

〈The Ancient Arts and Crafts〉

알려지지 않은 힘의 소유자



〈대재해〉 이후, 셀데시아는 계속해서 크게 변화하고 있다.
그중에서도 특히 큰 영향을 받은 서브 직업과 새로 밝혀진 힘을 소개한다.

대재해 후의 서브 직업

〈대재해〉를 거치면서 이세계 〈셀데시아〉는 크게 변하고 말았다. 〈모험자〉도, 〈대지인〉도 예전 같은 존재가 아니며, 이 세계에서 살아가기 위하여 이것저것 실험하면서 다양한 법칙이나 기술의 연구를 계속하고 있는 것이 현재의 상황이다.

그중에서도 「맛을 지닌 요리」를 발단으로 밝혀진 서브 직업의 숨겨진 가능성은 그야말로 거대한 광맥이다. 지금은 모든 서브 직업이 생각도 못 한 힘을 발휘할 가능성을 가지고 있다.

이번 미니 서플리먼트에서는 룰북에 수록된 서브 직업 중 새로 12개의 서브 직업의 설정을 소개하고, 더 나아가 서브 직업에 연동하여 캐릭터에게 개성을 줄 관련 특기, 그리고 몇 안 되지만 서브 직업 전용 아이템을 소개한다.

특기는 모두 「공통 특기」이며, 모든 캐릭터가 취득할 수 있다. 단, 일부를 제외하면 특정 서브 직업이 사용 조건으로 설정되어 있다. 또, 아이템은 모두 일반 아이템이지만, 「전용」이라고 적힌 아이템은 지정된 서브 직업의 캐릭터가 아니면 장비하거나 사용할 수 없다.

▼오리지널 서브 직업

서브 직업은 룰북의 일람에서 고를 수도 있지만, GM의 허가를 얻어 오리지널 서브 직업을 만들 수도 있다(P72~73). 여기에서는 오리지널 서브 직업을 세션에 도입할 때의 지침을 해설한다.

그 지침이란 바로 오리지널 서브 직업을 기존의 서브 직업과 유사한 것으로 다루는 방법이다.

예컨대, 오리지널 서브 직업인 〈집사〉를 〈엘더 메이드〉와 유사한 것으로 간주하는 것이다. 이 경우, 〈엘더 메이드〉가 특정 보너스를 얻을 수 있는 상황이라면 〈집사〉도 같은 보너스를 얻을 수 있고, 〈엘더 메이드〉와 마찬가지로 〈집사〉 역시 《쿠킹》 특기를 사용할 수도 있다.

이 방식을 사용하면 비교적 간단하면서도 게임의 밸런스를 크게 바꾸지 않고 오리지널 서브 직업을 세션에 도입할 수 있다. 또, 이 수법은 아직 특기 데이터 등이 대응하지 않는 기존의 서브 직업에도 유용할 수 있다.

七面体 工房
7 Sided Work Shop

LOGHORIZON
TRPG

본문: 츠가루 아마니, 소마 마사무네, 겐야, show, 사와메
데이터 작성: 소마 마사무네, 로큐쿠
편집: 신슈노 마사
2014/10/29

한국어판 번역: 유범
편집: 이그니스
2015/03

재봉사

〈재봉사〉는 천이나 가죽을 봉제하여 다양한 아이템을 작성할 수 있는 생산계 서브 직업이다. 주로 로브나 망토 같은 경장비나, 아이템을 가지고 다니기 위한 가방 따위의 작성 및 보수를 한다.

일정 레벨에 도달하면 〈가죽세공사〉처럼 특정 분야에 전문화된 상급직이 될 수도 있다. 이런 상급직은 전문 분야에 보너스를 받는 대신, 그 밖의 장르에는 뒤떨어지게 된다. 〈가죽세공사〉라면 가죽 제품의 취급에 다양한 보너스를 얻을 수 있지만, 그 밖의 제품에 관해서는 〈재봉사〉보다 뒤떨어진다. 그래서 폭넓은 소재를 다루는 〈재봉사〉인 채로 레벨을 계속 올리는 이들도 많다.

▼〈셀데시아〉의 〈재봉사〉

〈셀데시아〉의 재봉사는 설령 변경의 마을이라도 한 명은 있는 매우 일반적인 존재다. 바느질 잘하는 노파나 농가의 자녀, 또는 과묵한 노인. 남녀노소를 불문하고 〈대지인〉 〈재봉사〉는 각지에서 자신의 직무를 다하고 있다. 인간 생활의 필수 요소인 의식주 중 하나를 유지하는 자로서 사람 사는 곳에 없어서는 안 되는 것이 〈재봉사〉다. 이런 재야의 〈재봉사〉는 남들의 옷이나 침구류, 일상생활에 쓰이는 천을 기워서 식량이나 대금을 받아 하루하루의 양식을 얻는다.

여행지에서 천이나 실, 바늘이 필요해진 경우, 마을의 〈재봉사〉와 교섭을 해보자. 흔한 재료라면 적절한 가격에 양도받을 수 있을 것이다.

▼게임 시절의 〈재봉사〉

〈엘더 테일〉이 게임이었던 시절, 〈재봉사〉의 주된 역할은 천, 가죽제의 방어구나 가방을 작성, 보수하는 일이었다.

천이나 가죽으로 만든 연갑은 저레벨이나 〈소서러〉 같은 후위직을 위한 것이 대부분이었으며 수요는 낮았다. 방어구의 내구도는 대미지를 받을수록 저하한다.

후위직을 위한 연갑은 전위용 방어구보다 보수 빈도가 낮았다.

그렇지만 〈재봉사〉가 작성에 사용하는 소재는 짠 것이 많고, 저레벨대에서는 수요가 높으므로 신출내기의 돈벌이에 적합했다. 그래서 초보자용 기본 생산직으로 나름대로 인기가 있었다.

기본적인 생산직이므로 〈재봉사〉가 되기 위한 난이도는 낮다. 각지에 있는 「장인」의 제자가 되거나 기술자 길드에 입회하면 되며, 특수한 퀘스트를 수행할 필요는 없다.

다른 서브 직업으로 전직하기 위한 징검다리 역할을 했으므로, 레벨대가 낮을수록 〈재봉사〉가 많은 경향이 있었다.

▼〈대재해〉 후의 〈재봉사〉

〈재봉사〉는 〈대재해〉 후에 그 가치가 크게 뛰어오른 서브 직업 중 하나이다.

〈대재해〉 직후에 〈모험자〉들이 가진 옷이라고 해박야 게임 시절의 방어구뿐. 하나같이 전투용의 갑옷이나 로브였으며, 이것들은 자동 회복에 의해 일정한 청결감을 유지하긴 했어도 도저히 평상복으로 입기에 적합하다고는 할 수 없었다. 속옷조차 충분하지 않은 상태라서 적당한 천을 감아 대용하거나, 수영복 계통의 방어구를 속옷 대신 쓰는 등 눈물겨운 대응을 했다.

이런 상황을 개선한 것이 〈원탁회의〉 설립 후, 수작업으로 오리지널 아이템의 작성을 하기 시작한 〈재봉사〉들이었다. 그들은 속옷이나 내복, 평상시의 착용감을 중시한 의복, 또는 기존의 방어구에는 없었던 패션성 높은 의복을 개발하였고, 그것들은 갈채와 함께 환영받았다.

하지만 서브 직업으로 〈재봉사〉를 취득하고 있는 〈모험자〉라도 실제로 손바느질로 재봉을 하는 기술에 능하다고는 할 수 없다. 그래서 현실 세계에서 실제로 의류나 장신구를 다뤘던 〈재봉사〉(그중에는 적지 않은 비중으로 코스튬 플레이어가 있었다고 한다)의 제품은 비보급 아이템에 필적할 만한 가격으로 거래된 적조차

있다. <대지인> 귀족의 호사가 중에는 <모험자>들이 만든 복식의 다채로움에 반하여 거금을 들여 수집하는 이도 있다고 한다.

본인의 기량이 뛰어나고 서브 직업 레벨이 높은 <재봉사>는 현재 아키바에서 주목을 받는 대상이다.

클로스 메이크

일반

최대SR: 2 타이밍: 프리 플레이
판정: 판정 없음
대상: 자신 사정거리: 지근
코스트: 인과력2 제한: -

.....

▼효과:

당신의 서브 직업이 <가족세공사>, <유목민>, <재봉사>일 경우 사용 가능. IR이 [CR-2 (최저 1)] 이하이고 [연갑], [외투], [가방] 태그를 가진 일반 아이템 하나를 입수한다.
[SR2] 입수 가능한 IR은 CR 이하가 된다.
[커넥션: 가정부, 농가, 상인] 인과력 코스트가 2가 아닌 1이 된다.

.....

▼해설:

천이나 가죽을 가공하여 의복이나 가방 등을 만드는 특기.

<악기 기술자>

<악기 기술자>는 생산계 기본 서브 직업 <목공 기술자>의 파생 상위직으로, 다양한 악기를 작성할 수 있는 생산계 서브 직업이다. 악기의 제작에 보너스를 받는 대신, 가구나 목제 무구 등 다른 목제품을 만들어내는 능력은 저하된다.

악기는 주로 <바드>의 특기에 보너스를 부여하는 장비이며, 다른 전문계 서브 직업 이상으로 수요가 적다. 그래서 <악기 기술자>의 대다수가 본인 또한 <바드>이며, 자기가 쓸 악기를 작성하는 경우가 많다.

▼<셀데시아>의 <악기 기술자>

<악기 기술자>는 <셀데시아>에서도 매우 드문 직업이다. 음악을 즐기는 문화가 일반적이지 않으며 작곡가가 없는 이 세계에서는 <악기 기술자>의 수요가 현실의 중세 유럽 이상으로 낮다. 몇 안 되는 <악기 기술자>는 주로 도시에 살며, 보통은 귀족이 거느린 악단이나 가끔 찾아오는 <바드>를 상대로 간단한 목공 일을 맡으며 생활하는 경우가 많다.

드물게 탁월한 실력의 기술자가 최고의 제품을 만들기 위하여 희귀한 몬스터 소재를 <모험자>에게 요구하기도 한다. 자진해서 <악기 기술자>가 되는 <대지인>에는 괴짜가 많으며, 의뢰를 제대로 받는 것만으로도 고생깨나 시키는 경우도 드물지 않다.

▼게임 시절의 <악기 기술자>

게임 시절, 다양한 전문계 상위 생산직 중에서 <악기 기술자>는 특히 희소한 서브 직업으로 유명했다.

<엘더 테일>의 악기는 <바드>의 특정 특기를 강화하는 것이 대부분이며, 거의 <바드>밖에 쓸 일이 없는 아이템이다. <악기 기술자>의 레벨을 올리려면 악기를 많이 만들어야 한다. 하지만 악기는 일부의 인간에게 밖에 팔지 못하므로 불량 재고가 늘어난다. 불량 재고가 늘어나면 새로운 소재를 구입하기 위한 경제적인 여유도 줄어든다. 이런 이유로 고레벨 <악기 기술자>

는 매우 적었다(같은 경향이 <도공> 등의 전문직에서도 나타난다).

또, 전직 방법이 제한적인 것도 <악기 기술자>의 희소성에 박차를 가했다. <악기 기술자>가 되려면 기본 서브 직업인 <목공 기술자>를 50레벨 이상으로 올린 후, 각지에 흩어져 있는, 몇 안 되는 <대지인> <악기 기술자>의 제자가 되어야 한다.

유명한 전직 퀘스트는 마이하마 도읍에서 바이올린 기술자의 제자가 되는 <파도 소리를 듣는 자들>. 자잘한 소재를 모아야 하는 귀찮음, NPC 사이의 순애를 지켜봐야 하는 스토리로 인해 많은 게이머의 마음을 분쇄하는 고난도 퀘스트로 유명하다. 어느 도전자도 남긴 「목숨 걸고 들으러 간다」라는 말이 이 퀘스트의 모든 것을 표현한다는 우스갯소리도 있다.

▼<대재해> 후의 <악기 기술자>

<대재해>를 거쳐 <악기 기술자>의 지위는 약간 향상했다. 단순한 <바드> 전용의 보조 아이템이 아닌, 곡을 연주하기 위한 도구로서의 수요가 악기에 새로 생겼기 때문이다.

그렇지만 간단한 수리나 저레벨 악기의 제작이라면 <목공 기술자>도 충분히 해낸다. 그리고 서브 직업이 <악기 기술자>면서 현실 세계에서 악기 제작 기술을 배운 자는 한정되어 있으므로, 여전히 <악기 기술자>가 눈에 띄는 무대에 서는 일은 드물었다.

하지만 어느 <악기 기술자>가 <대장장이>나 <기계 기술자>와 팀을 짜서 다양한 발명의 음성 부분을 담당하게 되면서, 그 이용 가치가 주목받게 되었다.

아무래도 이 세계에서는 「소리를 내는 것 = 악기」로 판정되어, <악기 기술자>의 전문 분야로 간주되는 듯하다. 이런 이유로 <설계사>나 <목수>와 함께 홀의 음향을 연구하는 경우, <기계 기술자>와 함께 축음기나 스피커 등의 음성기기 개발을 시도하는 경우와 같이 <악기 기술자>가 거리에서 널리 활약하게 되었다.

우드 크래프트

일반

최대SR: 2 타이밍: 프리 플레이

판정: 판정 없음

대상: 자신 사정거리: 지근

코스트: 인과력2 제한: -

▼효과:

당신의 서브 직업이 <목공 기술자>, <악기 기술자>일 경우 사용 가능. IR이 [CR-2 (최저1)] 이하이고 [활], [지팡이], [악기] 태그를 가진 일반 아이템 하나를 입수한다.

(SR2) 입수 가능한 IR은 CR 이하가 된다.

(커넥션: 기술자, 목수, 수집가) 인과력 코스트가 2가 아닌 1이 된다.

▼해설:

목재를 비롯한 식물계 소재를 가공하는 특기



〈대장장이〉

〈대장장이〉는 주로 금속 가공을 하는 기본적인 생산계 서브 직업이다. 무기나 방어구를 비롯하여 그 밖에도 다양한 도구류나 금속 제품을 작성, 정비할 수 있다.

수많은 생산계 서브 직업 중에서도 작성할 수 있는 아이템의 다양성은 톱 클래스이며, 활약할 기회가 많다. 파생 상급직인 〈도공〉이나 〈갑옷 기술자〉 등과 비하면 전문적인 아이템 생산에서는 밀리지만, 고레벨이 되어도 넉넉한 소재를 준비할 수 있다면 충분한 고품질 아이템을 작성할 수 있다.

▼〈셀데시아〉의 〈대장장이〉

〈대장장이〉는 〈셀데시아〉에서 희소한 직업은 아니지만, 지역 생활에 크게 영향을 주므로 모두가 경의를 표하며 대하는 직업이다.

이를테면 변경 농촌에서 농기구를 만들거나, 일상적으로 사용하는 냄비며 부엌칼을 수리해주는 대장장이는 생활 수준을 눈에 띄게 향상시키는 구세주다. 거리에서도 다양한 금속 도구의 수요는 끊임없이 계속된다. 몬스터의 위협이 존재하는 〈셀데시아〉에서는 생활에 필요한 일용품만이 아니라 무기나 방어구를 만드는 것도 중요한 일이다 또, 솜씨 좋은 기술자는 먼 곳에서 구매자를 불러들여 외화를 끌어올 수 있다.

이런 중요성 때문에 귀족이 뛰어난 실력의 〈대장장이〉를 전속 기술자로 고용하는 일도 있다. 그런 기술자는 커다란 대장간을 지배하는 「필두장인」, 「단야사경(鍛冶師卿)」 등으로 불리며, 예비 기술자들이 동경하는 대상이 된다.

▼게임 시절의 〈대장장이〉

〈엘더 테일〉이 게임이었던 시절에도 〈대장장이〉는 인기가 좋은 서브 직업이었다. 무기나 방어구처럼 실용성이 높은 다양한 아이템을, 신출내기를 위한 저레벨용부터 숙련자를 위한 고레벨용까지 폭넓게 작성할 수 있었기 때문이다.

기본적으로 생산직이므로 서브 직업을 획득하기 위한 난이도는 낮다. 각지에 있는 「장인」의 제자가 되거나 기술자 길드에 입회하면 되며, 특수한 퀘스트를 수행할 필요는 없다.

하지만 막상 〈대장장이〉 레벨을 올리려고 하면 많은 소재를 모아서 금속 제품을 잔뜩 만들 필요가 있으므로, 많은 노력과 비용이 필요하다.

초보자가 돈벌이나 경비 절감을 위하여 전직하는 경우뿐만 아니라, 대규모 전투 등으로 내구치가 하락한 무구를 직접 정비하기 위하여 만렙 플레이어가 이 직업에 종사하는 경우도 많았다.

▼〈대재해〉 후의 〈대장장이〉

〈대재해〉 후, 〈대장장이〉의 수요는 단숨에 올랐다.

적절한 서브 직업의 소유주가 실제 공정을 통해 작성하면 〈엘더 테일〉에 존재하지 않는 아이템을 만들어 낼 수 있다는 사실이 밝혀졌기 때문이다. 원래 세계의 지식을 살린 증기기관이나, 그 밖의 다양한 발명을 실현하기 위해서는 〈대장장이〉의 힘이 필수다. 이를테면 시작형 증기기관 탑재 수송선 〈오큐페테〉를 건조할 때는 아키바의 거의 모든 〈대장장이〉의 협력을 구해야 했다고 한다.

하지만, 한편으로는 〈대장장이〉의 공급이 수요에 따라가지 못하고 있는 것이 현실이다. 대장일은 힘을 쓰는 일이며, 고열과의 싸움이다. 완력, 체력은 〈모험자〉의 육체라면 문제가 없지만, 항상 시뻘겋게 달아오른 철과 마주하며 열기를 쬌는 노동 환경은 아무리 〈모험자〉라도 자진해서 뛰어들고 싶은 것이 아니다. 〈대재해〉 후에 다른 서브 직업으로 전직한 〈모험자〉도 많아서, 아키바에서는 심각한 〈대장장이〉 부족이 문제가 되고 있다.

〈원탁회의〉에서는 여기에 대하여 유능한 〈대장장이〉가 많은 드워프 〈대지인〉과 제휴함으로써 상황에 대응하려 하고 있다. 〈모험 알선소〉에서 이런 드워프들과 커넥션을 맺기 위한 광석 수집, 도중의 호위 등을 〈모험자〉에게 의뢰하는 일도 늘고 있다.

아머 포지

일반

최대SR: 2 타이밍: 프리 플레이

판정: 판정 없음

대상: 자신 사정거리: 지근

코스트: 인과력2 제한: -

▼효과:

당신의 서브 직업이 <갑옷 기술자>, <기계 기술자>, <대장장이>일 경우 사용 가능. IR이 [CR-2 (최저1)] 이하이고 [중갑], [방패], [머리] 태그를 가진 일반 아이템 하나를 입수한다.

[SR2] 입수 가능한 IR은 CR 이하가 된다.

[커넥션: 무인, 용병, 장군] 인과력 코스트가 2가 아닌 1이 된다.

▼해설:

금속을 가공하여 방어구를 만들어내는 특기.



<보석세공사>



<보석세공사>는 다양한 소재를 이용한 장식품을 작성할 수 있는 생산계 기본 서브 직업 <세공사>의 상급직이며, 보석을 이용한 생산에 전문화된 서브 직업이다.

보석은 비싸고 희소한 물건일 뿐만 아니라, 마법과 친화성이 높은 소재이기도 하다. 간단한 마력을 담은 소모품부터 호부 등의 장신구까지 다양한 매직 아이템의 재료가 되므로, 보석 세공품은 단순한 장식품 이상의 가치가 있다.

<보석세공사>는 그런 보석에 관한 아이템 생산을 전문으로 하며, 그 밖에도 소재인 보석 자체를 가공해서 그 가치를 더욱 높일 수 있다. 단, 보석 가공에는 서브 직업이나 소재의 레벨에 따른 성공률이 존재하며, 실패하면 소재를 낭비하고 만다. 성공률을 높이려면 <보석세공사> 레벨을 올리는 것 말고도 생산 설비나 도구류 등의 전체적인 강화가 필수이며, 장기적이고 계획적인 투자와 회수가 필요하다. 단기적인 돈벌이에는 적합하지 않으며, 그런 경우는 한방 승부의 위험한 도박이 된다.

▼<셀데시아>의 <보석세공사>

<셀데시아>에서 보석 세공은 고가의 치장을 하는 귀족이나 대상인, 또는 마법 보석을 취급하는 마술사 등 일부 유복한 인간밖에 인연이 없는 것이다. 그래서 일반적인 중소 규모의 마을이나 거리에서는 장사가 성립하지 않는다. <보석세공사>의 수요는 경제적으로 발전한 대도시로 한정된다. 경제력 있는 후원자의 전속 기술자가 되는 이들도 많다.

예외는 드워프 거리이다. 광석이나 금속과 인연이 깊은 그들의 거리나 마을에는 대체로 한 명은 솜씨 좋은 <보석세공사>가 있다. 또, 마법적인 효력을 가진 호부 종류를 작성하는 <보석세공사> 중에는 엘프나 하프알브, 법의족 기술자도 적지 않다.



▼게임 시절의 〈보석세공사〉

생산계 서브 직업은 넓은 범위의 많은 아이템을 다루는 기본직과, 특정 분야에 전문화한 상급직이 대비되는 구조를 취한다. 상급직은 전문 분야에서는 기본직에 없는 다양한 능력을 얻을 수 있는 반면, 다루는 아이템의 종류가 줄어들고 만다. 단순히 기본직보다 상급직이 유리한 것은 아니며, 오히려 상급직 쪽이 생산 기술자로서 활동하는 폭이 좁아서 난이도가 상승하는 경향이 있다.

〈보석세공사〉의 경우는 생산 가능한 아이템이 직업별 장비 제한이 느슨한 장식품 중심이라서 〈악기 기술자〉나 〈도공〉처럼 생산 아이템의 수요가 적어 고민할 일은 별로 없다. 하지만 다루는 소재가 비싸고 희소한 보석계 소재로 한정되는 점이 문제다.

생산계 서브 직업의 레벨을 올리려면 대량의 아이템을 만들 필요가 있는데, 〈보석세공사〉가 다루는 것은 희소한 보석을 소재로 삼는 비싼 물건뿐이므로 육성에 막대한 자금과 노력이 든다.

〈보석세공사〉로 전직하는 조건 자체는 기본직인 〈세공사〉의 레벨을 올리고 장인의 제자가 되는 퀘스트를 달성한다는 일반적인 것이며, 난이도는 그리 높지 않다. 하지만 전술한 대로 육성이 힘들어서, 전체 기술자의 총인구에 대해 고레벨 기술자 수가 극단적으로 적은 경향이 있다.

▼〈대재해〉 후의 〈보석세공사〉

〈대재해〉 후의 세계에서는 방어구가 가지는 복식으로서의 가치가 높아진 것과 마찬가지로, 다양한 장신구 계열 아이템도 패션 목적의 수요가 늘고 있다. 그래서 아이템으로서는 수치적 성능이 낮은 보석 세공품을 굳이 구매하는 〈모험자〉도 늘고 있으며, 〈보석세공사〉의 수요는 높아졌다.

또, 기존의 매직 아이템에 처음부터 달려 있던 보석을 〈보석세공사〉가 가공하여 다른 보석으로 교환하거나, 추가로 다른 보석을 덧붙이는 등의 어레인지를 하면 아이템의 성능이 변하는 것도 확인되었다. 그 변화의 대다수는 마이너스 수정이나 열화이지만, 드물게

성능의 변화나 강화가 이루어지기도 하므로 거대 생산계 길드에서는 고가의 아이템을 소비하며 「실험」을 하고 있다고 한다.

단, 고레벨 〈보석세공사〉의 희소성이나 수작업에 의한 보석 가공의 어려움과 같은 요인이 겹쳐 이 분야의 연구는 그다지 진행되지 않고 있는 듯하다. 그래서 〈대장장이〉와 마찬가지로 드워프 〈대지인〉과 제휴하여 솜씨 좋은 〈보석세공사〉를 아키바 거리에 초빙하는 계획이 검토되고 있다.

주얼러

일반

최대SR: 2 타이밍: 프리 플레이

판정: 판정 없음

대상: 자신 사정거리: 지근

코스트: 인과력2 제한: -

▼효과:

당신의 서브 직업이 〈목공 기술자〉, 〈보석세공사〉, 〈세공사〉, 〈풍류인〉일 경우 사용 가능. IR이 [CR-2 (최저1)] 이하이고, [보조장비] 태그를 가지지만 [마석] 태그는 가지지 않은 일반 아이템 하나를 입수한다.

(SR2) 입수 가능한 IR은 CR 이하가 된다.

(커넥션: 귀족, 예술가, 장미원의 공주) 인과력 코스트가 2가 아닌 1이 된다.

▼해설:

다양한 소재를 조합하여 장식품이나 장신구를 만들어내는 특기.



아이돌

〈엘더 테일〉의 기본적인 서버 직업 디자인은 미국 아타르바사가 했으나, 각 서버를 운영하는 로컬리제이션 담당사도 독자적인 서버 직업을 적극적으로 추가했다.

각국 〈엘더 테일〉 유저의 확대에는 그 나라나 지방에 맞춘 캠페인이 필요하며, 그 캠페인의 일환으로 서버 고유의 로컬 서버 직업 추가가 이루어진 적이 있다.

〈아이돌〉은 야마토 서버를 운영하는 〈F.O.E〉에겐 잊고 싶은 과오라고 할 수 있는 서버 직업이다.

어디까지나 소문이지만, 〈F.O.E〉는 당시 인기 절정이었던 아이돌 그룹(이름은 비밀)과의 제휴 기획을 실시하게 되어 그 소속사와 거액의 계약을 했다고 한다. 하지만 계약 체결 후, 서버 직업 개발을 하는 도중에 이 아이돌 그룹의 에이스 아이돌과 IT계 기업 사장의 열애가 발각되어 연일 버라이어티 프로그램을 떠들썩하게 하는 스캔들이 보도되고 말았다.

제휴 기획상으로는 〈아이돌〉 서버 직업이 되면 그 아이돌 그룹의 노래를 〈엘더 테일〉 게임 내에서 부를 수 있게 할 예정이었다. 그러나 이 스캔들로 계약은 백지로 돌아갔고, 구현 단계에서는 노래를 부르는 기능이 생략되어 회전 중심의 기묘한 댄스를 추거나 빛나는 마크를 날릴 뿐인, 의미를 알 수 없는 서버 직업이 되어버렸다고 한다.

이 기묘한 서버 직업은 유저들에게 비판을 받았으나, 계약 때문인지 오랫동안 방치되었다.

▼〈셀데시아〉의 〈아이돌〉

〈셀데시아〉에서 〈아이돌〉이 받는 취급은 「이방(異邦)의 초현실적 존재와 접촉하여 신탁을 받은 자」이다. 〈아이돌〉은 남보다 눈에 띄는 능력을 가지고 있긴 하지만, 실생활에서 유용한 능력은 아무것도 가지고 있지 않으므로 〈대지인〉들은 기이하게 바라본다.

제휴 기획상으로는 아이돌 그룹을 모델로 하는 〈대지인〉 〈아이돌〉들이 NPC로 등장할 예정이었지만, 기

획이 백지가 되었기 때문에 구현되지 않았다. 그래서 〈대지인〉 〈아이돌〉은 존재하지 않는다.

▼게임 시절의 〈아이돌〉

〈아이돌〉 전직은 야마토 각지의 거리에 설치된 스테이지 위에서 퍼포먼스를 하는 퀘스트를 완수하면 할 수 있다.

구현 직후에는 무수한 무대가 존재하여 전직도 쉬웠지만, 그 후 버전 업을 할 때마다 스테이지가 점점 철거되었으므로 전직이 힘들어졌다.

전직이 어렵다는 것에 더하여, 눈에 띄는 것 말고는 아무런 능력도 없기 때문에 전투나 생산을 중시하는 플레이어 중에서 굳이 이 서버 직업을 선택하는 이는 거의 존재하지 않았다. 반면, 전투나 생산보다 친구와 수다를 떠는 것이 주된 목적인 채팅 플레이어 중에는 고유의 댄스 모션이나 다양한 이펙트로 캐릭터 표현의 폭을 넓힐 수 있다는 이유로 〈아이돌〉이 되는 이도 있었다.

▼〈대재해〉 후의 〈아이돌〉

사람들의 눈길을 끌 수 있다는 〈아이돌〉의 능력은 〈대재해〉 후에 재평가되고 있다. 하루하루의 오락으로 이용하거나, 연예인으로 살아가는 〈모험자〉도 많다. 또, 일부 대규모 전투 길드에서는 야간 대규모 전투의 ‘깃발’로서 이용하기 위한 연구를 진행하고 있는 듯하다.

하지만 〈대재해〉 후의 현재 시점에서 〈아이돌〉 전직에 필요한 스테이지는 (굳이 찾으려는 사람이 없기도 하지만) 아직 발견되지 않았다.

만약 〈아이돌〉로 전직하여 아이돌 활동을 하려는 사람이 있다면, 버려진 빌딩의 옥상이나 공원 등의 장소를 탐색하여 아직 남아있는 스테이지를 발견하든지, 또는 적절한 생산직의 수작업을 통해 직접 설 스테이지를 자작해야 한다.

슈퍼 스타

일반

최대SR: 1 타이밍: 프리 플레이

판정: 판정 없음

대상: 자신 사정거리: 지근

코스트: — 제한: —

▼효과:

당신의 서브 직업이 <마왕>, <샌드위치맨>, <아이돌>, <아크로바트>일 경우 사용 가능. 당신은 「재물표: 환전 아이템」으로 재물표 룰을 1회 한다. 이 재물표 룰에는 당신이 취득하고 있는 커넥션 하나당 +1을 받는다(최대 +10까지).

▼해설:

보기 드문 재주나 카리스마의 소유자임을 나타내는 특기. 팬들이 당신에게 선물을 보낸다.



약사

<약사>는 약학계, 의학계의 기본적인 서브 직업이다.

물약 등의 소모성 아이템을 다루는 서브 직업은 이 <약사>나 <연금술사>를 입구 삼아 복잡한 상하구조나 순환구조를 취하므로, 먼저 이런 서브 직업을 선택하지 않으면 도달할 수 없는 서브 직업도 많다. <약사>에서 분기하는 가장 가까운 서브 직업으로는 회복이나 치료계 약제에 특화한 <조제사>, 독물이나 극약 방면으로 특화한 <독술사>가 있다.

하지만 출발점이 되는 기본 직업이라고 해서 <약사>가 다른 상급직보다 열등한 것은 아니다. <약사>는 약품계 아이템 중에서도 자연의 약초를 취급하는 것이 장기이며, 손수 재배까지 하는 스페셜리스트이다. 아이템을 사용할 때 성능을 확장하는 특기도 습득할 수 있으므로, 일부러 상급직으로 전직하지 않고 고레벨까지 숙련도를 쌓은 <약사>도 많다.

▼<셀데시아>의 <약사>

<셀데시아> 세계의 지방 촌락에서 <약사>는 지식인 계급을 대표하는 존재이며, 그 커뮤니티의 현자나 장로와 거의 같은 의미이다. 경험이 풍부한 <약사>는 그 땅을 병과 독으로부터 지키는 방파제이며, 사람들이 경의를 표하는 존재다.

도시에서는 학문으로서 약학을 배우는 자나 실천을 중시하는 자들이 길드를 만들어서 더 체계적으로 관련 지식을 축적하고 있다.

어느 경우라도 <대지인>이 역병이나 재해로부터 몸을 지킬 수단은 대부분 약이므로, 약에 쓸 소재의 입수를 부탁받는 퀘스트는 일상적인 것이었다.

또, <약사>의 이상형으로서 잘 알려진 부류로는 떠돌이 약장수가 있다. 그들은 넓은 범위를 여행하면서 <약사>가 없는 마을을 정기적으로 순회하며 약을 팔고 다닌다. 이런 떠돌이 <약사>는 자주 각지의 다양한 정보를 얻으므로 믿음직한 정보원이 되기도 한다.



▼게임 시절의 〈약사〉

〈엘더 테일〉에서 회복계 물약의 효과는 결코 높지 않다. HP 회복약의 회복량은 전투 중에 유효할 정도는 아니며, MP 회복약에 이르러서는 일시적인 위안에 불과하다. 하지만 치유계 물약은 즉효성이거나 내성 등에 유용한 것이 많으며, 특히 대규모 전투 등의 극한 상황에서 회복직의 부담을 덜기 위한 치료계 물약을 준비하는 것은 상식이었다.

또, 물약은 소모품이므로 항상 수요가 존재하며, 시장에서 이루어지는 판매로 안정된 이익을 얻을 수도 있었다. 이런 이유로 인해 물약을 생산할 수 있는 〈약사〉 등의 서브 직업은 생산계 서브 직업 중에서도 수요, 인기가 모두 높은 직업이었다.

〈약사〉 전직은 기본직치고는 약간 손이 많이 가는데, 각지에 존재하는 길드에서 시험을 받는 퀘스트를 완수해야 한다. 내용은 「약초를 찾아낸다」, 「조합 도구를 구입한다」, 「초급 물약을 작성한다」 등의 튜토리얼틱한 것으로, 몇 시간 정도면 완료할 수 있다.

▼〈대재해〉 후의 〈약사〉

〈대재해〉 이후로 게임 시절에는 존재하지 않았던 새로운 독이나 병 따위의 상태 이상이 발견되고 있다. 거기에 대처하기 위해서라도 〈약사〉나 〈조제사〉처럼 치료약을 생산할 수 있는 서브 직업이 새로운 아이템을 개발하는 것이 중요하게 여겨지고 있으며, 〈원탁회의〉의 주도로 〈로데릭 상회〉를 중심으로 하는 연구 개발팀이 조직되었다.

〈셀데시아〉의 약품과 그 소재는 대부분 현실 세계에 존재하지 않는 것이므로, 새로운 약을 연구, 개발하기 위해서는 〈셀데시아〉의 전승이나 아이템의 플레이어 텍스트를 해독, 해석해야 하는 경우가 많다. 다른 생산계 서브 직업과는 달리 현실 세계 기반의 지식이나 기술이 차지하는 비중이 작고, 게임 시절의 〈엘더 테일〉에서 쓰이던 지식을 활용할 수 있으므로 이 분야는 가장 연구, 개발의 진척도가 높은 분야 중 하나이다.

또, 〈모험자〉 중에는 〈대지인〉 〈약사〉들과 협력하여 〈대지인〉의 위생 수준을 향상하려는 이들도 있다. 특히

아키바 거리 근처에는 신분을 불문하고 환자를 받아들인다는, 야마토에서도 보기 드문 이념의 의료 기관 〈로카 자선 병원〉이 협력자를 모집하고 있으며, 많은 〈모험자〉가 여기에 찬동하며 힘을 빌려주고 있다.

스프레이 포션

전투

최대SR: 1 타이밍: 메이저

판정: 판정 없음

대상: 자신 사정거리: 지근

코스트: 헤이트1 제한: -

▼효과:

당신은 즉시 [물약] 하나를 「대상: 단일/사정거리: 4Sq」로 변경하여 사용한다.

〔헤이트1&인과력1〕 「대상: 범위(선택)」으로 변경한다.

▼해설:

물약을 안개 상태로 뿜어서 멀리 있는 동료에게도 효과를 미칠 수 있게 하는 특기.



〈화가〉

〈화가〉는 문자 그대로 그림을 그릴 수 있는 생산계 서브 직업이다.

작성한 그림은 〈화가〉 레벨에 대응하는 가치를 가지는 예술계 환전 아이템이 되며, 팔아서 돈을 벌 수 있다. 또, 도구계 아이템의 일종으로 길드 시설 등에 전시할 수도 있으며, 이것을 수집하는 이들도 있었다. 하지만 그림을 작성할 때 레벨에 따라 성공 판정이 존재한다는 점, 그림을 그리는 데 필요한 소모품인 화구에 비용이 든다는 점 등의 이유로 보통은 그렇게까지 높은 이익을 거둘 수 있는 서브 직업이 아니다.

〈화가〉 최대의 특징은 전용 간이 그림 툴을 이용한 화상 데이터 작성 기능이다. 이 기능을 이용하여 만들어진 화상 데이터는 「스탬프」로 보존하여 아이템으로 만들 수 있다. 이 스탬프를 사용하면 화상 데이터를 방패나 망토 같은 장비, 길드 시설의 벽, 깃발이나 간판 등에 붙여넣을 수 있다. 이 기능을 위하여 〈화가〉가 되어 스탬프 작성을 도맡는 「게임 내 장인」도 존재한다.

▼〈셀데시아〉의 〈화가〉

〈셀데시아〉의 〈대지인〉에게 〈화가〉란 매우 희귀한 존재다.

특정한 고용주를 가지는 궁정 화가나, 명성을 떨치는 저명한 화가, 인기 없는 화가에, 화가를 꿈꾸는 청년 등 다양한 〈화가〉가 존재하지만 그 수는 적다. 그림을 사는 것은 예술에 문화적 가치를 두는 사람, 즉 일부 귀족이나 대상인 같은 부유층이며, 그런 고객을 확보하지 않는 한 〈화가〉를 생업으로 삼는 것은 어렵다.

그런 어려운 길이기 때문인지 〈대지인〉의 눈에는 〈화가〉나 〈화가〉를 지망하는 인간이 괴짜 내지는 희귀한 짐승 같은 존재로 비치는 듯하다.

▼게임 시절의 〈화가〉

〈화가〉는 전직 퀘스트를 달성하면 전직할 수 있지만, 그 조건이 약간 특수하다. 바로 메인 직업의 레벨이 40 이상이어야 한다는 것이다.

레벨을 조건으로 하는 이런 서브 직업은 〈화가〉 외에도 존재하며, 전직 조건을 충족하면 바로 전직할 수 있는 기본직과 다른 서브 직업을 거쳐야 하는 상급직의 중간쯤 되는 위치상 플레이어 사이에서는 중급직이라 불리고 있다. 중급직에는 확장팩으로 레벨 상한이 확장됨에 따라 추가 구현된 신규 서브 직업, 달리 비슷한 타입의 직업이 없는 독자성 높고 특수한 서브 직업이 많으며, 기존의 생산계나 롤플레이계 서브 직업과는 색다른 특징을 가지고 있다.

〈화가〉의 경우는 전술한 그림 소프트 기능과 스탬프 작성이 거기에 해당한다. 〈화가〉의 플레이어 본인이 실력 있는 디자이너이거나 그림 솜씨가 좋다면, 이 특성을 살려 외부 길드나 다른 플레이어에게서 길드 엠블럼이나 트레이드 마크의 작성 의뢰를 맡기도 했다. 일부 유명 장인이 작성한 스탬프는 고가에 거래되기도 했고, 전투나 생산 등의 게임적 활동을 일절 하지 않고도 그림만 그려서 레이드 플레이어급의 재산을 모은 이조차 있었다고 한다.

▼〈대재해〉 후의 〈화가〉

〈대재해〉 후에는 툴 기능에 의존하지 않고 마음대로 그림을 그릴 수 있게 되어 〈화가〉가 활약할 기회가 늘었다. 특히 천칭제에서는 축제의 심벌마크 디자인이나 광고지에 실을 일러스트 작성, 포장마차의 간판이나 각종 이벤트 무대의 대도구 도장 등 아키바의 〈화가〉들이 그린 여러 작품이 〈모험자〉에게는 그리운 활기를, 〈대지인〉에게는 신선한 경악을 가져다주었다.

단, 〈화가〉 서브 직업과 그 레벨이 보장하는 것은 어디까지나 〈모험자〉 본인이 가진 그림 솜씨를 충분히 발휘될 수 있다는 것이며, 애당초 발휘할 그림 솜씨가 없다면 의미가 없다.

하지만 그림 그리기 외에도 가구나 건물의 내장, 외장도 칠할 수 있으므로, 〈목공 기술자〉나 〈목수〉와 함께

일하여 그림을 잘 못 그리더라도 장사의 폭을 넓히는 이
도 있다. 특히 <원탁회의> 설립 후에는 「간판을 그리는」
일이 늘어서 <화가>의 중요한 수입원이 되었다.

실용적인 아이템을 작성하는 것도, 전투에 기여하는
것도 아니지만, <화가>가 만들어내는 색채는 사람들의
삶을 윤택하게 만들어주는 큰 힘이 된다.

마스터 피스

일반

최대SR: 1 타이밍: 레스트타임

판정: 판정 없음

대상: 자신 사정거리: 지근

코스트: — 제한: 시나리오 1회

.....

▼효과:

당신의 서브 직업이 <모작사>, <소설가>, <풍류인>, <화가>일 경우 사용 가능. 당신의 소지품에서 아이템 1개를 골라 [부가가치n] 태그를 추가한다. n은 강도를 나타내며, 그 수치는 당신이 「재물표: 금전」으로 재물표 룰을 1회 한 금액과 같다. [부가가치n] 태그를 가진 아이템은 팔 때 그 강도만큼 판매 가격이 상승한다.

.....

▼해설:

아이템에 당신의 창의성을 더하여 예술적인 가치를 부가하는 특기.

<푸드파이터>

서브 직업 <푸드파이터>는 「식(食)」에 관한 전문가이다. 그렇지만 <요리사>처럼 요리를 만들지는 못하고, 오로지 「먹는 것」이 전문이다. 물론 단순히 먹기만 할 뿐이라면 서브 직업으로 기능하지 않는 것이나 마찬가지이므로, <푸드파이터>에게는 「요리 아이템의 효과 상승」, 「식재료 계열 아이템의 드롭 확률 및 레어 식재료 입수율 상승」, 「전투 중에도 요리나 물약 따위를 재빠르게, 잔뜩 먹고 마실 수 있다」 등의 일단은 실용적인 능력이 있다.

<엘더 테일>의 세계관이나 설정과는 관계없지만, 거물 회전초밥 체인점과의 제휴 기획인 「다 함께 초밥 먹고 모험하자! (통칭 다초밥)」로 인해 대량의 초밥 아이템과 함께 구현된 서브 직업이다.

당초의 <푸드파이터>는 야마토 서버 한정의로컬 서브 직업이었지만, 나중에 제휴한 회전초밥 체인점이 해외 진출을 하면서 해외 서버에서도 같은 제휴 기획이 시행되어 초밥 아이템과 함께 세계 각지에서 추가 구현되었다.

▼<셀데시아>의 <푸드파이터>

<푸드파이터>는 <셀데시아>의 산업이나 경제와는 무관한 직업이므로 <대지인> 중에는 거의 없다. 요리계 퀘스트등에서 등장하는 미식가, 식도락을 즐기는 귀족이나 상인이 약간 존재하는 정도이다.

애초에 대부분의 <대지인>에겐 날마다 챙겨 먹을 수 있다는 것만으로도 이미 사치이며, 하물며 「먹는 것을 생업으로 삼고 식생활의 즐거움이나 가능성을 추구한다」라는 행위는 비현실적인 도락이다.

하지만 그런 상황도 아키바 거리를 발단으로 하는 수제 요리의 발명이 <대지인> 사이에도 보급되면서 서서히 변하고 있는 듯하다.

▼게임 시절의 <푸드파이터>

원래 게임 시절의 요리는 일시적으로 약간의 능력 상승 효과를 얻을 수 있는 정도로, 그리 강력한 아이템이 아니었다. 「식(食)」에 관한 다양한 능력을 얻을 수 있다는 것이 <푸드파이터>의 장점이었으나, 원래 요리계 아이템의 효과가 미미했으므로 그 능력은 그리 강하지 않았다. 또, 요리를 적극적으로 활용하려면 직접 요리를 만들 수 있는 <요리사>가 되는 편이 나았으므로, <푸드파이터>는 그다지 유용한 서브 직업이 아니라는 평가가 일반적이다.

구현 당시에는 「요리(특히 초밥)를 먹으면 파워업한다」라는 능력이 있어서 전직하는 사람도 나름대로 있었지만, 제휴 기획이 끝나면서 하향 패치를 당했기 때문에 인구는 결코 많지 않다. 극히 일부의 취미를 추구하는 플레이어가 롤플레이나 캐릭터 연출을 위해 사용하는 서브 직업이라는 정도의 수요가 있을 뿐이다.

전직 조건은 「일정 시간 내에 초밥을 100접시 먹는다」라는 퀘스트를 달성하는 것이다. 제휴 기획인 만큼 저레벨 플레이어라도 만들거나 구입하기 쉬운 저렴한 초밥도 많았고, 주어진 수의 아이템을 입수하여 소비하는 수고와 약간의 자금을 들이면 간단히 전직할 수 있었다.

▼<대재해> 후의 <푸드파이터>

<대재해> 후에는 「모든 요리를 맛있게 먹을 수 있다」라는 <푸드파이터>의 설정 텍스트가 현실화했다는 사실이 발견되었다.

설령 메뉴 작성으로 만든 맛 없는 요리라도, <푸드파이터> 레벨에 따라 맛있게 먹을 수 있게 된 것이다. 사소한 능력이지만, 이것도 엄연한 구전의 일종으로 훗날 <신의 혀>라고 명명되었다.

또, 이 능력은 <푸드파이터>가 요리를 손으로 집어 남에게 먹여줘도 효과가 있다는 사실이 발견되었다. <대재해> 직후에 나카스 거리의 초보자 여고생 <푸드파이터>가 우연히 발견한 이 구전은 나카스의 <모험자> 사이에서는 <여신의 손>이라 불리고 있다.

<모험자> 중에는 맛이 있는 요리를 먹을 수 있다는

이유로 전직하려는 사람도 있었던 모양이지만, <대재해> 후에는 초밥 100접시를 먹는 퀘스트의 달성이 매우 어려워졌으므로 실제로 전직한 사람은 거의 없다.

전직의 허들이 높아진 데다가 원래 인구가 적었으므로, 손수 만든 요리를 선보인 <요리사>와는 달리 <푸드파이터>가 혁명을 일으키는 일은 없었다.

하이 피딩

일반 준비

최대SR: 1 타이밍: 레스트타임

판정: 판정 없음

대상: 자신 사정거리: 지근

코스트: — 제한: 시나리오 1회

▼효과:

당신의 서브 직업이 <변경순찰>, <생환자>, <탐험가>, <푸드파이터>일 경우 사용 가능. 당신이 [식량]의 효과를 받을 때, 당신의 [피로] 강도에 추가로 -[5+【회복력】]. 이 효과는 장면이 끝날 때까지 지속된다.

[CR11] [피로]의 강도에 추가로 -10.

[CR21] 다시 -10.

▼해설:

다양한 음식을 맛있게 먹는 요령이나 서바이벌 기술을 통해 피로를 효율적으로 회복하는 특기.

〈수습 도제〉

〈수습 도제〉는 특정 직업을 수행 중인 몸임을 나타내는 서브 직업이다.

단순히 이 서브 직업의 레벨을 올리기만 해서는 유효한 특기를 습득할 수 없다. 하지만 〈수습 도제〉레벨이 15의 배수에 도달할 때마다 「스승」을 한 명 골라서 등록할 수 있고, 스승이 가진 서브 직업의 특기를 습득할 수 있게 된다. 단, 습득할 수 있는 것은 〈수습 도제〉레벨의 절반이나 그 이하의 레벨에서 습득할 수 있는 특기뿐. 또, 〈수습 도제〉레벨 자체에도 50레벨이라는 상한이 설정되어 있다. 즉, 최대 25레벨까지의 능력밖에 얻을 수 없으므로 상당히 열화된 흥내를 내는 것이 고작이다.

뛰어난 구석이 없는 잡캐의 극치라고 할 수 있는 〈수습 도제〉. 그러나 그 진가는 다른 서브 직업으로 전직할 때 발휘된다. 일반적으로 서브 직업을 변경하면 레벨은 리셋되는데, 〈수습 도제〉에서 전직한 경우는 〈수습 도제〉의 레벨을 이어받을 수 있다. 또, 스승을 등록한 서브 직업으로 전직할 때는 경험치 증가 보너스도 받으므로, 이러한 효과는 가벼이 여길 수 없다.

▼〈셀데시아〉의 〈수습 도제〉

〈대지인〉 입장에서 〈수습 도제〉는 그야말로 한 사람 몫을 못하는 견습이며, 정식 직업으로 인정되지 않는다. 성인이 되어도 〈수습 도제〉라는 것은 게으름뱅이나 낙오자로 간주되기 십상인 불명예이다. 그래서 〈대지인〉 〈수습 도제〉는 기술과 지식을 갈고닦아 한시라도 빨리 다른 직업에 종사하려 한다.

그런 〈대지인〉이 보기에는 중견 이상의 〈모험자〉가 〈수습 도제〉라는 사실은 이해할 수 없는 일이다.

▼게임 시절의 〈수습 도제〉

〈수습 도제〉는 게임 개시 직후부터 간단히 전직할 수 있다. 조건은 각종 기술자 길드의 접수대에서 소액의 금전을 지급하는 것뿐이며, 특수한 퀘스트를 할 필

요도 없다.

하지만 전직이 쉬운 만큼 〈수습 도제〉의 성능은 2% 부족하다. 다수의 스승을 등록하여 여러 서브 직업의 특기를 사용할 수 있지만, 다양한 제한 탓에 많아 봤자 네 종류 정도의 서브 직업에 속하는 저레벨 특기밖에 못 쓴다.

그래서 많은 플레이어는 〈수습 도제〉를 진짜 원하는 서브 직업으로 건너가기 위한 발판으로 이용한다. 레벨이 낮아서 원하는 서브 직업으로 전직하지 못하지만 레벨 업은 하고 싶은 경우, 또는 레벨 업에 수고와 비용이 드는 서브 직업의 저레벨 시기를 생략하고 싶은 경우에 활용하는 것이다.

또, 다양한 서브 직업을 체험할 수 있으므로 게임을 갓 시작하여 서브 직업 선택에 고민하는 초보자에게 일단 권하는 직업이기도 하다.

그리고 스승으로 삼을 수 있는 것은 플레이어 캐릭터뿐이며, 상대의 허가가 필요하다. 활용하려면 어느 정도의 인맥이 필요한데, 솔로 플레이어에게는 다소 어려운 구조이다.

▼〈대재해〉 후의 〈수습 도제〉

〈수습 도제〉는 수많은 직업 중에서도 〈대재해〉 전후에 가장 평가가 달라진 직업 중 하나이다.

〈대재해〉 후의 이세계 〈셀데시아〉에서는, 적절한 생산계 서브 직업의 소유자가 메뉴 화면의 게임 내 서브 직업 특기를 사용하지 않고 실제 공정을 밟아 수작업으로 물건을 만들면 게임 시절에는 없었던 오리지널 아이템을 작성할 수 있다. 반대로 수작업으로 아이템을 만들려고 해도 적절한 서브 직업이 없다면 젤라틴처럼 되거나 쓸모없는 폐기물이 되고 만다.

〈수습 도제〉는 이 특수한 세계 법칙 아래에서, 등록한 스승과 같은 서브 직업으로 간주된다는 것이 판명되었다.

즉, 〈재봉사〉와 〈요리사〉에 종사하는 〈수습 도제〉는 자기 손으로 재봉을 할 수 있고, 요리도 만들 수 있다. 물론 레벨 제한이 있는 〈수습 도제〉로는 수준 높은 것

은 만들지 못한다. 하지만 일상적으로 입는 평상복이나 속옷, 일반적인 가정 요리 정도는 만들 수 있다.

이 높은 범용성은 소규모 길드나 솔로 플레이어에겐 매력적이며, 일부러 다른 강력한 서브 직업에서 <수습 도제>로 전직하는 사람도 있다. 특정 서브 직업일 때의 권리가 더욱 중요해진 <대재해> 후의 세계에서 <수습 도제>는 강력한 가능성을 감추고 있다.

어프렌티스십

일반

최대SR: 1 타이밍: 항상

판정: 판정 없음

대상: 자신 사정거리: 지근

코스트: - 제한: -

.....

▼효과:

당신의 서브 직업이 <수습 도제>일 경우 효과를 발휘한다. 당신이 취득하고 있는, <수습 도제> 이외의 서브 직업을 사용조건으로 하는 특기를 사용할 수 있다. 단, 사용할 때마다 추가 코스트로 【인과력】 2점을 소비한다.

[커넥션: 특기의 사용조건이 되는 서브 직업]
인과력 코스트는 2가 아닌 1이 된다.

.....

▼해설:

다른 서브 직업을 가진 스승의 제자가 되어서 그 서브 직업의 기술을 학습하는 특기.



<군사>는 군사 전략의 전문가임을 나타내는 서브 직업이다. 대규모 전투용 서브 직업이라는 선전 하에 구현되어, 많은 레이드 플레이어가 그 활약을 기대했다.

하지만 막상 구현된 <군사>의 능력은 사람들이 생각한 <군사>다운 요소와는 별 관계가 없었고, 하물며 대규모 전투에서 크게 도움이 되리라고는 생각되지 않는 의미불명의 능력이 많았다.

이러테면, <군사>의 특기 중 대표적인 것이 <4원소의 수호>라는 것인데, 이것은 각각 산, 냉기, 불꽃, 충격 속성에 대한 방어를 약간 올려주는 특기다. 그 효과는 20레벨 정도까지는 도움이 되지만 그 후에는 급속도로 가치를 잃는 수준이며, 고레벨 플레이어에겐 전혀 의미가 없었다. 이런 종류의 특기에는 부자연스러운 「아이템이나 특기 등에 의한 재사용 규제 시간 변경의 영향을 받지 않는다」라는 문장이 붙어 있어서 한층 더 의미를 알 수 없었다.

이런 의미 불명의 업데이트에 대하여 많은 의문과 수정 요구가 빚발쳤지만, 상정한 대로 구현이라 하여 따로 수정 패치가 나오지는 않았다.

▼<셀데시아>의 <군사>

<셀데시아>의 <군사>는 대개 마땅한 군주를 모시며 정치나 군사에 관해 조언이나 보좌를 하는 역직이다. 모시는 귀족으로부터 무관이나 문관으로서 관직을 받는 것이 일반적으로, 태반이 귀족 사회의 일원이다.

그 성질상 고도의 학문을 닦을 수 있는 환경과 관직에 오를 수 있을 만한 사회적 배경(신분, 가문 등)이 필요하며, 대개 귀족, 군인, 학자의 자제 중에서 특히 우수한 자만이 재능을 인정받아 발탁되어서 <군사>가 된다. 당연히 수가 적고 희귀한 존재이다.

정규 <군사>보다도 드물지만, 정상적인 교육을 받지 않은 자가 군략의 재능을 가지고 해적이나 용병단 등에서 두각을 드러내어 <군사>가 되기도 한다. 이런 재야의 <군사>가 이끄는 집단은 수가 적어도 통솔이 잡힌 세력이 된다.



▼게임 시절의 <군사>

구현 직후에는 의미불명의 서브 직업으로 여겨진 <군사>였으나, 분석하기 좋아하는 일부 플레이어의 다양한 실험을 통해 그 구현 의도가 판명되자 대규모 전투에 유용한 서브 직업이라는 사실이 밝혀졌다.

예를 들어 <4원소의 수호>는 네 가지 특기의 재사용 규제 시간이 각각 15초, 30초, 60초, 120초인데, 이것이 「아이템이나 특기 등에 의한 재사용 규제 시간 변경의 영향을 받지 않는다」라는 특수 효과와 만나면 대규모 전투 중의 우수한 타이머가 될 수 있다.

그 밖에도 「적의 공격 속성에 따라 색이 변하는 방어 특기», 「착탄 지점까지의 거리를 썰 수 있는 사격 특기」처럼, 그냥 사용하면 아무런 쓸모가 없으나 플레이어의 고안에 따라 대규모 전투에 대한 전술적 응용을 할 수 있는 색다른 특기들이 구현되어서 매니악한 연구열의 대상이 되었다.

하지만 이런 특기는 솔로나 파티 기준의 모험이나 이미 공략법이 확립된 던전에서는 도움이 되지 않으며 또한 사용하는 플레이어의 지식이나 응용을 요구하므로 일부 데이터 해석 매니아나 고도의 전술을 구사하는 대규모 전투 길드를 제외하면 <군사> 서브 직업에 종사하는 이는 전무한 상황이었다.

▼<대재해> 후의 <군사>

<대재해> 후, 대규모 전투에 참가하는 <모험자>가 감소하면서 <군사>가 활약할 기회는 매우 줄어들었다. <대재해>로 활약할 기회가 명확하게 감소한, 보기 드문 서브 직업 중 하나이다. <군사>에 크게 집착하지 않은 <모험자> 중에는 <대재해> 후에 다른 직업으로 전직해버린 사람도 있다.

하지만 한편으로는 대규모 길드를 중심으로 「적의 허점을 자연스럽게 알아차리게 되었다», 「순간적인 조언이 아군을 구했다», 「책략이 저절로 떠오른다」 등의 증언을 하는 사람도 있다. 이것이 서브 직업의 영향인지, 아니면 우연인지는 아직 검증되지 않았다.

테이블 터닝

일반

최대SR: 1 타이밍: 판정 직후

판정: 자동성공

대상: 단일 사정거리: 20Sq

코스트: — 제한: 시나리오 1회

▼효과:

당신의 서브 직업이 <군사>, <도박사>, <듀얼리스트>, <생환자>일 경우 사용 가능. 당신과 대상이 [대결판정]을 했을 때 사용한다. 당신이 굴린 모든 주사위와, 대상이 굴린 모든 주사위를 교환하여 쌍방의 달성치 및 [대결판정]의 승패를 결정한다.

▼해설:

위기를 기회로 바꾸는 일발 역전의 비책을 내놓거나, 일생일대의 도박을 거는 특기.



〈마왕〉

〈마왕〉은 원래 다양한 퀘스트에 등장하는 적 캐릭터의 칭호였다. 하지만 얼마 후, 「플레이어도 〈마왕〉이라는 칭호를 쓸 수 있게 해달라」라는 플레이어들의 요청을 받아들여 플레이어용 서브 직업으로 추가 구현되었다.

적 캐릭터용으로 제작한 능력을 그대로 플레이어가 사용할 수 있게 되면 게임의 밸런스가 붕괴하므로, 플레이어용 서브 직업으로 구현된 <마왕>은 전투적인 능력이 모두 생략되었다. 이것은 그 전에 안이하게 몬스터의 능력을 서브 직업에 탑재했다가 게임의 밸런스가 무너져 대규모 수정 패치를 해야 했던 서브 직업 <뱀파이어>의 전례를 고려한 조치다.

따라서 플레이어용 서버 직업 〈마왕〉은 〈마왕〉이라는 칭호를 받을 수 있을 뿐인, 순수한 롤플레이 계열 서버 직업이다. 무기에 어둠의 오라를 두르거나 칠흑의 불꽃, 번개를 쏘는 등 캐릭터의 외견이나 특기 연출을 악역답게 바꿀 수는 있지만 그것은 어디까지나 연출이며, 능력치나 대미지 등의 수치는 일절 변하지 않는다.

수치적으로 유리한 능력이 없는 대신, 서브 직업의 레벨을 10 올릴 때마다 「마왕의 아빠」를 자칭하는 누군가가 편지나 선물을 보내주는 독자적인 시스템이 구현되어 있다. 편지는 상경한 아들(또는 딸)을 걱정하는 아버지가 쓴 듯한 내용이며, 선물 아이템은 적색과 흑

색의 망토나 기분 나쁜 빨이 달린 왕관 등의 코스튬 플레이용 장비이다.

▼〈셀데시아〉의 〈마왕〉

〈대지인〉 사이에서 〈마왕〉이라는 존재는 과거의 전승이나 전설, 또는 옛날이야기 따위를 통해 알려졌다. 그런 이야기의 진위에 관해서는 여러 가지 설이 있지만, 〈대지인〉들은 〈마왕〉을 전설적인 존재로서 두려워하고 있다.

〈셀데시아〉의 각지에는 〈마왕〉이 몇 명이나 존재한다. 대개 장대한 장편 콘텐츠의 최종 보스나 흑막으로 취급되며, 강대한 힘을 가졌을 뿐만 아니라 많은 부하를 이끄는 지성과 카리스마를 갖춘, 마를 지배하는 왕이라는 이름에 어울리는 강적이다. 확장팩의 이름이기도 한 대표적인 콘텐츠, 〈영원의 린드레드〉의 최종 국면에서 태고의 봉인이 풀려 부활하는 〈마왕 벨페고아〉 등이 대표적인 〈마왕〉이다.

▼게임 시절의 〈마왕〉

게임 시절의 <마왕>은 플레이어에 따라 평가가 양극단으로 갈라지는 서브 직업이다.

〈마왕〉이 되어도 전투나 생산 등에는 수치적인 이득을 얻을 수 없으므로, 수치상의 효율이나 강함을 추구하는 타입의 플레이어들은 거들떠보지도 않았다. 반면, 〈마왕〉이라는 칭호를 쓰고 싶단든지 악역 같은 캐릭터를 하고 싶다는 등의 일부 롤플레이어에겐 절대적인 인기를 자랑했다.

〈마왕〉 전용 일반 아이템

명칭	랭크	태그	물리방어력	마법방어력	행동수정	가격
뿔 달린 카튜샤	1	[보조장비][머리]	-	1	-	80
〈마왕〉 전용. 당신의 【교섭치】에 +1. 마왕다운 뿔이 달린 카튜샤.						
호러 망토	6	[보조장비][외투]	-	4	-	120
〈마왕〉 전용. 펄럭이며 소리 높여 웃기에 최적인, 음산한 디자인의 망토						
박스 아머	5	[연갑]	15	10	-	250
〈마왕〉 전용. 장비 중에는 [머리] 장비 불가. 「마왕」이라고 적힌 상자. 안에 들어박힐 수도 있다.						

전직 조건은 다른 서브 직업을 거칠 필요가 없는 대신 레벨 제한이 있는 타입으로, 레벨 50 이상을 요구하는 전용 퀘스트 <마왕 계승 의식>을 달성해야 한다. 이 퀘스트는 솔로 전용이며, 다른 플레이어의 도움을 받을 수는 없다. 딱 50레벨에 도전하면 상당히 어렵지만, 어느 정도 레벨을 올리고 나서 도전하면 솔로 플레이어에 맞지 않는 메인 직업으로도 충분히 클리어할 수 있다.

▼<대재해> 후의 <마왕>

<대재해> 후에는 서브 직업의 설정이 미치는 영향인지 이 서브 직업의 소유자에게 위엄이나 카리스마라고 할만한 것이 생기는 듯하다. 그렇지만 남의 의사를 무시하고 무조건 따르게 하는 효과는 없으며, 어디까지나 그 사람이 원래 가지고 있는 매력이나 교섭 능력에 다소 영향을 미치는 정도이다. <마왕>이 되면 누구라도 왕이나 지배자가 될 수 있다는 편리한 전개는 존재하지 않는 모양이다.

게임 시절부터 <셀데시아> 각지에 존재한 <마왕>들은 <대재해> 후에도 게임 시절의 설정에 따라 행동하고 있을 것이다. 하지만 대다수의 <마왕>은 직접적인 파괴 행동보다는 명령을 내려 부하를 부리거나 원대한 책략이며 음모를 꾸미는 것을 더 선호한다. 따라서 현 시점에서는 아직 이렇다 할 피해나 구체적인 움직임은 확인되지 않았다.

<기계 기술자>

<기계 기술자>는 <셀데시아>의 유실 기술, 기계의 전문가임을 나타내는 생산계 서브 직업이다. 고대 문명이나 기계를 주요 테마로 삼은 네 번째 확장팩 <Maze War>에서 레벨 상한이 60으로 올라감과 함께, 확장팩의 핵심으로서 구현되었다.

유실된 기술이라는 설정을 반영했는지 저레벨에서 만들 수 있는 것은 깜짝상자 같은 실용성 없는 조크 아이템이 태반이지만, 고레벨이 되면 <클록워크>라는 일련의 아이템들을 만들 수 있다. 이 시리즈 중에선 펫 아이템이 인기가 있는데, 대표적인 것은 탈것으로서의 성능도 우수한 <클록워크 워 호스>이다. 또, 작업대나 제도대, 회전 톱 등등 다른 생산계 서브 직업에게 다양한 보너스를 주는 생산 설비를 만들 수 있다는 것도 큰 특징이다.

▼<셀데시아>의 <기계 기술자>

<대지인> <기계 기술자>는 희소한 존재이다. <대지인>에게 기계란 인류의 암흑기인 고대 알브 시기의 유물이며, 그 역사적 경위 탓에 금지로 간주되는 일이 많다. 기술을 익히고 연구한다는 발상 자체가 이단이다. 야마토에서 기계에 관련된 기술을 연구하는 것은 <학술도시 츠쿠바>의 연구자 정도이다. 그들은 고대 문명 연구의 일환으로 기계 관련 기술의 산물을 찾아 다양한 유적으로 향한다.

츠쿠바 밖에서 <기계 기술자>라고 하면 시계공을 가리키는 경우가 많다. 시계는 실용적이고 안전하면서도 <대지인>들의 거부감이 가벼운 편인, 보기 드문 기계다. 특히 원양 항해가 가능한 선박을 가진 해안 주변의 귀족이나 해적들은 천문 항법 및 시간 경과에 따른 현재 위치 파악에 시계를 사용하며, 그 정비를 위하여 <기계 기술자>를 고용하는 경우가 많다.

또, 아주 드물긴 하지만 시계에 한하지 않고 다양한 고대 문명의 물품을 수집하는 호사가도 존재하는 듯하다.

▼게임 시절의 <기계 기술자>

<기계 기술자>는 중급직이며, 다른 서브 직업을 거칠 필요는 없지만 전직 퀘스트에 60 이상의 레벨이 요구된다. 이것은 구현 당시의 레벨 상한과 같으며, 서브 직업의 전직 조건치고는 어려운 부류에 속한다.

또한 <기계 기술자>가 만드는 아이템에는 <대장장이>나 <세공사> 등 다른 생산직이 만든 아이템을 소재로 요구하는 것이 많다. 소재 조달이 힘든 데다가 실용적인 것이 적기도 해서 레벨 업은 한층 더 힘들고 시간이 든다.

이런 요인 탓에 게임 시절의 <기계 기술자>는 매우 보기 드문 서브 직업이었다.

하지만 고레벨 <기계 기술자>가 만들 수 있는 생산 설비는 아이템 작성 시간 단축이나 성공률 상승 등 생산직들이 탐낼 만한 효과를 가지고 있어서 수요가 매우 높다. 장래의 설비에 대한 투자의 일환으로서 다른 생산직이 협력하여 <기계 기술자>를 계획적으로 육성하는 경우도 있었다.

▼<대재해> 후의 <기계 기술자>

<기계 기술자>는 <대재해> 후에 수요가 폭발적으로 증가한 서브 직업이다. 단독으로 활약하기 힘들고 다른 생산직과 제휴해야 힘을 발휘한다는 점은 이전부터 그랬지만, <원탁회의> 발족의 계기이기도 했던 증기기관이나 증기선 오큐페테를 비롯하여 종래부터 작성할 수

있었던 시계, 곱판 스프링을 이용한 마차의 서스펜션, 펌프식 우물 등의 새로운 기술은 모두 많은 적든 <기계 기술자>의 기술이 필요한 것들이었기 때문이다.

<기계 기술자>가 다루는 기계는 현실 세계의 공업 기술이나 지식을 응용할 수 있어서 <대재해> 후로서는 드물게도 수작업의 허들이 낮다는 것이 이점이다. 물론 <모험자> 자신이 공학계의 지식이나 기술을 익히고 있어야 하므로 간단한 일은 아니지만, 현대인이 손수 대장일을 하거나 악기를 만드는 것보다는 훨씬 낫다.

고대 알브 시대의 유산인 <클록워크>에 관해서는 아직 연구가 필요하지만, <학술도시 츠쿠바>와의 기술 제휴도 포함하여 약진이 기대되고 있다.

<기계 기술자> 전용 일반 아이템

명칭	랭크	태그	물리방어력	마법방어력	행동수정	가격
배리어 코트	1	[보조장비][외투]	1	1	-	80
<기계 기술자> 전용. 당신이 [장벽]을 얻을 때, 그 강도에 +3. 마법 장벽을 증폭하는 장치를 도입한 기계식 코트.						
데이터 스코프	1	[보조장비][머리]	-	-	-	100
<기계 기술자> 전용. 당신의 【지각치】, 【해석치】에 +1. 시야에 다양한 정보가 표시되는 기계식 스코프.						

명칭	랭크	태그	타이밍	대상	사정거리	판정	가격
자폭장치	1	[보주][소모품]	메이저	범위 (무차별)	지근	자동성공	30
<기계 기술자> 전용. 대상에게 25점의 직접 대미지를 입힌다.							