

# セルデシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



◆ ヤマト風土記特別編 ◆

## ヤマトの村、町、都市

◆ 人気シリーズ！ あの職業の秘密に迫る！ ◆

### 知られざる力の担い手(6)

Vol.21  
2016. Aug



# Celdesia Gazette

# セルデシア ガゼット

## VOL.21 2016.08



一仕事終わってみんなで打ち上げ！ テーブル一杯の料理とお酒に、集まった仲間もみんな笑顔。思い思いにご飯を楽しんでいる。いつも全力で頑張るからこそ、仕事の後のご飯がうまい！

くーっ、この一杯のために〈冒険者〉やってるのよね！

イラスト：蒼空キズナ

◆ 人気シリーズ！あの職業の秘密に迫る！ ◆

## 知られざる力の担い手(6)

注目のサブ職を紹介！  
その実態と背景がここに明かされる！

## INDEX

01	INDEX
02	特集「知られざる力の担い手（6）」
19	ヤマト風土記 第二十一回 「特別編 ヤマトの村、町、都市」
35	列島生物図鑑 第二十一回「人型植物」
39	できるかなシックスティシックス Vol.2 1
42	エリッサのティータイム
43	ログホラ相談窓口
45	コッペリアのスニークミッション
46	Editor's Room

# 知られざる力の担い手(6)

〈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.17に続き、「知られざる力の担い手(6)」をお送りする。

『LHZ』に無数に存在し、触れる機会も多いのにも関わらず、その個々の詳細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〈料理人〉〈追跡者〉〈会計士〉〈無法者〉〈祈り手〉〈傭兵〉の六つについて、〈セルデシア〉という世界における位置づけや情報、データなどをお届けしてゆく。

今回は、原作に登場したり、未出の特技データが存在するサブ職業だけでなく、冒険窓口のサブ職業登録データ(図表参照)から、登録数が多い(つまりそれだけの需用があると思われるもの)かつ、まだ記事になっていないものを中心に紹介してゆく。本記事を通して新たな〈サブ職業〉に触れるきっかけや、シナリオディベロップのヒントとなれば幸いである。

## 再誕する職業たち



広く知られる〈料理人〉による味の革命をはじめとして、〈大災害〉後の〈セルデシア〉世界では、職業とそれにまつわる環境にも大きな変化がいくつも起こっている。今回紹介するサブ職業たちにも、〈大災害〉による変化は大きく影響しているのだ。

例えば、〈料理人〉による料理革命は〈冒険者〉だけでなく、〈大地人〉をも含めた食事情や、食物、食材、そしてその流通などを含めた価値観をも根本的に変えてしまった。〈追跡者〉に関わるとある〈冒険者〉による行動は、ヤマトにおけるいくつかの職業への転職アクセスそのものを変化させつつある。〈会計士〉や〈祈り手〉は〈セルデシア〉での生活が長期化したことで、それまでにない新たな価値や評価を得るに至った。逆にゲームから異世界での現実に変化したことで、そのサブ職業を維持することが難しくなっ

てしまったのが〈無法者〉だ。そして〈傭兵〉にいたっては、〈冒険者〉のみならず、〈大地人〉の就く職業としても大きな変化を見せ始めている。

原作でも〈大災害〉からすでに1年以上が経過し、激動の時代を経て、〈冒険者〉と〈大地人〉、そして〈セルデシア〉との新たな関係が固まりつつある。

それに伴って、様々な職業たちもまた、それまでの在り方から変化し、新たな形で再び生まれ落ちようとしているのだ。それらがどんな変化を起こしているか、これからどう変わっていくのか、本記事を読み、そして想像の翼をはばたかせてみてほしい。

### 冒険窓口のサブ職TOP30(紹介済みに★)

1	料理人★(5.06%)	16	占い師(1.69%)
2	薬師★(2.96%)	17	傭兵★(1.67%)
3	追跡者★(2.79%)	18	辺境巡視(1.66%)
4	星詠み★(2.73%)	19	魔王★(1.6%)
5	狩人(2.25%)	20	学者(1.43%)
6	狂戦士(2.02%)	21	軽業師(1.42%)
7	メイド(2%)	22	錬金術師(1.38%)
8	符術師★(1.93%)	23	罌師(1.35%)
9	祈り手★(1.87%)	24	鍛冶屋★(1.31%)
10	アイドル★(1.85%)	25	医者(1.3%)
11	戦司祭★(1.83%)	26	刀匠(1.3%)
12	騎士★(1.82%)	27	武俠(1.19%)
13	決闘者(1.72%)	28	機工師★(1.19%)
14	探検家(1.72%)	29	筆写師(1.15%)
15	魔法学者(1.69%)	30	毒使い★(1.13%)



〈料理人〉は、素材アイテムから食料アイテムを作り出す生産系のサブ職業である。隣接、あるいは協力するサブ職業として〈農家〉〈漁師〉〈牧童〉のような素材生産に関わるサブ職業のほか、〈狩人〉〈採取人〉のような採取系サブ職業、〈醸造職人〉のような加工系サブ職業が存在し、協力して〈セルデシア〉の食事情を支えている。

## 〈セルデシア〉における〈料理人〉



〈セルデシア〉における〈料理人〉は普遍的存在である。ある程度自給自足を志向する典型的な農村において、人口のおおよそ5～7パーセントが〈料理人〉であるようだ。

食料は生存に不可欠であり、その食料アイテムを作り出す「料理」は、〈家政婦〉や〈メイド〉などの一部のサブ職業がごく低レベルの調理補助ができる以外は、すべての人々が〈料理人〉に頼っている。〈料理人〉はコミュニティに必須の存在なのだ。

「職業」の存在によって一人の人間が可能なことと不可能なことが厳密に規定されているセルデシア世界は、現代の地球世界と比べて厳格な分業制となっている。食料は生存のために必須ではあるが、それは基本的に〈料理人〉以外に作り出すことはできない（例外として果物などの生食はありうる）。

農村部などの〈料理人〉の主な仕事は、村の共有財産であるパン焼きかまどを用いてパンを焼くことだ。パン焼きは村の規模によって週に一回程度から毎日まで頻度には差がある。共同で焼かれたパンは、各家庭に配分される。また〈料理人〉は共同のかまどや炊事場を利用して、惣菜的な料理を大量に作り出し、これもまた各家庭に配分する。どのような料理が作られるかについては、その地方の産物や豊かさの影響を受けるために一概には言えないが、農村部での食事はほとんどの場合、このパンと惣菜、水、そして運が良ければ生食できる果実や野菜などが加わる程度だ。

都心部では都市内部の小コミュニティ、すなわちギルドや貴族の館などに雇われてほぼ同じような業務を行っている。また、場合によっては飲食店を営し、不特定多数の人間に食料を供給している例もある。

このように生活上必須のサブ職業である〈料理人〉だが、その社会的地位は決して高いとは言えなかった。理由としてはひとえに、〈料理人〉の手によって加工された食料アイテムには味というものがなく、生命維持のために必要な義務としての飲食行為だったせいだろう。高レベルの食料アイテムともなれば、味以外に能力上昇効果などの恩恵もあるのだが、〈大地人〉の〈料理人〉がその段階に到達したという例は報告されていない。

## ゲーム時代の〈料理人〉



〈料理人〉は、〈エルダー・テイル〉発売最初期から実装されている最古のサブ職業のひとつである。常に一定数のユーザーを得ており、生産系サブ職業の中では中堅的なポジションにある。

食料アイテムの基本的な効果はHPの自動回復速度の保持である。〈エルダー・テイル〉の〈冒険者〉は、非戦闘時におとなしく活動している限りHPやMPが徐々に回復していく能力を持っている。この能力は

〈回復職〉以外の〈冒険者〉がひとりで冒険をするためには必須の機能であり、ゲームの前提ともいえるものだ。しかし、このHPの自動回復は、一定期間の間に自身のレベル相応の食料系アイテムを使用していないと空腹状態となり、1/10程度の速度に低下してしまう。同様に飲料系アイテムを使用していなかった場合、MPの自動回復速度も低下してしまう。つまり、快適なゲームプレイをするためには食料アイテムは必須なのだ。

〈料理人〉によって作り出される食料アイテムの数は多く、ヤマトサーバーで通常の成長をした場合でも、おおよそ200種類ほどのレシピを学習することができる。これは、プレイヤータウンのNPCから購入することができるレシピのみであり、一般フィールドで採取したり、モンスターからドロップする素材のみで作ることが可能な、いわゆる〈低位製作級〉食料アイテムのみを対象にしたレシピである。大規模戦闘で入手する〈高位製作級〉レシピも存在し、その総数はヤマトサーバーのみで300種を超えていたといわれる。

同レベル帯の食料アイテムは、HPの自動回復速度保持という点ではほぼ同様の性能を持っているが、それ以外にも持続時間（プレイヤーの俗語では「腹持



## 〈大災害〉後の〈料理人〉

〈大災害〉を経て最も激動に見舞われたサブ職業のひとつが〈料理人〉であろう。その経緯は原作『ログ・ホライズン』に詳しい。

「味覚を刺激する新料理法」は世界各地においてほぼ同時期に発見され、周囲に広がっていった。秘密を守ろうと尽力した集団もあったようだが、その秘密を守りきれた事例は少なく、〈大災害〉から一年もたてば、他コミュニティとの交流が途絶えた砂漠や山中の村以外には、おおよそ新料理法が広まったといってもよい。

味のある料理はセルデシア世界のあらゆる階層、〈冒険者〉のみならず、〈大地人〉の労働者にも富裕層にも貴族階級にも等しく大きなショックを与えた。娯楽に乏しく規範に縛られていた〈大地人〉の生活に、初めて生産のためのモチベーションが生まれたのだ。

旧来のメニュー画面からの料理法で〈大麦粉〉から〈固い黒パン〉を作る場合、〈大麦粉〉の質は〈固い黒パン〉の最終的なアイテム等級に影響を与えることはあれ、味に対しては影響しない（いずれにせよ味の貧しい食感のアイテムになるのだ）。その意味において〈大麦粉〉は砂粒が混じったものでも、泥水に落ちて乾かしたもので問題ない。このような状況では丁寧な収穫や保存の管理意識が育たないのも当然だ。

しかし新式の手作業による料理法では、素材アイテムの状態は、ダイレクトに完成品の味に影響を与える。丁寧な収穫や不純物の混じらない管理など、〈料理人〉だけではなく、社会のあらゆる部分へと波及するような大革命となったのである。

もちろん当の〈料理人〉にも大きな影響があった。〈料理人〉に転職する〈冒険者〉は増え、〈大地人〉の間でも農村部などで就職人口の上昇がみられる。旧式のアイテム作成法では差がつかなかった料理アイテムの出来栄が、〈料理人〉本人の技量次第で明確に差が出るような状況になったため、同レベルの〈料理人〉同士であっても評価に差がつくようになった。その意味でも研鑽と淘汰の時代になったといえるだろう。

総じて〈大災害〉後の〈料理人〉は評価が上がったサブ職業である。〈冒険者〉、〈大地人〉を問わず、「生活のために必須のアイテムを作る職」とであるという評価を飛び越えて、生活に潤いと幸福をもたらす真に敬意を向けられる地位を獲得したのだ。

ち」と呼ばれる）や、付加的な能力上昇効果に差がある。数値的にはわずか1%程度の差異ではあるが、大規模戦闘ギルドなどにおいては軽視できない性能差でもあるために、高位のレシピや食料アイテムには大きな需要が存在した。そこまで強力ではないものであったとしても、HPの自動回復速度保持という点だけで、食料アイテムはすべてのプレイヤーから必要とされているアイテム種別だといえるだろう。

生産系サブ職業のレベルを上げることは、ひたすら生産を繰り返す必要がある。〈料理人〉の場合、食料アイテムを数千個単位で生産することがそれにあたるが、そのためにはおびただしい量の素材アイテム、燃料となる木材アイテム、くわえて生産設備などが必要となる。しかし〈料理人〉が作る食料アイテムは、武器防具などの装備アイテムと違い、水薬（ポーション）や矢弾などと同じく消耗型のアイテムであるために、常に一定の需用が存在する。作った食料アイテムを売却することで資金を稼ぎながら育成しやすいのだ。転職も容易であり、これらの点から、生産系サブ職業の中では〈鍛冶屋〉などと比べて難易度が低い職と評されている。

また最初期に実装されたサブ職として、関連クエストの量も特筆すべきだろう。その多くが「河口アジの素焼きを10人前作って兵士詰め所へ配達してくれ」などというドラマ性の薄いものであったとしても、クエスト達成報酬やクエスト達成経験値などがあるために、プレイの彩りとしては馬鹿にしたものではない。ソロ志向の〈冒険者〉はクエスト目当てで〈料理人〉になることもあったようだ。

一方で、すべての生産系サブ職業に言えることだが、戦闘能力やクエスト突破能力にボーナスがつくということはまれだ。〈料理人〉もその例にもれず「友達にひとりいれば十分だし、最悪マーケットでお金を払えば料理アイテムは買える」という点で、まったく見かけないはずのサブ職業というほど低評価ではなかったが、ぜひとも自分自身でプレイすべきというほどに高評価なサブ職業でもなかったのも事実である。

こうした経緯から〈料理人〉は、多くのプレイヤーが聞いたことがある程度には知名度の高いサブ職業でありながら、その絶対数はさして多いわけでもないという、中堅どころの立ち位置に落ち着いている。



## 【食料】用プレフィックス効果表



以下は【食料】アイテム専用のプレフィックス効果表である。いずれの効果も【食料】タグを持つアイテムにのみ付与することができる。

### 効果

**（作成者名）特製の**\_\_ [M1] \_\_この接頭語には作成者の名前が入る。その料理人ならではのスペシャルメニューだ！【疲労】の強度をさらに－〔（IR×2）+4〕する。

**愛情の**\_\_ [M1] \_\_料理は愛情！愛情こそが最高の調味料だ！作成時に任意のキャラクター1人を指定する。指定したキャラクターがこの【食料】の効果を受けた場合、減少する【疲労】の強度は2倍になる。

**インスタントの**\_\_ [M1] \_\_いざという時すぐ食べられる非常食、24時間戦うあなたのために。この【食料】は「タイミング：インスタント」でも使用できる。

**思わず手が出る**\_\_ [M1] \_\_美味しそうな香り。ゴクリ。もう我慢できない！俺にも一口食わせろ！この効果は「対象：自身」の【食料】にのみ付与できる。この【食料】は「対象：2体」となる。

**腹持ちのいい**\_\_ [M1] \_\_もう食ったさ。腹ア、いっぱいだ……。あなたが次に【疲労】を受けた時、その強度をこの【食料】の効果で減少する【疲労】の強度と等しい値まで減少する。この効果はOSとして扱い、効果が一度発揮されるかシナリオ終了時まで持続する。

**激辛の**\_\_ [M1] \_\_うおオン俺はまるで人間火力発電所だ！あなたは【火炎】タグと【軽減（冷氣）：IR×2】を得る。この効果はCSとして扱う。

**光の国の**\_\_ [M1] \_\_あまりの美味さに光を放ち巨大化してしまう。あなたは【光輝】【巨人】タグを得る。また、あなたから20Sq以内では【暗闇】および類似プロップは無効となる。この効果はCSとして扱う。

**オーガニックな**\_\_ [M1] \_\_ヘルシーでロハスな創作料理。あなたの【行動力】は+6され、【意識が高い】タグを得る（この効果はCSとして扱う）。また、あなたが【意識が高い】タグを得ている間は【慢心】状態となり、【萎縮】【放心】にならない。



## 追跡者 Tracker

知られざる力の使い手

〈追跡者〉とはその名の通り何かを追いかけること、隠された何かを探し出すことに長けたサブ職業である。

〈エルダー・テイル〉初期の拡張パックでミニマップ機能の拡張要素とともに追加実装された比較的古参のサブ職業であり、ミニマップ機能と連動してNPCの居所を突き止めたり、隠された情報や秘密を探し当てるための様々な能力に加えて、隠密行動などに長けている。これらはクエスト進行に便利な能力ではあるが、多人数が取得してもメリットが薄く、また戦闘などには直接貢献しにくい能力であるため、知名度や需要の割りに、実際に職についている人数はそれほど多くない。単独行動に向けた能力がそろっているため、ソロプレイヤー向けのサブ職業として定着している。

### 〈セルデシア〉における〈追跡者〉



〈セルデシア〉において、〈追跡者〉は諜報活動の専門家として知られる職業だ。

同様の性質を持つ職業としては〈密偵〉〈探偵〉といった職業も存在するが、〈追跡者〉は国家組織などとは無縁の中立的な立場の技術者集団というスタンスであり、〈密偵〉のように自分の仕える主のために情報操作や隠蔽、偽情報の流布などの工作を行うようなことはないし、はたまた〈探偵〉のように法や正義、己の良心といったものに従って悪事や不正を告発したり、事件に直接介入するようなこともない。あくまでも「正しい情報を調べて、依頼と報酬に応じて提供する」という裏社会の情報屋、情報のプロフェッショナルという立ち位置にいる職業だ。彼らが得てくる情報は正確であり、虚偽や間違いがないというのが〈追跡者〉の扱う情報への評価であり、また彼ら自身の矜持そのものでもある。

〈追跡者〉に寄せられる依頼は多岐にわたり、それらはことの善悪や勢力に囚われない。たとえば役人の不正の証拠であったり、ライバル商人の次の売り出し品であったり、場合によっては依頼者と敵対する他勢力の諜報員の所在だったりだ。〈追跡者〉たちは依頼と契約、そして己の信条に基づいてそれらの「隠された何か」を探り出し、持ち帰るのだ。

そういった性質上、一般の〈大地人〉に広く存在を



知られているような職業ではない。情報屋として知られているというのも、あくまで〈追跡者〉を利用する機会のある立場（貴族や役人が情報収集のために彼らを雇うことは珍しくない）にあるものや、裏社会に通じた者、そして〈冒険者〉といったところだろう。

普通に生活している〈大地人〉にとっては無縁ともいえる彼らだが、どうしてもなく追い詰められてしまったときの「最後の手段」として、一般人が裏社会を通して〈追跡者〉に接触することもある。たとえば「家族が誘拐された」「盗まれた品物を取り返したい」などといった状況では、〈追跡者〉の力はとても頼りになることだろう。

中立的立場である彼ら〈追跡者〉だが、それぞれが完全に独立して活動しているわけではない。隠された情報を扱う技術者組織のひとつとして、裏社会にその名を知られているのが〈闇鴉の巣（クロウネスツ）〉だ。勢力、陣営を問わず報酬しだいでどんな情報も入手するプロフェッショナル集団であり、その頭目である片目の老ヒューマン「鷹目のゴルドー」は、その異名にたがわぬ腕前と、ヤマトでもトップレベルの情報網を持つ。後述する転職クエストや、その他数々のクエストで〈冒険者〉とも接点の多い人物だ。

〈闇鴉の巣〉は表だって存在する組織ではないが、ヤマトの〈大地人〉の中には「大鴉の風切羽を軒先に吊ると鴉が夜に取り返しに来る」という言い伝えがあり、迷信に混ぜ込む形で組織へのアクセス法が密かに流布されているようだ。

## ゲーム時代の〈追跡者〉



〈エルダー・テイル〉における〈追跡者〉は、初期の拡張パックによる大規模アップデート時に、ミニマップの機能拡張とセットで追加されたサブ職業のひとつである。画面上にプレイヤー付近の地形が表示される、いわゆる「ミニマップ」の画面に、より詳細な追加情報を表示できるようになる職のひとつとして追加されたのだ。こういったマップ機能拡張能力があるサブ職業としては他にも〈辺境巡視〉や〈斥候〉、

〈地図屋〉などがある。例えば〈辺境巡視〉ならば周辺の偵察が可能な〈追跡者〉の類似能力を持っていたり、〈斥候〉や〈地図屋〉であればより詳細な地図情報がミニマップに表示されたりするようになっていた。

〈追跡者〉はプレイヤーの周囲に存在するNPCやモンスターをリスト表示し、さらにその中から指定した特定のNPCやモンスターがどこにいるのか、ミニマップ上に矢印で表示するという追跡能力を持っていた。また、何らかの手段で隠れているNPCであっても居場所を看破し、発見することもできた。これはクエスト受注や進行のために会話しなければならないNPCの所在を、街の中を歩き回らずとも知ることができたり、「特定のモンスターを〇〇匹討伐する」というようなクエストを受けたときも、目当てのモンスターをあちこち探し回らなくてもよくなるため、クエスト進行には非常に役立つものといえるだろう。

しかし、〈エルダー・テイル〉はネット上に攻略情報が非常に充実していたゲームであったこともあり、クエスト進行においては〈追跡者〉の能力がなくとも、攻略サイトを参照することで十分対応可能だった。また、モンスターを探すという用途に限った場合でも、パーティーに一人いれば便利だが、複数いても効率が上がるわけではない能力であるため、有用性が知られていた反面、実際に〈追跡者〉の職に就いたプレイヤーは多くなかった。とはいえ〈追跡者〉は追跡能力以外にも隠密行動能力も併せ持っているため、単独での戦闘やクエスト進行を好むソロプレイヤー向けのサブ職業として一定以上の評価や人気を保持している。

プレイヤーが〈追跡者〉に転職するためには転職クエストのクリアが必要だが、初期に追加されたサブ職業らしく転職条件は容易で、ゲーム開始とほぼ同時に転職することも可能だった。

転職クエストでは、都市部のダウンタウンで孤児を集め隠密技術を仕込んでいる片目の老人を探し出し、入門クエストとして悪徳商人の調査依頼を受けることになる。このクエストは戦闘が発生しないため難易度こそ低いですが、進行することで街を治める貴族も関与する大掛かりな陰謀が発覚し、このまま調査を進めれば貴族と敵対することになりかねない、という事態に発展する。この後クエストは3つに分岐し、「市民のために不正を告発し白日の下に晒す」と〈探偵〉に、

「悪貴族の主筋にあたる大貴族の送り込んだ密偵と接触し、事件を隠密裏に処理する」と〈密偵〉に、「当初の依頼通りに情報を持ち帰り事件には関与しない」と〈追跡者〉に転職可能となる。分岐の結果に応じ



てストーリー展開やクエストクリア時の老人の反応が変わるため、クエストを繰り返し、3つのルート全てをクリアするプレイヤーもいるようだ。

## 〈大災害〉後の〈追跡者〉



〈大災害〉後、〈冒険者〉はミニマップ機能が使えなくなっているため、当然ミニマップ機能と連動している〈追跡者〉のキャラクター追跡能力も使用不可能になっている。だが、能力が完全に消滅したわけではなく、〈冒険者〉自身の感覚に置き換わる形でその恩恵を受けることができるようだ。例えば、名前や容姿、身に着けていたものなどの手がかりを元に「あっちの方角にいる（ような気がする）」程度には探知が可能だったり、隠れている対象の気配を感じたりなどだ。

もっとも、〈冒険者〉自身の感覚となったことで、使いこなすためには〈冒険者〉自身のセンスや技量、そして経験といったものに大きく左右される。うまく使いこなせず、早々に他のサブ職業に転職した者もいれば、ゲームシステムの制約から解放されたことで「マップの機能拡張」の枠を飛び越えた应用能力に目覚めた者、併せ持った隠密能力を生かし、本職顔負けの諜報能力を発揮している者まで様々だ。

また、〈冒険者〉〈大地人〉双方にかかわる大きな変化がひとつある。現在、〈追跡者〉（および、同じ転職クエストからの派生で転職可能となる〈密偵〉

〈探偵〉）の転職クエストの基点となる片目の老人、「鷹目のゴールド」が行方不明となっており、転職することが不能となっているのだ。

これはなぜか？ その原因はウェストランドにある。ゴールドの持つ〈追跡者〉としての腕前、〈闇鴉の巣〉の情報収集能力、そして何より「優秀な諜報能力を持つ人材を増やす（転職させる）ことができる」ことを危険視した〈Plant hwyaden〉のインティクスによって、ゴールドが拉致されたためである。彼女はまずゴールドに対し秘密裏に接触し、莫大な資金とウェストランド王朝の権力を背景にミナミへの臣従と、自身の部下のみを〈追跡者〉や〈密偵〉に転職させるよう要求した。だが、ゴールドは特定の権力者の走狗となることを断固として拒否。その結果、強行手段としてゴールドは拉致され、〈闇鴉の巣〉も解体、そのメンバーも相当数が消息不明という事態になったのだ。

ゴールドの失踪により、これまでのように〈追跡者〉に転職することは不可能となった。だが、それは〈追跡者〉への転職が絶対に不可能になったことを意味するかといえば、そうとは限らない。なぜなら、ゲームシステムの制約から解放された〈大災害〉後の世界では、ゲーム時代のクエスト以外の手段で転職できる可能性があるからだ。〈追跡者〉としての技術や心得を誰かから伝授してもらうことができたならば、〈追跡者〉のサブ職業を得ることは不可能ではないはずだ。追っ手を逃れて潜伏している〈闇鴉の巣〉の生き残りや、他の諜報組織と接触することができれば、そこから新たな〈追跡者〉が誕生するかもしれない。もし、ゲーム時代の方法以外で転職を行う方法を発見することができたなら、それは偉業（そして新たな〈口伝〉の発見）として称えられることになるだろう。

ゲーム時代に存在したクエストの消滅で転職が不可能になるケースは〈円卓会議〉でも把握しており、転職クエストの実態の調査やクエスト関係者の保護などの対処に乗り出している。アキバの〈冒険者〉にそういった調査や保護のクエストを依頼することもあるようだ。

そう、〈追跡者〉におけるゴールドの失踪のような事例は、他のサブ職業でも確認されており、またこれからも起こりうるのである。こうした「転職の起点となる人物」の保護や行方を探し出すことにこそ〈追跡者〉の能力が必要というのは、皮肉な話といえる。

### イネヴァタブルアイ 一般 最大SR1 [偵察]

ブリーフィング 基本（知覚／識別難易度＋2）

対象：本文 射程：本文

コスト：－ 制限：シナリオ1回

あなたのサブ職業が〈追跡者〉〈密偵〉〈探偵〉の場合使用可能。次のシーンに登場する[ボス][レイド]エネミー1体（GMが選択）を[識別済]状態にして情報を得る。該当するエネミーがいない場合は無効となるが使用回数は消費されない。[ファンブル]エネミーは偵察に気がつく。

戦う前に強敵の存在を察知し、その情報を事前に調べあげる特技。いかなる敵もあなたの目からは逃れられない。

〈会計士〉は、経理と財務の専門家であることを示すサブ職業である。

戦闘や生産活動にはほとんど役に立たない代わりに、特殊な計算機能を使用できる、銀行の利用に恩恵が得られるといった、一風変わった特徴を持つ。とはいえ、〈会計士〉の特徴は、ゲームの攻略そのものには直接貢献しないために、一般的には「いれば便利だがいなくてもあまり問題はない」という評価であり、保有者が限られる傾向にあるサブ職業であった。

原作『ログ・ホライズン』では、〈三日月同盟〉のヘンリエッタや〈記録の地平線〉のトウヤが、このサブ職業の持ち主である。二人は、ギルド施設維持におけるメンバーの経済的な負担を減らすべく〈会計士〉を選んだようだ。施設維持経費削減系の特技を持つサブ職業の中では最も転職が簡単なため、彼女らと同じように節約目的で〈会計士〉を選ぶプレイヤーは一定数、存在した。

## 〈セルデシア〉における〈会計士〉



〈セルデシア〉における〈会計士〉は、経理に携わるエキスパートである。大規模な取引を扱う大商人に雇われているか、大きな領地を管理する貴族お抱えの官吏となるかのいずれかが、一般的な〈会計士〉の立場だ。言い換えれば、セルデシアの経済規模において、〈会計士〉の職能を求められるのは、国家財政分野と、ごく一部の大規模商取引くらいのものである。

このため、一般的な〈大地人〉にとって、〈会計士〉は、基本的にどこかの国の大臣や大商人の部下、身分の高い行政官とほぼ同じ意味だ。そこらの村や町で〈会計士〉が常駐していることは、まずないだろう。

〈大地人〉の〈会計士〉の主な仕事は、徴税だ。領地の街や村を巡り、検地をしたり、どこの家には家族が何人いて、生業が何だから収入はどれだけ見込まれて、といった基礎情報をとりまとめ、税率から取り立てるべき額を弾きだして請求する。複雑な計算を大量に、迅速に行う必要性の高い税関係の実務に、〈会計士〉の力が必要というわけだ。

それ以外にも、騎士団の兵站に関わる事務など、複雑かつ大量の数字を扱う分野でも、〈会計士〉は重宝

される。経験を積み高位の役職に出世した〈会計士〉ならば、領地や国家の財政計画や、公共事業の立案といった行政の中枢に携わることになる。大きな領地を抱える貴族にとって、有能な〈会計士〉を召し抱えることは、領地の安定に向けた第一歩なのだ。

そんな重要な役目だけあって、〈会計士〉として取り立てられるのは難しい。汚職で私腹を肥やすことも可能な立場でもあることから、能力だけでなく清廉な人柄であることも求められる。まさに、一握りの人間しか〈会計士〉にはなれないのである。

なお、地方の青年が勉強の末に貴族の〈会計士〉登用試験に合格して役人になる……というのは、ヤマトにおける出世の1つのパターンだ。特にマイハマの登用試験は、セルジアッド候の質実剛健な気風を反映してか、身分を問わず受験が可能で、遠方からはるばる立身出世を目指す若者が集う。

狭き門を突破したエリートたち。それが、セルデシアにおける〈会計士〉なのだ。

## ゲーム時代の〈会計士〉



〈エルダー・テイル〉における〈会計士〉は、5番目の拡張パック〈ムーンクレスタの宝珠〉において実装されたサブ職業だ。主に生産システム周りの大幅な改定がなされたこの拡張パックでは、ゲーム内での商取引やアイテム流通の複雑化等に対応する施策として、一つの拡張機能が追加された。それが「電卓（計算機）機能」であり、この機能に接続対応して実装された新たなサブ職業が〈会計士〉である。ちなみに、この拡張において他にも〈交易商人〉などの商取引に関わるいくつかのサブ職業にも類似の拡張機能が実装されている。

文字チャット画面で利用可能なこの計算機能は、特定の計算式や関数を入力することで自動計算が行えるものである。また、ゲーム内で別ウィンドウを展開し、簡単な表計算をすることもできた。この計算機能はゲームシステムと直結しており、ゲーム内の商取引にそのまま使える。たとえば、計算して算出した金額をそのままクリック一つで支払ったり、自動露店の売り上げを管理したりといったことができたのだ。

ほかにも、支払いに関する会計処理の自動化、マクロ設定も可能である。「毎月の月末にギルドメンバー



## 〈大災害〉後の〈会計士〉

〈大災害〉後も、〈大地人〉社会における〈会計士〉は、以前と変わらずに政治経済の基盤を支えている。〈大災害〉後の混乱と、その後の〈冒険者〉との連携は経済に少なくない影響を及ぼしたが、彼らの仕事の質に大きな変化が起きたわけではなかった。

一方で、〈冒険者〉の〈会計士〉は、若干その数を増やしている。〈大災害〉後も〈会計士〉の計算機能や銀行の直接利用などの能力は健在であることが確認された一方で、ゲーム時代と異なり、手元の電卓や別ウィンドウで起動した表計算ソフトで計算処理を済ませることができなくなってしまったためである。

実際アキバでも、生産系や商業系のギルドの運営や大規模な取引に関わる者や、〈円卓会議〉の事務職員などが、紙とペンと算盤を使った原始的な事務処理の作業量や負担に耐えきれずに〈会計士〉に転職するケースが発生している。

とはいうものの、〈会計士〉になれば面倒な事務処理が一気に簡単になるかというと、そこまで甘い話ではない。〈会計士〉の計算機能はあくまで本人にしか見えないウィンドウ内でしか行えず、その過程や結果を印刷して他人に見せるようなことはできないのである。結局、記録を残して他人に伝えようとするなら、手書きで書類を作らなければならないことには変わりはないのだ。

原作『ログ・ホライズン』の主人公シロエも、こうした背景から〈会計士〉への転職を真剣に検討した苦労人の一人だ。現在のサブ職業である〈筆写師〉も書類の複写という意味で事務に役立つこと、そして、彼の切り札の一つである〈契約術式〉の存在もあって現



20人の口座に200Gずつ振り込む」というような設定を行い、自動引き落としで処理ができるのだ。手作業ではミスやトラブルが頻発するこうした手順が省略できることは、特に大人数でお金をやりとりする頻度の高い大手ギルドにとっては有益だった。

また、〈会計士〉のもうひとつの能力に、「銀行口座の直接利用」がある。これは、わざわざギルド会館の窓口まで行かなくても、その場で直接銀行の機能の一部を利用できるというものだ。窓口にかざすとも行えるのは支払いに関する操作で、口座からの支払い（口座引き落としや、別の誰かの口座への振り込み）などが〈会計士〉ならばどこでも行える。ただし、直接利用可能なのはあくまで支払いに関する操作のみで、現金を直接引き出す、預けるといったことは不可能だ。手持ちの現金を直接増減させることはできず、あくまで銀行の中で完結する行為を、銀行外でも行うことができる、というわけだ。

その他、ギルドハウスや購入ゾーンの維持経費削減能力など、〈会計士〉には「大手ギルドにとっては一人はいてくれると便利」という特技が揃っている。逆に言えば、少人数で遊ぶなら、〈会計士〉の利点はあまり実感しにくいということでもある。また、戦闘系ギルドには、レイドが終わったらその場で今回得た報酬や戦利品を分配する、という大雑把なやり方を行っているギルドも多く、そうしたあまり細かいお金のやりとりや商取引をしないギルドにとっては無用の長物と化してしまう。

特色である計算機能も、手元の電卓や、〈エルダー・テイル〉とは別に起動した専用の表計算ソフトがあれば事足りてしまうという身も蓋もない現実もあって、〈会計士〉は存在こそ知られているものの、その需用はごく一部に限られる、人口が少ないサブ職業というのが〈エルダー・テイル〉での評判だった。

〈会計士〉への転職は、貴族の治める都市で官吏の登用試験に関するクエストを受け、合格することで行える。なお、このクエストは受験する試験の種類や行動などによって、〈会計士〉以外にも〈学者〉など他の学術系のサブ職業に転職することもできる。この官吏登用クエストは戦闘が不要でレベル制限もなく、ゲーム開始から最序盤から受けられるものであるため、〈会計士〉への転職難易度は低い。

状維持を選んでいるが、もしも彼が元々別のサブ職業であったとしたら、〈会計士〉シロエが誕生していた可能性は高いだろう。彼に限らず、〈大災害〉後に有効性が明らかになっても、元のサブ職業との兼ね合いで選択を悩む者は多い。

多くの場合、〈会計士〉が計算能力で試算できることは、手計算でも対応可能だ。だが、とても手計算では及ばない分野がある。それは、大規模な事業計画や長期的なシミュレーションである。「今後毎年、要因Aが×%、要因Bが○%ずつ変動する場合、今後50年で結果はこう推移する」というような複雑な計算を、〈会計士〉の表計算は瞬時に行える。さらに、一度計算式を作ってしまうと、条件を変えた場合の再計算も、予測期間の延長も、タッチひとつで思いのまま。これを手計算でひとつひとつ行おうとすると、途方もない労力がかかり、精度も下がる。たとえば「今後20年間における〈大地人〉人口の増減や経済規模の推移の予測（〈冒険者〉が亜人討伐を行う場合／行わない場合）」などといったレベルの試算を本格的に行うことになれば、〈会計士〉の能力なしに取りまとめることは難しいだろう。

今のところ、〈円卓会議〉などでもそこまで大規模かつ長期の事業計画が立案される予定はないので、まだあまり気づかれていない利点だが、セルデシアでの生活が長期化するにつれ、やがてその潜在能力に着目する者が現れることだろう。

### ウィーラーディーラー 一般 最大SR1

本文 判定なし

対象：自身 射程：至近

コスト：— 制限：シナリオ1回

あなたのサブ職業が〈交易商人〉〈売り子〉〈会計士〉の場合使用可能。戦闘中以外ならいつでも好きな時に使用できる。あなたの「交渉判定」は+2される。また、あなたは「放心」「慢心」状態にならない。この効果はシーン終了時か、戦闘が開始されるまで持続する。

海千山千の冷静な交渉術によって、取引を有利に運ぶ特技。白熱した議論の場であろうとも心を静かに保てるあなたには、どんな挑発も誘惑も無意味である。



## 無法者 Outlaw

知られざる力の強い者

〈無法者（アウトロー）〉は、文字通り法無き者、法の枠から外れた立場であることを示すサブ職業である。〈無法者〉のイメージ、取り扱いは国の文化的背景から様々で、それを反映して、サーバーごとに同名ながら個性が異なる職として実装されている。

たとえば、北米サーバーでは西部開拓時代のアウトローのイメージに近い、荒野を駆ける一匹狼、己のルールにのみ殉じる自由人といった雰囲気、どちらかといえば好意的に扱われている。専用クエストも、乱暴狼藉を働く悪の〈無法者〉を、〈冒険者〉の正義の〈無法者〉が退治するものや、賞金首がかかった〈無法者〉同士の決闘のようなものであったりする。

中国サーバーでは、水滸伝や武侠小说などに登場する好漢悪漢のイメージに近い、ヒーロー色の強い立ち位置となっている。専用クエストでは、悪法をかさに無体をする腐敗した権力者のような法や秩序の側が悪役となり、江湖の〈無法者〉がそれを懲らしめる、といった展開もある。

このように、国や地域によって取り扱いが異なる〈無法者〉だが、ここでは、主にヤマトサーバーでの扱いを中心に説明する。

ヤマトにおける〈無法者〉は、「何らかの法や掟を破り、元の職業・所属組織から追放された者」という位置付けがされている。後ろ暗い過去を持ち、汚れ仕事に身をやつす者、という特殊なプレイスタイルを楽しみたいプレイヤー向けのマイナーなサブ職業だ。通常の〈エルダー・テイル〉のプレイスタイルに制約が生じるため、極めてニッチな存在である〈無法者〉だが、英雄としての〈冒険者〉生活とは違った独特の雰囲気、一部の層には需要があった。

### 〈セルデシア〉における〈無法者〉

Mission

ヤマトにおける〈無法者〉は、前述のとおり、「何らかの法や掟を破り、元の職業・所属組織から追放された者」だ。たとえば、不名誉な行いをして騎士の位を剥奪された元〈騎士〉。汚職が発覚して首になった元〈会計士〉。不正に毒を流通させた〈毒使い〉。海の掟を破って縛り首になるところを逃れた元〈海賊〉。そういった人間たちの総称が、〈無法者〉なのである。



過去や経歴は個々によって様々だが、いずれも脛に傷持つ者たちだ。悪を為して追放された者、というイメージを持たれがちだが、中には政争に敗れて無実の罪を着せられて地位を追われた元〈貴族〉などもおり、その性質は個人によって様々である。

とはいえ、通常の社会生活を守るルールを破ったとみなされている者たちであるため、〈無法者〉は、一般的な〈大地人〉から白い目で見られる存在だ。おっぴらに名乗ることはできないし、素性がばれればお尋ね者として通報、投獄をされかねない。

こうした難しい立場の〈無法者〉の生存の場は、主に二つに分けられる。人里離れた荒野、あるいは法や秩序の行き届かない治安の悪い地域、裏社会だ。

荒野をテリトリーとする〈無法者〉は、モンスターが闊歩する中生き延びるために徒党を組む。集団でモンスターから身を守りつつ、通りかかった商人や旅人相手に山賊や追剥ぎをして暮らすのである。

裏社会をテリトリーとする〈無法者〉は、元の経歴で培った技能やコネクションを活かし、公にはできないような汚れ仕事を請け負って糊口をしのぐ。追放され、表立っては「存在しないことになっている」人間である〈無法者〉だからこそこなせる仕事が、世の中には確かにあるのだ。

ある程度の規模を持つ都市、たとえば〈自由都市イワフネ〉のような所には、〈無法者〉たちが独自の社会を作っているとも言われる。元〈貴族〉が元〈騎士〉を使って治安を維持し、元〈交易商人〉が闇市を開いて、元〈薬師〉や元〈医者〉が、危険な、だが効果はてきめんな薬品で治療を行っているのだ。こうした裏社会は、表通りを自由に歩けない〈無法者〉たちが生きる上で生まれた互助的な場ともいえる。表社会のルールが通用しない危険な場所だが、まっとうな手段では解決できない問題を抱えた人間が、こうしたコミュニティと接触しようとする例は後を絶たない。

## ゲーム時代の〈無法者〉



〈エルダー・テイル〉における〈無法者〉は、ダーティな雰囲気でのプレイがしたいという需要から実装されたロールプレイ系サブ職業だ。原作『ログ・ホライズン』では、ススキノを拠点とする〈冒険者〉デミクアスのサブ職業がこれにあたる。

法や秩序に逆らって生きるアウトローとしてのロールプレイ系サブ職業だが、あくまで〈冒険者〉はヒーローであるというのが〈エルダー・テイル〉の基本姿勢だ。よって、専用シナリオなどでも「性質としての悪ではなく、法の縛りを飛び越えるタイプのアウトロー」であることを推奨するようなストーリーが多かった。このあたりは、〈エルダー・テイル〉が年齢向けゲームであるという点も影響していたのだろう。

〈無法者〉は基本的に、元の職業を追放された者という設定だ。このため、転職条件は、別のサブ職業についた状態で、その職業に定められたルールからあまりにも逸脱した行動を取ることでとなる。たとえば、〈騎士〉専用のクエストで、勝利のために人質の令嬢を見殺しにする、などといった行動が代表的だ。こうしたことをすると、元のサブ職業がはく奪され、代わりに〈無法者〉に書き換えられるというわけだ。

〈無法者〉は「元の職業を追放された者」であるために、〈無法者〉固有の能力だけでなく、〈無法者〉になる直前に所持していたサブ職業の能力の一部を（弱体化するなどの厳しい制限はあるが）使用できる。

他にも、無法者独自のシステムとして「悪名ポイント」という隠しステータスが存在する。これは、〈無法者〉専用のクエスト（そのほとんどが「ある〈貴族〉の家から書類を盗んで来い」といった汚れ仕事だ！）をこなすことで上昇し、一定値に達するごとに二つ名を得たり、裏社会の闇市で貴重なアイテムを買えるようになったりする。一方で、悪名が高まるほど札付きの悪人として扱われ、NPCから会話や交渉、クエスト受注、売買などを拒否されたり、治安の良い街や村に入れなくなるなどのペナルティを受ける。

また、一度〈無法者〉になり、悪名ポイントが一定以上になると、〈吸血鬼〉などと同様にサブ職業にロックがかかり、自由な転職ができなくなる。これを解除するためには、専用の離職クエストをクリアし、悪名ポイントを0にしなければならない。離職クエストの内容は直前のサブ職業によって様々で、元〈騎士〉の〈無法者〉であれば名誉を取り戻すもの、元〈医者〉であれば医師の原点に立ち返るような施術を行うものとなるだろう。

〈無法者〉の能力としては他にも、目つぶし、不意打ち、死んだふり、若い女性の声を真似て悲鳴を上げ

ておびき寄せるといった搦め手の技や、専用の挑発モーションなどがある。いずれも演出用に近いもので性能はあまり高くない。

好んで悪役をやりたいがる層が限られていることに加え、数値的な恩恵が少ないこと、転職制限が厳しいこと、街への侵入制限によってプレイに大幅な制約が発生することなどもあって、〈無法者〉は特殊なプレイスタイル向けの不人気職というのが、〈エルダー・テイル〉における位置づけだった。

## 〈大災害〉後の〈無法者〉



〈大災害〉後、ヤマトからは〈冒険者〉の〈無法者〉は大きく数を減らした。その理由は、〈無法者〉の隠しパラメーターである悪名ポイントの現実化だ。

〈大災害〉後は悪名ポイントが確認できなくなり、また、その増減が「現実の悪名」——つまり、専用のクエストによって一定値増減するのではなく、この世界でのあらゆる行動結果が影響、反映されるようになったのである。たとえば、道で転んで泣いている子供に手を差し伸べたり、捨てられた犬を雨の日に拾ったり、お年寄りの荷物を持ってあげたりしようものなら、悪名ポイントは低下してしまう。また、通常の〈冒険者〉としての活動——モンスターを倒す、〈大地人〉の依頼を受けてクエストをこなす、パーティを組んで助け合う——なども、全て〈大災害〉後の世界では〈大地人〉に感謝される人助けであり、悪名ポイントは見る間に0へと近づいていってしまうのだ。

元〈騎士〉の〈無法者〉の〈冒険者〉が、街から街への移動中に自衛と金稼ぎのためモンスターを倒しまくったところ、地元の〈騎士〉から感謝の言葉とともに名誉の回復と再叙勲を受け、サブ職業を書き換えられてしまった、などという話もあるほどだ。とにかく、〈大災害〉後は日常的に悪行を続けなければ、悪名ポイントの維持ができなくなったのである。

〈冒険者〉側としても、お尋ね者扱いや、〈大地人〉から交渉や取引を拒否されるといった〈無法者〉のデメリットを受け続けてまでサブ職業を維持しようとする者は稀であり、これ幸いと転職が相次ぎ、結果として〈無法者〉の数は大きく減少した。

現在でも〈無法者〉である〈冒険者〉は、よほど〈無法者〉という職にこだわりのある者か、〈大災

害〉の混乱期に悪名ポイントを高めすぎてしまった者か、あるいは、今でも日常的に悪行を続けている者かの、いずれかということになる。

〈大地人〉の〈無法者〉も〈大災害〉直後の混乱期には一時的に増加したものの、亜人の増殖と侵攻によって淘汰され、その後も〈冒険者〉との連携による取り締まりなどで減少の一途をたどっている。

一方、こうした状況でなお生き残り、活動を続けている〈無法者〉は、いずれも海千山千の悪党たちであり、彼らの活動は〈冒険者〉にとっても無視できない、深刻なものとなりつつある。〈無法者〉たちにとって、〈冒険者〉が〈大地人〉の為政者と結びつき治安活動を行うことは忌むべき事態だ。その繋がりを断ち、連携を妨害するため、様々な妨害工作や切り崩しが裏社会の〈無法者〉主導で水面下で行われているという。

ゲーム時代の悪事というのは、あくまでイベントの内容だったり、クエスト中の選択肢だったり、「解決・対処できることが前提」のものだった。しかし、〈大災害〉後のセルデシア世界に、そんな前提は存在しない。身体的な能力こそ〈冒険者〉に及ぶべくもない〈大地人〉の〈無法者〉たちだが、力の差があるからこそ周到に練られた悪辣な計画は、ときとして〈冒険者〉を陥れる危険なものとなるだろう。こうした凶悪な〈無法者〉を取り締まることも、〈冒険者〉の新たな仕事のひとつとなっている。

### ギャングスター 戦闘 最大SR1 [白兵攻撃]

メジャー 対決（命中／回避）

対象：単体 射程：至近

コスト：ヘイト2 制限：シナリオ1回

あなたのサブ職業が〈海賊〉〈無法者〉〈怪盗〉の場合使用可能。[【攻撃力】+2D]の物理ダメージを与える。[判定成功]ドロップ品ロールで1から6のうち任意の出目が出たものとして、対象のドロップ品を1種類得る。同じシナリオで一度ドロップ品を得た対象に複数回使用することはできない。[判定失敗]あなたの【ヘイト】は+1され、この特技の使用回数は消費されない。

攻撃を繰り出すと同時に、相手から価値のあるアイテムを奪い取る特技。



〈祈り手〉は、祈りをささげ様々な祭儀を執り行う聖職者であることを表すサブ職業である。

〈エルダー・テイル〉は全世界規模のゲームであるため、様々な配慮から宗教色の強い世界設定を避けたため、〈祈り手〉についても信仰の対象である神や宗教、戒律や禁忌などの細かい設定は存在せず、「信じるものや祈る先が何であれ〈祈り手〉は〈祈り手〉である」といった程度の緩い扱いとなっている。祈りや信仰の対象から力を借りているのではなく、祈ることそのものが力を持っている、という扱いである。

〈祈り手〉は〈エルダー・テイル〉最初期から存在するサブ職業であり、古い年代のサブ職業の例に漏れず、回復関係に単純な数値ボーナスを得られるだけの職から、拡張パックやアップデートのたびに設定や関連クエストが追加され、ロールプレイ系のサブ職業に変化していった歴史を持つ。聖職者に対するイメージが国や地域によって異なるため、〈戦司祭〉同様にサーバーごとに異なる設定、イメージのサブ職業となっている。

## 〈セルデシア〉における〈祈り手〉



〈セルデシア〉全域において、〈祈り手〉は最もスタンダードな聖職者だ。国や地域によってその他のサブ職業の権力が強いこともあるが、「特定のサブ職業として分類されていない素朴な土着信仰」全般を〈祈り手〉がカバーしているため、他の聖職者系のサブ職業と比べても、その数は自然と多くなるのである。

ヤマトにおける〈祈り手〉は、主に「中規模以下の町や村で冠婚葬祭などの祭儀を執り行う立場」である。ヤマトではほかに〈星詠み〉や〈符術師〉といった聖職者が力を持っているが、この二職はウェストランデの斎宮家など、何らかの権力や組織と繋がり強い存在であり、庶民の信仰とは距離のある存在だ。これに対して〈祈り手〉は、より地に根差した立場で人々の中に溶け込んだ、在野の聖職者なのである。我々の世界で言うところの、地元の神社の神主さんやお寺の住職さん、教会の神父さんなどをイメージすると判りやすいだろう。

〈祈り手〉の主な仕事は、前述のとおり地元の冠婚葬祭などの祭儀全般だ。原作『ログ・ホライズン』書籍9巻、コミカライズも発売されたエピソードでもある『カナミ・ゴースト』では、コッペリアが生まれたばかりの子どもに祝福を求められるシーンがあるが、こうした生誕の祝福を行うのも主に〈祈り手〉の役目である。

家を立てるときに地を鎮めるための祭儀を行う、種まきや田植えの時期には豊穡を祈る、病気が流行した際に快癒を願うといったように、〈祈り手〉は生活の節目で、人々を代表して幸いを祈る専門家だ。

〈大地人〉にとって、世界は理不尽な苦境に満ちている。困難の理由を解明し、原因を根本から解決できることは多くない。できるのは祈ることだけ、という場面は、我々が思う以上に日常的なのだ。こうした中で、〈祈り手〉の立場はまさに、人々の心の支えなのである。こうしたことから、祭儀がないときも〈祈り手〉は人々の相談を持ちかけられることが多く、一定の敬意をもって扱われる。

また、小さな村では、〈祈り手〉は聖職者であると同時に、行政に関する実務担当を兼ねていることもある。それは彼らが地元の冠婚葬祭を全て把握しており、戸籍の管理が可能な数少ない立場だからである。これがある程度の規模の街になると、貴族お抱えの役人が直接赴任して戸籍管理を行うようになるため、〈祈り手〉は純粋な聖職者としての仕事に専念することになる。このとおり職分は村や街によって違いがあるもの



の、〈祈り手〉は小さな村から大きな街まで必ず一人は存在する、〈大地人〉にとって身近な存在なのだ。

初めて訪れた集落であっても、〈祈り手〉を他の職業と区別するのは簡単だ。ヤマトの聖職者の正装は我々の世界で言うところの和装であり、西洋風の恰好をした人々の中で水干や袴を見かけたら、それが〈祈り手〉なのだ（同じように聖職者である〈星詠み〉や〈符術師〉も和装だが、彼らが地方の村に常駐していることはあまりない）。赤の袴が女性の、青の袴が男性の〈祈り手〉のトレードマークだ。

## ゲーム時代の〈祈り手〉



〈祈り手〉は、〈傭兵〉や〈騎士〉、〈戦司祭〉などと同様に、〈エルダー・テイル〉最初期から実装されているサブ職業だ。当初は効果の弱い回復特技や回復関係のボーナスを僅かに得られる程度で、同じ聖職者系のサブ職業である〈戦司祭〉との差別化もほとんどなされていなかった。しかし、その後の拡張パックによる大規模アップデートの際に、〈祈り手〉の能力は「他者に対して祈ることで効果を発揮する」というコンセプトの元に再調整され、自己強化型でソロ志向の〈戦司祭〉と、他者支援型でパーティ向けの〈祈り手〉という形で差別化が図られた。

再調整後の〈祈り手〉の能力は、全て自分以外の他者に対してのみ効果が発揮され、自分自身は直接利益を得られないものとなっている。回復系の能力も他人にのみ使用可能となった。また、様々な儀式を行うことで、自分以外のプレイヤーがアイテムを生産する際に、その成功確率やアイテムの品質が良くなる確率を僅かながら上昇させるなどのボーナスを与えることができるようになった。その効果は、あくまでゲームバランスに影響を与えない範囲のごく僅かなものに留められているが、有益な効果であることには違いない。このため、ある程度以上の規模の生産系ギルドには〈祈り手〉が在籍してるのが一般的だ。一方で、ソロプレイヤーには全く旨味がないため、需用と人口分布の傾向が非常に明確なサブ職業となっている。

ヤマトサーバー独自の〈祈り手〉の特徴としては、「和装ができること」が挙げられる。これは、他の職業の装備が可能になるのではなく、あくまでキャラクターの見た目を変えるだけのものであり、ゲーム的な

数値には一切関係がない。だが、〈武士〉や〈神祇官〉でなくとも和装ができるというニーズは潜在的に大きく、この機能の実装によって〈祈り手〉の数が格段に増加したのも事実である。これにより、ヤマトサーバーでは、袴で飛び蹴りを繰り出す〈武闘家〉や、水干姿で両手斧を振り回す〈守護戦士〉などの姿を時折見かけることがある。

また、アップデートごとに要素が追加されていった古参のサブ職業であるため、専用クエストなども充実している。〈祈り手〉のクエストは、セルデシアにおける一般的な〈大地人〉の生活に密着したものが多く、〈騎士〉や〈傭兵〉などの華々しいクエストと比べると地味ではあるが、一方でその牧歌的な雰囲気をお好むプレイヤーも多く、ロールプレイヤーやクエストコレクター的なプレイスタイルのユーザー層にも人気があるサブ職業であった。

転職は、〈大地人〉の〈祈り手〉から依頼されるクエストのクリアが条件となる。〈祈り手〉はどの街や村にも一人はいるため、転職は簡単だ。クエストの内容は「お墓の掃除をする」「結婚式の儀式を段取りを間違えずに手伝う」などといったもので、戦闘を伴うとしても、墓から迷い出た低レベルのアンデッドがせいぜいで、駆け出しでも十分に転職可能である。

## 〈大災害〉後の〈祈り手〉



〈大地人〉の〈祈り手〉は、〈大災害〉後も変わらずに、地元の祭事を粛々と執り行っている。〈冒険者〉との関係性が変わっても、地方の人々は変わらず、生み、結ばれ、別れ、祭儀とともに暮らしているのだ。

〈冒険者〉の〈祈り手〉も劇的に何かが変わったり、技術革新があったわけではない。だが、いくつかのささやかな変化が発生している。

一つ目は「祈れない〈祈り手〉」の発生問題である。〈大災害〉後、〈祈り手〉の能力は実際に祈らないと効果が発揮されなくなった。日ごろから自分以外の誰かのために心から祈ることができる善良な〈冒険者〉であれば何の問題もないのだが、「誰かのため」という考えが根本から馴染まないあまりに自己中心的な〈冒険者〉や、「自分がだれかの役に立てるはずがない」という気持ちのしみついた自信不足の〈冒険者〉が〈祈り手〉の能力を使おうとしても、効果が



発揮されないという例が発覚したのである。こうした「祈れない〈祈り手〉」の多くは、転職を余儀なくされたという。

二つ目は「特技外のお祈り」に関する噂の発生である。ゲームシステムの制約から解放された今、〈祈り手〉が祈る対象や内容は自由となっている。これにより、ゲーム時代は不可能だった恩恵を得たり何らかの奇跡を起こせるのでは、という噂がまことしやかにささやかれているのである。もっとも、〈祈り手〉の能力は元々ゲームバランスに影響を与えない範囲に制限されているため、可能であったとしてもその効果はごく小さいものに限られるし、そのレベルであれば特技外の効果の発動が可能なことはすでに確認されている。また、前述したように〈祈り手〉の能力を使うには実際に祈る必要があるため、〈祈り手〉の能力を上手く利用できないか、悪用できないか、などと私利私欲にまみれた心で祈っても何の効果も発揮されない。心からの祈りによって奇跡と呼べるほどの現象を起こせる可能性はゼロではないのかもしれないが、現状は噂話だけが独り歩きしている状態だ。

三つ目の変化は、〈大地人〉との関係の変化だ。ヤマトにおける〈祈り手〉は地元根差した聖職者であり、人々の心のよりどころだ。困ったときに相談したり、冠婚葬祭の儀式を行ってくれたりする、親しみをもたれやすい立場でもある。このため、〈祈り手〉の〈冒険者〉が地方に行くと、他のサブ職業以上に歓待され、同時にあちらこちらでお祈りや相談を求められる。〈冒険者〉が珍しい地方では、原作においてロマルネスの村でコッペリアが請われたように、人々がひっきりなしに訪れることになるだろう。多くの場合、そのお礼は現金ではなく、地元の農産物や海の幸、山の幸で支払われる。〈冒険者〉の感覚からすれば、〈大地人〉が支払える程度の現金よりも新鮮な食材の方が貴重であるため、「現金が払えなくて食べ物で代用せざるをえないことを謝る〈大地人〉」と、「ちょっとしたお祈りで、貴重な新鮮食材を山盛りもらってしまって恐縮する〈冒険者〉」が互いに頭を下げ合うという、笑い話のようなエピソードも各地で起きているようだ。

〈祈り手〉は、劇的な効果はないものの、生活には困らないサブ職業だ。地方を巡って祭儀をして回れば、

下にも置かれぬ扱いで〈大地人〉から食事と宿の提供を受けられるし、プレイヤータウンに定住するにしても、定期的に生産系ギルドを訪れてお祈りをする仕事をすれば、大儲けこそできないものの生活に十分な程度の収入は確保できる。

ただし、いずれも「人と積極的に交流すること」が前提のため、人付き合いの苦手な〈冒険者〉や、人間関係があまり充実していない孤独な〈冒険者〉にとっては、「リア充のためにお祈りするのつらい……」

「他人の結婚式ばかりやってるけど自分は結婚できそうにないです……」「誰か俺の幸せも祈ってくれませんかね……」などと、精神的に非常に辛い状態になったり、中には〈祈り手〉を断念して転職する〈冒険者〉もいるようだ。

## 祈りの価値は

Mission

俺の姉ちゃんは、〈祈り手〉さ。節目節目で、ご先祖様に祈りを捧げて、祝福を授かる立派なお仕事だ。

それなのに、サーシャの奴、「お祈りなんて役に立たない」とか言い出しやがって。あいつの親父さん、ゴブリンの襲撃で、大怪我しちゃったんだ。見張りにでていく前に、姉ちゃんのお祈りを受けたのにさ。姉ちゃんは、すごいんだよ。心の底から誰かのためにお祈りができるんだよ。でもそれって、野菜を作れるわけでも、鋤を直せるわけでもなくてさ。もしかしたら、サーシャの言うように、役に立たないおまじないなのかもしれないんだよ。俺、言い返せなくてさ……。

「姉君の祈りは無意味ではないよ。祈りは孤独の表明だが、同時に未来への希望でもある。真なる〈共感子〉が絶望のトンネルの中でしか生まれないように、きっと姉君の祈りには非効率だが確かな力があるのだと思うよ。無価値かもしれないが、価値にとらわれ、尊さに敬意を払えないのはやはり獣だからね」

……旅人さん、ちょっと難し過ぎるよ。

「すまない。言葉の意志伝達には慣れていなくてね」  
でもまあ、ありがたいな。慰めてくれたんだろ。  
「その理解でいいよ。しかし、姉というのはいいものだね。これだけの信頼を向けられる立場は、少し羨ましい。わたしも妹が欲しくなるな」

俺が祈ってやるよ。素敵な妹ができるようにって！

〈傭兵〉は、依頼主に雇われて武力を提供する代わりに報酬を得る職業戦士であることを表すサブ職業だ。

〈エルダー・テイル〉最初期から存在するサブ職業のひとつであり、当初は攻撃系のステータスにボーナスを得られるだけの職業だった。だが、その後度重なるアップデートを経て、亜人討伐や貴族間の小競り合いなどといった各地の戦況にまつわる専用のクエストが追加実装されていき、〈エルダー・テイル〉の背景世界に深く接続するロールプレイ系のサブ職業となったといった歴史を持つ。

〈傭兵〉の専用クエストでは、セルデシア世界における最前線、亜人の危機に晒される〈大地人〉や、人類の版図を取り戻そうとする冒険譚が扱われている。各地を転々としながら、血沸き肉躍るストーリーで世界観を楽しめるサブ職業として、〈傭兵〉は高い人気と知名度を誇っている。

### 〈セルデシア〉における〈傭兵〉



〈セルデシア〉における〈傭兵〉も、我々の世界におけるそれと同様に、依頼主に雇われて戦う兵士を表す職業である。〈大地人〉勢力同士が表だって交戦状態にないヤマトにおいては、〈傭兵〉が戦う対象は人間ではなく、亜人をはじめとするモンスターが主である。このため、多くの〈大地人〉にとって、〈傭兵〉とは〈冒険者〉に近い、戦闘を生業とするフリーの職業戦士というイメージが一般的だ。

つまり、〈傭兵〉にとって最大の商売仇は〈冒険者〉ということになる。「金を払って武力を雇う」という選択肢で、まず最初にくるのが〈冒険者〉である以上、〈傭兵〉の価値や需要は限られ、隙間産業的な依頼を中心に受注することになる。

とはいえ、〈傭兵〉の立場が低いのかというと決してそうではない。セルデシアでは職の有無によって能力が規定・制限されるため、一般の村人をかき集めて武器を持たせて即席の戦力にする、といったことが不可能なのだ。こうした世界のルールと亜人がはびこる状況が相まって、「〈大地人〉でも戦闘能力を得られる職」である〈傭兵〉は重要な存在なのだ。

また、〈冒険者〉は〈大地人〉よりもはるかに強力

だが、雇うための報酬は高くつくし、あくまで短期間で依頼を解決して去っていく存在だ。「(〈冒険者〉と比較して) 安価な報酬で」「継続的に雇用できる」という点に〈大地人〉の〈傭兵〉の強みがある。

こうした点から、〈大地人〉の〈傭兵〉の仕事は、身近なところでは酒場の用心棒や商人が雇う護衛や門番から、大規模なものでは自衛が必要な辺境の村などに戦力を提供し自警団を組織する、といったものが主である。また、貴族や領主が率いる正規の騎士団だけでは戦力が不足している場合などに、予備戦力や一時的な増援として雇用されるケースもある。

〈傭兵〉の多くは、大なり小なりの傭兵団に所属している。フリーの〈傭兵〉は信用を得るのが難しく、また、個人でモンスターと渡り合うのが困難であるため、組織を作るのが効率的なのだ。傭兵団の練度もピンからキリまでで、ごろつきの集まりに毛が生えたようなものから、「軍」に近い精度で作戦行動が行えるものまで様々だ。

### ゲーム時代の〈傭兵〉



〈エルダー・テイル〉でも最初期から実装されている〈傭兵〉は、数多いサブ職業の中でも人気の高い、定番のサブ職業のひとつだ。

初期実装サブ職業の例に漏れず、後の拡張パックやアップデートでストーリー性の高い専用クエストが追加され、ロールプレイ系サブ職業としての側面が強まっていった歴史を持つ。特に専用クエストの豊富さは〈騎士〉と並ぶボリュームを誇り、セルデシア世界を遊びつくしたいというストーリー重視のプレイヤーから好評を博している。

また、騎乗システムが実装された際には、狼のような野性的な騎乗生物を乗りこなす能力も追加され、華麗に軍馬を駆る〈騎士〉とともに、機動力の高いサブ職業という利点も追加された。

〈傭兵〉への転職は、各地の傭兵団の元を訪れて入団クエストを受けるのが一般的だが、その他にも討伐系のクエストを一定数こなして戦績を重ねることで転職できる(組織の後ろ盾などなくとも十分な名声と実績があれば一匹狼の〈傭兵〉になれるのだ！)。

傭兵団への入団は低レベルから可能であるし、討伐実績もゲームをプレイし続けていれば自然に条件を満



たしていることが多いため、転職は容易だ。

初期実装職であること、豊富な専用クエスト、騎乗に関する能力を持つなど、〈傭兵〉は〈騎士〉との共通点が多いが、両者の差は専用クエストの傾向だ。

〈騎士〉のクエストは政治や貴族社会などセルデシア世界の背景設定に関連するものが多いのに対し、

〈傭兵〉のクエストの多くは依頼に応じて戦闘をこなすことで報酬を得られるもので、金銭的な利益を得やすい点が大きな違いである。また、〈傭兵〉のクエストには「装備を更新するため、新品の武器を〇〇個用意してくれ」といった傭兵団から受けられる非戦闘型のクエストもある。もちろん〈傭兵〉自身に装備を製作する能力はないが、これは仲間の生産職と協力してこなすことを意図したものである。このように、同じギルドの仲間や周辺に話が広がっていく部分が、積み重ねられた長編クエストのだいで味だろう。

駆け出しの頃から転職可能、専用クエストなどのロールプレイ面も充実、しかも金銭的な実入りも良好で、積極的に戦うプレイスタイル向き。こうした理由が〈傭兵〉の人気を不動のものとしているのだ。

## 〈大災害〉後の〈傭兵〉



〈大災害〉後、〈大地人〉の〈傭兵〉はかつてないほどの需要過多に見舞われた。かつて市場の大半を独占していた〈冒険者〉が、ぱったりと活動を停止し、プレイヤータウンに閉じこもってしまったからだ。

〈冒険者〉の事情とは無関係に、亜人などの人類の敵は活動を続けたため、護衛役、あるいは害獣の駆除役としての〈傭兵〉は各地で引っ張りだことなった。しかし、この需要過多は〈大地人〉の〈傭兵〉にとって、稼ぎとともに死の危険も跳ね上がる、ハイリスクハイリターン期間でもあった。目敏い〈傭兵〉はそのリスクを見極めて躍進したが、一方で功を焦って戦死する〈傭兵〉も少なくなかった。

〈大災害〉後の混乱期を終え、〈冒険者〉が活動を再開するようになってからは、この〈傭兵〉特需は勢いが弱まった。しかし、それでも以前ほど街の外に出て戦闘を行う〈冒険者〉の数が多いことや、〈妖精の輪〉が自由に使えないことによる移動コストの高騰によって、〈冒険者〉の手が届きにくい辺境の地では、依然として〈傭兵〉の需用は高い。

こうして需要とともに危険も増大している中で、〈大地人〉の〈傭兵〉の中では、戦力の拡充が喫緊の課題となっている。コネのある〈冒険者〉に依頼して戦術を学んだり、支援を受けて訓練を行なうといった動きが活発化しているのだ。〈大地人〉にとって、戦場は文字通り命がけの場であるため、訓練への意気込みは〈冒険者〉と比べて格段に強い。特にサブ職業が〈傭兵〉の〈冒険者〉は、転職クエスト等でどこかの傭兵団に所属していることが一般的だが、その設定や関係が〈大災害〉後も生きていることから、こうした訓練の指南役として声をかけられる機会が増えている。

〈大地人〉の〈傭兵〉たちと〈冒険者〉の連携は、新たな需要をも生み出している。たとえば、〈冒険者〉向けには売り物にならないような低レベル向けの装備や薬品などのアイテムも、〈大地人〉の〈傭兵〉にとっては戦力拡充を図る上で貴重なものとなる。

また、〈冒険者〉側にとっても、各種生産に必要な素材のうち「簡単に手に入るが、量を集めるには手間と人手が必要」といったものを〈大地人〉の〈傭兵〉に外部委託する動きもある。生産系ギルドの中には、〈大地人〉傭兵団とのコネを持つ〈冒険者〉の〈傭兵〉を仲介役として、いち早く正式な業務提携契約を結び、大々的な活動を開始した所もある。

こうした活動によって〈大地人〉傭兵団の戦力が底上げされることで、〈大災害〉後、戦闘可能な〈冒険者〉が減ったことによる諸問題を、新たに力をつけた〈傭兵〉が補うことが期待されている。今後のセルデシアの治安と人類の生存の鍵となる可能性を秘めている職業、それが〈傭兵〉なのだ。

### ウルフライダー

一般 最大SR1 [準備]

インスタント 判定なし  
対象：自身 射程：至近  
コスト：－ 制限：－

あなたのサブ職業が〈傭兵〉〈無法者〉の場合使用可能。あなたは「騎乗：巨狼」状態となる。また「騎乗：巨狼」状態の間、EXパワー《ビーストダッシュ》《ワイルドスタンプ》を使用可能になる。

あなたが騎乗可能な大型の狼を従えていることを表す特技。狼はあなたを背に乗せ、ともに戦ってくれる。

## ヤマトの主な傭兵団



以下はヤマトで活動している代表的な〈大地人〉の傭兵団のデータである。

### 〈千の牙傭兵団〉 [狼牙族] [イースタル]

隊長名：“一の牙”トガリウド 構成員数：52人

「牙の掟」の下に集った狼牙族の傭兵団。仲間意識が強く結束力が高い。イースタル地方を中心に〈冒険者〉の手が回りきらない辺境の地での亜人討伐や護衛を行っている。

### 〈コヨーテロアー〉 [貧乏]

隊長名：“ヤマイヌの”オズワルド 構成員数：21人

広域偵察を得意とする傭兵団で、乗用狼などの騎乗生物の高い機動力を生かして斥候や危険地域の調査を請け負う。しかし乗騎の飼育コストがかさむため、毎回赤字に近い経営状態が続いている。

### 〈死神旅団〉 [外道] [ウェストランデ]

隊長名：“外道”ドゥオール 構成員数：39人

盗賊退治の専門家という触れ込みの傭兵団。討伐対象が実際に盗賊であるかどうかは怪しく、盗賊狩りの名目で略奪を行っているのが実態。ウェストランデの有力貴族と結託して後ろ盾を得ており手がつけられない。

### 〈グリド武装商兵団〉 [拠点もち] [裕福]

隊長名：“強欲の”ヴォーガルー 構成員数：118人

各地の商人と強いパイプを持ち、主に荷駄隊を形成することで騎士団の従軍支援を行う大規模傭兵団。独自にそろえた荷車や馬車馬、そして拠点として巨大な糧秣庫を保持している。

### 〈盾牙傭兵団〉 [狼牙族] [有能]

隊長名：“黒狼”バウルフ 構成員数：6人

少人数だが腕利きの傭兵団。得意な任務は要人の護衛で、〈冒険者〉や強力なモンスターに襲われなければ暗殺者でも退けられるという。

### 〈金剛鎧斧団〉 [ドワーフ] [有能] [ナインテイル]

隊長名：“ダイヤモンドアックス”バルダルフ

構成員数：33人

ナインテイルの各ドワーフ氏族から選りすぐりの戦士を集めて構成された傭兵団。特に防衛戦、対オーク戦術に長け、彼らの守る城砦は一度たりとも落とされたことがないという。

### 〈野兎狩猟傭兵団〉 [女性リーダー] [貧乏]

隊長名：“野兎”リコリス＝ヴァンデッタ

構成員数：28人

村落に柵や落とし穴の指導をして防衛能力をあげることに長けた傭兵団。全員が亜人の襲撃で故郷を失った元村人であるために装備も上等ではないが、それを作戦で補い、粘り強く守ることで信頼を勝ち取ってきた。

### 〈火を吹く赤竜団〉 [無能] [貧乏]

隊長名：ウインジー 構成員数：15人

芸人ギルド専属の小規模傭兵団。いかにも強そうな装備は張りぼてだが、お祭りを警備するにあたって客を安心させる雰囲気だけはある。

### 〈聖なる百合乙女騎士団〉 [全員女性] [無能] [裕福]

隊長名：ブリュンシェスタ＝ロナウデ＝エリクハシル

構成員数：10人

何を思ったのか唐突に傭兵業を始めることにした貴族の子女が寄り集まった傭兵団（騎士団ではない）。実家からの仕送りで装備は豪華だが実績は皆無。

### 〈ガイスラ団〉 [狼牙族] [非道] [エッツ]

隊長名：ケン＝フルヤ 構成員数：26人

エッツで活動する傭兵団。農耕地をつけ狙う害獣退治を得意としており、主に罌と毒矢で戦う。冷血で非道だが地域を守るためには命を懸ける氷河の戦士たち。



# ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

## 第二十一回「特別篇 ヤマトの村、町、都市」

### ◆広大な世界〈セルデシア〉

異世界〈セルデシア〉の大地は〈冒険者〉が暮らしていた地球世界をほぼ模した形で存在する。縮小されているとは言っても、現代社会よりもはるかに小さな人口しか存在しないこの世界は、〈大地人〉の主観的には現代的な視点で見た地球世界よりもはるかに広大なのだ。この場合主観とは、情報通信や移動速度に影響を受けているからである。〈セルデシア〉世界には詳細な統計は存在しないが、その人口は地球世界の1/100から1/500程度だと推測されている。広大な世界の大部分は無人の荒野や砂漠、凍土、人跡未踏の森林や山岳であり、そのなかのごく限られた領域に村や町、都市が作られ、〈大地人〉の多くは、そういった居住地に身を寄せ合って生活している。

これらの村や町、都市は現実のそれらと同様に、単純に人が集まって居住しているだけの場ではない。それぞれに一定の傾向があり、また互いを区分する機能上の違いがみられるのだ。今回の「ヤマト風土記 特別篇」では、これらのヤマトにおける村、町、都市の典型的な機能や施設、それぞれの住人が運営している統治機構といった実態を紹介していく。また、そのなか

で〈セルデシア〉世界を俯瞰し、そういった人類居住区の概況についても記してみる。これらの情報は、単体として興味深いのみならず、今回に先立つ、あるいは続く〈セルデシア〉各地の記事を読み解くうえで、重要な背景資料となるはずだ。

### ◆人類の居住地

村、町、そして都市はいずれも人々が集まって居住している居住地を示す言葉だが、それぞれ異なる呼び名が存在していることから明らかなように、みな異なる性質を有し、別々の機能を有している。ある村がただ単純にその規模を拡大すれば（もちろんそのような例が皆無とは言えないが）町に、そしていずれは都市となれるというほど単純なものではないのだ。

これら居留地の性質や規模は、その一帯において住人たちが作り上げた社会がどのような構造であるかや、その地域がどのような資源を基盤に成立しているかを知るための重要な指標になりうる。また、〈セルデシア〉、とくにヤマトを理解するうえで示唆に富む情報になるだろう。



大前提として、人口から見た〈セルデシア〉の主角は間違いなく一次産業従事者であるという現実がある。多くの場合それは〈農夫〉であり〈漁師〉や〈狩人〉、〈採取人〉〈木こり〉〈採掘人〉などが続く。多くの人が大地の恵みで暮らすのが〈セルデシア〉世界なのだ。

『村』とは単純化してみれば、これら一次産業従事者が多数を占める、ある程度独立した居留地のことである。『集落』という村以前の段階や開拓初期段階において『村（の成長途中）』の居留地は、ほかの村や町の支援を受けているが、『村』として成立すれば、少なくとも食糧面においては自給自足できるようになる。むしろ「食糧面においては自給自足できる」ことが村の要件だといえるだろう。そのほとんどは、農村、あるいは漁村であり、ごくまれに畜産を村業とするものもある。自給自足といったが、これはあらゆる事態に対処可能という意味ではない。周辺居留地との安定した関係や、飢饉や天災がなくまたモンスターの襲撃がなければ——この想定自体がずいぶんと楽観的であることはさておき——自給自足可能である、というのが村の要件であるといえるだろう。

『町』と呼ばれる居留地の場合は『村』とことなった部分が出てくる。他の村や町、都市へ輸出できるなんらかの産業を持っているのだ。『村』における自給自足とは、自らの食糧消費を自らで賄うといえは聞こえはよいが、それは最低限以上の生産を行う余力がないということでもある。『町』と呼ばれる段階へ達した居留地は、何らかの特産品や技術、特徴をもとにして、周辺の村に産物を提供する段階に達したといえることができるだろう。製鉄と冶金であるとか、毛織

物であるとか、あるいは塩といった希少な必需品を生産している場合、そこに作られた居留地は村の段階を超えて町へと発展する可能性が高い。町の住人は村よりもバリエーションに富んでおり、その自治形態もより複雑だ。ある割合の町は、特産品を周辺へと輸出するために、食糧生産(多くの場合農業だ)の自給自足をあきらめる。自分たちで麦やコメを生産するよりも、特産品を外部に輸出することで得た外貨で、食糧を購入するほうが安くつき始めるのだ。このような変遷を経て、町における文化や風習は村とは別の道を歩き始める。

『都市』は『町』とはさらに異なる次元に到達する。さまざまな産物を輸出し始める町だが、都市とは周辺地域(村や町が含まれる)に軍事的／政治的なサービスを輸出(提供)するのだ。具体的には、周辺地域の治安を守る代わりにその影響を受ける地域内の村や町はその都市の行政下に入り、税金を納めるといった形態をとる。そのため、都市は町とは異なり必ず軍事にまつわる人間が存在し、また周辺を治めるだけの能力を持った人物が統治機構のトップに立つことになる。これらのサービスにより、周辺地域は個別居留地単体ではなしえなかった交通網や治水などの事業を実行可能になる。また派遣される戦力により、軍事的な防衛力を得ることもできるようになる。統治や軍事は高度な専門技能を有するため、都市には村や町には存在しない〈官吏〉〈騎士〉〈貴族〉などといった人材が必要とされ、事实在籍することになる。

今回の『ヤマト風土記』では続いて、この村、町、都市についてさらに深く、その特徴や文化、営みを見ていこう。





## ヤマトにおける一般的な村落 VILLAGES IN YAMATO

『村』は、ヤマトにおいて最も多く存在している人類居留地である。さまざまな場所に点在し、人口は50人程度から最大で1000人程の規模に及ぶこともある。規模が大きい村は川や海沿いで特にみられ、一部の生活必需品を外部に依存することはあれど、食糧に関しては自給自足の小社会を形成している。

### ▼村の住民

村の住民の大半は、いわゆる第一次産業に従事する農民や漁民である。食糧の自給は生活のため必須であるためだ。ヤマト全体を俯瞰してみるならば、最も多いのは〈農夫〉だ。続いて河川や海に近ければ〈漁師〉、山あいでは〈狩人〉〈採取人〉などが選択肢に入ってくる。

他にも生活に必須となる職業として〈料理人〉、〈裁縫士〉、〈大工〉、〈鍛冶屋〉、〈木こり〉などが居る。第一次産業に従事する職のものは多く、専門性が高い職業の者は村に数名という範囲におさまる。

〈冒険者〉が〈大災害〉以降に見出した手作業による作成は普及を始めているが、それとは別にメニューによるアイテム作成は今でも十分に有用だ。「味のある料理」は別としても、多くの道具の作成や修理は必要な素材と適当なレベルを満たしていれば、さほど体力が無くとも製作系の能力を発揮できるので、老人や女性であっても、技術職としては問題なく働くことができ、性差別はさほど大きくはない。

ただ、〈大地人〉全般に言えることだが、サブ職の実情は〈冒険者〉とは大きく異なっていることは注意が必要だ。〈冒険者〉は、この世界の一般的な基準である〈大地人〉の何倍もの速度でサブ職業に習熟できる。レシピを何種類も手に入れて、〈冒険者〉同士の協力で場合によっては何十個単位でアイテム生産を行うことができるし、同じ物を作った時の経験値は、〈大地人〉の数倍となる。この違いから〈大地人〉は〈冒険者〉と同じサブ職業を持っていたとしても、その能力の中からさらに一部だけを使いこなす場合も多い。

### ▼村の自治体制

村は、全く新規かつ独力で開かれた開拓村でもなければ、開拓当初から周辺貴族の指揮下で作られ安全面での保証を受け取っている。このような村において住民を代表するのが「名主」と呼ばれる人物だ。多くの場合はその村で伝統ある、または調整力のある男性が務めており、彼が村民の意見を集約したりあるいは領主からの命令を村民にいきわたらせる役割を担う。逆に、領主側の人間として村に駐在するのが「代官」と呼ばれる役職だ。彼らは領主の代理人として、村に対して命令を伝える役目を負っている。こちらは貴族としては最下位に位置する一代貴族（位を世襲できない貴族）の〈騎士〉が務めていることが多い。

彼らは自らの領地も持たないような位にあるため、将来的に任地を自らの土地として下賜される可能性を夢見て職務に励んでいる。もしも村を自らの領地として得られれば、晴れて世襲可能な貴族として認められるようになるからである。そのような一種の下心を抱いていることから自然と任地へ深く関わるようになる。このような関係で、村で生活している〈代官〉は任地の住人に情が移ってしまうことも少なくない。領主もこの辺りは心得ており、村から年貢を取り立てる〈徴税人〉は全く別の人物を充てることが通常だ。

独力で村を開拓し、貴族の支配下にもない村の場合はこのような関係は発生しない。そのような村ではいわゆる「村長」が村の意思決定を行っている。ヤマト全体では非常に珍しいが、アキバの周辺などの元々貴族の影響が及ばない土地では〈大災害〉以降の技術革新や〈冒険者〉の助力によって貴族と縁のない自治を行う開拓村も複数誕生しているようだ。

ヤマトでは伝統的なこの「名主」や「村長」を頂点とした村の運営システムだが、その下ではさらに「男会」と「女会」と呼ばれる二つの緩やかな集団が作られており、村における実務を担当している。「男会」は狩りや鍛冶、大工、縁組、あるいは村の防衛といった家の外に関わる事柄を扱い、「女会」は衣食や子育てなどの個別の家庭に近い業務を担当する。〈冒険者〉から見ると前時代的な制度だが、職業選択の自由がほとんど無く、システムによって強く分業された職能を互いに共有して生活している村落では合理的なようである。

この二つの会は厳密には個人の性別で区分されているわけではなく、それぞれの職能が帰属する性別によって所属が定まる。〈狩人〉の職業を得た女性は（居心地は悪く偏見も強いが）「男会」に参加することになる。「実際に何ができるか」が基準となっているのだ。

## ▼村の戦力

村において、戦闘能力を有する住人はほとんどいない。運よく〈狩人〉の住人が数人居るか、あるいは〈騎士〉が代官として駐在していれば大地人としてはそれなりの戦力と見ることができのかもしれない。しかし、〈セルデシア〉の厳しい自然環境をみても、ゴブリン以上のモンスターが跋扈する治安状況を見ても「村を守る」という点では数も質も不足しているのは明らかだ。そのため、村は外部からもたらされる防衛戦力を期待せざるを得ない。

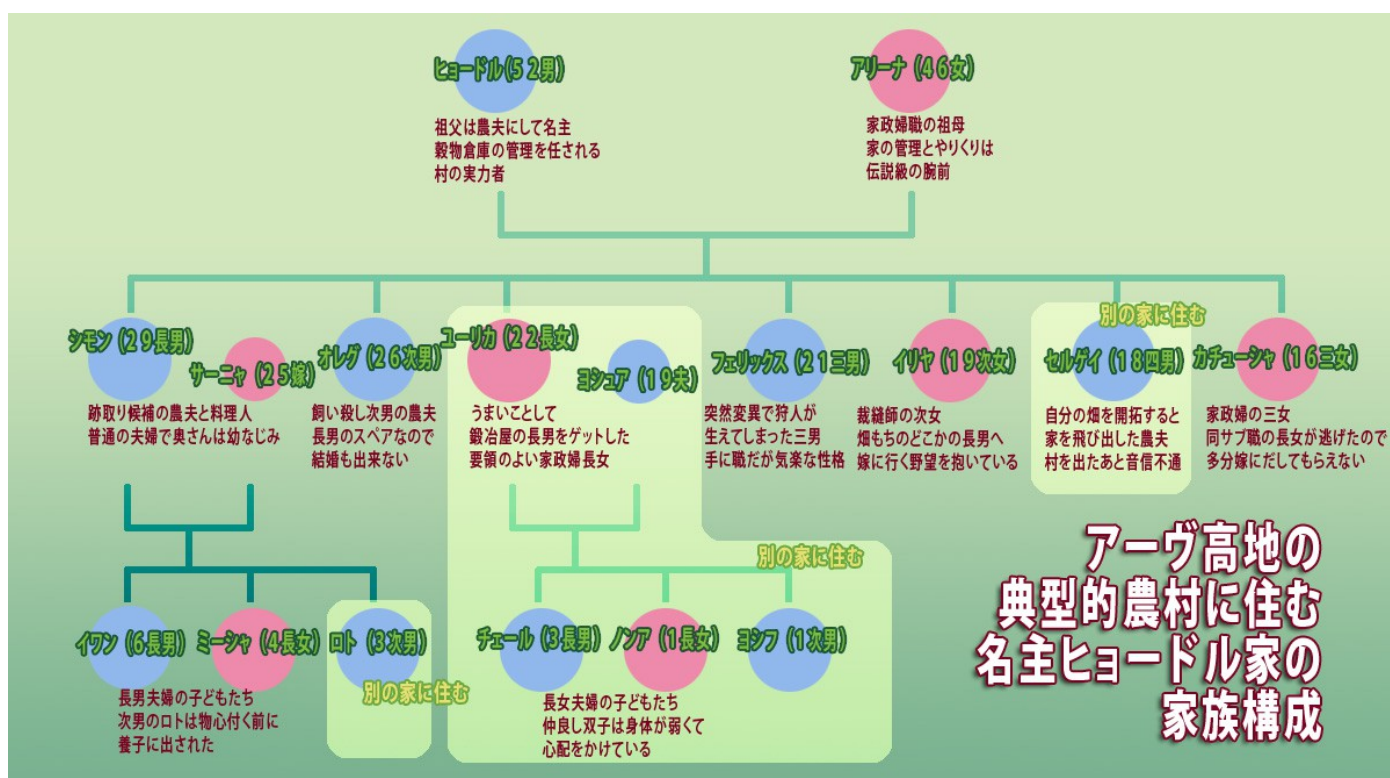
第一に考えられるのが、その村を治めている領主が保持する軍事力である。しかし領主の保有戦力でも対処しがたいほどの災禍が発生しかねないのが〈セルデシア〉世界だ。領主の庇護下でない自治村の場合はさらにこの傾向が強いが、村の住民は、いざというときに頼ることができるように〈冒険者〉と友好関係を築こうとする傾向が強い。

## ▼村のスケール

〈セルデシア〉世界の文明において、居住地の発展に対してもっとも大きな影響力を及ぼすのは食料生産能力だ。一般的な農業を行う小規模居留地、村においてその人口上限は生産量に規定される。概ね開拓された土地の面積（つまりは食糧の生産量）が反映されたものとなるのだ。食料が確保できる限り拡大し続け、開拓した土地から得られる食料で支えられる限界まで人口が増えた結果、それが村の最大規模だ。

魔法や職能（サブ職）が存在するこの〈セルデシア〉世界においても、開墾というのは重労働である。〈冒険者〉の全面的な助力を受けるなどの特別な例を除けば、十年、百年単位で村の耕作面積は増えていくものだ。また、モンスターや天災などの外的危機要因もあって、開拓をすればすぐさま食糧生産が増えるというものでもない。その耕地を防衛管理する必要もあるためだ。一方で、何らかのトラブルさえ起きなければ（後述）、人口の増加速度は、耕作可能な面積の増加よりも早い。結果として、村には「役割のない」人間が増えることになる。

このような人間をコントロールする手段として、ヤマトのほとんどすべての地域で、耕作地を含む財産を長子継承する風習がある。つまり、農民であっても先祖伝来の土地があれば、その長子（および娶る妻子）



アーヴ高地の  
典型的農村に住む  
名主ヒョードル家の  
家族構成



は、収入の目算が立つわけだ。一方で、非嫡出子である次男三男は相続すべき土地がない。生家が開拓を続けてきた場合、次男などに一定の耕作地を分割し「分家」が成立することもあるが、それは稀だ。

人口過剰になった場合によくみられるものが、相続順位の低い非嫡出子が町や都市へと奉公に出される形だ。少なくとも当面の食料不足をやりすごすことができるし、互いに幸運であれば成長して村には無い専門技術を身に着けた人間が（さらに言えば家族を伴って）戻ってくる可能性もある。しかしこういったケースも、村の信用やコネが外部に対して効力を持っている必要があるため、実際には野盗に落ちてしまったり、結果的に口減らしになってしまうことも少なくはない。

このように、サブ職の能力以上の工夫が難しいこの世界において、村の人数を適正に保つ難易度は非常に高い。上記は人口増加の困難であるが、人口減少の場合はより直接的なダメージが村に発生する。多くの村落の規模では飢饉やモンスターの襲撃でたやすく維持不可能なほど人口が減少してしまうのだ。人口数百人の村であっても、真の意味で一線に立って労働ができる青年から壮年の男性というのは人口の20%前後だ。その主力を5人ほど失うだけで、村の規模によっては十年単位の生産量低下という現実と直面することになる。失ったメンバーが〈鍛冶屋〉、〈狩人〉など希少なサブ職の持ち主であればその影響は計り知れない。このような痛手から立ち直る場合の住民の拡大も村を悩ませる課題だといえるだろう。

## ▼村の設備

村は生活していくために不可欠な最低限の設備を備えている。雨風をしのぐための住居。食料の供給を支える畑。道具を作成・メンテナンスする鍛冶場(あるいは木工所、加工所)。川はただの地形だが、生活用水の確保という意味では水汲み場や、動力として利用することで粉ひきを行う水車などが作られる。さまざまな資源を貯蔵する倉庫も重要な施設だ。といったところだろう。また、村の大人全員が集まって話し合いを行うための場所が設けられていることも多い。貧しい村であれば開けた屋外であることもあるし、倉庫と兼用の大きな建物というケースもある。これらは集団作業をするためにも用いられる。現代社会では想像しが

たいが広場というものは立派な財産で設備だったのだ。また、少ないとはいえ、村への来客のために宿泊する設備もあるだろう。比較的豊かな地主、名主の家である場合もあるし、専用の家屋が作られている場合もありうる。

## ▼村の文化

村の生活は、〈冒険者〉から見ると驚くほどに小さく閉じた世界で完結している。モノの流通は非常に限られており、足りない物資を外から取り寄せることはほとんどない。取り寄せたくても対価が払えない、あるいは取り寄せのコストが高すぎるなどの理由で、塩などの生活必需品を除き、あるもので我慢してやりくりするのが普通だ。

住民はそのごく近辺で一生を終える者が大半で、〈冒険者〉でなくとも外からやってくる人間に対してはよそよそしいことも多い。さまざまな災厄の危険を考えなければ、ある意味では完成し、変化する可能性に乏しい閉ざされた世界とも言える。

しかし、この傾向は〈大災害〉を経た現在大きな転換期に差し掛かっている。〈冒険者〉のもたらす数多の技術と、「〈冒険者〉が住まう都」がもたらす可能性が急速に広まっているからだ。前者は村の生活そのものを変化させ、後者は村の外に出て生きていく選択肢を地方居住者に与えた。〈アキバの街〉や〈ミナミ〉では〈大地人〉であっても自らの生まれとは異なる生き方、職業を選ぶチャンスが広がっている。そんな噂を聞き、かすかな希望に賭けて村から出奔する若者も少なからずあらわれているという。

特に〈ミナミ〉では、〈大地人〉が〈キョウの都〉や〈ミナミ〉へと出稼ぎに出る事を推奨しており、街へ出て仕事を求める者に対しては支度金を給付する制度が整えられている。さらにはランデ真領やその周辺地域を周回しながら、新しい可能性に満ちた世界が開けていること、そこへの参加を常に〈ミナミ〉が求めていることなどを喧伝する徴募グループまでもが活動しているのだ。特に、〈Plant Hwya den〉は〈神聖皇国ウェストランド〉の元老院との協力関係をはっきりと提示するため、〈大地人〉にとっても馴染みのある統治機構のお墨付きが得られるという信頼感を得る事に成功しているという。

## ヤマトにおける一般的な町 TOWN IN YAMATO

村が順当に拡大を続けていった場合早々にその限界を迎えることは前項でも記した。開拓候補となりうる土地が十分に広い場合でも利用可能にするためには多くの時間が必要であるし、よしんばその時間があつたとしても、そんなに広い地域を管理するためにはひとつの村を拡大するよりも、徒歩で移動可能な程度に離れた中心部をもうひとつ作り隣の村として独立した方が効率は良いだろう。そのような理由から、村の人口が千人を超えることはまれである。

一方で、居留地に食糧生産以外の産出物や特徴がある場合、土地面積で扶養できる以上の人口を支えることが可能になる。例えば塩や鉱山資源、細工物あるいは毛織物といった特産品を生産しその品質が他所で求められるまでになった場合、その売却で外貨を稼ぐことが可能になる。この外貨で食糧を輸入すれば、一般的な村と比較出来ないほどの人口を抱えることが可能である。——町の誕生だ。

つまり多くの場合、町はその特徴として、何らかの輸出可能な産業を抱えているといえるだろう。この一点において、町は「大きくなった村」ではない。周辺の都市や村と有機的に結合してその価値を発揮する居留地だといえるだろう。

食料事情に依存しない代わりに独自の産業に立脚する町は、その資金源によってさまざまな様相を見せる。街道の要衝や港を抱える交易型の街や、鉱山を抱える製鉄の街、塩を輸出する海沿いの街や、陶磁器の町などもあるだろう。

### ▼町の住民

村と比較した場合、町の住民は、〈農民〉や〈猟師〉などに食料生産に従事する住民の割合が減少し、そのほかの産業を生業とする人びとの割合が増加する。村の場合は90%以上が食料自給のための職を選ぶが、町の場合はその割合は半分程度まで落ち込むことが多いようだ。

貨幣が用いられる場面の増加や、各物資の流通増加の恩恵にともなって、商業にかかわる専門職が発生す

る。さらには木工や細工などの専門分業、サービス業なども成立する。パン屋や肉屋、薬売りや仕立て屋に道具屋、そしてなにより酒場などのさまざまな商店が大通りには軒を並べるだろう。その結果、町では村と比較して、実に多様な職業の人びとを見ることが出来る。町の特徴によってだが〈鍛冶屋〉〈革細工職人〉〈採取人〉〈武具職人〉〈見習い徒弟〉などの生産職を見かけることが多くなるし、料理を客に供する〈料理人〉も増えてくる。

### ▼町の自治体制

村の構成人員は多くが農夫であり年齢的な経験の差はあれど生活文化のほとんどすべてを共有していた。そのため、横のつながりで全体的な合議が成立する。

町は村とは違いさまざまな業種の人びとが生活しているため、村のように全員が水平的な合議をすることが困難だ。それぞれの職能にはそれぞれの都合があり、この状況を人数の差だけで自治をすることになれば、人数面で少ない、しかし町にとって必要な少数の職能者の意見は圧殺されてしまう。それは町の運営にとって致命的なのは明らかだ。

そのため、住民全員が直接参加する代わりに、各職業の寄合であるギルドの代表者があつまる合議制の自治が考え出された。町のさまざまな活動、食糧の生産、建築、道具の作成や補修、商業、流通、など分野ごとに職能集団であるギルドを結成し、町の運営はそのギルドを通した話し合いで行うのだ。この形式は意思決定の速度と町の自治の面で有効であった。

一方で、この運営方式は、町に対して影響力を行使するためには必ずギルドを作り、代表者を送り込まなければならないというこのも意味している。そのため町には、町の運営の要素を網羅するあらゆる職業のギルドが並び立つことになる。町の産業を代表する大規模なギルドもあれば、〈料理人〉のように生活する上で必須に近いギルド、〈筆者師〉や〈娼姫〉のようなニッチな位置を占める職業のギルドも町には存在するが、これは町の自治から排除されないための必然として成立しているのだ。

なお、〈大地人〉にはサブ職の能力全てを習熟することは困難なので、町には〈冒険者〉が思う以上に細分化された職能ギルドが乱立している。



## ▼ギルド

規模が大きくなるに従い、町の運営は貨幣経済に依存するようになっていく。村のように一時収穫物（食糧）の収穫とその配分というある意味平等な状況から、職能を基盤にしたギルドという集団の合議、つまりは利権調整が運営の主軸になっていくのだ。当然、そこでは所属する人数以外に、それぞれのギルドの収益能力という判断軸が加わることになる。

またそういった状況下において、町の住民すべては何らかの形でギルドにかかわることとなる。町に定住する世帯主はすべて何らかのギルドに所属することになるし、その妻はたとえば「鍛冶ギルド所属のヨセアフの妻」というような形で街での自己証明を行うことになる。これは世帯主以外の扶養家族、弟妹や子供たちもそうだ。

当然、町にある施設のほとんどはギルドの管理下に置かれることとなる。例えば港湾は町全体の（ひいては支配貴族の）持ち物だとしても、実際には港湾ギルドが管理を行いその使用許可を出すというような形で運営が行われるだろう。これは町に、施設管理を行えるようなほかの団体が存在しないことに起因する。そしていったんこのような管理責任がギルドに下賜されるとそれは利権となり、ギルドの勢力に影響を与える要素となる。

このような勢力争いを背景に、各ギルドは他のギルドに対抗するために結束を強める傾向がある。ギルドは職能を認められた「親方」により結成され、そのうち一名がギルドマスターとなり対外的な責任者となる。大きな町でも、ひとつのギルドの親方は数人から十人程度と少ないが、それは「一人前である」と認めるギルド側の認可の門の狭さに起因する。ひとりの親方は家庭的であっても、親族をふくめて五名以上で家を運営している。やり手の親方ともなれば、自らの下に独立を控えた職人や徒弟を複数抱えることにより、五十人以上の工房を抱えることとなる。ギルドのメンバーは厳密に言えば親方と職人までだが、実際にはその下の徒弟やそれぞれの家族をカウントするために関係者は膨大な数となる。

このような人数構成をもつギルドは、その組織に所属する者同士「ギルドマスターー親方ー職人ー徒弟」という階層化された構造を作り、ギルド内の自治を行

う。ギルドはその命令系統を徹底する代わりに、メンバーの衣食住や結婚といったさまざまなサポートを行い互助をとおしてギルドは次第にその勢力を増していくこととなる。

ギルドの枠組みは場合によっては町ひとつの枠を越えて、周辺の村へも影響を及ぼすことがある。村から余剰人口となった若者を引き取り、ギルドの若手として育成することがあるのだ。成長して村に戻れば、ギルドの影響力は外まで広がるし、町に留まるにせよメンバーの増加はギルドの拡大につながるためギルドの利益にもかなっている。このような過程でいくつもの町や村に影響力を及ぼすギルドは、広域ギルドとして貴族のような影響力を持つこともある。

## ▼代表的なギルド

大工ギルド	薬屋ギルド
鉱山ギルド	革なめしギルド
材木ギルド	会計士ギルド
農家ギルド	宝石職人ギルド
石工ギルド	雑貨屋ギルド
冶金ギルド	革細工職人ギルド
家具ギルド	筆写師ギルド
漁師ギルド	料理人ギルド
左官ギルド	配達人ギルド
鍛冶ギルド	馬具職人ギルド
木雑貨ギルド	占い師ギルド
狩人ギルド	パン職人ギルド
建築ギルド	渡守ギルド
武具職人ギルド	織物ギルド
採取人ギルド	夜蝶ギルド
肉屋ギルド	夜警ギルド
機工士ギルド	御者ギルド
鎧職人ギルド	被服ギルド

## ▼町の戦力

町も、村と同様に自らの身を守るに足る戦力を有していることは滅多にない。〈傭兵の町〉といった具合に、戦力を持つことそのものが産業となっているなら別として、通常の町では特色となっている産業に携わる者にせよ、住人にサービスを提供する業者にせよ、〈サブ職〉規制で戦闘能力が著しく制限されている〈セルデシア〉世界において、防衛のためですら戦力として参加することができないためだ。

村の場合、地域を支配する領主の庇護に入ることによって防衛依頼を出したり、〈冒険者〉に一縷の望みをかけて依頼をすることにより戦力とするわけだが、町の場合は同じ手段をとるにせよ報酬の金額をある程度払えるということが最大の違いだろう。自らの経済力という意味では、〈大地人〉の〈傭兵〉を雇い入れるといった手段を取ることも可能だ。治安維持を兼ねた形ではあるが、町が何らかの戦力を常駐的に雇用していることは少なくない。

## ▼町の設備

町の設備は、増大した人口と多様な職能の集団が成立している側面を反映している。そのため、町に特徴的な設備の多くは同業者集団であるところのギルドの管理下にあるようだ。代表的なものとしてはそれぞれのギルドが所有する「ギルド会館」があるだろう。同業者が寄り合うための作業場所、集会所としてのギルド会館は、村でいう「広場」や「共用倉庫」の洗練進化した施設だとみなすことができる。パン釜、井戸、厩などといった施設もそれぞれ分化して職能ギルドの管理下に置かれ、町の機能は維持されている。

厳密には設備そのものではないが、職業と関連した地名が登場するのも町らしさと言えるだろう。現代日本で言えば、「材木町」や「銀座」あるいは「道具屋筋」といった同じ業種の店が寄り集まった区画が成立するようになるのだ。多くの町では、各ギルドが町の一区画をそれぞれに確保している。

町によってはより大きく重大な設備をギルドが管理していることもある。例えば鉱山の町の鉱山ギルドであれば鉱山そのものを持っていることがあるし、港町であれば港湾設備そのものを港湾ギルドが管理している。このような場合、その町におけるギルドの重要度

は非常に大きなものとなり、実際にはその街を運営支配しているとすらいえるほどになるだろう。〈冒険者〉には例えばパン釜を管理する〈料理人〉とお菓子屋の〈料理人〉の違いは実感しづらいのだが、〈大地人〉は取得できるレシピが限られていたり、サブ職の成長が非常に遅いといった制限から同じサブ職でも別々の専門を担うことがあるのだ。

## ▼町の文化

町の文化を特色づけるのはなんといってもギルドの存在だ。ギルドが割拠している町においては、職業を持ち働いている全ての人間が何らかの形でギルドに関わっており、一人前として商売をやっていくためにはギルドの構成員となる以外の選択肢は存在しない。そのためギルドはひとつの巨大な家族のようにも機能し、日々の暮らしであり、町の運営の義務であり大抵のことはギルド単位で行われることになる。結果として構成員同士は強く結束していくことになるのだが、その影響は外面にも表れる。

ギルドのメンバーは一目でそれと分かるように外見上で共通のモチーフを身に着けるようになるのだ。鍛冶ギルドのメンバーが同じ刺繍の入った前掛けを用いる、パン焼きギルドの一員はかならず同じ帽子を被るといったような一定の符丁が出来上がっていく。自らのアイデンティティが職能、そしてギルドに強く立脚するのが町の住人の特徴とも言えるだろう。

〈サブ職〉の存在により、成人が職能と強く結びつけられた〈セルデシア〉世界において、職能集団ギルドは成人儀式、ひいては人間の成長にかかわるすべての行事に強い影響力を持つ。ギルドに合った〈サブ職〉を会得した少年（時に少女）は、「徒弟」という身分でギルドに参加し、割り当てられた親方のもとで修行生活を送るようになる。結婚が可能であると判断される位に一人前の技術者は「職人」、あるいは単に「成人」と呼ばれ、この段階で結婚が許可される。配偶者は、ギルド内やギルド上層部経由の紹介（つまりお見合い）がほとんどだ。そこからさらに研さんを行い、技術や能力が一定に達し、またギルド内の人員上それが許される席があれば「親方」に就任することになる。このような人生を彩る節目の儀式やお祝いは、すべてギルド主催で行われるのが通常だ。





人類がある領域、地方、一定の範囲の中に居留地（多くは村だ）を作り生活していくことは、すなわち生活集団を統治するということでもある。集団が小規模である場合、その統治は主に人間関係や顔見知りの間の利害調整という統治者（地主や村長）の個人能力に依存したかたちで進められる。個人能力で解決できない問題はそう多くは起こらないし、むしろ多くの問題が個人能力で解決可能だからこそそれ以上の発展を必要としないわけである。

一方でこの領域が発展を続けていくと、多くの居留地（村や町）が存在するような状態になっていく。そうなった場合、居留地間の関係を調整し利害を調整したり、ひとつの居留地だけではなく、地方全体の利益を考える存在が必要だ。こういった問題に対処するのは、明らかにひとつの居留地の指導者の能力では難しい。

十分に発展した領域、地方にとっては、この種の「高い視点で物事を進める主体」が必要とされる。その器として要請されるのが「都市」なのだ。

### ▼都市の概要

都市は、人類の居住地として最も大規模かつ複雑な要素を内包したものとなる。その最大の特徴は、周辺地域への影響力を持つ組織や機構を備えることだ。このような機構は村や町が単体では維持することのできないサービスをその地方に提供する。

このサービスは多岐にわたるが、その中心的な思想は「公共」と「全体利益」であろう。

村や町などの居留地では、日々の生活を維持するための活動に追われているため、どうしても目の前の食料や財産が優先されてしまう。その結果として道路の整備や開墾、技術開発といった十年二十年単位の計画を実行することは難しい。その利益を受け取るのが現在の住人ではない可能性が高いからだ。治水工事や道路の整備、商業に関する先見性のある投資などは、個々の居留地の利益、あるいは目先の衣食住などを「超えて」判断される必要がある。

同様に、飢饉や災害に備えることも難しい。現代社会における「保険」の考え方は、10人に1人が被るような災害に対し、その1人をケアするのに必要な資金を10人で分担するような形式で成り立っている。セルデシアの地方村でもこの「保険」的な考え方は存在し、寡婦に対する援助や、村人の互助などにその形跡を見ることができが、それは個々人の村人に対するものである。村全体が被害者となる飢饉などの災厄に対しては、「その村以外の互助参加者」が必要であり、しかも村の規模の10倍程度の外部規模が望まれる（そうでないと災害の分散が厳しいからだ）。とうぜん、その規模の交渉を村レベルで完結するのは難しいため、これは絵に描いた餅にならざるを得ない。

このような「高所大所からの判断を行う組織」は、通常、その地方領域で最も栄えている居留地に求められる。このような組織は、目の前で直接的な生産を行わないために、食料の増加などの直接的な利益をもたらさないからだ。営利能力の低い組織を生み出すためには豊富な余剰の人材が必要だからである。一方で、このような組織が生み出すサービス「統治判断」や「防衛能力の貸与」といったものは代替が難しい。その地方では唯一無二であるだろう。そのため、周辺の居留地は、この居留地の傘下に入るという形でサービスの提供を受け、対価として税収を差し出すという関



▲飲食店や買い歩きも都市の文化だ。

係に落ち着いてゆく。このサービス提供側の大型居留地が「都市」と呼ばれるのだ。

都市はその役割から他の居留地にはない機能をいくつも有している。それらのほとんどは公共や巨視的な判断を提供するのがもっぱらである。軍事およびその強制力に裏打ちされる司法サービス、中長期的な視座を持った統治サービス、土木や治水などの大規模なインフラ整備サービス、研究開発を目的とした学術機関、技術や芸術を保存する図書館や美術館、人の流れが集まる事による情報の収集と拡散、都市自体が生み出す巨大な需要に基づく余剰人口の吸収サービス、そして他の都市との外交といった大規模かつ複雑な社会に見られる機能を担っている。

人類の生存領域、地方において、その地方に「都市」が存在するか否か、つまりその地方全体の幸福を考える統治組織があるか否かは、その領域の発展速度に非常に大きな意味を持っている。いままでは烏合の衆のように点在していた村や町が、有機的に協力すれば、その強みは何十倍にも向上し、さまざまな危機に立ち向かうことも可能になるのだ。

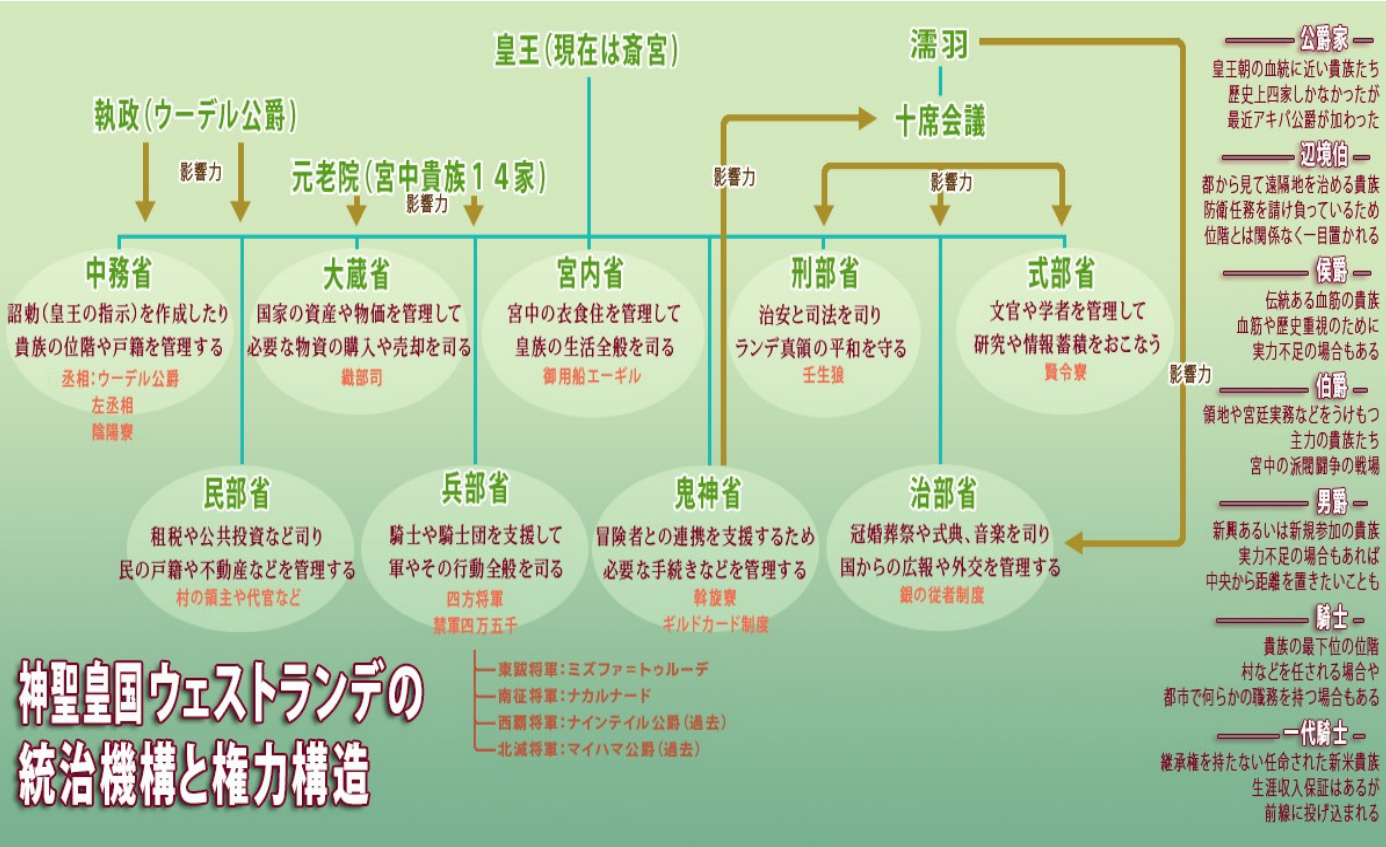
ここからは、都市の提供するサービスについてみていこう。

▼統治

代表的な職業	騎士、会計士、文官、司書、筆写師、地図屋、貴族
代表的な設備	庁舎、書庫、宝物庫

都市は、連合した各居留地の中心として地域全体を統治する。村や町単体で行われるものとは異なり、各居留地を有機的に結びつけ、ひとつの連合体として運用することにより、単純に個々の居留地が利益を求めるよりもずっと大きい利益をその地域全体にもたすことができるのだ。その具体的な手法とは、傘下地域から税収をあつめ、その対価として各地で発生する病気や不作、あるいは野盗やモンスターといった災厄への対処を行うこと……リソースの集中運用と保険が中央統治の思想背景だということができるだろう。

この統治システムを機能させるためには、統治を財務面から下支えする税を管理する人材や、地域全体の情報を収集、蓄積するための人員と設備、そして有事の際には問題に対処するためのさまざまな判断を下す人間と、複数の専門家によるチームが必要となる。彼らがひとつの組織として活動する際に利用されるのがいわゆる庁舎とよばれる設備だ。





庁舎では統治システムを動かすために町や村では見かけることが珍しいさまざまなサブ職の人間が働いている。まず、税を始めとする都市の財務を一手に引き受ける官吏たちの多くは〈会計士〉や〈文官〉であり、その組織の大きさは都市とその支配領域の大きさに直結している。地域の情報を収集、蓄積、運用する専門家としては各村に駐在する〈騎士〉や、地理的な情報を集める〈地図屋〉、集められた情報を書面という形で残す〈筆者師〉が活躍する。彼らが日々残す膨大な情報を保存するために庁舎とセットで運用されるのが書庫であり、その専門家〈司書〉も忘れてはならない。情報をひたすらに蓄積、保管するための設備というのはほとんど都市特有のものと言ってもよいだろう。

そして、この統治システムにおける最終的な決定権を持つ人間が存在する。それが〈貴族〉だ。彼らは各都市において、各々の支配する地域全体において発生する様々な状況に対して、統治の頂点から地域全体の利益を最大化するための判断を行う専門家でもあるのだ。

## ▼軍事による防衛

代表的な職業	傭兵、騎士、軍師、指揮官、将軍、提督
代表的な設備	兵舎、馬房、閱兵所、訓練所、武器庫、城塞

都市は、傘下にはいつている地域全体から得られる税を財源として、村や町単体では維持することが困難な規模の軍事力を常備することがができる。この軍事力は、基本的には地域の治安維持や安全保障、つまりは野盗やモンスターなどから各居留地を防衛するために運用されるのだ。このような軍事サービスを提供するためには、前線部隊と後方部隊、さらには様々な施設が必要となり、その規模は見かけよりも大きくなる。

都市が持つ組織的な軍事力を構成している人々のなかで前線部隊（いわゆる兵力）に該当するのは、〈騎士〉や〈傭兵〉たちだ。〈騎士〉は都市を治める領主と主従の関係にあるのが常であり、〈傭兵〉は一定の期日を定めた契約に基づいてその力を提供する。彼らを統率し、軍団として運用するための指揮役もまた都市の軍事力には不可欠である。それを担うのは〈指揮

官〉や〈軍師〉〈将軍〉たち、そして場合によっては水上戦力を統べる〈提督〉が加わる。

また、戦力を支えているのは前線の兵士や騎士だけではない。彼らの後方を支える部隊の存在なくして彼らは十分に活動することはできない。これらの後方部隊は、食料の輸送などを担当し、多くの場合市民からの志願兵（つまり農夫）などがそのほとんどを占めているが、専門家として会計士や文官、交易商人や配達人が参加していることもある。また、鍛冶屋や武器職人などもそれぞれ武具の保守を行うために参加していることが多い。

人が集まればそれで軍隊が成り立つということはない。軍隊がその機能を果たすには相応の設備もまた要求される。まず、兵が寝泊まりする兵舎、重要な機動力を担う馬のための馬房は決して欠かすことができない。平時に部隊を鍛えるための訓練所や装備を保管しておく武器庫なども整える必要がある。

〈冒険者〉に比べて限定的な戦闘能力しか持たない〈大地人〉たちにとって、防衛設備はとても重要だ。強力な亜人の軍勢に対抗するため、大規模都市の多くは城壁や城門、見張り等を備えている。土地柄によってはこれに水堀りなどが加わることもある。十分に裕福で先進的な都市の場合、魔法的な防御措置を講じることもある。また、都市から離れた、しかし軍事上重要な拠点を守るために専用の城砦を建築することもある。射撃のための窓や固い門が多数備えられた城塞は、非力な〈大地人〉がモンスターに対抗するために考え出した知恵の結晶なのだ。

都市が保有する軍事力は、その都市の権威を対外的に誇示するという側面を持っており、時にその威容を示すセレモニー等が行われることもある。裕福な都市で行われるイベントでは騎士団を一同に集め、披露するための閱兵所と呼ばれる施設が整備される。このランクの軍事力をそなえた都市は周囲からの信頼を集め、騎士団を誇りにしているだろう。



## ▼仲裁と外交

### 代表的な職業

交渉人、騎士、筆写師、会計士、  
紋章官、貴族、薔薇園の姫君

### 代表的な設備

迎賓館、貴族の都市館、狩場、広場

人間が集まって生活を行う場では、必ず複数の人間による利害の衝突があり、またその解決を行う必要がある。

ヤマトにおける一般的な村落において、この種の利害衝突が起きた場合（たとえば畑の境界線における意見の違いや、水車の使用権に関するもめごとなど）、それを当事者や周囲の話し合いで解決できなければ、その村落の上位者、代官や世襲領主などの裁定を仰ぐことになる。この種の処理がなぜ可能かといえば、村落においてはこの上位者のもとでほとんどすべての住民が（建前ではあっても）横並びの権利を持ち、またそれぞれが固有の武力を持っていないためだ。上位者の決定の正しさはその戦闘能力で担保されているわけである。

一方で、これが村落をまたぐ規模、あるいは町と村、町と町といった異なる上位者をいただく集団の間の衝突となると一筋縄ではいなくなる。なぜなら、当事者同士に（規模には大きな差があるだろうが）それなりの戦闘能力があるためだ。戦闘系サブ職をもたない〈大地人〉とはいえ、相手が同じような戦闘系サブ職をもたない〈大地人〉であれば殺傷することは十分に可能である。村と村との間にある川が水不足で干上がりかけているとき、この使用権を巡って紛争が起きる、死者が出るというのは十分に考えられる事態だ。

そこにあるのは正邪の戦いではない。どちらの側にも確保したい自分の利益があり、その利害が衝突している事態である。こういった事態は、少なくともヤマトにおいては、もはや法や公正の及ぶところではない。どちらの側にも言い分と面子と信用がかかっているためだ。両者が退かない場合、この種のトラブルは往々にして悲惨な結果を生み出してしまう。

ここまで居住地と居住地の間について説明したが、実は都市内部でもこのような事態は起こり得る。都市は統治のために、領地を持たない貴族をかかえているし、周辺の居留地から仕事のために一時的に滞在をしている有力階級も多い。都市内部でトラブルが起きた

場合、市井の民がおこす騒乱や犯罪である場合は騎士が鎮圧をすればよいが、その鎮圧をする側の騎士（貴族階級）同士が利害関係で対立してしまった場合、前述の居留地間の闘争と同じように周辺を含めた被害が大きい結末へ向かってしまう。

こういった事態に対応する手段が「仲裁」だ。共同体の外部との間であれば武力行使による解決も珍しいことではないが、こと領地内部で発生する摩擦は、その解決を中立とみられる第三者に委託し、できる限り双方が納得できる形で公正に解決されることが望ましい。そうでなければ摩擦は派閥関係という力学の中で次第にその規模と数を増し、共同体をバラバラに破壊してしまうのだ。

貨幣経済が十分に発達していないヤマトの社会において、信用というのは現代日本よりも重い意味を持っている。信用経済における信用とはつまるところ「借金を返す能力（＝資産）」である。一方で、封建社会における信用とは「いざとなったら命がけで戦い、自らと自らの財物（領民を含む）を防衛する能力」を指す。貴族がその身分や地位に誇りを持ち、侮辱などに激怒をするのは、短慮だからではなく、それが彼らの財産（信用）を破壊する行為だからだ。侮辱や軽蔑、挑戦を放置するのは、貴族において「いざというとき対応する能力に疑念が生じる」ことであり、信用経済においては資産を失うのに等しいことなのである。

このような社会で勢力を持つ二者を和解させる「仲裁」はかなり難しい専門的な能力を要する。まずは、争っている二者に一目置かれるだけの信用が必要だ。この信用とは、武力や財力などの「いざというときの行動力を保障するもの」である必要がある。また、周囲からの名声や評判なども重要である。これらの評価はいさかう二者から、この裁定者なら中立的な判断を下すことができるという信頼の基盤になる。

それら前提に続き、実際に仲裁をするための実務能力も必要だ。これは関係者すべてに対する事前知識や、実際に起きた利害衝突に対する調査能力、過去の事例に対する知識、また両者と交渉して妥協点を設計するための企画能力、交渉能力などが必要となる。

仲裁はそもそも「武力衝突をさせない」ために行うものである以上、これらの調査、交渉、妥協すべてを実際には武力行使抜きで行わなければならない（実際



には、威嚇程度はよくあるようだが）。そのためには、仲裁を依頼される以前の普段から、周辺の有力者と顔をつなぎ情報収集を重ねる外交能力が重要となる。

都市部の貴族や名家にはこのような仲裁を専門的な役割として受け持つものたちもいる。居留地同士や武装勢力同士で衝突が起きた場合、そしてこれ以上の損害を望まない場合は、（もちろん有料であり高額だが）こうした仲裁のサービスを受けることを検討してもいいだろう。

▼治安、司法、仲裁

代表的な職業	騎士、指揮官、将軍、ルーンナイト
代表的な設備	兵士詰め所、騎士団詰め所、兵舎、見張り塔、市門

都市のように膨大な人間が生活し、またその出入りも多い居留地においては少なからず個人によるトラブルが発生する。それはちょっとした諍いやアルコールがらみの乱闘、あるいはより意図的な犯罪が含まれる。必要最低限の生活必需物資しかない農村は、ある意味全員が運命共同体である。そこでトラブルを巻き起こすことは全体の、そしてひいては加害者の未来さえも閉ざしてしまうために、遊び半分のもめごとというのは少ない。また、起きたとしても村の因習により厳しく裁かれる。一方で、都市部ではその豊かさや余剰人員からくる「見知らぬ顔」のせいで犯罪が一般化してしまうのだ。



これらの犯罪やトラブルは、都市にとって重要な様々な機能を阻害することから、都市の為政者は恒常的に治安を守る必要に迫られる。ヤマトにおいては治安を維持するための、そういった機構は、〈騎士〉や〈指揮官〉による組織であることが多い。「騎士団」は都市統治者の常備戦力だが、日常的な任務の大部分は、この種の治安維持なのだ。

治安意識が高い都市では複数の兵士詰め所や騎士団の詰め所を見ることができる。これは現代日本における警察署のような施設だと考えればいいだろう。こういった施設には犯罪者を収容する牢屋なども併設されている。また、都市の内外を見張るために設けられる見張り塔や、都市と外部との出入り口となる市門も治安維持設備のひとつだ。密輸や密入国などを事前に察知するのは、ヤマトにおいて重要な治安手法である。

▼土木、治水や街道

代表的な職業	会計士、設計士、大工、辺境巡視、地図屋
代表的な設備	書庫、鍛冶場、倉庫

都市は傘下にある居留地から少しずつ種々のリソース（労役や税）を収集することで、通常の村や町では実行できないような様々な事業を実施することができる。その中でも最たるもののひとつが土木、治水事業だろう。

河川は人の生活に欠かせない一方で、時に嵐や大雨によって氾濫し、大きな被害をもたらす。河川を人の手で整え、より安全な形で利用する治水事業は古来より重要だが困難な事業として認識されている。なんともいってもその実行に要求される労力や資金の規模は単一の村や町の手には負えるものではないのだ。また、要求される技術の特殊性もその難易度をさらに押し上げる事になる。

このような大規模な土木——治水事業や街道整備は、実際の現場の労働は周辺の居留区を巻き込むにせよ、広大な地域から労力や資金を捻出できる都市だけが指揮可能ということになる。

土木や治水事業で活躍する専門家たちを紹介していくと、まずは公共事業が必要とされる地を選択するための情報を提供する〈辺境巡視〉や〈地図屋〉。工事

そのものに必要とされる高度な技術を提供する〈設計士〉、実務を担当する〈大工〉、そして何より莫大な資金の調達や運用を取り仕切る〈会計士〉といったサブ職が必要とされるだろう。また彼らの業務を支える施設としては、各種の情報を集積する書庫、実際の工事で使用する大量の資材を集積できる倉庫、現場において消耗していくさまざまな道具をメンテナンスしたり補給したりするための鍛冶場などが求められる。

▼知識の集積と保存、学術機関

代表的な職業	医者、魔具工匠、学者、魔法学者、錬金術師、筆写師、薬師、調剤師
代表的な設備	施療院、医院、神殿、学者、大学、薬草園、研究所

知識の集積は人類がその生存範囲を拡大するにあたって常に最良の戦術であった。

モンスターの襲来、疫病や飢餓、天災などの危険が渦巻く〈セルデシア〉世界において、それらに対応する知識は金貨では贖えない価値を持つ。それだけに、この知識の集積は急務であった。

だが知識の集積は非常に困難でもある。村では生産活動に従事しない人間を養う余裕が無いし、町はギルド中心の商業文化が強すぎるために知識も秘匿される、もしくは個別の工房で一子相伝となってしまう。同業者にも知られることになれば商売上の有利をみすみす失うことにもなるからだ。

とはいえ困難な知識集積であっても、その困難を乗り越えるだけの必要性が存在するジャンルがある。疫病に対応するための医学（薬学）といったジャンルや、農地の進歩を促す農学、「記録を取る」事によって統治計画の補助を行う語学や史学、建築や土木のための数学などといったジャンル、また外交や統治正当性のアピールを行うための修辞学などである。また、一部のモンスターからの防衛策やその有効利用を考えた錬金術や魔具研究なども重要とされた。

これらの研究は多くの場合おびただしい試行錯誤や記録資料の積み重ねを必要とする。薬学や医学などは薬草園や実験農場を作ったうえで十年単位の知識集積が必要なのだ。このような研究は非生産人員を抱える余裕のある都市部において、統治者主導で行う他無い

のだ。断固たる決意を持って知識の集積を行う貴族は、多くの、そして当面の間は報われる可能性の低い予算を投じて薬草園、研究所、そして大学などを開く。これらの機関は、広い範囲から学者や技術者などを集めて研究を行う。技術はそれに携わる人間が増える程にその進歩は早まるし、時に他分野との交流によってある種のブレイクスルーを迎えることもある。自由な議論や討論、記録の重要性、そして基礎的な学識による市民社会などは都市における大学の存在が創り出した文化でもあるのだ。

▼芸術の保護、支援

代表的な職業	画家、建築師、宝石職人、小説家、蒐集家、数奇者
代表的な設備	工房、サロン

人間が生み出すものは必ずしも生活に必須となるモノだけではない。衣食住とは別に、様々な物に価値を見出すのもまた人の営みだ。とはいえ、生存に関わらないような芸術品を専業で生産するような人びとを養うことができるのは都市に限定される。どんな物も需要が無ければ製造され、また販売されることで生業となることはできない。この点において村では日々の生活の足しにならない絵や宝石に大金を払うことはできないし、小さな町で小説家が生活できるだけの本を売ることは難しいからだ。

存在する消費者の規模と、その購買力という点において都市は村や町とは比べものにならないほどの巨大さを誇る。都市に居を構える貴族や大商人は自らの経済的な余力を、芸術品の蒐集に充てることがある。これは本人の好みであることもあれば、経済力の誇示の一環としての意味を持つこともある。いずれにせよそのような需要に応える形で都市では〈画家〉のようなサブ職が生きていくことができる。

ちょっとした贅沢というレベルで見れば、より多くの都市の住人も芸術の保護や支援を行っている。〈宝石職人〉や〈画家〉の作り出す芸術品は全てが最上級のグレードで貴族に対して捧げられるわけではない。多少生活に余裕のある人間であれば装飾品や絵を求めるといったことは珍しいことでもないし、比較的多数に人間へ向けた娯楽を生み出す〈小説家〉の需要も都市



ならではと言える。

もう少し尖った例として存在するのが、芸術品を生み出すわけでは無いが、芸術のために生きている人々だ。〈蒐集家〉は経済的に相当な余裕のある家に連なる者が稀につくサブ職で、とにかく芸術品を収集することを第一とした人びとである。また、自らの立ち振る舞いや服装そのものを一種の芸術と見立てて表現を行う〈数寄者〉も都市でのみ生きる住人だ。彼らは衣食住に関わるモノを生産することは無く、その意味で村や町といった小さな共同体の一員として認められることは決していない。

## ▼情報サービス

代表的な職業	歌姫、語り部、ちんどん屋、軽業師、娼姫、密偵、追跡者
代表的な設備	広場、酒場、舞台、劇場、娼館、集会所

都市はその周辺地域に様々なサービスを提供する。居留地の統治者（地主や小領主、ギルドマスターたち）に対しては防衛戦力の派遣であったり、司法サービスの提供であったりする。しかし、当然統治者ではない一般の人びとに対しても都市は様々なサービスを提供しているのだ。例えば医療や雇用、そして専門技術の教育などだ。しかし、このような都市のサービスも全ての人間がアクセスできるようになっているとは限らない。希少価値のあるサービスは当然のように大きな対価を必要とするし、仮に対価となりえる十分な蓄えがあったとしても現在のヤマトの文化では、そもそもサービスの存在を知ることやサービスそのものに接触することも市井の人間には難しい。

どこに何があるか？ という情報は、その情報だけで独立した価値があり、それ自身も立派なサービスだといえるだろう。

比較的アクセスがしやすいものは、酒場や劇場などで娯楽として提供される歌や物語などだろう。これらの娯楽は、直近の噂話やよく知られた伝承などを下敷きにすることが多く、時に有用な内容を含んでいることもある。下位の貴族や商人などが扱う都市部の政治情報や人間関係の話題、有力者のもつ能力や兵力、財力といったリソースの情報、出来事の経緯とその蓄

積となる歴史情報などは高い価値を持っている。

吟遊詩人や歌い手、語り手といった民間情報流通業者は、都市部における情報の民間エキスパートだ。複雑な血縁関係で派閥を築く貴族の情報は、紋章官、文官、司書といったスペシャリストたちでなければ把握しきれない。有力な商人や貴族に対して接点を持つためには、同格の人物もしくは血縁を頼るのが通常の手順となる。これらは全て無料ではなく、しかるべき対価（情報料や紹介料、口添え料あるいは相応の謝礼）が必要だ。二十一世紀の地球世界ではWebで無料かつ網羅的に収集することのできる程度の情報であっても、〈セルデシア〉世界においては収集、保存、分類にそれぞれ専門技能を必要とする希少なサービスなのだ。

余人に知られていない秘匿された情報ともなれば、然るべき技能を持った調査員を雇用して調査をする必要がある。〈密偵〉や〈追跡者〉は大規模な都市であればさまざまな人間の思惑に寄り添うように存在し、雇用主の様々な依頼をこなしている。少し変わったところでは〈売り子〉や〈娼姫〉といった人々も自らの活動する領域で調査を引き受けることがある。彼らは本来の生業の過程で思わぬ情報や接点を得る事があるのだ。このような情報産業の担い手は、さまざまな情報の売買やコネクションの結び付けを生活の糧へと変えているのだ。



▲歌を聞くのも重要な情報源。

## ▼人口の余剰吸収

代表的な職業	家政婦、メイド、執事、無法者、 無宿人、賭博師、見習い徒弟、 掃除人、売り子
代表的な設備	貴族の邸宅、酒場、人夫斡旋所、 スラム

都市においては、分業化と貨幣経済が他の居留地と比較しても圧倒的に進んでいる。その結果として生まれるのが「高収入な人間」だ。このような高収入な人間、多くの場合貴族や豪商だが、このような人々は、身の回りの家事を行うよりも自らの職能に合わせた専門労働に注力した方がずっと収入が大きくなる。その結果として、身の回りの単純労働を行う人間＝使用人の概念が生まれ、労働力としての需要が発生することになった。彼らは使用人を雇用することによって一門を形成し、ますますその勢力を増していくのだ。

このような事情から、都市においては村や町ではほとんど見ることのできない「土地に拘束されていない」労働力需要が存在することになる。村や町においては、原則として成人の労働者は生産者とイコールであり、かつその仕事は必ず土地を必要とするという問題がついて回る。〈農夫〉は耕すべき農地が必要だし、獲物を狩りつくすほど大勢の〈狩人〉が同じ村で生活することはできない。村や町では労働需要は土地（および養える人口）と直結しており、そこから余った人口を養うことはできない。都市独自の活動によって生じる労働需要は自然と、農村部の余剰人口の受け皿として機能することになった。

もちろん良い面ばかりではない。都市でも都市独自の縄張りやルールが存在しており、適応できずに死んでゆく場合も多いし、都市部での過酷な仕事にまつわる悲劇も存在する。使用人や日雇い人夫、単純な売り子の需要とはいっても雇用側はなるべく信用（コネ）のある人間や、健康で力の強い、あるいは容姿に優れた人間を優先するだろう。あぶれた人間は都市のはずれに（多くの場合無許可に）住み着くことになる。しかし、このように無法者や無宿人が集まって構成されるスラムが成立しうるのも、ある意味では都市の豊かさを反映していると言えるだろう。

## 都市アキバの特殊性

Mission

アキバはゲーム時代や地球での記憶ゆえに、〈冒険者〉からは「街」と呼ばれているが、この記事における区分では「町」と「都市」の中間的な存在にあたる。多種のギルドが存在し、その合議にもとづいて利益の調整が行われるのは「町」の特徴だ。一方で、大地人の居留地と比べた場合、莫大な経済的、人材的、知識的な資源を駆使して研究や開発を進めている部分や、周辺の余剰人口を受け入れている部分は「都市」としての特徴を備えているとも言える。

〈冒険者〉と〈大災害〉という特異なイベントで突然成立したアキバは、その規模や実力にもかかわらず、明示的な意味で統治や軍事のサービスを提供していない（一時的な契約としてのゴブリン討伐などは行うが、領地を守護するといった恒久的な統治をしない）という意味で、〈大地人〉の基準では異質な街なのだ。

経済的な点から言えば、まず指摘されるのは巨大な消費市場であるという点だ。逆に言えば、この都市は一次産業が非常に脆弱だ。農業や林業、鉱業、漁業といった一次産業が無いため、材料の需要は全て輸入によってまかなわれている。輸入元は多岐にわたり、北はエツゾ帝国から南はナインテイルにまで及ぶが、こと生鮮食品に限ればアキバ周辺の〈大地人〉から買い付けるのが一般的だ。

モンスター素材の入手や、先端的な（時に魔法の）商品開発から得られた資金はこうした一次産業による生産物を購入する代金として消費されている。結果として、この地では他の〈大地人〉社会から見ると想像することも困難な量の貨幣が流通しており、物価も現代社会の感覚でインフレと呼べるほどに高騰している。しかし、この経済圏が〈大地人〉社会へ及ぼす影響は限定的だった。〈冒険者〉がアキバの街で行う取引はほとんどがアキバの街の〈冒険者〉同士で完結していたからである。しかし〈大地人〉と〈冒険者〉の交流が盛んになりつつある現在、〈冒険者〉の持つ莫大な資金が（主に生産物の輸入によって）イースタルの〈大地人〉へと流れはじめている。この問題に自覚的な〈冒険者〉の一人が〈第八商店街〉のカラシンド。彼はマイハマにおいて双方の調整役となるため、真っ先に商館の立ち上げを行っている。





## ◆概要

〈人型植物〉（ヒューマンプラント）は、主として美しい女性の姿をした植物モンスターである。もっともよく知られる通常種がアルラウネと呼ばれているため〈人型植物〉全体をそう呼称することもあるが、これは正確ではなく、他にジギタリス、マンドレイクという2つの亜種の存在が確認されている。

3つの種に共通する特徴として、薄っすらと緑がかった肌と艶やかな髪の毛があげられる。実はその髪の毛はツタであり、髪飾りのように見えるものは本物の花である。面白半分で触ったり外そうとしたなら彼女らの怒りを買うだろう。

アルラウネ種は平均身長1メートルほどで儂げな容貌が目立つ。性格は内向的でおとなしく、面倒見が良い傾向にある。回復系の能力に秀でており、怪我人を見つけると治療魔法をかけてくることもあるという。直接的な戦闘は得手ではないが、共生関係にある動物モンスターを前衛として後方支援を行うことが多い。

ジギタリス種は平均身長1.5メートルほどで硬質で整った外見をしている。一見して攻撃的な性格に見えるが、それは警戒心の裏返しだ。気を許した相手には甘えたがるものの、好意をストレートに表現するのが苦手な所謂ツンデレといえる。戦闘では状態異常を引き起こす花粉や天候操作系の魔法を操るのが得意だ。

マンドレイク種は平均身長50センチほどで他の二種と比べて幼い容姿をしており、知能は低く好奇心旺盛だ。大声で元気よく喋るため、群れるととにかく騒がしい。あまり深く物事を考えず、本能と衝動に従って行動する。魔法は使えないが、素早い動きで飛び回りながら礫や木の実を投げる攻撃は侮れない。

## ◆生活形態

外見こそ人間に似ているものの、彼女たちの生活形態はほぼ植物だ。基本的に日中は日当たりのいい場所で座って日光浴をしていることが多い。これは全身で光合成をおこなうため、普通に暮らしている分には十分足りる栄養を蓄えることができる。また、口から食物を摂取することも可能で、植物から動物、人間の料理までほぼなんでも食べるようだ。

彼女たちの繁殖方法には謎が多いが、ほとんどの種は地面に種を蒔くことで同族を増やすことが確認されている。発芽した種は最初は植物そのものだが、成長するにしたがって徐々に〈人型植物〉の姿になり、やがて地面から抜け出し歩き始める。身体が成長するにつれて外見年齢も上昇していくのだが、見た目の年齢と個体としてのレベルの上昇にあまり因果関係は無いようで、若い姿ながら高レベルのジギタリスや、淑女の姿だがレベルは低めのアルラウネなども存在する。

多くの〈人型植物〉にとって、自分が発芽した場所こそが成育に適した条件が揃っているという認識があり、同じ群落で育った者たちが共同で新芽の世話をする姿も見られる。こうして育った個体は擬似的だが姉妹のような意識を持っており、戦闘でも協力することが多い。だが、運悪く姉たちの庇護を受けられなかった場合、動物（とくに天敵であるシカモドキやハタケイノシシ）による被害にあうため、無事に成長できる個体は全体で見ると一割にも満たないという。

彼女たちの治癒能力や薬の材料となるドロップ品は、亜人や〈冒険者〉にも狙われやすく、危険を避けるため森の奥深くに集団群落を作ったり、肉食性の動物モンスターを用心棒にして共生していることもある。ま

た、〈歩行樹〉（トレント）や〈人食い草〉（トリフィド）といった植物モンスター、〈樹人〉（エント）や〈森妖精〉（アルセイス）のような植物の精霊とも友好関係にあり、森全体に巨大な共同体を築いている例も確認されている。

## ◆分布と生息域

〈人型植物〉の分布域はヤマトの全土であり、エッゾ、フィジャイグのような寒暖の激しい地域にも、その環境に適応した亜種が存在している。主な生息域は人の手が入った里山や林が多く、鬱蒼と生い茂った森林や密林で出会う機会は意外と少ない。これは密度の高過ぎる森林では地表まで光が届かず、十分な光合成が行えないためだ。

〈冒険者〉が彼女たちと出会う状況で一番多いのは、採取先での遭遇ということになるだろう。彼女らが過ごし易い環境は多くの草花にとっても心地よい環境であるため、彼女らの群落＝採取場所という場合も多い。また、前述したように彼女たち自身も採取対象になり得る。特に歩き出す前の〈人型植物〉の新芽や根は、柔らかく甘みがあり、薬の材料としても重宝されるため、〈大災害〉以降は（人型をした）外見のため敬遠されながらも、珍味として一定の需要がある。

群落の個体数が増え飽和状態となると、彼女たちのうち一定数が「株分け」と呼ばれる新天地への旅を行う。古株の〈人型植物〉が妹たちに場所を譲ってやる例もあれば、好奇心に満ちた若い〈人型植物〉が自ら群れを離れる場合もあるようだ。この状況になった彼女らは理解の少ない周辺の農村などから危険な怪物とみなされ、討伐依頼が出される事となる。

彼女たちは総じて臆病で、同族以外に対する警戒心が強いものの、同時に好奇心旺盛であり、害意のないことを示すことさえできれば、その警戒心を解きほぐしてよき隣人として付き合うことのできる可能性がある。特にアルラウネ種は〈森呪遣い〉の従者契約モンスターとして定番の存在であり、ゲーム時代から臍根にしているプレイヤーも多い。森の中に隠れ潜んだ彼女達を探すという試練こそあるものの、低レベルでも危険が少ない契約条件である事と、回復魔法の威力を僅かに底上げする能力を持つ事から、初心者〈森呪遣い〉の最初の契約相手としても選ばれやすい。

ただし、契約できるアルラウネの外見や性格は個体ごとに毎回ランダムに決定されるため、契約しては解約し、望んだ組み合わせに当たるまで同じクエストに挑戦し続ける拘りの〈森呪遣い〉も少なくない数が存在したといわれている。

このクエストの繰り返し行為は「キャッチ&リリース厳選地獄」と呼ばれており、なかにはキャラクター作成直後から一週間これを繰り返し「ツインテールのじゃろり巨乳アルラウネ」との契約を勝ち取った剛の者もいたとされる。

## ◆〈アルラウネ〉の作成

・推奨するエネミータイプ：ヒーラー

### テンプレート

#### ・小種族由来の自動取得特技

《誘惑する花》\_\_常時\_\_このエネミーは常に「弱点（刀、軽量、火炎）：{変数1}」を持つ。また《ダッシュ》を行なうことができない。

変数1： $(CR/6 + 1) \times 10$ を代入すること。

#### ・デザイン時処理

このエネミーは「自然」「植物」を得る。【抵抗値】に+1。

#### ・しぶとさ処理

CR16～：【しぶとさ】の20%を【最大HP】に加える。

### 所持特技の例（ヒーラータイプ）

CR1～10：《滋養の根》\_\_ムーブ\_\_このエネミーは【HP】を{変数1}点回復する。\_\_

CR11～20：《滋養の根》\_\_ムーブ\_\_単体\_\_3Sq\_\_対象の【HP】を{変数1}点回復する。

CR21～：《滋養の根》\_\_ムーブ\_\_単体\_\_4Sq\_\_対象の【HP】を{変数1}点回復し、BS1つを解除する。

変数1：【しぶとさ】の40%（10点刻み程度に丸めること）。



《花束をふる》\_\_〔魔法攻撃〕\_\_メジャー\_\_対決（攻撃↑+2D／抵抗）\_\_単体\_\_2Sq\_\_対象に〔**変数1**〕+2D〕の魔法ダメージを与える。「対象：単体／射程：2Sq」の二次対象の【HP】を**変数2**点回復する。〔達成値：攻撃↑+10〕ダメージに+**変数1**する。

**変数1**：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値の70%を代入すること。

**変数2**： $(CR/8+2) \times 10$ を代入すること。

《養分をため込む》\_\_ムーブ\_\_このエネミーは2Sqまで〔通常移動〕してもよい。〔マイナー〕このメインプロセスで行なうダメージロールに+**変数1**する。

**変数1**：【攻撃性】の30%（10点刻み程度に丸めること）。

《めまいを起こす花の蜜》\_\_〔魔法攻撃〕\_\_メジャー\_\_対決（攻撃↑+2D／抵抗）\_\_単体\_\_2Sq\_\_対象に〔**変数1**〕+2D〕の魔法ダメージを与える。対象は、次に行うダメージロールから-**変数2**しなければならない（最低0）。この効果はBSとして扱う。

**変数1**：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値の70%を代入すること。

**変数2**： $(CR/8+1) \times 10$ を代入すること。

### ドロップアイテムの例

金平糖、花粉球、やわらかい蔓、アルラウネの花びら、アルラウネの蜜、朦朧花粉、芳香の蜜、アルラウネの根、アルラウネの種、アルラウネの若葉

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。〈アルラウネ〉であればヒーラーにエネミータイプ適性を持つ。

ウェンズディ7

([http://lhrpg.com/data/enemy\\_data\\_guide.html](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、〈アルラウネ〉の場合「〔自然〕〔植物〕タグを追加し、【抵抗値】に+1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 Book 2（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 $(CR \times 8)$ 、モブエネミーは $(CR \times 4)$ 、ボスエネミーは（ソロ型で） $(CR \times 40)$ 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。

## 〈幼血花〉 プチラウネ

ランク：1 タグ：[自然] [植物] 識別難易度：3

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】1  
 【回避】1 + 2 D 【抵抗】3 + 2 D  
 【物理防御力】9 【魔法防御力】2  
 【最大HP】36 【ヘイト倍率】×1  
 【行動力】1 【移動力】2

### ▼特技

《幼いラウネ》\_\_常時\_\_このエネミーは常に[弱点(刀、軽量、火炎)：10]を持つ。また《ダッシュ》を行なうことができない。

《花束をふる》\_\_[魔法攻撃]\_\_メジャー\_\_対決(4 + 2 D / 抵抗)\_\_単体\_\_2 S q\_\_対象に[10 + 2 D]の魔法ダメージを与える。「対象：単体 / 射程：2 S q」の二次対象の【HP】を10点回復する。[達成値：14]ダメージに+20する。

### ▼ドロップ品

1～4：金平糖[換金](15G)

5～6：回復薬(初級)(LHZB1 P219)

### ▼解説

地面から足を引き抜き、自力で歩くことができるようになったばかりの幼いアルラウネ。外見年齢も、支え無しで歩けるようになったばかりの3歳くらいの幼女、といった風情で、おぼつかない足取りでよちよちと歩く姿は愛らしく人気が高い。

手には、育ててくれた姉妹たちからお祝いにと贈られた花束が握られている。この花束は魔法を使うための術具でもあり、幼いながらに癒しの魔法を使いこなすことができる。戦うことになった場合、可愛い外見のため攻撃しづらいという〈冒険者〉も多いが、放置していると他のモンスターの傷を治してしまうため油断のできない相手だ。

性格は優しく気遣いもできる良い子なのだが、人見知りかつ恥ずかしがり屋で、すぐに他のモンスターの背後に隠れてしまう。森で出会った怪我人に物陰から回復呪文をかけた後、礼を言われると真っ赤になって逃げだしてしまった、といったエピソードもある。

## 〈媽血花〉 ママラウネ

ランク：11 タグ：[自然] [植物] 識別難易度：6

【STR】5 【DEX】4 【POW】6 【INT】5  
 【回避】5 + 2 D 【抵抗】7 + 2 D  
 【物理防御力】30 【魔法防御力】20  
 【最大HP】90 【ヘイト倍率】×2  
 【行動力】9 【移動力】2

### ▼特技

《誘惑する花》\_\_このエネミーは常に[弱点(刀、軽量、火炎)：20]を持つ。また《ダッシュ》を行なうことができない。

《目眩をおこす香り》\_\_[魔法攻撃]\_\_メジャー\_\_対決(8 + 2 D / 抵抗)\_\_単体\_\_4 S q\_\_対象は《基本武器攻撃》を実行する。この時攻撃の目標は、このエネミーが選択する。[達成値18]《基本武器攻撃》は[自動成功]となる。

《甘い花粉の霧》\_\_本文\_\_判定なし\_\_単体\_\_3 S q\_\_シーン1回\_\_自分以外の対象が攻撃を行ったメインプロセス終了時に使用する。「対象：広範囲2(選択) / 射程：至近」の二次対象の【HP】を30点回復する。[因果力1]再使用可能。ただし同一ラウンドには1回のみ。

《養分をため込む》\_\_ムーブ\_\_このエネミーは2 S qまで[通常移動]してもよい。[マイナー]このメインプロセスで行なう《甘い花粉の霧》で誘発する《基本武器攻撃》のダメージロールに+10。

### ▼ドロップ品

1～3：ママラウネの花びら[魔触媒11](120G)

4～6：極上ラウネハニー[換金](160G)

### ▼解説

母として群落を守る年長のアルラウネ。豊満な身体の美女の姿をしており、誘惑の効果を持つ花粉と蜜を使って敵を惑わせる。

おっとりした性格で、いつものんびりと日向ぼっこをしているが怒らせると怖い。





## ◆ミッションのアイデア

出目	出目	効果
1・2	1	<b>パイルアップ：土砂崩れ：</b> 通路や道が土砂崩れで通れない。土砂カウンター（10～15個程度）を4ラウンド程度で取り除かないとならない。失敗するとより多くの土砂が崩れて、大きく「疲労」してしまうぞ。
	2	<b>パイルアップ：モンスターの群れ！：</b> 目の前には（ゾンビやコボルドなどの比較的弱い）モンスターのすさまじい群れが！このままでは探索もできない。モンスターカウンター（5個程度）を4ラウンドで取り除かなければならない。なお、モンスターカウンターは毎ラウンドセットアップフェイズに1D個ずつふえていくぞ。
	3	<b>パイルアップ：崖を越えて：</b> 目の前に高い崖が立ち塞がっている。乱気流を発生させるトラップで空を飛ぶのは危ない。この壁を越えるしかない。登攀カウンター（8個程度）を4ラウンドで集めよう。登攀カウンター6個を集めると崖の勾配がきつくなり、難易度が+1される。こんな時の為の冒険者セットだ。
	4	<b>パイルアップ：水攻め：</b> 小部屋に閉じ込められて足元から段々と水が湧き出してくる。近くの瓦礫を積み上げて天井の穴から脱出しよう。瓦礫カウンター（10個程度）を4ラウンドで積み上げろ！。判定がファンブルだと折角積み上げた瓦礫が崩れてカウンターが2個減ってしまう。
	5	<b>パイルアップ：食料集め：</b> おいしそうな食材アイテムが収穫できそうなゾーンを見つけた。全員で協力して今夜の食材を確保しよう。食料カウンター（10個程度）を4ラウンドで集めないといけな。しかし判定で1の出目がでると、食料2個をうしなってしまう。おのれ黒まみ族め！

3・4	6	<b>パイルアップ：宝物の試練：</b> ダンジョンの一番奥でお宝の載った台座を発見！手に入れるには台座の仕掛けを解除しなければならない。解除カウンター（10個）を4ラウンド以内に全部取り除こう。しかし毎ラウンド終了時1Dをふって2以下が出たPCは緊張のあまり「萎縮」してしまう。時間切れになった場合、周囲のゴーレムが襲い掛かって来る。消耗表（体力）を2回ふること。
	1	<b>チャートワーク：最深部を目指せ！：</b> ダンジョンを踏破するために君たちは探索を開始する。直線距離で10マス、全体で20マスのダンジョンマップを描くこと。4ラウンドで指定された最深部のマスへたどりつけ。失敗した場合消耗表（体力）を2回ふること。
	2	<b>チャートワーク：死亡遊戯：</b> ダンジョン内で指定のモンスターを倒さなければならない。直線距離で10マス、全体で20マスのダンジョンマップを描くこと。5ラウンドで指定された3マスをすべて回らなければならない。失敗した場合クライマックス戦闘にノーマルエネミー2体追加だ。
	3	<b>チャートワーク：迷宮からの脱出：</b> 探索中に道に迷ってしまった。君たちは脱出口を目指して歩き始める。直線距離で10マス、全体で20マスのダンジョンマップを描くこと。4ラウンドで脱出口マスに到着しなければならない。失敗すると食料すべてを失ってさらに「疲労」するぞ。
	4	<b>チェイス：血に飢えたドラゴン：</b> 君たちは巨大なドラゴンとうっかり出くわしてしまう。これはさすがに勝てないと悟り、君たちは電光石火逃げ始めた。先行リード距離は2マス。ドラゴンは毎ラウンド6Dをふって6が出た数だけマスを進んでくるぞ。キミたちは追いつかれることなく15マス先の小さな洞窟に逃げ込めば、体の大きなドラゴンから逃げることができる。



	5	チェイス：ファイアー！ファイアー！：どこからか炎が迫ってくる。燃え広がる炎に巻かれる前にここから脱出しなければならない。現在リード距離は3マスだ。炎は毎ラウンド3マスずつ接近してくる。キミたちは3ラウンド以内に追いつかれることなく12マス進まなければならない。追いつかれたら装備品ひとつずつが壊れてしまう。
	6	チェイス：黒まみ捜査網：休憩しようとしたらお弁当がどこにも無い！ 見回すところそこそと逃げていくタヌキのような人影が6マス先に。奴らは毎ラウンド3マスずつ逃げていく。4ラウンド以内に捕まえないと食料すべては失われる。
5 ・ 6	1	パイルアップ：ネザーロードの怒り：キミたちが踏み込んだダンジョンの一室は、強大な〈死者の王〉のねぐらだった。無礼な侵入者に〈不死の王〉はお怒りだ！ キミたちはダンジョンの掃除や雑用をこなして、4ラウンド以内にどうにかご機嫌カウンター（10個程度）を稼がなければならない。さもなければ全員恐ろしい呪いをかけられ、【因果力】を2点ずつ失ってしまうことだろう！
	2	パイルアップ：スコアアタック！：探索中に鉢合わせした別の〈冒険者〉パーティーが、ダンジョンのお宝をかけて勝負を仕掛けてきた。4ラウンドでモンスター討伐カウンターを相手より多くゲットすれば勝利だ。勝敗に応じて、このダンジョンで手に入るお宝が、財宝表ロール2回分増える or 減ってしまう。
	3	チェイス：火酒を飲み干せ！：〈羅刹〉族の宴会の中に踏み込んでしまったキミたち。羅刹族と火酒の飲み比べ勝負に勝てば見逃してくれるらしい。羅刹の族長が1ラウンドに3マスのペースで樽酒を飲み干す前に、パーティー全員で協力して12マス分の酒を飲み干そう！ もしも負けてしまったら酔ったまま追い出されておおきな「疲労」と「萎縮」してしまうぞ。

4	チェイス：走れ、走れ！：入り込んだ玄室の奥に宝箱を発見！ しかしキミたちの足元の床が崩れ始めた！ 1ラウンドに4マスのスピードで進む崩れる床に追いつかれる前に、12マス先の宝箱までたどり着け！ 先行リードは1マスだ。崩れる床に巻き込まれると大きく「疲労」して、さらに消費アイテムを一つ失ってしまうぞ。
5	チャートウォーク：蘇る邪悪を止め！：ダンジョンの最深部では今まさに古代に封印された強力なボスが復活しようとしていた！ ダンジョン各所の封印を再起動し、ボスを弱体化しなければ勝ち目はない。直線距離で10マス、全体で20マスのダンジョンマップを描くこと。5ラウンド以内に既定のマス3つ以上（最大5つ）を回り、ゴールに到達しなければならない。失敗した場合ボスがGM用因果力を（PC人数×2点）多く持って登場する。5つすべてのマスを回れたならばPC全員が因果力を2点入手する。
6	チャートウォーク：遠い呼び声：ダンジョンに踏み込んだキミたちの耳に、迷宮の奥から「助けて…助けて……」と声が聞こえてきた。他の冒険者が迷宮の奥で立ち往生しているのかもしれない。直線距離で10マス、全体で20マスのダンジョンマップを描くこと。4ラウンド以内に指定されたマスまでたどり着かなければならない。失敗した場合モンスターも声に引き寄せられてしまい、クライマックスでノーマルエネミーが2体追加される。

いかがだったでしょうか？ ダイスを振るたびに見慣れた街が魔境と化すことに、言い知れぬ快感を覚えたならば……あなたには素質があるかもしれない。

だが、注意せよ。怪物と戦う者は、その過程で自分自身も怪物になることのないよう気をつけなくてはならない。ダンジョンをのぞく時、ダンジョンもまたこちらをのぞいているのだから。



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すよ！



P N. 白

今回は、自作シナリオを回しておりました。友人のキャラクター一人に焦点を当て、その人を誘拐させてしまうちょっと変わったシナリオでした。中々ネタが尽きませんね（いろんな意味で）。

ところで、セルデシアの調味料って何があるんですっけ？ 今回は刺身を差し出したところ、醤油がない！！といわれてモンスターが倒されました。

お手紙ありがとうございます！

ご友人のキャラクターにスポットを当てて、ということは固定メンバーでのプレイをなさってるんですね。メンバーの好みや、プレイ傾向、P Cの個性などに合わせて、シナリオの内容をよりマッチしたものにディベロップできるのも、固定メンバーでのプレイ環境の強みですね。

キャンペーンプレイを行うときなどは、各プレイヤーがほしいアイテムやかなえたい目標といったものを事前に聞いておき、「ウィッシュリスト」にまとめておくと、あとあとのディベロップやマスタリングに役立ちますよ。目標にしていたアイテムの[コア素材]や、エネミーが登場するだけでも、プレイヤーのモチベーションがぐぐっと上昇しますからね。公式シナリオなどを遊ぶときのアレンジにもお役立ちです。

さて、調味料についてですが、現在の〈セルデシア〉では〈醸造職人〉様の頑張りもあって、お醤油（つぶいもの）はすでに出回っております。職人様に言わせると「まだまだ本物には程遠い」とのことですが。他の調味料でいいますと、やはりポピュラーなのはお塩ですね。他にも胡椒などの香辛料（高級品）や、甘味料ではハチミツやお砂糖（これもナインテイルからの輸入品ですので高いです！）ですね。

キャラズ0+1



P N. 風流

エリッサさんこんにちはいつもお疲れ様です。先日の連休にショートキャンペーンを行いました、GMが用意している複数の事件を解決するというもので楽しませて貰いました。

それぞれの事件を自由に攻略できる形式で、そのときのP Cの強さに合わせて公開されてる基準でエネミーのC Rを調整してくれるそうで、どの順番でも歯ごたえのある戦闘が楽しめました。挑戦してわかったのですが、C R毎に色んな状況が提示されるため。何も考えずに事件に挑戦すると、灯りもないのに地下に突入したり水辺で戦うことになったりと大変でした。

そんなミスに最初に気付いた僕たちは色んな対策を事前に用意して、最後のクライマックスはマップの仕掛けに苦勞すること無く簡単にボスを倒すことができました。今まで対策特技や対策アイテムを使うことがなかったのでL H Zにはこんな遊び方もあるんだなあとすごく楽しかったです。エリッサさんも姫様のために色んな準備をしてるんでしょうか？

わあ、すごく楽しそうなセッションの感想がとどきました！ たくさんのお菓子の中から、好きなように選んでいただくお茶会のような素敵な趣向ですね。〈冒険者〉の方々にお話ししたら、「ふりいしなりお」「ろまんしんぐさが」など不思議な呪文を唱えて羨ましがっておられました。エリッサにはなんのこともわかりません。

ご質問の件ですが、そうなのです。ここだけの話、エリッサはじめマイハマ侍女隊の精鋭たちには、突発的に姫様に取りついてくる妖怪オキガエメンドクサイや、悪霊ヒルマデネタイタイを即座に討伐するための、26種のメイドアーツが密かに伝わっているんですよ。備えあれば憂いなし、とはこのことでございますね！

キャラズ0+1



## ログホラ相談窓口

おたより  
ガゼット  
mailbox

ログホラ相談窓口  
ルール疑問をエリッサと一緒に考える

ログホラ相談窓口は、エリッサがみなさまとログホラTRPGのルールで浮かんだ疑問について、ルールブックを開きながら考えるコーナーです。スムーズなセッションのため、今回もいろんなおたよりを紹介させていただきます。



P N. カイト

ネームドアイテム〈鋼龍の爪〉についての質問です。このアイテムの効果で《ワイバーンキック》を使用したとき追加コストを支払えば、追加効果を受けられますか？

はい可能です。が、この効果を受けた場合、「鋼龍の爪」（セルデシア・ガゼット4号 P22）の記述に不整合が発生することが発生することが判明しました。この件はエラッタとしたいと思います。

### 鋼龍の爪

IR:9 タグ: [両手] [格闘] [非売品] [M5] 価格:1270G

効果:【攻撃力】20。命中修正+1。行動修正+2。射程:至近。〔起動:イニシアチブ&自身:未行動〕あなたは即座に《ワイバーンキック》もしくは《ターニングスワロー》を使用する。この攻撃によって対象を[戦闘不能]または[死亡]させられなかった場合、あなたは[行動済]となり[追撃:20]を受ける。1シナリオに[あなたが取得している《カンフーアクション》のSR]回使用可能。

↓

### 鋼龍の爪

IR:9 タグ: [両手] [格闘] [非売品] [M5] 価格:1270G

効果:【攻撃力】20。命中修正+1。行動修正+2。射程:至近。〔起動:イニシアチブ&自身:未行動〕あなたは即座に「射程:2Sq/対象:単体」へ【STR基本値】点の直接ダメージを与える。このダメージによって対象を[戦闘不能]または[死亡]させられなかった場合、あなたは[行動済]となり[追撃:20]を受ける。1シナリオに[あなたが取得している《カンフーアクション》のSR]回使用可能。



P N. tatata

《リザレクション》についての質問です。

《リザレクション》は[戦闘不能]状態のキャラクターがいなくても発動できますか？  
また《ソウルリバイブ》などの特技を実行しつつ《リザレクション》を使用しないことを選択できますか？

はい、どちらも可能です。《リザレクション》

(『LHZ』P115)もまたほかの特技と同じように対象を0体で実行可能です。また《ソウルリバイブ》は「あなたは即座に《リザレクション》を使用できる。」が文面ですので使用しないこともできます。

ただし開発チームに問い合わせた場合、《ソウルリバイブ》については特技の文面そのものにエラッタを充てるほうが適当であろうという判断になりました。エラッタをあてたうえでは「使用しないことは不可能」となるでしょう。

### 《ソウルリバイブ》(『LHZ』P121)

取得には《リザレクション》の取得が必要。あなたは即座に《リザレクション》を使用できる。〔SR2〕この特技で使用する《リザレクション》は「射程:4Sq」となる。

↓

### 《ソウルリバイブ》(『LHZ』P121)

取得には《リザレクション》の取得が必要。あなたは即座に《リザレクション》を使用する。〔SR2〕この特技で使用する《リザレクション》は「射程:4Sq」となる。



P N. 無名パイロット in ザフト

エリッサさんに質問です。エリッサさんは姫さまの親友兼メイドとして勤めてらっしゃいますが、姫さまの結婚相手として外せないポイントはどのあたりでしょうか？

エリッサは使用人ですのでその辺の意見は強く持たないべきでしょうから、一般論でお話しします。まずは甲斐性ですね。姫さまはおそらくマイハマ公爵家の継承は行いませんので、養う経済力が必要です。次に包容力ですね。女性相手には常に必要な能力ですが、姫さまの突発的かつ気高い行いをサポートする能力が必須です。三番目になりますが、姫さまをさばらせない鋼の強制力、あるいは妖惑的な口車があればなお良いです。年齢や身長やお顔については、それなりにあればいいのではないのでしょうか？



PN. トラウム

種族の能力についての質問です。〈猫人族〉の【DEX基本値】が2であり〈狐尾族〉の【POW基本値】は2ですか？。

いいえ違います。「種族修正表」（『LHZ』P 79）によれば以下の通りです。

猫人族：【STR基本値】+1、【DEX基本値】+1

狐尾族：【POW基本値】+1、【INT基本値】+1



PN. alsh

「暗視」についての質問です。「暗視」タグを持つキャラクターが【薄暗がり】

に「接触」しているエネミーを攻撃した場合、エネミーは【薄暗がり】による「防御判定」を+2する効果を得ることはできますか？

はい、得ることができます。「暗視」（『LHZ』P 516）の効果は「このタグを持つキャラクターは、プロップの【暗闇】および類似する効果のうち、望まない効果を受けない。」となっています。この記述通りに処理するならば、他者（この場合エネミー）の得たボーナスを無視したり、無効化することはできません。ゆえにエネミーはボーナスを受け取ることができるとなります。

しかし、それは本来意図したより「暗視」タグの価値が低くなります。この件はエラッタをあてるほうが適当であろうという判断になりました。下記エラッタをあてたうえでは「エネミーは効果を得ることはできない」となるでしょう。

「暗視」（『LHZ』P 516）

このタグを持つキャラクターは、プロップの【暗闇】および類似する効果のうち、望まない効果を受けない。

↓

「暗視」（『LHZ』P 516）

このタグを持つキャラクターは、プロップの【暗闇】および類似する効果のうち、望まない効果を受けない。また、このタグを持つキャラクターが何らかの行動を実行する際に、その行動の対象が得ている【暗闇】および類似する効果のうち、望まない効果は無視してもよい。

## 強キャラ

画:うみわたり







コッペリアはコッペリアといいます。

今回は開発チームのデータから、「Book2（仮）」のワールドセクションに掲載されるNPCのデータを入手してキマシた。登場人物それぞれに、詳細なタグと、解説が付属しているようです。

## ◆冒険を共にする登場人物

ワールドセクションでは〈エゾツ帝国〉〈自由都市同盟イースタル〉そしてアキバ周辺に暮らす人物を中心に、あなたが冒険の中で出会うであろうNPCたちを紹介する。彼らは冒険の依頼主かもしれないし、あるいはともに冒険を行う仲間として登場することもあるだろう。これらのNPCをシナリオに登場させてもよいし、あなたのPCがコネクション（『LHZB1』P53）を取得する相手を決める時、ここに記載されたNPCから選んでもよい。なお、名前とともに記載された人物タグの読みかたについては「NPCを作ろう（『LHZB1』P389）」を参照すること。

ということで、早速掲載データのなかからいくつかを紹介してゆく。

### “真祖”イツナリ姫

〔古来種〕〔女性〕〔年齢不詳〕〔ヒューマン〕〔武士〕  
〔吸血鬼〕〔古都ヨシノ〕〔自由人〕〔食いしん坊〕

「みんな、わしを残し老いて逝く。  
そなたらも同じかの？」

#### ▼解説

古都ヨシノの北東にある〈桜迷宮〉に館を構える〈古来種〉。〈吸血鬼〉の祖とも言える存在であり、見た目は少女でありながら、世界に関わる深い知識を蓄えている。人を遠ざけて暮らし、高慢とも思える言動が目立つが、それは己の力が悪用されぬため。根は〈大地人〉を庇護すべき愛し子、〈冒険者〉を新たな同朋として迎える善良な女性だ。甘味を愛し犬を苦手とする。

イツナリ姫は『セルデシア・ガゼット』Vol.10掲載のシナリオ「〈桜迷宮〉と吸血の姫」でメインヒロインを務めたNPCだ。〈古来種〉であり〈吸血鬼〉の転職クエストに深くかかわる彼女の「お願い」を聞いて、桜の咲き誇る古都ヨシノを駆け抜けた覚えのあるプレイヤーも多いのではないだろうか？

本来ウェストランド側に住む彼女であるが、それゆえに、ミナミやウェストランドを舞台にする場合、窓口役としてシナリオの導入などに登場させやすいキャラクターであるといえるだろう。

逆に彼女がアキバにやってくることがあるならば、ヨシノを出て助けを求めるほかない大きな事態が起こったのでは？とプレイヤーにも想像を広げさせやすいだろう。もちろん、甘いものに目がないイツナリ姫のことであるから、もしかすると「アキバのスイーツ食べ歩きなのじゃ！」といった観光目的かもしれないが……。

### “風土記の綴り手”ダリエラ

〔大地人〕〔女性〕〔妙齢〕〔狐尾族〕〔二級市民〕  
〔年代記作家〕〔自由人〕〔白面の微笑〕

#### 「旅の物書き、ダリエラと申します」

##### ▼解説

ヤマト各地を旅する美貌の女性。本人曰く「旅の物書き」であり、手にした執筆中の〈ヤマト風土記〉には、各地の克明な文化習俗、風土について記録されている。〈大地人〉の女性の一人旅は危険なのだが、彼女はそれを物ともせず取材旅行を続けている。また、彼女の道中にはなぜか、稀有なトラブルがつきまとう。旅先で彼女と出会ったら、それなりの覚悟をするべきだろう。

こちらはアキバを含め、〈弧状列島ヤマト〉のさまざまな場所に現れ、その土地の風土や風俗、食文化などを書き記す〈年代記作家〉ダリエラである。原作『ログ・ホライズン』でも西への旅に出たトウヤら年少組に同行し、少年少女たちの心にさまざまな波紋を残していったことは記憶に新しい。

腕の立つ〈冒険者〉であれば、〈ヤマト風土記〉執筆のため、取材の護衛を頼まれることもあるかもしれない。知的で、柔らかな物腰と魅力的な微笑みを持つ彼女との旅はきっと楽しいものとなるだろう。

だが、彼女は天性のトラブルメーカーともいえるキャラクターであり、その旅に同道したものは、ほぼ間違いなく大きなトラブルや変事に出くわすことになる。（そういった点で、巻き込まれ型のシナリオ導入においてはこれほどの適役はないといえるだろう！）



**Vol.21 2016.8**

## 編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.21、いかがでしたでしょうか？ 好評のサブ職業にスポットを当てた「知られざる力の担い手」、今回も読み応え十分なものになっています。「ヤマト風土記」とあわせて読むと面白さ倍増ですよ。

次号では久々にシナリオ配信の予定です。〈ゴブリン王の戴冠〉をテーマにした前後編のミニキャンペーンシナリオだとか！ どうぞお楽しみに。

## スタッフ

表紙イラスト： 蒼空キズナ

本文イラスト： 神無宇宙、うみわたり、7 Sided Work Shop

デザイン： 瑞川めえ、7 Sided Work Shop

図版作成： 瑞川めえ、7 Sided Work Shop

ライティング： 相馬将宗、津軽あまに、葉崎京夜、夜光優、sawame、大きな愚、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