
フォルトーナ図書館

ト部祐一郎

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

【小説タイトル】

フォルトウーナ図書館

【Nコード】

N0058Z

【作者名】

ト部祐一郎

【あらすじ】

悠久のフォルトウーナの（一応）設定資料集です。内容は順次追加予定。

また、各種考察や座談会ネタも掲載しています。番外編も本編にあわせ、そのうち公開予定。

オーリオウル・オンラインとは？（前書き）

11/30 本編からの移管を開始しました。

オーリオウル・オンラインとは？

オーリオウル・オンラインとは？

オーリオウル・オンラインは電腦フルダイブ環境を利用した、純国産の没入型VRMMORPGです。

この雄大な大陸 フォールトウーナ に降り立つ皆さまは、非常に多くのものを眼にするでしょう。

風の吹き抜ける雄大な草原、遙か彼方に見える山々、そして蒼く澄み切った美しい空、どこまでも続く、ひたすらに広い海。

その情景の全ては、決して一定ではありません。

季節と共に移ろい、変わりゆき、しかし人々の 皆さまの心に、何かを残してゆくでしょう。

この世界にあるのは、優しいものばかりではありません。

強大なモンスターの潜むダンジョンや、極寒の雪原、灼熱の火山など、多種多様に富むフィールドがプレイヤーの皆さまを待ちうけています。

そしてあるいは、モンスターだけではなく、時に敵対したプレイヤーと戦いになることもあるかもしれませぬ。

この世界は、優しいばかりではありません。

そう、この世界は もう一つの『現実』。

貴方にとって、二つ目の『現実』となるのです。

ようこそ、オーリオウル・オンラインへ。

さあ、終わることのない旅を始めましょう。

かつて古、世界には無限の海と、空に浮かぶ大陸とが存在していた。無限の海には一つ目の巨人、空に浮かぶ大陸には天空の賢者たちが住み、互いが互いを知らず、また触れぬがゆえの平和を保っていた。しかし天より神が降り立つと、巨人は神に手を伸ばすため空を見上げ、賢者は神に跪くがゆえに海を見下ろした。両者は互いを知り、そして知るがゆえに異なる二つは共存を許さず、果てのない闘争が始まった。

二百七十八日の間戦いは続き、賢者と巨人は互いに力尽きて、空に浮かぶ大地は崩れ去り、海では津波が全てを飲みこんでいく。その最中、巨人の放った一矢が神を射抜き、そして世界からは光すらも消え去った。

巨人も賢者も、全て何もかもが尽き果てようとした世界の中でしかしある女神が、ただ唯一救いを差し伸べた。

女神は、大いなる光環　オーリオウル　を生みだし、闇に果てようとした世界を救い、そして大いなる恵みをもたらした。

巨人の骸で、崩れ落ちた天空の大地を編み合わせ、大海の上に大いなる大地を築き、

賢者の骸は、蓄えたその無限の知恵を、たったひとつの弱き小人へと与えたもうた。

オーリオウルによって編まれた七日の奇蹟は、世界を癒し、生命を救い、そしてこのフォルトゥーナの大地を生み出したのである。

そして、それから幾星霜の年月が過ぎ去り。

今もなお、天に輝くオーリオウルの円環によって見守られるこの世界、フォルトゥーナ。

しかし神への願いはいつしか薄れ、忘れ去られ……やがて、決してオーリオウルの光が当たらぬ無明の闇、その間隙より生み出されし

”魔物”が、この世を跋扈するようになり始めた……。

人々は知らず、それでも彼らは予感する。

もはや、世界を回す円環が、わずかずつ歪みはじめていることを。

どうか汝よ、オーリオウルの守護あらんことを。

フォルトウーナ大陸

> i 3 4 6 3 0 — 4 3 8 0 <

フォルトウーナ大陸

フォルトウーナ大陸は非常に膨大な面積を持つ大陸であり、このユースティティア大海において唯一残った大陸であると言われてい

ます。かつて七つの大陸があったと言われていますが、現在では霧の中へ姿を消し、もはや見つけることは叶いません。

もつとも、それは遙か遙か昔、今より一千年は古の話。

いま、このフォルトウーナ大陸は繁栄の只中であり、人々にとって、外海のことなどはや一抹ほどの興味もないのです。

国家概説

シシス王国

始まりの地。オーランドの西、大陸の中央付近に存在し、オーランド帝国、ガーベラ王国、ゼス共和国、ラルバニエ、ノースクラニド、マーモット王国、コンスタンティアなど数多くの国と国境を接している。

数多くの伝承と伝説、遺跡などが多く残る古き王国であり、その歴史は非常に古い。

かつて中原の覇者とも呼ばれたが、現在では中原諸国家のひとつではない。

しかしその王族は、かつてのライオニール王国の正当後継であるとも言われており、中原の諸国家にとっては信仰の源であり、かつ最も邪魔な存在ともいえる。

土地は極めて肥沃であり、人々の暮らしも豊か。魔王領域からも遠いため、モンスターのレベルは高くないが、その反面軍勢力自体も

衰退しつつあり、近年の戦乱の兆しに頭を痛めている。

賢王国家とも呼ばれるほど、代々の王は『アタリ』が多く、貴族についても腐敗しておらず、未だノブレス・オブリージュの精神を保っている。非常に高い外交能力を有していると言われ、周辺諸国とも武力ではなく交渉によって和平を続けてきた経緯を持つ。

しかし一方で、度重なる帝国からの軍事的緊張によって、内部では軋轢が生じつつあるとも言われている。

#オーランド帝国

大陸の東部に位置する巨大軍事国家。東部諸国を武力により蹂躪し制圧した英雄の国。

コペルギール王国、ラルバニエ、ゼス共和国、ガーベラ王国、シシス王国と国境を接している。

魔王領域から遠い東部国家の中では、群を抜いた軍事力を有している。

ここ数十年では内政に努めて国内を整理していたが、近年、ついに諸国侵略の準備を進めつつあると言われており、周辺諸国を緊張に巻きこんでいる。

#ゼス共和国

英雄ゼス・フレグニールによって独立したと言われる国家。

シシス王国、ガーベラ王国、オーランド帝国に挟まれるように存在する。有名な傭兵国家であり、その軍事力は高い。

オーランド帝国の軍備拡張によって、もっとも緊張の増している国家である。恐らく、もっとも最初に侵攻を受ける国家であろうと言われている。

#テテスIIギニアス連邦

大陸の南部、もっとも広大な土地面積と強大な国力を持つ南方の雄。アグニス公国、ガーベラ王国、シルヴァーナ半島、ヨハン侯爵領と

国境を接している。

オーランド帝国に抵抗できる唯一の国家であろうと言われているが、ヨハン侯爵領の不安定化や、西方の魔王領域からの不安によって、中原の動乱には今のところ手を出さないだろうと言われている。

西方には魔王領域が存在し、海を越えての被害に悩まされており、その経緯から非常に強大な騎士団を各都市が有している。

#アルマダ聖王領

大陸北西部、アルマダ半島全体を支配する宗教国家。コニール王国、ヴィンディールとは国境を接している。聖王領の名の意味する通り、オーリオウル信仰の総本山であり、各国にとっても干渉することの出来ない絶対領域でもある。

また、コンスタンティア以西は『聖王領域』と呼ばれ、決して何者にも介入できず、してはならないという『不可侵条約』が結ばれている。

その解釈の違いによって多数の派閥が数多く宗教戦争を引き起こしてきた経緯を持つが、現在、聖王領は他国に干渉せずされずの立場を保っている。

半島の東側には「中立島」が存在する。

#魔王領域

大陸の最南西に位置する『魔王国家』。フォルトウーナ大陸の南西側、『ルシウス大陸』に存在し、南マーモット、ライニール、サンクト・ルシア、カサンドラ、アードル、アモール王国に国境を接している。

非常に強力かつ多数の魔物が徘徊する危険な領域であり、正確には誰かが収めているわけではない。

しかし、その魔物による統率的な動きから、何者かの存在、即ち魔王の存在を推測されており、それゆえ魔王領域と呼ばれている。

魔物の多さ、強大さから誰も手を出すことのできない土地であり、

また近年、この領域からの侵攻が活発化しており周辺諸国を不安に陥れている。

テテス^リギニアス連邦は魔王領域に対する干渉や調査に活発的であるとされている。

倭國

わこく。大陸の東に位置する群島国家。

かつて、この大陸より遙か彼方、離れた海の上に存在していたが、大規模な地殻変動によって大陸のすぐ傍にまで移動した。その時に地続きだったはずの大地は分断され、現在では七つの島によって構成されている。

その地殻変動によって、住民の三割が死亡したと言われ、未だ復興作業が続いている。

長い間他国との接触を持たなかったため、非常に独自の文化を発展させており、それらの特異な技術の一部は大陸へと流れている。

コペルギール王国

オーランド帝国の北方、大陸の北東の位置に存在する王国。ラルバニエ、オーランド帝国と国境を接している。

土地柄冷たい風が吹きこむ地方であり、北半分は作物も育たないような雪原が広がっている。特にその北端では「永年凍土」と呼ばれる決して溶けることのない氷の大地が広がっているとされている。その土地柄、オーランド帝国にとっても旨みがあるとは言えず、帝国とは平和条約を結んでいる。

ラルバニエ

オーランド帝国の北西に位置する共和制国家。コペルギール王国、オーランド帝国、ノースクラニド、シニス王国と国境を接している。民主主義を標榜する国家で、ゼス王国と同じく帝国による侵略の危険性を有している。

その土地は極めて肥沃で、数多くの資源を有している。

#ノースクラニド

ラルバニエの西、霊峰クラニドの北方、クラニド半島を主権領域として保有する国家。シシス王国、ラルバニエと国境を接している。セクレト島の国家と、海を挟んで幾度とない衝突を繰り返しており、軍事力はゼスと並んでかなり高い。ラルバニエが落とされれば次は自国の可能性が高く、ラルバニエと共に、中原の軍事同盟政策を押し進めている。

#ガーベラ王国

シシス王国の南部に位置する中原国家の一。シシス王国、オーランド帝国、ゼス共和国、アグニス公国、テテスⅡギニアス連邦と国境を接している。

非常に広い国土を持つ中原一の軍事国家であり、アグニス公国やマーモット王国とは幾度となく衝突を繰り返してきた。

中原の軍事同盟にとっての柱であるが、アグニス公国やマーモット王国との関係悪化を考えてあまり乗り気ではない（軍事同盟はあくまで帝国に対するものであるため、これらに助力は求められないだろうという考え）。

#アグニス公国

テテスⅡギニアス連邦の北方に位置する国家。中原としては最南部に位置する。ガーベラ王国、マーモット王国、テテスⅡギニアス連邦と国境を接している。

ガーベラ王国とは歴史的に戦争を続けてきた経緯を持ち、対ガーベラ王国においてマーモット王国とは協力的で、条約こそ締結していないが軍事的に連携している。

テテスⅡギニアスともつとも国境を接しており、近年ではその脅威から軍備拡張を押し進めている。

#マーモット王国

ガーベラ王国の西側、シシス王国から南西に位置する王政国家。シシス王国、ガーベラ王国、アグニス公国、コンスタンティア、南マーモットと国境を接している。

南マーモットは60年前に王国から独立しており、以後、魔王領域の活発化と共に静寂を保っている。

シシス王国とは比較的友好関係を保つが、ガーベラ王国との関係は悪化の一途。

コンスタンティアと共に聖王領域への不可侵条約に加盟している。

#コンスタンティア

シシス王国の西側に位置する国家。聖王の統治する『聖王領域』への玄関口で、『聖王の守護者』を自称している。

その名の通り高い軍事力を誇り、その一方で、他国の戦闘や政争には一切介入しない。

#カタル、ヴィンディール、コニール王国

聖王領域に連なる三国で、それぞれが不可侵条約に加盟している。

#エイドス島

聖王領域の西側、アルマダ海に位置する島で、聖王領域ともゴルドバ海峡を挟んで接している。

この島には『亜人種』と呼ばれる人とは異なる種族が暮らしていると言われ、人の歴史には介入せず、長年その沈黙を保ち続けている。

#セクレト、アンリ独立国

大陸の北、ステニア北海に位置する島国国家。周囲を海に囲まれることもあって基本的に寒冷な土地で、肥沃とは言い難い。

百年以上も前から、民族的な対立によって独立と併合、そして内戦

と紛争を繰り返しており、このセクレト島は別名『血みどろ島』とすら揶揄されている。

#ヨハン侯爵領

ヨハン＝ブルゾフ侯爵がテレス＝ギニアス連邦より反乱を起こし独立した特別領。

反乱自体は失敗し、ヨハン侯爵は討たれたが、互いの不可侵条約とテレス＝ギニアス連邦の戦争時に兵を出すという条件付きで独立した。

しかしその一方で、オランダ帝国からの海軍戦力のほとんどを押し付けられており、近年ではまた反テレス＝ギニアスの風潮が高まっていると言われ、連邦の頭を悩ませている。

#シルヴァーナ半島

別名「死の半島」である。魔王領域にほど近く、あまりにも強力すぎるモンスターが跋扈しているため、結果的に空白地帯となってしまう地域。

その一方で、海賊たちの根城になっているとも言われている。

#南マーモット

マーモット王国から独立した国家であり、正確には南マーモット公国と言う。ルシウス大陸とフォルトウーナ大陸を繋ぐ位置に存在し、二つの大陸を繋ぐ三つの大橋を所有している。

独立運動が本格化し始めたところに、魔王領域からの侵攻が活発化し、結果として捨て置かれることとなってしまったという経緯を持つ。

基本的には『国』として認められておらず、公的にはマーモット王国の所領である。現在では、テレス＝ギニアス連邦による支援を受けていると言われている。

#アモール

『ルシウス大陸』の北側、魔王領域にほど近い位置に存在する。かつてアルマダ聖王領によって『対魔王』のために設置された特区であった。しかし魔王領域の激しい侵攻により、現在ではその領土の半分以上を奪われている。

コンスタンティア経由での支援を受けており、アモール軍はモンスタールによって家族や友人、恋人を殺された者たちで構成されており、総じて士気は高い。

#アドール、カサンドラ、サント・ルシア、ライニール

かつて魔王領域が存在する以前、ルシウス大陸にて存在していた諸国家群であり、現在ではほとんど領地を持たず、民族を国の証として存在するのみとなっている。

その連合軍を保有しているが、同時に国民のほぼ全員が戦闘に長けており、また極めて貧困率が高く自給自足が基本である。事実、国としての機能はほとんど果たしていない。

システム概説

システム概説

#ステータス（隠し数値）

・筋力値 / Strength ::

攻撃力に影響し、どれほど重いものを、どれほど早く振れるのかに影響する。

・頑強値 / Vitality ::

防御力及び、スタミナ量、最大HPについて大きく影響する。

・速力値 / Agility ::

スピード、及び反応速度、またジャンプ力について大きく影響する。

・精神値 / Imagination ::

魔法攻撃を行ったとき、その効果力、ダメージ、MP最大値に対して影響する。

#パラメーター

・攻撃力 / Attack-Power

筋力値、装備補正、クラスによって決定される。

高ければ高いほど、全部位へ与えるダメージが上昇する。

・防御力 / Defence-Power

頑強値、装備補正、及びクラスによって決定される。

高ければ高いほど、物理攻撃に対する耐性が上がり、ダメージを受けにくくなる。

・魔力 / Magic-Power

精神値、装備補正、クラスによって決定される。

高ければ高いほど、魔法によるダメージや効果、継続時間が上昇する。

・魔法耐性 / Anti-Magic-Defence

頑強値、精神値、装備補正、クラスによって決定される。

高ければ高いほど、魔法によるダメージを減少し、弱体化系魔法の被継続時間が減少する。

・速力 / Speed - Power
速力値、装備補正、クラスによって決定される。
高ければ高いほどダッシュ力が上昇し、速く走れるようになる。

・クリティカル / Critical - Power
レベル、及びクラスによって決定される。

クリティカルヒット（生身への直撃）を行った時の威力が上昇する。
・自動回復 / Auto - Healing

戦闘行動を行わず待機している（立ち止まっている）とき、自動でHPが回復する量に関係する。

#クラスについて

クラスは、一人につきメインクラスひとつ、サブクラスひとつを設定できる、いわば「職業」のことです。

クラスにはそれぞれスキルや、ステータス補正が設定されており、またクラス熟練度の蓄積によって、クラスのレベルを上昇させることが出来ます。クラス熟練度は、クラスに設定されたスキルを使用する、もしくは敵を倒すことによって熟練値を獲得できます。

レベルが上がることに「スキルポイント」が付与され、そのスキルポイントを割り振ることで、新たなスキルを覚える、ないしそのスキルをレベルアップさせることが出来ます。

また特定の条件を満たすことで、新たなスキルを習得することが可能です。（例：ファイターのスキル「ストライド Lv1」を習得するには、スキル「片手武器習熟 Lv1」が必要）

クラスには、「ノーマルクラス」、「メジャークラス」、「製造クラス」、「コミュニケーションクラス」、そして「レアクラス」の五つに分かれています。

またクラスは、一度転職したことがあるものであれば、町中でいつ

でも再度転職することができません。レベルや経験値、習得スキルも常に引き継がれるので、是非転職条件を満たしたら、いろんなクラスに転職してみましよう。

・『ノーマルクラス』

「平民」や「冒険者」がここに属しています。他にも「浮浪者」「農民」「漁師」などといったクラスが属していますが、基本的に彼らは戦闘力を持ちません。そのうちもっとも高い戦闘能力を持つのが『冒険者』であり、プレイヤーは皆、このクラスを取得することから始めることとなります。

・『メジャークラス』

もっとも一般的、かつ有名な戦闘クラスの通称です。

ここに存在するのは、「ファイター」「シールド」「メイジ」「シーフ」の四種類。

これらのクラスの最大の特徴は、特定の条件を満たせば、二次クラス、三次クラスへと進化できる点にあります。

たとえばファイターの場合は、『グラディエーター』 or 『ブレイダー』という二次クラスへ。そして『グラディエーター』はさらに『デストロイヤー』 or 『剣聖』といったクラスに転職することが可能です。その名の通り、恐らくプレイヤーの皆さんがもっとも所有するであろうクラスであり、一般的に、戦闘はこのクラスで行われることとなります。

・『製造クラス』

その名の通り、製造を専門にしたクラスが多数存在しています。代表的なところでは『鍛冶師』、『錬金術師』、『細工師』、『料理人』といったところででしょうか。

彼らは強い戦闘力こそ持ちませんが、武器を作ったり、アイテムを製造したり、時に料理を作って皆の舌を楽しませることが出来ます。

いわゆる職人　それこそが、この製造クラスの醍醐味です。

・『コミュニテイクラス』

コミュニテイクラスというのは、『商人』を始めとしたコミュニケーション能力、及びそれに依存したスキルを持つクラスのことです。数こそ少ないですが、縁の下の力持ち。それこそが彼らコミュニテイクラスなのです。

・『レアクラス』

レアクラスは、特殊な条件を満たさなければ転職できない、特別なクラスのことです。

転職条件が非常に面倒なものから、そうでもないものまで多くあり、未だ見つかっていないレアクラスも多いことでしょう。

しかし必ずしも、彼らは絶対的な戦闘力を持っているわけではありません。

彼らに出来るのは、すなわち「他のクラスにはない戦闘方法」なのです。

#サブクラスに関しての注意点

サブクラスとは、メインクラスとは異なる「補助的なクラス」です。今まで転職したことがあるクラスを、サブクラスに指定することが出来ますが、しかしメインクラスとは異なり、クラスによるステータス補正は行われません。

しかしサブクラスに指定したクラスでは、習得したスキルを自由に使用することが出来るので、たとえば『魔法使い+剣士』なんてこともできちゃうかも？

しかし、ひとつだけ注意点があります。

それが『相反するクラスはサブクラスにできない』ということです。相反するクラスとは、二種類存在し、ひとつは『上位クラスに対す

る下位クラス』です。メジャークラスにおいて、同じ系列の三次クラスが二次クラスをサブクラスにすることはできません。また逆に、二次クラスが三次クラスをサブクラスにすることはできません。(例：グラディエーター デストロイヤー)

しかし根本的に、上位クラスは下位クラスで覚えたスキルを全て使用できるため、下位クラスをサブクラスに指定する必要性はありません。

次に、『クラスによってサブクラスに指定できないクラスがある』
場合です。

たとえばファイター系列のクラスは、メイジクラスと相関係数にあるので、ファイター系列に属している以上、メイジ系列のクラスをサブクラスにすることはできません。そう、いわゆるさっきのような『魔剣士』は作成不可能なのです。

しかし、ここにひとつの救済措置が存在します。

それは、『たとえ相関係数にあるクラスでも、下位のクラスは指定できる』というルールです。

即ち、ファイターの三次クラスにある『デストロイヤー』は、メイジの二次クラスにある『ウィザード』に対しては、サブクラスに指定できるのです。

#アビリティについて

アビリティとは、『クラスに関係なく発動可能なスキル』のことです。

特定の行動を起こすことで習得可能で、これらのスキルは、たとえばクラスを変更してもそのスキルは効果を発揮し続け、ないし使用することが可能です。

このアビリティに属するのが『探掘』や『夜目』、他にもレアクラスへの転職に必要な特殊なアビリティなども存在します。

習得方法は、『特定のモンスターを指定回数以上倒す』ことや、『

とあるイベントをクリアする『ことなどです。
いろいろなアビリティがありますので、是非探してみまじょう。

クラス一覧

・クラスとは
クラスとは、キャラクターたちが習得することのできる、様々な職業のことです。

習得したクラスは町中であればいつでも変更可能。なお、サブクラスを登録することが出来、サブクラスに登録されたクラスは、戦闘力補正は与えられないものの習得したスキルを自由に使用できる。

非所属系列

・平民

もつとも最初に登録される職業。ほとんどの場合一日と待たず転職する。特別なスキルは無い。
戦闘力補正はなし。

・冒険者

もつとも最初に登録できる職業のひとつ。
一般的に、職業幹旋所に通うことになるまでの間所属する。冒険者ギルドに登録すると転職できる。

各種武器系の習熟スキルを覚えるが、アクティブスキルはほぼ皆無。
戦闘力補正は攻撃：E 防御：E 精神：E 敏捷：E。

レギュラークラス

#ファイター系列

> i 3 5 2 4 9 — 4 3 8 0 <

・ファイター

職業幹旋所で紹介される、もつとも基本的な職業のひとつ。
転職条件は冒険者クラスレベル10とクエストクリア。

様々な刀剣類を装備可能で、近接戦闘に特化したアタッカータイプ。メイジとは対極クラス。

・グラディエーター

ファイターの上位職。筋力値への補正が大きく、各種大型武器への権限が開放される。

スキルとしても対多数や一撃必殺などパワフルなものが大きい。

・ブレjder

両手に二つの剣を持つことで、圧倒的な攻撃速度を獲得するクラス。グラディエーターにくらべ速度を持ち、隙が少ない。しかし一撃の威力は低め。

・デストロイヤー

大型武器を扱う第三クラス。一撃必殺の大威力スキルを持つ。大剣の他にも斧や槍など、各種様々な武器を用い、もっとも筋力値が高い。

・剣聖

刀と呼ばれる特殊な武器を扱う第三クラス。威力と速度を兼ね備え、プレイヤースキルによっては圧倒的な力を発揮する。

・アギト

ブレjderの上位第三クラス。双剣の扱いにさらに特化し、攻撃力と速度を高めた。

高速移動、高速攻撃を保有し、ファイター系列の中では最も速い。

・ソードダンサー

ブレjderの二刀流から、さらに四刀流にまで使用可能本数を上昇

させた第三クラス。
さらに刀を空中に浮かせ投げするなど、遠距離戦にも対応しトリッキ
ーな動きを可能とする。

#シールドー系列

> i 3 5 2 5 0 — 4 3 8 0 <

・シールドー

職業斡旋所で紹介される、もつとも基本的な職業のひとつ。

転職条件は冒険者クラスレベル10とクエストクリア。

重甲防具を装備可能な、一般的に言うタンクタイプである。各種防
御スキルを習得する。

シールドー系列とは相関関係にある。

・ナイト

攻防共に優れたバランス型。片手剣、もしくはレイピアと盾を装備
し、持続的バフスキルを持つ。

また、数多い第二クラスの中でも最もヘイト管理に長ける。全体的
にステータスが高いため、メインクラスとなることが多く、サブク
ラスとの組み合わせで多様に変化する柔軟性を持つ。

・ディフェンダー

大型盾を装備可能な、非常に高い防御力を誇るクラス。ただし攻撃
性能は低い。

ナイトと違いバフは出来ないが、他を圧倒するHP、防御力を誇る。

・ロードナイト

ナイトからさらに攻撃力を持つようになったバランスタイプ。

非常に安定した性能を持った第三クラス。ウィザード系列との親和
性が高い。

・パラディン

ナイトのバフ能力をさらに向上させた第三クラス。また、プリースト系列との親和性が非常に高く、パラディン+アナスタシーシャのダブルクラスは最も一般的。

・グランドガード

ディフェンダーの防御力をさらに特化させ、唯一、特化大盾を装備することが可能な第三クラス。
物理だけではなく魔法に対しても非常に高い耐性を持つ。

・フォートレス

ディフェンダーから、さらにパーティへのバフが可能となったタンク型の第三クラス。
パーティに与えられたダメージを自分に転写するスキルなどを習得することが出来る。

#メイジ系列

> i 3 5 2 5 1 — 4 3 8 0 <

・メイジ

職業幹旋所で紹介される、もつとも基本的な職業のひとつ。
転職条件は冒険者クラスレベル10とクエストクリア。
タフネスやHPは非常に低い、高いMPと精神力を持つ。回復魔法と攻撃魔法の両方を習得可能。
なお、ファイターとは対極クラスである。

・ウィザード

メイジから、さらに攻撃魔法に特化したクラス。
範囲魔法などの強力な攻撃魔法を各種習得可能。

・プリースト

メイジから、さらに回復魔法・補助魔法に特化したクラス。個体での生存能力は極めて低い、一人は必要なパーティの柱。シーフとは対極クラスとなる。

・エレメンタリー

ウィザードの上位第三クラス。習得する魔法は火・水・土・風の四大属性に特化する。スルーキャストスキルによって、短縮詠唱が可能である。

・ウロボロス

ウィザードの上位第三クラス。第四系統外、即ち重力や磁力、召喚といった特殊な属性を扱う。

エレメンタリーに比べると詠唱時間は長い、その威力は全魔法中最強を誇る。

・アナスターシャ

プリーストから、さらに回復魔法に対して特化した第三クラス。非常に高い回復能力、治癒能力を有し、その詠唱速度は全魔法クラス中最速である。

・テストメント

プリーストから、さらに補助魔法、そして攻撃魔法を習得する第三クラス。

強力な聖属性魔法を習得できる唯一のクラスである。

#シーフ系列

この系列の特徴として、同系列をサブクラスとすることが出来る。

(シノビ ストライクガンナー、アサシン ハンターなど。シノビ

シャドウブレードなども可)

> i 3 5 2 5 2 — 4 3 8 0 <

・シーフ

職業斡旋所で紹介される、もつとも基本的なクラスのひとつ。

転職条件は冒険者クラスレベル10とクエストクリア。

短剣や弓を用い、非常に高い速力によるトリッキーな動きを得意とする。

・アサシン

両腕にナイフやダガーを持ち、圧倒的な速度で敵を翻弄、一撃必殺で仕留めるクラス。

第二クラスの中でも圧倒的な速力を持つ。また、姿を消すハイディングスキルを持つ。

・ハンター

シーフの上位クラスで、特に弓を扱い遠距離から敵を仕留めるクラス。

敵を翻弄する素早さをも併せ持つが、しかし一撃の威力は低い。

・シャドウブレード

アサシンの上位クラスで、隠形に長け、不意打ちに特化した一撃必殺の第三クラス。

他を圧倒する速力補正と、高い攻撃力を併せ持つ。また、血を用いたスキルを習得する。

・シノビ

アサシンの上位クラスで、毒や罠、さらには忍術と呼ばれる特殊スキルを多く習得する。

非常に高い速力と合わせることで、あらゆる状況に柔軟に対応できる。

・ストライクガンナー
ハンターの上位クラス。「銃」と呼ばれる特殊な大型兵装に特化した第三クラス。
他を圧倒する非常に高い攻撃力を誇るが、発射から装填、再発射までに長い時間を要する。

・レインアーク
ハンターの上位クラス。弓の扱いにさらに長け、高速での遠距離戦闘が可能な第三クラス。
変わらず攻撃力は極めて低いが、常に自分の安全圏を保ち続け、一方的な戦闘を可能にする。

レアクラス

・ガンスリンガー
レアクラスのひとつ。拳銃を使用するという極めて稀なクラス。なお拳銃武器はガンシューターしか製造できない。ストライクガンナーに比べると極めて短いリロード時間を持つが、ステータス補正は非常に低い。ただし有効射程範囲もまた圧倒的に狭い。可能なサブクラスはハンター系を除くすべて。

転職条件はストライクガンナー熟練度Lv30以上で、《拳銃製造》《アビリティ》を習得すること。

・魔剣士

自分の武器や装備に対し、魔法効果を付与できるというレアクラス。他レアクラスに対して転職条件が比較的簡単である。このクラスに対しサブクラスは登録不可能だが、全職業に対してサブクラスとして登録できる。またステータス補正は存在しない。

転職条件はメイジクラスLv20以上を持ち、かつアビリティ《属

性付与《を習得すること。

・武練士

一般にいう格闘家のこと。装備する武器は主にナックルなどを用い、肉弾戦闘を行うレアクラス。

全パラメーターに対して非常に高い適性を持ち、またスキルの多くも隙が少なく威力が高い。しかし全職業中、極めて間合いが狭く、また剣などを装備した場合ほとんどのスキルを使用できない。

また、自らのHPを回復させたり、属性を纏う技も散見される。

メイジ系列、シーフ系列の第三クラスをサブクラスにすることができ、このクラスもサブクラスにすることが出来るが、基本的にほとんど意味がない。

習得条件はファイター系列、シールド系列のいずれかの第三クラスをレベル30まで上昇させ、かつアビリティ【練武】を習得すること。

・棒術士

棍や杖といった特殊な武器を用いたスキルを習得するレアクラス。もともと最初に発見されたレアクラスであり、当時はレアクラスではなく「特殊クラス」と言われていた。その習得条件も比較的簡単である。

非常に隙が少なく、流麗な連続攻撃を行う一方で、全体的にステータス補正はそこまで高くなく、特に防御力は低い。

習得条件はクエストのクリア。

・スペルマスター

メイジ系列における、高位回復魔法と攻撃魔法を同時に習得可能なレアクラス。

ただしステータス補正は低く、HP、防御力に関しては最低レベル、精神力や魔法攻撃力に関してもメイジ系三次クラスにはやや及ばな

い。しかし現状存在するほぼすべてのスペルを、低SPで取得できる。

転職条件はエレメンタラー、ウロボロス、アナスターシャ、テストメントにそれぞれ転職を行い『ミリオンスペル?』? (各クラスレベル50)『のアビリティを習得していること。』

レアクラスを除く、あらゆる職業のサブクラスにすることはできない。また逆に、このクラスをメインとしたサブクラスに配置可能なクラスは、ロードナイト、パラディン、シャドウブラッド、シノビの四種類。習得が非常に困難で、サブクラスまで習得しているキャラクターは現状存在しない。

・バーサーカー

レアクラスのひとつ。敵を倒せば倒すほど攻撃力を増すスキルや、自分のHPを代償にして攻撃力を上昇させる、敵の血によってHPを回復するなど、ひたすら攻撃に特化したクラス。精神値を除くすべてのステータスを高い水準で保有するが、習得が非常に難しい。習得条件はアビリティ『血の代償』。デストロイヤー、アギト、剣聖、ソードダンサーの四クラスのみサブクラスとすることが可能である。

製造職

・鍛冶師

製造職の中でも、特に武器や防具を鍛造するクラス。

武器であれば基本的にどれでも鍛造可能で、熟練値が上がるほど、レベルの高い素材を使用することができ、またパラメーターも良質に変動することが多い。

鍛冶師によって製造される武器防具には、大量に生産される『レギユラー装備』と、世界に一本しか存在しない『ユニーク装備』の二種類に分かれる。ユニーク武器の名前はランダムで決定されるが、鍛冶師によって名前を変えることもできる。

製造武器のパラメーターは、素材やスキルによってある程度固定化されるが、変数によってランダムに変化する。スキル系統は武器打ちと防具打ちの二種類に分かれ、さらには武器防具の種類、レギュラーかユニークかによって細分化されており、クラスレベルの制限上、全てを習得することはできない。

・錬金術師

製造職の中でも、特に消費アイテムや特殊素材を生成するクラス。高価な回復アイテムを簡単な素材から生成できるため、多くの戦士たちも愛用する。

・細工師

製造職の中でも、特にアクセサリや衣類を鍛造出来るクラスである。細工師は非常に稀であるが、アクセサリは場合によって大変な戦力ともなりうる。

また衣類は、布で構成された防具のことで、メイジ系列の防具としてだけではなく、ファッションアイテムとしても使用される。

・料理人

製造職の中でも「料理」を作ることが出来るクラス。どのような食材でも料理にできるが、当然食材レベルが高いほど、様々な付加価値が発生する。また旨くなっていく。

コミュニテイ系

・マーチャント

商人。いわゆるNPCアイテムの売買を行うディスプレイスキル、露天販売やマーチャントネットワークによる独自売買ツール、その他流通などに特化したスキルを習得する。

・ミンストレル

いわゆる詩人。「本」を執筆できるといふ唯一のスキルを覚える。本の内容は自由に決められるゆえ、新聞などといった媒体でも用いられた。

また、ミンストレルの生成したペンと紙であれば、誰でも執筆が可能である。

今世界ではクラスとしては消滅し、名前だけが残っている。

武器について

装備について

オーリオウル・オンラインにおいて、装備は部位ごとにカテゴリ分けされていない。

基本的に、装備重量が可能な範囲内であればいくらかでも重ね着ることが可能。インベントリーからステータス画面へドラッグすることで装備可能で、その場合はあらかじめ設定された部位に装備が出現する。

武器の場合は基本的に納刀状態（腰や背中に装備した状態）で出現するが、操作によって手に直接出現させることもできる。その場合はコンソールを操っていた方の手に出現する。

なお、装備された重量が実際にプレイヤーに影響を与えるのは、光の粒子から実体として現出した0.1秒後である。

鍛冶系統一覧

- ・ 刀剣（片手剣、曲剣、短剣）
- ・ 大剣（大型剣、刀）
- ・ 長柄武器（槍、長刀、大鎌）
- ・ 殴打武器（棍棒、メイス）
- ・ 弓（弓、弩）
- ・ 投擲武器（ネイル、ダガー 1、スリング）
- ・ 機械銃（機械銃）
- ・ 特殊武器（ナツクル、ジャマダハル、鎖鎌）

・ 盾（小盾、盾）

・ 大盾（大盾、壁盾）

・ 頭防具

- ・ 布防具（籠手、レギンスなども含む）
- ・ 軽鎧防具（籠手、レギンスなども含む） 2
- ・ 重鎧防具（籠手、レギンスなども含む）
- ・ 外套製造

- 1 …… 投擲用の軽量ダガー。通常のダガーは刀剣製造に含まれる。
 - 2 …… チェインメールなどの軽量金属防具も含まれる。
- …… 包丁などの日用雑貨も製造可能。

オプションについて

装備には『オプション』と呼ばれるものがある。

これは、店売りのレギュラー装備には付属せず、モンスタードロップ品（レア装備）にのみ付属する。

ただし例外として、鍛冶師によるユニーク装備作成時に、付与した素材によってオプションが付与、ないし変化する。

武器やキャラクターステータスなどの向上の他にも、属性が付与されたり、スキルが強化されたりと様々な恩恵が生じる。

その種類は非常に多岐にわたり、総じてユニーク装備はオプション値が高い。

なお必ずしもプラスとなるわけではなく、時にマイナスの効果が表示される時もある。

オプション一覧（仮）

- ・ 各ステータス+

それぞれのステータスを向上させる。基本的にどのステータスになるかはランダム。もっともレアなのは『クリティカル倍率』で、もっとも人気があるのは『第二ステータス』、次点で『攻撃力』。レベルにもよるが複数つくことが多い。

（例：筋力+ 頑強+ ATK+ など）

・耐久度+

耐久度を大きく向上させる付加ステータス。

(例：耐久度+?)

・切れ味+

切れ味を大きく向上させる付加ステータス。

(例：切れ味+?)

・軽量化構造

武器の重量を大きく削減する。青く漆まであり、それぞれ減少する重量と、耐久度、切れ味などのバランスに及ぼす影響が変化する。

(例：軽量化『式』)

・属性付与

武器に属性を付与する。付与される属性種類は多岐にわたり、現在確認されているのは『火・水・風・土・雷・氷・光・闇・聖・死』。属性レベルは1〜8までで、数字が大きくなるほど強力になる。ただし光、闇、聖、死の四属性は極めてレアであり、ユニーク付与は不可能と言われている。

『被い』が物理攻撃に付与される攻撃系属性、『鍛え』が該当する属性ダメージを与えられたとき、これを減少させる防御系属性である。

(例：火鍛+1 水被+3)

・ステータ付与

状態異常効果を付与する。付与されるのは『一般状態異常』のみだが、ユニーク装備製造では、稀に『スキル系状態異常』が付与される場合がある。レベルによって付与確率が上昇する。

(例：毒付与L1 麻痺付与L3)

・対物理カット

不死属性などによる、ダメージ削減効果を減少させる。

(例：物理カット-10)

・魔力ダメージ

属性に関与しない、魔力によるダメージを追加する。無属性であるが物理属性ではなく、不死などといったモンスターにも通常通りダメージを与えられる(ただし追加分のみ)。

魔力付与である場合、剣に『魔法』属性を付与し、武器の攻撃力に%で補正を行う。対して魔力追加とは、元の武器の攻撃力に関わらず、指定値分の魔法攻撃を発生させる。

(例：魔力付与+5% 魔力追加+200)

・種族特化

『人』『獣』『昆虫』といった種族別の特化ボーナス。不死種族特化はダメージは増加するが、物理ダメージカットも同じく適用される。

(例：人斬2 牙折1 蟲斬3 龍滅1)

・サイズ特化

ダメージを与える対象が条件に該当している場合、ダメージに特化ボーナスを与える。

(例：L級攻+2 M級防+1)

・条件性能+

特殊な条件下にあるとき(気温、ステータス異常、HP残量、時間等)武器の性能が上昇する。どの名称がどのような効果を持っているのか、もっとも分かりづらい。

(例：渴望 狂乱 宵鴉)

・スキル+

特定のスキルを強化する。もしくは使用することが可能になる。

考察 ステータスについて考察してみる（前書き）

これは、11月28日に活動報告で投稿されたものです

考察 ステータスについて考察してみる

ちよつと思いついてみた！

前回、感想で「主人公のステータスやレベルはどんなもんなの？」
というようなご質問がございました……せつかなので作ってみました！

『悠久のフォルトゥーナにおける実際のパラメータ数値を出してみよう！』という事で、カナメのステータスやリンのステータスなど、各種数値を演算してみました。

お、俺……なんて暇な奴……！（続き書けよ）

というわけでまずは、各種パラメーターのおさらいです。ここで説明すると凄いスペースを取ってしまうので下記ページでどうぞ。

<http://ncode.syosetu.com/n0058z/3/>

さて、ではまず、クラスとステータスの関係についてご説明を。

クラスを装備すると、メインクラスのみ、キャラクターのステータスに変化を与えます。これの初期値は各クラスによって決定されています。

クラスにはレベルというものがあり、レベルが上昇することに『Cカスタマイズポイント』が「1」与えられ、これを振り分けることでそれぞれの職業のステータス倍率を上昇させることができます。

またクラスレベルが上昇することでも、『ステータス補正』はやや上昇します。

なおクラスの最大レベルは、クラスによって異なります。総じてレアクラスは最大レベルが高いです。

次にキャラクターレベルについて。

キャラクターにはレベルが存在し、レベルが上昇すると全てのパラメーターが一律で上昇します。これはクラスを変更してもそのまま保持されます。

また他のMMORPGのように、ステータスポイントによって振り分けることはできません。この役割はクラスが担っています。

さて、基本的な説明が終わったところで、実際のステータスの計算式を見てみましょう。

なお、クラスによる補正はないものとします。(平民クラスの場合)ここではパラメーターを『レベル』『最大HP』『最大MP』『ATK(攻撃力)』『DEF(防御力)』『SPD(速度)』『MA TK(魔法攻撃力)』『MDEF(魔法防御力)』『A-HEAL(自動回復力)』『CRI(クリティカル率)』に分類します。さらに、ステータスは『筋力値(STR)』『頑強値(VIT)』『速力値(AGI)』『精神値(MIN)』の四つです。ちなみにアルファベットと実際の名前が違いますが、気にせんてください。こつちのが分かりやすいかなど。

では、ひとつずつ試してみましよう。

・筋力値：初期：1

$LV \div 10 = N1$ (小数点切り捨て) 前レベル値 + 0.1 + (N1 $\div 10$)

(LV19までは0.1ずつ上昇、10~19までは0.2ずつ上昇……のようなもの)

・頑強値、速力値、精神値：上と同じ計算式です

・最大HP：初期：100

前レベルHP + () () LV $\div 10$ () + (STR $\div 50$) () + (VI

$T \div 10$) / 2) * 10)
 ・ 最大MP : 初期 : 50
 前レベルMP + (LV ÷ 2) + (IMG ÷ 10)
 ・ ATK : 初期 : 10
 STR × 10
 ・ DEF : 初期 : 10
 VIT × 10
 ・ SPD : 初期 : 10
 AGI × 10
 ・ MATK : 初期 : 10
 MIN × 10
 ・ MDEF : 初期 : 10
 $((VIT + MIN) \div 2) \times 10$
 ・ A - HEAL : 初期 : 1 . 0
 前レベル値 + (LV - 1) * 100)
 ・ CRI : 初期 : 2 . 0
 レベル10ごとに0 . 1上昇する

ワアオなんて簡単！

ということ、以上が基本的なステータスとなります。

これって筋力値や頑強値を非公開にする意味あんの？ とか思われるかもしれませんが。実際、武器を全て外してクラスを『平民』にすれば、容易にステータス値は算出できます。

しかしこの筋力などのステータス値は、実際は自分の力の加減によって変化します。手加減すればATKの数値は落ちますし、気張れば増やすことも出来るわけです。

つまり実際に数字として表れているのは、いわゆる『理論値』です。ここまでは実質的パラメーターと言われ、ステータス画面に表示されるのは

見かけ上の数値です。
もちろん気合で突破可能です！ 多分。
要は気合と根性！

さて、ステータスの計算方法についてご説明させていただきましたが……。
基本的にこれらのステータス全てに対し、クラスは変化を及ぼしません。

聞くよりも見るが易し、とりあえずまずは、『冒険者』クラスの実際の倍率をご紹介します！

・冒険者ステータス（基準値）

```
Statu s1 : LV : x 1   MHP : x 1   MMP : x 1 .  
1   ATK : x 1 . 1   DEF : x 1 . 1   SPD x 1 . 1   MA  
TK x 1 . 1   MDEF x 1 . 1  
Statu s2 : STR : x 1 . 1   VIT x 1 . 1   AGI x 1 .  
1   MIN x 1 . 1   A - HEAL : 1 . 0 0   CRI : 1 . 0  
MAX LV : 4 0   UP RATE : 0 . 0 3
```

……なんという、シヨボいステータス……。

全てのステータスが1 . 1倍止まり、要するに一割増しなわけですが、まあシヨボいですね……。

なお、クラスレベルが10上がるごとに、STR、VIT、AGI、MINの四つが0 . 1上昇します。微々たる量ですが、0 . 1は結構馬鹿にはできません。MAX LVが40なので、合計1 . 5まで上昇することになります。

またクラスがレベルアップすることにCPが1手に入り、これを『Statu s1』のどれかに付与することができます。付与すると倍率が上昇しますが、この倍率はクラスによって異なります。これ

が「UPPRATE」で、冒険者の場合、1付与すると0.03上昇
することになります。

つまり、冒険者のクラスレベルが40で、ATKに全てCPをつぎ
こんだ場合……

```
Statu s1 : LV : x1  MHP : x1  .5  MMP : x1 .  
5  ATK : x2 .4  DEF : x1 .1  SPD x1 .1  MA  
TK x1 .1  MDEF x1 .1  
Statu s2 : STR : x1 .5  VIT x1 .5  AGI x1 .  
5  MIN x1 .5  A - HEAL : 1 .00  CRI : 1 .0  
MAX LV : 40  UPRATE : 0 .03
```

では実際に、カナメのステータスを計算してみましょう。

カナメのクラスは『冒険者』（本編ではまだ転職してませんが）、
キャラクターレベルは97、クラスレベルは1とします。

まず、前回の計算式を使って、キャラクターレベル97のステータ
スを計算してみます。すると……

```
KANAME#EASTRIGHT  
Statu s1 : MHP : 3576  MMP : 2571  ATK /  
DEF / SPD / MATK / MDEF : 538  
Statu s2 : STR / VIT / AGI / MIN : 53 .8  A  
- HEAL : 49 .27  CRI : 2 .90  
……さらにこれに、クラスレベル1の場合を計算してみます。  
KANAME#EASTRIGHT (Wanderer Lv1)  
Statu s1 : MHP : 4026  MMP : 2887  ATK /  
DEF / SPD / MATK / MDEF : 651  
Statu s2 : STR / VIT / AGI / MIN : 59 .18  
A - HEAL : 49 .27  CRI : 2 .90
```

どうでしょうか？ 1.1倍って、結構馬鹿に出来ないと思いませんか？

特にATKなどのStatus1系は、STRなどの値を基本にするため、1.1倍をさらに1.1倍されるわけなので、かなり数値が伸びます。

……ではついでに、クラスレベル40、ATKに全てのCPをつぎ込んだ場合をば。

KANAME「EASTRIGHT」(WANDERER) LV4
0)
Status1: MHP: 5509 MMP: 3941 ATK:
1937 DEF/SPD/MATK/MDEF: 888
Status2: STR/VIT/AGI/MIN: 80.7 A
-HEAL: 49.27 CRI: 2.90

……何このチート(汗)

トンデモネーステータスですね。クラスの伸び率がよく分かります。一方で、キャラクターレベルの伸び率というのは、労力の割に大したことがないのですが、しかし馬鹿に出来ないと言うのもよく分かります。

では次に、リンもついでだから計算してみましよう！

中堅としてはかなりの腕と言われている彼女ですが、そのステータスって一体どんなもんやねん、と思う方も多い……かな？

ではサクッとやっちゃいます。まずブレードの補正について。

・ブレード(初期値)

Status1: LV: x1.2 MHP: x2 MMP: x1.
3 ATK: x2.5 DEF: x1.5 SPD x2.5 MA

```
TKx0.9 MDEFx1.1
StatuS2:STR:x1.5 VITx1.2 AGIx2
MINx0.8 A-HEAL:1.20 CRI:1.10
MAXLV:60 UPRATE:0.1
```

ブリーダーはファイターの二次職に当たり、そのステータス配分も高めです。

また冒険者と違い、特化ステータスであり、平均的ではありません。特にM A T KやM I Nなどの魔法系ステータスは冒険者にすら劣ります。

では実際のステータスを計算してみましょう。

現在のリンのキャラクターレベルは41、クラスレベルは28、C P配分はA T K x 1 0、A G I x 1 5、D E F x 3とします。

ブリーダーレベル28

```
StatuS1:LV:x1.2 MHP:x2 MMP:x1.
3 ATK:x2.5 DEF:x1.5 SPDx2.5 MA
TKx0.9 MDEFx1.1
StatuS2:STR:x1.5 VITx1.2 AGIx2
MINx0.8 A-HEAL:1.20 CRI:1.10
MAXLV:60 UPRATE:0.1
```

R I N = E L E C T H E I M (B L A R D E R L V 2 8)

```
StatuS1:MHP:1474 MMP:761 ATK:7
02 DEF:319 SPD:1038 MATK:106 M
DEF:148
StatuS2:STR:20.06 VIT:17.7 AGI:
25.96 MIN:11.8 A-HEAL:13.00 CR
I:2.64
```

冒険者Lv1のカナメと比較してみます。

```
KANAME#EASTRIGHT(Wanderer Lv1)
Statu s1 :MHP :4026   MMP :2887   ATK :
651   DEF :651   SPD :651   MATK :651   M
DEF :651
Statu s2 :STR :59 .18   VIT :59 .18   AG
I :59 .18   MIN :59 .18   A - HEAL :49 .27
CRI :2 .90
```

はつきりと差がついたのはMHPとMMP。

これはレベルや頑強値にかなり依存しているためです。

それ以外は……実のところ、甲乙つけがたしといったところでしょうが。

Statu s2の部分はかなり差が出ていますが、ATK、SPDではリンが勝利、総合力ではカナメが勝っています。リンはMDEFが弱いので、魔法に対してはあまり耐性がなく、装備で補っていません。

実際のところ、これからさらにスキル（パッシブスキル）による補正があるので、強力なスキルを持つリンの方が数値的には上となるのではないのでしょうか。

余談ですが、A - HEALの数值は『休憩しているとき』なので、戦闘中には回復しません。戦闘中に回復する自動回復スキルは『バトルヒーリング』などと呼ばれます。

というわけで、クラスが与える影響はここまで大きいのです。

第一章でカナメが、クラスを喪失したときの怒りっぷりがなんとなく分かるのではないのでしょうか。

ちなみにですが、転職したとき、前の方が補正が強かった、という

ことも結構あります。しかし上位クラスである以上、どう育てても、基本的に下位クラスよりも必ず強くなります。

もっともこれは数値の話。ただの平民クラスでしかなかったカナメが、リンの及ばなかったジエネラルリザードを一蹴したように、このゲームにおいて最も重要なのは『プレイヤースキル』です。

クリティカルポイントの熟知、攻撃パターンの把握、そして何よりも体さばきや剣術……これらのプレイヤースキルがあって初めて、数値は活かせるものなのです。

ちなみに当然ながら、カナメモリンもどんどん強くなっていきますので……どうなるかはお楽しみに！

そんなこんなで、今回の記事を終了させていただきます。

長い文章を読んで下さった方、御苦労さまでした！

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になるうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能たんのうしてください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n0058z/>

フォルトゥーナ図書館

2011年12月11日20時46分発行