12月20日：轟音と閃光で雷は偽れる、透明な炎は侮りを呼ぶ

【戦術機】対人戦闘研究掲示板 Part475【人か？】

654：仁義好貫

我々がやっていた対人戦はおままごとだったのか？

655：ゴマフアザラ氏

対人戦って人と人が戦うものであって人外と人が戦うのはただのボス戦では？

656：オフトゥンキング

鎖鎌ってああいう戦い方なのか、鞭の捕縛系スキルとか流用できるのかな

657：ねこまたぎ

対人に有利とはいえ露出高めの装備つけるの抵抗あったけどツチノコさん見てたらくだらない悩みに思えてきた……

658：戦士ティブ

そもそも防具縛ってほぼノーダメかよ

659：ecoJAWS

視力系のスキル使ってるんだろうけど目ぇガン開きで残光の線引きながら高速で殺しにかかってくるの怖すぎだろ

660：鶴ぺったん

見た感じ対人素人って感じでもなかったし幸運食いしばりはこのゲームじゃ基本義務だし……今のアッパー、食いしばり貫通した？

661：ハイドロ凡夫

多段ヒットじゃない？ 着弾エフェクトがチカチカしてたし

662：テルヴィン

素手の連打系じゃない多段ヒットスキルか……金エフェクトのやつなんてあったか

663：鬼葬天蓋

素手スキルで多段ヒット高火力は対人じゃ必須級一歩手前じゃね？

664：アースフェルト

対人ステゴロ勢だけどアレ多分百点満点のクリティカルで叩き込まれたから一撃で相手が倒されたんだと思う

ツチノコさんってクリティカル特化って聞いたことあるし上振れダメージの天井が高いんだと思う

665：Hexenschuss

鎖鎌使いの方も完璧なムーブしてたんだけどな……首に鎖捲きつけられて引っ張られてる最中に冷静な判断で顎にクリティカルでアッパー叩き込める奴が相手なのが不幸だったか……

666：ecoJAWS

あれ視力強化かと思ってたけどあの状況で使う意味無いしもしかして思考加速系スキルだったか？

あれって弓系と刀系しかないものだと思ってた

667：あさぼらけ

思考加速はパリィスキルから派生するんだよなぁ

単品で使うと自分もスローモーションになるんだけど

668：カモシャモシャモトキ

というかゲーム内だと現地にいないと実況できないのつらい、ログアウトして配信見るか……

669：あかしゃ

現地勢ワイ、挑戦剣一桁ゲットなのでこの後挑戦する

670：万龍御来

ドン引きしてる人も多いけど普通に軽量戦士における現状最強の到達点が組手やってくれるなら挑まない理由ないんすよね、戦争イベントで乱戦するより燃えてきたわ

671：宿本°℃

軽量戦士掲示板は大体１スレ使うまでに3回はツチノコさんの話題になるからな……いやオルケストラ配信が衝撃的すぎたのは本当にそうなんだが

672：ω姉

あの加速しながら回るスキルが強いんだよね……対人戦で高速で回り込めて円の大きさは発動者が設定可能ってだけで人権過ぎる

あれリヴァイアサンで習得できるんだっけ？

673：受剣聖

最初のマッチョとの戦いで使ってた武器がヤバすぎる、当たった時に斬撃エフェクト出てたってことはあれ剣のスキル飛ばしてたんだろ？ ぶっ壊れだろ

674：テルヴィン

火力が低すぎるから多分言うほどぶっ壊れじゃないとは思う

さっきのアッパーで軽量戦士確１取れるなら多段ヒット系の斬撃技あれだけ当ててマッチョ侍が瀕死だったのはおかしい

あのヒット数で死んでないなら総身勇姿の護符つけてたとしてもあの斬撃ショットにSTR補正がかかってないんじゃないか？

675：スター・ゲイジー

銃撃そのものはスキルの効果をぶつけるのが本命でダメージは二の次、って感じはある

ただそのまま振り回しても変な形の剣判定でスキル使えそうな気はするけど……

676：ジョー・ジャック

というかヌンチャクはなんだったんだよ

677：ω姉

フェイクでしょ

678：あさぼらけ

ポーズ決めるまでの動きが完璧すぎて普通に騙されたよね

ていうかヌンチャクあるんだ……三節棍もありそうだ

679：ハイドロ凡夫

次のチャレンジャーのエントリーだ！

680：鬼葬天蓋

対するツチノコさんは何使うんだ？

681：ねこまたぎ

チャレンジャーは槍使いか、比較的リーチ長いし普通なら有利なんだけど……

682：アースフェルト

中距離でも戦えてしかも至近距離が本命のめっちゃ速いやつに槍は無理だろ……せめて盾持たないと

683：カモシャモシャモトキ

ナイフ？

684：あかしゃ

もはや武器ですらない投げアイテムかよ……

685：仁義好貫

とはいえあの殴り性能あるなら実質素手でも普通に厄介だ

686：受剣聖

ていうかチャレンジャーの名前これなんて読むんだ？

687：ローニン聖

卓救瓶、たくきゅうびん、宅急便

688：スター・ゲイジー

というかツチノコさんどんだけ武器バリエーションあるんだ

現時点でいくつ使ってる？

689：鶴ぺったん

剣、双剣、刀、銃、斧槍、拳、盾、ヌンチャク……はフェイクで、銃の剣、ナイフ？

690：オフトゥンキング

いやどんだけよ

スキルパンクするだろそれだけ使ってたら

691：あかしゃ

いやどうだろう

692：ジョー・ジャック

チャレンジャー、初手詠唱破棄魔法ーっ！

693：スター・ゲイジー

それ槍じゃなくて杖か！！

694：ecoJAWS

防具も込みで完全に槍使いに偽装して範囲火力ブッパか……雑魚ならともかく強いモンスター相手じゃねこだまし以上の効果は無いしさては対人勢だな

695：アースフェルト

ツチノコさん避けてる！

696：宿本°℃

いやなんで避けれてるんだ完全に不意打ち決まってただろ

697：あかしゃ

「悪いがその手のハッタリはやるもやられるも慣れっこなんだよォ！」だって

698：あさぼらけ

どういう人生送ったらそんな騙し合い上等の環境を通ってくるんだ

699：万龍御来

あの火属性魔法、確か威力はそんなにだけどホースから水噴射するみたいに飛び散って結構長い時間地面に残る奴だっけ

700：テルヴィン

【大地に燃ゆる恵みを(フレイム・シャワー)】でしょ、完全に対人向けのフィールド制圧魔法

701：戦士ティブ

いやでも実際上手い、流石にあの距離なら高速で突っ込んできても不意打ちにはならない

どうするツチノコさん

702：受剣聖

さっきの銃使うだけでは？

703：あさぼらけ

火シャワー使えるなら上位ジョブだろうし対人ムーブもちゃんとしてるなら十中八九マテプロ使うでしょ

704：オフトゥンキング

【攻性物質遮断障壁《マテリアル・プロテクション》】って一定量まで物理攻撃を防げる障壁だっけ、たまにモンスターの攻撃に耐えきれずに割られて死んでる魔法職見るけど

705：仁義好貫

対人なら詠唱できる時間を稼げるから普通に有能魔法だよ

706：あさぼらけ

まー思いっきり勢いつけて大剣叩きつけたりするとあっさり割れるんだけど

中距離なら対物ライフルみたいな火力じゃなければ大体二、三発は耐割れてるううううう？

707：アースフェルト

今ツチノコさん何した！？

708：Hexenschuss

ナイフを蹴り飛ばした！？

709：まかろにダイダロス

比較的ツチノコさんが見えやすい場所から見てたけど、なんかスキルエフェクト乗ってたよ

ナイフと足両方に

710：鶴ぺったん

は？蹴って投擲するスキル？

711：王子豆腐

なーんじゃそらぁ？！

712：幡地野路永慶

一撃でマテプロを叩き割ってしかも本人に当たって自壊………というより自壊しながら超高ダメージ？

覚えがあるぞこの手口、この振ったら砕けるみたいなバカ火力！

713：Hexenschuss

パスタだろこれ！

714：ローニン聖

消費アイテムじみた武器じゃなくて本当に消費アイテム作ったのかあのパスタ野郎……

◆

今回の”作戦”に際し、俺は二人のプレイヤーに協力を仰いだ。

一人は……まぁ、ものっっっっっっ凄く不本意ではあるが俺が知る限りではこのゲームでも上から数えた時にまず最初か最低でも五番目以内には名前が上がるだろう魔法職……ディープスローター。器用貧乏は一定ラインを超えればそれは万能である。攻撃も防御も転移もなんでもござれと言わんばかりのディープスローターの協力が無ければこの１ｖｓ１の状況を維持し続ける事は不可能だった。

そしてもう一人……イムロン。

武器が作れる、防具が作れる、挑戦剣を作る………そして何より、顔が広い(・・・・)。リアルでそれをやろうとすれば十年単位の修行を要するだろう武器作成もシャンフロなら作った本数で年月をスキップできる。現実の鍛冶師とは比べ物にならない数の鍛冶師が存在する、そして彼らも戦士や魔法使いが意見を交換するように浅いにせよ深いにせよ繋がりを持っている。

そんな中でも一目置かれているイムロンには特に知り合いが多い。鍛冶師としての”お得意様”である戦闘職もそうだし………なによりも、同業者(せいさんしょく)の知り合い。エリュシオン・オートクチュールだってイムロンを介して知り合ったわけだしな。

量産型パスタ、という人に付ける名前じゃねぇだろそれ……というプレイヤーネームの鍛冶師との仲介を取ってくれたのもまた、イムロンだった。

イムロンは聖槌ムジョルニアを保有する勇者鍛冶師だ。そして聖槌が鍛冶に対して特殊な効果を発揮する、という時点でプレイヤー鍛冶師が目指すのは二つの道に分岐する。

イムロンに追いつき追い越すために研鑽するか、あるいはイムロンに無い強みを極めるか。量産型パスタ氏は後者の鍛冶師だ。彼が製作するパスタシリーズなる武器種は非常にシンプルで、しかし非常に尖った性能をしている。

武器防具には耐久力があり、それがゼロになれば基本的にその武器は失われてしまう。故に鍛冶師が武器防具を作る上で「どの程度耐久値を確保するか」というのは重要な項目だという。当然耐久に重きを置きすぎれば「ただ頑丈な武器」にこそなるが、それ以上の効果を付与することは出来ない。俺が持ってる中じゃ【廻渦白波(うねりしらなみ)】がそれに該当する。

まぁ、それはそれで需要があるわけだが……当然その発想に至れば次の段階を思いつくのは自然な道理だ。

耐久に振りすぎるとただの頑丈な武器になって他の能力を付与できない。では限界まで耐久を削れば………息を吹きかければ割れるような脆すぎる武器には、一体どれほどの効果が搭載できるというのか。

───番外パスタシリーズ【ペンネ】

振り始めた瞬間から自壊し始めるというアホみたいな能力と、金色一色というアホみたいな見た目の投げナイフだが、そこに秘められた火力だけは神に誓って保証すると彼は笑っていた。

一秒で自壊するシャボン玉より儚いものを当てようとするならそれこそ超至近距離から刺すしかない………これ投げナイフですよね？

だが、俺の至極真っ当な指摘に対して量産型パスタ氏は笑みを崩さなかった。なるほど確かに【ペンネ】は脆い。使った時点で崩壊を始め、その切れ味はたった一秒しか維持できない………だが下手な防具一式を作るより手間がかかっているその一秒はそうあれと(・・・・・)作ったのだと。

その投げナイフは使った時点で崩壊が始まり、一秒経った時点で強制的に砕け散る。

言い換えよう。

その投げナイフは投げるために振りかぶる瞬間から砕け始めるほどに耐久を削ったことで投げナイフとしては規格外の破壊力を内包させることに成功し、そしてその耐久は……”絶対に一秒で”尽きる。その制限時間はそれ以上でもそれ以下でもない。

「バ…………！？」

「一秒で刺す(・・・・・)、必要なのはそれだけ」

逆に言えば”一秒以内”なら武器としての性能を維持し続ける投げナイフ、俺の出した答えは蹴武(ストライク・アーツ)「ディストーツトリガー」。捻じれ回転を込めて武器を蹴り撃つそのスキルは【ペンネ】に銃弾のような回転と速度を与えた。

逆に言えば一秒間は破壊的なダメージを維持し続ける投げナイフは、槍使いと思わせての魔法使いが展開した物理ダメージ無効と思しき障壁を拮抗すらせずにぶち抜き……そのまま偽槍使いの喉に突き刺さり、そこで砕け散った。

「バカ、な……！」

「実はそれ一本500万マーニ」

「たっけぇ………！？」

すこん！ ととんでもない火力とノックバックで体力を１残して動きを止めた相手に普通の投げナイフを当てる。プレイヤーの食いしばりは本当に厄介だ、ＨＰはきっちりゼロにしないとな。

しかし卓救瓶……なんて読むんだこれ、このゲーム当て字の漢字ネームがやたら多いんだよな。

さて………まだまだバレるつもりはない、勝利で着飾って底を隠せ。俺の手数は百を越え千をも越え、それすらも湯水の如く使い切るのだと思わせるのだ。

「一本500万マーニの消耗品を使って財布と胃が痛まないわけねーだろ！ 俺ですら二本しか持ってないんだぞ！」という本音を顔にも声にも出さずに隠しきる。対人戦はどれだけ強みを派手に弱みを地味に見せつけるかの戦いだ。弱みも強みも全開で輝かせて突っ込むのが許されるのは幕末だけだ。

【ペンネ】を作る為に必要な素材

・金色鉄鉱

その名の通り金色の鉄鉱石。最優にして最強たる黄金の鉄の塊。

全ての鉄鉱と比して優れるそれは如何なる用途であろうと最上の素材となる。

本来全ての鉄鉱は同一であるはずだ。だが金銀に輝き、白黒ついて灰にくすんだそれらは異なる価値を持つ。故に輝く鉄鉱のそれはいつしか”価値の輝き”と呼ばれるようになった

水晶巣崖には存在しない鉱石。

・アロンカレス瑠璃硬晶

鉱物食モンスターによって永い間圧縮と純化を繰り返される事で生成される極めて魔力濃度の高い水晶体。硬度自体は然程でもないが、その真価はコーティング剤として用いられた時にこそ発揮される。

鉱物食の生物は鉱石を摂取し、鉱石を排泄し、鉱石を育みそしてその亡骸を鉱石に捧げる。それはまさしく石と命で完結した円環である。

水晶巣崖に存在する鉱石。

・ラピステリア星晶体（五等星級のテキスト）

”天より落ちた星空の欠片”と称えられる絶世の宝石。”等星”でランク付けされる。

その結晶の中に息づく星々の輝きは魔力の閃きであり、凄まじい量の魔力を秘める。

かつて人は星の海の中を漂い、しかし大地に根差した。あるいはこの宝石の輝きは、星空が人を懐かしんでその身の一部を地に旅立たせたのだろうか。

水晶巣崖に存在する鉱石。

コミカライズ版シャングリラ・フロンティア11巻好評発売中です