幕間　世界の真理書「墓守編」

墓守のウェザエモンの適性攻略人数は「6~7人」です。

大前提として全員が3〜4個の蘇生アイテムを所有しているものとします。

メンバーの内訳としては

「ウェザエモン担当……可能であれば回避スキルも習得した壁タンク、回避系スキル魔法を多く持つ職業」

「騏驎担当……騏驎に乗って振り落とされないだけのプレイヤースキルを持つ者、もしくは職業ライダー」

「サポート担当……バッファー、蘇生魔法を使用できる職業」

墓守のウェザエモン攻略

戦闘フィールド「反転の花園」に入った時点で全てのプレイヤーはレベルが50まで強制ダウンする。ステータスも「レベル50時点で割り振ったステータス」以降のポイントが一時的に消失するため、ステータス制限のある装備を装備しているプレイヤーは注意すること。

墓守のウェザエモンは戦闘開始と同時に「断風」を放ってくるが、対象はウェザエモンに一番近いプレイヤーかつ首を確定で狙うため、予備動作から身をかがめることで初段の回避は可能。

・断風（たちかぜ）

神速の抜刀居合。予備動作が比較的大きいため、抜刀の瞬間ではなく「居合の姿勢を完了した瞬間」を目安に回避行動を行うこと。もっとも簡単な対処方法は居合切りの射程範囲から離脱すること。

・雷鐘（らいしょう）

刀を上に掲げ、雷を瞬間的かつ大量に発生させる。ヘイトが分散しているほど雷の数が増えて広範囲に被害が拡大するため、ウェザエモンへは少人数で対処するのが望ましい。全力で走り抜ければ雷に被弾することはないため、回避自体はたやすいがスタミナを消費しすぎた場合その次の行動に捕まる可能性があるため注意。

・入道雲（にゅうどうぐも）

刀を持っていない腕で雲の巨腕を作り出し、なぎ払う技。この技はウェザエモンの背後と腕よりも上が明確に安全地帯となっており、予備動作も大きいため解ってさえいれば対処は容易。しかし後述の騏驎をひき離す距離が足りなかったりした場合は騏驎担当やサポート担当に被弾し戦線崩壊の原因になりかねない。

・大時化（おおしけ）

基本的には何らかの理由で刀を失っている場合に使用する掴み攻撃。重量が重ければ重いほど叩きつけのダメージが増加するため、特に壁タンクのような重装甲は注意すべき技ではあるがまっすぐ手を伸ばしてくるだけなのでよく注意すれば回避スキル無しでも避けることはそう難しいことではない。パリィスキルも使用できるため、避けることが難しい壁タンクはその場で手を弾くのも一手、ただし次の攻撃に注意すること。

・火砕龍（かさいりゅう）

ウェザエモンのヘイトが3人以上に向けられている場合のみ使用する技。刀を地面に突き立て、ウェザエモンがヘイトを向ける対象からランダムに一人選択し、その対象の地面から火柱を発生させる。回避自体はそう難しいものではないが、後述する灰吹雪とワンセットの技であるため、最悪味方もろとも全滅しかねない危険性に注意しなければならない。

・灰吹雪（はいふぶき）

火砕龍とワンセットで使用される技。上空で黒煙に変換された火砕龍が火柱の発生地点を中心に半径５メートルを包囲して包囲網を急速に狭めてしまう。完全に包囲される前に抜け出さなければほぼ死は確定したものと覚悟したほうがいい。何気に「窒息死」であるため斬り殺されるよりも精神的なダメージが大きい。

・天鬼夜咆（てんきよほう）

第三形態に入る際に使用する広範囲への衝撃波。後述の第三形態はウェザエモンにアンデッド属性が付与されるため、高位の浄化アイテムや浄化魔法で阻止が可能。装甲貫通効果があるため、食らえばほぼ即死ダメージは覚悟するべきである。

・晴天大征（せいてんたいせい）

第三形態から通常十分経過で発動するいわゆる発狂モード。三十秒間前述の行動をほぼ連続して放ってくる。ただし技の選択はランダムであるため、断風が連続などした場合は予備動作が行動間に挟まるため、完全に隙がないわけではない。「三十秒経過時点で刀を持っている場合」後述の天晴が使用される。

・天晴(てんせい)

即死効果、装甲貫通、装備破壊、魔法貫通、スキル貫通、回避不可とあらゆる効果がてんこ盛りの大上段からの斬りおろし。直撃すればまず命はないが、諸々の効果が付与されるのは太刀の「刃部分のみ」であるため、要するに斬られさえしなければただの高STRから繰り出される斬りおろし攻撃と何ら変わりない。

回避行動に反応して金縛りさせてくるため、この技を受けるプレイヤーとして避けタンクは好ましくない。

パリィであれば相応の威力、STRが必要であるものの弾くことが可能。難易度は高いが高火力の攻撃を一点集中させることで弾くという方法もある。ただし刃に当てた時点で全て無効化&破壊されるため狙うならば刃ではなく刀の横面。

後述の方法でウェザエモンのヘイトをパリィスキルを持つプレイヤーが全て請け負って天晴を受ける、と言う方法が安全。ただし「すでに天晴を発動した時点ではヘイトを変えても天晴のターゲットは変わらない」という点には注意。

もっとも簡単な対処法として「刀を破壊する」というものがある。ウェザエモンは刀を破壊された場合、晴天大征においても入道雲と大時化しか使用しなくなる上に天晴を使わずに戦闘が終了するため、攻略難易度は大幅に下がる。ただしこの手段を用いた場合は獲得できる報酬と称号が変化するため注意。

墓守のウェザエモン特殊行動

墓守のウェザエモンはストーリー的な特性上セツナの墓を守ることを最優先としている。もし墓に近く、あまつさえ破壊しようとする者がいれば何よりも最優先でそのプレイヤーを狙う。

第一、第二形態ではウェザエモンはスーパーアーマーとダメージ軽減が付与されており、おおよそあらゆる攻撃は無効化される。当然でバフなどの魔法も弾いてしまう。

第三形態になるとウェザエモンの装甲が破損し、攻撃が通るようになる。この時点でウェザエモンにはアンデッド属性が付与され、アンデッドに対して有効なアイテムや魔法が弱点になる。ただし相当高位のものでなければ無視して攻撃を仕掛けてくる。

第三形態になった時点でウェザエモンは一秒ごとに体力を消耗する自壊状態となっており、何もせずに放置した場合はおおよそ十分で体力が「0」になる。ただし体力が0になっても倒れることはなく、「晴天大征を発動してプレイヤーが全員生存している（天晴を放ち終えた時点で全員が生存している、天晴で死亡したプレイヤーを蘇生した場合は最初からやり直し）」という条件を達成することで戦闘が終了する。

戦術機馬「騏驎」

墓守のウェザエモンが第二形態（戦闘開始から十分経過）になった時点で亜空間格納施設から召喚する馬型のゴーレム。放置した場合は搭載されたミサイルやレーザーを乱射しながらフィールドを爆走する上に、第二形態時に一定時間放置し続けるとウェザエモンとの合体を行うため、必ず対処要員を用意すること。

弱点として「プレイヤーが背中に乗っている場合は振り落とすモーションしかしない」ため、第三形態までロデオをするのが封殺の手段として最適解。第三形態に入った時点で同様にダメージが通るようになるが、ウェザエモンと比較してもVITが飛び抜けているため、力ずくでの攻略は実質不可能。

馬形態

基本的にミサイルとレーザーを撒き散らしてのフィールドを駆け回る行動がほとんど。背中にプレイヤーが乗っている場合のみ振り落とすモーションを取る。

人馬形態

第二形態中に騏驎とウェザエモンが合流した場合、騏驎の頭部が変形しケンタウロスのような姿へ合体する。

こうなるとミサイルとレーザーを撒き散らしながら雷の雨と降らせ、雲の巨腕を振り回しなおかつフィールド中を走り回るという実質手をつけられない状態になってしまう。当然スーパーアーマーダメージ軽減があるため、ダメージを与えることもほぼ不可能。

甲冑形態

第三形態中に騏驎が変形する形態。頭部の無い巨人のような姿で、ミサイル、レーザーの他に四肢を使った物理的な攻撃、さらに切り札として腹部に大口径レーザーキャノンを内蔵している。体力が四割を切る、腹部装甲を破壊された時点で発狂モードに突入し、ヘイトに関係なく攻撃を撒き散らす。

当然即死級ダメージを叩き出す腹部レーザーキャノンであるが同時に弱点でもあり、砲口の奥に弱点のエネルギーコアが存在する。

ちなみにウェザエモンが晴天大征発動前に騏驎とウェザエモンが合流した場合、ウェザエモンが甲冑形態の騏驎と合体し巨人スケールで晴天大征を発動するという地獄めいた行動を展開する。

墓守のウェザエモンの効率重視の攻略方法

ウェザエモンの太刀を握る手を集中攻撃して太刀から手を離させて太刀を強奪します。

ウェザエモン、場合により騏驎も含めて壁役たちがヘイトを集めて引き付けている間に尋常ではなく耐久度の高い太刀をどうにかして破壊します。

後衛職がせっせと太刀を殴っている間は前衛は援護を受けるのが困難になるため、自爆特攻に近い突撃で時間を稼ぐことになります。実質ゾンビアタック。

太刀を失ったウェザエモンは行動が大幅に制限されるため攻略難易度がグッと下がります。ただしこの方法でクリアした場合はセツナからの好感度が割とシャレにならない数値で下がる上に報酬が「格納鍵インベントリア」のみになります（真理の書「墓守編」は除くものとする）

墓守のウェザエモンのストーリー的設定

厳密には第一、第二形態は「ウェザエモン」というキャラクターが動かしているものではなく、ウェザエモンが纏っているパワードスーツが「意志」を持って動かしている。ウェザエモンの意志が染み付いた鎧版の「遠き日のセツナ」のようなものです。

第三形態時点で初めてウェザエモンというキャラクターの意識が復活する、それにより属性が機械から死に損ない、すなわち科学由来のアンデッドへと移行した状態になります。ちなみに鎧の中身ですがハイテクノロジーなあれこれで肉体を「固定」しているためミイラが鎧を動かしているわけではなく、若々しいままの男性の肉体が入っています。第一、第二形態の時点では意識ごと「固定」されていたわけですね。

第三形態に突入した時点でウェザエモン本人の意識が目覚め、「固定」が解けたためにウェザエモンの肉体は急速に老化、崩壊……すなわち自壊しています。それでも天晴を攻略されるまで動き続けるのはひとえに自壊すらねじ伏せるウェザエモンの執念です。

はるかな太古、神代と呼ばれる時代に些細なすれ違いとウェザエモンのほんの気の迷いから口にした小さな嘘が原因でセツナが死んでしまい、それによってウェザエモンは永い時を墓守として生きることを決意します。

セツナ自身もウェザエモンの人となりを理解していたために「こいつは誰かが止めないと死んでも(・・・・)墓守を止めない、願わくば誰か彼を止めてくれる人を」と死の間際に願ったため、結果として「遠き日のセツナ」が誕生しました。

枯れた桜の木はウェザエモンがセツナの墓と一緒に植えたもので、セツナが最も好きだった花です。ウェザエモンと同じく「固定」が施されていましたが、ウェザエモン本人とは違い「固定」が不完全だったため、枯れ始めてしまいます。それを防ぐため、ウェザエモンはセツナが遺した論文を基にあれやこれやして月からの魔力を利用して空間を時間ごと「反転」させることで墓（土に還ったセツナ）とまだ致命的なレベルで枯れていない桜の木ごと空間の裏側へ移転します。

この「反転」は例えるなら「版画」です。腐り始めた版の木板が表の空間で、それを用いて作られた版画が裏の空間。裏の空間は反転した時点で時間が停止しており、残された表の空間に存在するセツナの墓標は風化の果てに消滅し、「固定」が不完全だった木は原型こそ残しますが完全に枯れてしまいます。

とはいえ桜の根元にセツナが埋められていたこと、かつて墓標があったそこは確かに「セツナの居場所」として認識されるために「遠き日のセツナ」は表空間の桜の木からスポーンすることになりました。

余談ですが、「固定」と同時に様々な半永久的延命処置が施されていた桜の木が枯れたことで行き場を失ったそれらの処置が広範囲の植物を活性化させ、本来はほのかな光を放つ程度の苔が陽光に匹敵する光量を得たり、ただの大規模な洞窟だった場所に樹海規模の植物が生い茂り、大量の花が地面を埋め尽くすほどに増殖する原因となりました。

要するに間接的にですが千紫万紅の樹海窟というエリアそのものがウェザエモンによって作られたわけです。

「そもそも意識ごとフリーズするような処置してまで墓守する必要はあるのか」とか「あくまでも裏空間の墓はコピーされたもので実際のセツナの墓消滅してますやん」という点ですが、それだけウェザエモンという人物が頭の固い人物であった上に永い年月の経過で上手く頭が回っていなかったということです。

ちなみにですが、生身のウェザエモンであっても天晴をはじめとした殆どの技は使えます。レベル換算すれば余裕で99は超えているくらい強いです。鬼に金棒ならぬ剣豪にパワードスーツです。

設定厨に設定を語らせてはいけないということを再確認したウェザエモン設定もろもろでした。

実際にゲームの攻略Wikiを充実させる感じで書いています。