

## 称号

ペーパードール (PD) で名前を見たときに、付加されている称号 (タイトル) が、どのような法則で決められるのか、ここでまとめておきます。

### 評判称号

自分の名前には色々な称号が付けられます。その1つがフェイムとカルマから決定される評判称号です。フェイムとカルマはシステム的には数値データですが、具体的な数値を確認することはできません。ですから、この2つにより決まる評判称号から、その値を判断することになります。

#### フェイム

フェイムとは「名声」を意味します。内部的には0 ~ 32000の数値となっています。最初は0です。

- ・自分よりフェイムが高い (強いと思えばいいです) 者を倒す。
- ・「鍛冶」「裁縫」のバルクオーダーを完成させて提出する。

というのが主な上げ方ですが、実は他にも

- ・青ネーム NPC に金品を与える (フェイムが低い時のみ)。
- ・エスコートクエストを完了する。

という方法でも上がるようです。

逆にフェイムが下がるのはどういうときかという、

- ・死ぬと10%失う。
- ・「物乞い」する。
- ・時間経過で下がる。
- ・「献身」の「徳」によるモンスターの救済 (0になる)。

という条件で低下します。

#### カルマ

カルマとは「業 (ごう)」を意味します。内部的には-32000 ~ +32000の数値となっています。最初は0です。

- ・マイナスカルマの者を倒す。
- ・プラスカルマの者を回復などで支援する。

というのが主な上げ方ですが、実は他にも

- ・青ネーム NPC に金品を与える (カルマが低い時のみ)。
- ・他人から譲渡される。

という方法でも上がります。カルマの譲渡は「@尊敬する」もしくは「I honor thee」と発言した後、PCをターゲットすることで行えます。これにより自分のカルマが50減る代わりに、相手のカル

マが 10 増えます。自分のカルマが 50 以上ないとできません。

逆にカルマが下がるのは、

- ・プラスカルマの者を倒す。
- ・マイナスカルマの者を回復などで支援する。
- ・dog、cat、dolphin、horse、pack horse、pack llama を殺す。
- ・盗み行為 = 「詮索」「窃盗」を使用する。
- ・毒塗り = 「毒」を使用する。
- ・乞食行為 = 「物乞い」する (カルマがプラスの時のみ)。
- ・青ネームを「扇動」
- ・ネクロマンシー呪文の使用 = 「霊媒」を使用する。
- ・「魔法」で第 8 サークルの「Summon Daemon」を使用する。
- ・他 PC を殺した後、殺人報告を受ける。

といったときです。まあ、褒められた行動ではないものも含まれてはいますが、あくまでシステムというかゲーム的に「悪いこと」とされていることであり、プレイヤーが悪な訳ではないし、そのキャラクターも悪人と決め付けるのは早計です。

各地にあるアंकを左クリックして現われるメニューにより「カルマロック」の設定 / 解除が可能です。カルマをロックすると、カルマが上がりなくなります。別にメリットがあるわけではないのですが、キャラクターの特徴づけに使う人もいます。

マイナスカルマの場合、青ネームのクリーチャーに容赦なく攻撃されるので、それだけは注意してください。例えば、イルシェナーの霊性ゲート付近やマラスの森林地帯には、pixie が現われますが、彼女らには目の敵にされます。

### 評判称号一覧表

フェイムとカルマから以下の表にしたがって評判称号は決まります。下の表は横がフェイム、縦がカルマの値です。評判称号からある程度 2 つの値を類推することが可能と言うわけですね。

フェイム第 3 段階 (2500 以上) になると「献身」の「徳」によるモンスターの救済が可能になります。

フェイム第 4 段階 (5000 以上) になると、他人が自分のペーパードールを見たときに、職業称号も見えるようになります。

フェイム第 5 段階 (10000 以上) になると、AllNames マクロなどで自分の名前の前に、男性は "Lord"、女性は "Lady" と敬称が付加されるようになります。

フェイム ~ カルマ	0 ~ 1249	1250 ~ 2499	2500 ~ 4999	5000 ~ 9999	10000 ~
10000 ~	PDFJ::Text=HASH(DF760cd94)HA信頼 <small>の</small> 徳 <small>の</small> 30HA尊 <small>の</small> 徳 <small>の</small> 76dcHA偉 <small>の</small> 徳 <small>の</small> 7672040HA輝 <small>の</small> 徳 <small>の</small>	PDFJ::Text=HASH(DF760cd8)HA紳直 <small>の</small> 徳 <small>の</small> 7673640HA抽 <small>の</small> 徳 <small>の</small> 7673604HA著 <small>の</small> 徳 <small>の</small> 76728d8HA高 <small>の</small> 徳 <small>の</small>	PDFJ::Text=HASH(DF760cd7)HA良 <small>の</small> 徳 <small>の</small> 7673600HA譽 <small>の</small> 徳 <small>の</small> 7672800HA賞 <small>の</small> 徳 <small>の</small> 767544HA高 <small>の</small> 徳 <small>の</small>	PDFJ::Text=HASH(DF760cd6)HA親 <small>の</small> 徳 <small>の</small> 76736d8HA尊 <small>の</small> 徳 <small>の</small> 767520HA軀 <small>の</small> 徳 <small>の</small> 7672840HA優 <small>の</small> 徳 <small>の</small>	PDFJ::Text=HASH(DF760cd4)HA公 <small>の</small> 徳 <small>の</small> 7673670HA立 <small>の</small> 徳 <small>の</small> 767740HA評 <small>の</small> 徳 <small>の</small> 767264HA紳 <small>の</small> 徳 <small>の</small>

-624 ~ 624	称号なし ~ (初期状態)	PDFJ::Text=HASH(00f7670e14)HA	名中(00f7670e14)HA	卓(00f7670e14)HA	神(00f7670e14)HA	皆(00f7670e14)HA
-1249 ~ -625	PDFJ::Text=HASH(00f7675240)HA	無作(00f7675240)HA	加(00f7675240)HA	加(00f7675240)HA	悪名(00f7675240)HA	破(00f7675240)HA
-2499 ~ -1250	PDFJ::Text=HASH(00f767367e)HA	素(00f767367e)HA	伊(00f767367e)HA	卑(00f767367e)HA	引(00f767367e)HA	不(00f767367e)HA
-4999 ~ -2500	PDFJ::Text=HASH(00f767000e)HA	ヤ(00f767000e)HA	腹(00f767000e)HA	腹(00f767000e)HA	引(00f767000e)HA	引(00f767000e)HA
-9999 ~ -5000	PDFJ::Text=HASH(00f7673714)HA	卑(00f7673714)HA	卑(00f7673714)HA	罪(00f7673714)HA	罪(00f7673714)HA	引(00f7673714)HA
~ -10000	PDFJ::Text=HASH(00f76717e8)HA	忌(00f76717e8)HA	不(00f76717e8)HA	不(00f76717e8)HA	不(00f76717e8)HA	不(00f76717e8)HA

ところで、実際問題 フェイムと言うのはどれくらい上がるものか？ ということなのですが、モンスターを倒した時の計算式は「(相手フェイム - 自分フェイム) ÷ 100」とされています。つまり、自分より低いフェイムのモンスターをどんなに倒しても、自分のフェイムは上がりません。戦いで Lord/Lady を目指す場合、フェイム 10000 以上の大物を撃破し続ける必要があるということです。

以下に主なモンスターのフェイム値を挙げてみますが、モンスターの強さ・戦い易さが割と正當に評価されており、自分が戦う相手を選ぶ時の参考になるかもしれません (リストの中身は随時増やしていこうかと思えます)。

#### 初心者向け

mongbat(150)、snake(300)、slime(300)、headless one(450)、bogling(450)、skeleton(450)、horde minion(500)、zombie(600)、giant spider(600)、deathwatch beetle hatchling(700)、gazer larva(900)

#### 無理はしないで

corpser(1000)、brigand(1000)、vampire bat(1000)、lizardman(1500)、orc(1500)、giant scorpion(2000)、giant spider(2500)、harpy(2500)、ghoul(2500)、imp(2500)

#### 中級者向け

ettin(3000)、ogre(3000)、solen infiltrator[warrrior](3000)、earth elemental(3500)、troll(3500)、gargoyle(3500)、reaper(3500)、gazer(3500)、mummy(4000)、ghost(4000)

#### 戦い方を見極めよう

stone harpy(4500)、wyvarn(4000)、fire elemental(4500)、air elemental(4500)、water elemental(4500)、ant lion(4500)、dread spider(5000)

#### 上級者向け

drake(5500)、sea serpent(6000)、deep sea serpent(6000)、solen infiltrator[queen](6500)、crystal elemental(6500)、lich(8000)、bog thing(8000)

#### 今こそ修業の成果を

acid elemental(10000)、titan(11500)、poison elemental(12500)、blood elemental(12500)、elder gazer(12500)、plague beast(13000)、nightmare(14000)、ogre lord(15000)、daemon(15000)、dragon(15000)、white wyrm(18000)

#### ひ・・ひとりで戦うんですか？

shadow wyrm(22500)、skeletal dragon(22500)、ancient wyrm(22500)、succubus(24000)、balron(24000)

フェイム差を 100 で割る・・・ですから、トカゲ (lizardman) を倒した時得られるフェイムは最大でも 15 ということになりますね。獲得したフェイム値は数値としては表示されませんが、メッセージから量を推し量ることは可能です。

ちなみにモンスターのカルマは、フェイムと同数のマイナスになっている場合がほとんどです (そうじゃないモンスターの方が稀)。

## 職業称号

30 以上のスキルがある場合、その中で一番高いスキルに対応した職業称号が、ペーパードール上に現われます。この職業称号はフェイムが 5000 以上 (第四段階以上: Lord/Lady になる一歩前から) だと、他人が見たときも ペーパードール に表示されるようになります (フェイムについては、横の「評判称号」の記述を参照のこと)。

## 熟練度称号

職業名の前に付加されるのは熟練度称号で、スキルの リアル値 に応じて 以下のように なります。かつては、スキル GM (Grandmaster) が絶対的上限 (キャップ) となっており、GM に達したスキルがあれば皆に分かるようになっていました。今の仕様では、スキルが GM 以上になっても、名声 (フェイム) が上がっていないと他人に称号は見えないのが残念ですね。というのも、名声を上げる最も簡単な方法は強いモンスターを倒すことであり、戦いの心得の無い人が称号を他人に見せられるくらい名声を上げるのはなかなか難しいのです・・・。

スキル値	熟練度称号
30.0 ~ 39.9	Neophyte ( 初心者 )
40.0 ~ 49.9	Novice ( 見習い )
50.0 ~ 59.9	Apprentice ( 徒弟 )
60.0 ~ 69.9	Journeyman ( 一人前 )
70.0 ~ 79.9	Expert ( 玄人 )
80.0 ~ 89.9	Adept ( 熟練者 )
90.0 ~ 99.9	Master ( 名人 )
100.0 ~ 109.9	Grandmaster ( 最高位 )
110.0 ~ 119.9	Elder ( 長老 ) 侍は tatsujin ( 達人 ) 忍者は Shinobi ( 忍び )
120.0	Legendary ( 伝説 ) 侍は Kengo ( 剣豪 ) 忍者は Ka-ge ( 影 )

## 職業称号一覧表

一番高いスキルが同じ値で複数ある場合、スキルマネジメントで上昇設定されているスキルが、そうでないスキルより優先されて、職業称号に使用されます (これにより、自分で職業称号をある程度はコントロールできます)。上昇設定されているスキルが複数ある場合は、システムで決められた優先順位に従います。この優先順位は、以下のようになっているようです (番号が若いほど優先順位が高くなります)。

なお下記の英語のスキル名は、2D クライアントのものとはちょっと違うところがあります。最も





チャンピオンエリアで所定のモンスターを倒すことにより得られる討伐ポイントに応じて、通常の称号の代わりにペーパードールに出せる称号です。フェルツカのチャンピオンエリアでは、パワースクロールやスカルが手に入る可能性があります、それ以外のファセットのチャンピオンエリアは、討伐ポイントを稼ぐことしかできません。

チャンピオンエリアで現れるモンスターやボスには系統が決まっており、全部で6種類あります。何の系統が現われるのか決まっているエリアもあれば、ランダムなエリアもあります。討伐称号は、討伐ポイントが一番高いものが表示されます。

実際に表示したい時は、自身を左クリックしてメニューを開き「討伐称号の設定」を行う必要があります。普通の称号か討伐称号のどちらを出すようにするかは決められます。

各系統ごとの称号は3つあります。1つ目が討伐ポイントの一番低い時の称号となります。討伐ポイントは時間経過と共に減っていき、減った場合はそれに応じて討伐称号もランクダウンします。

系統	第1段階	第2段階	第3段階
Abyss(悪魔系)	Foe of the Abyss (奈落の敵)	Assassin of the Abyss (奈落を殺す者)	Conqueror of the Abyss (奈落の征服者)
Arachnid(蜘蛛系)	Bane of the Arachnid (蜘蛛族の破滅の種)	Killer of the Arachnid (蜘蛛族を殺す者)	Vanquisher of the Arachnid (蜘蛛族の征服者)
Cold Blood(ドラゴン系)	Blight of the Cold Blood (冷血の暗影)	Slayer of the Cold Blood (冷血を殺す者)	Destroyer of the Cold Blood (冷血の破壊者)
Vermin Horde(ネズミ系)	Adversary of the Vermin Horde (害獣の敵)	Subjugator of the Vermin Horde (害獣の征服者)	Eradicator of the Vermin Horde (害獣の根絶者)
Unholy Terror(アンデッド系)	Scourge of the Unholy Terror (不浄への天罰)	Punisher of the Unholy Terror (不浄の断罪者)	Nemesis of the Unholy Terror (不浄の宿敵)
Forrest Lord(天使系)	Enemy of the Forrest Lord (森の敵)	<u>Curse of the Forrest Lord</u> (森の祟り)	Slaughterer of the Forrest Lord (森の虐殺者)

## 邪神称号

the harrower を倒した(トップダメージを取った)ときに得られる称号です。その時点でイビルチャンピオンを倒し、かつ討伐ポイントが高い(900以上)系統を"討伐済み"と認識し、討伐済みの系統数に応じて称号が変化します。討伐称号と違い、一度獲得したら失うことはありません。

討伐済み系統数	討伐称号
無し	Spite of Evil (邪神を恨む者)
1つ	Opponent of Evil (邪神に仇なす者)
2つ	Hunter of Evil (邪神を狩る者)
3つ	Venom of Evil (邪神の害毒となる者)
4つ	Executioner of Evil (邪神を処刑する者)
5つ	Annnihilator of Evil (邪神を絶滅させる者)

the harrower と戦う = イビルチャンピオンを倒した時に得られる skull( 髑髏 ) を全て集めている  
ということですから、討伐を激しく行っているということになりますね。

---

---