
MMOしんどろーむ - 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しんどろーむ - In Ragnarok Online -

【Nコード】

N3908BA

【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ットゲだけ。

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っ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った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ヘ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。あ、サーセン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）

あらずじ読んでね！

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もないので、寒暑未定な日々を各々お過ごしのことだろつとだけ言っておこう。

まあ、こうして日本語にて綴ってい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ば、貴君らがコレに目を通して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れないが、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、これを読むに当たっ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、またはっちゃ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酔ってい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うてこの話を読んでほしい。

間違っても、ウホッいい転生物、俺も転生チャンス来るまで親の脛齧って自宅警備すつか、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っ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国の経済に少なからぬダメージを与える等という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つた。

プロローグ（後書き）

はい、一ヶ月ぶりに投稿したかと想えばまさかの新作です。

もう片方更新しろっつーあれですよ、はい。

だって書きたくなっちゃったんだものっ仕方ない！

ってかまあほら言い訳っていうかね、お休みの理由は卒業論文って
いうかね？

誰に言い訳してんだろっね。

数少ない読者様だね！

ってなわけで、まあ皆様方楽しんで、もしくは軽く暇でも潰してい
って頂ければ、至極幸いです。

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呟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とはなるのだ。

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ったせいで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うのにも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。

いらついた気分のまま、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って僕を襲う。

適当なオニギリを2つ程と500ml紙パックのバン　ーテンココアをカゴに放りこむ。

バンホー　ンココア　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。

良いんだよいくら食っても　この場合飲んでもと言うべきか
太らない体質なんだから。

目的の品を入手し、さっさとレジに向かうが、昼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入る汚らしい風体のおっさん。

「っちょ……」

一言言つてやろうと一時は思うのだが、面倒事になる事が目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。
言うだけ無駄か……。

悪い意味で日本人らしい発想を常日頃から遺憾なく発揮しているのが僕である。

少して、やたらと声のでかいおっさんが去りようやく順番が回って来る。

僕は不機嫌さを隠す事も無しに、心の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。

一瞬ギヤ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、温めますかあ……？」

「……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？」

「いらないうす」

おにぎり温めるとか斬新ってレベルじゃねーぞ。

しかも外に出りゃ38 だぞ。

ガリガリ君なんざ買った日にゃ帰宅までにジュースになってるレベルだぞ。

等々、盛大に心中で突っ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。

生まれ変わって出直してこい。

押すと掛かれたドアを引き、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、さっさと帰ろ。」

少なくとも自宅に付けば丁度良い具合に冷やされた自室と、自キヤラ達が僕を待っている。

RO (Ragnarok Online)

それは僕にとつ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M

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)
ウルティマオンライン
であり、当初UO等と並び日本最大クラスの規模を持ったネットゲ

ームである。

その人気ぶりはUOと違い現在に至って続いており、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よし、多種多様で数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よし、ネットの中で深い人間関係を求めるもよし。

僕は専ら強さを求め、対人戦や攻城戦にやつきになっていたクチのプレイヤーだが、人間関係ではROで知り合い、オフ会 ネットで知り合った人間同士が現実で出会う会合 出合い結婚までしてしまうような奴すらいるそう。

まったく僕からすれば正気の沙汰ではない。

まあ度重なるアップデートによって現在ではご新規さんにはかなり敷居の高いゲームとなっているのだが、かく言う僕はクロース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）にちよくちよく浮気をしていたこともある。

つい最近あった三次職の実装や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いるわけだが。

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 といってもレベルはほぼ全キャラカンスト（本鯖ではLv150がMAXでありカンストとはそのMAX状態を指す）であるため、専ら金目当てのモンスターやボスを狩ったり、友人の手伝いであったり を思い浮かべつつ、ぼ

ーっと横断歩道を渡る。

その時であつた。

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トントラック。

僕はたまにFPS（ファーストパーソンシューティング：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。

「……あつ、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、僕の意識はブラックアウトした。

はっはっは！ 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？ 聞かんでもわかつた。

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ったのだろう。
でなければ、こんな事にはきっと成らなかったはずだ。

おい、起きろおら。

「……………あ？」

「あ？じゃねーよてめえ、年上には敬語使えおら」

目が覚めたら、頭に光るわっか付けた天使？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。

そういえばフランダースの犬のパロディでフラダンスの犬とか言うのあった気がする。

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）くらいあがった。

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、そっか」

「うん」

「いや軽過ぎんだろおいっ！」

天使に乗り突っ込みを入れたのは世界でもきっと僕くらいのもんだろっ。

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って居たのを思い出す。
だが現実には甘くない、するつとかわされた。

「てめー何ちゃちゃ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」

「わかった、謝るスマン、許してくれ、だからもうちよつと見た目
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っちはよお！忙
しいんだから早くしろや！」

そう言つて、いつの間にか俺が纏っ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、体感的に言うなら僕が軽くなつたのか。

うわーい！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うな勢いで

そうすると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っ黒い穴に吸い込まれていった
のだった。

「で、なんで幼女なんだよ」

気が付くと目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った幼女が立っていた。

どうやら僕は腹這いで転がされているようだ。

「ようじよではありません、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^^;」

「あれ……い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っちゃう僕って末期？

「こほんっ、さて、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、おう？」

僕はシニールすぎる状況の理解を取り合えず棚に上げまず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、じつはうんのようそをつけわすれちゃったらしいんですよーしたっばがー」

「……………は？」

「つまりーあなたにはほんらいひとつまれてくるときにもってるはずの、うんがなかったんですよー」

「うんって……………らつく？」

「……………はい、えっとお、そのーつまりー」

「……………」

「……………てへぺろ」

「死ね」

色々納得したけど色々納得できないなう。

「まあそうおこらないくださいよー、だからわざわざこうしてたかがにんげんふぜいのあたなにわたしがしゃざいをしにきたんですよー？」

「まあ下のケツを上が拭くのは当然の事だろ、社会的に」

「……………ちようしのんなよだぼが^^;」

「あれ、また幻聴聞えた……？」

どうやら幽霊という奴は耳が悪いらしい、きつとそう。

「なんでですねー、かわりといっちゃーなんなんですがー、あなた
のてんせいさをあなたのいしでじゆ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」

「しかもいまならおとくなおぶしゅんさーびすつきつ！きおくさく
じよはなし！さらにてんせいさはあなたのおもつまま！さらにさ
らにつてんせいさきでのねがいをなんでも1つだけかなえてあげち
やいます！」

「人の話きかないんだね、神様って」

まあ、要点をまとめるところだ。

僕死亡 実は運付け忘れちゃったテヘペロ 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 k t k r 来たコレの略である ! ! !

しかもチート設定の香り。

「ちよつとまつて、少し考える時間くれ……！」

「だが断る」

おいこいつまた口調変わったぞ。

「だってこれからすぐかみさまがあつあまるおちゃかいあるんだも
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、したっぱだもーん」

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
ないようだった。

「はい、あと30びよーねー」

「短っ……！」

え、え、ちよつとまでまで、転生さきつつたつて、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k、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）ネットゲ廃人乙^^;」
余計な御世話である、っていうか知ってんのかこいつ。

「かみさまはし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とげ世界がいいんだねーおっけー！ まっかせなさーい！」

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。

「あそくだ、ねがいごとはー？」

あ、やべ考えてなかった。

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つ。
だがあまりチート過ぎる設定でもきつと第2の人生を楽しめない。
運を貰えなかったせいで前世ではまったく楽しい人生を送れなかったのだから次くらいは……あ、運か。

「そくだ、丁度いいや、運の無い人生を送られた代償ってわけじゃないけど、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を送りたい！」

「へーそんなのでいいんだ、おっけー、そんじゃこれいじょうないくらいのりあるらつくね！ ってそれけっこーえぐくねー？」

「何でもいいつつたろーが」

そつえばまた口調がさつきから何度かひどい物になっているがもはやつつこむ気力もうせた。

「いやまあいいけどさーべつにー？ そんじゃまあ、いきさきもねがいもきまつたね！」

そつ言うやどこから出したか右手に小ぶりの木槌を握りしめ、大き

く振りかぶる。

え、まじで？そういう感じの射出なの？

「いつてらっしゃーい！」

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！
今はまだッ我慢の時ッッ！！

転生 幼女

「ぶぎゃ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HIEOホーリンラ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っ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！！元氣な女の子ですっ！！」

「旦那様にもお知らせしないとっ！ほらあんた突っ立ってないで走る！」

「は、はい！お知らせしてまいりますー！」

「可愛いわー……きつ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ったようだ。

え、男じゃねーのって？僕は前世でもれっきとした女だったが？

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ったが。

某悪友を含めた身の周りの友人も殆ど男だったし。

っていうか女相手は友達になるっていうレベルの問題じゃなかったしな……まあその話は今はいいでしょう。

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ったな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。

あれよあれよと言う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？」

「うわぁーっ！かわいいですね、おかあさまっ！」
不思議な暖かさを持っ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。
後に知った事だが、ミッドガルド大陸ルーンミッドガッツ王国の港町イズルードの町長宅の二女として僕は第二の生を受ける事となったようだった。

正直な話、赤ん坊時代はつらかった。

飽きたと言えるはずもなく、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っていない声帯では泣きじゃくることしか出来ずに汚物は垂れ流しで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った程だ。

そんな辛い時代を耐え抜き、2歳になってようやく立って歩いて下っ足らずにも会話が出来るようになった。

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ルン、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られない存在、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が。

まあ、ここまで言う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、その世界観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

と作った俗に言う種違いの子であるとされている。

はっはは、きつ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年間娘をやっていたいれば痛い程痛感出来る。若干天然で、乾した藺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を超えていると言う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ければ蹴り飛ばしたく成る程のいちやつきっぷりだ。

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ろう。

さて、歩けるようになってからというもの、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った。

絵本から学術書、歴史書、とにかく僕には情報が足りなかったからだ。

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った人間であるため、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ったからだ。

そうそう、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14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、効果を持っ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。横長の楕円を描くピンク色のぷにぷにとした容姿と可愛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ったポリンの容姿を持つマスターリングのカードと共に装備する事でFlee（回避力）が18上昇する。

一般的にこういっ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、各々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。

詳細の効果は随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廃人である僕だが、必用不可欠なクエスト以外には全く触れてこなかった上に、そのクエストの会話でさえもEnterキーを連打しすつとばすという典型的な実用性重視プレイヤーであったため、この世界で常識であるような、たとえばルーンミッドガッツ王国という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、そういった情報が残念ながらすつぱ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ョコンと座り込み、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まだあまり得意ではないようだった。

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っ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！」

「ふえー、スルーズおねえさましゅごいね！」

「でしょっつえへへっ」

ああ、スルーズ可愛いよスルーズ、父に似てぱちりくりくりした瞳と整った顔立ち、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。

可愛い物を愛で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った優しい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った。

生前の僕はどちらかというとボーイッシュな装いだっただため、そのギャップも一際である。

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RO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。

幼女 冒険者

自宅に存在する図書をほぼ読み切ったのは僕が4歳になって数カ月が経った頃だった。

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ったのだ。

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、ルーンミッドガッツ王国と呼ばれる様になってから数百年が経った頃らしいという事だ。

ルーンミッドガッツ王国の王座は七王家から12歳以上の王候補を立て、その中から選出されると言う形式を取っているらしい。

初代王ルーンミッドガッ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いるが、長い間病床に伏せているという噂で、長らく大衆の前に姿を現していないそうだ。

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っている真つ最中だとか。

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

ルーンミッドガッツ王国の建国にあたり在っ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、大海に横たわってい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って子々孫々まで、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う。

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、ルーンミッドガッツ王国は一時の混乱に陥るのだとか。

さて、ROの世界をこよなく愛する僕でも流石に冀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、逸話や寓話の類とさ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？はっはっは、最初に記した筈だ。

これは僕の見栄を大いに含んでいると。

ぶつちやけた所、小難しい話を盛り込んでそれらしく物語を彩る為、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ってしまっ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1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！？」

「ああ構わんど、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っている。

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

ROには現在、剣士、弓師、聖職者見習い（アコライト）、魔術師、マシジャン盗賊、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二通りの上位職である二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、ガンズリンガー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二次職が二通り存在している。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っていないのだ。それは時期尚早という物だろう。

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歳になった現在、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ってはいないし、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っている。

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ろう。

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！ああと二百回繰り返しっ！」

「はいっ！！」

それはそうと、父は稽古になると人格が変わる。

普段は親馬鹿ってレベルじゃねーぞこの親父、っ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ある事に気付いて、僕は一刻も早く月日が経つのを願うのだった。

さーて、7歳になりましたよつと。

まずは結論から言っと、姉はノービスになった。

ついでに僕もノービスになった。

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、姉は父に冒険者の掟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、父にあっ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、知識だつて大人に負けないくらい持っ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に2年でマスターして見せたのだ。

そりゃ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っ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、姉と模擬戦を行っても、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、これには僕がカミサマモドキから貰っ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った。

「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が、私ではもうウルには勝てなくなてしまいました、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、大人び過ぎだろう。

日本だっ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年間も修練を積みば成熟も早く成ろうと言う物だし、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か。

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った。

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った。

冒険者としてのイロハ、これを聞いた限りでは、僕にとっ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）に近い物となったのだ。

確かにこれはなんというか、現実離れしているというか、ご都合主義と言ってしまうばそれまでだが、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、

「我々がオーデインを主神と祭っているのは二人とも知っているな？その冒険者となった者達はその主神オーデインの加護を受け、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^{ナイト}であり、母はアコライトの上位職である聖職者^{プリースト}であつたそうだ。

まさにうっ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 L Vとする）とジョブレベル（後述ではJ L V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う名目らしいステータス画面、そして冒険者が皆等しく所持する神託を受けたと言われる荷物鞆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。

またこの荷物鞆は放りこめる物体の総重量的な意味では有限なのだが、体積的な意味ではほぼ無限の構造を持っているという、謎の鞆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……圧倒的ツツご都合主義ツツ！！

と言いたい所ではあるのだが、R O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、僕が抱いている常識や物理法則というのは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気にする事もない、というよりその常識では有り得ないだろうと言う考え方こそが、狭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。

つまり所、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R.Oというゲームは回復薬を連打、もといがぶ飲みするよなゲームなのだ。

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って大変だろうし、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ってしまう。

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、R.O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行く。

前述ではB.L.Vは150まで開放となつていと説明したが、基本的にB.L.V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ろう)。

またJ.L.Vはノービスでは10、一次職および二次職では50が最大値となっている。

またB.L.Vアップ時には六つの基本ステータス(後述では基本ステとする)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Pとする)と呼ばれるポイントが得られる。

またこのB.L.V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行くし、基本ステ値が上昇するのに比例して基本ステを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。

また基本ステは通常最大値が99となっている（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にあがった時の方がより多くステPを得られるし、基本ステの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つ上昇することにスキルポイント（後述ではスキルPとする）を1つつ得る事が出来る。

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せず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。

またアクティブスキ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てはまる。

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、RO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CRIやHITについての説明を始めると諸君らもそろそろ嫌気が刺してくる頃だろうと思うので一先ず基礎知識のお話はこの辺りにして置こう。

まあよう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1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ったではないか。

RO廃人にROの話が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う。

最終手段としては、

「あつ、塾の時間だつ！」

と露骨に話をぶっ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。

さて本題に戻ろう。

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鞆を1つ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ったわけである。

はてさて、これから綴られるのはそんな二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、そんなほんのりどつきりとした冒険の日々を描いた、紀行文のような日記の様な 何かである。

幼女 冒険者（後書き）

よーやく冒険やー！！

何から書こうかなー！今からwktk！

冒険者 教会（前書き）

自分で考えたファンフィク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。

冒険者 教会

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、ルーンミッドガッツ王国首都プロンテラ。

およそ中世欧風を想わせる基本レンガ造りの建築物が立ち並び、都市中央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ッ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ろう。

また現在病床に伏せているルーンミッドガッ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、結婚式場といっ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ョロキョロと探し回ってしまうのは僕の悪い癖というよりはRO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。

まあざっと品物を見回した感じ、商品のレベルはRO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ったり装備品であったり、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はいけませんよ、迷子になったら大変です」

「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まだ7歳である僕を事あるごとに子供扱いするの。

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、迷子っていうかまあなんというか、正直目を瞑っていても迷わない自信がある。

僕がいったい何度このプロンテラというフィールドに於いてMAP構成すらも利用する対人戦闘を繰り返したと思ってるんだ……何て事言っただけじゃ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二日目である。

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ポリンや、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、ちっちゃくて真っ白で可愛い毛玉兔のルナティック等、RO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ぺしと倒しつつ、さらに西の通称バツタ峠と呼ばれる地域に向かった。

初心者の最初のレベル上げに良く利用される　正確には利用されていた、と言うべきかRO後期ではもっと効率の良いレベル上げフィールドがいくらかもあるため余り使われなくなった　バツタ峠には何が楽しいのか四六時中ギターを弾きつつピョンピョン跳ねまわるバツタの化物　サイズの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ツタというよりキリギリスに近いか　であるロッカー、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、ロッカーはノービスの段階でもそこそこ倒せる上、そこそこの経験値を持っていると言う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かけ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ったわけだが。

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だが、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っても良いかもしれない。

それが戦闘にどう絡むかという説明をしようと思う。

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ってしまうわけなのだが、RO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LEEの相関関係によって、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、LEE500の対象に物理攻撃をしかけたとして。

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うなら、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、それは確立という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1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、FLEE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、この回避力と呼ばれる攻撃者の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 $1 + LUK / 10 + \text{装備補正值}(\%)$ 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LUKが初期値の1であっ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ったのだ。

この事から、恐らくはリアルラックという本来RO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ってまたさらなる確率の計算が行われるのであると予想される。

また別件での考察だが、まず土台としてROのステータス値に存在するASPD (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、RO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ASPD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、重量差があろうと攻撃速度に違いが出ない事になっているし、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う事になっている。

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、RO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、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RO世界ではそこら辺はどうなっているかだが、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っ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

の一般的表現を使うなら神の祝福と言ふべき事象が発生している事がわかった。

というより所持した武器のジャンルによって感じる重みが違ふのだ。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っ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った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う。

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RO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、というべきだろうか。

つまりはテクニクである。

主に現在観測されている事項を上げるなら、技術値によって命中率、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。

同じロツ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、RO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っ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や装備の補正值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無いし、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るなら、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＼（＾０＾）／

ああ話は多少戻るが、本来RO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っている。

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ってくる。

もしかしたら魔法も気合い避けできんじゃね！？

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う。

話を戻そう。

何だっけ、何の説明してたんだっけ、長引き過ぎてわかんねえ！

あそうだ、僕のリアルラックがどんなもんチートかって話か。

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う。

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……怖っ！

だが皆様落胆する事なかれ！

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。

と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うのだ、と言うべきかもしれない。なにがまずいって、倒すモンスター倒すモンスター、全部からばろばろばろばろ装備品やカードが出るんだよ。

どう考えても周りから見ればなんだこいつ気持ち悪ッ状態だろ。

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、これやばいんじゃないかね？と思って、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るスルースを傍目に、2匹目倒してまたカードがドロップして、その時点でスルースの視線を盗んでばれない様に即座にカードを回収した。

それ以降はスルース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ってる。

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、今まではなんのかんのいってスルースに最後の1発を譲り譲り、視線を盗み盗みやってきたけど、正直神経が磨り減ってきてるのを感じる。

チート過ぎる能力もある種考え物だ。

これは一人旅の方が気楽かもしれないね……。

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った辺りで、スルースと僕、共にJLVが10に達したから、こうして二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。

アコライトと言えは後衛職、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
に対してモンクはナツ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、気弾って
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ってる。

また通常攻撃に特化したコンボスキルも持つてる。

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

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うようなエミュ鯖に於いて、
まず何を作るのが効率的か、このサーバーの仕様 エミュ鯖は
サーバー毎に大なり小なり違った仕様やオリジナル要素を持つため
サーバーによって強職が違ってくるのだ 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。

この考察してる時間がラグナロクをやる上での大きな楽しみだと思
う。

まあそんなこんなで考えながら、こう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たという訳なんだが。

まあ随分と長ったらしい話になってしまった。

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。

さあそうこう考えている間に、眼の前にせまってきたのがプロンテラ大聖堂である。

「すっげ……ごーい！初めて見たけどこんなに大きいんだー！」

「ホント……イズルードにはこんな立派な建物なかったものね」
やばいやばいやばい。

超興奮する。

演技忘れそうになった。

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っ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う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は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、情動を失っ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っていた僕は、その本当の意味合いである所のただの人間の危機管理能力の劣化を示すのだという事実を知って、何かつまんねーなー等と思想したことを思い出した。

そんなくだんねえ格言無くなっちゃえ！

なんて自己中心的な独白を心中でしっつ、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。

冒険者 転職試験（前書き）

短ッ

冒険者 転職試験

「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、野生のヨーヤーやスモ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ってください、それが主神オーデインがあなたにお告げになった試験です」

なんて言われてはいはい森に入った結果がこれだよ！

今、眼の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。

「ッッ！きゃああああああっっ！！」

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23発喰らったら普通に死ぬんじゃない？

説明しようっ！

マンドラゴラとは一見してグロテスクな顔面付きの蔦の塊のよう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ッグサッ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蔦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った冒険者用鞆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インの祝福を表

したという謎の布が垂れ下がっている。
若干禪^{ふんどし}っぽい。

さて、これは僕の主観でしかないのだが、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鞆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う。

歳を経て更に凛々しく強気になった表情と瞳、滑らかな腰に届くかと言う黒髪。

そしてそれに何故かどつくんどつくん脈打っているやたら生々しいマンドラゴラの触手が合い俟った結果。

「うん……マーベラス……」

なんて馬鹿な事を言っている暇は無い。

今はそれほど強くは巻き付かれちゃいないみたいだが、ここから地面にビッ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RO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っているようで、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っ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険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は

何枚あっても足りないし、何よりここは現実の世界なのだ、ダメージを喰らっ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いたい心をかなぐり捨て、姉を絡め取っている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蔦は易々と分断され、本体である蔦の塊についていた顔のぐろい視線がこっちを見る。

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。

だが嫌悪感はいきなり飲み込んで、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入力する。

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って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った。

これも神とやらの祝福なのだろうか。

その神が某カ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っ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っ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、例によって図った様に紙一重で此方の体を避けて飛び出て来る。

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。

両手が塞がっている状態で自分のレベルには少し手が余るような相手とま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。

僕はスルースを抱えたままに尻尾を巻いて逃げた。

腕の中のスルース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、そんな事は気にしない、通常ROをプレイする上では余り利用しない土地であるため、臆気な記憶の中にある道を辿りただ走る。

途中何度か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、どうせ当たらないんだと腹を括っ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っている事に今更になって気付き、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っ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、クリとした可愛い目の狸っぽいモンスター、スモーカーがぐんぐんと匂いを嗅いでいる。

良く見れば少し疎らになっ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。スモーカ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ってくる事は無い。

目的の丘に到着した事を知り、ようやく心を落着け、そう言えば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、ハツつと顔を振るわせて、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。

幸い蔦に巻き付かれた時の軽い絞め後が腕に残っ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う。

「そっか、じゃあ行こっ!!」

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、

「そんな走り方してい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った頬に当たって心地いい。

先ほどまでの凛々しい顔とは違い、いつも通りの優しい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始めるのに気付いていた。

今までにも何度か抱いた事のあっ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。

私に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に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^{たんのう}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しんどろーむ - In Ragnarok Online -

2012年1月13日19時57分発行