

Only Sense Online <sup>ミューズ</sup>白銀の女神  
—オンリーセンス・オンライン—

アロハ座長

---



ファンタジア文庫

2391

# Only Sense 白銀の女神 Only オンリーセンス・オンライン

一話

ミュウとハイスピードレベリング / 006

二話

ルカートとゴーレム先生 / 057

三話

トウトビとファッション / 110

四話

コハクとリレイ / 161

五話

ダンジョンとタイムアタック / 209



口絵・本文イラスト ゆきさん

## トウトビ Toutobi

ミュウたちとダンジョンで会うことになる恥ずかしがり屋の女の子。

【隠密】センスなどを駆使するアサシンのスタイルのソロプレイヤーだったが、仲間とパーティを組むことになり、斥候役としての才能を開花させる



## ミュウ myu

バグデレ

β版では「白銀の聖騎士」と呼ばれ伝説となった攻略プレイヤー。本作の主人公。片手剣と光魔法を組み合わせた独自の〈魔法剣士〉スタイルで、最強を追い求めている



## リレイ Rirei

参加する野良パーティでことごとく問題を起こしている魔法職のお姉さん。一方で、魔法センスの練度は高く、一撃の威力で勝負する火属性の魔法に長けている



## コハク Kohaku

リレイとコンビを組む和装の魔法使い。いつもリレイの行動に悩まされているが、彼女との連携は抜群で、防御魔法なども得意としている



## ヒノ Hino

β版時代からミュウとパーティを組んでいた元気いっぱいのプレイヤー。小柄な体格ながら、槍や槌などの重武器を用いて戦うアタッカー



## ルカート Lucato

正式版がオープンしてほどなく、ミュウと出会った初心者プレイヤー。ミュウと冒険を進めるうち、〈司命塔〉としての能力が磨かれていく。剣と盾を使いこなす正統派の剣士



## 一話 ミュウとハイスピードレベリング

剛毛の鎧と反り返った牙を持ち、筋肉質な四肢で地面に立つ宿敵——ビッグボア。そんな相手からの幾度とない攻撃を受け止める。そして、隙を突いて、斬り付けダメージを蓄積していく。

そして、今度も——

「この勝負！ 私が貰ったあ！」

『プロオオオッ——』

ビッグボアは頭を振るい、牽制するように反り返った牙を振り回す。

鳴き声で自らを鼓舞し、愚直なまでに真つ直ぐな突撃を繰り返す。私は、それを何度も正面から受け止め、反撃を加える……その予定だった。

「えっ……」

何が起こったのかわからなかった。

ただ事実としては、剣が折られ、破壊された剣が掬い上げられ、光の粒子となって手の

中から零れて消えていく。

次の瞬間、猪の牙が迫り——

私は、小さい頃からゲームが好きで、今でも大好きだ。

古いゲーム、新しいゲーム、家庭用にアーケード。

ロープレ、アクション、シューティング、アドベンチャー、格ゲー、音ゲー、クイズ……お姉ちゃんとお兄ちゃんの友達もゲーム好きだから、色々なゲームを持ち寄って遊んだ。あんまりゲームが得意じゃないお兄ちゃんも楽しめるゲームを選んで、四人で遊んだり、勝つためにこっそりと一人でプレイしてゲームの腕を磨いたりした。

時間も忘れて色々なゲームを遊んだ。時々だけど、私自身がゲームの中に入り込んで全身でゲームの世界を感じてみたい。自分だけのキャラクター、自分しかいない存在となつてゲームしたい。そんな思いがあった。

でも、それは絶対にありえない。だって、どんなにゲームのキャラクターに自分を重ねても、そのキャラクターになれるわけじゃないんだから。

そんな絶対に叶わないと思っていた夢は、すぐ近くに來ていた。

「……【Only Sense Online】？」

「そうだ。そのVRゲームのβテストの募集だ。これには、静さんも参加——『私もやる！』——そう来ると思っただぜ」

お兄ちゃんの親友の巧さんに誘われたVRMMORPGのβテストの抽選も通って、私たちはβテストを遊び尽くした。

いつの間にか私は、【白銀の聖騎士】と呼ばれるプレイヤーになっていた。

β版の公開期間は、三か月。その間、効率よくレベル上げをすることができたプレイヤーがどれだけいたのかは知らない。だが正式版では、この経験が生きるはずだ。

一部の引き継ぎ要素を除き、レベルとアイテムはリセットされてしまう。

知り合いのプレイヤーとは、正式版のオープンで再会の約束をして、β版が終わりを迎えた。

そして、この夏休みに【Only Sense Online】が、正式版として帰って来る。

リセットされたけど、私は、もう一度【白銀の聖騎士】になると思う。

——今度は、もっと早くにパラディンになってみせる。



「それじゃあ、お兄ちゃん！ 先に行ってるからね！」

【OSO】の正式版オープンの日、私は、サーバーが開かれるのと同時に部屋に置かれたVR機材であるVRギアを装着して、ベッドに横になる。

お兄ちゃんは、早めのご飯の後片付けをして後からログインする予定だから、私は先に静お姉ちゃんと合流する。

β版のキャラクターデータを引き継いで、私は誰よりも先に【OSO】の世界に降り立つ。

「——私は、帰って来た！」

私は、興奮をそのままに声を上げる。

降り立ったのは、第一の町の中央に位置する場所——東西と南北に延びる大通りの交差点点。

剣と魔法のファンタジーらしく、中世ヨーロッパ風の巨大な外壁に囲まれた町並みは、煉瓦造りの家と石畳がベースとなっており、所々に木材やガラス窓が使われたものだ。

大通りを逸れて裏路地に入れば、住宅地と憩いの広場が用意されており、そこでは、

N【オンラインプレイヤー・キャラクター】  
P Cたちが集まっておしゃべりしている。

次々とログインしてくるプレイヤーたちは、この町並みに圧倒されっぱなしだ。その一方で、町を眺める間もなく移動を開始している人たちもいる。

「風情がないなあ。って言っちゃ悪いけど、私もβ版では歩き回ったなあ」

あの頃は、プレイヤーの数が限られており、自分の足で色々な情報を探し求めるしかなかったために、町全体の地理は頭に叩き込まれている。

少し移動しただけでβ版には見られなかった追加要素が所々に見られて、間違いないで私の目を楽しませてくれる。

「さてと、まずは、センスの取得と静お姉ちゃん。ううん、ゲームだとセイお姉ちゃんと合流かな」

私は、メニューを開き、センスの取得画面を選択する。

【Only Sense Online】のゲームシステムは、このセンスが全ての基本と書いていほど重要だ。

各プレイヤーは十のセンスの装備枠を持ち、それぞれのプレイスタイルに合わせてセンスを付け替えることができる。

剣を持ちたい人は、【剣】のセンス。槍なら【槍】、魔法だと魔法に必要な複数のセンスを取得する必要がある。また戦闘系センスの他にも、生産系センスや、ステータス上昇系、補助系、趣味系と色々な種類がある。

スタンダードなセンス構成を選ぶもよし、挑戦的なセンス構成を選ぶもよし、生産や趣味という攻略とはかけ離れたセンス構成を選ぶもよし。

——プレイスタイルは、まさに only という謳い文句は伊達じゃない。

そして、そんな私が選んだセンスは、これだ。

【剣Lv1】 【鎧Lv1】 【物理攻撃上昇Lv1】 【物理防御上昇Lv1】 【魔力Lv1】 【魔法才能Lv1】 【魔力回復Lv1】 【光属性才能Lv1】 【回復Lv1】 【気合Lv1】

最初に取得したセンスは、この十個だ。β版での最後のプレイスタイルを意識しつつ、効率よくプレイをするためのセンス。この中のいくつかのセンスは、いずれ控えに回る予定だが、使えないことはない。

各センスを軽く説明するならば、【剣】センスは剣に分類される武器によるダメージ判定の発生とダメージボーナス。【鎧】センスは、鎧を装備した時に防御力にボーナスが入る。この二つを、武器センスや戦闘系センスなんて呼ぶ。次に、【物理攻撃上昇】と【物理防御上昇】だ。武器や防具系のセンスのように何かを装備できるようになったり、【スキル】や【アーツ】のような——そう、必殺技のようなものは取得できないけど、物理攻撃のA.T.Kと物理防御のD.E.Fのステータスに補正を与えてくれる。

これらのセンスをステータス上昇系と呼ぶ。

次は、魔法の基本である三つのセンス【魔力】【魔法才能】そして、魔法の属性。

この【魔力】は、プレイヤーにMPを与えるセンスで、さっき言った【スキル】や【アーツ】の発動には、このMPが必要になる。だから、魔法を使わないプレイヤーは【魔力】センスだけ持つてゐる人もいる。

センス【魔法才能】は、これだけだと意味のないセンス。【魔力】と【魔法才能】、そして魔法の属性の三つがセットになって初めて効果を發揮する。

私の選んだ魔法の属性は【光属性才能】と【回復】。

属性センスには、火、水、風、土、光、闇の六つの基本属性があり、それぞれに対応する魔法と属性耐性を得ることができる。

そして【回復】のような汎用センスは、その系統の補助魔法を覚えられる。

最後に、【魔力回復】と【気合い】のようなパッシブ効果——つまり自動で様々な効果を与えてくれる補助センス。

これらで私のセンスステータスは構成されている。

「目指すは、β版時代のステータス！ パラディン再び！」

「ミュウちゃん。楽しそうね」

「あっ、お姉ちゃん！」

私が振り返るとそこには、水色の髪をしたおっとりとした女性が立っていた。チャームポイントである泣きボクロのある美女は見間違えるはずがない。β版でもよく見たセイお姉ちゃんのキャラクターだ。

私は、躊躇うことなくその胸に飛び込むように抱き付く。

「お姉ちゃん！ 久しぶりだ！」

「ええ、ミュウちゃんも久しぶりね」

ぎゅっと包み込んでくれるお姉ちゃんのおっぱいの柔らかさを十分に堪能する。

ぽよん、ぽよん、と顔を押し付けければ反発する柔らかさだ。ふと視線を感じて周りを見れば、他のプレイヤーたちがお姉ちゃんのおっぱいに釘づけになっている。

「お姉ちゃんを勝手に見ない！」

「ミュウちゃん。いきなりどうしたの？」

セイお姉ちゃんは気が付いていないが、何人かのプレイヤーはこの魅惑のおっぱいに見惚れてた！　そして、私の言葉にビクッと驚いて、そそくさと逃げて行く。

お姉ちゃんのおっぱいは私ののだ！　と内心で宣言する。

「それで、峻ちゃんは？」

「お兄ちゃんは、後片付けしてから来るって。お姉ちゃんはどうセンスを取った？」

「ええ、ちゃんと初期装備もあるわ」

そう言っつて、掲げて見せるのは、武器センスを選べば最初に貰える初期装備。お姉ちゃんは、【杖】のセンスを手に入れたために、初心者杖という装備を、私は剣なので初心者の剣という装備を手に入れた。

「お兄ちゃん来る前に買い物を買って済ませちゃおう？」

「そうね。その方が、峻ちゃんに説明する時にスムーズにできるわね」

お姉ちゃんの同意を得て、善は急げとばかりにお姉ちゃんの手を引いて町中を歩く。

私たちが寄るお店はNPCの武器屋と雑貨屋だ。

武器屋には、NPC製の武器や防具。雑貨屋には、冒険に必要な回復アイテムや消耗ア

イテムなどが置いてある。

生産職プレイヤーが作るアイテムに比べたら効果は低いが、序盤の繋ぎになる装備だ。

「いらつしゃい。何にします？」

「すみません！　これの下取りと新しい武器、それから軽い鎧をください！」

「私も杖の下取りと別の装備を」

私は、初心者シリーズの武器を売って、売ったお金とβ版から引き継がれてるGを利用して、このお店で一番攻撃力の高い鉄シリーズの剣を複数購入。そして、一番軽い鎧である革製の肩当ても買う。

革製の肩当ては、【鎧】センスの防御ボーナスを得るために装備する。

「よし！　私の買い物終わり！」

「ミュウちゃん。そんなに剣を買ったけど、それってインゴット用に？」

セイお姉ちゃんも同様に、既に自分の杖・オークスタッフを選び取り、両手で抱きしめるように握っている。

私になぜ同じ装備を幾つも買うのかをセイお姉ちゃんが尋ねて来たので、少し曖昧に答える。

「半分正解かな？　後は、使い潰すための予備の剣」



今回買った鉄の剣は、主に鉾石の代用品だ。

「生産職の人に武器を作って貰うのに鉾石を採りに行く時間が勿体無いし、初期レベルだとなかなか集められないからね。装備を作って貰うための素材はこういうところで確保しないと」

鉾石の代用としては割高になるが、鉄の剣一本をインゴット一つに作り変えられる利便性がある。なのでβ版から引き継いだお金があるので沢山買った。

そして、耐久度の低いNPC製の武器は、替えが利くために、耐久度無視して序盤の無茶な戦い方の時に使用する。

「ミュウちゃんは、消耗品買う？」

「うーん。そうだなー」

必要なものは既に考えてあるので、セイお姉ちゃんと一緒に回復アイテムである初心者ポーション三十個と通常のポーション十個を雑貨屋で購入して、広場へと戻って来る。

「そろそろ、お兄ちゃんがログインする頃かな」

周囲を見渡せば、ログインして増え続けるプレイヤーたちが見える。こんなに人が集まるのは、β版ではイベントがある時くらいしかなかったな、と思い出して、クスツと小さく笑う。

そうこう眺めている内に、メニューのフレンドの欄で事前に登録しておいたお兄ちゃんのログインを確認することができた。

画面の灰色から白に変化した名前を選択して、お兄ちゃんとチャットを繋ぐ。

「あつ、お兄ちゃん。繋がってる？」

「なんだ。美羽か。驚いたぞ」

お兄ちゃんもファンタジー世界に感動していたのかな？ ちよつと急かしちゃったかも、と反省しつつも、待ち合わせ場所を決める。

β版でもよく目印の一つとなった場所だ。女性の石像が建てられた広場は、ハチ公前並みにOSOでは定番の待ち合わせスポットとなっている。

「こつちも人が多くて分らないから、お姉ちゃんと北の大聖堂前で待ち合わせしよう。待ってるね」

そう言つて、私とお姉ちゃんは、待ち合わせの場所に向かう。

「分かった。すぐ行く」

その間もチャットが繋がったままのお兄ちゃんの声をセイお姉ちゃんと共有して聞いている。うわあ、とか、ほわお、とかお兄ちゃんの感嘆の声が上がる度に、私たちもβ版の時はこんな感じだったのかな、と思り返して、二人でくすくす笑う。

「ねえ、お兄ちゃん。もう着いた？」

『ああ、着いたが……どこだ？』

私が心配になって声を掛けると、どうやらちゃんとここまで辿り着けたようだ。だが、待ち合わせ場所には同じようなプレイヤーたちも多いし、また私たち自身は目立つ装備を身に着けているわけじゃない。

「聖堂前の像の下。白い髪だよ。お姉ちゃんは水色」

しばらく待っていると、人波を掻き分けて真っ直ぐにこちらに進んでくる女の子を見つけた。

ファンタジー色の強いゲームにしては珍しい黒髪。そう言えば、お兄ちゃんもキャラエディットで配色とか弄ってないから黒髪なんだよね。と思いながら眺めていると、その人は目の前に来た。

間近で見るとビックリするくらい的美少女だ。

長い黒髪を持つスレンダー系のその美少女は誰だろう？ とセイお姉ちゃんと一緒に顔を見合わせて首を傾げる。どこか見覚えのある雰囲気を感じるのだが、すぐには思い出せない。

「美羽で合っているか？」

「えっ、ハイ。ミュウです、が、どちら様ですか？」

相手は私のことを知っている。だけど、私のβ版の時の知り合いではない。そして、相手の次の言葉に私は、驚きを通り越して一瞬、頭の中まで真っ白になる。

「俺だよ、お前の兄の峻だよ」

「えっと？ 峻ちゃん？ お姉ちゃん、しばらく会わなかったから分からなかったよ。いつの間に女の子になっちゃったの？」

私の横では、頬に手を当てて、それほど驚いた様子を見せないセイお姉ちゃん。

「いや、お姉ちゃん、違うから!! これそういう問題じゃないから！ なんて、お兄ちゃんがお姉ちゃんになっっているの？」

広場に私の絶叫が響く。

結論から言うと、お兄ちゃんは、お姉ちゃんになりました。

どうやらキャラエディット時のカメラの誤認だそうです。まあ、可愛いからそれは許す。問題は、その後！ 非効率なセンス構成の組み方のユンお兄ちゃん！

「——一緒に冒険できると思ってたのに！」

その後、不遇<sup>ふぐ</sup>センスまみれのお兄ちゃんをOSOの世界に慣らすため、私が手本となつて簡単なチュートリアルをしてあげた。

「じゃあ、最後に必殺技<sup>むせ</sup>——【アーツ】。ちょうど【剣】のセンスが5になったから……」私の武器センスがレベル5になり使用できる【アーツ】を放つために、一番近い草食<sup>そうしょく</sup>獣<sup>じゅう</sup>に近づく。

こちらから攻撃しなければ攻撃を加えて来ないノンアクティブなMOBに対して、先制攻撃を決めるための最適な位置取りをする。

β版で何度も使用したアーツを思い返ししながら、片手で握る鉄の剣を正眼に構える。

「——《デルタ・スラッシュ》！」

剣に銀色の光が宿り、三角形の軌跡<sup>きせき</sup>を描く三連撃を放つ。

振り抜かれた一撃ごとにアーツによる補正の掛かった斬撃ダメージが入り、二撃目でMOBのHPを全て削りとる。三撃目はもう必要もなく、光の粒子<sup>りゅうじ</sup>の中で空を切った。

その後も、幾つかセイお姉ちゃんと二人でアドバイスをするが、《デルタ・スラッシュ》

に驚き、未だ<sup>いま</sup>に反応が鈍<sup>にぶ</sup>いお兄ちゃんは、生返事を返している。

本当に一人にして大丈夫なのだろうか。と思うが、逆にお兄ちゃんが一人で考える時間必要だと思い、ここは大人しく解散することにした。

お兄ちゃんのチュートリアルを終えて、セイお姉ちゃんとも別れた私は、平原に留<sup>とど</sup>まり草食獣を狩り続ける。

「お兄ちゃんたちと別れたのはいいけど、まだ時間があるんだよね」

一度、自分のセンスステータスを確認する。

【剣Lv5】【鎧Lv3】【物理攻撃上昇Lv3】【物理防御上昇Lv3】【魔力Lv3】【魔法才能Lv3】【魔力回復Lv2】【光属性才能Lv3】【回復Lv3】【気合いLv2】

「むう、全然レベルが上がってない」

私は、唇を尖らせて自分のセンスステータスを見つめる。

センスは、各センスに適した行動を取ることでレベルが上がる。例えば、【剣】のセンスは、剣で敵に攻撃すれば経験値が入り、レベルが上がる。私は、さっきのチュートリアル戦闘で防衛系のセンスのレベルを上げるためにわざと何回か攻撃を受けたが、それでも満足いくレベルには達していない。

「むう、どうしよう。これからレベル上げでも……ってフレンド通信？」

私は、視界の端で点滅するアイコンを操作して、通信相手の名前を確認して、すぐに繋げる。

『はい。ミュウちゃん、久しぶり』

「ヒノちゃん！ 元気にしてた？」

『うん、元気だよ。これから一度顔合わせない？』

「うん。じゃあ、待ち合わせは——」

β版からの知り合いとの待ち合わせ場所を決めて、そこで落ち合うことにした。

町の外に出ていた私は、早速城門を抜けて、町の中に入り、待ち合わせ場所を目指す。そこで、知り合いの姿を見つけた。

「やつほー。お久しぶり」

「ヒノちゃん、久しぶり！ 元気にしてた？」

「うん、ボクはいつも元気だよ！」

私は、再会した友人と右手でハイタッチして挨拶を交わす。

女の子プレイヤーの友人で私のβ版時代のパーティーの一人であるヒノちゃん。

私よりも頭一つ背が小さく、キヤラの瞳を、右目を藍色、左目を紅色のオッドアイにしている、笑うと見える八重歯が特徴の女の子だ。

大切な友達であり、頼れるパーティーのアタッカーだ。

「昨日は楽しみ過ぎて寝れなくて、今日は寝坊しちゃうくらい元気」

あはは、と笑うその口元には、チャームポイントの八重歯が見え隠れしている。

「ヒノちゃん、どうする？ これからパーティー組んで狩りに出る？」

私は早速、ヒノちゃんをパーティーに誘う。ユニお兄ちゃんはまだゲームに慣れていないために連れて行くのは不安だが、ヒノちゃんはβ版で私と一緒に色々なエリアを旅した仲間だ。レベルは低くてもそれを補うプレイヤースキルを持っている。

そんなヒノちゃんは、顎に指を当てて考える素振りを見せる。

「さっきログインしたばかりでまだ装備やアイテムも調達してないんだよね。それに、β

版からお世話になってる生産職の人とも会って武器の注文もしたいからちよつと時間掛かるかも」

ヒノちゃんは、これから色々な装備を調ととのえにくつものようだ。

私もヒノちゃんに付き合いたいが、β版で私の武器や防具をお願いした生産職は、ヒノちゃんがお世話になっている人とは別の人だから、一緒に行っても意味はなかった。

「それじゃあ、再度待ち合わせってどう？ ヒノちゃんの用事はどれくらいで終わるう？」

「うーん。多分、一時間も掛からないと思う。三十分くらいかな」

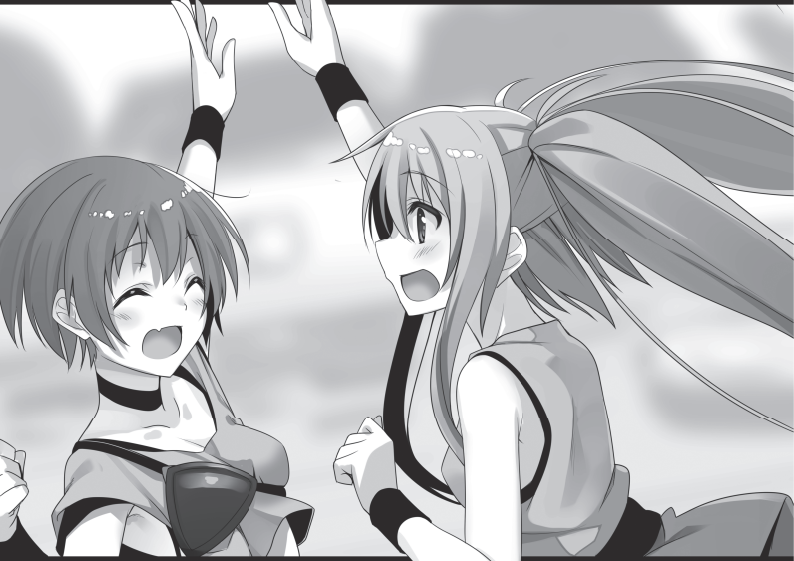
「なら、それまで別行動で、再度待ち合わせはこの噴水ふんすい前でどう？」

「そうだね。うん、そうしよう！ えへへつ、ミュウちゃんとパーティー楽しみだな」

ヒノちゃんは、嬉うれしそうに頬ほを緩ゆるめ、それじゃあ、早めに用事を終えてくるね、と走って行った。

すぐに、オープン初日の人込みに紛まぎれてしまう小柄こがらなヒノちゃんを見送り、私も久しぶりに友達の声の聞けて、テンションが上がってくる。

ヒノちゃんとの再待ち合わせ時間までには、少し時間があるのだ。私は、その間に何をしようか、と顎に人差し指を当てて考える。



「うーん。やっぱり、レベリングだよね。それじゃあ、軽く行きますか！」  
私は、軽く体を解すように屈伸をして、町の外へと向かって歩き出す。

基本、この周囲は走って戻れば五分も掛からないために、往復の時間さえ考慮すれば、十分レベリングの時間が確保できる。

さくさくと軽い音を立てて平原の地面を踏みしめて進めば、草の間からぬるりと敵が現れる。

「早速エンカウントしたね！ 軽く捻りますか！」

本来の目的のMOBではないが、現れた青いゼリー状の体と核から構成されるスライム。そして、子どもほどの大きさで緑の肌に小さな角を生やしたファンタジーの定番のゴ布林に対して剣を構える。

「——《ライトシュート》！」

光魔法の初級スキルである《ライトシュート》をスライムへと放ち、迫るゴ布林の棍棒を片手で構える剣で受け止めて、軽く押し返す。そうすれば、頭が大きいゴ布林は、

バランスを崩して尻餅をつく。そのタイミングに攻撃して倒す。

スライムは、先ほどの光魔法の一撃で体の一部が削がれHPが八割を下回る。

「おっ！ 久しぶりにやったけどやっぱり感覚が違うね！」

β版のステータスなら一撃でスライムを消し飛ばし、ゴ布林の棍棒を真つ二つにできたのに。

「もう一回——《ライトシュート》！」

スライムの核に当たるまで何度も放たれる光魔法は、触れた部分を振りスライムの体積を減らす。

そして、四発目の光魔法が核を捉えて、力なく広がるスライムは、光の粒子となつて消える。

最初のゴ布林とスライムを倒している間にも戦闘の音を聞きつけて、次の敵が目の前に現れる。

「おー、次は、君の番だね」

草むらから飛び出し、棍棒を振り下ろすだけのゴ布林の攻撃も、軽く剣で受け止めるだけでなく、逸らす、避ける、受け流すなどのプレイヤースキルを確認する。

続いて、両手で構えた剣を振り下ろし、斬り上げ、とさらに突き、そして真横に一閃。

次いで、左右の袈裟がけの斬り下ろし、振り上げと、計九方向からの剣撃の動きや動作を確認しながら、目に付く敵へと次々と斬り掛かっていく。

「……ちよつと違う。やつぱり、こう、だよね」

β版の記憶と今の動きの齟齬を感じる。

装備・ステータスの初期化や数か月のプランクの影響があるようだ。

「これをこうやって、こうっ！」

振り抜いた剣が草原の草を揺らし、何本かの草が風圧に舞う。両手で満足に剣を扱えるようになるのを感じながら、今度は片手で振るい太刀筋を思い出す。

私の本来の戦い方は、剣と魔法を併用する魔法剣士のスタイルで、左手で片手剣、右手で光魔法や回復魔法を使用する。

そのため、それらを想定した動きがスムーズになるように、反復してゴブリンとスライムを狩る。

「やつぱり、ゴブリン相手に対人戦を想定しても旨味がないよね。じゃあ、お終い」

そう言っつて、何体目かのゴブリンを斬り付け、人型MOB共通の弱点である首、胸、頭の三点に素早く突きを差し込み、HPを0にする。

「まあ、ちよつとレベリングすれば、この辺はこんなもんだよね。攻撃パターンと特徴を

知っていれば対処が可能な範囲」

ただ、ゴブリンだけ延々と狩っていて、レベルの上がりは遅い。

ではどうすればいいか、を考えれば、より強いMOBに会いに行くしかない。できれば私よりも強いMOBだ。

「やつぱり、レベリングには強いMOBだよね」

そうと決まれば即行動。

道中のスライムとゴブリンを軽く薙ぎ払いながら、境界線を越えて森の奥へと入り込む。



全力疾走、軽くジャンプ、ステップと、戦闘に必要な動きを確かめながら森の奥へと進む。

多少は間隔を開けて木々が生い茂る森だが、死角となる場所が多く、ソロでのプレイには注意が必要だ。

「弱いのにちよろちよろと邪魔！」

目的のMOBを探して歩き回れば、引き寄せられるように灰色の大きなネズミMOBの

グレイラットと、上空より急降下して嘴で攻撃するミルバードが襲ってくる。

魔法のような遠距離攻撃をしてくるMOBではないが、近づくときアクティブになって襲ってくるので、そんな弱い敵をいちいち相手にしてはキリがない。

「むう、パーティーなら死角を埋めてくれるけど、補助センスなしで歩くのメンドクサイ」敵を事前に発見できる【発見】や近づいてくると警告を発する【第六感】などの補助センスがあれば、雑魚MOBを回避することは簡単だ。

でも、私はそれらを選択しなかったために、こうして警戒しながら進まなければならず、中々お目当てるMOBを見つけられずにいる。

グレイラットは掬い上げるように斬り上げて倒し、空からこちらを狙うミルバードは、距離があれば、魔法で撃墜。近くまで来れば、軽く横に避けてからカウンターでダメージを与えていく。

そうした機械的な流れ作業をしながら進んでいくと、森の奥で一匹のMOBを発見する。「やっと思つた」

そこには、剛毛に覆われ、振り返った牙が目立つ大きな猪MOBのビッグボアが寝そべっていた。

私が探してたレベリングの相手。ここまでの道中、被ダメージに注意しつつ敵と戦って

いた私は、センスステータスを確認する。

【剣Lv8】【鎧Lv4】【物理攻撃上昇Lv6】【物理防御上昇Lv4】【魔力Lv6】【魔法才能Lv6】【魔力回復Lv4】【光属性才能Lv5】【回復Lv4】【気合Lv4】

回避重視の行動を取っていたために、攻撃系のセンス以外はレベルが上がっていない。レベリング対象のビッグボアと戦うにはかなり厳しい。

私が、戦う覚悟を決めて一歩踏み出せば、ビッグボアがのっそりと起き上がり、後ろ脚で地面を掻き始めた。

初心者最初の関門とも言えるこのMOBは、雑魚の中でも中々に強い部類に入り、パーティーなら平均レベル15、ソロで戦うならレベル20は欲しい敵だ。

ここに来るまでにスライム、ゴブリン、グレイラット、ミルバードという雑魚MOBを倒し、多少はレベルが上がった私だが、それでもセンスの平均レベルは5。

ソロで立ち向かうこと自体が無謀な挑戦だ。本来ならば……



「さあ、ここからハイスピードレベリングの時間だよ」

地面を掻いていたビッグボアの後ろ脚が、しつかりと地面を踏みしめて、駆け出す。反り返った立派な牙とずっしりと肉の詰まった体から繰り出される突撃は、立ち塞がる初心者ブレイヤーたちを薙ぎ倒してきたのだろう。

私は、片手で構えた剣の刀身にもう一方の手を添えるようにして受け流しの体勢を取り、横に避ける。突撃を正面から止めるのではなく、剣の側面を軽く当てるような立ち位置での受け流しだ。

ビッグボアが刀身と接触した衝撃が腕を伝い、体に広がる。それは、ダメージという形となつて反映される。

「くうっ！ やつぱり、レベル差は大きいか」

あまりにレベル差が大きいために、突撃に一瞬接触しただけでも大きなダメージ判定になる。

HPの五割近くを削られる衝撃。後一秒長く触れていれば、確実に死に戻りになっていた。「もう少しレベルを上げる下準備をした方が良かったかもね。でも、負けない——《ヒール》」

初級の回復魔法を使用して、HPを回復させる。その間にもビッグボアは、十数メートル

ルを走り抜け、方向転換して、またこちらに突っ込んでくる。

まるで、スペインの闘牛士になった気分だ。

「さあ！ ドンドン来なさい！」

次の突撃も同様にして、被ダメージを稼ぐ。

他の人が見たら奇妙な行動だろう。

一切の攻撃を放棄して、剣による受け流しのみを行う。突撃中のビッグボアに触れている時間が長ければ、一瞬でHPを奪われ死に戻り。そうならないようギリギリの時間を見極めて、攻撃を受け流す。

緊張感の途切れない行為に私は、自然と口元が釣り上がるのを感じる。

「そう、これよこれ！ これが楽しいのよ！ ——《ヒール》！」

耐えに耐える。ヒールを繰り返し使用し、HPの回復が足りない場合には、ビッグボアの攻撃を横に避けて回復の機会を作り出し、緊急回避的に初心者ポジションを使うこともある。

MPが足りなくなれば、ビッグボアの動きを読み、そのほぼ直線的な攻撃を横に避けることで回避を続け、MPの自然回復に必要な時間を稼ぐ。

それが、十分以上続けば精神的に疲れてくる。それ以上に、何度も襲い来る衝撃のダメ

「ジで自分の体の動きが鈍<sup>にぶ</sup>ってくるために、より一層気を引き締める。

「次来なさい！」

私が剣で撫<sup>な</sup>でるようにビッグボアに触れた瞬間、NPC製の鉄の剣の刀身にガラス細工のように半ばから鱗<sup>うろこ</sup>が入る。

それを見た瞬間に、私はバックステップを刻み、持っていた剣を捨てて、ビッグボアと距離を取る。

「はあはあはあ……んっ、武器もなくなったし、一区切りしますか！」

私は、じりじりと後退して、撤退<sup>てつたい</sup>を始める。

追ってくるビッグボアを避ける時、あまり早くに避け過ぎるとそれに対応して急な方向転換をして突撃や噛<sup>か</sup>み付きを行ってくる。なので最適なタイミングで左右に避けることで逃げ続ける。

「たしか、この辺りだったはず！」

ジグザグに走って逃げる私を追ってくるビッグボアだが、私が森の中のある一線を越えたところまで来ると、ビッグボアはその直前でピタッと止まる。正確には、その巨体<sup>きょたい</sup>での突進ですぐには止まられず、砂煙<sup>すなすすむり</sup>を上げて、ずりずりつと大きな跡<sup>あと</sup>を残して、停止。

『プキヤアッ——』

私に逃げられて、悔<sup>くや</sup>しそうに鳴いたビッグボアは、すぐに私への興味を失ったようにスタスタと元いた場所に帰っていく。

「ふいっ、流石<sup>さすが</sup>に無茶<sup>むちゃ</sup>し過ぎた。でも、楽しい！」

近くの樹<sup>き</sup>に背中を預けて、一休みする。

HPは、回復魔法で満タンの状態だが、MPは、結構カツカツ。それ以前に集中し過ぎて、ちよつと疲れた。

「MOBの活動範囲がβ版と変わってなくてよかった。危<sup>あや</sup>うく追いつかれるところだった」

そう言いながら私は、自分のセンスステータスを一度確認<sup>かくにん</sup>する。

【剣Lv7】【鎧Lv8】【物理攻撃上昇Lv6】【物理防御上昇Lv9】【魔力Lv6】【魔法才能Lv6】【魔力回復Lv4】【光属性才能Lv5】【回復Lv4】【気合いLv9】

ハイスピードレベリングの成果がしっかりと表れていることを確認して、ニヤけそうに

なる顔を必死に抑<sup>おさ</sup>える。

敵を倒<sup>たお</sup>していないのに、レベルが短期間に上がっている。そのキャラクターは、OSOのシステムにある。

「倒せば経験値にボーナスが付くけど、倒さなくても行動<sup>す</sup>全てに経験値が入る。これも重要だよね」

MOBを倒せば、倒した時の行動に応じたセンスにボーナスの経験値が入る。普通のプレイヤーは、戦闘<sup>せんとう</sup>を繰り返<sup>を</sup>し、経験値を貯<sup>た</sup>めて、センスのレベルアップを図<sup>はか</sup>る。

だが、レベルを上げるのは戦闘以外にも方法はある。

例えば、【剣】を始めとする武器センスだって、素振り<sup>すぶ</sup>りをしても効率は悪いが多少の経験値が入る。生産系のセンスは、戦闘ではなくアイテム生産によって経験値を貯める。

今回のレベリングコンセプトは、自分よりも格上の敵MOBとの戦闘中の経験値のみを狙う方法だ。

格上MOBとの戦闘は、その戦闘だけでかなりの経験値が狙える。それこそ、同格のMOBを狩<sup>か</sup>って得られる経験値のボーナス以上に、だ。

センスの種類ごとにレベルの上がる行動は違<sup>ちが</sup>うが、似た行動で各種センスレベルを上げることができる。

「特定の装備、構想の元で、効率的に行われるレベリング方法」

今回の場合には、ダメージを受けることで【鎧】と【物理防御上昇】、【気合い】の三つの防衛関係のセンスに経験値が入る。

レベリングの第一段階——被ダメージを稼ぐ、である。

そして、第二段階は、HPの回復のために《ヒール》を使用することで【魔法才能】【魔力】【回復】【魔力回復】の四種類の魔法関係のセンスに関連する行動を行い、その経験値を稼ぐ。

つまり、攻撃を受けて回復するのがレベリングになっている。

「さあ、二回戦に行きますか！」

十分に休憩<sup>きゅうけい</sup>をし、MPが全回復した私は、力強く両方の頬<sup>ほ</sup>を叩<sup>たた</sup>いて気合いを入れ直す。勢いよく立ち上がり、イベントリの中の沢山<sup>たか</sup>買<sup>い</sup>込んだ鉄の剣から新たに一本を取り出す。

あのとき買<sup>か</sup>い込んだ鉄の剣は、全部で二十本。

ハイスピードレベリングは、時間を短縮する代わりにお金、アイテム、リスクを多大に掛ける方法だ。

「剣のストックは十分ある！ 私の能力がビッグボアを超<sup>こ</sup>えるのが先か、それとも私がミ

スをするのが先か」

一発アウトな状況はまだまだ続く。それが楽しい。最高にワクワクする。

ビッグボアの前に立ち、その突撃を受け流す時間が徐々に延びる。

HPを回復魔法で補い、消費したMPを【魔力回復】で回復促進する。限られた状況下で最適なレベリングを行うスリルと成長を実感する。そして、遂に――

「……ノーダメージの受け流しに成功した」

プレイヤースキルによって行われる受け流しのタイミングは少し前から完璧だった。だが、ステータスの差からダメージが発生していた。

そのステータス差が遂に縮まった。

再度、受け流しをして、まぐれではないことを確かめ、突撃を受け流すための構えから真正面で受け止めるための構えに切り替える。

「ふううっ、ハイスピードレベリングの最終段階！ 開始！」

『ギギギアッ――』

覚悟を決めてビッグボアの正面からの突撃を刀身で受け止める。

ドシン、と後ろに吹き飛ばされそうな衝撃を前のめりで耐え、押し込まれるように地面に足跡が引かれる。

「くううっ！」

長いようで短い一瞬の後、ビッグボアの勢いが弱まり、私の防御がビッグボアの攻撃に耐えた。受け止めた場所から五メートルも地面に跡をつける。

この一撃で私はHPの四割を失うことになるが、ここからは攻撃に転じる。

『ブモッ?!』

「お返しだよ！ これでも喰らええ！」

突撃を受け止められたことで混乱を見せるビッグボアの側面に回り、鉄の剣で斬撃を放つ。厚い脂肪と剛毛に覆われた体は、側面からの攻撃に薄い線を作っただけで大したダメージにならない。

「くう、やっぱり攻撃は通らないかあ」

私の攻撃を受けて、その場で噛み付き、後ろ蹴り、蹄の叩き付け、巨体での押し掛かりなど大暴れするビッグボアからバックステップで離れ、回復魔法を連続使用してHPを満タンにする。

「行動パターンは、全部知っている！　ここからが私の本番なんだから——《ライトシート》」

今まではHP回復にMPを費やしていた私は、攻撃魔法にMPを使用し始める。

光弾がビッグボアの側面に当たりダメージを通す。剣撃よりも魔法の方が今のところ通りは良さそうだと考えながら、走り出し方向転換してこちらに向かつてくるビッグボアと対峙する。

レベリングの最終段階であるビッグボアの討伐。第一段階で防御系センスのレベルを上げて、第二段階で魔法系センスのレベルを上げる。最後に、ビッグボアを攻撃して攻撃系センスのレベルを上げる。そのために組まれたレベリング用のセンス構成。

私の目指すセンスに最短で辿り着くことを目的とし、レベリングのシナジーを考えた組み合わせだ。

「——《ライトシート》！　《ライトシート》！」

光弾が真正面から走って来るビッグボアを捉えるが、二発の光弾の内、一発は硬い頭骨に覆われた石頭で弾かれ、もう一発は速い突撃で躲かれてしまう。

「やっぱり、魔法の狙いが甘いか！　ぐううっ！」

女の子としては、ちょっと可愛くない声を上げて、ビッグボアの突撃を正面から再度受

け止め、耐える。

私のレベル上昇でステータスが上がっても、無防備な状態でビッグボアの突撃を受ければ、負けてしまう可能性は十分にある。

突撃を受け止め、暴れ出すまでの一瞬の際に攻撃を当てて、一気に退がる。

機械のように延々と同じ攻撃を繰り返すうちに、私の剣がビッグボアの体を深く傷つけるようになり、魔法攻撃もその痕跡から徐々に威力を増しているのが分かった。

「これで、残り二割！」

繰り返し攻撃とビッグボア突撃の受け止めは、NPC製の剣の寿命を大きく縮めていき、あと五本しか残っていない。

それでも私の計算なら全て使い切る前に倒すことができると思をつける。

「この勝負！　私が貰ったあ！」

『ブモオオオッ——』

何度目かの鳴き声を上げてのビッグボアの突撃。私は何度も繰り返してきた受け止めの衝撃の瞬間に合わせて全身に力を入れる。

だが、今回は違った。

「えっ……」

何が起こったのか、最初は分からなかった。

ビッグボアが急停止した。突撃で当たる直前に、足に力を込めて無理矢理私の前で止まったのだ。そして、下げた頭が間抜けにも側面を向けて突き出された私の剣の下に潜り込むと、二本の立派な牙と石頭で剣をからめとり、頭を振り上げる！

「なっ!? まさか、武器破壊を！」

呆気なく鉄の剣が碎ける様子をスローモーションで眺める。

β版と正式版の相違点が表示された。

MOBの行動パターンの変化。ここまでビッグボアとの死闘を繰り返してきたが、ビッグボアがこの行動をとるのには、条件があるはずだ。例えば、HPが一定割合を下回るなど。

そんなことを考えていると、武器をなくした私に、ビッグボアの牙が迫る。武器を破壊されて体勢が崩れ、私は無防備な体を晒す。この攻撃を受けたら、牙が私の体を貫通し、突撃が私のHPを全て奪っていくだろう。

「負けるかあああっ！」

だが、私はこれをチャンスと捉える。

瞬時にメニューを操作して、新たな鉄の剣を呼び出す。



迫る牙を、体を捻ひねることで避け、その顎あごの下に潜り込む。

頭を振って頭上を仰あおぐようにしたビッグボアは、弱点の喉元のどもとを晒さらしている。

「やああああつ——!!」

切り裂さくような一閃いつせんを晒した弱点に加えられ、体を仰のけ反ぞらせるビッグボア。

私は、この機会を逃のがさないためにも、片手で持っていた剣を両手で構えて最強の攻撃を放つ。

「——《デルタ・スラッシュ》！」

全力で放つ三連撃。

幾度いくんどとなくビッグボアを斬きり付けることでレベルを上げた【剣】と【物理攻撃上昇】のセンス。

敵の弱点という情報を知り、最後に、勝利を掴つかみ取る運。

これら全てをかけた攻撃は、ビッグボアの残り一割のHPを一気けずに削り取り、前足を上げたビッグボアは、そのまま力なく横倒よこたおしになる。

私は、単独でビッグボアを打ち倒すことに成功した。

続きは、12月19日発売のファンタジア文庫で！

©Aloha Zachou, Yukisan 2015