

[戦士](#) / [盗賊](#) / [狩人](#) / [術師](#) / [癒師](#) / [吟遊詩人](#) / [商人](#) / [エルフ](#) / [コレクター](#) / [ねこ](#)  
[職業表](#)もあるよ

## 戦士

### 初期所持スキル

シールドガード：男戦士系の基本スキル。盾を装備していると、まれに受けるダメージを1/4にする。  
クリーンヒット：女剣士系の基本スキル。両手武器を装備していると、まれに与えるダメージが1.8倍になる。  
基本能力が高く、装備できる武具も多い。

### 公式解説文

最も戦闘に長けた職業。  
初期能力値が高く、装備にも困らないので序盤から比較的楽に進めることができる。  
上位クラスのスキルも強力な戦闘スキルが揃っている。

### 寸評

対人では最強に近い職の一つ、序盤に強い。  
防御力が低いので、負けた時の被ダメージに注意しよう。  
片手剣、盾、鎧、アクセを揃えればダンジョンもそれなりに潜れる。

## 盗賊

### 初期所持スキル

追い剥ぎ：盗賊系の基本スキル。戦闘勝利時に相手からアイテムを奪う確率が高くなる。  
警戒：放浪時に他人に発見される確率が低くなる。

### 公式解説文

影に生きるを身上とする職業。  
単純な戦闘力では戦士に劣るが、搦め手から戦闘を有利に運ぶことの出来るスキルを覚えてゆく。  
また、上位クラスには非常に強力な対人スキルを持つクラスが存在する。

### 寸評

対人向けの職。打たれ弱いので、保存の際はとりあえず放浪で。  
非常に強力な対人スキルを持つクラスは殺害数10が必要らしいので、目指すのであれば狙っていこう。

## 狩人

### 初期所持スキル

威嚇：狩人系の基本スキル。戦闘敗北時に反撃を行い相手に小ダメージを与える。確実に発動する。

### 公式解説文

草原を駆け、空を飛ぶ鳥をも射落とす腕を持った弓矢のエキスパート。  
安定感のある攻撃/防御スキルを身に付けてゆく。  
また、上位クラスになった彼らが狩るのは、動物だけとは限らない。

### 寸評

対人では転んでもタダでは起きない。  
弓を強化できるクラスとの連携は、GMお墨付き。

## 術師

### 初期所持スキル

魔法：術師系の基本スキル。戦闘勝利時、たまに魔法による追加攻撃を行う。攻撃力によって発動する魔法が変わる。

## 公式解説文

俗に言う魔法使い。

初期ステータスでは他の職業に劣るが、攻撃に特化したスキルを始めから身に付けている。

最上位クラスでは魔力の使い方の幅が広がり、選ぶクラスによりキャラクターのタイプが大きく変化する。

## 寸評

「魔法」スキルは、勝利時に自分の素攻撃力に等しいダメージを追加で与える。

勝てるようになると殺害を狙える職だが、勝てるようになるまでが茨の道か。

主装備である杖は発見率が低めなので予備を持っておこう。

## 癒師

### 初期所持スキル

ノーマライズ：癒師系の基本スキル。解毒、麻痺治療が行えるようになる。治療費の設定が可能。

## 公式解説文

防御に長け、他人を癒すことの出来るスキルを持った職業。

クラスが上がれば蘇生や、他人に活力を注ぎ込むスキルを身につけたりも出来る。

良い事を続けていれば、きっと神様の思し召しがある。

## 寸評

解毒、麻痺治療、蘇生費で稼げる…かもしれない職。

カルテルを組んで高騰させるかカルテル破りが横行して無料同然になるか、調整能力が求められる。

解毒や蘇生には体力を使うため、サービス後に斬られるとかはもう泣くに泣けない。

回復を行う際は、パンやスイートベリーを片手に持っておくと吉。

## 吟遊詩人

### 初期所持スキル

詩人：吟遊詩人系の基本スキル。タイトル画面に詩を書くことが出来る。

## 公式解説文

詩曲を作り、各地を放浪して歌を謳い伝える人々。楽器を装備することが出来る。

上位クラスには、比類無き力を持った歌や踊りを身に付けた者がいる。

総じて美形。

## 寸評

基本的には非戦闘職。詩を書きたい人向け。比較的上級職へのハードルが低いのも特徴。

詠師になると「幻影の凱歌」スキルが追加され、連戦しやすくなる。

フルスペックで挑めば確率次第で戦闘職と競うことも可能。

楽師になると「調律」スキルが追加され、楽器の強化が可能になる。

更に上位に進むことで、調律で強化した楽器をより有効的に使用できるようになる。

楽師と詠師が組むとちょっとステキ。

## 商人

### 初期所持スキル

商魂：商人系の基本スキル。質屋に流れているアイテムを買うことが出来る。迎撃戦闘時のアドバンテージが大幅に増加する。

鑑定：所持アイテムのデータを鑑定することが出来る。

道具屋：道具、食料を売ることが出来る。

短剣術：ナイフを装備出来る。

## 公式解説文

商いを営む人々。クラスが上がれば、更に商売の幅が広がる。  
初期ステータスは低い。金の力は時として他を圧倒する事もあるだろう。商人系は通常の転生を行うことが出来ず、商人系の中だけでの特転生となる。

## 寸評

質屋を最大限に生かせる唯一の職。  
料理人は「灰汁抜き」スキルでダメージ増加アイテムを食材に変えられるため、コレクター並の探索能力を誇る。

装備はナイフとアクセのみと思いきや、実は下位職段階から全鍛冶製品を装備できるようで、金さえあれば割と強い。  
特に防御能力は全職中トップクラスを誇る。  
その割に仲間の商人に鍛冶武具が売れないのはシステムで決められてしまう名前のせいではないだろうか（某鍛冶職人談）

最高位で他の戦闘系とタメを張れるほどの戦闘力を得、人を超越してしまう。ような夢を見た（某超人談）  
コレ、素手鍛冶限定の称号だと思うのだが、匠の技は一体...！

なお、商人系で行えるようになるアイテム加工は「鍛冶」「料理」まで。  
「合成」「銀細工」はねこ系(というかねこにも転生できる非商人系)ですので、このあたりを夢みている方は注意。  
そしてこれがもっとも重要だが、商人は転生によって他の職になることは出来ない。商人はどこまで行っても商人なのである。別の職につきたい場合は今まで得てきたスキルや能力値を全て捨てる「転職」をするしかない。  
つまり商人系の技能を持ったまま他の職にはなれないのである。（しかも転生費用は他職の倍の10万s!?!）  
戦闘面でも報われない商人系で生きていくには相当の覚悟かDM要素が無いと無理。今からはじめる場合は要注意である。

## エルフ

### 初期所持スキル

森の息吹：エルフの基本スキル。戦闘アイテムとトラップによるステータス異常を防ぐ。ダメージは無効化できない。  
警戒：放浪時に他人に発見される確率が低くなる。  
弾術：弓を装備出来る。  
短剣術：ナイフを装備出来る。

## 公式解説文

木々とともに生きる種族。  
弓と細剣の名手でもあり、補助的に魔法も使う事が出来る。  
クラスが上がると装備可能なアイテムも増え、非常にバランスの良い成長を見せる。  
弓をパワーアップさせることも可能。

## 寸評

初期に使用できる装備は「ナイフ」「弓」「宝珠」。細剣ってナイフのこと？  
「警戒」スキルによって、体力が低くても放浪していればある程度安心。

ハイエルフになると「剣」「盾」も装備できるようになり、「森の鼓動」「プリディクション」のスキルが増える。  
また、上位職でなぜか「二刀流」スキルを入手できるため、ゆみ要らずとなる。  
「補助的な魔法」が「プリディクション」なのであれば、補助どころか非常に重宝する。

エルフに限らず、「警戒」スキルを活用してのHit&Awayは基本戦法となる。  
ただし、その分他のプレイヤーとの交流が疎かになりがちなので要注意。  
転生を繰り返して、自分ひとりでも何でもできるようになれば問題はないのだが...

## コレクター

### 初期所持スキル

宝箱：コレクター系の基本スキル。探索時のアイテム入手率が上がり、ステラツィオの入手率が下がる。  
鑑定：所持アイテムのデータを鑑定することが出来る。

## 公式解説文

所持上限数が全職業中最高で、探索のための体力もそれなりに高い。  
アイテム全般の扱いに非常に長けていて、運と根気次第で非常に強力なキャラになることが出来るだろう。  
中位クラスは存在しない。

## 寸評

探索において最強の職。  
というか、探索力が資金力その他に直結するこのゲームでは最強職かもしれない。  
体力の多さと転生後も保持される所持数上限のため、転生してからが非常に強い。  
転生までは長いが、非常にわかりやすい大器晩成クラス。

上位になった後は全アイテム装備可能となるため装備で困ることは無い。  
ただし、他のクラスに比べると決して戦闘自体が得意というわけではないので、注意。

## ねこ

### 初期所持スキル

にゃー：にゃー。  
警戒：放浪時に他人に発見される確率が低くなる。

## 公式解説文

いつか人間になることを夢見ている、都会ののらねこ。  
いじめにもまけずに、今日もお魚追いかけて全力疾走。  
弱い上に中位クラスが存在しないのでクラスチェンジにはとんでもなく苦勞するが、非常に特殊なスキルを持ったクラスになる事が出来る。

## 寸評

ねこかわいいよねこ。  
戦闘が苦手なクラスにとっては貴重なrate供給源であるので、いじめる時は敬意を持って。  
しかし、一時使用アイテムや装備によっては相手を返り討ちにできるのでこれがなかなかあなどれない。

上位になると「合成」か「銀細工」を行うか、またたびドラんカーの酔拳士になれる。  
よく言われる「いじめすぎると～」というのは、合成や銀細工を行ってもらえなくなるかもよ、というお話。