

< The Ancient Arts and Crafts >

知られざる力の担い手 (2)



◇◇
 <大災害>以後、セルデシアは大きく変化し続けている。
 その中でも特に大きな影響を受けたサブ職と明らかになってきた力につ
 いて紹介する。
 ◇◇

大災害後のサブ職業

<大災害>を経て、異世界<セルデシア>は大きく変化を遂げてしまった。<冒険者>も<大地人>もかつてのような存在ではなく、この世界で生きていくために手探りでさまざまな法則や技術を研究し続けているというのが現状である。

中でも「味のある料理」を発端とするサブ職業の秘められた可能性は、まさに巨大な鉱脈である。今やあらゆるサブ職業が思いもよらぬ力を発揮する可能性があるのだ。

今回のミニサプリでは、ルールブックに収録されているサブ職業から、新たに12のサブ職業の設定を紹介し、さらにサブ職業に連動してキャラクターを特色づける関連特技、そしてわずかながらサブ職業専用アイテムを紹介する。

特技はすべて「共通特技」であり、すべてのキャラクターが取得できる。ただし、一部を除いて特定のサブ職業が使用条件になっている。また、アイテムはすべて一般アイテムだが、「専用」と書かれたアイテムは指定されたサブ職業のキャラクターでなければ装備・使用できない。

▼オリジナルのサブ職業

サブ職業はルールブックの一覧から選ぶだけでなく、GMの許可を得た上でオリジナルのサブ職業を作ってもよい(P72~73)。ここではオリジナルのサブ職業をセッションに導入する際の指針を解説する。

それは、オリジナルのサブ職業を既存のサブ職業の類似として扱う方法である。

例えば、オリジナルサブ職業の<執事>を<エルダーメイド>の類似として扱うものとする。この場合、<エルダーメイド>が判定にボーナスを得られる状況ならば<執事>も同様のボーナスを得られるし、<エルダーメイド>と同様に《クッキング》の特技を使用することもできる。

このやり方ならば比較的容易に、かつゲームバランスを大きく変えずにオリジナルのサブ職業をセッションに導入できるだろう。また、この手法は特技データなどがまだ対応していない既存のサブ職業にも流用できるだろう。



〈裁縫師〉

〈裁縫師〉は、布や革を縫製して様々なアイテムを作成することができる生産系サブ職業である。主にローブやマントといった軽装備や、アイテムを持ち運ぶための鞆などの作成や補修を取り扱う。

一定レベルに達すると〈革細工職人〉などの特定の分野に専門化した上級職になることもできる。こうした上級職は、専門分野にボーナスがつく代わりに、その他のジャンルは不得手となる。〈革細工職人〉であれば革製品の扱いに様々なボーナスを得られるが、それ以外の製品については〈裁縫師〉に劣るのだ。このため、幅広い素材を扱える〈裁縫師〉のままレベルを上げ続ける者も多い。

▼〈セルデシア〉における〈裁縫師〉

〈セルデシア〉における〈裁縫師〉は、たとえ辺境の村にでも一人はいるごく一般的な存在だ。針仕事が得意な老婆や農家の子女、あるいは寡黙な老夫。老若男女を問わず〈大地人〉の〈裁縫師〉は各地で己が職務を全うしている。衣食住、人間が生活する上で必須な要素のひとつを支える者として、人の営みあるところに切っても切り離せないのが〈裁縫師〉なのである。こうした在野の〈裁縫師〉は、人々の服や寝具、日々の生活で用いる布を繕い、食料や代金を受け取って日々の糧を得ている。

旅先で布や糸、針が必要になった場合、集落の〈裁縫師〉に交渉を持ちかけるといいだろう。ありふれた素材であれば適切な価格で譲ってもらえるはずだ。

▼ゲーム時代の〈裁縫師〉

〈エルダー・テイル〉がゲームであった時代、〈裁縫師〉の主な役割は、布製、革製防具や鞆を作成、補修することだった。

布製、あるいは革製の軽鎧は、低レベル用や〈妖術師〉などの後衛職向けのもものがほとんどであり、需要は低かった。防具の耐久度は、ダメージを受けるほど低下する。後衛職向けの軽鎧は、前衛向けの防具よりも補修の頻度が少なくてすむのである。

とはいえ、〈縫製師〉が作成に用いる素材は廉価なものが多く、低レベル帯では需要が高いことから、駆け出しの金策には向いており、初心者向けの基本生産職として、人気はそこそこであった。

基本的な生産職であるため、〈裁縫師〉にするための難易度は低い。各地にいる「親方」に弟子入りする、職人ギルドに入会するなどすればよく、特殊なクエストは不要だ。

他のサブ職業に転職するまでのとりあえずの繋ぎとしての役割から、〈裁縫師〉の人口は低レベル帯ほど多い傾向にあった。

▼〈大災害〉後の〈裁縫師〉

〈裁縫師〉は、〈大災害〉後にその価値が跳ね上がったサブ職業の一つである。

〈大災害〉直後に〈冒険者〉らが所持していた衣服といえば、ゲーム時代の防具ばかり。いずれも戦闘用の鎧やローブであり、これらは自動回復により一定の清潔感は保たれるとはいえ、とても普段使いに向いたものとは言いがたかった。下着すら満足にない状態で、適当な布を巻いて代用したり、水着系防具を下着の代わりにするなど、涙ぐましい対応をしていたのである。

こうした状況を改善したのが、〈円卓会議〉の

設立後、手作業でオリジナルアイテムの作成を開始した〈裁縫師〉たちであった。彼らは下着や肌着、普段使いの着心地を重視した衣服、あるいは、既存の防具にはないファッション性の高い衣服を開発し、それらは喝采をもって迎えられた。

しかし、サブ職業として〈裁縫師〉を取得している〈冒険者〉であったとしても、実際に手縫いの縫製技術に長けているとはかぎらない。そのため、現実世界で服飾技能者であった〈裁縫師〉

(その中には少なくない割合でコスプレイヤーがいたという)の製品は、秘宝級アイテムに匹敵するほどの値で取引されることすらある。〈大地人〉貴族の好事家には〈冒険者〉たちが創る装束の多彩さに惹かれ、大枚をはたいてコレクションする者もいるという。

当人の技量とサブ職業のレベルが高い〈裁縫師〉は、今やアキバの注目の的なのである。

クローズメイク

一般

最大SR：2 タイミング：プリプレイ

判定：判定なし

対象：自身 射程：至近

コスト：因果力2 制限：－

▼効果：

あなたのサブ職業が〈裁縫師〉〈革細工職人〉〈遊牧民〉の場合使用可能。IRが〔CR-2(最低1)〕以下の〔軽鎧〕〔外套〕〔鞆〕タグを持つ一般アイテムを1つ手に入れる。〔SR2〕入手可能なIRはCR以下となる。〔コネ：商人、農家、家政婦〕因果力コストは2ではなく、1になる。

▼解説：

布や革を加工し、衣服や鞆などを作る特技。

〈楽器職人〉

〈楽器職人〉は、生産系の基本サブ職業〈木工職人〉の派生上位職で、さまざまな楽器を作成することができる生産系サブ職業である。楽器の製作にボーナスがある代わりに、家具や木製武器防具といった他の木工を創り出す能力は低下している。

楽器は主に〈吟遊詩人〉の特技にボーナスを与える装備であり、他の専門系サブ職以上に需要が少ない。このため、〈楽器職人〉の多くが本人も〈吟遊詩人〉で、自分用の楽器を作成していることが多い。

▼〈セルデシア〉における〈楽器職人〉

〈楽器職人〉は〈セルデシア〉でも、非常に珍しい職業である。音楽を嗜む文化が一般的ではなく、作曲家のいないこの世界では、〈楽器職人〉のニーズは現実の中世ヨーロッパ以上に低いのだ。数少ない〈楽器職人〉は主に都市部に住み、貴族お抱えの楽団や、たまに訪れる〈吟遊詩人〉を相手に、普段は簡単な木工の仕事を請け負いながら生活していることが多い。

まれに卓越した腕の職人が、最高の一品を創り出すため、レアなモンスター素材を〈冒険者〉に要求することもある。進んで〈楽器職人〉になる〈大地人〉には変わり者が多く、依頼をきちんと受けるだけで一苦労、ということも少なくない。

▼ゲーム時代の〈楽器職人〉

ゲーム時代、様々な専門系の上位生産職において、〈楽器職人〉は特に希少なサブ職業として知られていた。

〈エルダー・テイル〉における楽器は、〈吟遊詩人〉の特定の技能を強化するものがほとんどで

あり、ほぼ〈吟遊詩人〉にしか必要とされないアイテムなのだ。〈楽器職人〉のレベルを上げるには、楽器を多く作る必要がある。だが、楽器は一部の人間にしか売れないため、不良在庫が増える。不良在庫が増えれば、新たな素材を購入するための経済的な余裕も減る。こうした理由から、高レベル〈楽器職人〉は非常に少ないのである（同様の傾向は、〈刀匠〉などの専門職にも言える）。

また、転職方法が限られることも、〈楽器職人〉の希少さに拍車をかけている。〈楽器職人〉になるには、基本サブ職である〈木工職人〉を50レベル以上にした上で、各地に点在する数少ない〈大地人〉の〈楽器職人〉に弟子入りする必要があるのだ。

有名な転職クエストはマイハマの都でバイオリン職人の弟子入りをする〈潮騒を聴くものたち〉。細々とした素材集めの面倒さと、NPC同士の純愛を見せ付けられるストーリーから、多くのゲーマーの心を粉砕する難クエストとして知られている。ある挑戦者が残した「耳をすましに逝ってくる」との言葉が、このクエストの全てを表現しているとか。

▼〈大災害〉後の〈楽器職人〉

〈大災害〉を経て、〈楽器職人〉の地位は若干向上した。楽器は単なる〈吟遊詩人〉専用の補助アイテムではなく、音楽を奏するための道具としての需要が新たに生まれたからである。

とはいえ、簡単な修理や低レベル楽器の製作ならば〈木工職人〉で事足りる。そして、サブ職業が〈楽器職人〉でかつ、現実世界で楽器の製作を技術として身に付けていた者は限られることから、やはり、〈楽器職人〉が表舞台に立つことは少なかった。

だが、ある〈楽器職人〉が、〈鍛冶屋〉や〈機

工師〉とチームを組み、様々な発明の音声部分を担当するようになって、その利用価値に目が向けられるようになった。

どうやらこの世界では「音を出すもの=楽器」という判定がなされ、〈楽器職人〉の専門領域として扱われているようなのである。こうしたことから、〈設計士〉や〈大工〉と組んで、ホールの音響を研究する〈楽器職人〉、〈機工師〉と組んで蓄音機やスピーカー等の音声機器の開発を目指すものなど、広く〈楽器職人〉が街で活躍するようになっている。

ウッドクラフト

一般

最大SR：2 タイミング：プリプレイ

判定：判定なし

対象：自身 射程：至近

コスト：因果力2 制限：－

▼効果：

あなたのサブ職業が〈木工職人〉〈楽器職人〉の場合使用可能。IRが[CR-2(最低1)]以下の[弓][杖][楽器]タグを持つ一般アイテムを1つ手に入れる。[SR2]入手可能なIRはCR以下となる。[コネ：職人、大工、蒐集家]因果力コストは2ではなく、1になる。

▼解説：

木材をはじめとする植物系の素材を加工する特技。



〈鍛冶屋〉

〈鍛冶屋〉は、おもに金属の加工を行う基本的な生産系サブ職業である。武器防具をはじめ、その他にも様々な道具類や金属製品を作成、整備することができる。

数ある生産系サブ職業の中でも作成することのできるアイテムのバリエーションはトップクラスであり、幅広い活躍の場がある。派生上級職である〈刀匠〉や〈鎧職人〉などと比べて、専門的なアイテムについての生産はかなわないが、高レベルであっても余分に多くの素材を用意するなどすれば、十分な高品質のアイテムを作成することができる。

▼ 〈セルデシア〉における〈鍛冶屋〉

〈鍛冶屋〉は、〈セルデシア〉において希少な職ではないものの、地域生活に大きな影響を与えるため、敬意をもって迎えられる職業だ。

たとえば、辺境の農村にとって、農具の製作や、日常使う鍋や包丁を修理してくれる鍛冶師は生活水準を目に見えて向上させる救世主である。街においても、様々な金属具の需要は引きも切らない。モンスターの脅威が存在する〈セルデシア〉では、生活に必要な日用品だけでなく、武器や防具を作ることも重要な仕事だ。また、腕利きの職人の存在は、遠方からの買い手呼び込み、外貨を招き入れることができる。

こうした重要性から、貴族が高い技能を持つ〈鍛冶屋〉をお抱え職人として召し抱えることもある。そのような職人は大きな鍛冶工房を支配し「筆頭鍛冶」「鍛冶師卿」などと呼ばれ、職人の卵たちの憧れとなっている。

▼ ゲーム時代の〈鍛冶屋〉

〈エルダー・テイル〉がゲームであった頃も、〈鍛冶屋〉は人気の高いサブ職業であった。武器や防具など、実用性の高い様々なアイテムを、駆け出しの低レベル用から熟練の高レベルまで、幅広く作成することができるからである。

基本的な生産職であるため、サブ職業を獲得するための難易度は低い。各地にいる「親方」に弟子入りする、職人ギルドに入会するなどすればよく、特殊なクエストは不要だ。

だが、いざ〈鍛冶屋〉としてのレベルを上げようとする、多くの素材を集めてたくさんの金属製品を作る必要があることから、多くの労力と費用を要することになる。

初心者が金策や経費節減のために転職するだけでなく、大規模戦闘などで耐久値が下がった武具を自前で整備するために、ハイエンドプレイヤーがこの職につくことも多かった。

▼ 〈大災害〉後の〈鍛冶屋〉

〈大災害〉後、〈鍛冶屋〉の需要は一気に高まった。

適切なサブ職業の持ち主が実際の工程で作成することで、〈エルダー・テイル〉に存在しないアイテムを創り出せることが明らかになったからである。元の世界の知識を生かした蒸気機関や、その他様々な発明を形にするうえで、〈鍛冶屋〉の力は欠かせないのだ。たとえば、試作型蒸気機関搭載輸送船〈オキュペター〉の建造にあたっては、ほぼアキバ中の〈鍛冶屋〉の協力が必要だったとされる。

しかし一方で、〈鍛冶屋〉の供給は需要に追いついていないのが現状だ。鍛冶は力仕事であり、高熱との戦いである。腕力・体力については〈冒険者〉の肉体ならば問題ないが、常に赤熱した鉄

と向き合い、身を炙られる労働環境は、〈冒険者〉にとってさえ進んで飛び込みたいものではなかった。〈大災害〉後、他のサブ職業に転職する〈冒険者〉も多く、アキバでは深刻な〈鍛冶屋〉不足が問題となりつつある。

〈円卓会議〉ではこれに対し、有能な〈鍛冶屋〉が多いドワーフの〈大地人〉と提携することで状況に対応しようとしている。〈冒険斡旋所〉で、こうしたドワーフたちとのコネクションを結ぶための鉱石集めや、道中の護衛などが〈冒険者〉に依頼されることも増えている。

アーマーフォージ

一般

最大SR：2 タイミング：プリプレイ

判定：判定なし

対象：自身 射程：至近

コスト：因果力2 制限：－

▼効果：

あなたのサブ職業が〈鍛冶屋〉〈鎧職人〉〈機工師〉の場合使用可能。IRが〔CR－2（最低1）〕以下の〔重鎧〕〔盾〕〔頭部〕タグを持つ一般アイテムを1つ手に入れる。〔SR2〕入手可能なIRはCR以下となる。〔コネ：武人、将軍、傭兵〕因果力コストは2ではなく、1になる。

▼解説：

金属を加工し、防具を作り出す特技。

〈宝石職人〉

〈宝石職人〉は、様々な素材を用いた装飾品を作成できる生産系基本サブ職業〈細工師〉の上級職であり、宝石を用いた生産に専門化したサブ職業である。

宝石は高価で希少な品というだけでなく、魔法との親和性が高い素材でもある。簡単な魔力をこめた使い捨てのものから護符などの装身具まで、様々なマジックアイテムの材料となるため、宝石細工は単なる宝飾品として以上の価値がある。

〈宝石職人〉はそうした宝石にまつわるアイテムの生産を得意とするほか、素材である宝石そのものを加工して、その価値をさらに高めることもできる。もっとも、宝石の加工にはサブ職業や素材のレベルに応じた成功確率があり、失敗すると素材を台無しにしてしまう。成功確率を高めるには、〈宝石職人〉のレベルを上げるだけでなく、生産設備や道具類などの全体的な強化が不可欠であり、長期的かつ計画的な投資と回収が必要となる。目先の金策には適してはおらず、その場合は一発勝負の危険なギャンブルとなる。

▼〈セルデシア〉における〈宝石職人〉

〈セルデシア〉において、宝石細工は高価な装いをする貴族や豪商、あるいは魔法の宝石を扱う魔術師など、一部の裕福な人間にしか縁のないものである。このため、一般的な中小の村や街では商売が成立しない。〈宝石職人〉の需要は、経済的に発展した大都市に限られる。経済力のあるパトロンによってお抱え職人となる者も多い。

例外は、ドワーフの街である。鉱石や金属に縁の深い彼らの街や集落には、大抵一人は腕のよい〈宝石職人〉がいる。また、魔的な効力を持つ護符の類を作成する〈宝石職人〉の中には、エルフ

やハーファルヴ、法儀族の職人も少なくない。

▼ゲーム時代の〈宝石職人〉

生産系のサブ職業は、幅広く多くのアイテムを扱える基本職に対し、特定の分野に専門化した上級職という関係を取る。上級職は、専門分野においては基本職に無い様々な能力を得られる一方で、扱えるアイテムの種類が少なくなってしまう。単純に基本職より上級職が強いということはなく、むしろ上級職の方が生産職人としての活動の幅が狭まることで難易度が上昇する傾向にある。

〈宝石職人〉の場合は、生産可能なアイテムが職業ごとの装備制限が緩い装飾品が中心であるため、〈楽器職人〉や〈刀匠〉のように生産アイテムの需要の少なさに苦しむことはあまりない。しかし、扱う素材が高価で希少な宝石系素材に限定される点に問題を抱える。

生産系サブ職業のレベルを上げるには大量のアイテムを作る必要があるのだが、〈宝石職人〉が扱えるのは希少な宝石を素材とする高価な品に限られるため、育成に莫大な資金や労力がかかるのだ。

〈宝石職人〉への転職そのものは、基本職である〈細工師〉のレベルを上げて弟子入りクエストを達成するという一般的なものであり、難易度はさほど高くはない。しかし、前述した育成の困難さから、職人全体の総人口に対し、高レベル職人の数が極端に少ない傾向を持つ。

▼〈大災害〉後の〈宝石職人〉

〈大災害〉後の世界では、防具に服飾としての価値が高まったのと同様に、様々な装身具系アイテムにもファッションとしての需要が増している。このため、アイテムとしての数値的性能が低い宝石細工をあえて買い求める〈冒険者〉も増えてお

り、〈宝石職人〉の需要は高い。

また、既存のマジックアイテムに最初からついている宝石を、〈宝石職人〉が加工した別の宝石に交換したり、さらに別の宝石を付け加えるなどといったアレンジを施すことで、その性能が変化することも確認されている。その変化の多くは下方修正や劣化だが、まれに性質の変更や強化がなされることもあり、大手生産系ギルドでは高価なアイテムを使い潰しながら「実験」がされているという。

もっとも、高レベルの〈宝石職人〉の希少さや、手作業による宝石加工の困難さといった要因が重なり、この分野の研究はあまり進んではいないようだ。そのため、〈鍛冶屋〉と同様にドワーフの〈大地人〉と提携し、腕の良い〈宝石職人〉をアキバの街に招聘する計画が検討されている。

ジュエラー

一般

最大SR：2 タイミング：プリプレイ

判定：判定なし

対象：自身 射程：至近

コスト：因果力2 制限：—

▼効果：

あなたのサブ職業が〈細工師〉〈木工職人〉〈宝石職人〉〈数奇者〉の場合使用可能。IRが〔CR-2（最低1）〕以下の〔補助装備〕タグを持ち、かつ〔魔石〕タグを持たない一般アイテムを1つ手に入れる。〔SR2〕入手可能なIRはCR以下となる。〔コネ：芸術家、貴族、薔薇園の姫君〕因果力コストは2ではなく、1になる。

▼解説：

様々な素材を組み合わせ、装飾品や装身具を作り出す特技。



〈アイドル〉

〈エルダー・テイル〉における基本的なサブ職業のデザインは米アタルヴァ社が行ったが、各サーバーを運営するローライゼーション担当社も独自のサブ職業を積極的に追加していった。

各国の〈エルダー・テイル〉ユーザーの拡大には、その国や地方に合わせたキャンペーンが必要であり、そのキャンペーンの一環としてサーバー固有のローカルサブ職業の追加が行われてきたという歴史がある。

〈アイドル〉は、ヤマトサーバーを運営する〈F. O. E〉にとって、黒歴史とでも言うべきサブ職業である。

すべては伝聞だが、当時人気絶頂だったアイドルグループ（名前は秘す）とのタイアップ企画が実施されることとなり、その所属事務所との間に巨額の契約が行われたという。しかし、契約締結後、サブ職業の実装開発を行っている最中に、このアイドルグループのエースアイドルとIT系企業の社長の交際が発覚、連日ワイドショーを賑わす醜聞が報道されてしまった。

タイアップ企画では、〈アイドル〉のサブ職業になることで、アイドルグループの生歌を〈エルダー・テイル〉のゲーム内で歌える予定になっていたのだが、このスキャンダルで契約は白紙に戻り、実装段階では歌う能力はオミットされ、回転を軸にした奇妙なダンスを踊ったり光るマークを飛ばすだけの意味の判らないサブ職業になってしまったと言われている。

この奇妙な実装はユーザーからの批判にさらされたが、契約の関係か長い間放置されることとなった。

▼〈セルデシア〉における〈アイドル〉

〈セルデシア〉での〈アイドル〉の扱いは「異邦の超常者に触れて託宣を受けた者」である。

〈アイドル〉は他人より目立つ能力は持っているものの、実生活において何ら有用な能力を持たないため、〈大地人〉からは奇異の目で見られる。

タイアップ企画では、アイドルグループをモデルにした〈大地人〉の〈アイドル〉たちがNPCとして登場する予定だったが、企画が白紙となったため実装されなかった。そのため、〈大地人〉の〈アイドル〉は存在しない。

▼ゲーム時代の〈アイドル〉

〈アイドル〉への転職は、ヤマト各地の街に設置されたお立ち台（ステージ）の上でパフォーマンスを行うクエストを完遂することで転職できる。

実装直後は数多くのお立ち台が存在し、転職も容易だったが、その後のバージョンアップの度にお立ち台はどんどん撤去されていったため、転職は困難となっていった。

転職の困難さに加えて、目立つこと以外の能力を一切持たないため、戦闘や生産を中心とするプレイヤーの中にあえてこのサブ職業を選ぶ者はまず存在しなかった。一方で、戦闘や生産よりも友達のおしゃべりがメインのチャットプレイヤーの中には、固有のダンスモーションや様々なエフェクトでキャラクター表現の幅を増やせる点を理由に〈アイドル〉になる者もいたようだ。

▼〈大災害〉後の〈アイドル〉

〈アイドル〉の目立つことができるという能力は、〈大災害〉後には再評価されている。日々の娯楽に利用したり、芸人として身を立てる〈冒険者〉も多い。また、一部の大規模戦闘ギルドでは、夜間の大規模戦闘の旗印として利用できないか研

究が進められているようだ。

しかし、〈大災害〉後の現在において、〈アイドル〉の転職に必要なお立ち台の存在は、あえて探そうとする者がいないこともあってか、未だ確認されていない。

もし〈アイドル〉に転職し、アイドル活動を志す者がいるのであれば、廃ビルの上や公園などのスポットを探索してまだ現存しているお立ち台を発見するか、あるいは適切な生産職の手作業によって自らが立つべきステージを自作する必要があるだろう。

スーパースター

一般

最大SR：1 タイミング：プリプレイ

判定：判定なし

対象：自身 射程：至近

コスト：－ 制限：－

▼効果：

あなたのサブ職業が〈ちんどん屋〉〈アイドル〉〈軽業師〉〈魔王〉の場合使用可能。あなたは「財宝表：換金アイテム」で財宝表ロールを1回行なう。この財宝表ロールは、あなたが取得しているコネクション1つにつき+1される（最大+10まで）。

▼解説：

類まれな技芸やカリスマの持ち主であることを表す特技。あなたの元にはファンからの贈り物が届く。



〈薬師〉

〈薬師〉は、薬学系や医学系の基本的なサブ職業である。

水薬などの消耗アイテムを取り扱うサブ職業は、この〈薬師〉や〈錬金術師〉を入口として複雑な上下構造や循環構造をしているため、最初にこれらのサブ職業を選ばないとたどり着けないサブ職業も多い。〈薬師〉の直近であれば、回復や治療系の薬剤に特化する〈調剤師〉と、毒物や劇薬方面に特化する〈毒使い〉に分岐する。

しかし、始点となる基本職だからといって、〈薬師〉が他の上級職に劣るわけではない。〈薬師〉は、薬品系アイテムの中でも自然のハーブの扱いを得意とし、栽培まで手がけるスペシャリストである。アイテム使用時の性能を拡張する特技も習得できることから、あえて上級職に転職せず高レベルまで習熟した〈薬師〉も少なくない。

▼〈セルデシア〉における〈薬師〉

〈セルデシア〉世界、こと地方村落における〈薬師〉は知的階級の代表格であり、そのコミュニティの賢者や長老とほぼ同義である。経験豊富な〈薬師〉はその地を病毒から守る防波堤であり、敬意を払われる存在なのだ。

都市部では、学問として薬学を学ぶ者や実践を中心とする者たちがギルドを作り、より体系的にその知識を蓄積している。

いずれの場合においても、〈大地人〉にとって疫病や災害から身を守る手段は薬がほとんどであるため、薬の素材の入手を頼まれるクエストは日常的であった。

また、〈薬師〉の在り方としてよく知られるものに、旅の薬売りがある。彼らは広い範囲を旅し

つつ〈薬師〉のいない村を定期的に巡回し、薬を売って回るのである。こうした流浪の〈薬師〉は各地の様々な情報を得ていることも多く、情報源として頼りにされることもあるようだ。

▼ゲーム時代の〈薬師〉

〈エルダー・テイル〉において回復系の水薬の効果は決して高くはない。HP回復薬は戦闘中に有効なほどの回復量はなく、MP回復薬に至っては気休め程度に過ぎない。しかし治療系の水薬には即時性や耐性などに有用なものが多く、特に大規模戦闘などの極限状況において、回復職の負担を減らすために治療系の水薬を用意することは常識であった。

また、水薬は消耗品であるため常に需要が存在し、市場での販売で安定した利益を得ることもできた。こうした理由から、水薬を生産できる〈薬師〉などは生産系サブ職業の中でも需要、人気ともに高いサブ職業であった。

〈薬師〉への転職は基本職としてはやや手間がかかり、各地に存在するギルドで試験を受けるクエストをこなす必要がある。内容は「薬草を探し出す」「調合道具を購入する」「初級の水薬を作成する」といったチュートリアル風のものであり、数時間程度で完了できる。

▼〈大災害〉後の〈薬師〉

〈大災害〉後には、ゲーム時代には存在しなかった新たな毒や病気などの状態異常が発見されている。それらに対処するためにも、〈薬師〉や〈調剤師〉といった治療薬を生産可能なサブ職業による新アイテムの開発は特に重要視されており、〈円卓会議〉の主導の下で、〈ロデリック商会〉を中心とした研究開発チームが組織された。

〈セルデシア〉における薬品やその素材は、大

半が現実世界に存在しないものであるため、新薬の研究開発においては〈セルデシア〉の伝承やアイテムのフレーバーテキストの読解や解釈が必要とされる傾向にある。他の生産系サブ職業と違い、〈冒険者〉に要求される現実世界の知識や技術の比重が軽く、ゲーム時代の〈エルダー・テイル〉の知識を活用できるため、この分野の研究開発は最も先行している分野のひとつとなっている。

また、〈冒険者〉の中には、〈大地人〉の〈薬師〉らと協力して〈大地人〉の衛生面の充実を図ろうとする者もいる。特にアキバの街の近くでは、身分を問わず患者を受け入れるというヤマトでも珍しい理念の医療機関〈ロカの施療院〉が協力を募っており、少なくない〈冒険者〉がこれに賛同し、力を貸している。

スプレイーション

戦闘

最大SR：1 タイミング：メジャー

判定：判定なし

対象：自身 射程：至近

コスト：ヘイト1 制限：—

▼効果：

あなたは即座に〔水薬〕1つを「対象：単体／射程：4sq」に変更して使用する。〔ヘイト1&因果力1〕「対象：範囲（選択）」に変更する。

▼解説：

水薬を霧状に噴きつけ、離れた仲間にも効果を及ぼすことができるようになる特技。

〈画家〉

〈画家〉は、文字通り絵を描くことのできる生産系サブ職業である。

作成した絵は、〈画家〉のレベルに対応した価値を持つ芸術系の換金アイテムとなり、売却して金銭を稼ぐことができる。また、家具系アイテムの一種としてギルド施設などに展示することも可能であり、これをコレクションをする者もいた。しかし、作成時にレベルに応じた成否判定が存在する、絵を描くのに必要な消耗品である画材のコストなどの理由から、通常はそれほど高い収入を得られるサブ職業ではない。

〈画家〉最大の特徴は、専用の簡易描画ツールを用いた画像データの作成機能である。この機能を用いて作り出した画像データは「スタンプ」として保存し、アイテム化できる。このスタンプは、使用することで画像データを盾やマントなどの装備品やギルド施設の壁面、旗や看板などに転写することができる。この機能のために〈画家〉になり、スタンプの作成を請け負う「ゲーム内職人」も存在する。

▼〈セルデシア〉における〈画家〉

〈セルデシア〉の〈大地人〉にとって〈画家〉は非常に珍しい存在である。

特定の雇用主を持つ宮廷画家や、名声を博す著名な画家、売れない画家に、画家を夢見る青年など、さまざまな〈画家〉が存在しているものの、その絶対数は少ない。絵画を購入するのは芸術に文化的価値を見出す人間、すなわち一部の貴族や豪商などの富裕層であり、そういった顧客を掴めない限り〈画家〉を生業とすることは困難なのである。

その道の困難さゆえか、〈大地人〉にとって〈画家〉や〈画家〉を目指している人間は変人、あるいは珍獣のような存在として映るようだ。

▼ゲーム時代の〈画家〉

〈画家〉へは転職クエストの達成によって転職することができるようになるが、その条件がやや特殊で、メイン職業のレベルが40以上必要というものである。

こうしたレベルを条件とするサブ職業は〈画家〉の他にも存在し、転職条件を満たせばすぐに転職できる基本職と、他のサブ職業の下積みを必要とする上級職との中間的な扱いから、プレイヤー間では中級職と呼称されている。中級職には、拡張パックによるレベル上限の拡張によって追加実装された新規サブ職業や、他に似たタイプの職が無く独自性の強い特殊なサブ職業が多く、既存の生産系やロール系のサブ職業とは一風変わった特徴を持っている。

〈画家〉の場合は前述した描画ソフト機能とスタンプの作成がそれにあたる。これを活かし、プレイヤー自身がデザイナーとしての腕や画力を有する〈画家〉は、外部ギルドや他プレイヤーからギルドエンブレムやトレードマークの作成依頼を請け負っていた。一部の有名職人の作成したスタンプは高値で取引されることもあり、戦闘や生産などのゲーム的な活動を一切せずとも絵を描くだけでレイドプレイヤー並みの財産を稼ぐ者すらいたという。

▼〈大災害〉後の〈画家〉

〈大災害〉後はツールの機能によらず自由に絵を描けるようになったことで、〈画家〉の活躍する機会が増えた。特に天秤祭においては、祭りのシンボルマークデザインやチラシに記載するイラ

スト作成、屋台の看板や各種イベントの舞台における大道具の塗装にと、アキバの〈画家〉達による作品の数々は〈冒険者〉に懐かしい賑やかさを、そして、〈大地人〉には新鮮な驚きをもたらした。

ただし、〈画家〉のサブ職業とそのレベルが担保するのは、〈冒険者〉本人が持つ絵描きとしての技量が十分に発揮されることであり、元々の絵心が皆無であれば意味がない。

しかし、絵画の作成に留まらず、家具や建築物の内装、外装などもペイントできることから、〈木工職人〉や〈大工〉などと組むことで、絵が苦手であっても商売の幅を広げた者も多い。特に〈円卓会議〉設立後は「看板を書く」という仕事が増え、〈画家〉の貴重な収入源となっている。

実用的なアイテムを作成するわけでも戦闘に寄与するわけでもないが、〈画家〉の生み出す彩りは人々に潤いを与える大きな力なのだ。

マスターピース

一般

最大SR：1 タイミング：レストタイム

判定：判定なし

対象：自身 射程：至近

コスト：－ 制限：シナリオ1回

▼効果：

あなたのサブ職業が〈画家〉〈小説家〉〈贋作師〉〈数奇者〉の場合使用可能。あなたの所持品からアイテム1つを選び〔付加価値n〕タグを追加する。nは強度を表わし、その数値はあなたが「財宝表：金銭」で財宝表ロールを1回行なった金額と等しい。〔付加価値n〕タグを持つアイテムは、売却時にその強度と同じだけ販売価格が上昇する。

▼解説：

アイテムにあなたの創意を加え、芸術品としての価値を付加する特技。

〈食闘士〉

〈食闘士〉は「食」に関する専門家のサブ職業である。といっても、〈料理人〉のように料理を作ることはできず、もっぱら「食べる」方が専門である。もちろんただ食べるだけではサブ職として機能していないも同然であり、〈食闘士〉には「料理アイテムの効果上昇」「食材系アイテムのドロップ率およびレア入手率上昇」「戦闘中でも素早くたくさんの料理や水薬などを飲み食いできる」などといった、一応実用的な能力がある。

〈エルダー・テイル〉の世界観や設定とは無関係に、大手回転寿司チェーンとのタイアップ企画「みんなで寿司を食べて冒険しよう！（通称ミンスシ）」において、大量の寿司アイテムとともに実装されたサブ職業である。

当初はヤマトサーバー限定のローカルサブ職業だった〈食闘士〉だが、後にタイアップ先の回転寿司チェーンの世界進出に伴い、海外サーバーでも同様のタイアップ企画が実施され、寿司アイテムとともに世界各地で追加実装されていった。

▼〈セルデシア〉における〈食闘士〉

〈食闘士〉は〈セルデシア〉の産業や経済とは無関係な職であるため、〈大地人〉にはほとんどいない。料理系のクエストなどに登場する美食家や食道楽の貴族や商人がわずかに存在する程度である。

そもそも多くの〈大地人〉にとっては、毎日の食に困らないだけでもすでに贅沢であり、ましてや「食べることを生業とし、食の愉しみや可能性を追求する」などといった行為は非現実的な道楽なのだ。

しかし、そうした状況もアキバの街を発端とす

る手料理の発明が〈大地人〉の間にも普及していくことで、じょじょに変わりつつあるようだ。

▼ゲーム時代の〈食闘士〉

元々ゲーム時代の料理は一時的にちょっとした能力上昇効果が得られる程度で、さほど強力なアイテムではなかった。「食」に関する様々な能力を得られるというのが〈食闘士〉の売りだが、元々の料理系アイテムの効果が小さいため、その能力はさほど強くはない。また、料理を積極的に活用するのであれば、自分で料理を作れる〈料理人〉になった方が良いということもあり、〈食闘士〉はあまり有用なサブ職業ではないという評価が一般的である。

実装当初こそ「料理（特に寿司）を食べるとパワーアップする」能力があったため転職する者もそれなりにいたが、タイアップ企画終了とともに下方修正されてしまったため、人口は決して多くない。ごく一部の趣味人が、ロールプレイやキャラ作りのために使うサブ職業といった程度の需要があるのみだ。

転職条件は「一定時間以内に寿司を100皿食べる」クエストの達成である。タイアップ企画ということもあり、低レベルプレイヤーでも作成や購入が容易な安価な寿司も多く、それだけの数のアイテムを入手して消費する手間と多少の資金があれば簡単に転職できた。

▼〈大災害〉後の〈食闘士〉

〈大災害〉後は「あらゆる料理を美味しく食べることができる」という〈食闘士〉の設定テキストが現実化したことが発見された。

たとえメニュー作成による味の無い料理であっても、〈食闘士〉のレベルに応じて美味しく食べられるようになるのである。ささやかな能力だが、

これもれっきとした口伝の一種であり、後に〈神の舌〉と命名された。

また、この能力は〈食闘士〉が料理を手にとって、他人に食べさせてあげても効果があることも発見されている。〈大災害〉直後にナカスの街の初心者女子高生〈食闘士〉が偶然発見したこの口伝は、ナカスの〈冒険者〉たちの間では〈女神の手〉と呼称されている。

〈冒険者〉の中には、味のある料理を食べられるようになることを理由に転職しようとした者がいたようだが、〈大災害〉後は寿司を100皿食べるクエストの達成が著しく困難になっていたため、実際に転職できた者はほぼ皆無のようだ。

転職のハードルの高さに加えて、元々の職人口の少なさもあり、〈料理人〉の手料理のように〈食闘士〉が革命を起こすことはなかった。

ハイフィーディング

一般 [準備]

最大SR：1 タイミング：レストタイム

判定：判定なし

対象：自身 射程：至近

コスト：－ 制限：シナリオ1回

▼効果：

あなたのサブ職業が〈食闘士〉〈生還者〉〈探検家〉〈辺境巡視〉の場合使用可能。あなたが[食料]の効果を受けた時、さらにあなたの[疲労]の強度を－[5+【回復力】]する。この効果はシーン終了時まで持続する。[CR11][疲労]の強度をさらに－10する。[CR21]さらに－10する。

▼効果：

様々な食材を美味しく食べるコツやサバイバル技術により、疲れを効率よく回復する特技。



〈見習い徒弟〉

〈見習い徒弟〉は、様々な職業において修行中の身であることを示すサブ職業である。

たんにこのサブ職業のレベルを上げるだけでは有効な特技を習得できないが、〈見習い徒弟〉15レベルごとに「師匠」を一人選んで登録することができ、師匠のサブ職業の特技を習得できるようになる。ただし、習得できるのは〈見習い徒弟〉のレベルの半分以下で習得できる特技のみ。また、〈見習い徒弟〉のレベルそのものにも50レベルの上限が課せられている。つまり、最大でも25レベルまでの能力しか得られず、かなり劣化した真似事ができるだけなのである。

器用貧乏の極みと言える〈見習い徒弟〉であるが、その真価は、他のサブ職業への転職時に発揮される。通常、サブ職業を変更するとレベルはリセットされるが、〈見習い徒弟〉から転職した場合は〈見習い徒弟〉のレベルを引き継ぐことができる。さらに師匠登録したサブ職業に対しては、転職時に経験値増加ボーナスも存在するため、その効果は侮れない。

▼セルデシアにおける〈見習い徒弟〉

〈大地人〉にとって、〈見習い徒弟〉とはまさに半人前の見習いであり、正式な職とは認められていない。大人になっても〈見習い徒弟〉でいることは、怠惰や落ちこぼれの結果と見られがちな不名誉なことである。このため、〈大地人〉の〈見習い徒弟〉は技や知識を磨いて一刻も早く他の職業に就こうとする。

そんな〈大地人〉からすれば、中堅以上の〈冒険者〉が〈見習い徒弟〉であることは、不可解なことであるようだ。

▼ゲーム時代の〈見習い徒弟〉

〈見習い徒弟〉はゲーム開始直後から容易に転職が可能だ。条件は各種職能ギルドの受付で小額の金銭を支払うだけであり、特殊なクエストも不要である。

しかし、その容易さに見合うように〈見習い徒弟〉の性能は今ひとつだ。複数の師匠を登録することで複数のサブ職業の特技を使えるようになるものの、様々な制限から多くても4種程度のサブ職業の低レベル特技しか使えないのだ。

このため、多くのプレイヤーは〈見習い徒弟〉を本命のサブ職業への繋ぎとして利用する。レベルが低くて本命のサブ職業に転職できないがレベル上げはしたい、あるいはレベル上げに手間と費用がかかるサブ職業の下積みを省略したい、といった際に活用されたのである。

また、様々なサブ職業を体験できることから、ゲームを始めたばかりでサブ職業選択に悩む新人にとりあえず勧められる職でもある。

なお、師匠にできるのはプレイヤーキャラクターのみであり、相手からの許可が必要だ。活用するにはある程度の人脈が必要となり、ソロプレイヤーにはやや厳しい仕様である。

▼〈大災害〉後の〈見習い徒弟〉

〈見習い徒弟〉は数あるサブ職業の中でも、〈大災害〉前後で最も評価が変わった職のひとつだろう。

〈大災害〉後の異世界〈セルデシア〉では、適切な生産系サブ職業の持ち主がメニュー画面からゲーム内のサブ職業特技を使わず、実際の工程を踏んで手作業で物を作ることで、ゲーム時代には存在しないオリジナルのアイテムを作成できる。逆に手作業でアイテムを作ろうとしても、適切なサブ職業がなければゲル状、あるいは使いようの

ない廃棄物に変化してしまう。

〈見習い徒弟〉はこの特殊な世界法則において、登録した師匠と同じサブ職業として扱われることが判明している。

つまり、〈裁縫師〉と〈料理人〉に師事している〈見習い徒弟〉は、自らの手で裁縫ができるし料理も作れるのだ。もちろん、レベル制限を受ける〈見習い徒弟〉では高度なものは作れない。しかし、日常的に着こなす普段着や下着程度や、一般的な家庭料理程度は作れるのだ。

この汎用性の高さは、少人数ギルドやソロプレイヤーにとって魅力で、あえて他の強力なサブ職業から〈見習い徒弟〉へ転職する者もいる。特定のサブ職業である権利が重要性を増した〈大災害〉後の世界では、〈見習い徒弟〉は強力な可能性を秘めているのだ。

アプレントイスシップ

一般

最大SR：1 タイミング：常時

判定：判定なし

対象：自身 射程：至近

コスト：－ 制限：－

▼効果：

あなたのサブ職業が〈見習い徒弟〉の場合効果を発揮する。あなたが取得している、〈見習い徒弟〉以外のサブ職業を使用条件とする特技が使用可能になる。ただし、使用のたびに追加コストとして【因果力】2点を消費する。〔コネ：特技の使用条件となるサブ職業〕因果力コストは2ではなく、1になる。

▼効果：

他のサブ職業の師匠に弟子入りすることで、そのサブ職業の技術を学習する特技。



〈軍師〉

〈軍師〉は軍略の専門家であることを表わすサブ職業である。大規模戦闘向けのサブ職業という触れ込みで実装され、多くのレイドプレイヤーにその活躍を期待された。

しかし、実装された〈軍師〉の能力は、特に〈軍師〉らしい要素とは無関係で、しかも大規模戦闘においてとても有用とは思えない意味不明な能力の数々であった。

例えば、〈軍師〉の特技のうち代表的なものが〈四元素の守り〉といわれるもので、これはそれぞれ、酸、冷気、炎、衝撃の属性に対する防御をわずかに高めるものである。その効果は20レベル程度までは頼りになるがその後急速に価値を失う程度であり、高レベルプレイヤーにとってはまったく意味のないものであった。これらの特技には不自然な「アイテムや特技などによる再使用規制時間変更の影響を受けない」という文章が添えられており、一層意味不明であった。

こうした意味不明な実装に対し、多くの疑問や修正要求が出されたが、想定通りの実装であるとして特に修正などが為されることはなかった。

▼セルデシアにおける〈軍師〉

〈セルデシア〉における〈軍師〉は、多くの場合合然すべき君主に仕え、政治や軍事において助言や補佐を行う役職である。仕官先の貴族から武官や文官としての官職を得ているのが一般的であり、大半が貴族社会の一員である。

その性質上、高度な学問を修められる環境や、仕官できるだけの身分家柄などの社会的な背景が必要であり、大抵は貴族、軍人、学者の子弟の中でも特に優秀な者だけが、才を認められて抜擢さ

れることで〈軍師〉となる。当然、人口は少なく、希少な存在である。

正規の〈軍師〉よりさらに稀だが、通常教育を受けていない者が軍略の才に恵まれ、海賊や傭兵団などで頭角を現して〈軍師〉となることもある。こうした在野の〈軍師〉に率いられた組織は、少数でも統率がとれた勢力となっている。

▼ゲーム時代の〈軍師〉

実装当初は意味不明なサブ職業だと思われていた〈軍師〉だったが、一部の研究熱心なプレイヤーによる様々な実験により、その実装意図が判明してくると、大規模戦闘に有用なサブ職業であることが明らかになった。

例えば、〈四元素の守り〉は4つの特技の再使用規制時間がそれぞれ15秒、30秒、60秒、120秒であり、「アイテムや特技などによる再使用規制時間変更の影響を受けない」という特殊効果と合わせると、大規模戦闘中の優秀なタイマーとなり得ることが判った。

その他にも「敵の攻撃属性によって色が変わる防御特技」「着弾までの距離が測れる射撃特技」など、そのまま使っても何の役にも立たないが、プレイヤー側の工夫によって大規模戦闘への戦術的応用が可能な一風変わった特技群が実装されており、マニアックな研究熱の対象となった。

しかし、これらの特技はソロやパーティーでの冒険や、すでに攻略法の確立したダンジョンでは役に立たず、また扱うプレイヤーに知識や応用を要求するため、一部のデータ解析マニアや、高度な戦術を駆使する大規模戦闘ギルド以外で〈軍師〉のサブ職に就くものは皆無という状況であった。

▼〈大災害〉後の〈軍師〉

〈大災害〉後、大規模戦闘に参加する〈冒険者〉が減少したことで、〈軍師〉が活躍する機会は非常に少なくなった。〈大災害〉によって活躍の機会が明確に減少した珍しいサブ職のひとつである。こだわりのない〈冒険者〉の中には〈大災害〉後、このサブ職から転職してしまった者もいる。

しかし一方では大規模ギルドを中心に「敵の隙がなんとなくわかるようになった」「とっさの助言が味方を助けた」「策が浮かぶようになった」などと証言するものもいる。これが、サブ職業の影響なのか、それとも、偶然によるものかは、未だ検証されていない。

テーブルターニング

一般

最大SR：1 タイミング：判定直後

判定：自動成功

対象：単体 射程：20sq

コスト：－ 制限：シナリオ1回

▼効果：

あなたのサブ職業が〈賭博師〉〈決闘者〉〈生還者〉〈軍師〉の場合使用可能。あなたと対象が[対決判定]を行なった時に使用する。あなたが振ったダイス全てと、対象が振ったダイス全てを交換し、双方の達成値および[対決判定]の勝敗を決定する。

▼効果：

ピンチをチャンスへと変える一発逆転の秘策、あるいは大博打を繰り出す特技。

〈魔王〉

〈魔王〉は、元々は様々なクエストに登場する敵キャラクターの称号だったものである。しかし、後にユーザーからの「プレイヤーも〈魔王〉の称号を名乗れるようにしてほしい」という要望を受けて、プレイヤー用のサブ職業として追加実装されることとなった。

実装に際しては、敵キャラクター用に作られた能力をそのままプレイヤーが使用できるようにするとゲームバランスを崩壊させるため、プレイヤー用サブ職業としての〈魔王〉からは戦闘的な能力は全てオミットされた。これは以前に、安易にモンスター能力をサブ職業に搭載した結果、ゲームバランスを崩壊させて大規模な修正パッチを当てることとなったサブ職業〈吸血鬼〉の前例を踏まえた措置である。

従って、プレイヤー用サブ職業としての〈魔王〉は、〈魔王〉の称号がもらえるだけの純粋なロール系サブ職業である。武器が闇のオーラをまとう、漆黒の炎や雷を放つなど、キャラクターの見た目や特技の演出を悪役っぽく変えることはできるが、それらはあくまで演出であり、能力値やダメージなどの数値は一切変化しない。

数値的に有利な能力が無い代わりに、サブ職業

のレベルを10上げるたびに「魔王のパパ」を名乗る誰かから手紙とプレゼントが届くという独自のシステムが実装されている。手紙は上京した息子（もしくは娘）を心配する父親風の文面であり、プレゼントアイテムは赤と黒のマントや不気味な角を生やした王冠といったコスプレ装備である。

▼〈セルデシア〉における〈魔王〉

〈魔王〉の存在は〈大地人〉の間では過去の伝承や言い伝え、あるいはおとぎ話などによって知られており、それらの真偽については諸説あるものの、伝説的な存在として恐れられている。

〈セルデシア〉の各地には〈魔王〉が何人も存在している。大抵は壮大な長編コンテンツの最終ボスや黒幕といった扱いで、単に強大な力を持つというだけでなく、大勢の配下を率いる知性とカリスマを備え、魔を統べる王の名に相応しい強敵である。拡張パック名にもなっている代表的コンテンツ〈永遠の lindred〉の最終局面で太古の封印を解かれて復活する〈魔王ベルフェゴア〉などが代表的な〈魔王〉である。

▼ゲーム時代の〈魔王〉

ゲーム時代の〈魔王〉は、プレイヤーによって評価が両極端に分かれるサブ職業である。

〈魔王〉専用一般アイテム

名称	ランク	タグ	物理防御力	魔法防御力	行動修正	価格
角つきカチューシャ	1	[補助装備] [頭部]	—	1	—	80
〈魔王〉専用。あなたの【交渉値】に+1する。魔王っぽい角が付属したカチューシャ。						
ホラーマント	6	[補助装備] [外套]	—	4	—	120
〈魔王〉専用。翻して高笑いするのに最適なおどろおどろしいマント。						
ボックスアーマー	5	[軽鎧]	15	10	—	250
〈魔王〉専用。装備中は [頭部] 装備不可。「魔王」と書かれた箱。中にとじこもることもできる。						

〈魔王〉になっても戦闘や生産などには数値的な有利が一切得られないため、数値効率や強さを求めるタイプのプレイヤーには見向きもされなかった。一方で、〈魔王〉の称号を名乗りたい、悪っぽいキャラクターをやりたい、といった一部のロールプレイヤーには絶大な人気を誇っていた。

転職条件は、他のサブ職業の下積みが必要な代わりにレベル制限があるタイプのサブ職業で、レベル50以上が必要となる専用クエスト〈魔王継承の儀式〉の達成が必要となる。このクエストはソロ専用であり、他のプレイヤーの助けを借りることはできない。50レベルちょうどで挑むとかなり難しいが、ある程度レベルを上げてから挑めば、ソロに不向きなメイン職業であっても十分にクリア可能である。

▼ 〈大災害〉後の〈魔王〉

〈大災害〉後はサブ職業の設定の影響か、このサブ職業の持ち主に威厳やカリスマのようなものが備わりだしているようだ。といっても、他者の意思を無視して無条件に従わせるような効果はなく、あくまでその人が元々持っている魅力や交渉能力に多少の影響を与える程度である。〈魔王〉になれば、誰でも王や支配者になれるなどという都合の良い話は存在しないようだ。

ゲーム時代から〈セルデシア〉各地に存在している〈魔王〉は、〈大災害〉後もゲーム時代の設定に従って行動しているはずである。しかし、多くの〈魔王〉は直接的な破壊行動よりも、部下に命じて行動させたり、遠大な策略や陰謀を好むため、現時点ではまだ何らかの被害や具体的な動きなどは確認されていないようである。



〈機工師〉は、〈セルデシア〉における遺失技術、機械の専門家であることを示す生産系サブ職業である。古代文明や機械を主要なテーマにした4番目の拡張パック〈Maze War〉で、レベル上限の60への引き上げとともに拡張パックの目玉として実装された。

遺失技術という設定を反映してか、低レベルで作れるのはびっくり箱などの実用性の無いジョークアイテムが大半であるが、高レベルになれば〈時計仕掛け〉と呼ばれる一連のアイテム群を作り出すことができるようになる。このシリーズではペットアイテムが人気で、代表的なものは乗騎としての性能も優秀な〈時計仕掛けの戦馬〉である。また、作業台や製図台、回転のこぎりなど、他の生産系サブ職業に様々なボーナスを与える生産設備を作れるのも大きな特徴である。

▼ 〈セルデシア〉における〈機工師〉

〈大地人〉の〈機工師〉は希少な存在である。〈大地人〉にとって機械とは、人類の暗黒期である古代アルヴ期の遺物であり、その歴史的経緯から禁忌として扱われることが多い。技術を修め研鑽しようという発想そのものが異端なのだ。ヤマトにおいて機工技術を研究しているのは〈学術都市ツクバ〉の研究者ぐらいのものである。古代文明の研究の一環として彼らは様々な遺跡に赴き、機工技術の産物を求める。

ツクバ以外では、〈機工師〉といえば時計職人を指すことが多い。実用的で安全な機械である時計は珍しく〈大地人〉からの忌避感が少ない。特に遠洋航海が可能な船舶を持つ沿岸部の貴族や海賊衆の間では、天測航法および計時によって現在位置を知るために必要であり、メンテナンスのた

めに〈機工師〉が雇われていることが多い。

また、ごく稀に、時計に限らず広く古代文明の品々を蒐集する好事家も存在するようだ。

▼ゲーム時代の〈機工師〉

〈機工師〉は中級職であり、他のサブ職業の下積みは不要だが転職クエストに60レベル以上が必要とされる。これは実装当時のレベル上限に等しく、サブ職業の転職条件としては困難な部類に入る。

また、〈機工師〉が作るアイテムには、〈鍛冶屋〉や〈細工師〉など別の生産職の作ったアイテムが素材として要求されることが多い。素材調達の高難さに加えて、低レベルの〈機工師〉が作れるアイテムに実用的なものが少ないこともあり、レベル上げはより一層困難で時間がかかる。

こうした要因から、ゲーム時代の〈機工師〉は非常に珍しいサブ職業であった。

しかし、高レベルの〈機工師〉が作成できる生産設備は、アイテムの作成時間短縮や成功率上昇など生産職垂涎の効果を持っており、その需要は非常に高い。将来的な設備投資の一環として、他

の生産職が協力して〈機工師〉の計画的育成を行うケースもある。

▼〈大災害〉後の〈機工師〉

〈機工師〉は〈大災害〉後に需要が爆発したサブ職業である。単独で活躍しづらく、他の生産職との連携で力を発揮するのは以前からそうであったが、〈円卓会議〉発足のきっかけにもなった蒸気機関や蒸気船オキュペーターをはじめ、従来から作成可能だった時計、板ばねを利用した馬車のサスペンション、ポンプ式の井戸など、新たな技術はどれも〈機工師〉の技術が多かれ少なかれ必要とされるものであったからだ。

〈機工師〉が扱う機械は、現実世界の工業技術や知識を応用できるので、〈大災害〉後には珍しく手作業のハードルが低めなのが利点である。もちろん〈冒険者〉自身が工学系の知識や技術を修めている必要があるのも簡単というわけでもないが、現代人が手作業で鍛冶仕事や楽器作りをするよりはずっとマシなのである。

古代アルヴ期の遺産である〈時計仕掛け〉についてはまだ研究を要するが、〈学術都市ツクバ〉との技術提携も含め、躍進が期待されている。

〈機工師〉専用一般アイテム

名称	ランク	タグ	物理防御力	魔法防御力	行動修正	価格
バリアコート	1	[補助装備] [外套]	1	1	—	80
〈機工師〉専用。あなたが [障壁] を得た時、その強度に+3する。魔法障壁を増幅する装置が組み込まれた機工式コート。						
データスコープ	1	[補助装備] [頭部]	—	—	—	100
〈機工師〉専用。あなたの【知覚値】【解析値】に+1する。視界に様々な情報が表示される機工式スコープ。						

名称	ランク	タグ	タイミング	対象	射程	判定	価格
自爆装置	1	[宝珠] [消耗品]	メジャー	範囲(無差別)	至近	自動成功	30
〈機工師〉専用。対象に25点の直接ダメージを与える。							

