略して支配下に置く下剋上式の方法がある。平和的なケースと同じく、周辺領主、貴族がそれを認めればよし、認められなければ、認めない者を一人残らず排除すれば、貴族位は確かなものとなる。ヤマトではこうした領地の簒奪はほとんど行われていない（〈大災害〉初期のエッゾにおける〈ブリガンティア〉の暴挙がそれに近いが、彼らは貴族位も領地も求めなかった）が、欧州や中国ではこうした動きが活発化、群雄割拠の状況となっているという。

３つ目は、乱暴に言えば「対等型」の貴族位授与である。位を授ける〈大地人〉側、受ける〈冒険者〉双方が予め関係を十分に構築し、政治的なリスク、デメリットを全て承知の上で、一蓮托生となることを覚悟して共生関係を結ぶケースだ。もちろん、あらゆる貴族位の授与は最終的に双方の合意の上でなされるものだが、当座の利益だけでなく、苦境をも互いに手を組んで乗り切ろうという覚悟で貴族位のやりとりが為される例は極めて少ない。

外伝１「櫛八玉、がんばる！」エピローグでは、テンプルサイドの街を拠点とする〈冒険者〉ヤエザクラが、マイハマ領主であるセルジアッド公から辺境伯の位を受けているが、これは、彼女の商才と交渉能力を認めた公爵からの打診にヤエザクラが応じ、彼女が提示した幾つかの条件を候が承諾した上で成立した関係だ。立場としては当然セルジアッド公の方が上であるが、事実上の関係は対等な相互協力と言ってもよいだろう。具体的な叙勲や領地授与はないが、〈黒剣騎士団〉のギルドマスター、アイザックとコーウェン家の関係もまた、これに近い。

余談ではあるが、〈黒剣騎士団〉とマイハマの親密な関係の陰にマイハマ領主の孫娘にしてレイネシア姫の姉、リセルテア＝シルアルテ＝ジャリスの尽力があったことはあまり知られていない。マイハマ騎士団〈グラス・グリーヴス〉の騎士へと嫁いだ彼女は、〈大災害〉直後から母の情報網を通じて〈黒剣騎士団〉に着目しており、夫の所属する〈グラス・グリーヴス〉の教導役となるように働きかけたのである。その後も彼女は、豪放磊落な〈黒剣騎士団〉と、規律正しい〈グラス・グリーヴス〉の関係をとりなし続け、現在の良好な関係を生み出したのだ。

いずれにせよ、〈冒険者〉がこのセルデシアで生き続ける限り、〈大地人〉との関係は強まり、それは〈貴族〉の増加にも繋がることだろう。それがどのようにこの世界の政治を変えていくのかは、まだ誰にも見通せていない。

ノーブルオーラ	一般	最大ＳＲ１
タイミング：判定直前	判定：なし	
対象：自身	射程：至近	
コスト：なし	制限：シーン１回	

あなたのサブ職業が〈貴族〉〈薔薇園の姫君〉〈勇者〉の場合使用可能。あなたが［交渉判定］を行なう時に使用する。＋１Ｄを得て判定する。〔因果力１〕判定はクリティカルになる。
自然と備わった高貴な雰囲気や魅力、立ち振る舞いによって相手の心を打つ特技。

メイド MAID

知られざる力の担い手

〈メイド〉はセルデシア世界で確認されているサブ職業のひとつであり、おもに雇い主の下で住居の管理や家事などを担当する女性使用人の一種を表す。

〈エルダー・テイル〉のサブ職業としての〈メイド〉の実装経緯は若干複雑であり、日本と海外で事情が異なる。日本サーバーにおいては、現実の中世の歴史に実在したメイドではなく、日本のアニメや漫画、ゲームなどに登場する日本独自のメイド文化に基づくメイド像をベースに、日本サーバー固有のローカルサブ職業として〈メイド〉が開発実装された。

一方、西欧サーバーでは日本の動きとは全く無関係に、しかし同時期に、地球世界における歴史や文化に即した（日本サーバーに比べればリアルな）メイドをサブ職業〈メイド〉として、開発実装したという経緯がある。つまり、全く別の開発チームによる、内容的にも異なる、しかし同名のサブ職〈メイド〉が二種類存在するのだ。

日本以外の地域では、西欧で開発されたサブ職業〈メイド〉が標準だが、日本だけが独自仕様の〈メイド〉運用がなされ、例外的な状況なのである。しかも、日本サーバーではさらに追加として、海外版の〈メイド〉が移植されることとなった。この移植版の〈メイド〉が、海外版の〈メイド〉であり、名称を〈エルダーメイド〉と変えたいわば上級職として実装なのである。こうした特殊な経緯から、日本サーバーでは〈メイド〉と〈エルダーメイド〉というふたつのサブ職業が存在しているのだ。

セルデシアにおける〈メイド〉&〈エルダーメイド〉

Mission

セルデシア全体におけるメイドの立ち位置は「女性使用人の一部」ではあるが、その社会的立場は文化や地方によって大きく変わる。今回、この項目ではヤマト文化圏におけるそれについての解説を行う。

広く女性使用人といった場合、実はその存在はサブ職の限定を受けない。代表的なものは〈家政婦〉や〈料理人〉であるが〈売り子〉や〈農家〉が使用人になってはいけないという法はないし、事実そういった雇用関係も存在する。

しかし、かといって〈メイド〉がヤマト文化の中で女性使用人のイメージ的な代表格であることは揺るぎない。これは〈メイド〉がもともとは皇城および貴族など〈ウェストランデ皇王朝〉の文化によって育まれた女性官吏としての側面を持っていたからだ。

ウェストランデの貴族文化において重要な考えとして「対外」及びそれに対応する「家内」と言うものがある。貴族において、家を栄えさせるためには家業（商売であったり領地運営）と他家との交渉（戦争もまた交渉の一形態でありこれに含まれる）がある。これらの対外活動は、家長及び男性の仕事とされる。この場合男性とは、もちろん貴族の一族の男性のこともあるが、それだけでなく使用人（この場合兵士も含む）も含めてのことだ。

一方で、家の維持管理を主眼に置く家政全般を「家内」と呼び、これはおもに領主の配偶者および女性、そして女性使用人の仕事とされる。現代地球的な価値観で言えば、この家政業務は炊事洗濯などの家事業務に当たるだろう。そう表現されると重要度で劣るように思われるかもしれないが、生活サービスの発展が不十分な中世封建的社会では、家政業務の範囲は広く大きく、また難易度は高い。

家の管理ひとつをとっても、維持管理する屋敷がひとつとは限らず、また規模が大きいことに加え、便利な外部サービスや機械がないセルデシア世界では、すべて人力で行わなければならない。他の貴族や豪商との関係の中で家を運営する貴族にとって、茶会や夜会などの交流は活動の大きな部分を占める。そういった交流に不可欠なのが歓待であり、そのためにはある程度品格があり清潔な屋敷や、場合によっては季節の花が咲く庭園なども必要だろう。芸術品などの手配や、その配置なども必要になる。現代地球社会における「家の掃除」とは別次元の管理業務となるのだ。

また、飲食物の手配なども同じ側面が見られる。宴席などには十分な手をつくした（場合によっては大量の）飲食物が必要となる。中世日本の茶道が「歓待と対話のための文化」として発展したように、そこには一定のマナーや作法があり、ただ単純に高価なものを提供すればよいというわけではない。

この一事をとっても分かるように「対外」と「家内」は活動の両輪であって、互いが互いを補佐するような関係にある。適切な家内経営ができていない貴族

は、自らの一族を十分に取りまとめられていない、あるいは対話可能なほどの文化が無いとみなされ、対外的な付き合いにすら支障をきたす。結果として、収入や安全を確保することにも事欠くようになるのだ。

ヤマト文化における〈メイド〉は、この家政業務の中核を担う存在だ。

一般的に言って家政業務のトップは当主の配偶者、あるいは当主の母親などがつとめるわけだが、〈メイド〉は彼女たちの手足となって家政の実務を実行する主戦力であり、地球世界の役職で言えば、女官、女房、内侍、侍女までを含む幅広い概念だ。

家政のうち、ただ単純に「料理を作る」「茶を入れる」だけであるならば〈料理人〉で事足りるし、そのほうがより高い能力をもっている場合もあるだろう。庭を整えるのであれば〈農家〉や〈庭師〉がふさわしいかもしれない。〈メイド〉は、そういった末端の技術そのものよりも「今なにをすればいいか？　今なにを提供すればよいか？」という、場にふさわしい知識を持っている職業であり、そこに価値がある。

さらに言えば、ヤマトの価値観によれば、〈メイド〉は「一族郎党の内側のもの」として扱われる。通いの使用人ではなく、一家の家族なのだ。もちろん貴族の一族郎党になったとはいえ、最下級であり、（例外はあるが）彼女たちが直接貴族位をもっているわけではない。しかし、対外的には貴族家の内側の存在としてあつかわれる。

具体例で言えば、「通いの使用人」は、勤め先の貴族の手紙を誰かに届けることはできない。これは物理的にできないというより、その任にふさわしくないとみなされるということだ。当然、届けたとしても信用されることはない。その点、〈メイド〉は信書を届けることが可能な存在なのだ。季節の挨拶をするにあたって、当主の代理として最低限の信用を認められている存在だといえるだろう。

もちろん、このように対外的な使者として〈メイド〉を出す場合、その〈メイド〉は仕えるべき主の品格を代理する存在と見なされるわけであり、なまなかな教育では使者などの任務を任されることはない。しかし、こういった業務にも耐えうる存在であることが、〈メイド〉の目指すべき完成形だと考えられている。

このような文化は、〈メイド〉がウェストランデ後宮の担い手である「内侍」に起源をもつことからヤマトに広まった。彼女たちは淑女として扱われ、それなりの敬意を受ける存在であり、ただの家事労働者ではないのだ。

そういった意味で、メイドはヤマト文化における、男性平民が出世する一番のポジションである〈文官〉によく似ているといえるだろう。

平民女性、あるいは将来的に貴族家の継承が望めない貴族家の次女、三女などにとって、〈メイド〉はあこがれの職業だ。もちろんそれは、一般的な市井の職業に比べて給金が優れているという側面もあるのだが、それ以上に「貴族家でメイドをしていた」という経歴が、女性のキャリアとして優秀だからである。

前述したように、家政全般が〈メイド〉の戦場である以上、それなりの家格の家で〈メイド〉経験があるという経歴は、家政能力の保証として機能する。適齢期になったメイドが結婚を望んだ時、これは、結婚相手を探

す上で非常に有利な条件になるのだ。豪商や名主などの裕福な平民に嫁ぐことはもとより、新興騎士家や、貴族の嫡男以外への嫁入りなどその選択肢は非常に広い。正妻を望まず側妻でいいのであれば、貴族家嫡男へ嫁ぐことさえ可能だろう。

一方で、〈エルダーメイド〉はこの〈メイド〉を統括するより上位の家政担当者だといえるだろう。その経験や能力は、もはや家政を取り仕切る当主夫人にも匹敵する。むしろ、結婚や血筋といった助力なしに、経験と才覚のみでその境地にたどり着いた点を考慮に入れれば、なまなかな貴族女性よりもその能力は高いと考えられる。

その能力は〈文官〉の取りまとめに匹敵し、一般的な男爵家で言えば数十人の女性（メイド、料理人、農家、家政婦など）を束ねる人材管理と資金管理のプロフェッショナルである。その影響力は（もちろんケースバイケースであるが）、その男爵家の古参〈騎士〉に匹敵するといえるだろう。

当主に夫人や母親などがいない、あるいは家政能力や健康に問題がある場合、〈エルダーメイド〉が貴族家の女性の頂点であることはままあり、夜会などの公式の場所で当主の補佐や、ホスト役をつとめることも認められる。また、当主の夫人や母親などがいる場合でも、家政実務に関しては〈エルダーメイド〉に管理業務を一任している例なども多い。よく出来た〈エルダーメイド〉は、対外活動をする当主にとって〈軍師〉や〈学者〉以上に得難い味方なのだ。

本編にも登場するエリッサはエルフというある意味平民枠からの登用だが、その機転と献身で経験を重ね〈エルダーメイド〉となった（彼女の場合、さらには騎士位も所持している）。これは、一般的な〈大地人〉からみれば、まさに立志伝中の人物であり、英雄視されることさえあるのだ。

ゲーム時代の〈メイド〉&〈エルダーメイド〉

ゲーム時代の〈メイド〉は、前述したように日本サーバー固有のローカルサブ職業として開発されたものである。具体的には、〈エルダー・テイル〉の日本ローカライズを担当したフシミオンラインエンターテイメント（以下ＦＯＥ）社のとある熱意あるプランナーの一念発起によって企画立案された経緯を持っている。

本来そこまでサブカルチャーに浸かったコンテンツは、セルデシア世界の世界観を侵食するためにコンテンツを統括する米国アタルヴァ社の規制を受けるのだが、彼はセルデシア世界のヤマト社会における内侍や女官としての背景設定などを詳細に作り上げ、グラフィック担当者他、社内の制作チームを抱き込んでクオリティ的には非常に高いサブ職をデザインした。結果として実装されたのが、日本固有のローカルサブ職〈メイド〉である。

〈メイド〉最大の特徴は、何といっても膨大なバリエーションの専用アイテムの存在である。割合正統派のロングスカートにミニスカート、大正モダン風の女給スタイルあたりはまだおとなしい方で、スク水メイド服やら大胆に背中の空いた刺激的なメイド服、胸を強調したタイプにゴスロリアレンジ、クリスマス用メイド服に浜辺で御奉仕スタイル、大量のフリルを盛ったものもあるうえ、それら個々のデザインに対してさらにカラーバリエーションが存在する。これらは実装開始当初からすべてが用意されていたわけではなく、定期的なコンテンツ追加によるものだ。

ユーザーからの支持も絶大で、ＦＯＥ社は国内向けの攻略本や資料集などのガイドブック、ゲームショウや季節イベントなどにおいて〈メイド〉用の衣装アイテムの先行入手用コードを付録や特典として売り出すことで大きく利益を得ることになった。

そういった外見的な個性付けとは裏腹に、サブ職業としての性能そのものは控えめである。メイドの印象から料理や家事ができる職にしようということになり、最終的に〈料理人〉と〈家政婦〉を足して６ぐらいで割った程度に劣化した能力を持つサブ職となった。〈メイド〉に限らず複数のサブ職の能力を併せ持つ複合型サブ職業は、バランス調整上、個々の能力は専門職より低く抑えられるため、これは殊更に不遇という

ヤマトサーバにおけるメイド服Ｄ６６

1～2/1	紺色の上下に白のエプロンを組み合わせたシックで格調高いロングスカートメイド服
1～2/2	黒地の生地に、白いレース地のフリルとペチコートを多用したゴスロリメイド服
1～2/3	ライトピンクを基調に随所にフリルをふんだんに使った甘ロリ風ゆるふわメイド服
1～2/4	コッペも愛用のアーマーメイド服
1～2/5	ノースリーブ・マイクロミニで光沢のあるレザー製のボンテージ風フレンチメイド服
1～2/6	ロングスカートに肩フリルのたれた大人な雰囲気のヴィクトリアンメイド服
3～4/1	赤十字モチーフの大きなヘッドドレス＆猫耳に白基調の半そでナース服
3～4/2	ターコイズブルーの大きなセーラー襟をアクセントにしたミニスカートメイド服
3～4/3	胸を大きく強調した上半身と絶対領域を兼ね備えたミニスカートのパーラーメイド服。
3～4/4	セクシービキニにカチューシャとエプロンが付属した浜辺でご奉仕夏メイドスタイル
3～4/5	メイド服を着込んだ〈黒狸族〉の着ぐるみ（頭部はメイドキャップ、エプロンは当然ながら黒で決まりまみー！）
3～4/6	バニーガール風メイド服
5～6/1	矢絣紋の着物に前掛けとタスキをかけた和装のハイカラメイド服
5～6/2	クリスマス限定サンタメイド服
5～6/3	スリットがセクシーなチャイナ風メイド服
5～6/4	シースルーのハーレムパンツに薄絹のヴェールが特徴のアラビアンな踊り子風
5～6/5	とがった耳や角、尻尾の生えたモンスター娘風メイド服。オプションの首輪つき。
5～6/6	露出度の高い浴衣ドレスに網タイツで主の障害を物理的にお掃除するシノビメイド服

わけではない。しかし単純に数値的な性能だけを見れば、あまり優秀なサブ職ではないということになる。このような下位互換的な性能のサブ職のプレイ人口は少ないことがあたりまえだが、〈メイド〉に限ってはその常識が当てはまらない。とにかく可愛い〈メイド〉のグラフィックを堪能したいというユーザーの数は多く、またそうしたユーザーにとってはサブ職業の性能などは二の次であり、ヤマトサーバーでは専門職である〈料理人〉と〈家政婦〉の合計人数よりも〈メイド〉人口の方が何倍も多いという逆転現象すら引き起こしていた。

極東において日本サブカルチャー上の〈メイド〉がサブ職として作り上げられていた頃、西欧においても全く同様に、しかし別の内容で〈メイド〉がサブ職として開発されていた。こちらは大英帝国華やかなりし時代、ヴィクトリア朝の文化を汲むメイドである。専用衣装モデルは原則としてクラシックかつ禁欲的で、装飾性や可愛さとは無縁のメイド服が用意されているのみである。専用の衣装アイテムのバリエーションとしては、カフスやブラウスの細かい差異を出すアイテムなどが豊富に実装された。

こちらの海外版〈メイド〉最大の特徴は、何十種類にもおよぶ専用モーションの存在である。さる家で働く本職のメイドを招いてモーションキャプチャーを行い、相手の身分に応じた複数の挨拶、女主人の着替えを手伝う所作複数、お茶をサーブする、ベッドメイクする、掃除する、服の乱れを正すといったモーションを忠実に再現しているのだ。

こうして気がつけば２種類の〈メイド〉が並び立つ状況ができてしまっていたが、可愛いコスプレメイドも本格派のメイドも国内需要は大きいと判断したＦＯＥ社は、西欧サーバー発の（本来の）〈メイド〉を国内向けにローカライズする権利を取得。貴族社会の歴史や文化により沿った形の海外版〈メイド〉を一種の上級職扱いで〈エルダーメイド〉として導入することにしたのである。これにより、結果的にさまざまなメイド愛好者がそれぞれのメイド像を日本サーバーで楽しむことが可能となったのだ。

〈大災害〉後の〈メイド〉&〈エルダーメイド〉

〈大災害〉後の〈メイド〉および〈エルダーメイド〉は、〈大地人〉と〈冒険者〉のそれぞれの中で役割を新たにしている。

〈大地人〉の〈メイド〉は元々貴族社会での他家との接触や歓待、使者役を務めるという立場にあったが、ここに「〈冒険者〉と貴族社会との橋渡し役」という新たな任務が加わることになった。〈冒険者〉（特に男性）から見て、教育の行き届いた礼儀正しいある種本物のメイドというのはかなり受けが良く、貴族と〈冒険者〉の交渉に寄与が大きかったのだ。〈大災害〉以前、〈冒険者〉と〈大地人〉の関係は（画面上の選択肢程度の）少ない言葉でやり取りする一方的なものであり、〈大地人〉全般は〈冒険者〉と言葉を尽くした条件交渉をする経験などほとんどもってはいない。高位の貴族もそれは同様であり、むしろプライドの高い彼らは一般的な〈大地人〉よりも交渉を破綻させてしまうことも少なくはなかった。その点、貴族の使者として礼節を尽くすことに慣れた〈メイド〉は交渉役として有能であり、従来の家内の作業に留まらない重要な役割を帯びるようになったのだ。

一方ウェストランデのミナミでは、ＥＸＰポーションを供出する低レベルかつ自活できない〈冒険者〉に、福祉の一環として〈大地人〉の世話役をあてがう制度が運用されている。その世話役としてヤマト西部各地から器量の良い娘を集め、速成教育で〈メイド〉のサブ職に就かせた上で低レベル〈冒険者〉と生活させるという方式のシステムだ。こちらも〈冒険者〉に好評なのは言うまでもなく、〈大地人〉としても命の安全や衣食住が保障された生活を得られるため、寒村の農民の苦しい生活よりはよほど好待遇であり、概ね支持されている。もっとも、双方に利があるといっても、この仕組みは見方を変えれば〈大地人〉の貧しさや弱味につけ込んだ組織的な人身売買や奴隷制度の類であり、全く問題が無いとは言い切れないとの意見もある。

〈冒険者〉の〈メイド〉もまた、〈大地人〉の〈メイド〉と同様に相手方との交渉窓口という立場や役割が加わった。

もっとも、サブ職業が〈メイド〉だからといって、実際には現代人である〈冒険者〉の〈メイド〉は、貴族社会における正しい礼儀作法や適切な立ち振る舞いができるわけでもなく、文化の違いにより行き違いも発生している。しかし特に貴族社会において、「使者として〈メイド〉を派遣するのは礼節に従ったこと」とされる価値観がある。プライドの高い貴族にとっては〈メイド〉を派遣されたという事実こそが重要で、それが交渉を円滑にすすめる効果を発揮するのだ。アキバでは肝心の礼節を習得するため、〈水楓の館〉に勤める〈大地人〉の〈メイド〉を講師として迎え、〈冒険者〉の〈メイド〉向けの礼儀作法講座が開かれるなどの進展が見られる。

またそうした役割とは別に、サブ職業としての〈メイド〉の単純需要も大きい。専門のサブ職には及ばない能力とはいえ、調理および家財の管理ができることから、少人数の生活において家事全般を担えるという面が評価されているのだ。生産職として生計を立てるためには〈料理人〉〈家政婦〉などの専門職のほうが向くが、フィールドに出る小集団の〈冒険者〉たちの間では小回りがきくために有望視される。また、可愛らしい衣装をふんだんに準備できることから飲食店での接客などの働き口もある。

余談だが、〈シルバーソード〉の古参メンバーである浮世女史は、〈メイド〉というそのサブ職から、エッゾの〈大地人〉からウィリアム付きの筆頭女官と見なされている。そのため、当人の意思とは無関係に〈大地人〉側からの指名で〈大地人〉との交渉窓口的な役回りを担当する機会が増えているようだ。偶然ながら幹部級がエルフで揃った〈シルバーソード〉は、流離するエルフの王族との噂がエッゾの〈大地人〉の間で流れており、筆頭騎士のディンクロン、宮廷魔術師のプロメシュース、筆頭女官の浮世、神官長の東湖という形で、亡国宮廷の精鋭だと思われているのだ。無論、当人たちには全くその気はないのだが、〈大地人〉の価値観や視点から見ると、〈シルバーソード〉の組織構造はそのように解釈されてしまうようだ。

学者 SCHOLAR

知られざる力の担い手

〈学者〉および〈魔法学者〉はセルデシア世界で確認されているサブ職業のひとつである。両者とも様々な分野の知識／学問を蓄えた学術職だ。〈学者〉は学術職の中位サブ職であり、〈見習い徒弟〉〈筆写師〉〈文官〉などから転職で得ることとなる。〈魔法学者〉は〈学者〉からさらに上位へと進んだ上級専門系サブ職で、学問の中でも魔法を専門に研究する道を選んだ者たちである。

本項では、原作に登場した〈学者〉と〈魔法学者〉のふたつのサブ職業を中心に、学術系のサブ職業全般についての解説も行っていく。

セルデシアにおける学術職

Mission

セルデシア世界における学術職は、現代地球世界のそれとは社会的な立ち居地や周囲からの認識が大きく違う。中世封建社会に似たセルデシア世界では、そもそも知識の集積に用いることができる手段が非常に貧しいためだ。

人類は文字を開発し、それを用いて記録を集積することにより、飛躍的に多くの情報を扱えるようになった。初期の記録は、日々の出来事、つまりは日記であり、これが暦へとつながる。厳しい自然のなかで未来予測をしながら己のみを守ってきた人類にとって、一年間の季節の移り変わりや、それによる周囲の環境変化を予測可能にする暦の技術は非常に重要なものであった。

このように発生した「記録を保存する」という考えは、木簡、竹簡、羊皮紙などの記録媒体の進歩とあわせて「書籍」を生み出した。単体でも複数のページ（記録）を束ねた書籍を、さらに大量に集積して、火事などの情報遺失に備える施設が、図書館（小規模なものは、図書室、蔵書室、書斎など）だ。

発展の歴史から言えば、こういった記録保存施設の存在が主であり、学者の前身である司書は、あえて言えば記録保存施設の管理者であり、その一部である。保存施設のほうが主役なのだ。

封建的な社会であるセルデシアにおいてもまさにそうで、〈学者〉は記録保存施設――多くの場合、貴族の所有する図書館の管理者である。

現代地球世界において、研究者とは、あるジャンルの既存の知識を一通り身につけたうえで、そのジャンルの知をさらに掘り下げる、人類全体の知の最前線で戦う存在だと考えられている。「研究を行い新しい知を発掘する者」と「いろんな本で知識を集めた者」は別の存在で、その間にある壁は非常に高い。

しかし、中世的なセルデシア社会において、９９％の〈大地人〉は知識の価値を知らず、またその最前線がどこなのかについて考えたこともない。研究者と、ただの知識人の区別はつかないし、実際社会もその区別をしていない。

学者という存在は、現代地球世界において研究者だと考えられているが、セルデシア社会の実態に即して言えば、「多くの書籍を読み知識を蓄えたもの」である。

また、存在が集積情報の管理者であるゆえに、その考え方も現代地球とは大きく異なる。現代地球では、知を開発し広く知らしめることが善であると考えられているが、中世封建的なセルデシア社会において、「より多くの知」も「大規模な記録保存施設」もたやすく既得権益になる。簡単にいえば、〈学者〉にとってのそれらは自分の権威の背景であって、他者に伝えたり広めたりする考えは異端である。

（はっきりとそういう認識は薄いものの）幼少期の経験がサブ職発現に大きく影響するセルデシアにおいて、職というものは家で代々継承する（伝わる）のが一般的だ。〈学者〉もそれは例外ではないし、記録保存施設を背景に、代々蔵書を加えてその施設を育成していくという特徴があるこの社会では、むしろ〈学者〉こそが世襲職業の最たるものだといえるだろう。

記録保存施設への依存関係、既得権による縄張り意識、この二点がセルデシア世界の〈学者〉を理解する最初の手がかりなのだ。

〈学者〉になるための過程と取り巻く環境

前述したように〈学者〉は（よほどの例外でもない限り）、記録保存施設の従属存在だ。つまり、〈学者〉になるためには前提として記録保存施設が存在しなければならない。

セルデシア世界、特にヤマトにおいて〈大地人〉が〈学者〉になるためにはいくつかルートがあるが、もっとも多い可能性は、貴族の子弟が自分の家の図書館（その貴族の位の高低や所有する財産の多寡により、蔵書室であったり、ただの書斎であったりもする）の蔵書に親しむうちにサブ職〈学者〉を発現させるケースだろう。こういったケースは、貴族の嫡子以外に発生することが多い。なぜならば嫡子は統治や武術の英才教育を受けることが多く、書物に大量の時間を費やせるのは次男三男や、もしくは女性である場合が大部分だからだ。

サブ職〈学者〉が発現した貴族の非嫡出子は、その貴族家にとっても、後継者である嫡男にとってもありがたい存在になりえる。なぜなら、安全かつ、周囲の誰もが傷つかない形で継承競争を住み分けることが可能になるからだ。この点については、今回特集のうち「貴族」の記述が参考になるだろう。

記録の集積が生活環境改善に大きく貢献するとは前述したが、貴族が私的な蔵書を集めるのも、まったく同じ理由である。領地の地形や、歴史、とりわけ農産物などの収穫量記録や、裁判の判例記録は、貴族としての統治実務において、大きな助けになる。古代王国において書物の管理と記録を行う役職が、政府の役位の中でも大きな権力を持っていたのはこのためだ。

サブ職〈学者〉が発現した貴族の非嫡出子は、自分の家に伝わる大量の書物から、多くの知識を得ており、領主に協力することによって領地と家の発展に大きな力を貸すことができる存在だといえるだろう。

ヤマト、特に〈自由都市同盟イースタル〉では、サブ職〈学者〉が発現した貴族師弟がより学識を深めるために、留学する事例が多い。行く先は学術都市として名高いツクバであり、さらなる研鑽を積んで領地に帰れば、自らが目覚めた家の図書館で管理者としてすごすことになる。

別のケースとしては、ごくまれに、貴族ではない市井の〈大地人〉がサブ職〈学者〉に目覚めることもある。多くの場合彼らは、豪商の子弟か、先祖が貴族か、あるいは寺子屋などの関係者で、複数の書物に触れながら生育した〈大地人〉だ。〈大災害〉後は〈冒険者〉が教育した〈大地人〉のなかからも〈学者〉が発生することがある。

彼らの多くも魔法都市ツクバに向かうことになる。

これには二つの理由があり、まず第一に〈学者〉として成長し知識を蓄えるためには、多くの書物に触れなければならないからだ。セルデシア世界の識字率、書籍の普及度から考えると、現代地球の中学生程度の学力を身につけることさえ、領地を持つ貴族の持つ蔵書（と、加えるなら招聘した家庭教師）が必要であり、

貴族家の蔵書数と管理者

領主に任命された騎士家

百冊未満の蔵書。専任の管理者は運がよくなければいない。当主が基礎教養として家の歴史や家系図を学び、領地の収穫量などを記録して残している程度である。

男爵や子爵家

百冊以上五百冊未満の蔵書。保存施設は屋敷の一室であり、先祖伝来の鎧や武器などと一緒にしまわれていることも多い。専任の〈学者〉がいる場合でも１名。あるいは〈筆写師〉や〈文官〉などの下級職であるかもしれない。

伯爵や侯爵家

五百冊以上二千冊未満以下の蔵書。保存施設は独立した小規模な石造りの建造物、もしくは城の一角である。管理者として１人の〈学者〉が常任、さらにその下に数人の〈筆写師〉や〈見習い徒弟〉がいる。

王族や公爵家

二千冊以上一万冊未満の蔵書。保存施設は独立した石造りの大規模建造物で、筆写室や閲覧室、場合によっては音楽堂や、薬草室などが併設されていることもある。施療施設と隣り合うことも多い。管理者として３～５人程度の〈学者〉、その下に同数〈筆写師〉や〈文官〉、従者として〈見習い徒弟〉がいる。場合によっては〈医者〉〈薬師〉〈錬金術師〉などが参加している場合もある。

貴族位のない市井の〈大地人〉が同様の書籍に触れるチャンスなど、魔法都市ツクバくらいにしかないというのが理由である。

もうひとつは、〈学者〉というサブ職の就職の難しさだ。

非常に希少なこのサブ職は〈大地人〉のなかでも敬意を受ける存在ではあるが、その一方で生活費を得るための就職口が非常に少ない。記録保存施設の従属存在であるために、肝心の保存施設の数に就職口が制限されてしまうのだ。

魔法都市ツクバの公立学院を卒業した、あるいは卒業できずとも、入学を果たした、そのほかの学院や私塾でなんらかの学術的功績を得たという実績や箔は、卒業後の就職において絶大な効果を発揮する。平民の〈学者〉であっても、故郷の貴族の家の蔵書室管理者として雇用してもらえるかもしれないし、神殿や豪商などの記録管理の働き口を得る可能性もある。さらにいえば、それらの働き口からなくても、ツクバ時代に一定の知識を収め、写本などを自分の手で移し終えていれば、故郷の都市部などで寺子屋を開くなどして暮らすこともできるからだ。

〈魔法学者〉と専門学術職

〈魔法学者〉は〈学者〉とは違い、現代地球の常識で言う「学者」のイメージにかなり近づく。すなわち、知識階級というよりは研究職だ。

〈魔法学者〉を含む専門職は〈学者〉を経由して更なる研鑽を積むことでなることができる。〈学者〉でさえ〈貴族〉より少ない希少職であるのに、専門職はその〈学者〉のなかでも２０パーセント以下しか存在しない、本当にめずらしいサブ職なのだ。

このように高度に専門化された学術職は、ヤマトにおいてはそのほとんどすべてが学術都市ツクバに集中している。そのほかの地域に住んでいる者もかつてツクバで学んだものがほぼすべてだ。

研究職である専門学術職も、現代地球とはまた違った常識で動いている。

自然の謎を解き明かす――つまり、自然に属するもろもろの対象を取り扱い、その法則性を明らかにする学問として自然科学はスタートし、そこから化学や物理学など現代を形作るさまざまな知が生まれていったわけだが、地球の歴史と同じように、中世的なセルデシア世界において自然とはまだ未解明の謎が多く、オカルトとイコールな存在なのだ。魔法や精霊が実在するこの世界において、むしろオカルトこそが自然であると断言してもよいかもしれない。

〈学者〉および上級学術職の多くは「あらゆる学問の奥底には、この世界を形作った存在が隠した秘密が眠っている」と考えている。これはセルデシア世界の〈学者〉共通の、もはや常識的な感覚だ。

彼らにとって「研究」とは、この「隠された秘密（オカルト）」を明らかにする行為に他ならない。洗練された数式や無駄のない自然の仕組みに神秘性を感じ感銘を受けるような、素朴な気持ちをセルデシア世界の学術職は常に感じているのだ。

専門学術職はヤマトにおいて９種認められている。学術都市ツクバにおいては「左に俗なる四。とりもつ医。右に聖なる四」と称される。

修辞学、歴史学、地学、論理学は、おもに人間の社会や営みにかかわる学問とされ、俗であるとされる。医学は人間社会を営むところの人間に関するが、命の神秘にもかかわるために両者の仲立ちを務める。魔法学、数学、天文学、幾何学は完璧な構造をその中に宿した聖なる学問であるとされ、俗学よりは権威が高いとされるが、一方で、どちらの学問が金になるかという点では、俗学四種のほうが優勢のようだ。

〈魔法学者〉とは、この中でも魔法学を専門に修める学術系専門職なのである。また〈魔法学者〉同様に、それぞれの学術分野の専門職に該当する学術系サブ職業が存在する。くわしくは別表「さまざまな専門学術職」にまとめてあるのでそちらもあわせて参照してもらいたい。

さまざまな専門学術職

修辞学者（修辞学）

議論や弁論、演説などにおいて魅力と説得力を得ることで社会を作る学問。論理の組み立て方も含まれるが、どちらかといえば、表現技法の豊かさや、比喩、ユーモアが中心となる。文学のはしりともいえるが、それ以外にも話法や声の抑揚など演劇的な側面も含まれる。「統治のための技術」という意味では第一の地位にある。

歴史学者（歴史学）

過去の資料を解読、評価し過去を知ることで社会を作る学問。考古学などの遺跡発掘とはまだ未分化だが、大部分を文献に依存している。下位に国家の系譜や、貴族の血統、歴史などを調査したり編纂したりする学術研究などもあり、統治技術としての重要度は高い。戦史研究などから〈軍師〉が生まれることもある

地学者、地図屋（地学）

農耕や戦争、統治のため、各地の情報を調査し社会を作る学問。農業などの生産分野や、経済分野、風習などの文化分野まで含む非常に広い研究領域をもつが、今現在は単純に「正確な地図を作り付帯情報を記録する学問」として受容されている。そうであっても統治のための統計として有益だ。

論理学者、交渉人（論理学）

思考の組み立てを検証し、推論や論理のつながりを検証可能に組み立て社会を作る学問。「記述された内容が自らの正しさを明かし立てる」方向の論理組み立てを学ぶ。「言葉をめぐる学問」として修辞学と対であり、構造面での正しさを担保する。

医者（医学）

生物（主に人間）の構造や機能を研究し、医療行為に役立てる学問。人間という地上社会の要素と生命という神秘要素の二つにまたがる橋となる学問であり、どちらの分野からも尊ばれる。

魔法学者（魔法学）

魔法の仕組みや成り立ちを研究することにより神秘に近づく学問。魔法の仕組みそのものは未解明であり、現在は仮説を見上げた隠秘学の傾向が強い。

数学者（数学）

量（数）や、その操作（計算）を通して神秘に近づく学問。隣接する幾何学と親和性が高い。少数の専門家の間ではあるが、〈セルデシア〉では代数、積分、平方根、虚数、三角関数などがすでに認識されている。

天文学者、星詠み（天文学）

天体観測などから神秘に近づく学問。天体の観察（記録）と位置の予測を主な領域とし、暦を作成したり、時には隠秘学的な「占い」までをその領域とする。〈セルデシア〉でもすでに望遠鏡は開発され、観測の役には立っているが、専門的な計測器具や施設はまだ未発達である。

幾何学者（幾何学）

図形や空間を通して神秘に近づく学問。土地測量や建設分野などの必要性から発達し、徐々に高度化していった。そのため神秘学の中では実際の現場に出向く研究者が多い分野でもある。

▲〈学者〉の調査の護衛もツクバではよくある依頼だ。

ゲーム時代の〈学者〉&〈魔法学者〉

〈冒険者〉にとっての〈学者〉は、初期の拡張パック〈決闘者の栄誉〉から実装されている古参のサブ職業のひとつである。ロールプレイ系のサブ職業であるため、追加される能力は少ないが、かわりに専用のクエストが多数存在している（これはロールプレイ系サブ職業共通の特徴でもある）。

クエストでは様々な書庫ゾーンへの侵入が可能となり、結果として多くの書籍アイテムを入手することができる。例えば〈ロマトリスの黄金書府〉の書架ダンジョンの探索など、一部のダンジョンの探索には〈学者〉の力が必要不可欠なものもある。そして、それらのクエストや探索で入手した書籍アイテムは、〈学者〉のレベルに応じて解読が可能となる。また、書籍アイテムの他にも様々な文献や物品などの解読や鑑定がレベルに応じて可能だ。

解読した書籍アイテムは実際に内容を読むことが可能となっており、その内容はおもに〈エルダー・テイル〉の世界観や背景設定にまつわる読み物的なものである。そのため、〈エルダー・テイル〉の世界観のファンたちに需要があるサブ職業だった。また、一部の文献の中にはクエストの解き方やレイドボスの弱点などのゲーム攻略のヒントになるような情報がさりげなく示唆されているものもあったため、そうした情報を求めて〈学者〉を選ぶ者もいた。

ＭＭＯプレイヤーの中には、決して多数派とはいえないが、それでもいわゆる「世界観考察のファン」が存在する。〈エルダー・テイル〉の書籍は、内容的にも読み応えがあり、面白いとファンには好評であった。

〈学者〉のレベルを上げることで各種専門上級職への転職クエストの受注が可能となり、〈魔法学者〉はその一種だ。汎用的な書物へのアクセスでは〈学者〉に劣るかわりに、魔法の巻物などの一部の消耗品系マジックアイテムの作成が可能となり、魔法系の生産職との中間的な立ち位置の職となる。しかし、学術系としても生産系としても一流ではなくなるため、一部の特殊なクエストや、生産アイテム以外の目的で転職する〈冒険者〉はほぼ皆無である。

〈大災害〉後の〈学者〉&〈魔法学者〉

〈大災害〉以前、〈冒険者〉にせよ〈大地人〉にせよ、〈学者〉およびその上級専門家サブ職はマイナーでレアな存在であった。決して無意味な存在ではないが、ほかに脚光のあたるサブ職はいくらでもあったからである。

〈大災害〉以降でもその構図はほとんど変わっていない。本来学問にせよ研究にせよ、一年やそこらでは変わるものではないのだ。〈大災害〉の影響で、たしかに技術はすさまじい進歩を遂げた。しかしその多くは、料理、発明、調薬、冶金などのきわめて現場的な技術であって、それらを体系立てて背景を考察する「学問」の領域は、速いペースで進歩する現場に追いつけないどころか、振り回されているというのが、現在の状況だ。

しかし、野心的なツクバの学者たちは、そんな各地の状況にたいして、まずは記録という形で取り組み始めている。考察や研究が追いつかなくても、記録だけは残しておかないと、後の研究にも差支えがあると、彼らは理解しているのだ。彼らの必死の努力があれば、将来の成果はきっともたらされるにちがいない。

一方、〈冒険者〉の〈学者〉については〈大災害〉後にひとつ大きな変化があった。それはゲーム時代はただの背景オブジェクトに過ぎなかった本棚の書籍や遺跡ダンジョン内の石版や壁画などが、〈大災害〉後は現実化してそれらすべてを手にとって読むことができるようになったことだ。その結果、ゲーム時代とは比較にならないほどの大量の書籍や文献、およびそれらに記載されている情報が、〈冒険者〉たちの前に突如もたらされることとなった。その中には当然何かしらの有益な情報があると考えられており、解読や情報の収集が進められているものの、圧倒的な物量とそれに対する〈学者〉人口の少なさもあり、今すぐ具体的な成果が出るといった類のものではない。

また、他の分野と同様に〈冒険者〉と〈大地人〉の〈学者〉同士の協力も進められているが、こちらの方も未だ時間を要する話となっている。現代地球人である〈冒険者〉にとって、自らの研究成果を公に発表したり他者と情報の交換や共有を行うことはごく当たり前の常識である。一方〈大地人〉にとっては、知識とは神秘や秘伝に属するものであると同時に知識階級の

既得権益や権威の源泉でもあり、秘匿するものであるというのが常識だ。そんな〈大地人〉の常識からすると、自分から積極的に〈冒険者〉に接触して交流を持ち、あまつさえ自らが持つ代々のミラルレイクの賢者の知識を惜しげもなく披露し、身軽に活動しているリ＝ガンの方が例外的で異端とも言うべき存在なのである。

この双方の常識の差から、学術系サブ職における〈冒険者〉と〈大地人〉の関係には壁があり、他の分野ほど円滑には進行していない。とはいえ、〈冒険者〉の開放的な姿勢や、〈冒険者〉がもたらす未知の知識に惹かれて、旧来の価値観を変えて交流を持とうとする者も、若い〈学者〉を中心に徐々に増えてきており、今後より良い関係を築いて発展していくことだろうと期待されている。

ウィークポイント	戦闘	最大ＳＲ１
タイミング：本文	判定：自動成功	
対象：本文	射程：本文	
コスト：なし	制限：なし	

あなたのサブ職業が〈学者〉〈調教師〉〈軍師〉の場合使用可能。あなたがエネミーを［識別済］状態にした時に使用する。さらにそのエネミーに［追撃：【ＩＮＴ】］を与えてもよい。
敵の情報を元にその習性や弱点を看破する特技。蓄えた知識や経験は、時に剣や魔法より強力な武器となる。

巨大都市ツクバと青春

魔法都市ツクバには「学院」と呼ばれる組織と、無数の学術、研究ユニオンがあることは『セルデシア・ガゼット　Vol.11』の『ヤマト風土記　ルソーラ地方』ですでに述べた。

今回のコラムでは、巨大都市ツクバを、〈大地人〉の視点でより詳しく解説するものだ。無数の塔を持つこの街に起居するのはどういう人達なのだろうか？
この都市での生活とはどういうものなのだろうか？
本コラムでは、そういった疑問を、地方から上京してきた少年少女がこの街でどのような活動をするのかという視点で、更に詳しく掘り下げ解説する。

――ある地方の中規模の街、その騎士家に次男として生まれた少年がいたとする。

この騎士家には過去の記録をまめに取る文化があり相当数の書籍や文献が残っていた。地方のモンスターの情報を集めた博物誌や、物語なども、旅の〈学者〉や〈筆写師〉から（もちろん財政の許す範囲で）購入していたのも幸いし、この家に生まれた次男は十四歳にしてサブ職〈学者〉を発現する。

少年はこのような地方の街では神童だともてはやされ、領地発展に一役買ってくれると期待された。父である現在当主も、兄である次期当主も継承問題を避けつつ、利益をもたらしてくれそうなこの次男を大事にした。領地運営の助けになるばかりか、一族に〈学者〉がいれば領地の学識や文化向上に役立ち、周辺の貴族からの敬意が集まるのは確定だからだ。そういった一族の希望を背景に、少年は魔法都市ツクバでの本格的な学問修業を志すことになった。

旅の結果、ツクバにたどり着いた少年が真っ先にやることは、私塾を探すことだ。

私塾とは、この街に住む市井の学者が開く学習所であり、現代日本でいえば予備校に相当する。当主である父騎士のさらに上司にあたる、自らの地方全体を収める貴族からの紹介状を携えていた少年は、幸いにしてツテのある私塾にたどり着き、そこへ入塾することとなった。ツクバにはこのような私塾が大小合わせて数十は存在するのだ。

私塾は〈ツクバ魔法学院〉、あるいは後述する他の学院を下野した〈学者〉が教鞭をとって学院入試のための学問を教えている。少年のように地方から上京し、学院合格を目指す受験生が、この街には常に数百人暮らしているのだが、勉強をするにしても私塾への入塾はほぼ必須なのだ。現代地球のように学習方法を教えてくれるWebや図書館がないヤマトでは、学習用の教材を借りるためにすら、私塾に所属する必要があるのである。

私塾は当然営利のために行っているので、月謝が必要だ。さらに、このような受験生は魔法都市に無数にある長屋に住むことになる。食事は自炊するにせよ、家賃や生活費も必要になるだろう。それらの費用は、仕送りとバイト収入で賄うのが一般的である。少年は幸い郷里の期待を背負って上京してきたので、仕送りは一定額あるが、ツクバの物価は何かと高いために生

活は苦しい。夜間まで勉強しようとすれば、照明のための光熱費などもばかにならない。ライバルに差をつけるために希少な書籍の閲覧を行おうとすると、資金はどれだけあっても足りないだろう。

また、少年は貴族からの紹介状を持参できる立場にあったが、全くの平民が私塾の門を叩こうとすれば、私塾選びで街の情報を集めるためにも金銭がかかるし、また肝心の入塾に関しても、少なくはない付け届けが必要となるだろう。

そんな事情もあり、受験生の多くはアルバイトを行うこととなる。募集が多くハードルが低いのは、飲食店や小売店の店番や荷役夫である。これらは特殊な技術の必要はなく働くことが可能だ。〈筆写師〉のサブ職をもつものは写本や製紙などでまとまった資金を得ることができる。特にこのジャンルは〈大災害〉以降、アキバからの大量注文で潤っている業種であろう。その他、出身地の技能やサブ職によっては、様々なアルバイトの可能性がある。

また、私塾において頭角を表すと「塾頭」と呼ばれる役職に任命されることもある。これは私塾の月謝を免除される代わりに、塾生の取りまとめを行う仕事だ。更に勉学に優れると、私塾教師の補助を行う「助教」を頼まれる場合もある。「助教」ともなれば、わずかながら報酬を得られるため、これは塾生の中ではかなりの栄誉とされる。これらはアルバイトとは言い切れないが、経済的に余裕のない塾生にとって、勉学を進めながら支出を切り詰められるという点で、喉から手が出るほど欲しい立場だといえるだろう。

彼らは出身地からの大きな期待を受けているためにプレッシャーがきつく、苦学生的な生活を続けているが、一方で若者らしい活力に満ちている。十代中盤から二十代中盤までの若者たちが親元を離れ、自らの力で生活する日常は、正しい意味での青春だといえるだろう。

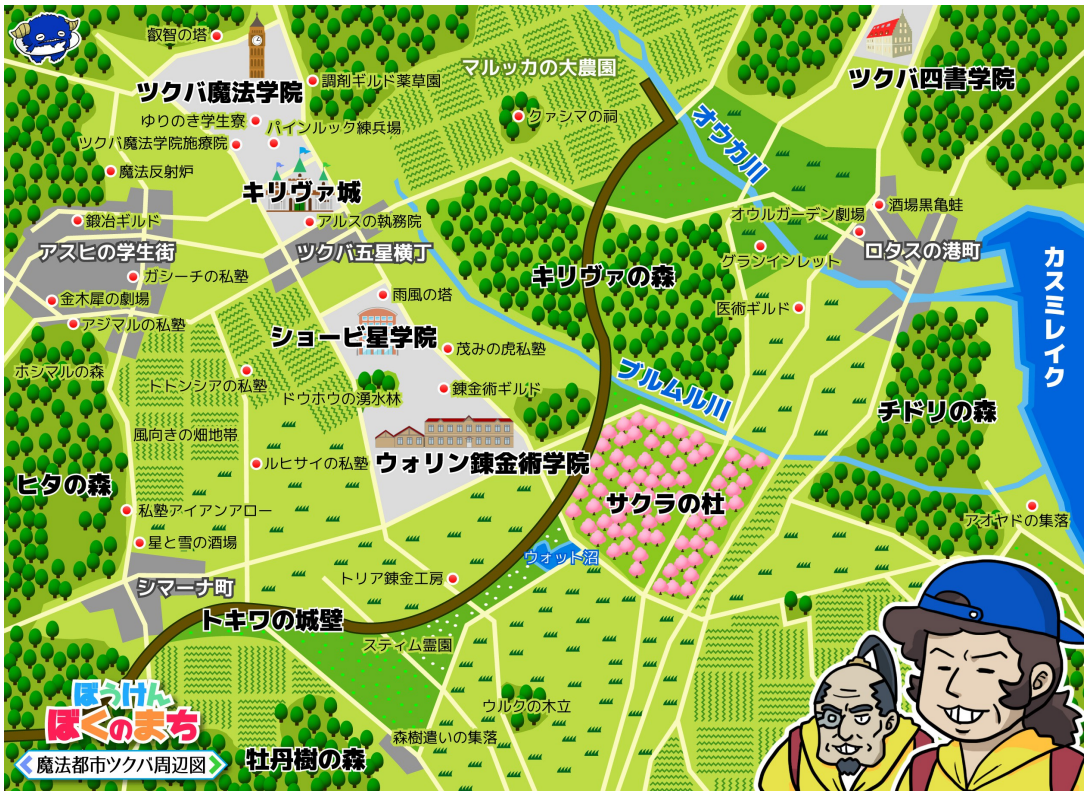
誤解を恐れずに言うならば、魔法都市ツクバの主役は、彼ら私塾生である。現代地球的な価値観の「学生」に相当するのは彼らだけなのだ。

数百人の及ぶ彼らの生活を支えるために、ツクバの街には膨大な数の長屋、長期貸しの宿屋、屋台、軽食屋、酒場、劇場、時間貸しの個室、貸馬屋、貸しホール、広場などがある。

私塾はその合格率や歴史を誇り、名門同士はプライドをかけた対立も多い。さらに酒を飲みながらの議論や、観劇、多種に渡る盤上遊戯の研鑽、異性との交際などはツクバの塾生文化である。魔法都市ツクバの巨大さと活気は彼らこそが作り出しているのだ。

私塾に入った塾生たちが目指すのは、もちろん最高峰は〈ツクバ魔法学院〉だが、それだけが目標ではない。ランクとしては僅かに落ちる〈ツクバ四書学院〉〈ウォリン錬金術学院〉〈ショービ星学院〉などを目指す塾生もいる。

こういった学院に入るためには厳しい入試を突破する必要があり、それには通常、私塾での学習が最低三年は必要だと言われている。一般的には五年で学院に入れれば十分に優秀で、中には十年以上私塾に在籍する古参もいる。もっとも多くの塾生は、六年から八年



程度で見切りをつけて諦めるようだ。学院入試はそれほどまでに狭き門なのである。

諦めて故郷に帰ったとしても、それはさほど卑下することではない。確かに学院を卒業すればこの上ない名誉と実績であるが、「若い頃、ツクバの街で数年間私塾において学んでいた」というのは、地方都市においては十分以上のステータスであり、また能力証明でもあるのである。この段階でも就職は十分に保証されているといえるだろう。

この街を代表する施設といえばもちろん、中央部の〈叡智の塔〉を含み幾つもの書庫を抱える〈ツクバ魔法学院〉である。しかし、通常思われているよりこの魔法学院の在籍人数は少なく、規模もまた小さい。だがキョウの〈皇立陰陽舎〉が事実上、貴族子弟のサロンと化してしまった現在、〈ツクバ魔法学院〉は自他ともに認めるヤマト最高の学術機関だ。

少年は必死の勉学を続け、五年目にして厳しい試験をくぐり抜け、晴れて〈ツクバ魔法学院〉への入門を許された。合格者は毎年五名程度であり、この時点で少年は「学士」と呼ばれるようになる。「学士」は称号でありサブ職とは関係ないが、殆どの場合〈学者〉だ。

「学士」となった少年には年俸も支払われる。年間二万ゴールド程度ではあるが、これは〈大地人〉の収入としてはかなり大きい。もっともこの収入は、少年の個人的な生活費という側面以外にも、研究費という側面があり、実験装置の購入や助手などへの報酬を考えると甚だ心もとない金額でもある。

〈ツクバ魔法学院〉へ所属する学士は通常五十名程度しか存在しない。この学院の卒業は「試問」と呼ばれる形式で行われ、希望者が随時受けることができる。学院は、学士へ教育する機関ではなく、学士が自ら学び研究をする機関なのだ。

入学したばかりの少年ではあるが、「試問」に合格すれば即座に卒業することも可能だ。卒業は「下野」と呼ばれ、〈ツクバ魔法学院〉の卒業生ともなればそのネームバリューは非常に高い。故郷で待つ父や兄なども喜んでくれることは間違いない。

一方で、彼ら学士は自己研究のみを行い、師事する相手が居ないのかといえばそうともいえない。「試問」に合格し、さらに学院にとどまることを望み、さらに研究発表や学術的な功績を経て専門家サブ職を発現する（転職する）人々も存在する。彼らは「博士」と呼ばれる。「博士」ともなれば研究費としての年俸も上がる他、その名声だけで、ギルドや商会から個人的な援助を受けることも可能だ。

魔法都市ツクバには無数のユニオンや（〈冒険者〉的な意味とは違う）ギルドが存在する。学術ギルドが筆頭だが、鍛冶師ギルド、薬術師ギルド、医師ギルド、塾生ギルドなども勢力が大きい。これらは住人の組織の場合もあるが、ヤマト各地の組織の出張機関であるという側面もある。たとえば、薬術師ギルドはツクバで行われる新薬研究に注目し、その研究結果が有用であれば買い取るためにこの街で活動している。その手段として、有望な学士や博士に金銭的な後援を行っているのだ。

学士としての生活は、塾生のそれとは違った困難がある一方、より大きな活躍ができる環境にあるといえるだろう。一般的に言って、〈ツクバ魔法学院〉などの一流どころでない場合ですら、すべての学院は市井の私塾とは比べ物にならないほどの蔵書数を誇り、また研究設備も充実している。学士は「試験に合格するための勉学」ではなく、「ひとりの学者として歴史に名を残すための活躍」を求められているのだ。

多くの学士は五年程度の活動で一定の研究及び帰郷の準備を整えると、「試問」を受けて下野し、故郷に帰って〈学者〉としての活動に従事する。この時、学院の蔵書からある程度の数を写本して持ち帰るのが、彼らが子供に伝える財産にもなり、地方教育の礎になっている。

また、少なくない割合が下野しつつも故郷に戻らない。彼らは魔法都市ツクバの自由の空気にすっかりと魅せられてしまったのだ。こういった人々は私塾の教師になったり、学術系ユニオンの職員となったりして新しい人生を始める。ツクバに訪れる少年少女の偉大な先輩として、後進を鍛える役割に参加するのだ。

そしてごく少数の選ばれた者は「博士」として研究に没頭する。〈ツクバ魔法学院〉の「博士」ともなれば総員でも十名とおらず、侯爵や公爵相手でも直答を許されるほどの身分であるが、変人の多い彼らが研究室から姿を表すことは、めったにない。

◆概要

〈醜豚鬼〉（オーク）は悪の亜人間種族の中で最も集団軍事行動に長けたモンスターである。その身長は下は５０ｃｍ程度のものから、大きい個体は２ｍ以上とバラつきが多く、名前付きのボスモンスターに至っては３ｍを越すものも珍しくない。

雄は全体的に筋肉質で、豚に似た大きな頭、肩に埋まってしまった首、樽のように膨らんだ円筒形の胴体に太く短い手足をもっており、「豚を直立させたような姿」と評される姿形である。一方で雌は豊満な白人女性に似た姿をしており、その中には〈冒険者〉が見て美人と言えるような個体も見うけられる。

また種族的な特徴として、彼らなりに美意識を持って身なりを整えている傾向があり、例えレベルの低い個体であっても、それなりに見栄えのする装備を身に着けている。そのため、名前から想像されるよりも小綺麗な印象を受けるだろう。

彼らは非常に連帯感や団結力を重んじる性質を持っており、所属する母集団に対して個人が如何に役立てるかを重視される。他の悪の亜人間種族と同様、人間種族に対する憎悪は深いのだが、それは個々の人間に対する攻撃よりも、村や都市などの共同体、ひいては人間社会への攻撃として現れることが多く、特に母集団が大きくなるほどその傾向は強いようだ。

その知能は人間並みと言う程ではないが高く、鼻の奥を鳴らすような声で互いに意思疎通を行っている。これは〈冒険者〉の自動翻訳では「～ぶぅ」「～ぶひぃ」などと訛って聞こえるようだ。しかし、彼らが〈冒険者〉を含む人間種族に対して話しかけるケースは、宣戦布告と降伏要請が殆どであるようなのだが。

〈醜豚鬼〉の性格的特徴として特筆すべきなのは、彼らが他の〈醜豚鬼〉と共に戦場に立った時の高揚ぶりだ。彼らの連帯感は時に自己催眠の領域にまで達し、そのポテンシャルを引き上げることすらある。戦いの熱に酔った彼らは狂乱し、興奮剤でもキメたかのような勢いによる命知らずな突撃と容赦のない破壊、略奪行動で〈大地人〉を震え上がらせている。

◆生活形態

〈醜豚鬼〉が主に集落を構えているのは廃墟や洞窟など、手を加えることで拠点化が容易な地形である。優れた集団行動力により徹底的に要塞化した集落を拠点に、彼らはその周囲に住む〈大地人〉の集落に襲撃を行う。彼らにとっては幸いなことに（そして〈大地人〉にとっては半ば自業自得なことに）、ヤマト全土には彼らが拠点として使える場所には事欠かない。

その社会構成は族長を頂点とした部族社会であり、各々の職能によって細分化されている。戦士や斥候、魔術師といった他の亜人間種族でも見られる職能の他に、各部族ごとに特徴のある職能を有する特殊部隊が存在している。また、揃いの武具や共通した意匠を身に着けて連帯感を高めている部隊も多く存在する。

彼らは魔法を軽視する傾向があるが、魔術師の職能区分があるように魔法を操る個体も一定数存在する。しかしそれ以上に厄介なのが、火炎瓶や悪臭爆弾、戦闘用に飼育・改良した虫といった兵器の開発を行っていることだろう。そのような研究・開発を専門に行う者たちの成果により、〈醜豚鬼〉の部族には様々な特殊部隊が生み出され続けている。

雄の殆どが戦闘面に寄与する一方、雌の〈醜豚鬼〉

はその大半が戦闘訓練を受けず、集落で縫製や冶金、そして出産・育児といった仕事に従事する。彼女たちの手によって兵士たちが生み出され、戦いに必要な武具や衣料品が量産されていく。彼らの戦力は事実上、優秀な生産部門によって支えられているのだ。

しかし、ハヤト地方で〈ミナゴロシ・ブリゲイド〉を率いる〈狂戦姫クロザンシュ〉のように自ら戦場へ出向き華々しい戦果を上げるものや、雌の〈醜豚鬼〉のみで構成された部隊も少数ながら存在する。

彼らは原始的な象形文字すら使いこなすのだが、最近はそれを表音文字のように使うことが格好良いとされ、流行っているらしい。日本人の〈冒険者〉がそれを読んだ場合、「夜露死苦」など、いわゆるヤンキー仮名のような漢字の羅列に見えるようである。

◆分布と生息域

〈酬豚鬼〉はヤマト全域に広く分布している。ヤマト本島では他の亜人種勢力にやや押されているためか組織の大型化があまり進まず、集団戦術を得意とする彼らの利点を発揮しづらいため高レベルの個体が出現しにくい。このため〈冒険者〉からは「数は多いが御しやすいモンスター」との認識を受けている。

アキバ周辺では〈カンダ用水路〉や〈スモールストーンの薬草園〉といった人里に近いフィールドに３０レベル前後の個体が出現することが多い。〈テンプルサイドの街〉に近い〈スカファの水源地〉には〈胞子の森〉に棲む巨大昆虫を手懐けて空から襲いかかる〈紅の空挺団〉という部族が縄張りを広げている。どちらも駆け出し〈冒険者〉のレベル上げ、〈大災害〉直後には現実化した戦闘訓練などに重宝されている。

一方南の〈ナインテイル自治領〉では、〈偉大なる皇帝〉によって築かれたとされる組織〈オーク血メイ帝国〉の一員であるという思い込みから、社会に対して高い帰属意識を持つに至った彼らは更なる連帯感と団結力を得て組織の更なる大型化に成功している。ナインテイルの〈醜豚鬼〉はヤマト本島の同族よりもレベルが高く、一回り大柄で筋肉質の身体を持ち、上質な装備と高度な戦闘技術を身に着けており、士気も高い。〈ナインテイル九商家〉率いる〈大地人〉軍とは幾度も衝突し、人類の宿敵という認識を受けている。

彼らの語るところによると〈偉大なる皇帝〉は〈竜〉のような魔力と〈巨人〉のような膂力を併せ持つ非常に強力な〈醜豚鬼〉であり、その気になればナインテイルを海の底に沈めることもできるという。架空の存在であると言われているが、〈大災害〉後の現実の中でいつまでも架空の存在であってくれるのか保証の限りではない。

余談となるが、雌が美形なのは〈エルダー・テイル〉が洋ゲーだからという説が濃厚。このため、雄の〈醜豚鬼〉の美的感覚は人間種族に近いとされ、特に美女の多いエルフ族に執着する部族もある。領地に多くのエルフ族を抱える〈ナインテイル九商家〉のひとつ〈カルターニャ家〉はこの被害をもっとも受けている。

さらに余談ではあるが、アキバ近郊の〈醜豚鬼〉たちの間に「ハイオークに進化すれば秒速１００億Ｇを稼いで美女にモテモテになれる」という噂が広まっているようだ。なお、実際にハイオークに進化した個体は確認されていない。

◆〈醜豚鬼〉の作成

・推奨するエネミータイプ：フェンサー＆スピア、シューター＆ボマー

テンプレート：フェンサー＆スピア

・小種族由来の自動取得特技

《オークアーミー》＿セットアップ＿同じシーンに［オーク］タグを持つエネミーが自分以外に２体以上いる場合に使用可能。このエネミーは［軽減：｛変数１｝］を得る。

変数１：（ＣＲ／８＋１）×１０を代入すること。

・デザイン時処理

このエネミーは［人型］［オーク］を得る。【物理防御力】＋２０％。【魔法防御力】－２０％。

・しぶとさ処理

【しぶとさ】の（ＣＲ×１０：最大１００）％を【最大ＨＰ】に加える。

所持特技の例（フェンサータイプ）

《鉄の突撃剣》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（攻撃†＋２Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［｛変数１｝＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔達成値１４〕剣は相手に突き刺さる。対象に［衰弱：｛変数２｝］を与える。このエネミーは次のセットアッププロセスで［未行動］状態にならない。

変数１：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

変数２：（ＣＲ／４＋１）×１０　を代入すること。

《みなぎる義憤》＿クリンナップ＿このエネミーがこのラウンドにＨＰダメージを１点も受けていない場合、次のラウンド終了時までこのエネミーのヘイト倍率を「×｛変数１｝」として扱う。

変数１：このエネミーの【ヘイト倍率】を＋２した値を代入すること。

所持特技の例（スピアータイプ）

《大突撃》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（攻撃†＋３Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［｛変数１｝＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔マイナー〕このエネミーとおなじＳｑにいる［オーク］タグを持つエネミー１体を１Ｓｑまで［即時移動］してもよい。

変数１：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

《体当たりによる撹乱》＿［移動］＿本文＿自動成功＿単体＿至近＿シーン１回＿このエネミーが［阻止能力］の対象となった時に使用できる。対象は即座に［放心］を受ける。

《両手斧の一撃》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（攻撃†＋３Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［｛変数１｝＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。対象の【ＨＰ】が【最大ＨＰ】と等しい場合、ダメージは＋｛変数２｝される。

変数１：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

変数２：（ＣＲ／３＋２）×５　を代入すること。

《突撃槍による攻撃》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（攻撃†＋３Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［｛変数１｝＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔達成値：攻撃†＋１４〕即座に《弾丸のような突進》の使用回数を回復する。

変数１：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値の９０％を代入すること。

《弾丸のような突進》＿［移動］＿ムーブ＿自動成功＿単体＿至近＿シーン１回＿効果発揮前にこのエネミーは４Ｓｑまで［即時移動］をしてもよい。対象が次に行なう［回避判定］を－１Ｄする。この効果はＢＳとして扱う。

テンプレート：シューター＆ボマー

・小種族由来の自動取得特技

《オークコンセントレイト》＿セットアップ＿同じシーンに［オーク］タグを持つエネミーが自分以外に２体以上いる場合に使用可能。このエネミーは【因果力】１を得る。この【因果力】は特技のコストにしか使用できず、ラウンド終了時に失われる。

・デザイン時処理

このエネミーは［人型］［オーク］を得る。【物理防御力】＋２０％。【魔法防御力】－２０％。

・しぶとさ処理

【しぶとさ】の（ＣＲ×１０：最大１００）％を【最大ＨＰ】に加える。

所持特技の例（シュータータイプ）

《汚い悪臭ガス》＿［魔法攻撃］［邪毒］＿メジャー＿対決（攻撃†＋３Ｄ／抵抗）＿２体＿至近＿対象に［｛変数１｝＋２Ｄ］の魔法ダメージを与える。〔因果力１〕対象は目がしみてすべての［命中判定］に－１する。この効果はＢＳとして扱い、シーン終了時まで持続する。

変数１：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

《炎の渦巻く杖》＿［魔法攻撃］［火炎］＿メジャー＿対決（攻撃†＋３Ｄ／抵抗）＿単体＿４Ｓｑ＿対象に［｛変数１｝＋２Ｄ］の魔法ダメージを与える。〔マイナー＆対象：ヘイトトップ〕対象を１ｓｑまで［即時移動（強制）］してよい。このとき対象はこのエネミーに近づくように動かすこと。〔因果力１〕対象に［追撃：｛変数２｝］を与える。
変数１：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。
変数２：（ＣＲ／３＋２）×５　を代入すること。

所持特技の例（ボマータイプ）

《火炎放射》＿［魔法攻撃］［火炎］＿メジャー＿対決（攻撃†＋３Ｄ／抵抗）＿直線２（選択）＿至近＿対象に［｛変数１｝＋２Ｄ］の魔法ダメージを与える。〔因果力１〕対象を「直線４（選択）」に変更する。
変数１：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

《電光の投網》＿［魔法攻撃］［電撃］＿メジャー＿対決（攻撃†＋３Ｄ／抵抗）＿広範囲１（選択）＿２Ｓｑ＿対象に［｛変数１｝＋２Ｄ］の魔法ダメージを与える。〔因果力１〕対象に［硬直］を与える。
変数１：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値の９０％を代入すること。

ドロップアイテムの例

悪臭の欠片、揃いの徽章、ピッグタグ、決死の鉢巻、親衛マント、絢爛舞豚章、電撃虫、渦炎杖、団結印、豚狩魂

グループテンプレートを使う事であなたの望むエネミーデータを素早く容易に作成することができる。

まず作成するエネミーのＣＲとエネミータイプを決定しよう。エネミーのグループには、適性のあるエネミータイプが記載されている。〈醜豚鬼〉であれば「フェンサー」と「スピア」、「シューター」と「ボマー」に適性を持つ。
ウェンズディ７
（http://lhrpg.com/data/enemy_data_guide.html）を参照し、ＣＲとエネミータイプから目的のデータを記録すること。

このデータに上記のグループテンプレートを適用する。「小種族由来の自動取得特技」はエネミーグループ共通の特技であり自動取得する。また「デザイン時処理」はエネミーデータを加工するものであり、〈醜豚鬼〉の場合［人型］［オーク］タグを追加し、【物理防御力】を＋２０％。【魔法防御力】を－２０％する。という事になる。

続いてエネミータイプ毎に記載の特技を取得させよう。攻撃手段やタイプ毎の特色はここで表現される。特技中｛変数ｎ｝と書かれている箇所はＣＲによって異なる数値になる。指示された通りに数値を参照して代入すること。

最後にドロップ品を設定し、説明の文章を整えれば完成となる。

◆しぶとさと攻撃性

「しぶとさ」と「攻撃性」は『ログ・ホライズンＴＲＰＧ Ｂｏｏｋ２（仮）』に備えてグループテンプレートに導入された概念だ。（特に高ＣＲの）強力なＰＣ特技に対応するために、エネミーデータを強化しながらバランスをとるために利用される。ＣＲ１０以下の環境では影響は小さいので、手間を感じるディベロッパーは無視してもかまわないだろう。そのＣＲ帯では難易度に比べて「しぶとさ」の影響は小さい。
「しぶとさ」はエネミーの耐久力や防御力へ影響する新しいパラメーターだ。ノーマルエネミーでは（ＣＲ×８）、モブエネミーは（ＣＲ×４）、ボスエネミーは（ソロ型で）（ＣＲ×４０）が用いられる。この数値は中間的に必要とされる数値であって、「しぶとさの処理」で【最大ＨＰ】の増加などに用いられる。
「攻撃性」は《基本攻撃手段》におけるダメージ出力の５５％（アーマラー～サポーター）ないし８５％（スピア～ボマー）だ。こちらはダメージ出力の強化や追加ダメージ、追撃、衰弱などの強度を算出するために用いられる。

どちらの数値もディベロッパーは当面意識する必要はない。グループテンプレートに記載されていたとき計算に取り入れればそれで十分だろう。

〈醜豚鬼の毒煙幕遣い〉　オーク・スティンクダンパー

ランク：1　タグ：［モブ］［人型］［オーク］　識別難易度：3

【ＳＴＲ】1　【ＤＥＸ】1　【ＰＯＷ】2　【ＩＮＴ】2
【回避】7［固定］　【抵抗】8［固定］
【物理防御力】4　【魔法防御力】4
【最大ＨＰ】１５　【ヘイト倍率】×２
【行動力】4　【移動力】2

▼特技

《オークコンセントレイト》＿セットアップ＿同じシーンに［オーク］タグを持つエネミーが自分以外に２体以上いる場合に使用可能。このエネミーは【因果力】１を得る。この【因果力】は特技のコストにしか使用できず、ラウンド終了時に失われる。

《汚い悪臭ガス》＿［魔法攻撃］［邪毒］＿メジャー＿対決（１１［固定］／抵抗）＿２体＿至近＿対象に［１５＋２Ｄ］の魔法ダメージを与える。〔因果力１〕対象は目がしみてすべての［命中判定］に－１する。この効果はＢＳとして扱い、シーン終了時まで持続する。

▼ドロップ品

固定：悪臭の欠片［換金］（１０Ｇ）

▼解説

毒ガスを噴出する手製の悪臭爆弾を用いる〈醜豚鬼〉。彼らは投擲力に自信が無いため、両手に構えた球状の悪臭爆弾を直接殴るようにぶつけてくる恐れ知らずどもだ。顔を特徴的な樹脂製のろ過式防毒マスクで隠し、耐え型い悪臭を放つ擦り切れた黒いローブをまとっている。その胸元には「悪」を意味する象形文字が達筆で描かれている。

悪臭爆弾は衝撃を受けると催涙ガスと言えるほどの、凄まじい刺激臭のガスを噴出する。その威力は呼吸器のみならず、時に視力にもダメージを与える。〈醜豚鬼の毒煙幕遣い〉自身は防毒マスクに守られているが、その悪臭は全身に沁みついてしまっている。そしてあまり考えたくないことだが、彼らは〈醜豚鬼〉の陣地において簡易トイレの設置と管理を担当する。

〈醜豚鬼の熱心兵〉　オーク・ジーロット

ランク：1　タグ：［人型］［オーク］　識別難易度：3

【ＳＴＲ】1　【ＤＥＸ】2　【ＰＯＷ】1　【ＩＮＴ】1
【回避】２＋２Ｄ　【抵抗】１＋２Ｄ
【物理防御力】7　【魔法防御力】3
【最大ＨＰ】３０　【ヘイト倍率】×２
【行動力】3　【移動力】2

▼特技

《オークアーミー》＿セットアップ＿同じシーンに［オーク］タグを持つエネミーが自分以外に２体以上いる場合に使用可能。このエネミーは［障壁：２０］を得る。

《バトルクライ・ジャンプアタック》＿［白兵攻撃］＿メインプロセス＿対決（２＋３Ｄ／回避）＿単体＿４Ｓｑ＿このエネミーは攻撃前に対象と同じＳｑまで［飛行］状態で［即時移動］する。移動に失敗した場合、攻撃は失敗となる。対象に［３０＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。その後このエネミーは［障壁］を失う。

▼ドロップ品

１～３：ミリシアタグ［換金］（１５Ｇ）
４～６：鮮やかなバンダナ［換金］（７０Ｇ）

▼解説

軍事技術と訓練については瞠目すべき〈醜豚鬼〉だが、強兵ばかりではない。〈醜豚鬼の熱心兵〉は英雄に憧れる若手の義勇兵だが、崇拝や感情が先走り、訓練が不十分な若者たちである。彼らはときの声を上げたり、武装を磨き上げることには熱心だが、基礎訓練や野外訓練を好まず、村落で女性や子供に対して威張り散らすことを好む。

彼らの戦法は単純で、大声で相手を威嚇しながら、武器を両手に持ち飛びかかる。彼らは多くの場合金属で補強した革製の防具をつけているために、重装歩兵よりも身軽で前線に出てくるタイミングが早いのだ。しかし、その突出は〈醜豚鬼〉の長所である友軍同士の連携による防御を捨て去るものでもある。

〈醜豚鬼の勇民兵〉　オーク・ミリシアハート

ランク：３　タグ：［人型］［オーク］　識別難易度：３

【ＳＴＲ】３　【ＤＥＸ】２　【ＰＯＷ】１　【ＩＮＴ】２
【回避】２＋２Ｄ　【抵抗】１＋２Ｄ
【物理防御力】１２　【魔法防御力】４
【最大ＨＰ】７７　【ヘイト倍率】×１
【行動力】３　【移動力】２

▼特技

《オーククラウド》＿セットアップ＿同じシーンに［オーク］タグを持つエネミーが自分以外に２体以上いる場合に使用可能。このエネミーは【移動力】が３になる。

《鉄の突撃剣》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（５＋２Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［２０＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔達成値１４〕剣は相手に突き刺さる。対象に［衰弱：１０］を与える。このエネミーは次のセットアッププロセスで［未行動］状態にならない。

《みなぎる義憤》＿クリンナップ＿このエネミーがこのラウンドにＨＰダメージを１点も受けていない場合、次のラウンド終了時までこのエネミーのヘイト倍率を「×３」として扱う。

▼ドロップ品

１～３：ピッグタグ［換金］（３０Ｇ）
４～６：決死の鉢巻［換金］（４５Ｇ）

▼解説

戦意だけは旺盛な〈醜豚鬼〉の義勇兵。年齢性別もバラバラだが、粗末な鉄剣と戦場に散った仲間の遺志だけを帯びて戦いに臨む。充分な戦闘訓練を受けていない彼らは、ただ武器を腰だめに構えて突撃し、傷を負うまでは勇敢に戦う。

彼らが戦場に現れるのはまさに部族が敗色濃厚となった時だ。決死の突撃は〈醜豚鬼〉兵士の特徴でもあるが、追い詰められた状況と群集心理が彼らから恐怖心を奪い、攻撃を無謀かつ苛烈なものとしている。死兵と化した彼らを相手に油断するべきではない。

〈醜豚鬼の挺身兵〉　オーク・ミリタリボランタリィ

ランク：３　タグ：［モブ］［人型］［オーク］　識別難易度：３

【ＳＴＲ】２　【ＤＥＸ】３　【ＰＯＷ】１　【ＩＮＴ】２
【回避】９［固定］　【抵抗】７［固定］
【物理防御力】１０　【魔法防御力】５
【最大ＨＰ】２７　【ヘイト倍率】×２
【行動力】５　【移動力】２

▼特技

《オークアーミー》＿セットアップ＿同じシーンに［オーク］タグを持つエネミーが自分以外に２体以上いる場合に使用可能。このエネミーは［軽減：１０］を得る。

《大突撃》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（１２［固定］／回避）＿単体＿至近＿対象に［３５＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔マイナー〕このエネミーとおなじＳｑにいる［オーク］タグを持つエネミー１体を１Ｓｑまで［即時移動］してもよい。

《最期の一撃》＿本文＿自動成功＿範囲（無差別）＿至近＿シーン１回＿このエネミーが［戦闘不能］になった時に使用できる。対象に５点の直接ダメージを与える。

▼ドロップ品

固定：揃いの徽章［換金］（２０Ｇ）

▼解説

防衛任務に携わるべく志願した〈醜豚鬼〉の重装民兵。鉄製の甲冑に身を包み、長大な両手槍を構えている。一般的に言って民兵は武装度が低く訓練もさほど受けていないことが多いのだが、〈醜豚鬼〉は部族民皆兵の文化であり、民間人もほぼ全てが軍事訓練を受けている。それゆえ、一口に民兵と言ってもその練度や精強さには格差があるが〈醜豚鬼の挺身兵〉はその中でも「突撃卍字章」を与えられた精鋭部隊だ。部族民の憧れを受ける彼らは士気も高く、突撃攻撃では友軍の前進を助け、たとえ戦場で死を迎えるとしてもその最期の一瞬まで敵に対する攻撃を諦めない。

〈醜豚鬼の焼却兵〉　オーク・バーンナウトソルジャー

ランク：３　タグ：［モブ］［人型］［オーク］　識別難易度：３

【ＳＴＲ】２　【ＤＥＸ】１　【ＰＯＷ】２　【ＩＮＴ】３
【回避】７［固定］　【抵抗】８［固定］
【物理防御力】７　【魔法防御力】８
【最大ＨＰ】２２　【ヘイト倍率】×２
【行動力】３　【移動力】２

▼特技

《オークコンセントレイト》＿セットアップ＿同じシーンに［オーク］タグを持つエネミーが自分以外に２体以上いる場合に使用可能。このエネミーは【因果力】１を得る。この【因果力】は特技のコストにしか使用できず、ラウンド終了時に失われる。

《火炎放射》＿［魔法攻撃］［火炎］＿メジャー＿対決（１２［固定］／抵抗）＿直線２（選択）＿至近＿対象に［３０＋２Ｄ］の魔法ダメージを与える。〔因果力１〕対象を「直線４（選択）」に変更する。

▼ドロップ品

固定：揃いの徽章［換金］（２０Ｇ）

▼解説

可燃性の油を吐き出す巨大な〈油吹百足〉（スピットファイア・センチピード〉三匹を体に巻き付かせ、武器として扱う異様な〈醜豚鬼〉の魔術兵。ムカデの外殻を用いた不気味な鎧は、ムカデの体液を使った入念な防火加工が施されており、赤黒くぬめるような光沢を放っている。
〈油吹百足〉は〈醜豚鬼〉によって品種改良された幻獣で、特殊な餌を与えることで地球世界で言うガソリンに似た揮発油を体内で生成する。これを吐き出させ、それに魔法で着火することで火炎放射器として扱うのが彼の戦闘スタイルだ。魔術兵といっても初歩の着火魔法しか使えず、魔術師と呼ぶにははばかられるが、三匹のムカデが交互に油を吐く釣瓶撃ちや、三匹を束ねて射程の長い攻撃を行うなど、高い応用力と戦闘力を発揮する。

〈醜豚鬼の短弓護衛兵〉　オーク・ショートボウエスコート

ランク：６　タグ：［人型］［オーク］　識別難易度：４

【ＳＴＲ】４　【ＤＥＸ】３　【ＰＯＷ】２　【ＩＮＴ】３
【回避】３＋２Ｄ　【抵抗】２＋２Ｄ
【物理防御力】２０　【魔法防御力】８
【最大ＨＰ】１２０　【ヘイト倍率】×２
【行動力】５　【移動力】２

▼特技

《オークアーミー》＿セットアップ＿同じシーンに［オーク］タグを持つエネミーが自分以外に２体以上いる場合に使用可能。このエネミーは［軽減：１０］を得る。

《片手剣での戦い》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（６＋２Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［３０＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔対象：ヘイトトップ〕対象に［硬直］を与える。

《油断を弓で制す》＿ダメージ適用直後＿自動成功＿単体＿２Ｓｑ＿自分以外の味方が攻撃を受けた直後に使用する。その攻撃を行ったキャラクターを対象として２０点の直接ダメージを与える。ただし、その対象の【ヘイト】が５以下の場合、この行動は使用不能。

▼ドロップ品

１～４：フクロウのアームガード［腕部］［補助装備］［ＭＧ１］［破損］（２５０Ｇ）
５～６：ピッグタグ×３［換金］（９０Ｇ）

▼解説

小型の機械弓と片手剣で武装した〈醜豚鬼〉の護衛兵。小柄な体躯を黄色の革鎧につつみ、俊敏な動きで戦列に随伴する。突撃を好む〈醜豚鬼〉としては珍しく、冷静で支援に長けている。足元を狙った剣撃で敵の姿勢を崩したり、味方に対する攻撃には反撃を行い、敵の追撃や連携を断ち切るように動く。この反撃は、敵が攻撃したあとのすきを狙って腕に備え付けた弓でおこなう中距離の射撃で、不意をつくその精度は百発百中だと言われている。彼らの性格上、単一兵種で登場する場合は少なく、連携で大きな力を発揮する。

〈醜豚鬼の電網兵〉　オーク・パワーグリッドマン

ランク：６　タグ：［人型］［オーク］　識別難易度：４

【ＳＴＲ】３　【ＤＥＸ】２　【ＰＯＷ】３　【ＩＮＴ】４
【回避】２＋２Ｄ　【抵抗】３＋２Ｄ
【物理防御力】１０　【魔法防御力】１２
【最大ＨＰ】８０　【ヘイト倍率】×３
【行動力】５　【移動力】２

▼特技

《オークトリートメント》＿セットアップ＿同じシーンに［オーク］タグを持つエネミーが自分以外に２体以上いる場合に使用可能。このエネミーは即座にＢＳひとつを解除する。

《電光の投網》＿［魔法攻撃］［電撃］＿メジャー＿対決（４＋３Ｄ／抵抗）＿広範囲１（選択）＿２Ｓｑ＿対象に［４０＋２Ｄ］の魔法ダメージを与える。〔因果力１〕対象に［硬直］を与える。

▼ドロップ品

１～３：電撃虫［魔触媒６］（５０Ｇ）
４～５：ピッグタグ×２（６０Ｇ）
６：絢爛舞豚章［換金］（１１０Ｇ）

▼解説

金色のサソリの姿をした幻獣〈電光蠍〉（スパークスコーピオン）を操る幻獣遣いの〈醜豚鬼〉。〈醜豚鬼〉は魔術適正が低い種では有るのだが、軍事的な技術開発や訓練は非常に熱心であり、物理攻撃で対応できない魔物や人間たちへと対抗するために、様々な兵種を発明しており〈電網兵〉もその一端である。絶縁性の高い粘膜で作られた特殊なスーツと軽い装甲を装備しており、篭手のように〈電光蠍〉を使う。このサソリは近距離への放電しか出来ないが、〈電網兵〉はそれを鋼の糸で編んだ投網と組み合わせて使うことにより、広範囲にダメージを与える。投網に絡め取った敵を痺れさせ移動を封じる大技もあるが何度も使えない奥の手のようだ。当然ながら彼らのような特殊兵は希少であり絶対数は少ない。

〈醜豚鬼の特攻隊〉　オーク・スーサイドスコード

ランク：８　タグ：［モブ］［人型］［オーク］　識別難易度：５

【ＳＴＲ】４　【ＤＥＸ】５　【ＰＯＷ】３　【ＩＮＴ】３
【回避】１１［固定］　【抵抗】９［固定］
【物理防御力】２０　【魔法防御力】１２
【最大ＨＰ】６５　【ヘイト倍率】×１
【行動力】８　【移動力】２

▼特技

《オークコープス》＿セットアップ＿同じシーンに［オーク］タグを持つエネミーが自分以外に３体以上いる場合に使用可能。ラウンド終了時までこのエネミーの【ヘイト倍率】は×５になる。

《体当たりによる撹乱》＿［移動］＿本文＿自動成功＿単体＿至近＿シーン１回＿このエネミーが［阻止能力］の対象となった時に使用できる。対象は即座に［放心］を受ける。

《両手斧の一撃》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（１４［固定］／回避）＿単体＿至近＿対象に［７０＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。対象の【ＨＰ】が【最大ＨＰ】と等しい場合、ダメージは＋２０される。

▼ドロップ品

固定：決死の鉢巻［換金］（４５Ｇ）

▼解説

両手斧を装備した〈醜豚鬼〉の重攻撃兵。黒光りする金属鎧をまとい、重装備であり突撃を得意とする。一見すると熟練の精鋭兵のようでは有るが、防御戦術や連携戦術の習得は未だ駆け出しであり、体当たりや両手斧による乱戦、つまり荒くれ者殺法を得意とする若年層の兵種である。彼らは戦場を数回経験した〈醜豚鬼〉の若武者であり、装備も鹵獲した廃棄品ではないものの、鋳造の大量生産だ。彼らの戦術的な目的は、敵陣を切り裂いて大将の首を取ることに有る。熟練兵が少ない、または温存したい部族に見られる半ば消耗目的の強襲兵なのだが、〈醜豚鬼〉文化における若者の功名心と部族への忠誠心とも合致しているため、志願者は後を絶たない。

〈醜豚鬼の火炎術師〉　オーク・フレイムメイジ

ランク：８　タグ：［人型］［オーク］　識別難易度：５

【ＳＴＲ】３　【ＤＥＸ】３　【ＰＯＷ】４　【ＩＮＴ】５
【回避】３＋２Ｄ　【抵抗】４＋２Ｄ
【物理防御力】１５　【魔法防御力】１６
【最大ＨＰ】１０２　【ヘイト倍率】×３
【行動力】９　【移動力】２

▼特技

《オークコンセントレイト》＿セットアップ＿同じシーンに［オーク］タグを持つエネミーが自分以外に２体以上いる場合に使用可能。このエネミーは【因果力】１を得る。この【因果力】は特技のコストにしか使用できず、ラウンド終了時に失われる。

《炎の渦巻く杖》＿［魔法攻撃］［火炎］＿メジャー＿対決（５＋３Ｄ／抵抗）＿単体＿４Ｓｑ＿対象に［６０＋２Ｄ］の魔法ダメージを与える。〔マイナー＆対象：ヘイトトップ〕対象を１ｓｑまで［即時移動（強制）］してよい。このとき対象はこのエネミーに近づくように動かすこと。〔因果力１〕対象に［追撃：２０］を与える。

▼ドロップ品

１～５：渦炎杖［魔触媒８］（７０Ｇ）
６：ピッグタグ×６［換金］（１８０Ｇ）

▼解説

〈醜豚鬼〉の中では珍しく炎の魔術を習得した術士。先端に鉄の籠を縛り付けた捻くれた杖と、所属を表す裾の擦り切れた赤いマントを羽織っている。彼らの操る炎の魔術は真紅の渦流によって敵に痛撃を与えるのみならず、場合によっては敵の足元を燃やし、動きを制限することで有利な状況を引き出しさえする。この魔術により敵集団の中心者をおびき出し、他の〈醜豚鬼〉の突撃によってとどめを刺すのが得意戦術だ。
〈醜豚鬼〉は一般的に野蛮で魔術を得意としていないが、彼らは火炎系の魔術触媒である〈輝光蛍〉を杖に封じることにより、自分たちの実力を超える魔術を使用可能にする。そのためか絶対数は少ない。

〈醜豚鬼の親衛隊〉　オーク・インペリアルガード

ランク：８　タグ：［人型］［オーク］　識別難易度：５

【ＳＴＲ】４　【ＤＥＸ】３　【ＰＯＷ】２　【ＩＮＴ】３
【回避】５＋２Ｄ　【抵抗】３＋２Ｄ
【物理防御力】２０　【魔法防御力】１２
【最大ＨＰ】１３０　【ヘイト倍率】×３
【行動力】８　【移動力】２

▼特技

《オークアーミー》＿セットアップ＿同じシーンに［オーク］タグを持つエネミーが自分以外に２体以上いる場合に使用可能。このエネミーは［軽減：２０］を得る。

《突撃槍による攻撃》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（５＋３Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［６０＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔達成値１９〕即座に《弾丸のような突進》の使用回数を回復する。

《弾丸のような突進》＿［移動］＿ムーブ＿自動成功＿単体＿至近＿シーン１回＿効果発揮前にこのエネミーは４Ｓｑまで［即時移動］をしてもよい。対象が次に行なう［回避判定］を－１Ｄする。この効果はＢＳとして扱う。

▼ドロップ品

１～３：親衛マント［換金］（７０Ｇ）
４～６：絢爛舞豚章［換金］（１１０Ｇ）

▼解説

〈醜豚鬼〉の皇帝に仕える重装の親衛部隊。数多くの敵を打ち倒し、皇帝の近侍を任された歴戦の〈醜豚鬼〉兵士。水晶を加工した穂先を持つ鋭利な突撃槍を帝国から与えられており、重装鎧に兜、マントで武装している。練度は高く皇帝の号令一下隊列を組み戦闘をすることは造作もない。得意の戦術は突撃槍を構えての突進であり、その速度は弾丸に例えられる。
〈オーク血メイ帝国〉における功績を上げた兵士たちの最終的な目標階級でもあり、彼らは帝国では敬意の対象である。もっとも、その戦術を見れば分かる通り〈醜豚鬼〉文化の体現者であり知性はさほどでもない。

〈豚鬼皇帝　双血刃ブログデック〉

オークエンペラー　ブラッドブレイド・ブログデック

ランク：8　タグ：［レイド］［人型］［オーク］［皇帝］識別難易度：5

【ＳＴＲ】5　【ＤＥＸ】4　【ＰＯＷ】3　【ＩＮＴ】3
【回避】６＋２Ｄ　【抵抗】５＋２Ｄ
【物理防御力】１０　【魔法防御力】１０
【最大ＨＰ】１３００　【ヘイト倍率】×７
【行動力】６　【移動力】２　【因果力】４

▼特技

《親衛隊の登場》＿常時＿このエネミーはシーン登場時に〈醜豚鬼の親衛隊〉２体（配下エネミーと呼ぶ）を任意の位置に配置できる。この配下エネミーは【最大ＨＰ】が＋８０されている。また配下エネミーからはドロップ品を入手できない。

《帝国の支配者》＿セットアップ＿このエネミーは自身のＢＳを１つ解除しても良い。同じシーンに［オーク］タグを持つエネミーが自分以外に１体以上いる場合、このエネミーは［軽減：２０］を得る。〔自身：真皇帝〕解除できるＢＳは１つではなく２つになる。

《双剣の庇護》＿ダメージ適用直後＿自動成功＿単体＿３Ｓｑ＿このエネミーもしくは配下エネミーが攻撃を受けた直後に使用する。その攻撃を行ったキャラクターを対象として２０点の直接ダメージを与える。対象は［部隊］タグを持つＥＸパワー強度２分（ＥＸパワー複数組み合わせ可）の使用回数を消費する。消費できない場合［戦闘不能］になる。１ラウンド１回使用可能。〔因果力１〕再利用可能。

《孤高の玉座》＿ＥＸパワー＿配下エネミーが二体とも［戦闘不能］もしくは［死亡］したとき、もしくは戦闘開始５ラウンド目の終了時に即座に使用する。《頂点のオーラ》を即座に使用し、［真皇帝］タグを得る。またこのエネミーの「ヘイト倍率」は×１０になる。

《皇帝特権》＿メインプロセス＿２体＿２０Ｓｑ＿ラウンド１回＿配下エネミーを対象とする。対象は即座に２Ｓｑまで［即時移動］を行なってもよい。さらに「タイミング：メジャー」の特技を１回実行できる。

《双子の皇帝剣》（真皇帝時は《英傑たる双剣皇帝》）＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（９＋２Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［４０＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔自身：真皇帝〕この特技は「対象：２体、射程：２Ｓｑ」になる。〔対象：ヘイト３以下〕ダメージに＋４０する。

《頂点のオーラ》＿［特殊攻撃］＿メインプロセス＿対決（９＋２Ｄ／抵抗）＿広範囲２０（選択）＿至近＿ラウンド１回＿この行動は奇数ラウンドのみ使用可能。対象に［萎縮］と１０点の直接ダメージを与える。〔自身：真皇帝〕直接ダメージは２０点になる。

《再行動》＿本文＿ラウンド１回＿このエネミーが［行動済］になった時に使用する。このエネミーは即座に［未行動］となり、その後ラウンド終了時まで【行動力】が０となる。

ドロップ品

１～２：皇血刃［魔触媒９］（９０Ｇ）×２
３～５：虹長石襟章［換金］（３５０Ｇ）
６：蒼い鉱石［コア素材］（１４０Ｇ）＆皇血刃９［魔触媒９］（９０Ｇ）×３
７：双剣皇帝の玉璽［コア素材］（１４０Ｇ）＆虹長石襟章［換金］（３５０Ｇ）
８：蒼い鉱石［コア素材］（１４０Ｇ）＆双剣皇帝の玉璽［コア素材］（１４０Ｇ）
９：迅雷の片守り［非売品］
１０～：ハングリー・ファング［非売品］

▼解説

〈醜豚鬼〉帝国の一つを治める若き皇帝。額に冠を頂いた巨軀の〈醜豚鬼〉。身に纏う漆黒の鎧からかつては黒衣の将軍と呼ばれる剣豪だった。その時代に兄である先帝から下肢された〈皇弟剣・終刺〉を右手に、先帝の形見となった〈皇帝剣・終刃〉を左手に持ち敵に襲いかかる。ブログデッグは〈オーク血メイ帝国〉を築いた伝説の〈偉大なる皇帝〉の正当な末裔を自称している。部下思いとして知られており、彼の部下を攻撃する愚か者にはその双剣が誅罰を下す。その庇護も及ばず全ての部下を失った時には怒りの余り真の皇帝へと覚醒し手がつけられなくなることだろう。

◆概要

〈灰色大鬼〉（トロウル）は、巨人族に分類される悪の亜人間種族の一種だ。身長およそ５ｍほどの人間型であり、肥大化した拳を持つ腕は地面につくほど長い。歩く時には拳を実際に地面についてゴリラのように歩くため、戦闘時に直立した際には普段のイメージや数字よりもさらなる巨体に感じさせる。

食性は鉱物食であり、岩や鉱石を食べて栄養源としている。頑丈な歯は一生の間に何度も生え変わり、鉱物を食べることで磨り減ることに適応している。岩を掘るために発達した彼らの剛腕とツルハシのような爪は、その巨体からくる腕力も相まって、人間の作る高品質な鋼鉄武器よりも大きな破壊力を持っている。

その名前の由来となった灰色の肌は体毛がほとんどなく、岩石のような質感と硬さを備えており、まさに「岩肌」という言葉がしっくりくる。個体によっては食べた鉱物の成分が皮膚に影響を与え、鉱物質の甲殻を持っていたり、結晶化した鉱石が生えていることもある。

亜人間種族の中では比較的穏やかな性質をしているが、高い仲間意識を持つがゆえに、仲間に対する敵対者へは一切の容赦をしない。そして彼らの仲間意識は同族だけではなく共にに暮らす他の亜人間種族にも向けられるため、その敵対者である〈冒険者〉を始めとする善の人間種族に対する彼らの憎悪は深い。

特筆すべき特徴として強力な再生能力を持っていることが挙げられ、熱や光で傷つけられた時以外はその生命力が回復し続ける。その強靭な身体に誇りを持っており、巨大な拳と爪を利用した徒手格闘を好み、敵の攻撃に一切怯むこと無く力技で押し通すスタイルを貫く。武器や道具、衣類や防具などは殆ど使用しない。

◆生活形態

〈灰色大鬼〉は陽光と熱を苦手とするため夜間の活動を主とする。生来の暗視能力にも優れているので光源としての火も必要とせず、暗闇の中で自由に活動することができるのだ。

そんな彼らの日常はひたすら穴を掘る事にある。彼らにとって穴掘りとは、日光を避けるためであり、暑さから逃れて涼をとるためであり、また栄養源である岩や鉱物を採取する食事そのものでもある。

反面、日中の彼らは地面に腰を下ろし、膝を抱えた姿勢で眠りにつく。その姿はまるで岩の塊が転がっているようにも見えるだろう。

若い〈灰色大鬼〉は家庭を作る相手と場所を探すため、単独ないし数体で放浪する。その旅の中で日差しを避けるために掘って放棄した浅い洞窟は〈洞窟獅子〉（ケイブライオン）のような野生動物や〈フクロウ熊〉（オウルベア）のような魔獣がねぐらとして使うようになる。

そして家庭を築き定住した〈灰色大鬼〉は家族単位で群れを作って生活をするが、実は〈灰色大鬼〉のみで構成された群れというのはあまり例がない。〈灰色大鬼〉の家族が住み着いた土地には洞窟が産まれるため、自然とそこを良い住処として〈小牙竜鬼〉（コボルド）や〈緑小鬼〉（ゴブリン）、〈醜豚鬼〉（オーク）に〈灰斑犬鬼〉（ノール）といった集団生活を行う亜人間種族が住み着くことになるためである。

〈灰色大鬼〉はこの居候たちを「小鬼たち」と呼び、自らの家族として保護する。「小鬼たち」が住むことで洞窟は賑やかになり、外敵から襲われることが少なくなるため、彼らは日中でも安心してぐっすりと眠れ

るのだ。また、彼らは非常に不器用で火を嫌っているために、物を作るという欲求と行動力に乏しいが、住居を快適に整えたり設備を作ったりといった行動を「小鬼たち」に委ねている。

そして居候たちもこの先住者を群れの一員として迎え入れる。「小鬼たち」にとっても洞窟掘りが得意な彼らが居れば、群れの数が増えた時にも住処を増築する心配が要らないし、群れを分ける時にも移動先での住居を用意してくれる。つまり、勢力を増やすことが容易になるのだ。戦いになれば率先して壁を務めることもあって〈灰色大鬼〉の利用価値は非常に高い。両者は理想的な共生関係と言えるだろう。

◆分布と生息域

〈灰色大鬼〉は、北はエッゾから南はナインテイルまでヤマトのほぼ全域に棲息しており、森林や山岳地帯に洞窟を掘って生活している。また古代の遺跡や鉱山、天然洞窟なども彼らにとって暮らしやすい場所だ。

〈冒険者〉が〈灰色大鬼〉と戦う機会としては、ダンジョンや夜間のフィールドで、少数の群れで放浪している個体と遭遇する場合が多いだろう。

だが、真に警戒すべきは〈緑小鬼〉や〈醜豚鬼〉の侵略軍に組み込まれた個体である。例え彼ら自身が軍略を理解しないとしても、彼らに命令を下す亜人たちは集団戦に慣れているため、より効率的な戦局で投入されることが多いからだ。その強靭な生命力と巨人族に分類される体躯から繰り出される突撃は、集団戦闘において侮れない威力を持つ。

なお、余談ではあるが〈大災害〉からしばらくして、「〈緑小鬼〉のような小柄な亜人の住処が、大柄な〈冒険者〉が武器を振り回せるくらい広いのは何故か？」という疑問が〈冒険者〉の間で上がったことがある。しかし、洞窟本来の持ち主が〈灰色大鬼〉であるとの調査結果により氷解している。

◆〈灰色大鬼〉の作成

・推奨するエネミータイプ：フェンサー

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《灰色大鬼の生命力》＿クリンナップ＿このエネミーは【ＨＰ】を｛変数１｝点回復する。この特技はエネミーがこのラウンドに［火炎］［光輝］タグを持つダメージを受けていた場合は使用できない。

変数１：【しぶとさ】の２５％を代入すること。

・デザイン時処理

このエネミーは［人型］［巨人］［暗視］を得る。【回避値】と【抵抗値】に－２。

・しぶとさ処理

【しぶとさ】の（ＣＲ×２０：最大６０）％を【最大】ＨＰに変換する。

所持特技の例（フェンサータイプ）

《捕獲する腕》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（攻撃†＋２Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［｛変数１｝＋２Ｄ］の物理ダメージと［硬直］を与える。この［硬直］は通常の方法では解除されず、対象とこのエネミーが別のＳｑに離れた時のみ解除される。〔対象：硬直〕このエネミーの攻撃に対する対象の【物理防御力】は、対象の【ＳＴＲ】の値に等しいものとして扱う。

変数１：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値の９０％を代入すること。

《引き裂く豪腕》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（攻撃†＋２Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［｛変数１｝＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔達成値：攻撃†＋９〕対象に［硬直］と［追撃：｛変数２｝］を与える。このふたつのＢＳはひとつとして扱い、どちらかを解除すれば両方解除される。〔対象：硬直〕この特技の［攻撃判定］に＋２。

変数１：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

変数２：（ＣＲ／４＋１）×１０　を代入すること。

ドロップアイテムの例

岩肌の甲殻、鉱石質の爪、岩巨人の涙、秘薬の原料、デザート岩、巨人の岩頭、再生袋、岩石根、結晶殻、久遠歯

グループテンプレートを使う事であなたの望むエネミーデータを素早く容易に作成することができる。

まず作成するエネミーのＣＲとエネミータイプを決定しよう。エネミーのグループには、適性のあるエネミータイプが記載されている。〈灰色大鬼〉であれば「フェンサー」に適性を持つ。

ウェンズディ７（http://lhrpg.com/data/enemy_data_guide.html）を参照し、ＣＲとエネミータイプから目的のデータを記録すること。

このデータに上記のグループテンプレートを適用する。「小種族由来の自動取得特技」はエネミーグループ共通の特技であり自動取得する。また「デザイン時処理」はエネミーデータを加工するものであり、〈灰色大鬼〉の場合［人型］［巨人］［暗視］タグを追加し、【回避値】と【抵抗値】に－２する。という事になる。

続いてエネミータイプ毎に記載の特技を取得させよう。攻撃手段やタイプ毎の特色はここで表現される。特技中｛変数ｎ｝と書かれている箇所はＣＲによって異なる数値になる。指示された通りに数値を参照して代入すること。

最後にドロップ品を設定し、説明の文章を整えれば完成となる。

◆しぶとさと攻撃性

「しぶとさ」と「攻撃性」は『ログ・ホライズンＴＲＰＧ Ｂｏｏｋ２（仮）』に備えてグループテンプレートに導入された概念だ。（特に高ＣＲの）強力なＰＣ特技に対応するために、エネミーデータを強化しながらバランスをとるために利用される。ＣＲ１０以下の環境では影響は小さいので、手間を感じるディベロッパーは無視してもかまわないだろう。そのＣＲ帯では難易度に比べて「しぶとさ」の影響は小さい。

「しぶとさ」はエネミーの耐久力や防御力へ影響する新しいパラメーターだ。ノーマルエネミーでは（ＣＲ×８）、モブエネミーは（ＣＲ×４）、ボスエネミーは（ソロ型で）（ＣＲ×４０）が用いられる。この数値は中間的に必要とされる数値であって、「しぶとさの処理」で【最大ＨＰ】の増加などに用いられる。

「攻撃性」は《基本攻撃手段》におけるダメージ出力の５５％（アーマラー～サポーター）ないし８５％（スピア～ボマー）だ。こちらはダメージ出力の強化や追加ダメージ、追撃、衰弱などの強度を算出するために用いられる。

どちらの数値もディベロッパーは当面意識する必要はない。グループテンプレートに記載されていたとき計算に取り入れればそれで十分だろう。

〈痩身の灰色大鬼〉　ライヒルドス・トロウル

ランク：1　タグ：［人型］［巨人］［暗視］　識別難易度：5

【ＳＴＲ】2　【ＤＥＸ】1　【ＰＯＷ】1　【ＩＮＴ】1
【回避】０＋３Ｄ　【抵抗】０＋３Ｄ
【物理防御力】５　【魔法防御力】０
【最大ＨＰ】５０　【ヘイト倍率】×１
【行動力】１　【移動力】２

▼特技

《灰色大鬼の生命力》＿クリンナップ＿このエネミーは【ＨＰ】を５点回復する。この特技はエネミーがこのラウンドに［火炎］［光輝］タグを持つダメージを受けていた場合は使用できない。

《捕獲する腕》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（４＋２Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［１０＋２Ｄ］の物理ダメージと［硬直］を与える。この［硬直］は通常の方法では解除されず、対象とこのエネミーが別のＳｑに離れた時のみ解除される。〔対象：硬直〕このエネミーの攻撃に対する対象の【物理防御力】は、対象の【ＳＴＲ】の値に等しいものとして扱う。

▼ドロップ品

１～４：岩巨人の涙［換金］（２０Ｇ）
５～６：再生袋［魔触媒１］（１５Ｇ）×２

▼解説

痩せた姿の〈灰色大鬼〉。厳密には〈灰色大鬼〉ではなく〈緑灰鬼（トロル）〉なのだとする説もある。通常の〈灰色大鬼〉と比べ虚弱であり、満足に鉱物を食べることができないため、肌は薄く攻撃力も低い。そのために栄養状態も悪いのか、灰色の皮膚にも張りがなく、苔が生えて緑がかって見える。

地底湖や地下水脈に潜み、長い手で魚を獲って暮らしているようで、積極的に街を襲おうとはしないが、武装をしていない〈大地人〉は、当然遭遇すれば餌だとみなされる。長くしなやかな腕は、絡め取れば、野生動物の頚椎くらいは容易く折り砕く。

〈灰色大鬼の戦狩人〉　トロウル・ヤーカリ

ランク：8　タグ：［人型］［巨人］［暗視］　識別難易度：7

【ＳＴＲ】5　【ＤＥＸ】4　【ＰＯＷ】3　【ＩＮＴ】3
【回避】２＋２Ｄ　【抵抗】１＋２Ｄ
【物理防御力】２０　【魔法防御力】１５
【最大ＨＰ】１４０　【ヘイト倍率】×２
【行動力】６　【移動力】２

▼特技

《灰色大鬼の生命力》＿クリンナップ＿このエネミーは【ＨＰ】を１５点回復する。この特技はエネミーがこのラウンドに［火炎］［光輝］タグを持つダメージを受けていた場合は使用できない。

《引き裂く豪腕》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（７＋２Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［３５＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔達成値１６〕対象に［硬直］と［追撃：２０］を与える。このふたつのＢＳはひとつとして扱い、どちらかを解除すれば両方解除される。〔対象：硬直〕この特技の［攻撃判定］に＋２。

▼ドロップ品

１～４：鉱石質の爪［換金］（７０Ｇ）
５～６：秘薬の原料［換金］（１３０Ｇ）

▼解説

まだ年若い〈灰色大鬼〉の傭兵。傭兵と言っても金銭で雇われているわけではなく、食料や酒などの提供を受けて〈醜豚鬼〉など亜人間種族の軍に所属する。

〈灰色大鬼〉は鉱物を摂取しその成分を体表に纏う。摂取できる鉱物は強力な〈灰色大鬼〉ほど硬度が高い大理石や御影石などになってゆく。若い〈灰色大鬼〉はより強力になるために、戦いとより硬い鉱石を求めて旅立つのだ。彼ら〈灰色大鬼の戦狩人〉は、それら及びそういった強さと（彼らなりの）美しさによって得られる伴侶を求めているのだ。

〈灰色大鬼の戦狩人〉はそのような傭兵の中ではまだ若いが、すでに肩や拳といった部分に鉱石が表出しており打撃による攻撃は十分な脅威である。

できるかな66 シックスティシックス

できるかなシックスティシックスとはセルデシア世界のありとあらゆる事象をランダムな表にまとめるコーナーである。もちろん役に立つ可能性は一切無い。

Vol.28 私が町長です。

we can roll dice

◆定価販売の歴史

定価とは、商品に値札が付けられていて、相手によって値上げをすることもなければ値引きもしない値段である。定価販売とは、この定価を用いて店頭販売する手法だ。いまの日本では当たり前の商法は、一般向けには三井高利が開いた越後屋（後の三越）で世界初に導入されたと言われている。

従来の市街地の小売商売は、訪問販売＋ツケ払い＋掛け値が常識であった。比較ができないほど少ない商品を、値段がわからないながらに交渉によってそのたびに決定し、一定期間ごとに支払いはまとめて行うというスタイルだ。庶民が日常品を現金払いする場合でも、筵を敷いたような路上販売で値段交渉を行うのが常識であった。これは現代地球でも、アジアや中東のマーケットではまだ一般的な光景である。

交渉による値段決定の場合、掛け値という概念が用いられる。つまり、最終的に合意する値段が１００Ｇであれば、販売者は値引き交渉されることを考慮して５００Ｇなどを初期提案金額としておくわけである。一方購入希望者は２０Ｇなどを提案して、ここから交渉で歩み寄る形となる。

しかしこのような商業手法では、購入者からみても割り切れなさが残ることが少なくない。交渉次第で値段が変わってしまうのであれば、自分が購入した値段が正当であったのか、それとも不利益だったのかわからない。他の客であればもっと安く買ったかもしれない。そのような疑念が拭えないからだ。

また販売者にとっても、常に交渉をしなければ販売できないというのは、購入者に時間拘束されることを意味する。

このような問題点の克服アイデアとして定価販売が考え出された。「最初からむやみな過剰利益（掛け値）を提案せず、最低限の利益を素直に提示する」「その代わり値引きには応じず、その価格で購入してくれる購入者に商品を販売する」というシステムだ。

◆報酬を吹っかける冒険者への対応表（Ｄ６６）

出目	出目	効果
奇数	1	**出口がない！？：**値上げに成功したＰＣたちは、成功報酬を「財宝表（金銭）」１回分多くもらえる。しかし依頼のダンジョンを掃討したあとに事件は起こった！　ダンジョンの出口がふさがれている……！？　ＰＣ全員は即座に【因果力】２点を支払うこと。支払えなかった場合脱出口を求めてさまようことになり、次のシナリオは［【最大ＨＰ】－ＣＲ］の［疲労］を受けた状態で始まる。
	2	**瑞々しい野菜：**現金が無いという依頼人を説得し値上げに成功したＰＣたちは、原価との差額を物納してもらうことにした。依頼を果たしたＰＣたちの前に差し出されたのはよく育った大量の白菜だった。　ＰＣ全員は即座に［ＣＲ×２Ｄ］個の白菜（お好みサンドイッチ相当）を手に入れる。
	3	**丸々と太った：**現金が無いという依頼人を説得し値上げに成功したＰＣたちは、原価との差額を物納してもらうことにした。依頼を果たしたＰＣたちの前に差し出されたのはよく育った〈ハタケイノシシ〉だった。ＰＣ全員は即座に［コネ：ハタケイノシシ］を得る。ＰＣ全員は次のシナリオからプリプレイ毎に〈ハタケイノシシ〉のエサ代として［消耗表：金銭］を振ること。
	4	**どうか娘だけは！：**現金がないという依頼人を説得し値上げに成功したキミたちだが、いつのまにか涙ながらに依頼人の、あるいは志願した村娘などがキミたちに報酬として「物納」される話の流れになっていることに

		気付いて背筋を凍らせる。ＰＣたちが増額分の「物納」を受け入れるなら、彼ｏｒ彼女の生活費として、次回以降のセッションのプリプレイで「消耗表：金銭」を１回ずつロールすること。
	5	**俺たち無敵なんじゃね？：**キミたちは法外な依頼料をふんだくる事に成功した。その手応えは、〈冒険者〉であるキミたちに逆らえる存在などそう多くはないと感じさせるに充分だった。ＰＣ全員は即座に「財宝表（換金アイテム）」を１回振り、［我が世の春］タグを得る。［我が世の春］タグが付いている間、そのキャラクターはシーンが始まる度に［慢心］を受けること。
	6	**春の夜の悪夢：**報酬増額のため粘り強い交渉に成功したキミたち（全員ただちに財宝表ロールを１回行なう）。疲れからか（全員ただちに［疲労：（ＣＲ×１０）］を受ける）、不幸にも黒塗りの高級馬車に追突してしまう。ギルメンをかばいすべての責任を負ったギルマスに対し、馬車の主、濡羽に言い渡された示談の条件とは……。
偶数	1	**ご当地価格：**気前のいい依頼主だったな。このお金でしっかり準備して行こう！　値上げ交渉の結果、ＰＣたちは前金として［ＣＲ×５］ゴールドを入手してもよい。そのシナリオ中、町や村で行なうアイテムおよびサービスの売買において、全ての価格に［ＣＲ＋５］ゴールド上乗せされる。
	2	**厳重注意：**交渉の結果、追加の報酬は後払いということになった。ＰＣたちは「財宝表（金銭）」を１回ロールする。〔１Ｄ：１～５〕後払いの報酬は〈ギルド会館〉に届けられていた。円東あきばから厳重注意を受け、補償金を支払うことに。「消耗表：金銭」をロールすること。〔１Ｄ：６〕後払いの報酬は嘆願書と共に〈水楓の館〉に届けられていた。エリッサから厳重注意を受け、［札付き］タグを得る。
	3	**いずれ価値が出る？：**キミたちは交渉の結果、依頼人から報酬の前払いをせしめることに成功した。ＰＣ全員はそれぞれ「自作の芸術品［換金］（１５Ｇ）」をＣＲ個手に入れる。次のセッションのプリプレイにこの芸術品の値段は＋［（１Ｄ－４）×５］Ｇされる。プリプレイを迎えるたびにダイスを振って値段を変動させること。
	4	**たからもの：**値上げ交渉をしていると、それを見ていた依頼主の子供が近づいてきて、何かを差し出してきた。それはきれいな石ころやぴかぴかに磨き上げたどんぐりで作ったネックレス。「えっとね、ぼく（わたし）のたからものなの。これじゃ、だめ？」どうやら困っている父親を見かねて自分の宝物を差し出したようだ。キミたちは、〈宝物のネックレス〉[非売品]を受け取ってもいいし、受け取らなくてもいい。
	5	**噂は千里を走る：**依頼料の値上げに成功したキミたちは「財宝表（金銭）」を１回ロールする。しかし、キミたちが無理な値上げを要求した噂は〈大地人〉たちの間で広まっていく。次のシーンからキミたちが行う［交渉判定］の難易度は＋１される。
	6	**邪竜復活！？：**値上げに成功したキミたちは、成功報酬を「財宝表（魔法素材）」１回分多くもらえる。「決して動かしてはならぬと伝わっていたのだが」と渡されたアイテムのフレーバーテキストには「腐食の竜を封じる鍵」と書いてあり、遠くから破壊音を伴って近づいてくる巨大な影が……。ＰＣ全員は即座に【因果力】２点を支払うこと。支払えなかった場合、腐食のブレスを吐く竜との戦いにより装備が壊されてしまう。それぞれ、装備している最もＭＧの高いアイテムに［破損］タグを付けること。

◆値切ってくる冒険者への対応表（Ｄ６６）

出目	出目	効果
奇数	1	**３回値引き交渉したら黒剣が出てきたでござる：**「おう、さっきから値引きがしつこいってのはお前らか？」粘り強い交渉を続けているうちに、背後からトゲトゲ鎧の強面の兄貴が声をかけてきた。げえ、アイザック！？　〔１Ｄ：１～５〕すいませんやっぱ定価でいいです！　一睨みされて迫力負け、素直に定価を支払うこと。〔１Ｄ：６〕黒剣がなぼのもんじゃい！　根性で値引きを続行するキミたちに店主もアイザックも根負けして半額にしてくれた。ＰＣ全員は［疲労：３０］を受ける。
	2	**アンケート付き：**値切った甲斐あってキミたちは普段の半額でアイテムを購入できた、が。しかしこのアイテム、よく見ると隅っこに小さくロデ研製と書いてある。しかも、使用後に書いてくださいってアンケート用紙まで渡されたけど、これ使っても大丈夫なのか？　このアイテムを使用した場合、即座に「特殊消耗表：ロデ研は爆発だ！」（セルデシアガゼット 01P42）を１回ロールすること。
	3	**売り切れ御免：**キミたちが価格交渉を粘る横で、目当ての商品が飛ぶように売れている。気が付けば最後の一個が売れてしまうところだった。今回のシナリオではもう買い物ができない。
	4	**手元がお留守まみー：**白熱する値切り交渉。その中で、キミたちは気づかなかった。いつのまにか忍び寄っていた〈黒狸族〉が、商品にいたずらを仕掛けていたことに……。キミたちは普段の半額の値段でアイテムを購入できた。〔１Ｄ：１～５〕戦利品を手にとった瞬間、ひどいにおいのとりもちが吹きだしてキミをべちゃべちゃに！［疲労：１０］を受ける。〔１Ｄ：６〕商品を手にとってしばらく歩いていると、突如アイテムが爆発した！ダメージはないがアイテムに［破損］タグがついてしまう。
	5	**困ったコ：**店先でひたすら値切ってると、通りかかったドルチェ姐さんに「あんまりおイタしちゃダメよ」とたしなめられた。ここで値切りを切り上げるならばアイテムひとつを定価の１割引きで購入できる。値切りを続けるならば任意のアイテムを３割引きで好きなだけ購入できるが、同時にＰＣ全員は即座に［コネ：ドルチェ］を得る。関係は「交友対象の要注意人物」となる。
	6	**「たらふく喰ったのにハラペコ事件」発生！：**値切り交渉をしている間にそのアイテムの相場価格が何故か３倍に！　半額にしてもらったのに結局は５割増しの値段で買うことになってしまった。おのれ典災！
偶数	1	**出入り禁止！？：**値切って値切って値切りまくったおかげで、キミたちは普段の半額でアイテムを購入できた、が。どうやら噂が広まって、誰も［換金］アイテムを買い取ってくれなくなっちゃった……。キミたちは今回と次回のシナリオで［換金］タグをもつアイテムを売却できない。
	2	**老人と幼い孫：**困り顔のお婆ちゃん相手に値切り交渉をしているとそこに一人の幼女が。「おばあちゃん、おなかすいた……」「ごめんよ、コレが売れないと食べ物を買うことができないんだよ……」〔１Ｄ：１～５〕ちょっと罪悪感が疼いてしまった。買い物を諦めて店を出る。〔１Ｄ：６〕気付くと背後に人だかりができて皆がひそひそと話している。アイテムは半額で買えるがＰＣは全員［鬼畜］タグを得る。
	3	**かわいそう！：**粘り強く値段交渉をしてるところにソウジロウが通りがかかり、「それぐらいにしておきましょうよ、お店の方が困ってますよ」なんて言ったものだから、周りの女の子が全員敵に回ってしまった。半額で買い物できたけど、何か釈然としない……。

	4	**なんか味が薄い：**長々と粘り強く値段交渉をした結果、アイテムを半額で購入することができたが、その様子は周囲全体に広まったようだ。どこで食べ物を買っても味が極端に薄い。ＰＣがこのシナリオ中に使用する［食料］は効果が半減する。
	5	**高山式ブートキャンプ：**値切り交渉をしている所に高山三佐が通りかかる。「精神が弛んでいる証拠です」と訓練をつけられることに。即座に全員［疲労：【最大ＨＰ】－ＣＲ］を受け〈がんばりましたカード〉［非売品］を貰う。
	6	**魚顔の美女には御注意を：**根気強く交渉を続けた末に、キミたちは普段の倍額でアイテムを購入できた。しかも、秒速で一億Ｇ稼げるセミナーへの案内までオマケに付いてきたキミたちは最高にツイている。交渉の途中で一瞬くらっとした場面はあったけど気にすることはない。それよりも、このセミナーにもっと人を連れていくことこそがキミたちに課せられた重要な使命なのだ。シナリオ終了まで［熱狂］タグを得ること。

◆セッションにおける交渉

つまり定価表示、定価販売というのは販売者と購入者によるある種の紳士協定だといえるだろう。騙し、騙されるような価格交渉よりも公正明大で比較可能な市場化だと表現することも出来る。

紳士のゲームであるＴＲＰＧにおいてもこれは同様だ。もとよりＧＭを信じない限り成立しないのがＴＲＰＧであるので、アイテムの売買、依頼の条件など、ＧＭ操るセッション中の登場人物の言動を信じて、言い値での取引を心がけるべきだろう。すべての価格や提案を疑い、あるいは少しでも有利になろう、利益を得ようとして値引き交渉をしたり、依頼の報酬を釣り上げようとしたりする行為は、セッション時間をロスしてしまう結果になりがちである。

しかし、何事にも例外はある。

それは現代地球の日本人が、東南アジアのストリートマーケットでのお土産交渉を楽しむように、「値引き交渉そのものがセッション中の楽しみとして計画されている場合」だ。

今回Ｄ６６「私が町長です」はまさにそのようなときのために用意されている。おそらくプレイヤーはあの手この手を用いて値引き／報酬釣り上げを目指してくるだろう。交渉技能判定やら耐久技能判定やら、あるいは【因果力】が舞い飛び、あるいは専用ミッションが作成されるかもしれない。ルール的なリソースのやり取りを行うのは当然だが、せっかく「価格交渉そのものを楽しむ」というテーマが有るのならば、ＧＭは全力でプレイヤーを表内すべきであろう。

もちろん賢明なるＧＭ諸氏は有用な参考資料――「中間管理職トネガワ」「難波金融伝・ミナミの帝王」「ナニワ金融道」などを読破してセッションに向かうとは思うが、とっさの返答に詰まったり、プレイヤーの疑心暗鬼な追求で資料提示を求められることも有るだろう。今回のＤ６６「私が町長です」はそのようなときに使用してほしい。

なお、「値引き交渉そのものがセッション中の楽しみとする」場合のコツは、多少露骨なまでに「値引き交渉してほしい」「ごねてほしい」とプレイヤーに対して意思表示をすることだ。その意思表示があって初めて「これはそういうセッションなのだな」「羽目をはずして良いのだな」ということが伝わる。そうしないと、普段通常のセッションの、サラリとながしたいクエスト請負やアイテム売買にまで、疑心暗鬼の値段交渉が広がってしまうことになりかねない。

なお、今回の表の内容は（いままでのＤ６６すべてと同じように）セッションを崩壊させかねない過剰な内容が含まれているが、開発チームは全く責任を取るつもりはない。用量用法を守ってもこのピンチは低減されないと思うので、予めごめんなさいをしておきます。

ようこそいらっしゃいませ。こちらはエリッサのティータイムです。みなさまから寄せられた記事感想のお便りや、相談などを紹介させていただくコーナーです。

今月もお便りがたくさん届いております。感謝とともに、早速紹介していきましょう！

ＰＮ．善良なフレンズ

こんにちはエリッサさん！　先日、久しぶりに「下水遺跡の飢えた影」をプレイしてきました！　同じシナリオでも参加するメンバーが違うと展開がガラッと変わるのが本当に楽しいですね。オープニングではみんなロールプレイがすこしぎこちなかったのですが、ナナミちゃんが登場するころにはお互いの呼吸も掴めてきて、テンポよく掛け合いを楽しむことができました。私も今度、ミッションの内容を少しいじってＧＭをしたいと思ってます。さらにさらに、ちょっと時間が余ったので「エッゾの開拓者たち」から短時間で回せそうなシナリオを選んで、キャラクターを続投してプレイしたのですが……こちらもＲＰが捗りました！　ボリュームのあるシナリオもいいけど、シンプルなシナリオをたくさん回すのも楽しいですよ！

お便りありがとうございますエリッサです！　『ログ・ホライズンＴＲＰＧ』は公式シナリオも多目だと思うのですが、こうしてお便りで感想をくださると開発チームがどんどん追加するモチベーションになる模様です。展開がかわるのがＴＲＰＧですので、先日は開発チームも「下水遺跡の飢えた影」でジャクソンファミリーのゾンビと戦っていました。エリッサにはよくわかりません。

そんなわけで、実は来月の『セルデシア・ガゼット』の特集は大型シナリオであるようです。題して『眠りの街を救い出せ！』。いま開発チームに偵察してきたところ、戦闘八回ミッション二回を含む歯ごたえバッチリのアドベンチャー。ログホラ本編のシブヤレイドにまつわる冒険者の活躍をプレイできるようです。戦闘大盛りのシナリオは久しぶりではないでしょうか？　皆さまも遊んだら感想くださると嬉しいです。同じシナリオでも皆さんの声は十人十色ですから！

キャラスロ+1

ＰＮ．時乃瀬

エリッサさん開発チームの皆さんこんにちは。先日僕たちのプレイグループで遊んでいた３話構成のキャンペーンが無事終了しました！　「鬼鎮めの巫女」というシナリオでイセにある鬼の封印を命と引き換えに維持している三人の巫女のお話で、１話目でアキバの方に巫女としての力を得る為に来ていた巫女達をイセまで護衛し、２話では封印の力が緩んだために溢れた鬼の眷族から他の冒険者と一緒にイセの街を守り、３話目では巫女さんが命を差し出すことを防ぐために封印されていた鬼を倒すというキャンペーンでした。３話のシナリオを通して、少しずつ信頼してくれるようになる巫女さんたちや他の冒険者たちとの交流が楽しかったです。そして３話目を終えた後、ＧＭからのサプライズが！？　このシナリオは元々別の場所で遊んだ３話構成のシナリオのリメイクだったのですが、巫女さん達を鬼の封印を行うという運命から解放するという４、５話を追加して遊ぶことができるという事でした。自分たちのＰＣやＮＰＣ達とまだ遊ぶことができると聞いて、プレイヤーたちも盛り上がりました！　僕たちの冒険はまだまだ続きそうです。次回のシナリオも楽しく遊びたいと思います！

お便りありがとうございますエリッサです！　イセとはまた雅な場所でセッションをプレイしましたね。楽しんでる様子が伝わってきてエリッサもうれしいです。三話が終わって大団円のところに「実はおかわりも用意してあります」というシェフのおもてなし精神発動ですね。エリッサも見習いたいところです。「次も遊びたいと思える」がＴＲＰＧにおける勝利で、「この仲間ともっと冒険をしたい」は参加者に対する最大の賛辞だと、開発チームも言っております。どうぞまた冒険のお便りをくださいませ。

キャラスロ+1

ログホラ相談窓口

ルールの疑問をエリッサと一緒に考える

ログホラ相談窓口は、エリッサがログホラＴＲＰＧのルールの疑問について、ルールブックを開きながら考えるコーナーです。

ＰＮ．腹ぺこキングダム
食料アイテムについての質問です。「クレセントバーガー」のような「タイミング：メジャー」の食料アイテムは、ラウンド進行中ではなく、ブリーフィング中にも食べられますか？

はい、使用できます。クレセントバーガー（『ＬＨＺＢ１』Ｐ２１８）およびその類似アイテムは［準備］タグ（『ＬＨＺＢ１』Ｐ５０７）を持つため、指定されたタイミング以外にもブリーフィング中に行動権を支払わずに使用できます。

ＰＮ．ハイラルの冒険者
特技《サーペントボルト》（『ＬＨＺＢ１』Ｐ１７１）についての質問です。〔追加判定〕に成功すれば二次対象にダメージを与えられますが、二次対象Ｂにダメージを与えたい場合でも〔追加判定〕の難易度は最初の対象だったＡの［防御判定］の達成値でいいのでしょうか？

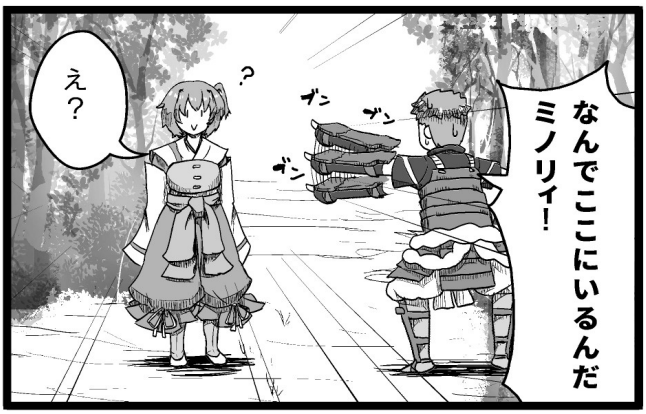
はい、その通りです。〔追加判定〕（『ＬＨＺＢ１』Ｐ５２０）の項目を参照して下さい。「対決判定の場合対決判定の受動側は再び判定を行う必要はない。その場合は、追加判定が受動側の最初の判定に対して勝利した場合に追加効果が実行される」とあります。

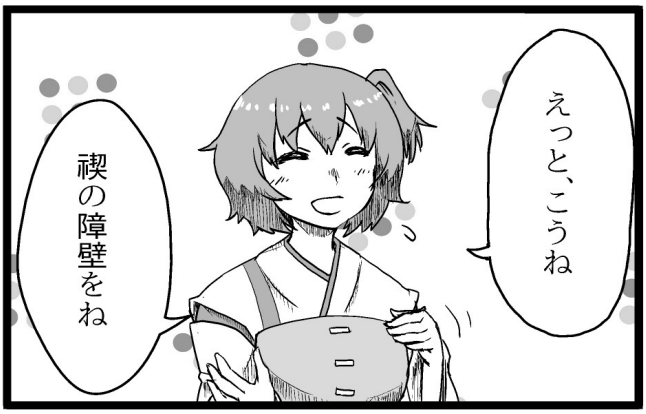
ＰＮ．サハギンさんチーム
魔導戦車Ｔ－４９（『ＬＨＺＢ１』Ｐ４６４）の《主砲発射》は「対象：直線４（無差別）」ですが、魔導戦車自身も対象になりますか？

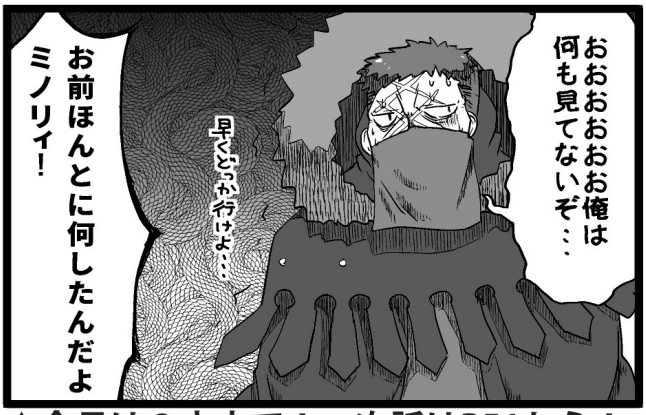
いいえ、対象になりません。《主砲発射》は［射撃攻撃］です。［射撃攻撃］は至近距離にいるキャラクターを攻撃の対象にできない（『ＬＨＺＢ１』Ｐ３１２）ので、魔導戦車自身（および魔導戦車と同じＳｑにいるキャラクター）は攻撃の対象になりません。

お姉ちゃんは過激に素敵2

画：うみわたり







▲今月は２本立て！　次話はP51から！

コッペリアのスニークミッション

Gazette mailbox おたよりポスト

予定される『ログ・ホライズンTRPG　Book2(仮)』から掲載されるさまざまな情報をコッペリアがひそかにレポートしてしまうコーナーです。隠密メイドです。

コッペリアはコッペリアと言いマス。ホワイトデーの名目で開発チームからクッキーなどの差し入れが届きましタ。チームは基本的に脳筋のためことごとくが３倍量の上、あまつさエ特集のページ数も激しく増量されていましタ。例のごとくエリッサはお冠でしたがコッペリアがとりなしておいたので大事には至っておりません。贈与されたカロリー分は働くのが流儀でス。さて、今回のデータは〈妖術師〉〈召喚術師〉〈付与術師〉の、いわゆる「魔法攻撃職」に類する３職業の新しい特技をピックアップしてきましタ。

◆魔法攻撃職の新特技

魔法攻撃職の新特技はパーティーの火力役としての能力を上昇させるだけでなく、新たな戦闘スタイルや新環境への対応能力など多岐に渡る。より使い手の個性を反映させたビルド、カスタマイズを行うことができるようになるだろう。

ソードソーサー・スタイル

戦闘特技　最大ＳＲ３　［スタイル］

タイミング：常時　**判定：**判定なし　**対象：**自身
射程：至近　**コスト：**なし　**制限：**なし

▼効果

あなたは［剣］を装備可能になる。あなたが［手スロット］に［剣］を装備している時に効果を発揮する。あなたは［魔石］を［手スロット］に装備することができる。〔ＳＲ２〕あなたの【回避値】【抵抗値】は＋１される。〔ＳＲ３〕あなたの【物理防御力】は＋【ＩＮＴ】される。
杖ではなく、剣に魔石を組み合わせて魔法発動の媒介とする戦闘スタイル。習熟すれば魔法攻撃職ながら前線に立ちうる守りの力を得ることができる。

〈妖術師〉に追加されるのは、ロマン派待望の「魔法剣士」ビルドを可能とする〈ソードソーサー・スタイル〉である。剣の装備に加えてＳＲ上昇によって防御能力も向上する内容となっており、使いこなせれば遠近自在の大活躍を見せるのも不可能ではないだろう。

トランプルコマンド

戦闘特技　最大ＳＲ１

タイミング：ムーブ　**判定：**自動成功　**対象：**本文
射程：４Ｓｑ　**コスト：**ヘイト１　**制限：**シーン１回

▼効果

この特技の対象は「《サーヴァントコンビネーション》の［ＳＲ］体」となる。対象に［【ＰＯＷ】＋５］点の直接ダメージを与える。このダメージは、対象が［防御判定］に失敗したかのように［弱点］を起動する。
あなたの命令を受けた召喚生物が戦場を縦横に駆け巡り、並み居る敵を次々と蹂躙する特技。あなたと従者の絆が深いほど、その攻撃はより強化される。

《サーヴァントコンビネーション》とのシナジー効果を持ち、ＳＲが高いほど多数の相手にダメージをばら撒くことが可能となる特技。ムーブアクションで使用できる軽さと、事前に《サーヴァントコンビネーション》が使用されていれば［弱点］によるダメージ増加も狙うことができるのが強みだ。

セキュリティウォール

一般特技　最大ＳＲ１　［準備］

タイミング：セットアップ　**判定：**判定なし
対象：広範囲４（選択）　**射程：**至近　**コスト：**因果力１
制限：シナリオ１回

▼効果

対象が次に［封印］タグを持つステータスを受けた時、そのステータスは即座に解除される。この効果はＣＳとして扱い、効果が一度発揮されると解除される。
仲間の防護を精査して霊的な脆弱性を見つけ、あらかじめ幾重にも対策を施しておく支援魔法。

Book2(仮)から実装される［封印］対策となる予防型の防御特技。［封印］のみに限られるものの、ブリーフィングで仲間全員に実行できる上、［封印］を受けたときに手番を必要とせず即座に解除できる効果は非常に強力といえる。

今月のレポートは以上でス。開発チームはサクラを見に行く準備をしているようです。花粉症に苦しみつつ花を鑑賞しに行く――人間の精神構造はいまだに理解不能でス。

『ログ・ホライズン』書籍シリーズ
1巻～10巻および外伝発売中!

シロエと仲間たちの大規模戦闘!!

ログ・ホライズン10 ノウアスフィアの開墾
橙乃ままれ（著）／ハラカズヒロ（イラスト）

ニューヒロイン櫛八玉登場!!

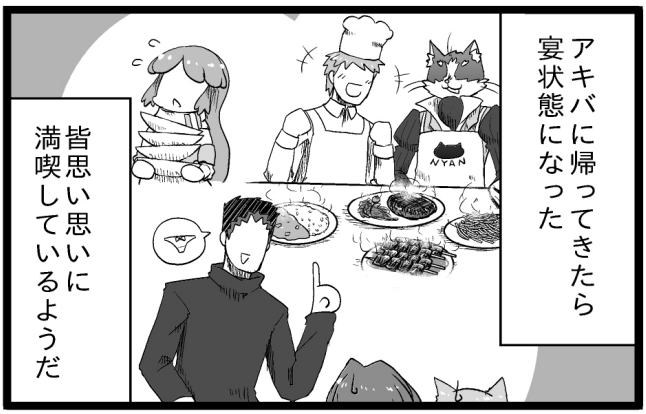
ログ・ホライズン 外伝 櫛八玉、がんばる!
山本ヤマネ（著）／平沢下戸（イラスト）

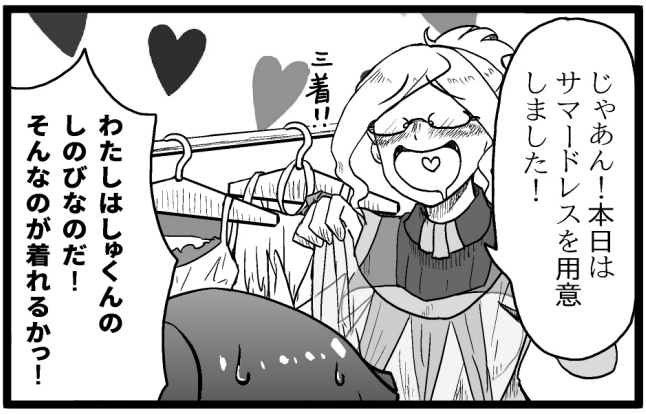
セルデシア・ガゼットでは読者の皆さまのお便りをいつでも大募集中です。以下のアドレスから各コーナー宛にどしどしお送り下さい。お待ちしております！ 記事や絵師様への応援も大歓迎ですよ！　しゅくん……っ。

http://lhrpg.com/lhz/inquiry

アカツキと捕食者２

画:うみわたり





Vol.29 2017.4

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.29、いかがでしたでしょうか？　今回のサブ職記事はとても読み応えのあるものに仕上がりました。楽しんでいただければ幸いです。

　来月で『セルデシア・ガゼット』はとうとう３０号。２年半にわたって配信してきた本誌ですが、次号を節目にいったんお休みになる予定です。最後を飾る次号はシブヤを舞台にした大バトルシナリオを収録予定。どうぞお楽しみにお待ちください！

スタッフ

表紙イラスト：猫伊光
本文イラスト： 神無宇宙、うみわたり、7 Sided Work Shop
デザイン： 瑞川めぇ、7 Sided Work Shop
図版作成： 瑞川めぇ、7 Sided Work Shop
ライティング：相馬将宗、さわめ、津軽あまに、橙乃ままれ、大きな愚、SHOW、鳴路ろくご、老朽区、夜光、葉崎京夜、Chord Joehausen、7 Sided Work Shop
編集： 7 Sided Work Shop

リンク

http://lhrpg.com/
http://tounomamare.com/

お問い合わせ

ご感想、ご要望、お問い合わせは右記の「おたより・がぜったー投稿フォーム」よりお送りください。

http://lhrpg.com/lhz/inquiry

Rights

「ログ・ホライズンTRPG」
(C)橙乃ままれ・ＫＡＤＯＫＡＷＡ／ＮＨＫ・ＮＥＰ
(C)Touno Mamare ／ Kinuno Boushi ／ 7 Sided Work Shop