特異なる者

ふとランキングを見ていたところ、自分の作品の名前を目撃して五度見くらいしました。

これからも拙作をよろしくお願い致します。

ゴブリンの斧では割りに合わない。そう結論づけた俺はリアルで寝る、という手段で夜まで時間を潰すことにした。

こうなったら徹夜敢行で徹底的に攻略し尽くしてやるよ……！と意気込んだはいいが、武器がなければまたあの不毛な太鼓ゲーだ。

「おっさん武器出来た？」

「おう来たか妙な格好のニイちゃんよう、出来てるぜ。」

格好への指摘は受け付けない方針だ、なんか気に入って来たんだよこの鳥面。手渡しではなく、インベントリに直接渡されたそれを確認する。

・湖沼の短剣

澱めど輝きの欠片を見せる短剣。

沼荒野の良質な鉱石から作られたそれは戦士の長き友となるであろう。

この剣に輝きを宿せるかは使い手次第。

クリティカル攻撃に成功時、一定時間耐久値の減少が半分になる。

「控えめに言って神武器かよ………」

長く使う、という点でこれ以上に適切な武器は現状ないだろう。

もう一方の双鋸はクリティカルで追加ダメージ効果だったが、二刀流や双剣自体が手数とクリティカルを狙うスタイルで設計されているからだろう。

「ああそうだ、聞きたいんだけど。」

「あぁん？俺ぁそろそろ寝たいんだがよう……」

「武器の耐久を回復する手段ってある？」

「あー、そういう質問する奴多いんだよなぁ。シロートが武器をどうこうなんて出来るわけねぇだろ？大人しく俺たち鍛冶屋の世話になるんだな。俺たちゃ武器を作り武器を育てる鍛冶屋だぜ？武器に関しちゃ任せてくれりゃ十全に仕上げてやるよ。」

「ん？武器を育てる？」

「なんだ知らねぇのか？俺みてぇな鍛冶屋……鍛造魔法を使える奴は武器を作るだけじゃなくてより強く強化することができる。ま、鍛冶屋にとっちゃ武器は子供みてぇなもんだ、強化なんて味気ねぇ言葉じゃなくて育てる、って言うのさ……」

感傷に浸り始めたおっさんをよそに、俺はおっさんの言う「育つ」について考える。

というのもこのゲーム、攻略Wikiが降参する程度には隠しパラメータ隠し要素隠し条件の宝庫らしく、普通にレベリングしても当然強いが何らかのユニークジョブ、ユニーク装備、ユニーク魔法をゲットしようものなら例え始めて数日の初心者でも大注目を浴びる程度には「ユニーク」は強い影響力を持っている。

つまり武器が「育つ」というのにも当然何らかの条件をトリガーに突然変異！ということも十二分にあり得る。

「ありがとよ、材料と金を集めたらまた来るよ。」

「おう、頑張れよ。」

おっさんと別れ、新たな武器を手に入れた俺は四駆八駆の沼荒野へと向かう。ノルマとしては「インベントリが限界になるまで」だ。

「マジかお前、それは反則だろう……！」

「ゲキャキャキャキャッ！！」

「グギゲッ！」

「ギャギャーッ！」

仲間を呼ぶ、は弱いモンスターの特権だろうがよ……！！

ゲーム上流石に真っ暗闇はクソゲーすぎるため、現実でいう日没直後程度の暗さの沼荒野にて、俺は赤帽子をかぶったゴブリンが仲間を呼んだ事実に思わずそう毒づいた。

沼荒野は昼と夜で出現するモンスターが変化する、それが分かったのは良いが明らかにこいつらは強さの調整がおかしい。赤帽子の小鬼(レッドキャップ)達は打製石器から磨製石器にランクアップした手斧や、錆びた直剣を持って俺を包囲する。

遭遇した時、最初は一匹しかいなかったのだ。それでもゴブリンとは思えない素早さに避けることは出来るが時折背筋が冷えるような殺意高めのフェイントを絡めて来たりと、明らかに一定以上のレベルがなければ逃走一択な調整がされたモンスター……いわゆるユニークモンスター、他ゲーの単語を使うならF.O.E的な気配がプンプンしていた。

だがそこはフルダイブVR、レベルのディスアドバンテージはプレイヤースキルでカバーできるのがこの手のゲームの良いところであり、かつてのディスプレイ型ゲームにおけるゲームの上手いプレイヤー達が淘汰された悪しき点でもある。

そして自慢じゃないが全体即死攻撃や確定命中、バグ命中でなければ俺は大抵の攻撃は回避できると自負している。

新調した武器の攻撃力も中々のもので、俺の見立てでは三分の二程度は無傷でレッドキャップのHPを削ったのだが……そこでこの赤帽子野郎は仲間を呼びやがった。

結果、現在俺は四匹のレッドキャップに囲まれている訳だが……

（さてどうするか……）

別に俺はリスポーンを縛っているわけでもなければ、一度も死なない制約を自分に課しているわけでもない。

だがゲームシステム的にプレイヤーキャラはHPが全損してもすぐさまポリゴン爆散するわけではなく、数分間アバターがその場に残り続ける。

さらに言えば数分経過してポリゴン爆散、リスポーンするまでの間は第三者がプレイヤーのインベントリを開くことが可能であり、プレイヤーキラー、PKはまさしく強盗のためにプレイヤーを襲う事が殆どだと聞く。俺をカバー、もしくは蘇生してくれる仲間がいない以上、インベントリを誰かに漁られることは回避したい。

なら逃げるのが最適解……ではあるのだが、無茶をしてみたいのもまた事実。何せゲームだ、楽しまなければ何のためにやっているのか分からない。

「さぁどうしようか……」

と、その時レッドキャップの一体が轟音と共に空中へと吹き飛ばされた。もしや親切なプレイヤーが見兼ねて助けてくれたのか？

「グルルルルル………」

そんな淡い期待は明らかに捕食者じみた唸り声にかき消されたのだった。

『ユニークモンスター「夜襲のリュカオーン」に遭遇しました。』

わぁ、そっちかぁ。

鍛冶魔法はNPC鍛冶屋に弟子入りすることで習得可能な「武器と限定的な防具」製作魔法です。防具に関しては鍛冶魔法だけではなく服飾魔法というNPC防具屋に弟子入りしなければ習得できない魔法が必要になるため、プレイヤー鍛冶屋は武器職人がほとんどです。

自分で武器のデザインが可能であるためソードスミスを目指すプレイヤーは多く、初心者プレイヤー相手に自作の武器を販売するプレイヤーもいます。そのため新規プレイヤーが激増するシーズンは生産職プレイヤーが自身のスキルと懐事情を一気に解決するチャンスの時期でもあります。