鳥面vs道化蜘蛛

————————————

PN:サンラク

LV:31

JOB:傭兵（二刀流使い）

200マーニ

HP（体力）:30

MP（魔力）:10

STM （スタミナ）:60

STR（筋力）:17

DEX（器用）:20

AGI（敏捷）:70

TEC（技量）:20

VIT（耐久力）:1(6)

LUC（幸運）:72

スキル

・ラッシュスラッシュ

・スパイラルエッジ

・ナックルラッシュ

・スライドムーブ

・レペルカウンター

・ループスラッシュLv.5

・エッジクライム

・アクセルLv.6

・一艘跳び

・クイックスピン

装備

右:致命の包丁(ヴォーパルチョッパー)

左:致命の包丁(ヴォーパルチョッパー)

頭:凝視の鳥面（VIT+2）

胴:リュカオーンの呪い

腰:隔て刃のベルト（VIT+4）

足:リュカオーンの呪い

アクセサリー:なし

————————————

　スキルは増えているし、相変わらずの素寒貧だが、それはもうどうでもいい。最近は基礎スペックばかり上げていたので久し振りに幸運にポイントをぶち込んだ。とはいえ流石に全ブッパするとまでの度胸は無かったので、ラビッツで得た12ポイントについ先程レベルアップした事で得た5ポイントの合計17ポイントを割り振り、準備は完了した。

「まぁ新しくプレイヤーが入ったら全回復してるか」

　俺たちを出迎えたクラウンスパイダーは見ようによってはピエロのメイクにも見える、派手派手しいカラーリングの身体を揺らしながらこちらに威嚇行動を取る。まぁ当然だがボスエリアに入る前に新たにリポップしたクラウンスパイダーに疲労やダメージの気配は一切ない。

「……ふむ、やっぱりか」

　周囲を見回して確信した、貪食の大蛇然り、泥掘り然り……中々にこいつも初見殺しだ。あの剣士トリオは気づけたろうか、気づけないなら相当面倒なボスだぞこいつ。

　全力で駆け出せば、クラウンスパイダーは驚異的な跳躍力でこの木のうろ……樹洞空間の上部に張り巡らされた蜘蛛の巣へと移行する。だが俺は別にお前目指して走ったわけじゃない。

「木の内側に紛れて見つけづらいのがまたやらしいわ……」

　樹洞内面の壁面に、螺旋階段のようにせり出したそれはまさしく絶対的優位に立ったクラウンスパイダーを引きずり落とす下克上の階段。このエリア、地面はあくまで入口の延長なのだ。本当の戦いの場は……上だ。

「エムルは端っこ……いや、螺旋階段の途中で待機！ 攻撃はしなくていい、間違っても持たせた荷物ぶちまけて死ぬなよな！」

「は、はいなっ！」

　今回はエムルは戦闘には参加させない。これはある種のけじめであり……いや、本音で言おう。俺はガチのソロプレイするときはアシストNPCは切るタイプ、以上！

　樹洞内面を何週したか、エムルが白い点にしか見えなくなった辺りで俺は上部に張り巡らされた蜘蛛の巣へと到達する。クラウンスパイダーはこちらに気づいたのか、その体躯にふさわしい太さと頑丈さの蜘蛛糸の上を伝いながらこちらへと近づいてくる……が、やはりその歩みは地上でのそれと比べると遅い。

「多分本来はここに一人遠距離攻撃できるやつを置いて地面に落とすのが正解なんだろうが……」

　火が点いていない、風で撓(たわ)まない、綱が一本ではない。ここまで好条件が揃っていればやることは一つしかない。

　俺は湖沼の短剣から切り替えた致命の包丁(ヴォーパルチョッパー)の腹で糸を軽く叩く。やっぱり縦の糸に粘着力は無い、横に張られた糸さえ踏まなければ足場としては十分だ。一度足を乗せ、何度か力を込めて確認し……こちらへと近づきつつあるクラウンスパイダーの懐へと駆ける(・・・)。

「綱渡りはお前だけの特権じゃあないんだぜ！」

　限りなく素足に近い、初期装備以下の無装備時の粗末なサンダルだからこそ、よりダイレクトに糸の重心を感じることができる。それでも俺はせめてブーツくらいは履きたかった！

「踏ん張りづらいが……先駆けいっぱぁつ！」

　普通に踏ん張るのではうまく力が入りきらないし、足を踏み外す危険性もある。だからこういうシチュエーションでは下から上へ、綱の撓みを利用した跳ねるような斬り上げが最もダメージが大きい。

「おっと、久し振りだから落ちかけた。危ない危ない……踏ん張るなら真ん中かな」

　どうやらクリティカルに加えて急所にも命中したらしい。顔面を切り裂かれたクラウンスパイダーはひっくり返るほどに仰け反って自身が張った糸から落ちていく。

「向こうにも落下ダメージが入ってりゃいいが……」

　グシャァッ！とあまり聞き慣れたくはない音を遠くに、地面でのたうっているクラウンスパイダーを余所に俺は巣の上を軽業師宜しく跳ねるように進んでいく。

　なるほど、天井から巣の隙間から下に落ちるよう糸で吊るされた丸太、これを切り落として地上への攻撃にしていたわけか。これが自分に直撃するとかゾッとしないな……というわけで致命の包丁で糸を斬れないか試してみる。流石に足場の糸を斬れば俺が落下死(ポリゴン爆散)は免れないので、慎重に……あ、そーれ。

「む、硬い」

　二度目で斬れた。クリティカル二発で切れるなら利用(・・)できそうだが、その前に怒り心頭の家主のお帰りだ。なるほど、跳躍力だけじゃなくて空中で糸を伸ばして逆バンジーの要領で巣に登っていたのか、意外に伸縮性があるようだ。

　表情の無い蜘蛛のモンスターではあるが、前脚をブンブンと振り回す様は言葉以上に俺への怒りが伝わってくる。先程よりも素早い動きでこちらへと殺到してくるが、既に俺は最も縦糸が密集した蜘蛛の巣の中心部に陣取っている。

　地の利を得た俺は先程よりも体感二倍は強いぞ？ なお当社調べ。

「レペルカウンター！」

　左足で巣の中心部を強く踏みしめ、右足を前へ出して体勢を整えてクラウンスパイダーの前脚攻撃を弾き飛ばす。

　仰け反りモーションを強制的に取らされたクラウンスパイダーの懐に再度飛び込み、左右の致命の包丁による二撃に加えてスパイラルエッジの補正付きの一撃を叩き込む。

　またしても地面へと落ちていくクラウンスパイダー。明らかに顔面に一撃を受けた以上のダメージを負っていたようだし、やはり落下ダメージは入っているようだ。

「な、る、ほ、ど、ね……？」

あー今俺すごい悪い顔してると思う。

　ではここでクラウンスパイダーくんの帰宅への挑戦、その戦いの記録を記そう。

帰宅（三度目）

クラウンスパイダーが最初に登った時、次に戻った時だから……三回目か。三回目の帰宅のために糸を天井へと伸ばす。それが天井に張り付き、推進を得るために一度クラウンスパイダーが完全に糸にぶら下がり、伸び切ったこのタイミング。

「はいクリティカル二発」

ぶつっ、と切れた糸はクラウンスパイダーの重さを支えることは出来ない。重力という巨大な掌に鷲掴みにされたクラウンスパイダーはワシャワシャと脚を動かしながら地面へと落ちていった。

帰宅（四度目）

「あれ、この位置は……」

糸が伸び、それを斬り落とさんとする俺は丁度近くに丸太がぶら下がっていることに気づく。

「モグラ叩き？ 鼠返し？ まぁいいや、丸太の鉄槌！」

丸太が重力に引っ張られ、落ちていく。それはまさに上から下への破城槌、不運にもまたしても逆バンジー寸前の最も糸が伸び切った状態で尻に丸太が直撃したクラウンスパイダーは思わずと言った様子で尻から伸ばしていた糸が途切れ、そして地面へと丸太ごと落ちていった……

帰宅（五度目）

落下。

帰宅（六度目）

よくわからない糸でぐるぐる巻きにされた何かが直撃し落下。

帰宅（七度目）

蜘蛛糸による逆バンジーが成功し、上方へと跳ね上がるものの、巣の上へ戻る直前で俺により蹴り落とされて落下。

落下、落下、落下…………

「いやまさかここまでうまくハマるとは思わなかったな……」

　プレイヤーがキャラクターを操作するゲームにおいてバグと正常の狭間に位置する技術……それこそがハメ技。

　弱者が強ボスに勝つためのテクニックであり、ボスの何もかもを否定してサンドバッグへと変えてしまう悪魔のテクニック。

　何度も地面に叩きつけられながらも、健気に巣へ戻ろうとする姿は哀れみを覚える……いや、一昔前のカートゥーンアニメのギャグみたいでウケる、とか思ってないよ、ホントダヨ。

「まぁそろそろ瀕死のようだな」

　そりゃ十回は叩き落としたわけだし、いくらモンスター、それもエリアボスであってもこの高さから地面に叩きつけられ続ければ瀕死にもなるか。

　クラウンスパイダーの様子はといえば、何度も地面に叩きつけられた為に脚の数本がひしゃげて妙な方向に曲がっているし、落下の衝撃故か全体的に凹んでおり、体液の代わりに体の所々からポリゴンが溢れている。俺なら十回死んでるようなダメージ受けてそれなら、十分過ぎるくらい強敵だったんだろう。

　だが、瀕死のクアッドビートルを倒したあの時と比べても、なんというか盛り上がりに欠ける。いや楽しかったけど、楽しかったけどなんか違うんだなこれが。なんというか……そう、スリルが足りない。

　ハメ技じみた落下コンボを決めたのも原因の一つ、というか大体それのせいではあるのだが、もっとこう……オワタ式が極まったような戦闘がしたいのだ。

「その点クアッドビートルはストレートに物理してて良かったんだが……」

　クラウンスパイダーも強敵ではあったが、どちらかというとギミックを解くまでがメインのボスだ。それ故にネタさえ割れてしまえばクアッドビートルよりも弱い。仮に俺も地面に降りて地上でタイマンしたとしても、多分ほとんどダメージを負うことなく俺が勝つだろう。

　だからこそ不完全燃焼、全力を出し切れなかったモヤモヤがクラウンスパイダーへトドメを刺す達成感に影を差す。

「……ちょっとだけ舐めプするけど堪忍な」

　ボス故に、この樹洞の主人であるが故に、クラウンスパイダーは満身創痍の身をそれでも動かしこちらへと飛びかかる。

　スライドムーブ起動、綱引きの綱ほどの太さはあるとはいえ不安定な糸の上を滑るように移動してクラウンスパイダーの特攻を回避。そのタイミングで新たに覚えた……180度反転の際の急停止によって発生する仰け反りを解消して瞬間的な反転を可能とするクイックスピン起動。

　反転した直後にこれまでのステータスに補正が入る回避系スキルとは異なる、純粋な跳躍距離(・・・・)を増強するスキル一艘跳びも起動。

　撓む蜘蛛の糸、跳躍する身体は攻撃モーション後の硬直に入ったクラウンスパイダーの背後へ。

　本来ならこんな曲芸の必要はない、レペルカウンターで弾いて斬れば安全かつ迅速に終わる。だからこれは舐めプであり、正しく遊び(・・)だ。

「オーバーキルかな？」

　跳躍の勢いで刺突の威力を上げる……言うなればAGIによる無理矢理STRバフとも言える飛び込みの勢いをスパイラルエッジに重ねて突き出す。

　クラウンスパイダーの尻に（流石に糸を生成する部位に刺す勇気はなかった）突き刺さった致命の包丁が螺旋のエフェクトを発し、さながら削岩機(ドリル)の如くクラウンスパイダーからポリゴンを噴き出させる。

　クラウンスパイダーは一度ビクンと震えて硬直、そしてその身体はポリゴンとなって勢いよく爆散する。

「おっとと」

　その勢いに押されて巣の上から落ちそうになったが、流石にここまで来て落下死は恥ずかし過ぎるので意地で持ち堪え、ポリゴンの中から地面に落ち(ドロップし)ていたなんらかの球体をキャッチする。

「んー……まぁ、ノーダメノーコンだし上等か」

　満点のプレイと最善の結果、しかし何か物足りない勝利だ。

あんまりなやられ方をしたクラウンスパイダー君ですが正しい戦い方としては

魔法職がエリア上部でクラウンスパイダーを叩き落し、落ちたクラウンスパイダーを下で控えた火力職がフルボッコにする。

というどちらにせよハメ殺されるか袋叩きにされる可哀想なやつです。なおその戦法上、タンクの影が若干薄くなります。軽戦士は主人公がやったように巣の上で戦う、という役割があるだけまだマシでしょうか