
C r u e l w a r O n l i n e

eins

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】

C r u e l w a r O n l i n e

【Nコード】

N 5 6 7 1 F

【作者名】

e i n s

【あらすじ】

オンラインゲームを楽しむ、平凡なプレイヤーの物語。仮想世界の戦争で活躍できるかは…… 未定。

第1話

街から遠く離れた森林フィールド、20m程先で運良く”難”を逃れた1匹のオーガが、炎に包まれ火達磨となつた同族達の姿を見て騒いでいる。

不思議な事に、その炎は周りに落ちている枯れ枝や落ち葉に燃え移らない。

そんな不可思議な光景の中、唯一の生き残りを置き去りにするかのように炎上の追加ダメージにより、生き絶えたオーガから順に、光の粒子となり弾けて消えていく。

んー、ラスイチだし気分を変えて違う属性の魔法にするか、こんがりローストだけじゃ味気ないし。

単調な作業になりがちなソロ狩りでは、こういう遊び心も大切だったりする。

どの属性の呪文にするかを決めて、ノート数ページを犠牲に暗記した呪文を記憶の淵から呼び覚まし、詠唱を始める。

「ちよつちグロくなるけど、まあいいか……、『呼び掛けに応えよ、心冷たき氷精の吐息、その切っ先で我が敵を貫け』」

ようやくこちらの気配に気付いたのか、無駄に騒いでいたオーガが巨大な棍棒を振り上げこちらに向かつて走つて来る。

まあ、今更気付いた所で遅いがね。

その胴体部分に杖から伸びた青白い光の線をあて、最後に力ある言霊を唱える。

「『アイスジャベリン』」

唱え終わると共に、杖の先端から50cmほどの氷柱が4本出現

し、青白い光の線を導火線を辿る様に飛んで行き、オーガの胴体部分に次々と突き刺さっていく。

うん、突き刺さる音が実に生々しい。

変な趣味に目覚めたら責任を取ってもらえるのだろうか？

「グアアアアアア……」

4本の氷柱によって胴体が千切れかかっているオーガは、すでに死相が見えている。

しかし、いくら相手がリアルっぽくても所詮データで自分のやった事とはいえ、中々に残酷な光景である。

気の弱い人間が見たなら、夜1人でトイレに行けなくなる事間違いない無しだ。

「未成年もやってるんだから、少しは修正いれないとやばいだろ運営さん」

こんな事で騒がれてゲーム自体が無くなったら、たまったもんじやない。

久々の当たりゲームなのだから。

などと、どうでもいい事を考えている間に、重傷による継続ダメージがHPを削りきったようで、最後のオーガが光の粒子となり弾け飛ぶ。

周囲に他のモンスターがいらないか確認し、木に寄りかかってMPが回復するのを待つ。

ただ待つのも手持ち無沙汰なのでステータス画面を確認してみると、今の戦闘でINTが0・02にMENが0・01、あと魔法スキルの熟練度が0・04上昇していた。

序盤に比べると多少キャラは成長したが、今からこのペースだとレベル制のMMOとは違い上限が低いとはいえ、目標とする理想の

ステータスまではかなりの時間が掛かりそうだ。
どのゲームもだが序盤はさくさく成長する為、伸びが悪くなつてくると単調な狩りと相俟ってやる気が落ちてしまう。

そのせいか、自キャラが伸び悩みだす中程度まで成長すると無駄にキャラの作り直しを繰り返すプレイヤーもいたりする。

序盤の急成長に自分が強くなっているという実感が持てて楽しいのだろう。

まあ、このゲームでは狩り以外に主目的が置かれている為、そういうプレイヤーはいたとしても極々少数だろう。

成長システム自体、最初っから作り直さなくても大丈夫なように出来ているのだから尚更である。

「今日は戦争だし早めに切り上げるか……」

C r u e l w a r O n l i n e 。

略してC O の c 当選通知メールが届いたのは、ちょうど1ヶ月前だった。

c 募集人数3000に対し、応募は50万人以上だったというのだから、半ば諦めかけていただけに奇跡以外のなにものでもない気がしたものだ。

実はこのゲーム、噴き出す流血や手足が千切れ飛ぶなどの残酷な表現 プレイヤーは少量の流血のみ 、更に一定以上はリミッターが掛かるとはいえ痛覚も忠実に再現されている為、初のR15指定を受けたVRMMORPGだったりする。

そんな明らかに万人受けしなさそうなゲームに、何故こんなに応募が殺到したかという大規模な戦争システムが原因である。

c の時点で数百人単位、正式オープン後は数千人単位の戦争が体験できるのだ。

多少グロかるうが痛かるうが、ゲーマーなら応募しない筈がない。お化け屋敷で小走りにならなかつたり、タンスの角に足の小指をぶつけても泣かない忍耐力があれば大丈夫だろう…… たぶん。

ゲームの舞台は、よくある剣と魔法のファンタジーの世界で、魔王などの強大な危機に晒されているわけでもなく、人間同士が醜く争っているという設定だ。

もちろん、魔王はいないがモンスターは存在しているので安心して欲しい。

ナニにかはわからないが……。

舞台となる大陸には、四つの国が存在している。

簡単に各国の位置関係を説明すると、正三角形の各頂点に戦争状態の三つの国 時計回りに【エステル】【セリン】【グラファ】

があり、そして、その三国中心に中立の国として傭兵国家【ターデン】が存在している。

ちなみに、それぞれの国へのプレイヤーの振り分けは、戦争状態の三国が各800人、中立のターデンが600人となる。

どの国になるかは早い者勝ちで、規定数に達するとその国を選ぶ事が出来なくなる。

狩りやすいモンスターやよく取れる生産に必要な素材の違いが多少あるらしいが、ターデン以外は大した違いは無いそうなので、どの国になろうと知り合いと違う国になりさえしなければ問題無いだろう。

まあ、コネや不正でもない限り、この倍率では知り合いと揃って当選というのはほぼ無い筈だけど。

ターデン以外と言ったのは、ターデンは傭兵として三国のどの国の戦争にでも参加可能という特徴があるからだ。

仮初の国とはいえ、どうせなら自国の為に戦いたいので、ターデンだけは御免である。

あと、成長システムはレベル制ではなく、プレイヤーの取った行動によってステータスやスキル熟練度が上昇するといったものだ。ただし、無限に成長するわけではなく全て上限が100である。

更に、ステータスはSTR（筋力）、VIT（生命力）、AGI（敏捷力）、INT（知力）、MEM（精神力）の合計が250までしか成長しない。

スキルは、戦闘系スキルの熟練度は合計150までだが、生産系と娯楽系に関しては制限無しだ。

といった具合だから、全てMAXの最強キャラの作成は不可能で、レベル制に比べれば廃人と一般プレイヤーの差が小さくなりそうで嬉しい。

もしかしたら、そういう所も応募者の多さの原因かもしれない。色々なVRMMOをやった経験上、廃人との大きな差にやる気を無くすプレイヤーというのは決して少なくないから、気持ちはいくわかる。

不明な部分があるので別にしたが、HPとMPはモンスターがドロップした食材系アイテムを調理して食べる事により上昇するらしい。

上限は公式サイトに載ってなかったのだが、掲示板を覗いた限り、おそらく1000だろうという予想が大半を占めている。

流石に上限無しは勘弁して欲しいものだ。

死なない兵士は戦争の楽しさを薄れさせてしまうからだ。

やはり、戦争はぎりぎりの緊張感がいいんだ。

そう、ギリギリだ。あの見えそうで見えな……いや、失敬。

後10分でc が開始するせいか、普段では考えられないほどテンションが上がってるな、俺。

ログインして最初に目に飛び込んできたのは、アンティークっぽい椅子に腰掛け何が楽しいのか笑顔でこちらを見つめている女性だった。

おそらく初期設定の為のNPCだろう。

「はじめまして、これからプレイヤー登録をしますがよろしいですか？」

「……はい」

それにしても、このNPC、外装の作り込みが甘いのか、笑顔なのに目が全然笑ってないのでかなり怖かったりする。
綺麗な顔立ちだけにその威力は倍増されている。

「それでは、そちらに在ります机で、この用紙にご希望のキャラクターネームと職業、所属したい国家をお書き下さい」

「はい」

用紙を受け取り、さっさと机に向かう。

COで選べる職業は、【戦士】【弓使い】【探索者】【魔術師】の4種類。

公式サイトに載っていた情報を元に簡単に説明。

戦士は、武器の種類が豊富で唯一重装備が出来る為、狩りでも戦争でも壁に最適だが、近接戦闘特化な上移動速度が遅い。

弓使いは、武器は弓のみで重装備が出来ないけど、魔術師と違い長い詠唱無しで遠距離攻撃が出来る。

探索者は、戦士と同じく近接職だが武器は短剣のみで重装備が出来ない。だが、対象を状態異常にする技や自分の姿を隠せる技があ

る為、戦争ではゲリラ的な活躍が期待出来る。

魔術師は、アクセサリーを除けば杖とローブしか装備出来ない。更に、魔法の発動には呪文を記憶し、間違えず詠唱する必要があるが、全職中最大の火力を誇り唯一アイテムに頼らなくてもHPの回復が出来る。

ただ、公式サイトに載っている情報だけでの評価なので、実際にプレイしてみないと本当のところはどうなのかわからない。

ふむふむ、名前はいつも使ってるのでいいか……、職業は魔術師で……、国はエステルにしておこう。

書き終えた紙をNPCに渡すと、それに目を通し数秒目をつぶったかと思うと、

「プレイヤー登録が完了しました」

速いな、オイ。まあ、希望通りいったんならいいか。

国はターデン以外ならどこでもいいけど、名前を考えるのは面倒だからな。

ありきたりな名前だと被りまくるし、安易に神話や有名アニメの登場人物の名前などで登録してしまつたら……。

いや、そんな個人の勝手だし、それが悪いとは言わないけどね。

「では最後に、そちらの鏡の隣りにあります扉から【Cruel war Online】の世界に移動出来ます。心の準備が出来ましたら、どうぞお通り下さい」

と、俺の後ろを右手を使い指し示す。

それにつられるように振り向くと、古めかしい大きな姿見と古い洋館にありそうなドアがあった。

先程の机やNPCが座っている椅子といい、世界観を合わせたのだろうか？

「それではよい戦争を……」

その言葉を最後に女性NPCは消えていった。

「よい戦争を、ねえ。最後まで不気味だったな」

妙に印象に残るNPCだったが、もう会う事はないだろう。

そんな事より、せつかなので鏡で自分の身体を確認する事にした。

COでは、身長や体型は現実との違和感を少なくする為に変わらないが、顔の外装だけはそのまま適応するとプライバシーがどうだのと騒ぎ出す団体がいるので変更不能のランダム設定だ。

これは、外装をカスタマイズする為に専用ソフトまで売り出すものが多い中で珍しい事だが、こんな残酷表現満載の戦争ゲームに萌え要素を期待するプレイヤーは少ないだろうし、実際、c 当選者からも不満の声はあまり出てないようだ。

俺も仮想世界での顔の美醜なんか正直どうでもいいと思っている。身体のに違和感さえなければ、ゲームを楽しむのになんの支障もないからだ。

ちなみに、当たり前の事だがゲーム内での職業とステータスが同じなら、太っていきうが痩せていきうが背が高かうが低かうが、同じ速さで走れるし同じ重さの物を持ち上げられる様に設定されている。

敢えて現実の能力で差がでるとすれば、咄嗟の判断力などのハードではなくソフト面での違いだけだろう。

仮想世界のだが自分の身体なのだ、どうでもいいとは心の中で言いつつもやはり興味はあるので、多少緊張しながら鏡を覗き込むと、

「まあ、可もなく不可もなく、といったところか」

そこには、ほぼ現実と変わらない自分の顔が写し出されていた。変わった所といえば、眉が細くなっているのと多少目付きが鋭くなっただけか。

現実とほとんど変わらない外装に一瞬嫌な予感が脳裏を過ぎったが、単なる思い過ごしだろう……。

いつまでも鏡の前で百面相をしているのは馬鹿らしいので、さつさと扉を通ってCOの世界に向かう事にするが、歩き出そうとしてふとある事に気付く。

「あつ」

ログインしてからなんか違和感があると思ったら、眼鏡を掛けないんだ。

顔を洗う時くらいしか鏡を見ないし、掛けているのが当然過ぎて普通に気付かなかった。

あー、1度意識すると気になるな。

あるかどうかわからないけど、アクセサリー系のアイテムで眼鏡があつたら買う事にするか……。

などと、下らない事を考えつつ、今度こそ扉を通りCOの世界に降り立った。

これが篠宮雅人改めトウヤとしての第1歩である。

第2話

扉を通り、最初に目に飛び込んできたのは、赤煉瓦造りの建物が歴史を感じさせてくれる街並みだった。

現在地を知るべく、システムウィンドウを呼び出しマップを表示させると、どうやらエステル王国の首都ユベールの中心部辺りに出て来たようだ。

「まずは、……魔術師ギルドに行くか」

じゃないと魔法も使えないもんな。

いきなり初期装備の杖だけで狩りに行くのは無謀過ぎるというか、ただの馬鹿だ。

各職業の技や魔法は、それぞれのギルドで修得できる。

他にギルドで出来る事は、クエストを受けられる事と訓練場でキアラを鍛えられる事だ。

マップ上で魔術師ギルドの位置を確認してみると、街の北西部にあるらしい。

どうやらこの街は、四隅に各職ギルドがある造りになっているようだ。

ちなみに、街の北部には遠目からでも目立つ大きなお城がある。

マップを確認しながら、同じ様に街の北西方向に向かう人の流れに乗りつつ、目的地を目指して歩き始めた。

魔術師ギルドは、目の前にある一見神殿風の建物のようだ。

入り口が広く造られているので、大勢が1度に入ろうとしても支障はないだろう。

道の真ん中で、いつまでも立ち止まっていたでは通行の邪魔になるので、さっさと中に入る事にする。

「やつぱ中も広いな」

建物の中は巨大なホールの様になっていて、正面奥にはカウンタ―がありNPCが5人配置されている。たぶん、クエストを受けるための受付だろう。

右側には店があり購入できる窓口は4つあるらしく、それぞれにプレイヤーが行列を作っているの、その最後尾に並ぶべく歩を進める。

行列がさばけるのを待ちながら、魔法ショップでどの魔法を買うかを考える。

もちろん、どれが必要なのか順位付けはしていたが、初期装備と共に貰えるお金やそれぞれの魔法の値段が不明だったのだ。

アイテム画面のリストには初期装備のウッドスタツフとローブ、魔法書があり、所持金のところを見ると1000Gと表示ゴールドされていた。

魔法書の効果は、プレイヤーが魔法を手に入れると、自動的に魔法名と呪文が本に登録されるというものだ。

なので、記憶力に自信のないプレイヤーには、あんちょこ代わりとして重宝されるだろう。

まあ、そんなプレイヤーは、最初から魔術師を選ばないかもしれないけど。

ちなみに、いくら他で情報を得て呪文を記憶していても、魔法書に登録されていない魔法は使えないらしい。

「こんなものか……」

流石に、これだけ人数が並んでいるから1つも買えないという事はないだろうが、魔法を2つ以上修得するのは難しそうだ。

列がゆつくりと進む中、前を見てみると店の脇のベンチに、ひっそりと1人のNPCが腰掛けている。

店員と違って、いかにもなローブを着込んでいるから、魔術師という設定のNPCなのだろう。

他のプレイヤーは、誰も気にしていないみたいだけど、魔法を買った後で話し掛けてみるか。

それにしても、序盤はソロの方が効率が良さそうだから、今までさほど意識してなかったが、順番が回ってくるまでやる事がないので、他のプレイヤーを観察してみる。

「……………」

うん。普通だ。まったく面白くない。

全員服装が同じで少し奇妙な光景に思えるが、顔は普通に街中で見かけるのと変わらない。

他のゲームの美形率を考えると、ここがゲームの世界だとはわかってはいるが、妙に現実味があり、よりリアルに感じられるので、今から戦争が楽しみである。

そんな事を考えている間に、いつのまにか自分の順番が回ってきた。

「いらっしやいませ。何をお求めでしょうか？」

というNPCの声と共に購入できる魔法のリストが出現する。

げっ、一番安いので600Gだよ。

しかも、次に安いのは1200Gだし……。

やっぱ魔法を2つ修得するのは無理だったな。

「はあ、NPC相手に文句を言っても安くならないだろうし、しょうがないか。」

「ありがとうございます。またお越し下さい」

リストの魔法名をクリックし、唯一買える魔法を選び、さつと次の人に場所を譲る。

念の為にアイテム画面から魔術書を実体化させ、ちゃんと魔法が登録されているか確認する。

OK。大丈夫だな。

んじゃ、次はベンチのNPCに話し掛けるか。

とりあえず、歩いて行きNPCの前に立って挨拶してみる。

「こんにちは」

「ん？ ああ、こんにちは」

一瞬気付かない振りまですると、中々芸が細かい。

店員のNPCの無機質さと比べると、よく造り込まれてるみたいだ。

これは期待して良いのかな？

「ふむ。わしのような老いぼれにわざわざ声をかけるとは、珍しい若者じゃな。……どうじゃ。もし、時間があるのなら、魔法について知る限りの事を教えて進ぜよう」

公式サイトで魔術師マニュアルを読んでいないプレイヤーの為に、解説をしてくれるNPCだったようだ。

マニュアルは何度も読んだので、すでに知っている情報を聞くのは無駄でしかないが、

「じゃあ、お願いします」

「おお、そうかそうか。それじゃあ、始めるぞい。そもそも魔法と
いうのは……」

マニュアルにはなかった情報が隠されている可能性もあるので、
このNPCの解説を最後まで聞いてみる事にした。

それにしても、NPCとはわかつているものの、滅多に話し相手
がないキャラ設定なのか、心底嬉しそうな顔をして話し始めた老
魔術師を見ると、話を途中で止めるのは良心の呵責を感じて無理だ
なと思った。

「以上じゃ。どうじゃな？ 魔法についてちゃんと理解できたじや
ろうか？」

「はあ……、ああ、いや、はい。どうもありがとうございました」

大気中に満ちるマナだの精霊との意思の疎通だのファンタジーっ
ぽい説明が混ざってわかりにくかったが、要するに長い呪文を詠唱
する事で力を溜めて、杖を使って行使する対象を選び、魔法の名前
を唱える事によって溜めた力を解放をするらしい。

余分な情報が多かった上、肝心の部分は公式サイトの魔術師用マ
ニュアルと同じだったので、馬鹿正直に最後まで聞いて、貴重な時
間を無駄にしまったようだ。

まあ一応、システムメッセーじにINTと魔法スキルの熟練度が

0・1上昇したと出ていたので、全くの無駄ではなかったが。

それに、戦闘以外でもステータスやスキル熟練度が上昇するという情報は、ここじゃなくてもすぐに知り得ただろうが、初めて知った情報である。

久しぶりに話せて満足したのか、嬉しそうにしている老魔術師にもう一度お礼を言い、魔法ショップを離れ、訓練場に向かう。

訓練場は魔法ショップとは逆側、入り口から左手の方にあるのを、並んでいる間に他のプレイヤーの会話を盗み聞きして確認している。そして、訓練場に続く通路を進んでいくと、突き当たりで道が左右に分かれていた。

「えーと、左が魔法訓練場で、……右は杖用の訓練場ね」

正面にあつた看板の情報を読み取り、確認するように口に出す。

当然、左側の通路を進み、歩いていると突き当たりに扉があつた。通路もだが、あまり扉も大きくない。

1度到大勢では利用できないのだろうか？

そんな疑問が頭に浮んだが、気にしても仕方ないのでとりあえず中に入ってみると、

「もしかして、1人用？」

奥行き30m幅10mくらいの部屋で、訓練場と言うよりもどう見てもただの長細い個室である。

奥の方に何かあるみたいなので近付いて行く。

「わ、藁人形お？」

いやいや、流石にこれはないだろ開発チーム……悪趣味過ぎるぞ。身長2mほどの藁人形のような物が立っていた。

どうやらこれが魔法を使う的なんだろう。

当初は武道の道場の様に、大勢並んでの訓練を想像していたけど、この方が集中できていいかもしれない。

どうせ今日だけしか利用しないんだろうし。

入り口近くまで戻り、さっそく魔法を使ってみる為、装備画面を呼び出して、ウッズスタッフとローブを装備する。

操作を終えた瞬間、服装が麻の服から、いかにも魔法使いっていう感じのローブに切り替わるが、

「やっぱ、魔法使いの杖ってイメージじゃないよな、これ」

と呟きつつ、手に持つ杖に視線を落とす。

事前にSSや動画で見た事はあったが、やはり魔法使いの杖というよりも棒術で使われそうな武器としての棒っぽい。

材質は木製、長さは120cmほど、全体が均一の太さの棒で、先端部に小さな赤い宝石が埋め込まれており、近接戦闘用にか石突き部分は金属で補強されている。

魔術師の近接戦闘能力なんて、あくまでも気休めのようなもので、近付かれてしまったら戦士どころか探索者にもさくつと殺られるだろうに、開発チームも御苦労なものである。

他の武器と同じく武器のスキル熟練度も装備条件になっているので、それを少しでも緩和する為の苦肉の策なのかもしれない。

気を取り直して、先程習得した魔法の呪文を記憶の淵より呼び覚めます。

すでに、公式サイトに載っていた初級と思われる魔法の呪文は、何度もノートに書き写して記憶済みなのだ。

ふん、学校が定期的に実施している漢字検定を毎回一夜漬けでクリアしてきた記憶力、……舐めるなよ。

と、偉そうな事を考えているが、どれもそれほど長くなかったし数も少なかったから、出来た事だったりする。

「確か、こうだったな。『生命の根源たる炎よ、勇ましき火精の助力を受け、全てを撃ち砕く火球となれ』」

呪文の詠唱が完了すると同時に、杖の先端部分にある赤い宝石から赤く光る線が発生した。

ふむ、なるほど。

杖を使って対象の選択をするって部分だけ、マニュアルではよくわからなかったが、どうやらレーザーサイトみたいなものだったらしい。

試しに杖を左右に振ってみると、その動きに合わせるように光る線も左右に振れる。

「これは……」

一見照準を付けやすく便利そうなシステムだが、はっきり言って最悪である。

COは戦争が売りのゲーム、即ち対人戦がメインなのだ。

ただでさえ、魔法には詠唱と対象の選択、力を発動させるという3工程が必要であり、前情報通りの威力があつたとしても不利な部分の方が大きい。

だというのに、それに加え相手にどこを攻撃するか丸分かりだなんて、あまりに待遇が悪過ぎてまったく笑えない。

この光りの線が他のプレイヤーには見えない可能性もあるが、杖の先端から真っ直ぐ伸びているのだから実情は大して変わらない。これからそこを攻撃しますよ、と教えているのに、その場に止まってくれる親切なプレイヤーがいる筈ない。

戦士に壁になってもらい敵を足止めしつつ、人数を揃えて避け様もないくらい魔法を集中させればこの欠点も関係はないのだろう。

実際、それは他のゲームのボス戦でも使われている、遠距離職を

活用したよくある戦い方の1つである。

ただし、個人の判断力や身のこなし等のプレイヤースキルというものが全く関係しないその戦い方は、自分にとって最も好まない戦闘方法であり、それとは正反対のものを求めてこのゲームに参加した意味がない。

楽しむ為にゲームをやっているのに、これでは本末転倒だ。

ひよつとして、俺、畏職選んじやった……？

あー、せめて、この光りの線が杖を動かさなくても自在に動かせればなあ。

などと考えていると、

「……っ!？」

その意思を読み取ったかのように、杖の先端から固定されてる様に真っ直ぐ伸びていた光りの線が、かすかに動いた。

まさか、思考操作が出来るのか？

早速、思いがけない発見を試す為、光りの線で近くの壁に8の字を描くよう念じてみると、まるで自分の頭と繋がりを持っているかのように、遅れる事無く動いてくれる。

「おおっ、これなら戦い方次第でなんとかなるかも」

畏職かと思ったりもしたが、少しは希望が出てきた。

まあ、1人で勝手に悲観的になっていただけだけど……。

とりあえずは、思考操作で光りの線がどの程度まで動くのか確かめる。

杖を壁に向け固定し、上下左右に限界まで動かしてみる。

「ふむ、真横が限界ね。………とすると、杖の構え方によっては、真後ろにも魔法が撃てるな」

後は、実際の戦闘で、自分がこの事をどこまで上手く活用できるか、だな。

ってか、よく考えたら、まだ魔法の一発も撃ってないのに、なに偉そうに考えてるんだろ、俺。

難しい事は後で考えenとして、今はステータスと魔法スキルの熟練度を上げないと。

仕切り直すように訓練用の藁人形に向き直り、杖を構え、思考操作で光りの線をあてる。

そして、

「『ファイアーボール』」

の言葉と共に、杖の先端からソフトボール程の火球が出現し、すぐさま導火線を辿るように藁人形目掛けて飛んで行き、命中した。

藁人形は火球が当たった直後、着弾の衝撃を受け、後ろ向きに倒れて燃え出したが、光りの粒子を撒き散らしながら消えていき、攻撃する前の位置に新たなものが現れた。

訓練用なだけあり、すぐに復活してくれるみたいで助かる。

ステータス画面を確認すると、今のでINTとMENが共に0・

1、魔法スキルの熟練度が0・2上昇していた。

まあ、安全に強くなれるんだから、こんなものか……。

訓練場ならMPも減らないので、休憩をする必要もないし。

COでのMPの回復手段は、アイテムを使うか休憩するかだ。

休憩は、座ったり壁にもたれるなど楽な体勢をとると、ゆっくりではあるがHPとMPが回復するというもの。ただし、食事を取らず、空腹状態になると休憩しても回復はしない。

「よっしゃ、どんどん行ってみよー。『生命の根源たる炎よ、勇ましき火精の助力を受け、全てを撃ち砕く火球となれ』」

最初に覚える物だからとはいえ、魔法のエフェクトが地味だった事に少しでも気落ちしつつも、それを振り払うべく訓練を開始した。

あまり好きではない作業的な行為だったが、飽きて止めたくなくなるのを我慢し、30分ほど魔法の発動を繰り返すとなんとかINTとMEN、魔法スキルの熟練度が5まで上昇した。

訓練場では、どのステータスと熟練度も5までしか成長しないよう制限されているので、あとは狩りで上げるしかない。

ただ、このまま狩りに行くよりは、近接戦闘用の杖スキルの熟練度やSTRなどのステータスも訓練場で上げておいた方がいいかもしれない。

最初は、ノンアクティブの動物系Mobを狩るつもりだが、近付かれる前に仕留め切れず、反撃を受ける可能性もある。

何度も訪れる退屈を我慢して上げたステータスと熟練度を、手間を惜しみ準備不足が原因で死亡し、デスペナを受けて途中からやり直しするは嫌過ぎる。

「また作業っぽくなりそうだけど、杖用の訓練場に行くか」

通路の分岐点まで戻り、杖用の訓練場に入る。

予想していた通り一人用の個室だったが、魔法用に比べるとかなり狭めだ。

広さは現実の自分の部屋と同じ位なので、多分8畳くらいだろう。部屋の真ん中には、先程と同じ様に藁人形が立っていた。

作業によるストレスを発散するかのように、右手で持っていた杖

を両手に構えなおし、力一杯殴りつけてみる。

「あら？ 吹き飛ばない？」

魔法用の藁人形とは違い、こちらは固定式みたいだ。

まあ、その方が連続して殴れるから嬉しい。

1回殴る度に、リポップを待つのは時間が倍は掛かりそうだし。

どのくらいステータスが上昇したか確認する為に、ステータス画面を呼び出す。

「STRが0・08に……、VITが0・04……、杖は0・1か」

上昇値が少ないが、魔法と違って連続して攻撃できるので、さっきよりは時間が掛からなそうだ。

石突き部分を使ったり、自分なりに殴り方を工夫しながらやれば、飽きも来ないだろう……しばらくは、だが。

ん？ そういえば、AGIは？

ま、まさか走って上げるのか！？

第3話

鬱蒼とした森の中、茂る草むらを掻き分けながら必死になって走る。

背後から聞こえる複数の荒い息遣いに、後ろを振りかえりたくなる欲求を捻じ伏せ、速度を落とさないように前を見て、攻撃可能な場所を探す。

「くっ、本当についてない……」

身のほどをわきまえず無茶をしたプレイヤーが、自分勝手に逃げまわった結果、運悪く逃走経路にいた俺に、これ幸いとトレインしていたモンスターを擦り付けていったのだ。

しかも、どう考えても魔術師にとって相性が悪い、動きの素早い狼を大量にである。

街の近くにある森だけあって、ステータスが低めに設定されているらしく、なんとか逃げれてはいるが振り切る事が出来ない。

視界の隅で流れていくシステムメッセージを見ると、長く走り続けているお陰か、どんどんAGIとVITが上昇してくれているけど、今の状況を考えるとあまり嬉しい事ではない。

訓練場で鍛えた為、VITは初期値でないが、魔術師の職業補正を考えるとスタミナが何時切れるか、気が気でないのだ。

スタミナは、ほとんどのゲームで採用されている隠しパラメータだ。

全力で走ったり、武器を振り回したり、生産などで重労働をする と減っていく、スタミナが尽きてしまうと身体が重くなるのだ。

明確に数値が表示されていない分、何時尽きるかわからないので、余計にときどきしてしまう。

それにしても、この森唯一の危険なMobがわざわざノンアクテ

イブに設定されているのに、安全な鹿などの草食動物をスルーして、
「なんで手を出したんだあの馬鹿野郎は！ 『生命の根源たる炎よ、
勇ましき火精の助力を受け、全てを撃ち砕く火球となれ』」

前方に障害物の少ない場所を見つたので、即座に詠唱を開始する。
早口言葉は得意ではないが、間違えずに素早く詠唱を済ませ、その
場所に差し掛かった瞬間、顔と杖だけ後ろに向け、狼の群れがいで
あるうつ真後ろに向かつて火球を撃ち込む。

数瞬後、上手く命中したようで何匹かの悲鳴が聞こえたが、命綱
であるこちらのMPも尽きてしまった。

まだ初期値のMPでは、ファイアーボールを5発撃てばガス欠に
なってしまう。

安全第一をスローガンに、草食動物しか狙うつもりはなかったの
で、青ポは買わずMPの回復には休憩を取るつもりだったのだ。
マシクポジション

まあ、何も考えず青ポを買ってたら、いつまで経っても新しい魔
法を買う金が貯まらないだろうし……1個300Gって、どんな魔
術師イジメだよ。

そのせいで、ガス欠になった今、残された攻撃手段は杖での近接
戦闘だけしかない。

狼と殴り合いをする決心がつかないまま走っていると、タイミン
グ悪くスタミナが尽き、今までの疲労が押し掛かったように身体が
重くなる。

「俗に言う、絶体絶命、万事休すってやつ？」

はつきり言って全く自信はないが、何匹か道連れにしてやると悲
鳴を上げていた足を止め、背後から襲われない様に木を背にする。
てつきり狼達は、走ってきた勢いのままに飛び掛つてくると思っ
たが、獲物が弱ったのを感じ取ったのか、草むらからゆっくりとそ

の姿を現した。

意外と少ないな……、でも。

運良く魔法が最大限にその効果を発揮してくれた様で、あれだけ大量にいた狼は、わずか3匹まで数を減らしていたが、どう考えても勝ち目がない。

正直、序盤なのでデスペナより、開発チームが忠実に再現したと豪語していた痛みの方が嫌だったりする。

あー、痛いのがやだなあ。

と思いつつ、こうなった経緯を思い浮かべる。

必要なステータスとスキル熟練度を、全て5まで上昇させる事ができた。AGI以外ではあるが……。

訓練場での目的は果たせたので、受付で簡単なクエストを受ける事にする。

各職業のギルドで通常受けられるクエストは、目的のアイテムを規定数揃える【収集クエスト】と特定のモンスターを規定数倒す【討伐クエスト】の2種類だ。

たぶん、ギルド以外でも受けられるクエストとして、他のゲームと同じように街のNPCから受けられる【お使いクエスト】も用意されているだろう。こちらは掲示板で情報を探しつつ、時間ができたら自分でも探す予定である。

「どのクエストをお受けになれますか？」

受けれそうなのは……、動物の毛皮の収集、10個集めて50Gと青ポ1個かあ……微妙だな。

討伐の方が報酬はいいけど、狩るのがアクティブMobだから、戦闘に慣れてからの方がよさそうだし。

最初は、ステータスとスキルの強化をしつつ、堅実に魔法を揃えていくか。

討伐クエストに手を出すのは、最低でもあと1つ魔法を覚えてからにしよう。

動物の毛皮の収集を選び、ギルドを後にする。

「道具屋を覗いて行くか。青ポの値段も気になるし」

手頃な値段なら保険の為に2、3個買っておきたい。

マップを確認すると、最初に出てきた街の中央付近に店が集まっているようだ。

道具屋に向かってしばらく歩いているが、行きと比べてほとんどプレイヤーに出会わない。

訓練場に長々居座っている間に、ほとんどのプレイヤーは狩りに出掛けてしまったようだ。

こっちも負けてられないな。

街の西門を出て20分ほど道沿いに進むと、目的地の【木漏れ日の森】に到着した。

初心者用の狩り場で、出現するのはノンアクティブの動物系Mobだけである。

「やっと着いたな」

序盤、移動に時間が掛かるのがVRMMORPGの宿命とはいえ、狩場に着くまでの時間が少し勿体無く感じてしまう。

まあ、偉い人が残した格言『家に帰るまでが遠足』の精神にとり、移動時間も有効活用させてもらった。

現実ならば狩りの前に疲れないように歩いて行くのだろうが、ここはあくまでもゲームの世界なので、空腹状態じゃない限り、すぐにスタミナは回復するのだ。

だから、スタミナが尽きるまで全力疾走し、回復するまで休憩とこのを繰り返した結果、VITとAGIがかなり上昇した。

やはり、AGIは走って地道に上げるしかないようだ。

地味で嫌過ぎるが、貧弱な防衛力の魔術師は攻撃を避けるしかないので、これからの移動はジョギングになりそうだ。

「んじゃ、行くか」

いきなりアクティブMobを狩りに行ったプレイヤーもいるだろうが、ほとんどはここにいる筈だ。

ここにはノンアクティブのMobしかいないので、注意するのは横殴りだけである。

すぐに攻撃できるように、あらかじめ呪文の詠唱を済ませてから森に入る。

杖を構え、辺りを見回しながら森の奥に進んでいくと、すぐに1匹の鹿を発見した。

20m程先で草を食べていて、まだこちらに気付いていない。

光りの線 名前がないと面倒なので勝手に魔力線と命名 を鹿に合わせようと操作を始めた所で、何故か消えてしまった。

「ぬっ？」

どういう事だ？ まだ撃ってないのに……。

ひよつとして、撃てる状態に保持しているのに時間制限でもあるのか？

訓練場では色々試してる間消えなかったのも、その可能性を考えてなかった。

MPが減らなかったのと同じで、練習用にそうなっていたのかもしない。

嫌な予感がして、まさかMPだけ消費してないだろうかと確認すると4減っていた。

ファイアーボールの消費MPが4だから、魔力線を出した時点で魔法を撃たなかったとしても、MPだけ消費してしまうのだろう。

老魔術師の言葉をシステムが忠実に再現しているなら、時間経過で溜めた魔力が霧散してしまっただけで事が。

詠唱直後に発動しないと、時間経過と共に魔法の威力が減ったりしないだろうな……。

詠唱を終えて魔力線が消えるまで、正確にはわからないが1分位だったと思う。

MPの消費を気にしなくてよくなるまでは、詠唱保持の時間が短過ぎて戦闘に組み込むのは無理っぽい。

まあいい。考えるのは後にして、今は狩りに集中しよう。

ぐだぐだ悩んでいる間も食事に夢中だったようで、鹿はまだその場に留まっていた。

気を取りなおし、現在唯一使える魔法を唱え、狙いを付けるとすぐに発動させる。

「『生命の根源たる炎よ、勇ましき火精の助力を受け、全てを撃ち砕く火球となれ……ファイアーボール』」

杖の先から撃ち出された火球は、鹿の身体を弾き飛ばし燃え上がらせた。

最大の火力職という情報に偽りは無かったらしく、火球一発で鹿

は光りの粒子となり弾け散った。
ようやく1匹か……先は長いな。

鹿をメインに狩り続けること二時間、再びネガティブな思考に陥る事無く、順調に狩りをする事ができた。

途中、どんな狩り方をするか気になったので、何人か他のプレイヤーの戦い方を見たが、近接職の狩りは中々にグロいものだった。最初に見掛けた弓使いの、獲物に矢が次々に突き刺さっていく光景も結構来るものがあつたが、近接職のを見た後は全然ましだと思ひなおした。

逃げられないようにゆっくり近付き、獲物が光りの粒子に姿を変えるまで、ひたすら武器を振り下ろすのだ。

あれでは戦闘というよりも解体作業である。

残酷描写はわかった上でプレイしているから大丈夫とは思うが、女性のプレイヤーに変なトラウマができないか少し心配だったりする。

ただでさえ作業になりがちな狩りがあれでは、ソロ狩りだと鬱になりそうだ。

本当に人を選ぶゲームだよなあ。

ちなみに、現在、MPを回復させる為に休憩中である。

「青ポさえ安ければ、わざわざ休憩挟まなくてもいいんだけどなあ」

街を出る前に道具屋に行ったが、青ポ1個300Gという値段は、どうにも気安く狩りで使える値段設定じゃない。

肝心の資金源のクエストも、報酬が1000Gを超えるのは難易

度が結構高そうで、当分の間は受ける事が出来そうもなかったし。しばらくは毛皮クエストを受けて、こつこつ青ポを溜めていくか。その過程でドロップした肉を料理して食べれば、HPとMPも上昇して少しは状況も変わるだろう。

魔術師に関してよくない情報　どれも未確定段階ではあるがばかり出てくる中、嬉しい事に良い情報も1つだけ発見した。

ステータスが上昇したからか、魔法のスキル熟練度が上昇したからか、隠しパラメーターで魔法毎に熟練度が設定されているのか、そうなった原因は不明だが、地味だった火球に変化が起こったのだ。ソフトボール程だった大きさが一回り位大きくなり、更に、着弾時に周りに炎が飛び散るようになったのである。

炎の飛び散りは単純にエフェクトが派手になっただけの可能性もあるが、範囲攻撃になったのなら嬉しすぎる。

派手になっただけだったとしても、最低でも威力は増加しているだろう。

「よし全快つと」

もたれていた木から身を起こし、新しい獲物を探す為に歩き始める。

結構森の奥に入ってしまったからか、他のプレイヤーを見掛ける事が少なくなってきた。

その分、獲物が被らず狩りのペースが徐々に上がり助かっている。おっ、ウサギさん発見。

ぴょんぴょん跳んでいるウサギを発見し、呪文の詠唱を開始しようとした時、前方から凄い速さで走ってくるプレイヤーが。

その突然の乱入者に驚いたのか、ウサギは逃げてしまった。

あーあ、勘弁してくれよ。別にレアMobってわけじゃないから、1匹位いいけど……。

何をそんなに急いでるんだ？ ステータス上げを兼ねて、街まで

走って帰るつもりなのかな？

「えっ？ おい。なんだ？」

何故かそのプレイヤーは、明らかに俺を見てから、こちらに向かって走る方向を変えた。

不思議に思っていると、少しおかしい事に気付く。

距離が近付いたからか、そのプレイヤーの後ろの方から、複数の、しかもかなり多くの人のものではない足音が聞こえて来た。

ま、まさか……。

ようやく最悪の事態に気付いた時は、すでに手遅れだった。

「悪いな」

その一言と共に、立ち止まっていた俺の肩を軽く叩き、すぐ脇を走り抜けていった。

やっぱりかー！？

予想した通り、トレインしたMobの擦り付けだった。

それを裏付けるように、足音の主が草むらから姿を現した。

よりによって狼かよっ！！ って、ぼーっとしてる場合じゃない。

Mobがターゲットを変更する条件は不明なので、逃げた奴とは別の方向に走り始める。

頼むから、俺の方に着いて来るなよ……。

走る足は止めず、そう願いながら後ろを振り向くが、

「げっ」

見なければよかったかもしれない。

大量の狼達は、ばつちりこちらに着いて来ていた。

どうしようか考えていると、逃げる方向に他のプレイヤーの姿が

見えたので、走る向きを変える。

あのプレイヤーみたいにMPKまがいの真似をするつもりはない。覚悟を決めるか。

このまま逃げていてもどうしようもないし、大人しく殺されるのも癪だ。

「精一杯、悪足掻きさせてもらいますか」

速度を落とさないよう気を付けながら、杖を構え、呪文の詠唱を始めた。

幸運にも火球がエフェクト通りに範囲攻撃に変化していたお陰で、狼の数を予想以上に減らす事が出来た。

他に近接系のプレイヤーが1人でもいればなんとかなりそうだが、人のいない方いない方に逃げたので、完全に孤立無援の状態である。逃走を防ぐ様に半包围していた狼達が、その姿勢を低くして飛び掛かる準備を完了させた。

来るか！

せめて1匹は殴り飛ばしてやろうと、杖を構えたその時、

「ギャンツ」

今まさに飛び掛かろうとしていた狼の頭に、突然、後方から飛んできた矢が突き刺さった。

予想外の攻撃に狼達は、こちらに飛び掛かるのも忘れて、完全に浮き足立っている。

なっ！？　なんだ……？

狼達と同じく動揺している間にも、矢は次々と飛んできて、2匹の狼がその死骸を光りの粒子に変えた時、最後の1匹は慌てて逃げた。

助かった、のか？　でも、一体誰が？

その疑問を解くように後ろから足音が近付いてきた。

「1匹逃がしちゃったか、残念残念」

姿を現した命の恩人　名前がわからないので、とりあえずアチヤさん（仮名）　は、背が高く痩せていて、シンプルな弓と革製の防具を装備している、見た目20代後半の男の人だった。

顔は、鼻筋が通っており中々整っているが、若干目じりが下がっていて、現実にはいたらない人で終わりそうな感じた。

お礼を言うべく近付いて行くと、何故かアチヤさんは、はじめてこちらの存在に気付いたような反応をした。

「あつ、すみません。木の影になっていて見えなくて、横殴りするつもりはなかったんですけど……」

「へっ？　あ、ああ」

そっか、そういう事か。

意図して俺を助けようと思ったわけじゃなく、偶々止まっただけで狙いやすそうな狼を狩っただけってわけね。

まあ、こっちとしては理由はどうあれ助けられたんだし、偶然だろうと全然構わない。

自分が横殴りをしたと思っているアチヤさんは、申し訳なさそうな顔をしている。

「いや、結構危ない所だったので、助かりました。ありがとうございます」

「えっ？」

横殴りに付いて文句を言われるかもしれないと身構えていたのに、逆にお礼を言われて吃驚したようだ。

COでは別に横殴りが駄目だという規約はないが、そういう事に煩いプレイヤーもいるので、気持ちはわからないでもない。

ゲーム毎のローカルルールを持ち出されても困るんだよね。

「えっと、実は、他のプレイヤーがトレインしてたのを擦り付けられてしまつて」

あの馬鹿との遭遇から、ここまでの経緯を簡単に説明する。

アチャさんは、説明を聞いてお礼の意味を理解したらしく、最初ホツとした表情を見せたが、トレインの擦り付けの部分が引っかけたみたいで、すぐに苦い顔に変わった。

「あー、どこのゲームでもありますよね。その手の周りの迷惑考えない人って……、災難でしたね」

「ええ、本当に勘弁して欲しいですよ」

他の人に説明した事により、自身の命の危機ですっかり忘れていた怒りが、ふつふつと甦ってきた。

残念ながら名前はわからないが、顔はばっちり記憶済みである。

戦争中見掛けても絶対に補助してやらんぞ、あいつだけは。

それから少し談笑した後、お互い名前を名乗っていない事に気付き、ついでにフレンド登録する事にした。

アチャさん改めジンさんは、機会があればPTでも組みましよう
と言いつ、森の奥へ去つて行つた。
悪い出会いだけじゃなくなつてよかった。

第4話

ジンさんと別れてから、狩りを続ける事2時間弱。

こちらに向かつて走ってくる狼達の中心に魔力線を向け、火球を撃ち込む。

直撃を受けた狼はすぐさま光の粒子となり、飛び散る炎を浴びた狼達は燃え上がり、火達磨になりながらもこちらに向かつて来ようとしたが、辿り着く前にその姿を光の粒子に変えた。

「やっぱり、ある程度は緊張感がないとな」

30分ほどは安全第一に鹿やウサギを狩っていたが、あまりの退屈さに途中で耐えきれなくなり、この森唯一の危険Mobである狼に手を出す事にした。

流石に、緊張感もなく延々と、火球を撃ち込んでいくだけというのは、単純作業過ぎてすぐに飽きてしまったのだ。

魔法が1種類しかなく、戦闘風景に変化がないというのも、退屈に拍車をかける要因の1つになった。

魔法で攻撃したらリンクする前に一撃で狼を倒してしまうので、どうやってアクティブ状態にするか悩んだが、試しに落ちていた枯れ枝を投げてみたところ、上手くアクティブ状態にする事ができた。そうやってアクティブ状態の狼を連れたまま、わざと他の狼の近くをかすめるように逃げてリンクさせ、ある程度の数貯めてから魔法で処理する。

リンクさせて集める数は、最初3匹から始めて徐々に増やしていった結果、火球一撃で処理出来た数は最高6匹で、それ以上になるとどうしても2、3匹魔法の範囲から外れてしまう。

なので、MPに余裕がある内は7匹以上引き連れ、わざと生き残りを作り、それを更に引き連れたまま走って、というのをMPが切

れるまで繰り返す。

MP切れになる最後の1発の時は、集める数を多くても4匹までに抑えて、生き残りを出さないように確実に処理して休憩を……という感じだ。

この狩り方のお陰で、一気に狩りのペースが上がった。

鹿やウサギは、他のプレイヤーとの奪い合いになるので、どうしてもフリーなのを見つけるのに時間が掛かるが、まだほとんどのプレイヤーが手を出してない狼は、ほぼ放置状態なので楽に探せるし、簡単に集める事が出来たからだ。

もちろん、毎回上手くいったわけではなく、最後に生き残りを出すこともあったが、大体1匹、運が悪くても2匹だけなので、多少傷を受ける事にはなったが、杖での近接戦闘のいい訓練になった。

トレインを擦り付けられた時と違いスタミナが残っていたし、自分で狼に手を出したので落ち着いて対処できたのが大きかった。

まあ、意外に狼が弱かったってのもあるけど……。んー、見掛け倒し？

ちなみに、気になっていた痛覚であるが、爪での攻撃は紙で指を切った時くらい、牙での噛みつきは注射針が複数刺さったような痛みだった。

痛みは時間経過では消えず、休憩をしてHPが回復していくと徐々に無くなっていった。

それにしても、耐えられないほどではないが、HPが回復するまで痛みが消えないというのは、結構きつい。

近接職の戦士や探索者は、回復魔法等の援護が無いと、かなりマゾい事になりそうだ。

まあ、回復手段が複数あっても、瞬間的な痛みは無くせないのだけど……。

「結構毛皮も集まったし、街に戻るか」

これだけあれば、新しい魔法も買えるだろうし。

「こちらが報酬の50Gとマジックポーションになります」

やっと終わったか……。

約4時間の狩りで倒した動物の数は合わせて300体以上、最初の2時間では60匹ほどだったので、狼を狩り始めてからのペースの異常さが窺える数字だ。

ドロップした毛皮は217個だから、かなり高めのドロップ率に設定されているらしい。

それ以外のドロップ品は、各種肉が合わせて124個、狼の爪と牙がそれぞれ13個と2個、鹿の角が5個、ウサギの尻尾が1個となった。

肉以外は、アイテムの詳細情報によると、生産スキルで装備品や消耗品に加工できるようだ。

えーと、これで、残ってた400Gと合わせると1450Gか……、やっぱここは、装備品よりも魔法だな。

手持ちで買えるのは、他属性の単体攻撃魔法　火球のように範囲攻撃に変化するかもしれないが　と回復魔法、補助魔法だ。

狩りに変化を持たせるなら攻撃魔法だが、再びトラブルに巻き込まれる事を考慮すると回復と補助も捨て難い。

さっきまでの効率で狩りが出来るなら、攻撃魔法なんだけど……、そろそろ戦闘に慣れて狼に手を出す人も増えるだろうしなあ。

思いきって討伐クエストに挑戦してみるか。

狼にも対処できたんだから、逃げ撃ちすればなんとかかなりそうだし。

だとすると、回復か補助。

補助は防御力の強化だから、元々微々たる魔術師の防御力が強化されても焼け石に水っぱいな。

「てことで、回復っと」

水属性回復魔法をリストから選び購入する。

この魔法はHPだけじゃなくスタミナも回復してくれるらしいので、休憩の回数が減って移動時間の短縮になりそうだ。

残金250Gか、……って、やべっ、料理の道具買うの忘れてた！
そろそろ満腹度がやばそうだし、NPCのレストランだとHPとMPが増えないんだった。

今更だけど、ドロップした食材を料理して食べないと、HPとMPが上昇しないなんて、面倒な設定だよなあ。

ま、愚痴ってもしょうがない。調理師ギルドに買いに行くか……。

調理師ギルドは、街の南西にある弓使いギルドの近くにあった。

建物は少し大きいけれど、他にこれといった特徴のない赤煉瓦造りで、看板がなかったら素通りしてしまいそうだ。

まあ、他の生産ギルドと違って、簡単な料理はホームで出来るから、そんなに大きくなくていいんだろう。

上級者が増えても、調理場は訓練場のようになっているのかもしれない。

さっさと用事を済ませるために建物の中に入り、入り口右側にあったショップに向かう。

正面には受付があったので、調理ギルド系のクエストもあるみた

いだ。

「いらつしゃいませ。何をお求めでしょうか？」

目の前に、購入可能なアイテムリストが出現する。

確か、必要なのは、調理スキルのレシピノート 生産するのに必要な魔術書のような物 と、フライパンと塩と胡椒にステーキのレシピだったな。

合計480G……、230G足りないな。

売れる物は、

「アイテムの買取り価格は、こちらのようになっていますが、どうされますか？」

青ポが75Gに毛皮が3G、他の物も一桁台ばかりだ。

売値は買値の四分の一、微妙な設定である。

青ポを4個売れば足りるな。

売却用の画面を操作して青ポを4個売却する。

そして、再び購入リストを呼び出し、目的の買い物を済ませる。

ついでに、どんなクエストがあるか気になるし、受付も覗いて行くか。

「どのクエストをお受けになれますか？」

リストをチェックして、どんなものがあるかを確認する。

あー、スキルで作った料理と報酬を交換するクエストなんだ。

今受けられるクエストは、狼肉のステーキだけで鹿肉とウサギ肉はない。

狼肉のステーキ3個で、30Gとアップルパイ1個……、アップルパイの効果がわからないから、今は何とも言えない。

ステーキを作ったら食べる前に1回クエスト受けてみるか。
もしも、ステーキ3個食べるよりHPとMPが上昇したら、お金
も貰えるし嬉しい限りだ。

街に設置されているホームポイントに入り、部屋の中を見まわす。
8畳くらいの広さの室内に、簡素な木製のベッドとその脇の机、
煉瓦造りの竈に調理台、小さな食器棚。

調理台の前に立ち、アイテム画面を操作してレシピノート【調理
師】を実体化させ、ステーキレシピを読む。

「まずは、肉に塩と胡椒を……、一振りずつね」

調理台の上に狼の肉と塩、胡椒を実体化させ並べる。

実体化させた狼の肉は、スーパーなどで売られているステーキ用
の肉に形が似ているが、脂身が無く筋張ってるみたいで、かなり硬
そう感じた。

ちなみに、どの部位かは不明。

塩と胡椒は、それぞれ色違いの木製の入れ物に入っていた。
狼の肉に塩と胡椒を一振りし、レシピの続きを読み進める。

ん？ あとはフライパンに乗せて両面を焼くだけ？

まあ、簡単でいいけど、焼き時間とかどうなってるんだろ……。

「やってみればどうにかなるか」

早速、フライパンを実体化させて竈にセットすると、勝手に薪に
火が付き燃え始めた。

いや、うん。便利でいいんだけどね……、なんか、雰囲気台無しというか。

複雑な心境を誤魔化すように、下味を付けた狼の肉を熱せられたフライパンに乗せると、肉の焼ける音と共に、食欲をそそる香ばしい匂いがしてきた。

片面を焼いている間に、食器棚から皿とフライ返しを取り出す。どうやら、火力の調整とか細かい部分は省かれてる様だ。

まあ、あくまでもゲームの中の生産スキルなんだから、本格的な技術を求められたら困るんだけどね。つと、そろそろひっくり返すか。

「よつと……、現実と違って、油が飛び散らないのはいいな」

焼き始めてから1分ほどでひっくり返すと、綺麗な焼き色がついていた。

裏返して30秒ほどで皿に移す。

ふむ。これでいいのか？ 特に効果音も何も無いけど……。

見た目は結構美味そうだな。食べてみるか。

食器棚からナイフとフォークを取り出し、皿を持ってベッド脇の机に移動する。

「いただきます」

適当な大きさに切り分けて、口に運ぶ。

うーん……、不味くはないけど、あんまり美味しくもないな。

歯応えもかなりあり、微妙に臭みもある。

スキル熟練度が上がれば、同じ様に焼いても味が良くなったりするのかな？

今ので調理のスキル熟練度が0.3上昇したから、持ってる肉全部焼けば結構上がりそうだ。

ステーキを食べ終わると、満腹度のパラメーターが2割ほど回復していた。

HPとMPは、それぞれ0.5ずつ上昇。
ずっとこのペースで上がっていくわけないだろうから、全部食べても上がるのは20くらいか。

「とりあえず全部焼かないと」

はあ、2時間以上掛かりそうだな。

あ、いや、2枚同時に焼ければ……。

「あーあ、それでも1時間ちょい掛かったか」

2枚同時にフライパンに入れても調理可能だったが、数が数だったので結構時間が掛かってしまった。

とりあえずは食べないで、全て腰に装着されている革製の袋に収納した。

実体化したアイテムを自分の持ち物に加えるには、この初期装備の革製の袋に入れる必要がある。

手に持っているアイテムはシステムで保護されてなくて、他のプレイヤーに持ち逃げされた場合、そのアイテムの権利を主張できないのだ。

ただ、流石に武器などの装備しているアイテムは、ちゃんとシステムで保護されていて、一部例外を除いて他のプレイヤーに奪われる事はない。

本日2度目の調理師ギルドの建物に入り、受付に向かう。

「どのクエストをお受けになれますか？」

リストを操作し、ステーキのクエストを1回分処理する。

そして、すぐにアイテム画面からアップルパイを実体化させる。

現れたアップルパイは、ホールではなく一切れだけだったが、甘い良い匂いがして美味しそうだ。

実際、一口食べてみると甘過ぎず、リンゴの酸味が程よくあり、さっぱりしていてかなり美味しかった。

美味過ぎて、あつという間に食べてしまった……。

モデルとなっているアップルパイがあるのか、パラメーターで理想の味を作り出したのかわからないが、現実にあるのなら、是非その店に買いに行きたい。

そう思っくらい美味しいアップルパイだった。

「HPとMPは……」

システムメッセージを見るとHPが2・0、MPが1・5上昇していた。

満腹度は1割ほどしか回復しなかったけど、こっちのがHPとMPの上昇率がいいみたいだな。

ステーキより断然美味しいし、早く食べれるのも高得点である。

えーと、狼肉のステーキは、残り87個だから……、ちょうど3で割りきれな。

さっきのと合わせてお金も900G入って来るのが嬉しい。

受付でクエストのリストを操作して、29回分クエストを処理した。

「も、もう食えない……」

アップルパイがいくら美味しいと言っても、1度に全部食べようとするのは無謀だったみたいだ。

6個までは普通に美味しく食べられたが、満腹度がフルになってから明らかに味が落ちたように感じた。

それでも無理をして3個食べたけれど、それで限界だった。

満腹度と味覚が連動しているのか、最後の1個は同じ物とは思えないほど不味く感じたのだ。

料理するのに時間が掛かるし、空腹じゃないと不味く感じるなんて、短時間で強くさせない為の措置なんだろうか？

「あー、もう夕飯の時間だ」

結構料理に時間使ったからな……。

ロゲアウトすると満腹感は消えるらしいけど、夕飯食えるかな？

第5話

魔術師ギルドでゴブリン討伐のクエストを受け、街を北門から出発して休憩を挟みながら走る事約30分、ゴブリンの出現場所である草原【小鬼の遊技場】に到着した。

ゴブリン討伐クエストの報酬は、30匹倒して300Gと青ポ2個。

狩り場との往復時間を考慮しているのか、1度に5回分まで受けることが出来るようになっていた。

回数制限がある分、お金を貯めるのにはあまり向いてないかもしれない。

まあ、よく考えたら収集系のクエストは、あらかじめ受けてなくてもいいので、討伐系のクエストより報酬は少ないが街に戻らなくてもいい為、より多くの回数を1度の狩りで処理する事が出来る。ただ現状では、森の方は思いっきり混んでいるので、まだ人の少ない草原の方が効率はいいだろうけど。

「おー、いたいた」

まだ距離があるからはつきりとは見えないが、小柄な人型Mobが何匹も歩き回っている。

念の為に情報収集してから、狩りをするか。

ゲームが始まったばかりで、Mobに関する情報は全く無いから、本格的に狩りを始める前に情報を集めておいた方が安全だろう。

魔術師が火力職でゴブリンが初級のMobだからって、火球一発で倒せる保証はない。

最低でもそれだけは確認しとかないと。

もう口癖のようになってしまった呪文を詠唱し、運悪くこちらに近付いてきているゴブリンに魔力線をあて、火球を撃ち出すと、直

撃したゴブリンはあっさりその姿を光の粒子に変えた。

「……………まあ、予想通りか」

次は範囲攻撃で倒せるかか……、ついでに移動速度も調べられるな。

ゴブリンは狼と違いアクティブなMobなので、近付くだけでいいから楽だ。

適当にそこら辺を走るだけで、十分集められる。

攻撃を受けないように距離を取りながら、目に付くゴブリンに向かって次々走り集めていく。

ん？ あんまり足は速くないんだな。

全力で走っても振り切れなかった狼と比べるとかなり遅いように、走る速度を上げると距離が離れていく。

火球の範囲に上手く入るように、逃げる方向を変えたり走る速度を調節して、出来るだけ密集させるようにする。

えっと、5……、6匹ね。実験だし、このくらいでいいか。

距離が十分に取れたのを確認したところで足を止め、呪文を詠唱する。

これで倒せれば楽なんだけど。

「『ファイアーボール』」

杖から撃ち出された火球は、先頭を走っていたゴブリンに着弾し、周囲に炎を撒き散らした。

炎を浴びて火達磨になったゴブリンは、狼の時と同様に速度を落としたながらも近付いてきたが、途中で力尽きて次々光の粒子を弾けさせた。

範囲の方でも倒せるなら楽勝だな。移動速度が遅いから、狼より狩りやすいかも。

「それにしても、近くで見ると、やっぱり気持ち悪いな」

離れた所で魔法を撃ってる分には気にならないが、集める最中に近くを通ると嫌でもその姿が目に入った。

ゴブリンは、子供のような体格に緑色の肌、腰にはぼろぼろの布を巻いていて、手には古びた武器を持っていた。

武器の種類は短剣や斧、剣に槍など様々で全く統一性がない。

初級Mobらしく遠距離攻撃がないのか、弓を持っているゴブリンがいなさそうなので、紙装甲の魔術師としては大助かりである。

武器の種類が統一されてないのは、倒した冒険者から奪ったという設定だからかな？

それとも、対人戦の練習相手にする為なのだろうか……。

回復魔法の出番が無いまま、狩りを始めて約1時間が経った。

狩り場までの移動には役に立ったけど、買うのは攻撃魔法にした方がよかったかもしれない。

やっぱり、1種類しか攻撃魔法が無いのは、変化がなくてつまらない。

街に戻ったら買ってみるか。

「ぬう？」

魔法の事を考えるのは後にして、次の獲物を探す為に辺りを見渡していると、面白くない光景が目飛び込んできた。

ゴブリンの数がやけに少ないと思ったら、釣ってる奴がいたのか

……。

砂糖に群がる蟻の如く大量の小柄な体躯の人影が、数人のプレイヤ―を囲むように集まっている。

でも、あんな数PT組んでも処理出来るのかな？

ざっと見たところ、ゴブリンの数は少なく見積もっても30匹以上いるので、集め過ぎのようにも思える。

まあ、釣りの失敗だったとしても関係ないし、空いてる場所探すか。

場所が被ると効率が悪いので、狩る場所を変えようとゴブリンの集団から離れる方向に歩き出すが、

「い、痛いっ！　ちょ、たすけ……」

「こつち来るなよ！　くそっ、釣り過ぎなんだよっ！！」

離れようとした集団の方から、複数の悲鳴が聞こえてきた。

おいおい、無理ならそんなに集めるなよ。

一瞬、無視しようかとも思ったが、PTが全滅した後に残るゴブリンの集団にまとまって行動されると面倒そうだし、同じ国のプレイヤーは戦争で仲間になるので、助けた方が自国戦力の為　デスパナを1度回避したくらいじゃ、微々たるものだろうけど　になっ
っていいだろう。

これ以上の戦闘は無理だと逃げる事に決めたようで、攻撃方向を集中しゴブリンの輪を突破しようとしているが、すでに死んだのか元々いないのかわからないが、魔術師がいらないようで道を切り開くのに全然火力が足りていない。

あまりの計画性の無さと判断の遅さに呆れながらも、詠唱を終えた火球をPTの逃走を邪魔しているゴブリンの作る壁に向かって撃ち込む。

その攻撃に反応したのか、こつちに向かって来るゴブリンがいた

が、少数だしまだ距離がある。

「あとで横殴りしたって騒いでくれるなよ」

間を空けず再度詠唱を開始し、余裕のある間に出来る限り数を減らす為、今度は密集している所に火球を撃ち込む。

やっぱ、この魔法って初級なのに性能良過ぎだよな。

詠唱が短いので続けて攻撃できるし、威力も高く、更に範囲攻撃になってからの使い勝手が異常に良い。

後々、他職の苦情メールで修正が入りそうだな。

にしても、どんだけ集めてるんだよ。30匹どころじゃなかったな、こりゃ。

距離があつたので集団の全体が見えていなかったのか、予想していたよりもゴブリンの数が多い。

「わ、悪い。助かった」

「ありがと」

上手くゴブリンの包囲網から抜け出したようで、2人 男女1人ずつ のプレイヤーがお礼の声を掛けてきた。

装備している武器から見て、男は戦士で女の方は探索者のようだ。他のプレイヤーは死んでしまったらしく、PTがいた場所に留まっていたゴブリンも一気にこちらに向かって動き出した。

お礼の言葉に応える前に、詠唱を終えていた火球を向かって来るゴブリンの集団に撃ち出す。

無理っぽいけど、壁役頼んでみるか。

「いえ、ちょっと間に合わなかったみたいですし。あつ、まだ赤ポに余裕があるなら、壁してくれると助かります。あれを残して置い

たら他の人の迷惑になりそうなんで」

「えっ」

「なっ!？」

意外なお願いだったのか、最初は驚いた反応を見せただけだったが、切れ長の瞳を見開いただけの女の人と違って、男の方は太い眉を顰め明らかに嫌そうな表情に変わった。

アップルパイで増えたMPにはまだ余裕があるし、いざとなれば青ポを飲めばいいので断られても構わないけど、1、2匹で向かってきたゴブリンに火球を撃ち込むのは勿体無いし、壁役がいるといないとで難易度が大きく変わるのだ。

返事を待つ間にも、ゴブリンはどんどんこちらに近付いてくる。

3度の魔法攻撃で10匹強は倒せたらしく、目に見えて数が減ったけど、まだ40匹近く残っている。

「あー、俺、もう赤ポ残ってないから……、悪いな」

男は、視線を逸らしながら答えた。

どう考えても嘘っぽい。いや、まあ、いいんだけどね。あんまり期待してなかったし。

逃げ撃ちするか。最悪危なくなったら逃げればいいんだし、なんとかなるべ。

予想通りだなと諦め、緊急時用に青ポを実体化させようとした時、意外な言葉が耳に入ってきた。

「私は、まだ余裕があるしやらせて。あの数相手だと、どこまで足止めできるかわからないけど」

表情1つで全然印象が変わるな……。

さっきまで、特徴的な瞳と薄い唇から冷たい印象を受けていたが、了承の返事と共にこちらへ向けられた柔らかな笑顔を見て、そのイメージは一変した。

どうやら女の人の返事が遅れたのは、アイテム画面を確認していたようで、今は実体化した赤ポをベルトの専用ホルダーに挿し込んでいる。

「えっ、おい」

壁役が1人だとちょい不安だが、まあなんとかなるだろう。

男が女の人を止めようとしているが、無視無視。

「助かります。えっと、俺はトウヤつていいいます。よろしく」

「トウヤ君ね。私はハルカ。こちらこそよろしく」

女の人、ハルカさんも無視する事に決めたのか、言葉を返してすぐ鞘に戻っていた銅製の短剣を抜き放ち、ゴブリンの方に向き直った。

この様子じゃ、リアルの知り合いとかじゃなく即席PTだったみたいだ。

男の方は戸惑った様で、逃げるでもなくうつろたえている。

って、呑気に話してる場合じゃないな。

「危なくなったら逃げてくださいね。『生命の根源たる炎よ、勇ましき火精の助力を受け、全てを撃ち砕く火球となれ』」

嬉しい事に予想していたよりも、ハルカさんの戦闘能力はかなり高かった。プレイヤースキル

頼んでみたものの、本当に壁として機能するか少々不安だったが、短い黒髪を激しく振り乱しながら的確に動き、後ろに通さないよう足止めを重視しつつも、1匹ずつ着実に倒していつてくれる。

ただ、槍を持ったゴブリンはリーチの差もあり苦手なようで、手傷を負う事が多少あったが、左手に持った木製の小さな盾を使って強引に距離を詰め、息の根を止めていた。

盾の使い方もだけど、位置取りの仕方が凄いな。

2匹同時に相手取る時に、戦っているゴブリンの身体をさり気なく障害物として使っている光景は、見ていて感心させられてしまった。

火球を撃ち出し、ハルカさんの方に目を向ける。

でも、流石に3匹相手は辛そうだな。

現在、3方向からの攻撃に防御に専念させられ、中々攻撃に移れないようだ。

一瞬、援護に向かうべきかとも思ったが、ハルカさんの背中越しに見えた新たなゴブリンの小集団に、呪文の詠唱を止める事が出来ない。

位置的に射線を遮られているので、横に移動し火球を放つ。

「このお！ 鬱陶しいのよっ！！」

突然の雄雄しい叫び声に目を向けると、変化のない状況に焦れたのか、ハルカさんは無理に攻撃を敢行したようだ。

強引な突撃で1匹を倒す事は出来たようだが、その代償にバランスを崩し、残った2匹に対して無防備な姿を晒してしまっていた。

「……………くっ!？」

ゴブリン達がその隙を逃す筈もなく、咄嗟に下がろうとしたハルカさんの身体に手に持った凶器を突き立てていく。

「勇ましき火精のっ!？」 『慈悲深き水の乙女は、倒れし戦士を胸に抱き、悲しみに心を痛める。その青き瞳からこぼれし清らかな涙は、深く傷つきし戦士の肉体に癒しを与える』」

苦痛の声を上げるハルカさんを見て、火球の呪文詠唱を止め、慌てて回復魔法の詠唱に切り替える。

あー、もー、長ったらしい。

ハルカさんはよほど痛みが激しかったのか、なんとか盾は構えているけれど地面に膝を着いてしまっている。

間に合えっ！

急いで魔力線で対象者を選び、魔法名を唱える。

「『アクアヒール』」

ハルカさんの頭上に現れた青く輝く球体から、光る水滴が雨の様に降り注ぎ、HPを一気に回復させる。

HPが回復して痛みが治まったのか、膝を着いた体制からゴブリンを盾で跳ね除け、もう1匹の攻撃を避けるように後ろに飛び退いた。

よしっ！ 間に合った。

「サンキュ」

「いえ」

今は戦闘中の為、短い言葉を交わすだけにして、再び攻撃するべく魔法の詠唱を始める。

見える範囲で残っているゴブリンは、10m程先にいる4匹にその少し後の1匹　リポップした奴なので、まだこちらを感知していない　、そして、ハルカさんの相手にしている2匹だけになっていた。

固まっている4匹に火球を撃ち出して倒し、ハルカさんの援護に向かう。

魔法だと巻き込むし、杖で殴るしかないか。

剣を持つように石突き近くを持ち、ハルカさんの右側にいるゴブリンに向かって杖を振り下ろす。

後ろに下がって避けられてしまったが、元々倒すためではなく一対一の状況を作るための攻撃なので、問題はない。

まあ、どうせ当たってもダメージは期待できないし。

ハルカさんは、それに上手く反応してくれ、もう1匹の攻撃を盾で受け流しその喉元を短剣で掻き切った。

残り一匹！……うん、無理せずハルカさんに任せよう。

「すみません、こいつもお願いします」

「任せて」

ハルカさんと入れ替わるように後ろに下がり、戦闘状態に入つたのを確認してから、他にリポップしたゴブリンがいないか辺りを見渡す。

最初の方に倒した奴が、こちら辺のならそろそろだと思っただけど……。

後ろを振り向くと、所在なげに佇んでいる人影が目に入った。
ん？　まだいるのかあの男。

壁役を断った男が、逃げるでも戦闘を手伝うでもなく、少し離れ

た場所に留まっているのは気付いていた。

ここら一帯のゴブリンは前方に集まっていたので、後ろをあまり気にせずに戦えたが、後方に新しく沸く可能性もあったので、偶に確認していたのだ。

ハルカさん待ちかな？

「トウヤ君、片付いたわよ」

「あつ、はい。お疲れ様です。壁役ありがとうございました」

まあ、どうでもいいか。俺には関係無いし。

「ううん、元々助けてもらったのは私の方だし、途中フォローまでされちゃったしね」

「一緒に戦ってたんだから、フォローするのは当然ですよ。……でも、強いんですね。ちよつと意外でした」

「お、おい。ちよつと」

なんだ？ いい感じで話してるのに邪魔するなよ……。てか、赤毛無いんだったら、さつさと街に帰れ。

空気を読まず、名無し男が会話に割り込んできた。

男の外見は、いかにも小者といった印象に反し、全体的に造りの大きい厳つい顔つきで、俺より頭一つ分背が高くがっしりとした体格をしている。

そのせいか、腰の長剣と手に持つ金属盾、着込んでいるブレストプレートが似合っていて、いかにも冒険者といった風情である。

「なんですか？」

「いや、お前じゃなくて、ハルカの方だよ」

助けてやったのに、お前呼びわりかよ。ハルカさんのことも呼び捨てにしてるし。

気になってハルカさんを見ると、戦闘後の笑顔から一転、非常に不機嫌そうな顔になっていた。

目じりが切れ上がっているので、その迫力は中々のものだ。

「何？」

「何じゃねえよ。PT組んでるのに勝手なことするなよな」

いやいや、元はお前達のPTの後始末だろ。

男は完全に頭に血が上っているようで、ハルカさんの冷ややかな視線に気付いてもいないようだ。

てか、少しはハルカさんの雰囲気の変化に気付けよ。

「みんな街で待ってるから、さっさと戻るぞ」

男は、踵を返し歩き出したが、

「私、PT抜けるから。他の人にもそう言うておいてね」

というハルカさんの言葉に、慌てて振り返った。

「いきなり何言ってたんだよ！ そんな事許されると思ってるのがかつ！」

「あのねえ。こっちの意見も聞かないで、あんな無茶な狩り方させ

られるんじゃ、これ以上付き合ってられないわよ。あれじゃあ、すぐに死んで狩り場と街を往復するだけじゃない。いつまでも経っても強くなれっこないもの」

確かに、赤ポ代も馬鹿にならないだろうし。

狩り場までの移動時間を考えると、ほとんど走ってばかりになりそうだ。

まあ、AGIとVITだけは成長するかもしれないけど……。

あ、デスペナがあるから、それすらないのか。

「それに、レベルゲージと同じ感覚でPT組んじやったけど。今になって考えたら、経験値の無いこのゲームの成長システムだと、ソロの方が効率よさそうなのよね。まあ、ダンジョン攻略とか、狩り場の沸きが良過ぎるとかなら話は別だけど」

「そうですね。PTにいるだけで、ステータスが上がるわけじゃないです。ここぐらいの沸きと敵の強さなら、ソロの方が効率いいと思います。近接職だと特に」

「でしょでしょ」

自分の考えに同意されたのが嬉しかったのか、ハルカさんはこちらに視線を移し、柔らかにその表情を綻ばせた。

本当に表情1つで、がらっと印象が変わる人だな。

「クソッ！ もういい、勝手にしろ！！」

男は、やつとお邪魔虫なのを理解してくれたようで、地震を起すかのような足取りで去って行った。

そつえば、名前聞いてないな……、今更だし、どうでもいいけ

ど。

「えっと、よかったんですか？」

「ええ。さっきの男の名前、カズっていうんだけど。カズも死んで街に戻った3人も、これの前にやっていたゲームで、かなりの廃プレイヤーだったみたいなの。その時のレベルと装備での強さを、自分のプレイヤースキルが高いんだって勘違いしてたみたいで」

あー、よくある話だ。こういうゲームは、基本廃人仕様だからその手の連中が少なくない。

そういう奴にかぎって、効率的な狩りの方法が確立されている狩り場で、効率の悪い独自の方法を無理やり押し付けてくる。

それで、散々自分勝手な動きをしておいて、効率が悪いの捨て台詞と共に勝手にPTを抜けていくのだ。

「あのゴブリンも雑魚だから、どんなに数が多くてもすぐ倒せるって、人の話を聞かずに釣りまくっちゃってね。みんな自信満々だったから、強いのかと思ったらあっさりやられちゃうし。無謀な狩りに巻き込まれたこっちとしては、2度とPTを組みたくない連中よ。フレンドも今解除したわ」

なにか操作してると思ったら、フレンド登録の解除だったのか。

あれだけいい動きをしていたハルカさんと、口だけの連中では絶対相性悪いだろうな。

このゲームでは、廃人度よりもプレイヤースキルの方が強さの比重が大きいし。

「そうですか。災難でしたね。……あ、これからどうするんです？
今のでクエスト達成したんで、一旦街に戻るつもりなんですけど」

「私はもうしばらく狩る事にするわ。無理しなければ十分狩れる事もわかったし、まだクエスト分倒してないしね」

まとめて倒せる魔術師と違って、近接だと時間掛かるだろうな。

「あつ、そうそう。フレンド登録お願いできる？ まだ先になるだろうけど、トウヤ君とはダンジョン攻略とかアイテム狩りでPT組みたいから」

「ええ、いいですよ。こっちからお願いしようと思った所ですし」

ハルカさんの出した登録の要請を、承諾しフレンド登録を済ませる。

「それじゃあ、また。狩り頑張ってくださいね」

「またね」

ハルカさんに手を振ってお別れをし、街の方向へ足を踏み出した。

第6話

雑然とした部屋の中、パソコンに向かい更新された情報をあさる。チエックするのは、公式サイトと複数作られた攻略サイトに情報掲示板である。

「あー、やっぱり、防御力の強化じゃなくて、ダメージカットの方だったか……」

すでに知っている情報も多いが、わざわざ検証までしてくれた貴重な情報もあるので、これらのサイトを巡回するのは、c が開始してからの日課となっている。

今も、この前覚えた地属性の補助魔法の効果が、自身の認識と違うのを確認したところだ。

確かに防御力の強化の割には、被ダメが減り過ぎだと思ったけど……。

ただ、魔術師にとってはそっちの方が助かるので、嬉しい検証結果である。

しかし、ダメージに伴なって痛みがあるこのゲームで、何度も攻撃を受けて検証するのは大変だった筈だから、こういうプレイヤーがいてくれるのは、本当にありがたい。

「あとは……、釣りでMENが上昇？ 水泳でVIT上昇はまだわかるけど、釣りでMENか……」

食材も手に入るし、気分転換には良さそうだな。

攻略サイトには他にめばしい情報がなかったので、情報掲示板の書き込みにざっと目を通す。

1日分とはいえ、結構な量なので一々全部読むのは時間が勿体無

い。

稀にレア情報があるとはいえ、ほとんどがガセネタだし、そうじやなくても未確定の情報ばかりだからな。

まあ、情報が確定してから、攻略サイトに載るまでに時間差があるので、情報掲示板を覗くメリットが無いわけではない。

でも、正直見つかる可能性は低いので明日からは情報掲示板を読む時間を、ゲームのプレイ時間に当てた方が良さそうである。

20分くらいだけど、毎日の事なので積み重なると結構大きな差になりそうだ。

「情報収集終了。んじゃ、気合を入れてログインしますか」

小鬼の遊技場を抜けた先、しばらく進むと見えてくる名無しの洞窟。

出現Mobの強さと沸き具合から、現在、メインの狩り場になっているところだ。

天井に生えた苔の放つ光しか光源のない薄暗い洞窟は、剥き出しの岩壁にトーチ掛けなどもなく、人の手の入ってない自然窟が魔物の巣窟になってしまったという設定らしい。

まあ、どんな設定でもいいけど……。

武器を振りかざしてこちらに向かってくるゴブリンの集団に、詠唱を終えていた火球を放つ。

火球で数匹のゴブリンを蹴散らし、終わったかと気を抜いた瞬間、右側の岩陰に隠れていたゴブリンが突然飛び出してきた。

ちよっ、あぶっ！？

不意は突かれたが、幾度かの失敗を経て、少しずつ近接戦闘にも

慣れてきたお陰か、その走り込みつつの攻撃になんとか対処する事ができた。

そして、振り下ろされた長剣を杖で受け止めながらも、呪文の詠唱を中断する事無く終わらせ、至近距離から魔法を発動させる。

「『アイスジャベリン』」

出現した3本の氷柱は、出現位置が近すぎた為に右目を貫いた初弾以外のものは外れてしまったが、ダメージ的には十分だったようで、右目を貫かれたゴブリンは、光の粒子となり弾け散った。

こいつで終わりか……、やっと休け、いつ!?

壁に背を預け休憩に入ろうとした時、洞窟の奥から近付いてくる複数の大きな羽音が、耳に飛び込んで来た。

おいおい、いくらなんでも連続で出過ぎじゃないかつ!?

他にプレイヤーがいないのか、これで洞窟に入ってから4集団との連続戦闘である。

「『身を守る力を持たぬ人々は、地獄の悪鬼らに追い立てられ、寂しき荒野で邂逅した巨人に庇護を求める』」

次の集団が到着する前に、先ほどの戦闘中に切れていた補助魔法の呪文を唱え始める。

やっぱ、ソロだときついな。

「『その願いを聞き届けし大地の偉丈夫は、巖の如き腕を防壁とし、悪鬼の魔手より小さき子らの命を護り通した。……アースプロテクション』」

魔法名を唱えると、巨大な岩の腕が巻き付くようなエフェクトが出て、身体から黄色い光が立ち昇った。

なんとか間に合ったか。長いんだよな、この呪文。

しかし、安心する間もなく洞窟の奥の暗闇から、カブトムシのような虫が物凄い速さで飛び出してきた。

で、でかい！？ こいつがヒュージビートルかつ！

ヒュージビートルは、虫のくせにゴブリンと変わらない大きさを
していて、頭に鋭い角を持っていた。

攻略サイトで存在は知っていたが、思っていたよりもやつかい
うだ。

「『ファイアーボール』……クソッ！ また避けられた！！」

相手は空を飛んでいる上に動きが速い為、魔法が当たらない。
結構簡単に倒せたって、何回か戦士と探索者の書き込みがあった
のに……。

まさか、盾で受け止めてから倒したって事、か。

鋭い角での体当たりを転がって避ける。

さ、……いや、4匹か、いつまでも避けきれんぞ。

こりゃ、補助魔法が切れない内に、相打ちで1匹ずつ倒すしか
ないな。

「『大地を構成する勇猛な地精の怒りは、死の槍となりうごめく悪
鬼を滅ぼさん』」

早速、手持ちで一番威力のある魔法の詠唱を終えて、集中して攻
撃を受けないように壁沿いを走る。

他の3匹と違う方向に飛んだヒュージビートルを確認すると、壁
から離れてわざと接近を待つ。

来たっ！

威力の高そうな角だけは避けるべく杖で受け止めようとしたが、
慣れない空中からの攻撃に左肩に直撃を受けてしまった。

いつ、いたくない、痛くない……。

「『ストーンランス』」

実体化した1mを超える巨大な岩の杭が、動きを止めたヒュージビートルに突き刺さった。

これをあと3回つて、ちよいきつすぎるぞ。

しかも、補助魔法が切れると一撃死とまではいかないだろうが、似たような事になりそうなので、急がなくてはいけない。

飛行Mobが、ここまでやっかいだったなんて。

うん、死んだ。死んだね。

ヒュージビートルをもう1匹倒した直後、補助魔法が切れてしまい、急いで掛け直そうとして、一瞬ヒュージビートルから意識を逸らしてしまったのが悪かった。

後ろからの体当たりで跳ね飛ばされ、背中 of 激痛に思わず動きが止まり、起き上がる前にもう一撃体当たりをされて死亡。

いや、紙装甲なのはわかってたんだけどさ。

3発しか耐えられないとか、どうなのよ。

「だからといって、新しいロープを買うつてのもなあ」

生産スキルは料理しか使っていないので、今から自作するならかなりの時間が掛かる。

となると、当然買うしかないのだが、すでにNPCの店で一番高いロープを装備している。

まあ、店に2種類しか置いてなかったので、大した物ではないのだが。

プレイヤーが生産した物は、まだまだ数が少ない為、今装備しているローブとそう変わらない性能でも値段が倍以上違う。

他の入手方法になりそうな、ドロップ品もダンジョンの宝箱も、今のところ情報は皆無だし。

後々の為に、裁縫スキルにも手をつけた方がいいかもな。

なんの脈絡もないが、釣りである。

道具屋で購入した釣り竿の針に餌を付け、水路に釣り糸を垂らす。街の中で釣りっていうのもなんだけど、まあ、ただの気分転換だし。

手に伝わった感触にあわせて、竿を軽く上げる。

「よし、ヒット」

魚が掛かると同時に、視界に新しいウィンドウが出現した。

ウィンドウには、釣り糸の耐久度と魚のHPがゲージで表示されていた。

掛かった魚が大物なのか、活きがいだけなのかかわからないが、急激に竿がしなり、両手にかなりの重さが掛かる。

竿を持っていかれないように、強く引いた瞬間、急に抵抗がなくなってしまった。

「えっ？」

糸が切れたのか……。

ウィンドウを見ると、釣り糸の耐久度ゲージがゼロになっていた。いくらなんでも脆過ぎる気もするが、釣りスキルの熟練度が低いせいだろう。

でも、どうするんだ、これ？ 糸も針も予備なんてないんだけど。使い捨てにしては、値段が高過ぎるぞ。などと、けち臭いことを考えていると、

「あ、直つてる」

いつのまにか、切れていた糸が繋がっていて、ちゃんと先に針もついていた。

便利だからいいけど、なんだかなあ。

ゲームだからしょうがないんだろうが……。

まあ、どうにもならない細かい事は気にしないで、再度チャレンジ。

再び釣り針に餌を付け、水路に釣り糸を垂らす。

魚が掛かるまで暇なので、システムメッセージのウィンドウを見ていると、釣りスキルの熟練度と一緒にMENが微妙に上昇していた。

あの情報通りだな。

「つて、来た」

他の事に気を取られていた為、あわせるのが少し遅れたが大丈夫だったようで、再びウィンドウが出現した。

てか、今更だけどあわせの必要ってあるのか……？

流石にゲームのお遊びで、そこまで技術を求められないか。

今回は、先ほどと比べて竿のしなりが弱く引きも軽い。

糸が切れないように竿を軽く引くだけにして、時間を掛けて魚を

弱らせる。

時間経過と共に釣り系の耐久度ゲージが徐々に減っていくが、魚のHPゲージの方が若干減りが早い。

もうちょい、もうちょい。

焦って力を入れ過ぎないように、気を付けながら竿を操っていると、遂に魚のHPゲージがゼロになった。

竿が軽くなったので、魚を引き上げてみる。

「んー、小さいな」

この仮想世界で、初めて釣り上げた魚は、20cmにも満たない小さな魚だった。

こんな小さい魚相手でも、釣り系の耐久度がぎりぎりだったなんて……。

釣りスキルをもっと上げないと、普通サイズの魚も釣れないのか。

思いがけず釣りに熱くなっていたようで、気付いた時には1時間以上も経っていた。

釣果は、小魚が7匹に普通サイズの魚が2匹、釣りスキルの熟練度とMENが少々といったところだ。

釣り竿の耐久度はかなり減ってしまっ、半分以上になっていた。せつかく釣った魚なので、料理する為に調理ギルドにレシピを買いに行く。

今の調理スキルの熟練度で料理できるのは……、ムニエルだけだな。

購入画面を操作しムニエルのレシピを買い、早速レシピノートを

実体化して必要な物を確認する。

「えっと、持っていないのはオリーブオイルに小麦粉とレモン、それと包丁か。包丁はここで買えるけど、他のは食材屋まで行かないといけないのか」

包丁を購入し、調理ギルドの正面にある食材屋に向かう。

HPとMP、調理スキルの熟練度が上がるとはいえ、無駄な出費ばかりしている気がする。

食材屋は、野菜などが陳列されていて、購入画面を操作しなくても店員に直接渡して買うことが出来る。

ただ、現実のように店で売っているものが痛んでいたりと、質にばらつきがあるわけではないので、購入画面で買った方が早いし楽だ。食材屋に入ると、思い掛けない人物に再会した。

「あれ、ジンさん？」

「ん？ トウヤ君だっけ……、初日以来だね。久しぶり」

なんとなくフレンド登録したものの、積極的にメールするほど仲良くなっただけでもない。

わざわざ連絡を取って、会うこともないと思っていたけど、こんな所で会うことになるとは……。

「どうも、お久しぶりです。ジンさんも料理ですか？」

「ああ、正直面倒で嫌なんだけど、HPとSPが上がらないからしようがなくね」

それにしても、初対面の時が丁寧過ぎた気もするけど、急に口調

が気安い感じになったな。

まあ、よっぽど高圧的だったり偉そうじゃない限り、気にしないから別にいいけど。

しかし、本当に面倒な作業だよな、調理って。

特に戦闘を求めてcに参加したプレイヤーには、生産系の地道な作業が嫌いな人が多いだろうし。

「確かに面倒ですね。初日に、1時間以上もステーキを焼くはめになりましたよ」

「俺もそうだよ。ほんと、料理さえなかったら最高のゲームなんだけどなあ。どうも同じ食材でも料理によって上昇値が変わるらしいから、スキル上げをサボれないし……、料理してくれるNPCとか設置してくれたらいいんだけど」

あまりにも苦情メールが多くなったら、いずれそうなるかもしれないな。

現状、全く利用者のいないNPCのレストランも、食材の持ち込みが出来るようになれば、一気に行列が出来るレストランになりそうだ。

あ、そういえば。

「話は変わるんですけど、ジンさんって今どの辺で狩ってるんですか？」

「え？ あー、今はPT組んで洞窟かな。あのゴブリンが出るとこの向こう側にある。かなり沸きがいいし、ドロップ品も悪くないしね」

「えっ、ジンさんですか。今日行った時、他に人がいなかったか

ら、人気がないのかと思いましたよ。掲示板でも、鉱山に行く人が多いみたいですし」

情報掲示板でもあんまり話題に上らないし。

「一応、あつちも行ってみたんだけど、ドロップが悪くてね。落としても鉱石の欠片ばかりだし、食材系が出ないんだよ。レアな宝石が落ちるって情報があるから、人気があるみたいだね」

食材系が出ないのか……。

洞窟はヒュージビートルがきついから、狩り場を変えようかと思ってただけど。

勿体無いけど赤ポ買って行けば、なんとかなるか。

「滅多に落ちないから、レアなんでしょう……。そうそう。洞窟で狩ってるなら、聞きたいんですけど、ヒュージビートルってどう狩ってます？ 今日始めて戦ったんですけど、やられちゃって」

「ヒュージビートル？ …… ああ、あのカブトムシか。あれなら前衛が盾を使って倒してるけど。んー、魔術師、弓使いもだけど、遠距離職にはつらいと思うよ。飛んでる上に動きが速いから、攻撃が簡単に避けられちゃうし」

やっぱり、補助魔法掛けて相打ちで倒していくしかないか。

今日まで会わなかったって事は、あんまり出現率も高くないみたいだし、なんとかなるべ。

「もしかしてソロ狩り？ あそこで狩るなら、PTに入れてもらうか、最低でも1人は前衛職を連れて行った方がいいと思うよ。魔術師とのコンビ狩りだと、前衛はまずくて嫌がるかもしれないけど」

「んー、そうですね。誘っても断られそうですし。ま、しばらくはソロで行く事にします。ヒュージビートルも補助魔法が切れないように気を付ければ、なんとかなりそうですし」

一瞬、ハルカさんにメールする事も考えたが、効率の悪い狩りに誘うのは悪い気がする。

自分だけいい思いをして、相手に嫌な部分だけ押し付けるのは、流石にな。

「そうか。まあ、無理せず頑張つて。あー、そろそろホームに戻るわ。嫌な料理だけど、早く取りかからないと時間がいくらあっても足りないから」

「すみません、引き止めちゃって。お互い料理頑張りましょう。それじゃあ、また」

「いやいや、話せてよかったよ。またな」

すでに買い物は終えていたようで、ジンさんは店を出ていった。一番の問題は全く解決しなかったけど、多少情報を仕入れることが出来たのでよかった。

んじゃ、こつちもさっさと買うもの買って、料理しますか。

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/n5671f/>

C r u e l w a r O n l i n e

2010年10月9日18時35分発行