

ジョブ紹介

大剣に刺さると一定時間痺れてしまう。
まだ戦闘に慣れていないときに遭遇すると驚異なので率先して倒そう

てめえ許さねえぞ

素の攻撃力の高さは戦闘の要になる。
魔法がつかえないのがネックだったが最近はやや付加武器や魔法は

増えてい

防御力が初級者のなかでは断トツに高い。
また、このジョブの特色の

戦士から派生するジョブはやはり肉弾戦メインのものばかり。
なのだが、習得スキルには、冒険向けジョブにも欲しいものがあつたりする

や、状装

耐性の低い魔法まで強いのがセオ

討伐クエスト

モンスや盗賊などを討伐するのが主なクエスト。戦闘だけでパーティを組むと痛い目にあう。目標を探し、発見するためのメンバーも必要。

踊り子といっても実は舞踊を重要視する宗教の巫女なども含まれており、神聖系のスキルもっている。
レベルとスキルが上がれば、戦闘面でも多大な活躍をする

討伐、探索、舞や敵に誘発するが、パーティ編成を悩ます。

討伐、探索、舞や敵に誘発するが、パーティ編成を悩ます。

踊り子という地域でも意図することができるときに

奴隷商人

人外や、亜人種、魔族などを生け捕りにしてそれを労働力として権力者や大地主などに売るのを生業としている。

催眠
スキルの一つ。
一定時間相手の判断能力を奪うことができる。

感度倍増
スキルの一種。
なにかしらの感覚を鋭敏にすることができる。
逆に感度鈍化というスキル



戦士

最初にパーティーを組む時に必ず参加させたいジョブ。
素の攻撃力の高さは戦闘の要になる。
魔法がつかえないのがネックだったが
最近では属性付加武器や
魔法を代用できる
アイテムが
増えてきているので
気にならないかも。

冒険のお誘いか？



攻撃力、防御力が初期の
ジョブ群のなかでは
断トツ高い。
また使える武器の多さも
このジョブの特色の一つ。

戦士から派生するジョブは
やはり肉弾戦メインのものばかり。
なのだが、習得スキルには、冒険向け
ジョブにも欲しいものがあつたりする。

やはり弱点は魔法耐性の低さ。
状態異常にもそこまで強くはない。
装備で補っていくのがセオリー



シビレダケ

森林にいけばどこにでも生えているキノコ。料理の食材としてつかうと痺れて動けなくなる。調合素材としては、痺れ属性をつけるために重宝する。

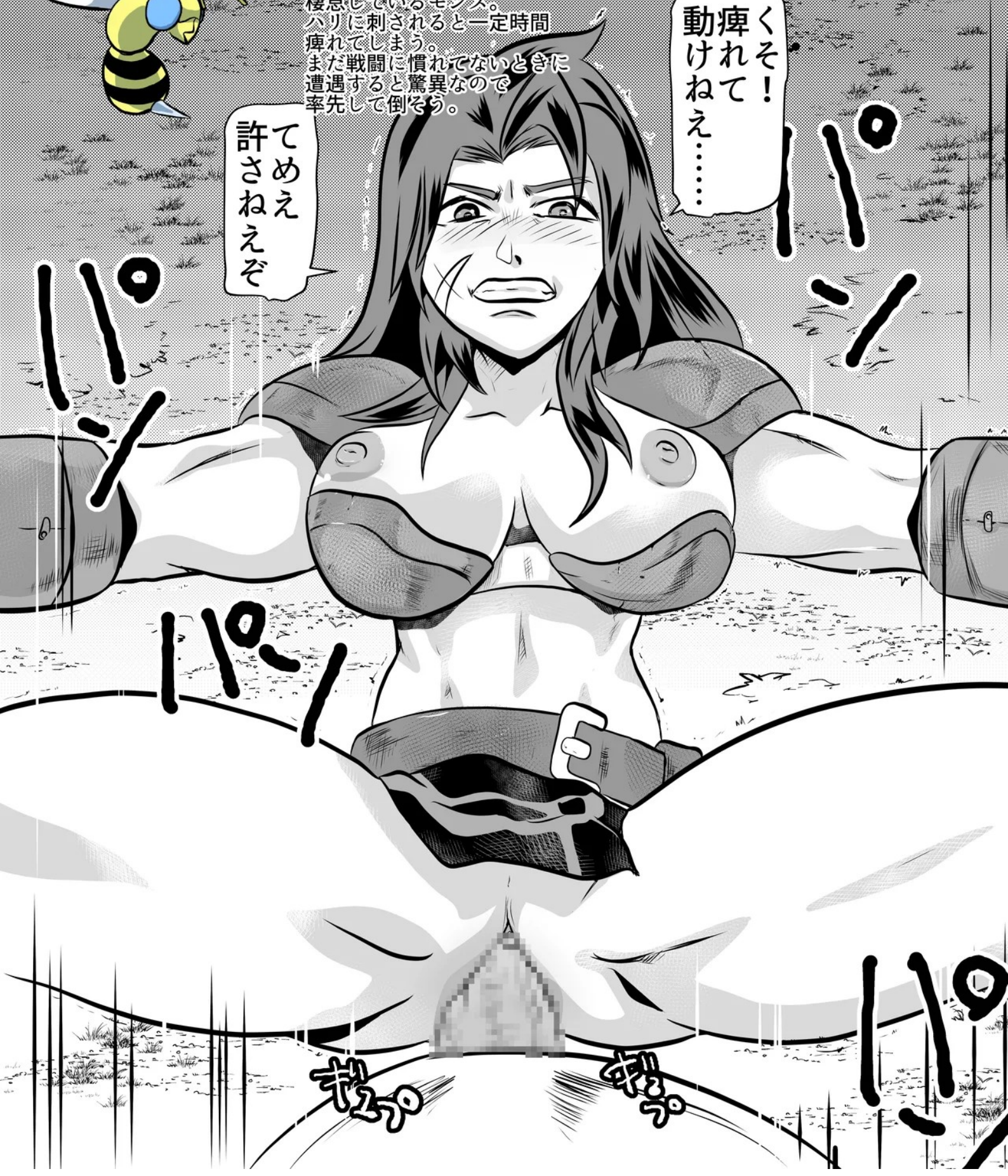


シビレハチ

温暖な地域ではどこでも棲息しているモンス。ハリに刺されると一定時間痺れてしまう。まだ戦闘に慣れてないときに遭遇すると驚異なので率先して倒そう。

動痺くそ
けれて！
ねえ……

てめえ
許さねえぞ



僧侶

神に仕える聖属性のジョブ。
最初から回復魔法が使えるので、パーティーにいるとかなり重宝する。
その分、攻撃力の弱さと、攻撃魔法の取得の遅さがネック。

神のご加護を

属性がついているジョブなので、
相手によつてはべらぼうに
強かったりする。

習得するスキルは
戦闘、探索、研究などに
使えるものが多い。

派生先のバラエティが富んでいる。
魔法向きのジョブ以外にも、モンク
など格闘戦闘のジョブも選ぶことが
できる。

やはりネックは腕力のなさ。使える武器も少なく
防具も重量を考えないといけない。

教会とギルド

ギルドと一部の教会は密接な関係にある。それは、ギルドに所属する僧侶がある一宗教に独占されていることからわかる。ギルドに所属する冒険者たちは、モンスとの戦闘や事故などの死亡、戦闘不能状態を蘇生でギルドと提携している教会で解除してもらう。しかし、この蘇生という行為を禁じていたりタブーとする宗教や、習慣をもつ地域が存在する。ギルドは、国家や地域を越える組織などで、あらゆる宗教と接触をもたなければならない。それによって、異文化との激しい摩擦がおきてしまうことということだった。

ギルドも当初は、あらゆる宗教の神職を僧侶として扱っていたが、教義や信仰のありかたがあまりにも違うものを同じ僧侶という枠におさめるのは無理というものだった。そこで、冒険者に蘇生をしてきていた教会の宗教だけを正式な僧侶として認定することになった。他の宗教の僧侶だったものは、別種のジョブとして再定義されることになった。

神に仕える僧侶が冒険に出る。これは教義に反しないのか？
実は、僧侶はパーティーに参加しながら自身の宗教を布教している。
それを嫌がる冒険者もいるが、信徒数はギルドと提携してから
一気に増大している。

こんなことが
許されません……

こんな

盗賊

相手の隙をみつけ、金品を盗む。公権力からしてみれば単なる犯罪者もギルドではジョブとして認定されている。

どこの仕事だい？
報酬しだいだい？

攻撃力は期待できないが、特殊な武器や状態異常の道具を扱うことができるので戦闘面でも活躍をすることができる。
ただ、すばやさ重視するので重さなどで装備できない防具が多々ある。

盗賊は、罠に対する感知力の高さがダントツなので、討伐よりも探求系のクエストに向いている。

盗賊は、罠に対する感知力の高さがダントツなので討伐よりも探求系のクエストに向いている。

スキル面では、罠の解除など重宝するものも多いが中途半端なところもあり、早期に上位のジョブに派生したほうがいい。

初歩的なトラップ

飛び出す槍

代表的なトラップ。人間の重さに反応して床壁から槍が飛び出してくる。体重の軽い人種には反応しないことがある。

落とし穴

代表的なトラップ。一定の重さで床が割れて空洞に落下する。だいたいの落とし穴には鋭利な刃がしきつめられている。体重の軽い人種には反応しないことがある。

くそが

宝箱式トラップ

宝箱を開けると、矢や刃が飛び出してくる。または、宝箱に手を入れた瞬間、手首を固定するものもある。これの解除にはスキル畏解除が必要になる。

バーサーカ

戦士などから派生するジョブ。
戦闘時には興奮状態から一切の指示を受け付けない。

肉弾戦に関しては、大幅に能力が
上昇している。
一切の指示をうけつけない。



ドイク
ダサ
ハ

辺境の戦士系のジョブなので
変わったスキルが多い。
一切の指示をうけつけない。

戦闘特化のジョブだが
探求クエストなどでは
その危機察知能力や野生の勘が
役にたつことがある。
一切の指示を受け付けない。



三大使い勝手が難しいジョブ

パーサーカ

戦闘力の高さは魅力だが、味方の指示を一切受け付けられないのがネック。

酔拳使い

酒を飲むほど強くなる。わかりやすいジョブ。だが酒を飲むにしても限度があり、しかも体に悪い。

転売屋

商品を買って占めて、高値で売る。かなり嫌われているジョブ。儲けは薄く、スキルも意味がないものばかり。

コロス

踊り子

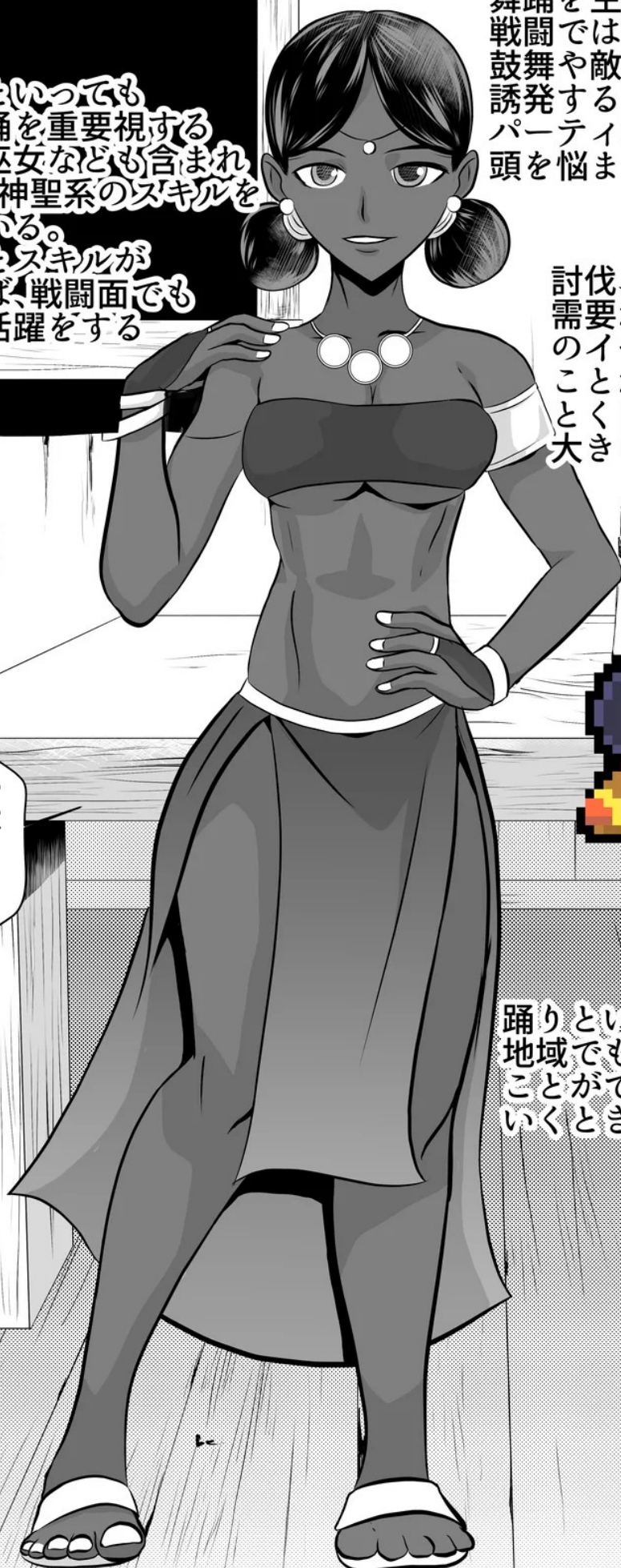
舞踊を生業とする。戦闘では、踊りによって仲間の鼓舞や敵に対する状態異常を誘発するが。パーティ編成でどう配置するかは頭を悩ます。

討伐、探求などのクエストでは需要が少ないが、営利、催事などのイベントでは活躍をすることが多い。とくに踊りはうまくいけば大きな儲けをうむ。

踊り子といっても実は舞踊を重要視する宗教の巫女なども含まれており、神聖系のスキルをもっている。レベルとスキルが上がれば、戦闘面でも多大な活躍をする

いーか杯が？

踊りというのは、言葉が通じない地域でも意思疎通や感動を与えることができるので、未知の土地にいくときにも重宝することがある。

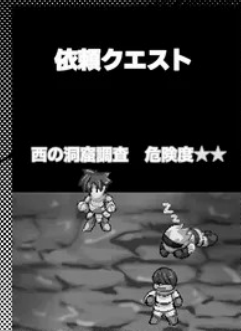


ギルドクエストの種類



討伐クエスト

モンスや盗賊などを討伐するのが主なクエスト。戦闘だけでパーティを組むと痛い目にあう。目標を探し、発見するためのメンバーも必要。



探求クエスト

遺跡の発掘や、事件の調査などをするクエスト。長い期間かかる依頼もあり、大がかりなパーティ編成になることも。

クロス

聖騎士

踊り子といっても
実は舞踊を重要視する
宗教の巫女なども含まれ
ており、神聖系のスキルを
もっている。
レベルとスキルが
上がれば、戦闘面でも
多大な活躍をする

舞踊を生業とする。
戦闘では、踊りによって仲間の
鼓舞や敵に対する状態異常を
誘発するが。
パーティ編成でどう配置するかは
頭を悩ます。

討伐、探求などのクエストでは
需要が少ないが、営利、催事など
のイベントでは活躍をする
ことが多い。
とくに踊りはうまくいけば
大きな儲けをうむ。



踊りというのは、言葉が通じない
地域でも意思疎通や感動を与える
ことができるので、未知の土地に
いくときにも重宝することがある。



媚薬

性的興奮を誘発させる薬。
人間種の社会で流通をしている。

催眠

スキルの一つ。
一定時間相手の
判断能力を奪う
ことができる。

感度倍増

スキルの一種。
なにかしらの感覚を
鋭敏にすることができる。
逆に感度鈍化というスキルもある。

奴隷商人

人外や、亜人種、魔族などを
生け捕りにしてそれを
労働力として
権力者や地主などに売るのが
生業としている。

労働力はどこでも
必要なんですよ

人間の売買をおこなうことある。
かなり儲けがいい商売だが
まわりからは嫌悪されている

国や地域によっては
存在自体が禁じられて
おり、かなり危険なジョブ
とされている。

戦闘や、探求クエストには
ほぼ役にたつことはない。
人身売買での収益は莫大
なので、商業イベントでは
かなりの存在感がある。

商品として魔族や亜人を扱うので
彼らに対しての知識は深いものがある。
魔族の言葉を喋れるものもいる。

労働力がどうしても不足している地域では奴隷商人からの人間の購入が盛んになってしまう。人権、宗教教義などで人間の売買は禁止されているがそれにも濃度があり、亜人や人外なら合法な場合や、人間でも異教徒なら許される地域もある。

労働力としての評価として、人間が一番高いわけではない。頑強な亜人や人外のほうが高い値段がつくこともある。

人間は腕力などでは劣るが、その頑強さには定評がある。過酷な地域でも亜人種が耐えられなくても人間はすぐに慣れてしまう。また食べれる食物の多さも断トツだったりする。

魔王

実はジョブとして魔王になることができる。
しかも人種などは関係ない。

秘密

魔王になるには、魔力やレベルなども必須だがカリスマを高レベルにしないといけない。

習得スキルは、いままでのスキルとは段違いにレベルが高い。
魔王になった瞬間に桁違いの能力になれる。





人間種

魔力も腕力もそこまで高くはない種族。
だが世界的にもっとも広く分布している。
環境と食物に関しての適応力が高く、どんな場所でも
生活を営むことができる。
また多人種との交配も可能で、亜人種のなかには人間を
祖先をもつものもいる。

魔族種

魔力の高さや肉体的な強度に秀でている。
外見的にかなりの違いがあるが、彼らの的には
頓着がない。
しかし、個々の能力がバラバラなために
平均的な社会をつくることできない。
人工的にもそこまで多くはない。

エルフ

長寿の種族。とはいわれているが実は彼らとの
交流の少なさで実際のところはわかっていない。
多人種を見下しているともいわれるが、言語と
風習の壁のせいともいわれている。

ふゆつきの異常性愛シリーズ



依頼クエスト

西の洞窟調査 危険度★★



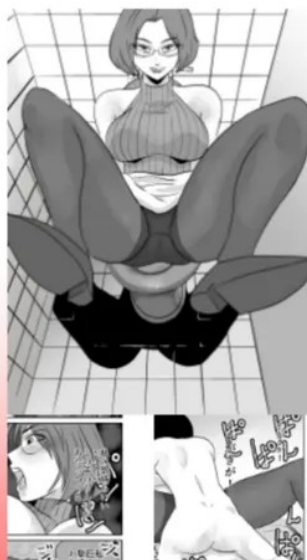
討伐クエスト 迷いの森

危険度★★★★



誰が戦闘不能になったら
回収してやってるだ問題





ゲーム作品





大剣に刺されるとき一定時間痺れてしまう。
まだ戦闘に慣れてないときに遭遇すると驚異なので率先して倒そう。

てめえ
許さねえぞ



素の攻撃力の高さは戦闘の要になる。
魔法がつかえないのがネックだったが最近属性付加武器や魔法を代用できるアイテムが増えてきているので気にならないかも。

防御力が初級者のなかでは高い。
また、このジョブの特色の武器の多

戦士から派生するジョブはやはり肉弾戦メインのものばかり。
なのだが、習得スキルには、冒険向けジョブにも欲しいものがあつたりする



士える聖属性から回復魔法、攻撃力

いるとか
がネック

神のご加護を



属性がついている相手によつては、強かったりする。



討伐クエスト
モンスや盗賊などを討伐するのが主なクエスト。戦闘だけでパーティを組むと痛い目にあう。目標を探し、発見するためのメンバーも必要。

踊り子といつても実は舞踊を重要視する宗教の巫女なども含まれており、神聖系のスキルもっている。
レベルとスキルが上がれば、戦闘面でも多大な活躍をする

踊り子や敵に誘発するが、パーティ編成を悩ます。

討伐、探索、需要が大きいイベントが多くなる。大きな



睡眠
スキルの一つ。一定時間相手の判断能力を奪うことができる。

感度倍増
スキルの一種。なにかしるの感覚を鋭敏にすることができる。逆に感度鈍化というスキル

奴隷商人

人外や、亜人種、魔族などを生け捕りにしてそれを労働力として権力者や大地主などに売るのが生業としている。



踊り子という地域でも意識できるときに