

Ordlic (オードリック)

Material Collector

-Grandmaster Lumberjack-

山中で本来の工作中。

掘り仕事に Collona の支援は欠かせない

『宝珠の守人』導入の折に生まれたエルフ。エルフの種族能力を活かす為、それまで Andrew が持っていた「伐採」と、Sherria が持っていた「採掘」のスキルを引き継ぎ、素材を集める担当となっている。工房の面々の中では、エルフはまだまだ少数派 (あとは Lilian だけ) だったりする。

青いツンツン頭に、黄色系のサーコートと革鎧というスタイルで、ブリタニア各地の森や山を行く。手に持っているのは Double Axe で木を切るのが目的だが、モンスターも両断する。この斧は Sherria が腕を振るった業物で、雷による追加攻撃とマナ吸収が可能。武器の技としても「Double Strike」と「Wirlwind Attack」というように、点制圧 (1体への集中攻撃) と面制圧 (周辺への範囲攻撃) のどちらも可能な優れものだ。Double Strike + 雷が綺麗に決まれば、トカゲやワニ程度なら生き残ることは不可能。

「採掘」で掘り出した Ore をすぐに溶かすため、Sherria からスキルと共に譲ってもらった fire beetle の Collona (コロナ) に乗る。さらに荷物を持たせる必要があるときに備えて、カブトムシ (giant beetle) の Chevrolet (シボレー) や、荷ラマ (pack llama) の Karl (カール) が厩舎に待機している。

最近導入された salvage bag のおかげで、金属製の武器防具を溶かすのが格段に楽になって喜んでいる。

「採掘」「伐採」は GM スキルを引き継ぎ、岩・砂の掘り方ももちろん覚えている。後は、自衛のために上げ始めた戦士系スキル「剣術」「解剖学」「戦術」はいずれも GM まで上げている。ただ、職業称号がありきたりになるので、敢えてそれを超えて上げていない。

「伐採」の効果もあり斧の打撃力は高いので、フィールド上に現れるモンスターなら「魔法」も併用して余裕で排除できるようになった。その戦いのスタイルは侍の技を身につける前の Gazel に酷似している。以前は警戒しながら戦う相手だった ogre も、いまや樵の片手間に張り付かれたままであしらえるようになった。

沼地でワニやトカゲを倒すのにも苦労しなくなっており、皮集めは余裕になってきた。徳の装備が当たるかも知れないということもあり、戦士修業の終盤は、シェイムでの土エレ狩りやコヴトスでのハーピー狩りを繰り返す日々だった (これだけでも頑張ればもらえることを確認できた！)。

素材を集めるのが目的のキャラであり、既に GM になったスキルを引き継いでいることから、生まれたと同時に即戦力となっている。彼が切り出したり掘り出したりした素材により、工房の調

度品や店の品物が作られている。文字通りの、縁の下の力持ちである。

ブリタニアを歩き回っては「伐採」の中で、遂に Frostwood を発見することも出来た。半ば都市伝説だと思っていただけに喜びはひとしおだ。

<u>TOS の PC~(戦士系 1)</u>	<u>TOS の PC~(戦士系 2)</u>	<u>TOS の PC~(魔術師系)</u>	<u>TOS の PC~(使役系)</u>	<u>TOS の PC~(非戦闘系)</u>	ふるーの PC
<u>Andrew~Velzette</u>	<u>侍</u> <u>Rosally~Azel</u> <u>Gazel~Kurogane</u>	<u>魔術師</u> <u>Glazel~Clouse</u>	<u>テイマー</u> <u>Gazel~Lilian~Michel</u>	<u>Sherria~Randelt</u>	<u>RiMelody~Mami</u>

(工房の面々のトップに戻りたいときはこちらをクリック)