世界の真理書「天覇編」

待たせたな

天覇のジークヴルムの適正攻略人数は……………

…………

……

修正完了。

今回の特殊裁定に於ける天覇のジークヴルム及び四色竜の決戦フェーズの適正攻略人数は「最低五百人以上」です。

パーティメンバーの職種は問いませんが比率としてはタンク及び生産職の割合が重要になります。

ジークヴルムのユニークシナリオEXはワールドストーリー第三段階固定であるため、ワールドストーリーが三段階目になった時点で新大陸に到達した全てのプレイヤーが発生条件を満たします。

本来は「天覇のジークヴルムの撃破」あるいは「全ての色竜討伐」がクリア条件ですが、今回は全ての色竜及びジークヴルムが一つの場所に集結した為、それぞれのパラメータが強化されています。

天覇のジークヴルム攻略

戦闘開始時点で天覇のジークヴルムは一定範囲に「龍法律(ノトーリアス)【悪性(Bad.)増幅(Increase.)重力圏(Gravity.)】」を展開。この特殊フィールドはジークヴルムが戦闘を終了するまで持続し、プレイヤーのロールプレイを参照して特殊状態「B.I.G.」を付与する。

この特殊状態にはプラス判定とマイナス判定が存在し、どちらかに偏った状態で死亡した場合、リスポーンする際に判定に応じた特殊効果が発動する。主なものとしては

・復活時間の変動

・復活位置の変更

・デスペナルティの増減

・復活後の状態異常

など。

ジークヴルムの能力はその大半がその発生、制御が「角」に起因しており、これを破壊されるとジークヴルムは特殊行動が制限される。

・「龍法律(ノトーリアス)【悪性(Bad.)増幅(Increase.)重力圏(Gravity.)】」

対人類第一試練、未来を憂う龍王が課す人類種の意志を問う黄金の重力圏。効果は前述、一定以上のプラス判定が蓄積することで制限が解除され、B.I.G.の効果量が双方向に増大する。

「法」は世界に干渉する力、「律」は自他たる個に干渉する力。故に世界の在り方を限定的に改竄し、人を祝い呪うそれは法にして律、故にこそ「龍法律」なのだ。

・「輝ける龍王(トゥーパック=アマル)」

対始源機能、マナ粒子の外的干渉を阻害する事で「魔法」に定義される一切を無効化する。

発動に際してジークヴルムの角が左右に一本ずつ残存していることが条件であり、左右一組が成立しない場合は発動が不可能になる。

ジークヴルムを龍王たらしめる神代の叡智の一つ、高出力のマナ粒子を体表で流動させる事で外部からのマナ粒子干渉をより濃い色のペンキで塗りつぶすように無効化する。

・「狂騒領域(Jazzy-Zone)」

対始源機能、マナ粒子の内的活性を阻害する事で「スキル」に定義される一切を無効化する。

発動に際してジークヴルムの角が同方向に二本以上存在する事が条件であり、本数が不足している場合は発動が不可能になる。

ジークヴルムを龍王たらしめる神代の叡智の一つ、特殊な振動により異常挙動するマナ粒子による結界を展開し、範囲内の存在の体内マナ粒子をかき乱す。

・「灼滅威吹(ブレス・オブ・ベイン)」

対始源機能、マナ粒子そのものを消失させる反(アンチ)マナ粒子を含有した息吹。マナ粒子同士の対消滅は焼却という形で可視化される。

あらゆるスキル、魔法の効果を貫通し、HPだけではなくMPをも削る。

ジークヴルムの真骨頂、始源に抗う人類種が辿り着いた回答であり切り札。しかしその炎は世界を焼くにはあまりに乏しすぎた。

・「龍王(Dragon)機関(×Driver)」

対始源決戦機能、残存する角の本数に応じた分身を形成する。形成された分身は一定以上のダメージもしくは本体の対応する角の破壊で消失する。

ジークヴルムの切り札、自身の核をオーバーフローさせる事で出力を飛躍的に上昇させる。如何にそう設計されたジークヴルムであれどノーリスクではなく、過剰に過ぎるマナ粒子の大量生産はジークヴルムの「寿命」を急速に縮める。

・「調和を討つモノ(バスターピース)」

対人類最終試練、全身全霊に相応しい全マナ粒子を一点集中させる事で規格外の破壊力とする一種の自爆。

後述の自爆とは異なる単純な広域破壊であり、ジークヴルム自身が大まかな形状維持以外の制御を放棄しているために膨張する程に漏れ出したエネルギーが周囲に撒き散らされる。

常にマナ粒子が充填されていなければ放出した魔力が全てジークヴルムの体内へと戻ってしまう為、この試練を乗り越える方法はジークヴルムの魔力制御における唯一の間隙である逆鱗を穿ち、魔力の流動を強制停止させることのみである。

・「試製再構築機能(イモータル・テック)」

ジークヴルムのもう一つの切り札、「アリス・レポート」を参考に試験的に実装されたリスポーンシステム。

ただし一号、二号計画素体やアリス・レポートにおける被験体と異なり規格外のマナ粒子を内包するジークヴルムを再構築するプロセスは不安定要素が多く、さらに実証すらされていない急造のシステムである為に成功するかどうかは不明。

だが、あるいは、もしかしたら。

・「広域汚染混血機能《オール・ダーティー・バスタード》」

対始源最終抵抗機能、体内で生成されるマナ粒子を全て有毒性汚染粒子に変換し、自身の自爆を経て広範囲のマナ粒子を汚染する最終手段。

こちらがジークヴルム本来の自爆機構であり、対始源においてジークヴルムが稼働不可能な状況になった場合、ジークヴルム自身の要請と人類側からの承認を経て起動される。

しかしながら神代はとうの昔に終わり、ジークヴルムの声を聞く者は既になく。故に敗残の龍はこの機能を独自に改造して最期の試練とした。

天覇のジークヴルム特殊行動

天覇のジークヴルムは通常ヘイトの他に別枠の注目(ヘイト)を搭載している。ジークヴルムはB.I.G.のプラス判定を瞬間的に高めたプレイヤーに意識を向けやすく、またその際の対応次第では通常のヘイトよりも優先される場合がある。

さらにジークヴルムはB.I.G.の総累積値に応じて行動を変える。

B.I.G.の蓄積が低いほどジークヴルムは攻撃の届きにくい場所に留まる傾向を見せるが、色竜のいずれかを倒すなどの結果を示す事でジークヴルムは地上へと降りてくる。

地上に降りて以降は前述の別枠ヘイト管理を続行しつつ、空中では行わなかったブレス攻撃等を解禁。以降はB.I.G.ヘイト、残存体力、角の残存数を参照しつつ進行する。

体力が規定ライン以下になった時点で龍王機関を発動、以降は前述ヘイトを参照しつつ残存体力5％になった時点で最終試練を発動する。

そして逆鱗を穿つ、あるいは「調和を討つモノ(バスターピース)」が発動した時点で戦闘が終了する。

特殊要素「色竜災害」

決戦フェーズでは特殊裁定として、フィールドに集結した色竜達もまたユニークシナリオEXの一部として機能する。

・黒竜ノワルリンド

今回のシナリオでは一定以上の友好度を保持していた為、プレイヤー側のアシストとして参戦。攻撃を仕掛ける、過度に挑発するなどのヘイトを稼ぎさえしなければ基本的にプレイヤーを狙う事はない。生存。

・白竜ブライレイニェゴ

今回のシナリオでは移住先として前線拠点を見定めた為、ギミックボスの一体として参戦。プレイヤー陣営の参加数×100のキルスコア及びNPCの全滅を勝利条件として分体を生成し続ける。撃破。

・緑竜ブロッケントリード

今回のシナリオでは特定プレイヤーの撃破を目的とし、ギミックボスの一体として参戦。ターゲットとして設定されたプレイヤーをキルすることを勝利条件としてフィールドに蓄積されたマナを消費して戦闘を行う。生存。

・赤竜ドゥーレッドハウル

今回のシナリオでは他色竜及びジークヴルムの撃破を目的とし、ギミックボスの一体として参戦。自身の生存を優先しつつ、色竜及びジークヴルムの撃破を勝利条件としてより多くのプレイヤー、NPC、Mobに対して攻撃を行う。撃破。

・青竜エルドランザ

決戦フェーズ開始前に撃破された為、不参加。

天覇のジークヴルムのストーリー的設定

遥か昔、神代の時代において始源眷属（あるいは始源眷族）に対抗すべく……あるいは「6.6.6.計画」を実行するまでの防波堤として生み出された「抗獣(ドラゴン)計画」唯一の成功作たる神に抗うモノこそがジークヴルムの正体です。

当時、マナ粒子に対して人類という種そのものが根本的解決策を提示できない、という致命的問題点がありました。それを解消すべくアリス・フロンティアの技術提供により設立された抗獣計画では、「フロンティア・レポート」の実験結果を基にマナ粒子の制御を主目的とした新生物の開発を主目的としていました。

その果てに生み出されたジークヴルムは肉体を莫大量のマナ粒子そのもので構築しており、フロンティア・レポートIIを参考とした生体プログラムストリームによって思考能力とマナ制御の分離両立に成功しました。

これによりジークヴルムは自身の性質を「再生」「複製」「焼却」等に変質させることが可能であり、これによって始源眷属・族に対してマナ粒子の主導権を奪うことで優位に立つことが可能となったのです。

しかしながらABCED-αの失敗、誕生した「──要「不滅編」開放──」への対処。それによりジークヴルムの援護を前提として維持されていた各戦線の崩壊……駄目押しの6.6.6.計画の強行、そして失敗。

───果たして、Q.E.D.計画が立案された時点でジークヴルムの役目は滅亡に逃げ込む神代人類の殿として残ったB-2「リヴァイアサン」とB-3「ベヒーモス」を守る事だけでした。

改良された6.6.6.計画の完遂、及びQ.E.D.計画の定着を経て……ジークヴルムへの命令権を保有していた最後の神代人類にして、ジークヴルムを生み出した親(科学者)でもあるジーク・リンドヴルムの死亡を以て黄金の防波堤は取り残された敗残兵と成り果てたのです。

ジークヴルムが備えていた広域汚染自滅機能の使用許可を生みの親は最後の瞬間まで許可する事はなく、望まざる自由を得たジークヴルムは長い時間途方に暮れ続けます。そうして長い時間が経った頃、新たに地に満ちた新人類達が「抗獣(ドラゴン)計画のジークヴルム」と名乗る存在(彼)と遭遇しました。

それ以降(・・・・)現れるようになった数多のドラゴン達と、ジークヴルムとを関連付けた事で黄金の龍王、天を覇する七つの最強種が一つ「天覇のジークヴルム」が生まれたのです。

彼の望みはただ一つ、かつて敗北……されど創造主達が「勝利」と定義した新人類が戦う力を十全に得るその日まで密かに蠢く始源眷属・族を滅ぼし、そして力を得た新人類へと己が全霊を以て試練として立ちふさがる事です。

即ち天覇のジークヴルムとは新人類の守護者であり、その巣立ちに際して立ちはだかる試練なのです。

余談ですが、ジークヴルムの言動がやけに仰々しいのは実戦投入される前、調整を受けている最中にジーク・リンドヴルムが語って聞かせた英雄譚などが原因です。本来は「ドラゴン」としての確固たる自覚を育むための教育でしたが、長い時の中で試練としての「竜」という自己認識を確立した事で今のジークヴルムに至ったのです。

滅び、死を経たジークヴルムが蘇る(・・)事はありません。

されど、ジークヴルムという兵器を一機限りのものとすることを惜しんだ冷たい思惑によるものか、ジークヴルムという個体が一代限りの存在として消えていくことを哀れんだ暖かな憐憫によるものか。

───黄金は廻る。死の終焉を経て、悠久の時を経て、きっと彼は新たな命を受けて再誕する。

それこそがジーク・リンドヴルムが施した最後の機能なのだから。

Q.なんで天覇編書くのにこんな時間かかったんだタコ

A.見りゃ分かるだろ大量の新設定考えてたからだよ

ちょっと補足というか口を軽くしますと、

ABCED計画

6.6.6.計画

Q.E.D.計画

この三つは神代において非常に大きな意味を持っています。

具体的に言うとABCED計画実行前から6.6.6.計画が秘密裏に進められていた

ここら辺から抗獣計画が始まる

↓

せっちゃん死亡のためABCED計画の致命的欠点が気づかれる事なく放置され、結果ABCED-α事件発生。指導者達による6.6.6.計画の強行が決定

↓

B-1「そういうの良くないと思う」

6.6.6.計画が中断凍結、指導者が変わった事でQ.E.D.計画が立案、開始される

↓

途中でエドワード君が真実に気づいて離反。Q.E.D.計画が露骨に遅延する、というか一時凍結レベルで止まる。あんなんでも天才なんです。

エドワード君が鼻水インフェルノで死亡、人類種の存続可能最低ラインを割るもQ.E.D.計画が完成。

↓

ジュリウスがエドワードが置いていった研究ログからエドワードと同じ結論に至り、突貫工事で6.6.6.計画の改良を開始……と思ったら引き金は引きたくないアリス・フロンティアが勝手に改造してた。

↓

生存者達が思い思いに終わりを迎える中、アリス・フロンティアはベヒーモスの中に隠れ潜んだ。そしてジュリウス・シャングリラはリヴァイアサンと共に6.6.6.計画を実行し………

今やその続きを知っているのは「象牙」と、「勇魚」と、不滅の最強種だけなのです。