12月20日:雲を迸る耀きの如く

名前は冗談みたいなもんだが、性能は大真面目っぽい二刀を構える姿は堂々たるものだ。イロモノではあるが王国騒乱イベントで戦場に出てきている辺り、こけ脅しではなさそうか。

ならばこちらも相応の戦力をもって迎撃させてもらうとしよう。

わざわざ左右のインベントリアに分けて入れているので、全く同じタイミングで左右の手に現れたそれを握りしめて……突きつける。

「それは……銃、か？」

「トラディション&レボリューション、神代に依らないもう一つの技術ツリー……そこに実った純ハンドメイド・ガン！ サムライ気取るなら銃弾くらい斬ってくれるよな？」

厳密には剣だとか射撃能力を付与した剣だとかイムロンになにやら御高説を賜ったが、見た目は完全に「銃のように持つ剣」だ。

とはいえ、素材が素材(サソリ)なので黄金と見間違うほどに眩く光を反射する水晶の刃を持つトラディションと、青白く透き通った水晶の刃を持つレボリューションは観客の、そして何より対戦相手たるセツゲッカの目を惹きつけてやまないようだ。

いつだったかイムロンが言っていた。ビィラックの手によって作り出された傑作「煌蠍の籠手(ギルタ・ブリル)」は鍛治師をしているプレイヤーにとってはまさに雷鳴の如き衝撃であったと。それは見たこともない……否、彼ら鍛冶師として言わせれば扱ったことすらない(・・・・・・・・・)素材を、見たこともない……これもまた否、自分たちで(・・・・・)は再現不可な(・・・・・・)製法で作られたそれは、幾人もの鍛冶師がその再現に挑み、挫折したのだと。

蓋を開ければ隠し職業「古匠」の存在や、神代の技術などが絡んでいたためにあの時点のプレイヤーでは逆立ちしても再現は不可能なものであったが、古匠となり神代の技術を駆使できるようになったからこそ……自分は”あえて”神代の技術に依らない銃の作成に再挑戦した、と。

逆立ちしなくても完成できた、ざまぁみろ！ と誰に喧嘩を売って誰に勝ち誇ってるのかよく分からなかったが……少なくとも、鍛冶師としてなにかしらの”壁”を超えて出来上がったもの、それがこのトラディション＆レボリューション。

伝統に革命を、あるいは伝統を以て革命を起こす。金晶の刃を持つトラディションと水晶の刃を持つレボリューションというなんというか露骨過ぎるほどに煌蠍の籠手を意識したデザインとなっており、能力も左右で若干異なるという意識しすぎっぷりだ。

「失くして代わりに得たのがコンパチ……もとい、リスペクト品とは」

「……？」

「いや、なんでもない」

まぁこれはこれで、というやつだ。煌蠍の籠手はフェイバリットと言ってもいいお気に入りだったが、あれは一発勝負の対モンスター戦に特化しすぎているのが短所だ。何人も相手にするなら、案外こっちの方が使いやすいというもの。

「開始の合図はサイナに頼む、異論は？」

「無い！」

じゃあサイナ号砲よろしく。

サイナは俺の背後、ブリュバスの甲板上にいる。故に、サイナがいつ号砲を撃つのかを俺は視認することは出来ない。やってやれないことはないが、その場合は視線を逸らした状態で眼前の敵と戦い始める事になる。即ち、後ろで何が起きているのかを俺は聴覚くらいでしか知覚できないわけだが……

「うおおおおサイナちゃああああああ」

「号砲(スタート)：なお撃滅を兼ねます」

「ほぎゃばぁ！？」

号砲で1キルされたんだろうな、というのはなんとなく理解できた。サイナに持たせたショットガンはHE弾が発射可能です。別にショットガンは散弾しか撃てないわけじゃないんだぜ………

「覚悟ォ！！」

実弾だろうと空砲だろうと号砲は号砲だ、ミチィ！ かギチィ！ と音が鳴ってそうなほどに引き絞られ撓んだ筋肉が爆発的開放と共に推進を生み出し、二刀にスキルエフェクトを纏わせたセツゲッカが渾身の大上段を振り下ろす。

だが遅い。侍の、刀による、初手の、ましてや必殺を名乗るならなぁ…………

「風より速く振らなきゃ俺には当たらねぇよ！！」

二刀には二刀で返す！ 永劫の眼(クロノスタキサイア)を起動したことで、眼に移る全てがスローモーションとなる。俺は主に動きの速い相手を捕捉するか、動きが速すぎる自分自身を把握するために使っているが、このスキルは元を辿ればパリングスキルがスキルツリーの”根”だ。

すなわち、スローモーションの中で敵の攻撃を見切り、弾くことこそがこのスキルの本来の用途───！

「遅い！」

「何っ……ぐあっ！？」

見た目がハッタリでなければ、恐らく俺よりもSTRは上なのだろう。だがこのゲームのパリィが十全にその使命を果たせば、巨獣の爪牙すら弾くことができる。いわんや種族人間の攻撃などなにするものぞ。

あるいは巨獣の爪牙すら弾けるパリィを人間が習得できるように、それをも上回るパワーがあるのかもしれないが………それが出来そうなのは知ってる範囲じゃ二人くらいだ。セツゲッカは三人目ではなかったらしい。

二刀の斬撃を、同時に弾かれたことで万歳のようなポーズで硬直したセツゲッカのがら空きの胴体にトラディションとレボリューションをパリィの動きを逆戻しにするかのように、外から内へのスイングで斬り裂く。

「くっ……」

「……むん？」

妙な手ごたえだ。斬ったには斬ったが、剥き出しの生身を斬ったにしては抵抗がありすぎるような。そもそも対人経験は片手で数えられるくらいはある……とすら言い難いので「対人ビルドで育てると人間の肌は堅いゴムみたいな感触になるんだよ」と言われたらそれまでだが………いや違うな。

「なにかしらのアクセサリー、か」

「素肌を曝すならば相応の備えはして然るべきだ」

成程………いや成程っていうほど理解は及んでいないが、何かしらVITを上げる仕掛けがあるのだろう。というかその「相応の備え」とやらを俺は知りたいんだが………半裸なのに相応の備えしてないよ俺。

「さぁて……十連戦は覚悟してるからな、一戦一戦に長く時間はかけてられない。出し惜しめば悔いを残して瞬殺だぞ？」

「勝つにせよ、負けるにせよ、長くはない、か………ならばッ！ 「剛武奮胆(ごうぶふんたん)」ンッ！！」

スキルは基本的に口に出す必要は無い。あるとすれば……自分を鼓舞す(テンションブチ上げ)るためだ。

ゴウブフンタンとやらがどういう効果なのかは知らないが、少なくとも全身から赤いオーラを噴き出す姿は仁王像か何かと見間違えそうになるほどに堂々としたものだ。

あくまで口に出して発動したのがゴルフワンタン？だけで、他にもスキルを重ねがけしているようだ。俺の言葉をバカ正直に受け取って短期決戦を仕掛けるつもりのようだ。

あるいは、もし俺が逃げを打ったらどうするんだこいつ、と思わなくもないが………俺から吹っ掛けて、向こうが乗った以上はそんな腰抜けた戦法を取ったら俺が士道不覚悟(・・・・・)だろうよ。

「かかってこい！」

「おおおおおおっ！！」

裂帛の咆哮と共に突っ込んできたセツゲッカだったが、ヤケというわけではないらしい。本体の肉薄よりも先んじて飛んできた斬撃波は牽制、だがほぼ無装備の半裸である今の俺にはこれを受けることはできない。ダメージもそうだし、直撃によるノックバックは致命的に過ぎる。

故に俺が取れる選択肢は実質的に回避一択。だがそのワンアクションを選べば、フル強化状態のセツゲッカが射程圏内に俺を収める、と……なるほど、俺が逃げないという前提だが"詰め"の動きとしては理に適っている。

ただ一つだけセツゲッカに誤算があるとするなら……

「消え───」

「悪いが、回避も加速補正入るんだなこれが」

多重的円周運動《オービット・ムーブメント》。

前後左右から襲い来る攻撃(ボール)に対して円周運動で対処するドッジボール的回避スキル。ドッジボールというものは原則地に足ついてやる球技だ、宇宙ドッジボールみたいなゲームもあったがあれはあれでワームホール時差打ちとかメテオ分身ボールとかそもそもボールじゃなくてメテオがホーミングで頭狙ってくるとか色々カオスだったから参考にならん。

多重的円周運動《オービット・ムーブメント》は「行きたい場所」を終点として半オートで円の軌道で回避するスキルだ。そして回避アクションの初動はステップを入れること、要するにこのスキルは「物凄い距離を円形カーブするステップ」なのだ。

そこに加えてこちら、鍛え直しの過程で手に入れた畢竟雲耀(ひっきょううんよう)Lv.6というスキルです。

最初の一歩のみ(・・)を超高速にするスキルを組み合わせるとどうなるか。恐らくセツゲッカの認識では……一瞬で目の前から消えた俺が再び出現したように見えるだろう。

なにせこのスキル、レベル100オーバーになってから初めて習得したものである。流石にマジの雲耀(0.00005秒)ではないだろうが……文字通り一歩目の初速(・・)に関しては過剰伝達のそれを上回る。

「保険をかけられるのはここが最終ポイントだぜ……ッ！」

渾身の攻勢を呆気なく回避されたセツゲッカだったが、これはジャンケンではない。初手の結果がどうであろうとそれは勝敗を決するものではなく、また攻撃を止める理由にはなり得ない、故にその巨体は再び眼前に現れた敵を討つべく空振った刃を再び振るわんとする。だが悲しきかな、セツゲッカよ……

武器を振る(おまえ)よりも引き金を引く(おれの)方が速い。

・畢竟雲耀

直訳：つまり雷光。

初速を加速させるスキルはこれに限らないが、このスキルは習得に一定ラインの条件がある。要約すると雷並に速いレベル130以上が習得の条件を満たす

Q.それって要するに【最大速度】かそれに届き得るプレイヤーしか覚えられないのでは？

A.そうだが？

一歩目、であればそこからステップしようがジャンプしようがムーンウォークしようが爆速にするので油断するとそのまま高速で地面に突っ込むことになるが悪いやつが「ステップすると特定の地点までほぼオートで移動してピタッと停止する」スキルと組み合わせた。

・剛武奮胆

心肺や封臓に強い負荷をかけることで各種ステータスを一時的に大きく強化するスキル。心拍が太鼓の音にはならない。

強化値は他のスキルと比較しても頭ひとつ抜けているが、効果時間が短くさらに効果が切れた時点で大幅に弱体化+スタミナの残量に関係なくスタミナゲージがゼロになる……要するに十秒ほど動けなくなる。

・総身勇姿の護符《ヒロイック・フルボディ》

このアクセサリーひとつにつき、無装備状態の部位ひとつに装備の合計分のVITを加算するアクセサリー。例えば頭が無装備でそれ以外の部位の装備の合計VITが500だとすると無装備状態の頭にVITが500加算される、というもの。

一見すると破格に思えるが基本的にシャンフロは防具は効果ありきなのでこれ前提で無装備にするくらいなら普通に何かしらの効果ついてる防具つけた方が……となるので使用者はあまりいない。

一番必要としてるやつはそもそも存在を知らない。