
MMOしんどーむ - In Ragnarok Online -

倉石さん

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

【小説タイトル】

MMOしんじるーむ -In Ragnarok Online-

【Zコード】

Z3908BA

【作者名】

倉石さん

【あらすじ】

現世の社会の如く腐った天界の社会体制のお陰にして生まれながらに運の無い主人公は大学2年の猛暑日ついにその人生に幕を下ろしました。

今まで生きた人生で楽しめたのはネトゲだけ。

そんな主人公が生甲斐としていたのはラグナロクオンラインと呼ばれるMMORPGでした。

重度の廃人プレイヤーである主人公は神様の手によつてようやく幸運と呼べるべき超展開である、自ら望む世界への転生をたつた1つ

の願い事と共に果たします。

当然の如く選んだラグナロクオンラインの世界で、主人公はどんな人生を歩んでいくのでしょうか。

あ、ちなみに主人公は僕っ子で糞^{クモト}が付くレベルで腹黒です。お願い事も超が付くレベルのチートです。

はいはいテンプレテンプレな展開に吐き気、目眩、頭痛などの諸症状を催す方は、相当な覚悟を持って我慢して読むか、ブラウザの戻るボタンをご利用ください。

またこの小説を書いている人間は実際に超が付くほどのベビーネットゲーマーであるため、専門用語等、あれよあれよと飛び交います。一応其々説明の為の（）書きおよび書きをしていますが、あ、サークルちょっとそういうのは……って方はこれまた相当な（後略）。

プロローグ（前書き）

あらすじ読んでね！

プロローグ

やあやあ紳士淑女の皆様方、貴君らがコレを春夏秋冬いつ手に取るか等僕にわかるはずないので、寒暑未定な日々を各自お過いしの事だらうとだけ言つておこり。

まあ、こゝして日本語にて綴つてある以上はこれを判読できる貴君らは恐らく通年で春夏秋冬が巡る日出づる国の出身であろうと推測しての事である。

さて、僕にわかる事と言えど、貴君らがコレに目を通しているという事はすなわち貴君らは一般的に囁かれる所の暇人か、若しくは余程の物好きである、という事程度であろうか。

だが期待はしないほうが身の為だ。

いや、精神の為だと述べた方がこの場合適切かもしだれど、まあ僕にそんな微細云々に気を配る程の文才は無いので適当に聞き流してほしい。

さて、端的に述べようか。

これからこの古書にて綴られるのは、一人の手の施しようも無いダメ人間が、手の施しようも無い突拍子もない出来事に巻き込まれていく、実の程を弁えず仰々しい単語を遣うならば紀行文、といった所だ。

ただ、これを読むに当たつて貴君らにお願いしたい事は、これは僕の妄想、もしくは白昼夢の一種、夢物語、寓話、逸話、童話、神話、まあそんな語群の意味の些細な違いなど博識とは程遠い知識しか持ち合わせていない僕にとっては一種の言葉遊び、またはちやけて言うのならただの見栄なのだが、どうにも話が脱線し易い、こうして自らの思考に耽溺する自分に醉つてゐるのだからどうにも僕はやはり救い様がない。結局の所そういう物なのだと思つてこの話を読んでほしい。

間違つても、ウホッいい転生物、俺も転生チャンス来るまで親の脛
齧つて自宅警備すつか、などという発想は抱かないで頂きたい。

僕は国家転覆を企み暗躍する某組織 何を指すかは御想像にお任せする という訳でもない、ただの自分がそう有つたという存在の証明の様な物を残す為にこれを記しているに過ぎない。
この本によつて二から始まる自由業が増え、結果的に将来の我が母國の経済に少なからぬダメージを与える等といつ結果を招くのは甚だ遺憾である。

ま、下らない前置きはこのくらいにして、まずは僕がそんな突拍子もない出来事に巻き込まれた、事の起こりから綴ろう。

それは、とある日射し照り付ける夏の日の事であった。

プロローグ（後書き）

はい、一ヶ月ぶりに投稿したかと想えまさかの新作です。
もう片方更新しろつづ一あれですよね、はい。

だって書きたくないっちゃつたんだものつ仕方ない！

つてかまあほら言い訳つていうかね、お休みの理由は卒業論文つて
いうかね？

誰に言い訳してんだるいづね。

数少ない読者様だね！

つてなわけで、まあ皆様方楽しんで、もしくは軽く暇でも潰していく
つて頂ければ、至極幸いでござります。

死亡 転生

「……あつちい」

摂氏38度を超える猛暑の中、照りつける太陽に死ね死ね死ねとストライクな恨言を呴きながら僕はコンビニへ向かいダラダラと歩を進めていた。

僕の愛車である 二輪人力車、ようは自転車だが 4代目流星号は自宅であるアパートの駐輪場からまたも姿を消していた。昨今の餓鬼共というのはどうにもヤンチャが過ぎる様で、僕の自宅の道路は小中高生の頻繁に通る所謂通学路であり、どうにも自転車の誘拐事件が多発する地域に当たるよつなのだ。

マウンテンバイクや原動機付自転車と違い、変速切り替えも出来ないシンプルイズザベストなママチャリである我が流星号はどうやら余り目立たない所が逆に誘拐犯達にとっては格好の餌食であるらしく、此方に引っ越してき大学入学から大学2年の現在に至るまでに既に3回の代替わりを果たしている。

余談だが、僕の地元では自転車の事をケッタマシーンなどと呼ぶ事があるのだが、これは大学1年で悪友にうつかり口を滑らせてしまつたせいで1ヶ月間永遠と馬鹿にされるという自体に相成ったためそれ以来は自重している。

どうでもいい？そりゃそうだよな。

さて、それでもシンプルな自転車を購入し続ける理由は一重に安いから、である。

そんなこんなでこうして昼飯を買つのにも10分近い徒歩を経なければならぬわけであるのだ。
まったくツイテいない。

いらっしゃった気分のまま、コンビニの引くと書かれたダブルドアを敢えて押してあける。

「らしゃーせー」

やる気のない店員の声と共に肌を包む冷え過ぎた空気で脳の血管が収縮し微かな頭痛となつて僕を襲つ。

適當なオニギリを2つ程と500ml紙パックのバンーテンコロアをカゴに放りこむ。

バンホーンコロア 世界のクオリティである。

ご多聞に漏れず甘党である僕も愛飲しているが、某悪友は糖尿病になるぞ、とか太るぞ、とかぐちぐちと煩い。

良いんだよいにくら食つても この場合飲んでもと言つべきか 太らない体质なんだから。

目的の品を入手し、さっさとレジに向かうが、毎時という事で当然の如くレジには軽い列が出来ている。

レジが2つ存在するにも関わらず、片方しか解放されていないのもその原因の一端だろう。

上機嫌で品出しを続けるチャラ男店員に侮蔑の視線を送るが気付く様子はない。

5分という列に並んでいると大層長く感じる時間を経て僕の順番がようやく来る。

しかしその瞬間にふらふらとドヤ顔で列の前にに入る汚らしい風体のおっさん。

「つちよ……」

一言言つてやるのつと一時は思うのだが、面倒事になる事が日に見えているためそのままだんまりを決め込む。

店員もなんか言えよまじ。

と店員を見るとこれもまた股の緩そうな厚化粧のギャルである。言つだけ無駄か……。

悪い意味で日本人らしい発想を常日頃から遺憾なく發揮しているのが僕である。

少しして、やたらと声のでかいおっさんが去りよつやく順番が回つて来る。

僕は不機嫌さを隠す事も無しに、心中で色々な物に対し、死ね、と悪態を付き、カゴを乱暴にレジに置いた。

一瞬ギャルが隠す事もなく此方を不機嫌な目で見るが、僕の不機嫌な顔を見て品物に向き直った。

「……ちつ、温めますか……？」

「……は？」

「あ、すいません間違えましたあ、ストローお付けしますかあ？」

「いらないです」

おにぎり温めるとか斬新つてレベルじゃねーぞ。

しかも外に出りや38だぞ。

ガリガリ君なんざ買つた日にゃ帰宅までにジュースになつてるレベルだぞ。

等々、盛大に心中で突つ込みを入れて代金を支払い品物を受け取る。

「あーじゃーじゃーしたあ」

てめーは某希少価値蒼髪チビか。生まれ変わつて出直してこい。

押すと掛けたドアを引き、寒ささえ感じるコンビニを出ると一瞬は心地よい暖かさを感じる。

だが一瞬でそれはまた元の糞だるい猛暑に変わる。

「……あー、だりい、さつさと帰る。」

少なくとも自宅に付けば一度良い具合に冷やされた自室と、自キャラ達が僕を待つていてる。

RO (Ragnarok Online)

それは僕にとってのネット時代初期、Windows98の誕生が世間やネットを賑わせ、フラッシュムービー等が大流行していた時代 軽く10年程前だろうか にサービスを開始されたMORPG(多人数同時参加型オンラインロールプレイングゲーム)であり、当初UO等と並び日本最大クラスの規模を持つたネットゲ

ームである。

その人気ぶりは〇〇と違い現在に至つて続いており、プレイヤー人口は全サーバーで常時接続軽く数万人に及ぶ大人気ゲームだ。独特な2・5Dの世界と可愛らしいキャラクターや重厚なやり込み要素が特徴である。

レベルを上げ装備を集めとにかく強さを求めるも良し、多種多様で數え切れない程のクエストを進め、その物語の背景を知るも良し、ネットの中で深い人間関係を求めるも良し。

僕は専ら強さを求め、対人戦や攻城戦にやつきになつていたクチのプレイヤーだが、人間関係ではR.Oで知り合い、オフ会 ネットで知り合つた人間同士が現実で出会う会合 で出会い結婚までしてしまつよう奴すらいるそうだ。

まったく僕からすれば正氣の沙汰ではない。

まあ度重なるアップデートによつて現在では「新規さんにはかなり敷居の高いゲームとなつてゐるのだが、かく言つ僕はクローズドテストからの超古参プレイヤーである。

大きな声では言えないが、本鯖（某韓国会社が運営する正規のサーバー）にうんざりしてエミュ鯖（エミュレートサーバー：ラグナロクのサーバーデータを運用し、一般人が開放する個人サーバー、運営は黙認気味だけど違法だよ）にちょくちょく浮氣をしていたこともある。

つい最近あつた三次職の実装やR化と呼ばれる大規模アップデートの為にいまは本鯖の方ですっかり落ち着いてゐるわけだが。と、まあつまり僕はそんなオンラインゲームにどっぷりはまる、口に出すのは若干憚れるが軽度の引き籠もりである。

帰宅してから狩りに行く場所 といつてもレベルはほぼ全キャラカント（本鯖ではLV150がMAXでありカントとはそのMAX状態を指す）であるため、専ら金目当てのモンスター・ボスを狩つたり、友人の手伝いであつたり を思い浮かべつつ、ぼーっと横断歩道を渡る。

その時であった。

急激に体感時間の進みが遅くなる。

視界の右端に映るのはスピードを緩める様子の無い10トントランク。

僕はたまにFPS（ファーストパーソンショーティング：一人称視点シューティング）もやるのだが、そのプレイ中似たような心境になつた事がある。

足元に不可避のタイミングで、G400手榴弾が白い放物線を描いてカンカラカン、と音をたてた時等だ。

そんな時僕はいつもこう漏らすのだ。

「……あっ、やべこれ死んだ！」

そして体がゆっくりと宙に舞う感覚を覚えながら、僕の意識はブランクアウトした。

はははは！思えば糞みたいな事ばかりの人生だつたぜ！

親の言い成りになりつつ言われたとおりの高校、言われたとおりの大学を進み、楽しみと言えばネットゲームだけ。

友人も数えるほどしか出来ない。

恋愛？聞かんでもわからうに。

そんな人生。

きっと僕のリアルラックは一切使用されていなかつたのだろう。
でなければ、こんな事にはきっと成らなかつたはずだ。

おい、起きろおら。

「……あ？」

「あ？ ジャねーよてめえ、年上には敬語使えおら
目が覚めたら、頭に光るわつか付けた天使？ がいた。
フォルムとしてはあれだ、フランダースの犬のラストシーンで出て
来たあれ。

えんじえるちゃん。

そういうえばフランダースの犬のパロディでフランダンスの犬とか言つ
のあつた気がする。

まあどうでもいいが、とりあえず眼の前のそんな純粹無垢な見た目
した神秘的な存在がぞんざいな言葉使いで僕を蹴りつけている。
はい、キックです。

しかも頭。

……蹴りくれてんじゃねーよチビスケが。
ぼそりと呟いた言葉が聞こえたらしく、天使（仮）の蹴りの威力が
3ランク（当社規格）くらいあがつた。
ひとまず置き上がって辺りを見渡す。

うん、あるのは一面真っ白な世界だけ。

「で、なんぞこれ」

「あの世」

「ふーん、そつか」

「うん」

「いや軽過ぎンだろおいっ！」

天使に乗り突つ込みを入れたのは世界でもきっと僕くらいのもんだ
ろう。

と知らんが勝手に予想する。

世界つてのあなー、狭めーもんなんだーよー。

無駄に ンン牧場の主っぽく祖父が言つて居たのを思い出す。
だが現実は甘くない、するつとかわされた。

「てめー何ぢやぢやくれよーとしてんだおら、調子こいてつと奥歯
ガタガタいわすぞ」

「わかつた、謝るスマン、許してくれ、だからもうちょっと見た目
にそつた喋り方してくれ、僕の中の天使ちゃんのイメージがくずれ
る」

「お前の中のイメージなんてどーでもいいんだよこつちはよー！忙
しいんだから早くしろやー！」

そう言つて、いつの間にか俺が纏つてている白い死装束の襟を掴み、
天使（暫定偽）はどこにそんな力が有るのか放り投げた。

というか今更だけど、体感的に言つなら僕が軽くなつたのか。

うわーー！体が羽のようだよー！うふふー！

バトミントンの羽をへし折つて全力で打つた時のよつな勢いで
そうするどとてもよく飛びます：豆知識 真っ直ぐ放り投げ
られた僕は、突如目の前に現れた真つ黒い穴に吸い込まれていつた
のだった。

「で、なんで幼女なんだよ

気が付くと田の前には真っ白なワンピースと、神秘的っぽい、オーラっぽいものを纏つた幼女が立っていた。

「どうやら僕は腹這いで転がされてるよつだ。」

「よつじょではありますん、かみです」

「いや、神でも幼女なもんは幼女だろ」

「いいからきけかすへへ：」

「あれ……こまなんか幻聴聞えた……」

ついでになんか顔文字っぽいのも見えた？

あれ見ると煽りだと思つちやう僕つて末期？

「こほんっ、わて、まずあなたにあやまらなければならぬことがあるのです」

「お、おつ？」

僕はシユールすぎる状況の理解を取り合はず棚に上げます情報を頭に詰め込む事にした。

「あなたがうまれたときなんですけどねー、じつまつこのよつをつけてわすれちゃつたらしくんですよーしたつぱがー」

「…………は？」

「つまりーあなたにはほんらいひとつまれてへるときであります、うんがなかつたんですよー」

「うんつて……らつく？」

「…………はい、えつとお、その一つまつー

「…………」

「…………てへべる」

「死ね

色々納得したけど色々納得できなつ。

「まあそうおこらぬいでくださいよー、だからわざわざわざしてたかがにんげんふぜいのあなたにわたしがしゃざこをしこあたんですよー？」

「まあ下のケツを上が拭くのは当然の事だろ、社会的こ」

「…………ちよつしのんなよだぼがへへ・」

「あれ、また幻聴聞えた……？」

「どうやら幽靈という奴は耳が悪いらしい、きっとそれ。

「んんですねー、かわりといつちやーなんなんですがー、あなた
のてんせこさきをあなたのいしでじゅうにきめていいですよーって
いうーそういう……あれです、さーびす?」

「いや疑問形で言われても」

「しかもこまならおとくなおふしょんさーびすつきつーをおくわく
じょはなし!さらにてんせこさきはあなたのおもうまま!さうにさ
らこつてんせこさきでのねがいをなんでも一つだけかなえてあげち
やいます!」

「人の話きかないんだね、神様つて」
まあ、要点をまとめるとこうだ。

僕死亡 実は運付け忘れちゃつたテヘペロ 転生先選んでいいよ
! 転生したあと何でも1個叶えちゃう

テンプレ展開ktk」 来た「」の略である

しかもチート設定の番り。

「ちょっとまって、少し考える時間くれ……！」

「だが断る」

おいこいつまた口調変わつたぞ。

「だつてこれからすぐかみさまがあつあまるおちやかにあるんだも
んー」

「お前人の人生適当に狂わしといて御茶会優先か」

「くるわせたのわたしじゃないもーん、したつぱだもーん」

どうやら現代において企業体勢が腐っているのは人間社会だけでは
ないようだつた。

「はー、あと30びょーねー」

「短つ……！」

え、え、ちょっと今までで、転生をあつたつたつて、元の世界なん
て糞喰らえだし、これといって転生したい世界なんて……あ、
あつたわ。

「おー、決まった」

「おーはやいねー！けつだんがはやいひとはすきよー？」

僕にロリコンの気はねーよ、可愛い物は好きだが。

「ラグナロクオンラインの世界がいい」

「うわー www (w とは俗に、笑いの意味を示す、読み方は人次第
だが草、ワラワラワラ、ウエウエウエ、ワウワウワウ etc また一
部煽り、ドン引き、中傷等に用いられる) ネトゲ廃人乙へへへ」
余計な御世話である、つていうか知つてんのかこいつ。

「かみさまはしらないことないんだよー」

「地の文を読むな」

「うーんそんじゃ そのねどげ世界がいいんだねー おつけー！まつか
せなさいー！」

幼児体型で無い胸を張りながらドンと胸を叩く幼女を見る。

「あそуд、ねがい」とはー？」

あ、やべ考えてなかつた。

どうしよう、この際だから有る程度チート設定でいいかなもう。
だがあまりチート過ぎる設定でもきっと第2の人生を楽しめない。
運を貰えなかつたせいで前世ではまったく楽しい人生を送れなかつ
たのだから次くらいは……あ、運か。

「そうだ、丁度いいや、運の無い人生を送らされた代償つてわけじ
やないけど、次の人生ではこれ以上ないくらいリアルラックに溢れ
た生活が送りたい！」

「へー そんなのでいいんだ、おつけー、そんじゃこれいじょうない
くらいのりあるらつくね！つてそれけつこーえぐくねー？」

「何でもいいつつたるーが」

そういうえばまた口調がさつきから何度もひどい物になつてゐるがも
はやつこむ氣力もうせた。

「いやまあいいけどそーべつこー？そんじゃまあ、いきさきもねが
いもきまつたね！」

そう言つたびこから出したか右手に小ぶりな木槌を握りしめ、大き

く振りかぶる。

え、まじで？ そういう感じの射出なの？

「いつてらつしゃーい！」

是非の言葉を挟む間もなく、さも当然の用にその小槌は頭に振り下ろされ、本日（？）3度目になる意識のブラックアウトを、僕は受け入れるのであった。

転生 幼女（前書き）

あー世界設定とかねつと関連設定が続く
今はまだツ我慢の時ツツー！！

「ふぎや あああああああああああああああああああ
じゃない間違えた。

「おんぎやーああああああ

ありふれた産声と共に僕は生まれた。

先程、謎のダークホールにH.I.Oホールインワンされた記憶も新しく、待ち時間的な物が存在するだろうと構えていた僕にとつては多少驚きの急展開だ。

さてそれより驚きの展開は周りの騒々しさだ。

「う、生まれましたよ奥様っ！元気な女の子ですっつ！！」

「旦那様にもお知らせしないとっ！ほらあんた突っ立つてないで走る！」

「は、はい！お知らせしてまいりますー！」

「可愛いわー……きっと奥様に似て美人に育ちますよ」

そうか、転生するとはいえ性転換はしなかつたようだ。

え、男じゃねーのつて？僕は前世でもれつきとした女だつたが？まあ喋り方やら行動やらでどうにも周りからの扱いは男のようなものだつたが。

某悪友を含めた身の周りの友人も殆ど男だつたし。

つていうか女相手は友達になるつていうレベルの問題じゃなかつたしな……まあその話は今はいいとしよう。

生誕直後のせいか目が開かないため周りの状況はわからないが、数人の産婆と思われる女性達の声が聞こえる。

産湯の暖かさに包まれたと思つたら今度は体を柔らかな乾したての香り漂うタオルで拭かれる。

あれよあれよと言つ間に身綺麗にされつつ僕は一人の女性に抱かれた。

「可愛い……、ほらみてスルーズ、貴方の妹よ？」

「うわあーっ！かわいいですね、おかあさまっ！」

不思議な暖かさを持つたその女性の腕の中で、僕は急激な眠気に飲み込まれるまま、意識を手放すのだった。

後に知つた事だが、ミッドガルド大陸ルーンミッドガツツ王国の港町イズルードの町長モニー女として僕は第一の生を受ける事となつたようだつた。

正直な話、赤ん坊時代はつらかつた。

飽きたと言えるはゞもなく、数か月もの間母親から与えられる母乳を飲み続け、トイレに行きたくとも発達しきつていない声帯では泣きじやぐることしか出来ずに汚物は垂れ流しがおしめを替えて貰う毎日。

たまに読んでもらえる本は何時も同じ北欧神話を題材とした世界創造の御伽噺ばかりで記憶力に正直自信が無い僕でも流石に内要を完全に暗記してしまつた程だ。

そんな辛い時代を耐え抜き、2歳になつてようやく立つて歩いて下つ足らずにも会話が出来るようになつた。

さてまずは僕の家族構成だが、まずはイズルードの町長兼、剣士ギルドのリーダーを務める父シューレン、その妻シヴ、僕の姉に当たるスルーズ、そして二女である僕、ウルだ。

さてここで名前の解説、というより推察に入ろう。

僕も伊達に長い事ラグナロクオンラインというゲームをやっているわけではない。

ご多聞に漏れず授業中に電子辞書やら広辞苑やらで北欧神話に付いての見識を無駄に深めた一人なのだ。

というのもラグナロクオンラインというゲームは北欧神話の世界をベースに構成されている。

諸説あるが、一般的にミッドガルドは北欧神話における死を逃れない存在、つまり人間の住む世界を指すミッドガルドから来ている。またミッドガルドとは大樹ユグドラシルに支えられた大地であり、中央には主神にオーディンを据えたアースガルドと呼ばれる神族の国が存在する。

またミッドガルズ蛇と呼ばれる世界を囲む大蛇を隔てたアースガルドの周りには巨人と氷と死の国であるニブルヘイムが存在すると言われる。

これも諸説あり、ニブルヘイムは大樹ユグドラシルの根基に存在するという説とミッドガルドの周りに存在するという説があり、所詮は伝承であるといった所なのだ。

まあ、ここまで言つておいて何なのだが、ラグナロクの世界はベースとしてこの北欧神話を摘要しているだけであり、その世界觀に完全に準じた世界ではないのだと言う事を覚えておいてもらおう。さてその北欧神話において、シヴとはかの有名な巨人トールの妻であり、スルーズとはその娘に該当する。

またウルとはシヴがトール以外の誰か 不明とされている

と作つた俗に言う種違いの子であるとされている。

はつはは、きっとそこまで深い意味を持たせているわけではないのだろうが、それにしても穏やかな名前でない事はわかる。

だが母シヴはとても父以外の人間とその……そういう事をするような人間ではないのはこの2年間娘をやつていれば痛い程痛感出来る。若干天然で、乾した蘭草の様な暖かな香りを漂わせる母と剣士ギル

ドのリーダーである豪快な性格の父は共に40を超えていふと言つ
のに未だ新婚の香漂うバカップルである。

たまに見ていて両親出なれば蹴り飛ばしたく成る程のいちやつき
つぶりだ。

また姉のスルーズも厳しくも優しい、妹想いの姉であり、僕の過程
は概ね幸せ一杯の平和その物であると言えるだらう。

さて、歩けるようになつてからというもの、残念ながらまだ外出を
許可されていない僕はまず家中の本という本を読み漁つた。
絵本から学術書、歴史書、とにかく僕には情報が足りなかつたから
だ。

なんせ僕は戦闘狂とも言えるほどキャラの強化にしか情熱を注いで
来なかつた人間であるため、ダンジョン名やモンスターの生息地、
ドロップ、経験値、装備の組み立て、カードの効果 etc は理解し
ていても、このミッドガルドの世界観など目を向けた事も無かつた
からだ。

そつそつ、このラグナロクオンラインを語る上で欠かせない
要素を説明するのを忘れていた。

各種装備品に1~4つ存在するスロット、およびカードシステムに
ついてだ。

防具なら最大1つ、武器なら最大4つ、カードを装着できるスロッ
トというものが存在する。

そしてこの世界のモンスターは一匹残らず、スライムレベルの雑魚
からボスモンスターに至るまで、そのモンスターの名前を冠した、
効果を持つたカードをドロップするのだ。

たとえばそのスライムレベルである所の代表的雑魚モブ、ポリン。
横長の橢円を描くピンク色のふにふにとした容姿と可愛らしい表情
はラグナロクオンラインを代表するマスコットキャラクターである
とも言えるが、そのポリンのドロップするポリンカードは鎧のカー

ドスロットに装着する事で、基本ステータスであるLUKを2上昇させ、また中ボスであるところの唯一回り大きくなつたボリンの姿を持つマスターリングのカードと共に装備する事でFee（回避力）が18上昇する。

一般的にこういつたカード効果をセット効果と呼び、2枚のセットで効果を発揮する物も有れば5枚のセットをそろえる事で効果を発揮するカードも存在するのだ。

また基本ステータスにはSTR、AGI、VIT、INT、DEX、LUKの6項目が存在し、各自小難しい効力を持つてはいるのだが、簡単に言うならばSTRが力、AGIが素早さ、VITが耐久力、INTが知恵、DEXが技術力、LUKが運、といった所だろう。詳細の効果は隨時必要に応じて説明して行こうと思う。

問題はこの世界に、レベルやステータスといった概念が存在するのかどうかだが、ラグナロクオンラインという世界である以上は存在していなければ成り立たない基礎中の基礎である情報であるため恐らくは何か存在しているのであろう。

さて、話を戻すが、そんなステータスの持つ影響値や計算式、数千匹存在するモンスターのそれぞれのカード効果を全て暗唱出来るレベルの廢人である僕だが、必用不可欠なクエスト以外には全く触れてこなかつた上に、そのクエストの会話でさえもEnterキーを連打しそつとばすという典型的な実用性重視プレイヤーであつたため、この世界で常識であるような、たとえばルーンミッドガルツ王国という1つの国の成り立ちや国王の名前、またその所属する町など、そういう1つの情報が残念ながらすっぽり欠落しているのだ。

まあ普通に考えたら生まれて2年しか経っていないような幼女がそのような知識を持っている事自体が異常なのだが、自分の好きな事にはとことん打ちこめる性格である所の僕は貪欲にこの世界に関する知識を詰め込んでいったのだった。

自宅の書庫で床にチヨコソと座り込み、ミッドガルズ大陸の地図を眺めている僕にスルーズが話しかける。

「ウルはそんな難しいご本もう読めるんだねえ……すごーい！」

「えへへっ、れもこれはたらのちじゅだからそんなにむじゅかしくないよ？」

スルーズは僕より3歳年上で今年で5歳になるが、勉学よりもむしろ武術に深い興味を抱いている様で、文字を読む事は有る程度出来るものの、難しい文字を読んだり、文字を書いたり等はまだあまり得意ではないようだつた。

僕は歳相応に見えるような喋り方（まだ舌つ足らずなので難しい事を喋つても歳相応に見えてしまうのだが）でスルーズに言い訳をした。

実際は地図を見ながら懐かしい 2年もゲームのROの世界に触れていないのだ、これが現実ならヘビープレイヤーの僕は死んでいてもおかしくない、いやまあ実際死んでるんだが、それはそれとして 気持ちに浸つっていたのだが。

「私はね、明日からお父様におけいこしてもらうんだ！」

「ふえ～、スルーズおねえさましゅごいね！」

「でしょ～つえへへつ」

ああ、スルーズ可愛いよスルーズ、父に似てぱつちりくりくりした瞳と整つた顔立ち、歳の割には少し長いロングのサラサラした黒髪、歳相応の無邪気な笑顔。

可愛い物を愛るのは万物の理である、と僕は自負している。

そういう僕は母に似てこれまた整つた優し気で大人しい顔立ちと、うなじ付近でセミロングの艶やかな黒髪を白いレースのリボンで緩く纏めた愛らしい容姿であるのだが。

まさか鏡を見た時転生した自分の姿に萌えてしまい悶え苦しむ事になるとは思わなかつた。

生前の僕はどちらかといつとボーアイッシュな装いだつたため、そのギヤップも一際である。

この辺にもやはりあのカミサマモドキに依頼したリアルラックが関係しているのだろうか。

それはそうと5歳で漸く武術指南か。

どうやら僕がこの目で、この広い広い、現実と化したR.Oの世界を見て回れる様になるのは、当分先の事になりそうだった。

自宅に存在する図書をほぼ読み切ったのは僕が4歳になつて数ヶ月が経つ頃だつた。

我が家は武術に幅を利かせた家柄であつた事もあり、蔵書量もそう大した物ではなかつたのだ。

そして取り合えずわかつた事は、今の時代は未だ魔王モロクが復活しておらず、首都プロンテラ、衛生都市イズルード、魔法都市ゲフエン、森林都市フェイヨン、砂漠都市モロク、貿易都市アルベルタ、海底都市コモド、先住民族が住まう都市ウンバラが、後にその子孫が七王家と呼ばれる七名により平定され、ルーンミッドガツツ王国と呼ばれる様になつてから数百年が経つた頃らしいという事だ。ルーンミッドガツツ王国の王座は七王家から12歳以上の王候補を立て、その中から選び出されると言う形式を取つてゐるらしい。

初代王ルーンミッドガツツ王はゲオルグ王家のゲオルグ・トリスタン1世、現在はゲオルグ王家36代目に当たるゲオルグ・トリスタン3世がその王座に付いてゐるが、長い間病床に伏せつてゐるといふ噂で、長らく大衆の前に姿を現してゐないそうだ。

そのためゲオルグ王家を含め、バルター家、リハルト家、ネリウス家、レベンブルグ家、ウイグナー家、ハイネン家の七王家で次代王の選出を行つてゐる真つ最中だとか。

またこの王の選出には毎回嫌という程騒乱が付きまとつらしい。というのも、王家には呪いが存在してゐるとかしていないとか。

ルーンミッドガツツ王国の建国にあたり在つたと言われる千年にも渡る戦争が終了し、その混乱の最中、ミッドガルド大陸をぐるりと取り巻く程の大きさを持ち、大海に横たわつてゐたと言われる伝説の大蛇ヨムンガルド 北欧神話ではミドガルズ蛇等とも呼ばれるが によって初代ゲオルグ王は父を殺され、やがて後の七王家である所の6人の勇士と共にヨムンガルドを討伐したとされる。

だがその際、大蛇ヨムンガルドによつて子々孫々まで、第1王子が成人前に死ぬという『ゲオルグの呪い』呼ばれる強力な呪いを掛けられたのだと言つ。

この事から、王の選出に於いては呪いの死や、その呪いの死に見せかけた毒殺、陰謀、策謀が飛び交い、ルーンミッドガツツ王国は一時の混乱に陥るのだとか。

さて、R.O.の世界をこよなく愛する僕でも流石に糞難しい政治戦争にそこまで深い関心を抱くことは無く、またこの呪いや王家に纏わる伝承に関しても話半分、逸話や寓話の類として変わらぬ扱いをされているため、正直な話眉唾物の域を出ないのである。

じゃあそんな話すんなって？はつはつは、最初に記した筈だ。

これは僕の見栄を大いに含んでいふと。

ぶつちやけた所、小難しい話を盛り込んでそれらしき物語を彩る為、といつてしまえばそれまでである。

さてさて、そんなこんなで自宅に存在する図書の殆どを読み切つてしまつた僕は暇をもてあまし始めた。

この歳から体力作りや体作りといった事をし始めると成長時の体の構築バランスを崩すのという話を聞いた事があるのでトレーニングの類は自重している。

そうなると結果的にやる事は一つになるわけだ。

「お父様！今日もお姉さまのお稽古を見学してもいい！？」

「ああ構わんぞ、好きにみるといい！ただまだ参加するのは少し早いがな！」

姉の稽古も1年を経て、基礎である体力作りや素振り等から、体捌き、盾の扱い、剣筋の型等、知識による修練に入つてゐる。

この調子でいくと恐らく選ぶまでも無く姉は剣士、R.O.で言つところのソードマンへと転職する事になるのだろうと予測する。

ROには現在、剣士、弓師、聖職者見習い（アーライト）、魔術師、
盗賊、商人と呼ばれる最初に選択出来る一次職である六職業が存在し、更にその六職から其々一通りの上位職である一次職に転職する事が出来る。

また特殊一次職として忍者や銃士、格闘士に転職する事が出来る。テコンに関しては基本の一次職同様に一次職が一通り存在している。また転生システムと呼ばれるシステムを経て更に高位の職業への転職も可能なのだが、その話はまだ今は伏せておこうと思う。第一まだ転生を司る女神ヴァルキリーがこの世界にも存在しているのかどうかもわかつていないので、それは時期尚早という物だらう。

そうそう、職業といえば僕達冒険者は基本、一番最初に初心者という職業を経る筈なのだが、4歳になつた現在、未だレベルやジョブレベルといった存在を確認するに至つてはいないし、何よりスキルと呼ばれるワードも耳にした覚えは無い。

これはあくまで予想の領域に入るのだが、僕はまだノービスという職業にすら付いていない状態にあるためレベルやジョブレベルといった概念が存在しないのではないかと思つていて。

最終手段としては父や母に尋ねる事なのだが、何も情報の無いはずの僕がそんな事を聞いたら明らかに不審に思われるだらう。だからひとまずは、姉の修練を見学しつつ、学べる技術を理解の上だけでも学んでおこうと、そういうわけなのだ。

「足捌きが甘いっ！あと一百回繰り返し！」
「はいっ！」

それはそうと、父は稽古になると人格が変わる。

普段は親馬鹿つてレベルじゃねーぞこの親父、つてレベルで姉と僕を溺愛し、でれんでれんに甘やかしているのだが、やはり彼も武人である為譲れぬ一線が存在するのだろうと予想する。

だがその喧騒を眺め、体の奥が疼いて仕方がない自分がいる事に気が付いて、僕は一刻も早く月日が経つのを願うのだった。

さて、7歳になりましたよ。

まずは結論から言つと、姉はノービスになつた。

ついでに僕もノービスになつた。

どうやらミッドガルドでは一般的に10歳で冒険者のスタート地点に立つようだ。

10歳の誕生日の日、姉は父に冒険者の綽や概要を伝えられるべく呼び出された。

それをどうにか盗み聞きしようとしたのだが、父にあつけなくばれてしまい、使用人達に引き渡される寸前で、僕の嘆願が父に届いた。
「お父様っ！僕はもうお姉様と同じ訓練をマスターして、知識だって大人に負けないくらい持つていると自負しています！僕だって冒険者になる資格はあるでしょう！」

そう、僕は姉が5年間を費やして身に付けた技術を実際に2年でマスターして見せたのだ。

そりやあ姉が訓練しているのを横でずっと盗み見て、自分の部屋に籠つては反復の訓練を行つたりしていたのだから身に付くのが早いのも当たり前だし、何より魂の年齢は既に25を超えているのだから

ら、その理解力も子供とは段違いである。

実際、姉と模擬戦を行つても、体格をどがえしして圧倒的な腕前を見せていた。

というのもこれには少々裏があるのだが、これには僕が力ミサマモドキから貰つた能力とステータスに関する諸説が絡んでくる為、説明は後に回そうと思う。

そして父の説得にトドメを指したのは姉本人だつた。

「お父様、ウルには間違いなく才能があります。恥ずかしい限りではあります、私ではもうウルには勝てなくなつてしましました、といつても姉としては誇らしい限りです。そんなウルを差し置いて私がだけが冒険者に成ると言うのには納得できません！」

おいおい、僕は転生云々でこんなだから仕方無いとして、10歳にしてはこの姉、大人び過ぎだらう。

日本だつたらこの年齢の子供が自分の下に圧倒的能力差を見せつけられれば嫉妬ないし拗ねたりぐれたり大変な事に成りそうな物だが。ミッドガルドの人間は精神的な成熟が早いのだろうか。

まああれだけ厳しく5年間も修練を積めば成熟も早く成らうと言う物だし、父や母の素晴らしい情操教育や差別の無い普段の接し方の賜物でもあるのだろうが。

さてそんな姉妹による嘆願を受け、不承不承といった様子で父は僕と姉に冒険者としてのイロハを語つた。

まあそんなこんなで、僕は7歳という例外的な早さで、冒険者としてのスタート地点に着けたのであつた。

冒険者としてのイロハ、これを聞いた限りでは、僕にとつてのこの世界は一瞬で現実というよりも、むしろVRMMO（バーチャルリアル世界にダイブするタイプのMMORPG）に近い物となつたのだ。

確かにこれはなんというか、現実離れしているというか、ご都合主義と言つてしまえばそれまでだが、ある年齢までひた隠しにされる

のも納得の内容だった。

父曰く、

「我々がオーディンを主神と祭っているのは一人とも知っているな？その冒険者となつた者達はその主神オーディンの加護を受け、神に祈る事で様々な情報を脳内で閲覧できるようになるのだ」という。

そしてその冒険者への認定として、上位職以上の冒険者の承認が必要なのだそうだ。

ちなみに父はソードマンの上位職である騎士プリーストであり、母はアコライトの上位職である聖職者ナイトであったそうだ。

まさにうつてつけと言わんばかりの職業に納得の僕である。

そして神に祈る事で閲覧できる情報とは一般的に呼ばれる2種類の己の強さを示すレベル、ベースレベル（後述ではB-LVとする）とジョブレベル（後述ではJ-LVとする）、また神の分析により自己の能力を数値化しているのだといつ名田らしいステータス画面、そして冒険者が皆しく所持する神託を受けたと言われる荷物鞄の中に所持しているアイテムを閲覧、および自由に出し入れ出来る。またこの荷物鞄は放りこめる物体の総重量的な意味では有限なのが、体積的な意味ではほぼ無限の構造を持っているという、謎の鞄なのであるのだそうだ。

一節によると、僕達の住む世界であり大陸であるミッドガルドを支える大樹イグドラシルが一年に一定量脱皮の様な形で零す表皮で造られているらしい。

原理等は解明されていないとか。

あつ……圧倒的ツツゴ都合主義ツツ！！

と言いたい所ではあるのだが、ROという世界を現実として表現する上ではやはり何かと僕にとっての一般的な常識や物理法則には限界があつたようだ。

といつても、僕が抱いていた常識や物理法則というのがあくまで転生する前の世界に於ける理であり、この世界ではこの超常的な原理

こそが、常識なのであるのだから然程氣にする事もない、というよりその常識では有り得ないだろうと言つ考え方こそが、狹義的な思考であると言えるのかも知れない。

御都合主義なのではない、これがここでの常識なのだ。

第一そんな世界を支える様な巨大な樹木が存在している時点できつと転生前の世界の科学者達からしたら『有り得ない』事なのだろうから、この世界自体元より『有り得ない』存在なのだ。

つまる所、僕はこの『有り得ない』現実をただ楽しんで受け入れるだけだ。

何せこのROというゲームは回復薬を連打、もといがぶ飲みするようなゲームなのだ。

元の世界の理に縛られたままでは飲むのもすぐお腹一杯になつて大変だらうし、数百本ものポーション瓶をどうやって割らずに持ち運べばいいのだという話になつてしまつ。

ある種色々と解決して安心したくらいだ。

さて、また先ほど話したレベルに関する概要だが、ROの世界にはメインのレベルであるベースレベルと、職業に付随したジョブレベルという物が存在する。

多種多様なモンスターにもベース経験値とジョブ経験値という物が設定されており、二つは別々に上昇していく。

前述ではBLVは150まで開放となつていると説明したが、基本的にBLVは1を開始点として99までである（例外として150まで上がるがそれは後に語る）。

またジョブはノービスでは10、一次職および二次職では50が最大値となつていて。

またBLVアップ時には六つの基本ステータス（後述では基本ステータスとする）を上昇させる為に必要なステータスポイント（後述ではステータスとする）と呼ばれるポイントが得られる。

またこのBLVアップ時に得られるポイントはレベルに比例して上昇していくし、基本ステータスが上昇するのに比例して基本ステータスを1上

昇させるために必要なステPも上昇して行く、という原理だ。

また基本ステPは通常最大値が99となつていて（例外条件では120が最大値となる）。

さて、簡単にまとめて言えば、BLV1→2に上がった時に得られるステPよりもLV10→11に上がったの方がより多くステPを得られるし、基本ステPの1つであるSTRを1→10にするより10→20にする方がよりたくさんのステPを消費する、といった具合だ。

またJLvは1つ上昇すると同時にスキルポイント（後述ではスキルPとする）を1づつ得る事が出来る。

そしてスキルPを1使う事でスキルを1つ習得、もしくは習得済みのスキルの熟練度LVを1上昇させる事が出来る。

これも簡単にいうなら、熟練度がLV10でMAXのスキルが存在したとして、スキルポイントを10消費する事でそのスキルを熟練度MAXで習得出来るというわけだ。

例外なく覚えたばかりの段階の熟練度はLV1である。

まあLV1以上熟練度が存在しないスキルも存在するのだが。

また例外として、クエストスキルと呼ばれるスキルは、クエストをこなす事で習得可能で、スキルポイントを使用しづしに習得する事が出来る。

またスキルにはパッシブスキルとアクティブスキルの2種類が存在し、パッシブは自分の任意に関わらず、習得した時点で常時発動し続けるスキルである。

主に、HP（生命力、0になると多分死ぬ）SP（スキルポイント、JLvアップ時に習得出来る物とは違いスキルを使用する為に使用されるMPのようなもの）回復力の向上や、物理攻撃力（atk）や魔法攻撃力（matk）や物理防御力（def）や魔法防御力（mdef）や回避力（flee）や命中力（hit）の上昇、基本ステータスの上昇スキル等々がこのパッシブスキルに該当する。 ようは自己改造スキルである。

またアクティブラスクールは自己の任意で発動させるスキルであり、俗に言う必殺技のようなものである。

回復や支援の魔法や攻撃用の技等がこれに当たる。

とまあ、長々と説明してしまったが、これは正直基礎知識中の基礎知識であるため、R.O.という世界で生きる物語を綴る上ではぜひとも覚えておいて貰いたい概要である。

これに加えてATKやMATKやFLEEやCUREやHIDEにつけての説明をし始めると諸君らもそろそろ嫌気が刺してくる頃だろ？と思つので一先ず基礎知識のお話はこの辺りにして置こう。

まあよつはこのステータス云々の情報が頭の中で閲覧可能になりますよ、というのが冒険者の特典の一つらしいのだ。

ああ、あんまりにも長く説明してしまったために何を綴っていたのか忘れてしまつたではないか。

R.O.廢人にR.O.の話を聞かされる時がもし諸君らにあつたらぜひ注意してほしい。

恐らく往々にしてこの数倍の長さの話を聞かされる事間違いないだろ？

最終手段としては、

「あつ、塾の時間だつ！」

と露骨に話をぶつた切るのがお勧めである。

時計を付けていない左手首を指してこれを言えば、どんな鈍い相手であろうともう話を切り上げて欲しいであろうことに気付く筈である。

さて本題に戻る。

父にこうして冒険者としてのイロハを教えられ、大樹イグドラシルの脱皮した皮で作られた鞄を一つづつ受け取った僕達姉妹は、一週間の準備期間を経て、ようやく冒険者としての旅に出る事に相成つたわけである。

はじめて、これから綴られるのはそんな一人の姉妹が冒険者として、この神話世界を巡る騒乱に巻き込まれる様な、巻き込まれないような、そんなほんのりじつきりとした冒険の日々を描いた、紀行文のよつな日記の様な 何かである。

幼女　冒険者（後書き）

よーやく冒険者ーーー！

何から書いつかなーー！今からwktk！

冒険者 教会（前書き）

自分で考えたファンタジション設定なんだけど、なんだけどね？
いろいろ細かい辻褄合わせで考察が多いわ！！！
まるでじぶんの小説に対する考察を述べているようだ。

衛生都市イズルードから北西に歩いて一刻も経たない場所にある、ルーンミッドガツツ王国首都プロンテラ。

およそ中世歐風を想わせる基本レンガ造りの建築物が立ち並び、都市中心に大噴水を構える広場を持つ中央市街、また中央市街を囲う内壁を隔てて存在する一般居住区にて構成されるルーンミッドガツツ王国では最も栄えた都市である。

中央広場北東に武具屋、北西に道具屋と図書館、南東に鍛冶屋と宿屋といった商業的施設が建ち並び、一般居住区北東にはプロンテラ大聖堂、北西にはプロンテラ騎士団の本部が置かれている。プロンテラ大聖堂において毎年数十回に渡り結婚式が執り行われているのも有名である。

また現在病床に伏せついているルーンミッドガツツ王国現国王であるゲオルグ・トリスタン3世が国王着任前に教会で仲人を務めていたというのも有名な話である。

さて、結婚式場といつて僕が思いつく事と言えば我ら無敵のソロ軍団！！と叫び出す運営のセンスを讃えるべきNPCの群れだろうか、爆発しろ。

そして最も特徴的であると言えるのはやはり街中を所狭しと埋めつくす商人達の個人露店の群れである。

露店群を眺めているとつい転売出来そうな商品が無いかキヨロキヨロと探し回ってしまうのは僕の悪い癖というよりはRPGプレイヤーの性分といった所だろう。

転売厨乙www

…… サーセン。

まあざつと品物を見回した感じ、商品のレベルはR0サービス開始当初程度の物だった。入手難易度の高い希少なカードであつたり装備品であつたり、そこまで興奮するような品物は見つからない。

つてなわけで、プロンテラに到着したわけですが。

「あらウル、あんまりよそ見しててはいけませんよ、迷子になつたら大変です」

「はいっスルーズお姉さま！」

「め、面倒くさい。

僕は今スルーズとプロンテラ大聖堂を目指してとぼとぼ歩いている。

スルーズは実力があるとはいえたまでも7歳である僕を事あるごとに子供扱いする。

実際現実における7歳といえば小学校低学年程度、下手をすれば親が居ないと学校に来れないなんて子供すら居るような年齢であるためまあ妥当な扱いだとは思うのだが、迷子つていうかまあなんというか、正直目を瞑つても迷わない自信がある。

僕がいつたい何度も利用する対人戦闘を繰り返したと思つてるんだ……何て事言つたつてしようがないし言える訳もないのだが。

そうそう、僕達が旅を始めて現在一日目である。

ひとまずはイズルードの西に広がる無駄に広大な草原で前述したボーリンや、鮮やかな緑色に多少毛が生えたいもむし外見のファブル、ちつちやくて真っ白で可愛らしい毛玉兎のルナティック等、R.O初心者が一番最初に目について殴りかかるであろうモンスターをペしペしと倒しつつ、さらに西の通称バッタ峰と呼ばれる地域に向かつた。

初心者の最初のレベル上げに良く利用されていていた、と言うべきかR.O後期ではもつと効率の良いレベル上げフィールドがいくらでもあるため余り使われなくなつたバッタ峰には何が楽しいのか四六時中ギターを弾きつつピヨンピヨン跳ねまわるバッタの化物 サイズ的には人間程もあるため実際に

見るとそうとうグロい、ギターを弾いている事から恐らくバッタといつよりキリギ里斯が近いか であるロツカー、そしてポリンが緑色になったようなモンスターのポポリンがいる。

一般的に、色が変わるだけでポリンと比べかなり強くなってしまうポポリンは下手に殴りかかると普通地面で不貞寝する事になるのだが、ロツカーはノービスの段階でもそこそこ倒せる上、そこそこな経験値を持っていると言つ事でそれとなくスルーズをそそのかして最初の行き先としたのだ。

だが実際の所、とある事実が発覚した事から、スキルを使わないモンスターなら時間さえあれば理論上はほぼ確実に倒せるという事が判明したため、ポポリンも良い経験値になつたわけだが。

さて、姉との模擬戦に於いて僕が圧倒的な実力を見せつけた事例にも繋がるそのとある事実なのが、要はリアルラックチートのせいだ。

それは恐らく上限値に達していると言つても良いかもしない。
それが戦闘にどう絡むかという説明をしていこうと思つ。

さてさて、前話に於いてほのめかしていたステータス関連の話に繋がつてしまつわけなのだが、R.O.に於いて攻撃の命中判定は、攻撃を行う側の命中率であるところのHITと攻撃される側の回避力であるところのFLEEの相関関係によつて、最低5%から最大95%までの命中率が算出される事になる。

ここでツボになるのは、命中率が0%や100%になるという事が無いという事項である。

例えばHITが1の人間が、FLEE500の対象に物理攻撃をしけたとしよう。

この場合命中率は限りなく低くなるのだが、最低値が5%であるため、理論上の確率では全てが完全に避け切られるという事態は起こり得ないのだ。

避ける側の視点から見て言つなら、どれだけ回避力を上げた所で計

算の数値上100%の回避率が得られる事は無いが、回避率が0%になるという事態もまた起きない。

さてここからが問題だ。

ここに僕の上限値に至るリアルラックがどういう事態を引き起こすかと言うと、ようは計算上命中率が5%存在すれば、それは確立とリアルラックの関わる事象となるためほぼ100%命中するという事態を引き起こすし、回避率が最低値の5%存在すれば確率上ほぼ100%回避できるという事態を引き起こすのだ。

これだけでも相当なチートであると言えるのだが、更にこれに加えてROではもう一つ回避に関する判定が存在する。

まずは回避確率の計算から示すが、FILEEはステータス画面上+で表記され、に相当する数値にはBLV+AGI+装備及びパッシブスキルによる補正の数値が当てはまり、このが回避力と呼ばれ攻撃者のHITとの相関関係により命中率を算出する事になるわけだが、第2の数値である、完全回避力と呼ばれるこの数値によって、スキル以外の通常攻撃に限り、再度回避判定が発生するのだ。

完全回避率であるは $1 + LUKE / 10 + \text{装備補正値} (\%)$ となるのだが、ここで肝になるのが基礎値の1である。

つまりLUKEが初期値の1であつても装備品による完全回避の加算がなくとも、完全回避率は最低1・1%は得られる事になる。

ここに僕のリアルラック補正が加算される事で通常攻撃に関してはまず命中しないという事象が発生するのだ。

ここだけ聞くと本当にどうしようもないチートなのだが、話はそんな簡単な内容では終わらない。

というのも実測値として、姉スルーズとの模擬戦において、まるで剣線が自ら体を避けて行くような百数十回もの攻撃の中で1発だけ攻撃が命中した事があつたのだ。

この事から、恐らくはリアルラックという本来R.O.に存在しない値についても、個人による個体値が存在し、僕のリアルラックとの相関関係によつてまたさらなる確率の計算が行われるのであらうと予想される。

また別件での考察だが、まず土台としてR.O.のステータス値に存在するA.S.P.D (attack speed) つまり攻撃速度について、まず現実的理論上では通常100kgの剣を振りまわすのと50kgの剣を振りまわすのでは間違いなく攻撃速度に違いが出るはずであるし、50kgの剣と50kgの鈍器を振りまわしてもさほど攻撃速度に違いは出ないはずなのだが、R.O.の仕様上に於いては攻撃速度という項目についてその武器自体にA.S.P.Dの加算効果が付与されて居ない限りは、剣という同じジャンルの武器である以上、重量差があるうと攻撃速度に違いが出ない事になつてゐるし、同重量であろうと剣と鈍器という別種のジャンルで有る以上、その攻撃速度には大きな差異が伴つ事になつてゐる。

また現実的理論上、同じ人間が同じ武器を使用しても、職業が変更された所で、その身体構造に変異が無い以上は武器を振るう速度に変化は無い筈なのだが、R.O.の仕様上では職業による得意武器が設定されており、それ相応の攻撃速度ボーナスが設定されているのだ。つまり、同人間が転職という事項を経る事で身体的構造に変異が起らるのが常識であるはずなのだ。

さて重要なのは実際この現実的R.O.世界ではそこら辺はどうなつてゐるかだが、まず冒険者に成る前では、やはり同じジャンルの武器であつても重量差が存在すればその攻撃速度にはある程度の差異が生じた。

だが冒険者として認定された直後では、その重量差による攻撃速度の差異が消えたのだ。

これはつまり、ノービスとしてゲーム世界のプレイヤーキャラクターに認定された段階で、身体構造に何らかの変異、まあこの世界で

の一般的表現を使つなら神の祝福と言つべき事象が発生している事がわかつた。

というより所持した武器のジャンルによつて感じる重みが違うのだ。当然その重量に関わらず、である。

そして現実では武器の重量や振るわれる速度によつて相手に与える物理的エネルギー量、つまりダメージが変化するはずなのだが、この世界ではそういう法則すらも存在しないのである。

まさにこれは別世界、物理的法則すらも通用しないと考えて間違いないだろ?。

ちなみに、上記攻撃速度による検証は、自分の再現可能である限界の攻撃速度における理論であるため、任意にその攻撃スピードを遅らせる事も出来るようだ。

またリアルラック値以外にも、本来R.O.に存在しない数値化されないステータスが存在するようなのだが、これを名づけるのなら技術値、というべきだろ?。

つまりはテクニックである。

主に現在観測されている事項を上げるなら、技術値によつて命中率、またダメージすらも変化するのだ。

具体的には、技術によるフェイント、間合い、タイミング等で敵に攻撃が命中するかどうかが変わる。

そして技術値による加害箇所によるダメージの増加だ。

同じロッカーを攻撃する場合でも、足に切りつけるのと頭部に切りつけるのでは明らかにダメージが異なるのだ。

だがこれは、R.O.に本来存在する事象であるクリティカル攻撃との関連性がどうなつてているかという面で正直良く分からないと言える。クリティカル攻撃はステータス上ではCriticalという数値化された値が存在し、LUKや装備の補正値により通常攻撃でのみ確率的に敵の回避と防御を無視したダメージを与えるというものだ。

これは技術値による効果と一部類似した点が存在するが、完全に一致する物ではなく、また技術値にはスキルが関係してくると思われ

るため、これについても一致しない。

まあ上げ始めればきりがないし、未だ判明していない数値化されないステータスや事象が存在している事がとりあえず判明した。

さてわかつている事を至極簡単にまとめらる、リアルラック つえー、技術値 つえー。

結論、わからん事多過ぎー（^○^）ー

ああ話は多少戻るが、本来R.Oにおいて回避力が計算されるのは通常攻撃、スキル攻撃を含む物理攻撃においてのみであり、魔法はターゲッティングされ、発動した以上は確実に命中するという事になつていてる。

だが正直、ここまで実際のゲームの類似点や相違点を同時に見せられると何が何だかわからなくなつてくる。

もしかしたら魔法も気合い避けできんじやねー！？

まあ別にとある例外的手段を使えば気合いで避ける必用など無いのだがそれはまた後日語ろうと思つ。

話を戻そう。

何だつけ、何の説明してたんだつけ、長引き過ぎてわかんねえ！

あそุด、僕のリアルラックがどんなもんチートかつて話か。

さてここまでで如何にリアルラックがチートかどうか、またこの世界がどれほど意味のわからない世界なのか、ある程度は理解して頂けたと思つ。

反して僕は説明しながら、もしかして戦闘面においてはそこまでチートじゃないんじゃないだろうかとか思い始めて来た所である。姉と模擬戦したのもノービスに成る前だし……怖つ！

だが皆様落胆する事なけれ！

このリアルラックチートはこんなものではない。

ラグナロクにおいてモンスターを倒した際、ドロップするアイテムについても、其々に確率が設定されている。

どういうことかわかるよね？

倒したモンスターに関して、ドロップテーブルに設定されている物がほぼ100%ドロップするのだ。

これはむしろドロップしてしまつのだ、と言つべきかもしない。なにがまずいつて、倒すモンスター倒すモンスター、全部からぼろぼろぼろ装備品やカードが出るんだよ。

どう考へても周りから見ればなんだこいつ気持ち悪ッ状態だる。

冒険に出て最初に倒したポリンがいきなりドロップテーブルで等しく最低確率の0・01%に設定されてる筈のカードを1発でドロップした時、あ、これやばいんじゃね？と思つて、1匹目のカードドロップというある意味奇跡的な事態に興奮してのスルーズを傍目に、2匹目倒してまたカードがドロップして、その時点でスルーズの視線を盗んでばれない様に即座にカードを回収した。

それ以降はスルーズが居る前では自らがモンスターにトドメを刺す事だけは絶対にしない様に気を配つてゐる。

どうやらリアルラックが適用されるのは自らがトドメを刺した対象だけであるようなので、今までなんのかんのいつてスルーズに最後の1発を譲り譲り、視線を盗み盗みやつてきたけど、正直神経が磨り減つてきてるのを感じる。

チート過ぎる能力もある種考え方だ。

これは一人旅の方が気楽やもしれんね……。

とまあそんな神経を使う狩りを続け、それでも1日でドロップ品にロッカーカードが11枚と同数のロッカーのドロップテーブルの全品という意味のわからない状況になつた辺りで、スルーズと僕、共にJ-SVが10に達したから、こうして一人転職のためプロンテラを訪れたというわけだが。

そうそう、驚くべき事にスルーズはソードマンではなくアコライトになるらしい。

アコライトと言えば後衛職、支援や回復に特化した職業だから、なんでまたそうなったよとスルーズに不可思議な物を見る視線を送る

と、

「私は格闘家モンクになるの！」

と聞いて納得。

アコライトの上位職であるプリーストとモンク。

プリーストはアコライトの支援能力を更に特化させた職業であるのに対してもンクはナックルや鈍器による物理戦闘に特化した職業だ。気を扱うスペシャリストであるモンクの代表的な技には、気弾つていう気の球を飛ばしてダメージを与える指弾、相手の防御力が高い程より高いダメージを与える発勁、自分のSP全部消費して桁外れのダメージを叩きだす阿修羅霸王拳など、発動準備に時間がかかるが1撃で高いダメージを与えるスキルがそろつてゐる。

また通常攻撃に特化したコンボスキルも持つてゐる。

確かにその選択肢もあつたなーと考えつつ、僕は未だ自分が目指す職業を決めていなかつた事に気付いた。

自らのポテンシャルを最終的に最も効率的に利用出来る職業。懐かしい感覚だ。

開始数日でキャラや装備が完成してしまつようなエミュー鯖に於いて、まず何を作るのが効率的か、このサーバーの仕様 エミュー鯖はサーバー毎に大なり小なり違つた仕様やオリジナル要素を持つためサーバーによつて強職が違つてくるのだ で最も隙のなく効率的で完成度の高くなる職業は何か、等昔は良く考えたもんだ。

この考察してゐる時間がラグナロクをやる上で大きな楽しみだと思う。

まあそんなこんなで考えながら、こつしてスルーズの転職のため、プロンテラ大聖堂を目指していだといつて詰なんだが、まあ随分と長つたらしい話になつてしまつた。

どうにもやはり僕は物語を脱線させるのが好きなようだ。

さあそういう考へてゐる間に、眼の前にせまつてきたのがプロンテラ大聖堂である。

「すつ…げ…」「ーーい！初めて見たけどこんなに大きいんだーー！」

「ホント…… イズルードにはこんな立派な建物なかつたものね」

やばいやばいやばい。

超興奮する。

演技忘れそうになつた。

こうしてゲーム画面の中でしか見た事無い建物を現実として目にすると、得も言われぬ高揚感に襲われる。

当然プロンテラの巨大な外壁が晴れ渡る広大な草原の中に佇む姿を初めて見た時や、イズルードの街並みを駆け回つた時にも感じた感覚ではあるのだが、どうもこの感覚には慣れる事が出来そうもない。まあ慣れてしまふ事でこの感覚が得られなくなるというのなら一生慣れたくないものだと思うが。

慣れは人間を殺す、という言葉がある。

これを慣れは人間性を失わせ、情動を失つた人間など死んでいるのと同じ様な物だ、という意味だと長い間想つていた僕は、その本当の意味合いである所のただの人間の危機管理力の劣化を示すのだという事実を知つて、何かつまんねーなー等と思想したこと思い出した。

そんなくだんねえ格言無くなつちまえ！

なんて自己中心的な独白を心中でしつつ、再度プロンテラ大聖堂の壮大なステンドグラスに目を奪われる僕がいるのだった。

短ツ

「そうですか、聖職者見習いに成りたいと、その歳で関心な子ですね。それではプロンテラ北東のマンドラ「ゴラ」の森を抜け、野生のヨーヨーやスマーキーの生息する丘に巡礼に行っているルバルカバラ神父に会いに行つてください、それが主神オーディンがあなたにお告げになつた試練です」

なんて言われてほいほい森に入った結果がこれだよ！

今、眼前ではマンドラ「ゴラ」による触手プレイが繰り広げられている。

「ツツ…わやああああああああつ…」

もちろん獲物はスルーズだ。

まさにお約束である。

つていうかノビ（ノービスの略称）のHPでマンドラ「ゴラ」の攻撃2、3発喰らつたら普通に死ぬんじやね？

説明しようつ！

マンドラ「ゴラ」は一見してグロテスクな顔面付きの薦の塊の様な植物系モンスターであり、本来ならばその長い弦を地中に伸ばし、冒険者の足元からグサツグサツと突き刺すような感じで攻撃してくるモンスター、なハズだったのだが。

どういうわけか今日の前ではスルーズが生々しい薦によりぐるぐる巻きにされている。

さて、ノビの外見と言えばおなじみ、上は暖色系のノースリーブセーターに軽く起伏のついた胸当て、その上から背中に背負つた冒険者用鞄から伸びた皮ベルトを胸の前で交差させている。下は、裾の捲れた橙赤色の半ズボンに腰からオーディンの祝福を表

したという謎の布が垂れ下がっている。

若干禪つぽい。

さて、これは僕の主觀でしかないのだが、ノービスに関して注目すべき事項は未だ薄い胸の起伏を軽く強調させる様な背鞄から伸びたベルトの食い込みと、幼さを感じさせる肩から露出された細い腕、そして何よりこの場合、スルーズの可愛さだろひ。

歳を経て更に凜々しく強気になつた表情と瞳、滑らかな腰に届くかと言ふ黒髪。

そしてそれに何故かどつくんどつくん脈打つてゐるやたら生々しいマンドラ「ゴラの触手が合い俟つた結果。

「うん……マーベラス……」

なんて馬鹿な事を言つてゐる暇は無い。

今はそれほど強くは巻き付かれちゃいないみたいだが、ここから地面にピツターンなんて事になれば恐らくそれこそ2・3発で僕は可愛らしい姉のスプラッタを見る事になる。

そして心なしかスルーズの視線も痛い、気がする。

ああ、そうそう、言い忘れていたが、本来R.O.とは大変自キャラが死に安いゲームであり、蘇生可能というのは必須条件であると考えていたのだが、どうやら設定は若干鬼畜となつてゐるようで、死んだ後半日程度は魂がその場に残るらしいのだが、それまでに各種蘇生手段で蘇生させなければ其れは帰らぬ人と成るらしい。

つまり誰も見知らぬ土地でたつた一人で死んだりした場合、ほぼ確実にゲームオーバーとなるわけである。

だから基本この世界の冒險者はある程度ランクの低いような場所へ狩りに赴く場合でも基本二人以上での行動を心がけるらしい。

さて、一応僕達は出発の際に蘇生アイテムであるイグドラシルの葉を2枚づつ渡されているのだが、こんな所で無駄に使用していくは

何枚あつても足りないし、何よりここは現実の世界なのだ、ダメージを喰らつて血も出ず綺麗な体で死体になるわけでもない。可愛い物の可愛い状態を護るのは可愛い物を愛でる人間の使命なのだ。

そう自分に言い聞かせて、僕はもう少しこの状態を愛でてみたい心をかなぐり捨て、姉を絡め取つて『マンドラゴラ』の触手を切り捨てた。

鮮血の替わりに薄緑色の透明な液体を激しく噴き上げながら薦は易々と分断され、本体である薦の塊についていた顔のぐろい視線がこつちを見る。

やばい、そうとう気持ち悪い。

ホラー映画でも見ているようだ。

だが嫌悪感は飲み込んで、落下する姉を両腕と体全体を使って受け止める。

それなりに衝撃に備えて体に力を入れる。

だが軽く4・5メートル上空から落下してきた、自分よりも明らかに質量を持つて『アーチ』でいるであろう物を受け止めたにも関わらず、それほど腕や足の関節は悲鳴を上げなかつた。

これも神とやらの祝福なのだろうか。

その神が某力ミサマモドキと別物である事を祈る。

さて、当然の事ながらそんな感動的救出劇を黙つて見てくれている筈もなく、ようやく本来の攻撃方法を思い出したかのように鋭く先端の尖つた触手が地面からこちらを貫こうと……貫こうと飛び出してくるのだが、例によつて図つた様に紙一重で此方の体を避けて飛び出で来る。

良く見ると軌道からして体を捉えるであろう触手のほぼ全てが地面に転がる握りこぶし大の石に一部の先端がぶつかり絶妙に逸れている。

両手が塞がつて『アーチ』の状態で自分のレベルには少し手が余るような相手とともに戦うのは時間を無駄に浪費するし、何より他の仲間が

湧いても面倒だ。

僕はスルーズを抱えたままに尻尾を巻いて逃げた。

腕の中のスルーズは事態を理解するのに必死なせいか、はたまた茫然自失状態なのか、ただ僕の顔を見つめているが、そんな事は気にならない、通常R.Oをプレイする上では余り利用しない土地であるため、曇気な記憶の中にある道を辿りただ走る。

途中何度も僕が走った後の地面から同じ様に触手が飛び出してくるが、どうせ当たらないと腹を括つて無視を決め込んだ。

そうして気が付けば密々とした木々に囲まれた視界が開け、小高い丘に辿り着いていたのだった。

無我夢中で走っていたためか、自分が息もたえだえな状態になつている事に今更になつて気付き、大きく息を吸い込む。

晴れ渡る青空の下で大自然の中、胸まで深く吸い込んだ空気は、前世も合わせて今まで吸つた空気の中で最も澄んでいた気がした。

チヨンチヨンと足に触れる感触に気付き、ふと足元を見れば、クリつとした可愛い田の狸っぽいモンスター、スモーキーがくんくんと匂いを嗅いでいる。

良く見れば少し疎らになつた木々にはこれまた可愛らしい子猿モンスター、ヨーヨーがそこら中で日向ぼっこに興じている姿が見える。スモーキーやヨーヨーはノンアクティブと呼ばれる部類のモンスターで、こちらから攻撃しなければ襲つてくる事は無い。

目的の丘に到着した事を知り、ようやく心を落着け、そう言えどまだ姉を抱っこしたままだった事に気付く。

姉をゆっくりと地面に下ろして、

「大丈夫？」

と聞くと、ハツツと顔を振るわせて、優しく微笑みながら、

「ありがとう、大丈夫よ」

と返す姉を見る。

幸い薦に巻き付かれた時の軽い絞め後が腕に残つているもののほぼ無傷といった様子だ。

頬が少し紅い気がするのだが、まあそこまで気にする程ではないだろ？

「そつか、じゃあ行こつー！」

そう声を掛け、振替りながら後ろ向きに走り出す僕に、姉は少し複雑な視線を向けつつも、いつも通りの笑顔で、

「そんな走り方してると転んじゃいますよ？」

そう、返すのだった。

小高い丘の心地よい風が少し熱くなつた頬に当たつて心地いい。

先ほどまでの凛々しい顔とは違い、いつも通りの優し気な表情で微笑みながら、大丈夫？と問う妹の顔を見て、また胸が変に躍動するのを感じる。

先ほどまで自分よりも多少とは言え小さい体の妹に抱きかかえられ、その顔をじっと見ていた私は多少情けない気持ちを抱きながらも、何か別の、胸の中に熱い気持ちが芽生え始めるのに気付いていた。今までにも何度も抱いた事のあつたこの気持ちが何なのかは今の私にはまだわからない。

ただわかるのはその感情が負の感情に類するものではなく、何か温かな感情である事。

そして、ウルを家族として愛する気持ちとも、また何か違う物であ

るという事だった。

私は無邪気に笑いかけながら走り出す最愛の妹に何時も通りの注意の声を掛ける事で、ひとまずその気持ちを払拭した私は、もう眼前に迫る転職の時を想い、胸を躍らせるのだった。

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連＝横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n3908ba/>

MMOしんどーむ - In Ragnarok Online -

2012年1月13日19時57分発行