

---

# プロプレイヤーがいく異世界戦記

鯨岡 啓介

---

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】

プロプレイヤーがいく異世界戦記

### 【Nコード】

N3319T

### 【作者名】

鯨岡 啓介

### 【あらすじ】

語る前に一つだけ尋ねたい 貴方は本気でゲームをプレイしたことがありますか？

ようこそ異世界へ。

この度世界に招きたるは6人のプレイヤー。  
諸君等にかせられたルールはただ一つ、己が国に所属する事のみ。  
では、現実を謳歌してください。

序盤は若干戦闘少なめとなっています。

## ブログ（7月4日投稿）（前書き）

えと本来これはあとあと出すつもりだったんですが、予想よりも遅くなりそうなので分割してブログに出してしまおうと思ってここに書きました。

いろいろ詳細が決まらなくてこんなにおそくなってしまいました。

r  
z

## プロローグ（7月4日投稿）

「やあやあモリヒト君お待たせしたね」

ここはゼロサムオンラインが首都ヴィルム。

その繁華街の一角にある酒場の隅、木製の机を挟んで向き合うようにして座る一組の男女がいた。

「いや俺もついさっき来たところだ。それで何の用件で俺を呼び出したんだ？」

モリヒトと呼ばれた男性プレイヤー　佐山は言葉に意図せず苦々しさを含めてそう言った。

低く見て18、高く見て20　若人といって差し支えない年齢のはずなのだが、表情から活き活きしさというものが感じられない。

だが、その身体からは黒の軽装鎧越しにも若人特有の瑞々しさを見て取れる　いや、それどころかある種のスポーツをやっている人間のそれである。

身長が180を超え、引き締まったというよりも無駄のない筋肉のつけ方をした佐山は、インドアの代名詞でもあるVRMMOのプレイヤーとはとても思えない。

無論、ゲーム上でアバター（見た目）を設定することは可能だが、それは容姿や肌、髪型などの部分に限られる。

VRというゲームの仕様上、現実との著しい体感の齟齬が起きる体型は設定することが出来ないのだ。

「嫌だな、モリヒト君。もしかして君はあれかい？　ボクをじら

そうとしているのかな？」

対する頭上にカルセと表示されている女性プレイヤーはニコニコと笑いながらそう訊ねた。

ボクと自称する彼女はVRMMOというジャンルでは珍しい素顔や体系をゲームにインストールしてゲームのキャラとしているプレイヤーなのだが、それが作られたものでない以上より一層感情というものがダイレクトに伝わる。

カルセというプレイヤーはボクという一人称とは異なり、男性的な身体的要素を持たない　否、ふふっ、と妖艶に首をかしげて微笑み、同時に腰まで伸びる黒髪がサラリと流れ、そして膨らんだ胸を強調するかのように机に乗せている様は女性的すぎるといってもいいだろう。

イスに腰掛けていても分かるその長身は、引き締まった腰部と相まってモデルを連想させる。

もっとも本当のモデルは腰に双剣などは差さないし、青の軽装鎧も付けてはいないだろうが。

「ふふっ」

カルセは微笑み続ける。

佐山はそのカルセの様子を見て観念した。

仕方なかった、ではすまないのだ。

「……すまなかった」

それでも佐山は謝るしかなかった。

それ以外に出来ることなど思いつかなかったのだ。

今更ごまかそうとは思わない、何故ばれたのかと思うが、それ  
を取繕うとは思わない　　そうだ、言い訳など出来るわけがない。

八百長をしていい理由などどこにもないのだ。

少なくとも彼女にとっては真剣勝負であつたはずだ。

だというのに自分はわざと負けた。

ゼロサムオンラインにおいて文字通りのトッププレイヤーに位置  
する彼女に対して、だ。

彼女にとってそれは侮辱に等しい行為だろう。  
自分にいかなる理由があろうが、それは決して正当な理由足り得  
ない。

「……うん？　なんで謝るのさ？」

だというのにカルセは笑いながらそう言った。

「……は？」

想定外の言葉に佐山は言葉を失った。

「試合にワザと負けたこと？　あははっ！　モリヒト君、君は勘違  
いをしているみたいだね！　なるほどなるほど、確かに手を抜かれ  
て勝たせて貰ってそれでムカついちゃうような人はいるかもしれな  
いね。　でもさ、それって今回みたいなケースは当てはまらないと  
ボクは思っんだよ」

だってそうだろ、”佐山”君？

カルセは、そうプレイヤーネーム モリヒトの本名を言った。

だがそう呼ばれた佐山の表情に驚きはない、何故ならば佐山はプロプレイヤーとして企業に雇われており、調べる気になれば自分の個人情報調べるのはそう難しくはないことだからだ。

とはいえ、佐山の表情は驚きは含まれていなかったものの、一瞬だけ他の表情が顔を出した 絶望、である。

「君は仕方なく企業の意向を呑んだんだろう？ いいさいいさ仕方がない どうせ実利重視の腐ったお偉方のことだ。 君が抱えるハンデを利用して脅したってことは想像するにたやすいさ」

カルセは続ける。

その言葉を聴いて、佐山は”左足”が消えてなくなったような錯覚を覚えた。

本当に悪いねモリヒト君、ボクは理解しているってことを伝えたくてね。

「それに何より、何よりだ！ そもそもにしてだね？ ”負けたくやしいのは自分だろう？”」

「……」

佐山は何も返さない。

「ふふふっ、だろう？ オンラインゲームなんてものを真剣にやっている人間はみんな大概にして負けず嫌いなさ」

沈黙、一瞬を空けてカルセが続ける。

「話しは変わるけど、失敗だったねモリヒト君。君は確かに上手に負けたさ。ボクの勝ちパターンに違和感なく持っていき、ボクのフィニッシュスキルを引き出させて負けた。だけどさ、君はさつきいったようにミスをしたんだ。瞳だよ、瞳。君の瞳は最後の瞬間にポリゴン越しでもはっきりと分かるほど自分の勝ち筋が見えたと言っていたのさ」

「その後の試合なんてはつきり言ってどうでも良かった。君がどうやってあの場から逆転をしようとしたのか。それだけが気になったんだ。だからさ、モリヒト君。正直に答えてくれ、君はあの時本当は勝てたんじゃないか？」

カルセの瞳は佐山のそれを見据える。

佐山はすっ、と息を吸い、

「勝てる。少なくとも俺はそう思っていた」

佐山はカルセを見据え返し、そう告げた。

「やはりやはりそうだったね。うれしいよモリヒト君。ところでこれはボクの個人的な我侭なんだけどね。もう一度最後の場面だけをやり直さないかい？ 企業の意向なんて関係なく、ね」

佐山は黙って頷いた。

初心者向けフィールド、どこまでも草むらが続くテッペン草原。運営終期を迎えている現在過疎地になっており、アクティブな（自発的に攻撃をしてくる）モンスターがいないため主にギルド戦の演習や大規模イベント以外では人が立ち寄らない場所となっている。

だが今現在そこには二人のプレイヤー　　佐山とカルセがいた。

ハタからみれば異様の一言に尽きる。

互いに攻撃を繰り出してはいるが　そこには回避や防御といった動作が全くない、淡々とお互いのライフが減っていき、やがて示し合わせたかのようにピタリと双方動きを止めた。

「こんなものだったかな？」

「ああ、確かにこれくらいだったはずだ」

あの時の光景の焼き直しなのだ。

佐山の体力は2割を切り、対するカルセは4割を残す。

「じゃあ、いくよ」

カルセはそういい、大きく踏み込んでの全力の横殴りの斬撃を放つ。

「ふっ！」

己が左腕で、オリハルコンにて作られたガントレットで弾く佐山。

イン、という澄んだ音。

カルセは弾かれ硬直を、佐山は弾いた衝撃で硬直を。

対照的な行為で同程度の硬直を発生させた二人は、しかしカルセのみがまるで硬直など無いかのように己が両手を動かし、双刀を鞘に納めた。

双剣士のスキルには一部硬直のキャンセルというものが含まれており、今回のこれはそれに該当する。

即ち、硬直でスキルを発動することが出来ない佐山に対して先にスキルを使うことが出来るのである。

「ダンシングブレード」

納刀から始動する双刀による12連撃　カルセが最も好むフィニッシュスキルであり、双剣士を代表するスキルでもある。

1撃1撃のダメージは低い上に軽く単発ならば簡単にブロックされるスキルではあるが、そんなことはまるで問題にならないメリツトがある。

それは単純に高速の連携による手数だ　どれだけ反射神経が良からうが、反応・対応しきれない連撃をもって確実にダメージを与える高性能スキル。

だがそれは決して万能のスキルではない。

多くの戦士系の職業ではスキルに発生保障という攻撃をくらいつつもスキルを発動することができる所謂スーパージョーという特性が付属されている。

故に連撃を食らいつつも大技を用いて一撃にて勝負を決めるといふことが可能なのだが、今回佐山にはその選択肢を取る事が出来ない。

い。

ただ単純に大技を放つまで発生が保障されていてもHPが足りないのだ。

つまりこれは双剣士の必勝パターン　この状態になった時点で勝負は決する。

少なくとも今までのカルセの経験上この状態から勝ち得なかったことは一度たりとも無い。

（だがしかし、モリヒト君　あの時一瞬見せた君の表情は己の勝利を確信したそれだった！　ならば見せてくれボクにその答えを！）

抜刀　そして答えあわせが始まる。

「　　む」

AGIに特化して振られたステータスが双刀を神速の域へと押し上げる。

本来単発であるならば容易にブロックせしめるはずの斬撃が反応さえも困難になるほどになり　だが、X字にクロスしながら放たれたそれを佐山は余裕を持って己が両腕を持って弾く。

弾かれたというのにあたかもそんなことなど無かったかのようにスムーズに次へと繋がる。

それもまた神速。

右、左　あたかも刀で抱き寄せるかのように2連撃を放つカルセ。

初動がほんの僅かに遅れるが、だがしかしこれもまた余裕を持って左、右と弾いた佐山。

「　　っ！」

カルセの表情が驚愕と喜色で埋め尽くされた　12連撃の内未だ4撃、だがしかしかつてこれほどまで綺麗に4撃を受けきつたものがいただろうか？

カルセは己の唇がつりあがるのを感じ、同時に思った。

（　　では、最速の一撃はどうするっ！？　）

左腕を思い切り伸ばして突き　斬撃で神速であるならば、突きの速度は言うに及ばず。

既に閃光とでもいうべきそれが佐山の頭部を狙う。

佐山の強化された動体視力をもつてしても捉えきれないそれはだがしかし佐山のこめかみを掠めるに留まった。

何故ならば佐山はその突きが放たれる以前に回避行動に移っていたからだ。

これがゲームである以上スキルはプログラムに則ったものである、である以上5撃目は絶対に突きがくる。加えて頭部を無防備にさらしておけばプログラムが次の攻撃箇所をそこを選ぶのは必然。いかに突きが速かろうが、いかに前動作を無視できようが、どこにどのタイミングでどのように攻撃してくるのが分かってさえいれば避けることは難しくはない。それが範囲の狭い頭部であるのであればなお更だ。

「君はっ！」

叫び、左へと体逸れた佐山を踏み込んでからの右のなぎ払いによって追撃するカルセ。

崩れた体では弾くことが出来ず、故に左腕を立てるようにしてそれを受け止める佐山。

勢いを完全に止める事は出来ずに更に体は流れ

「本当につ！」

更なる追撃、掬い上げるような左。

佐山はそれを右腕をもって防ごうとしたが。

「　　づつ！」

斬撃それ自体を止める事には成功するが、己が左腕も弾かれた。スキルによる補助の受けられない佐山にとってそれは致命的で、もし次撃を右腕で防げたとしても、その次の攻撃を防ぐことは不可能だ。

「素晴らしいな！」

だというのにカルセは佐山をそう賞賛した。

体は流れ、右腕は斜めに両断するかのように刀を振り下ろす。

刃を受ければ詰み、刃を受けなくとも詰み、避けられるはずもなく　客観的に見ればこれは既に詰んでいる。

しかし、佐山は確信した　自分の勝ちだと。

だからこそ受けるでもなく、避けるでもなく　前に大きく踏み込んだ。

相手は既に踏み込んでおり、そして双刀というものはえてして短く故にリーチも短い。

ドツ、と鈍い音がした。

欠けていく佐山のライフバー。

だがそれは僅か数ドツトであり、斬撃のダメージとしてはあまりにもすくないものであった。

それもその筈である。佐山は切られたのではなく、自分から鰐へと当たりにいったのだから。

ふふつと、カルセは笑いながらスキルシステムのアシストにより強制的に小さく下がらされた。

その連撃が止まった一瞬に、佐山は左腕を前に右腕をその後ろに胸の前で構えた。

だがそれは力の籠っていない、文字通りただ構えただけのものでカルセの攻撃を受けきれるとは到底思えない。

「君の勝ちだ」

そう嬉しそうに言って、カルセは左右のコンビネーションを放った。

その2連撃に対して佐山はあろうことか拳を構えたまま”何もしなかった”。

ぐつとライフバーが減り、先ほどの鰐による打撃でさえ0へと至る程度の残量。

だが、佐山は死んではいなかった。

そして切られたというのに僅かたりとも体を崩していなかった。バキリ、と拳を握り締める音がした。

発生保障

「二連」

スキル名を呟く。

それはなんでもなかったあの初期スキル。

何の変哲もない2連撃を繰り出すだけで、発生がはやいこととわずかばかりの発生保障があるという以外、なんの取りえもないスキル。

だがこれ以上に現状に当てはまるスキルもない。

まるでジグソーパズルに最後の1ピースをはめる感覚。

最後の2撃を繰り出さんと交差させた腕を振り下ろすカルセ。ただ己が拳を打ちはなつた佐山。

火花のエフェクトが走り、双方が弾かれる。

そして訪れるスキル後の技硬直。

フィニッシュスキルと初期スキルどちらの硬直が長いかなど比べるべくもない。

ぐつと佐山は左腕を伸ばし、右手の手のひらをカルセへと向ける。浅く踏み込みスキル名を告げる。

「衝拿」

佐山は全力で右の手の甲をカルセの腹部へと叩き込んだ。急速に色を失い0へと至ったカルセのライフバー。

ここに勝敗は決した。



## ブログ（7月4日投稿）（後書き）

臨場感    でてたらいいなあと（自信ないです）。  
感想、誤字報告お待ちしています。

## 第1話（前書き）

誤字脱字がものすごく多いので誤字のご報告お待ちしております。  
感想などもしただけたらうれしいです。  
多分遅筆です。

## 第1話

「あり得ない……」

鬱蒼とした森の中、佐山は呆然とそう呟いた。

「リアルな痛み、だと？」

掌をじつと見つめたままの佐山の視線は、特にその中心の赤い点にじみ出ている血に注がれていた。

あり得ない、と佐山はもう一度繰り返した。

VRMMOをプレイする上で必要なものは二つ、ゲームソフトとヘッドギアと呼ばれるゲーム機である。

VR 仮想現実という名前の指すとおりプレイヤーはゲームの中の世界をあたかも現実のように体感することができるが、これには問題があった。

現実の世界での体の問題なども当然あるが、今回佐山が驚愕しているのはそちらの方面の問題ではなく、ゲーム上での問題だ。

MMOというものは大概にして戦闘ありきのジャンルな訳だが、戦闘である以上キャラクターはダメージを負う、場合によってはキャラクターが死んでしまうことだってある。

ではそれが現実の物になったらどうだろう？ いくらそれがゲームの世界の中でのことで現実の体で起こったことではないとはいえ、本当に死ぬような痛みを体感したら？

実際の体が無傷であるにも関わらず頭が自分は死んだと判断し、実際に人が死んでしまったという事例がある。

この場合もそうである では、どうすればいいか？

現実味を引き下げればいいのだ。

その最たる例が痛覚である。

これは現実ではない　否、例え現実だと思っても問題のないレベル。

ゲームにおける即死レベルのダメージに対してプレイヤーが受ける痛みは精精が頬をはたかれた程度の痛みで、しかも継続性はなく一瞬である。

とはいえそれでも十二分に痛いのだが、問題はそこではない。今現在佐山が感じている針が刺さったような鋭い痛み、

「こんな痛みはVRMMOには……ない」

流血ならば……モラル的に考えにくいがソフトによってはありえるだろう。

だが痛みは前述の通りに死にさえ繋がる。

故にソフトではなくハード　ゲーム機によって制御されているのだ。

ではハードにそのような機能があったのか？

それも有り得ない。

何故ならばヘッドギアを構成する部品とプログラムは完全に公開され、企業単位でも個人単位でも安全が確認されているからだ。

ゴクリ、と音を立て唾を飲み込み佐山はだが、と思う。

（それでもこれがVRMMOでないわけがない）

何故ならば、足を一步踏み出した。

黒い革靴がしっかりと草を、その下の大地を踏みしめる。

（そうだ、現実の俺が歩けるわけがない）

佐山の頭でフラッシュバックする記憶、交差点、車、赤、赤、赤、赤、赤、あ　ブンブンと頭を左右に振り、現実を見据える。

目の前に表示されている文字を。

本来このように表示されるのは最重要の項目のみ、つまりはSystem Errorという警告文のみ。  
だが目の前のそれは違った。

「これが……現実なのか？」

『ようこそ異世界へ。』

この度世界に招きたるは6人のプレイヤー。  
諸君等にかせられたルールはただ一つ、己が国に所属する事のみ。  
では、現実を謳歌してください』

「……………」

分からない、何もかも分からない。

思考の袋小路に陥り、答えを引き出せない。  
だが、それを遮る音が聞こえた。

「いつ、あ、ああつ、ああああああつ！」

それは悲鳴だった。

ゲームではありえないような搾り出すようなリアルな悲鳴。  
それに対して佐山は思う、訳が分からない、と。

だが、同時に思う 関係あるか、とも。  
グツと力を込めて地面を踏むと、地が靴の形にへこんだ。  
はっ、と佐山は笑った。

この異常な力、訳が分からないがどうやら俺はベースレベル97  
のステータスを持ったVRMMOのキャラらしい。

「アイテムボックス」

そう呟くも反応はない、とりあえずは使えないのだと佐山は理解した。

次に己の装備を再確認する。

何も無い、強いて言えば黒い長袖とズボンといったところか。

最低限の確認だけを済ませ、一つ頷いた。

ダン、と音を立てて佐山は駆け出した。

豹さえも凌駕するような加速が、しかし佐山の体感では軽く加速した程度のもので

木々を避けつつ僅か数秒、巨木のためか回りに草も木も生えていない少しだけひらけた場所へと佐山はたどり着く。

そこにいたのは巨木に背中を預けるような形の茶色のチェニツクを着た、茶髪の少女。

向かい合うようにして人型の、しかし頭部は人ではなく爬虫類で

「リザードマンかつ！」

ハーフプレートとシミターを装備したそれに佐山は見覚えがあった。

リザードマン、ゲーム内では初心者向けのダンジョンに良く出てきたレベル10前後の雑魚的だった。

現在のレベルならば何の問題なく、それこそ拳でも一撃の名の下に退治できるはずだが、あくまでもそれはゲームでの話だ。

この異常な状況下でそれが通用するとも限らない。

しかし、とも佐山は思った。

リザードマンの頭上に馴染み深い赤色の棒　ライフバーが見えたのだ。

（ゲーム、なのか？）

「っ、あ、に、逃げて、逃げてください！」

声で佐山の存在に気づいたらしい少女が、一瞬安堵の色を浮かべるも、どうみても冒険者とはとれない佐山の姿を見てそう叫んだ。必然、声はリザードマンにも届いた訳で、リザードマンは新手のほうへと興味をうつした。

佐山とリザードマンが向き合う形になった。

逃げるべきだ

現状を把握してから立ち向かうべきだ

そう佐山の中の冷静な部分がそう告げる。

だが、と佐山は視線を一瞬だけ右奥へ、少女の方へと送る。

出きる訳ないよな、そう佐山は観念した。

もしこれがゲームにしろ現実にしる関係がない。

自分ならなんとか出きる　少なくともその可能性があるのに見捨てて逃げる、なんてことは出来ない。

もしそんなことをしたら絶対に後悔する。

「ゲームのやりすぎかね？　ヒーロー願望はなかったはずなんだけどな」

言つて、半身を肩で隠すようにし、両の拳を構えた。

左手を前に、右手を胸の近く。

呼吸を一つ、左足を前に、スタンスを広げ、踵は下げない。

慣れ親しんだ戦闘スタイルだが、何時になく頼りなく感じる。

「こいよ、蛇野郎っ！」

佐山は己が不安を押し隠すように叫び、そして、

「  
シャアアアッ！」

その挑発に反応するかのようにリザードマンが咆哮し、踏み込んでくる。

遅い、リザードマンの足元を見つつも佐山はそう判断した。踏み込み速度がゲームのリザードマンと変わらない。

であるならば、と経験が佐山の思考を導いた　誘導するべきだと。

彼我の距離がつまり2メートル50cmまで来たとき、緩やかに佐山は上体を前へと傾けた。

その間にも距離はつまり2メートル、そこまで距離が詰まった時、リザードマンの右腕が、その手にもったシミターが動いた。

左から右へのなぎ払い　正確には、なぎ払う以外の選択肢がリザードマンにはなかったのだが。

リザードマンというモンスターは知能が低く、単純な思考をする。突きにしろ、上段斬りにしろ、点や縦の攻撃では半身を隠した形の佐山には当てにくい。

ならばどうする？　横になぎ払えばいい。

ではどこを？　傾き突出している上半身を切り捨てればいいだろう。

ただそれだけ、故に佐山は、はっ、と唇を吊り上げ笑った。

テメエのリーチだとその踏み込みからじゃとどかねえよ、と。

傾けていた上体を戻し、半歩のバックステップ。

シミターは豪快な風斬り音を残して空を切った。

80センチほどのシミター、伸ばして1メートル分の体。

踏み込みの分を考えるならば本来ならば届くだろう、だがこちらが下があれば話は別で、ましてや上半身を傾けていた分嵩増ししていたのだから届く訳がなかった。

シミターを振り切り静止した形のリザードマン、対して佐山は素早く上体を起こし、一歩大きく踏み込み、硬直したままのリザードマンへ、

「しっ！」

スキルでもなんでもないただの右ストレート、それをリザードマンの顔面へと放った。

だがそれはゴギリという異音を起こし、そしてリザードマンを吹き飛ばした。

二転、三転、まるで冗談のように跳ねて転がりながらも木へと激突したりザードマン。

木からずるずると倒れ伏したりザードマン、その首は曲がりえない方向へと向かっていた。

音もなく頭上のライフバーは端から白へと変わって行き、やがて白に染まりきった。

## 第2話

「た、助かった……の？」

呆然と佐山とリザードマンの戦いを眺めていた少女がそう呟いた。拳を下ろして戦闘体勢を解き、佐山は大きく息を吐くと共に頷いた。

「らしいな」

少女の方に向き直った佐山は、その少女の頭上にもライフバーがあり、尚且つそれが半分を割っていることに気がついた。

反射的にアイテムボックスから回復アイテムを取り出そうとして思い出す、先ほどそれと呼び出せなかったことを。

「と、すまない。回復をしてあげたいんだが、生憎と何も持っていない……え？」

ライフバーが減っているということは、ダメージ（攻撃）を受けたということであり、その喰らい方次第では出血による持続ダメージが発生する。

だからこそ、佐山は少女に歩み寄りつつも身体を上から下へとチエックをしたのだが……彼女の着たチエニック その胸元が破れていたのだ。

「え？ ……あ、いやあああああああああ！」

パン、ともみじが咲いた。

「本当に、本当にすいませんでした！」

そういつて頭を下げ続ける少女、ポニーテールがそれに合わせて揺れている。

身長差から佐山はそれを見下ろす形になっているのだが、苦笑しか浮かんでいない。

（いやはや、本当に訳が分からない。どうみても目の前の彼女は人間味が溢れていて、NPCだとは感じられない。では、プレイヤー？ それも多分違う。プレイヤーであるならばゲームらしい行動をしてしまうはずだ）

他人には見えないチャット欄の閲覧や耳打ちと呼ばれる個人会話、プレイヤーにしか出来ない行動は多々あり、目の前の彼女からはそういった雰囲気は一切感じられなかったのだ。

一番しつくりとくる表現は、人、だ。

ロールプレイ 役割を演じているプレイヤーではなく本当に生きている人。

しかし、もし本当にそうだとするのならば……ここは異世界だということになる。

あり得ない、そういいたいが ゲームとしてもあり得ない。

……いずれ分かる、のか？

「本当に気にしていないぞ？ 別段痛かった訳でも無し、はたかれたのだって気が動転してたからだろうし、な？」

「いえ、その！ それだけじゃなくて服までお貸しいただいて……ッ！」

などと言いつつ、決して顔を上まで上げない少女 具体的には佐山の上半身のあたりまでは決して。

ふむ、などと言いつつ佐山はチェニックの上に黒の長袖つて合わないなやつぱなどとうでもいいことを思った。

「いやまあ……あのままだと俺が君の事を見れなかったし、あくまでも自分のためだから気にしないでくれるとありがたい」

その言葉に嘘はない、が。

「あ、あの……その、服を頂いてから言うのもあれなんですが、その、私がつ、恥ずかしくて見れま……せん」

そう、それが問題だった。とはいっても、と佐山は思う。

「俺は男だから上半身くらい誰かに見られても問題はないけれど、君は違うだろう？」

住んでいるのが村にしろ町にしろ少女が一人で暮らしているわけがないのだ。

そこには同年代の男子もいるだろうし、どちらが問題があるかといえは間違いなく少女のほうで、しかも佐山は好都合なことに昔し

ていたスポーツのお陰で上半身を晒すということにさほどの抵抗感がなかった。

「それは……そうなんですけど、あっ！ その、失礼かもしれないんですが……さきほどのリザードマンの装備を付けて頂くというのはダメ、でしょうか？」

リザードマンの装備？と佐山は首を傾げる。

リザードマンのドロップアイテムと言えば装備の素材にならない鱗程度でレア度のない商店で売られているような装備のドロップもなく、序盤にしてマズイモンスターとして有名だったはずだがと思考して、はたと気づく。

（ゲーム感覚のまま……だったな）

ゲームではなく異世界かもしれない、例えばゲームだったとしても通常のゲームではない。

俯いたまま少女が指差す、先ほどリザードマンが倒れていた場所へと振り向き直す。

「……完全にまともなゲームの可能性はなくなったな」

小さな声で佐山は呟いた。

そこにはリザードマンの死体があった。

死体などというものが通常のゲームならばともかくVRというジャンルであるわけがない。

そんなものを導入したらまずもってゲームとして認可されず世に出されることはない。

事実ゼロサムオンラインにおいても、モンスターは死後ポリゴンの欠片をばら撒きつつ消滅する。

そこに例外は無く、あつてはいけない。

「……はい？」

「いやなんでもない……そうだな、ちょうどシミターもあるし装備させて貰おう」

曲刀は一応剣士の適正装備だったはずだ。

もつとも、装備ボーナス（適正が高い武器をつけた際に装備ステータスの上昇）も付かないし一部のスキルしか使えないなどと本当に一応程度のレベルだが。

とはいえ海賊などの曲刀でボーナスが付くような職業はジョブレベル（基本となるレベルではなく、職業ごとのレベル）が1のままだし、使えない。

この際賢沢はいえないかと思ったのもつかの間、とあることに気づいてしまう。

（死体から、装備を剥ぐ……のか？）

泡を吹いたまま倒れているリザードマン、頭上のライフバーが無くなっているがそんなことはこの際どうでもいい。

VRMMOで散々切り捨てている以上倒すことに忌避感はないが、死体から追い剥ぐということに限っては違う。

何しろVRMMOにはそんなものはなかったのだから。

苦悩しつつも、佐山はどうしようもないという結論に陥り、リザードマンへと歩み寄り、片膝についてしゃがんだ。

しかし出きるならば、と思いハーフプレートに触れつつもダメ元でゲームのシステムに縋った。

「装着」

変化は起きた。

リザードマンのハーフプレートが消失し、佐山の体を淡い光が包み込む。

一瞬の後、佐山はハーフプレートを身に着けていた。

## 第2話（後書き）

長いので飛ばしてしまっても大丈夫です。

ベースレベルとジョブレベルという概念を導入しました。

ベースレベルは基本のレベルでステータスに直結し、ジョブレベルに関係なくレベルキャップ（その時点で上げられるレベルの限界、ゲームとしての限界は100となっています）まで上げる事が出き、レベルキャップまで到達すると入手経験値が0となる。

ジョブレベルは職業それぞれにレベルがあり、初期は1。

職業ごとにステータスの倍率が設定されており（基本は1.00）、剣士職などはATKやHPなどに高い倍率をもつが逆にINTが極端に低い。

もつとも剣士は魔法など使わないので意味がないといえないのですが。

フリージョブ（好きな職業）になれるシステムなので全職業ができるといえば出きるのですが、レベルアップ時のボーナスポイントがステータスで大きな部分を占めるので実際は出来ないといっても過言ではないです。

防御特化の戦士が魔法使いになりたいといっても、例えばDEFに200、INTに0振っていたとしたら、魔術師のボーナスポイントにおけるステータスは、

DEF 200 \* 0.5 = 100

INT 0 \* 1.8 = 0

という形で俗にいういらぬ子になってしまいます。

一応主人公のステータス振りは、

ATK AGI振り

持ちジョブ

LV97 剣士 ATK HP補正

LV95 拳士 ATK AGI補正

LV95 アサシン ATK小 TEC小 AGI補正

ジョブレベルが高いのは前回のキャップで上げていたためとなっています。

あ、ここで書くのもあれなんですけど誤字報告と感想お待ちしております。

### 第3話

同様にシミターも装備することができ、アイテムボックスは使えないのにこのシステムは利用できたことに佐山は若干の困惑を覚えた。

はつきり言つて大部分の現代社会の人間が鎧のつけ方などを知っているわけがないし、ただ単に装備欄に装備を移すのも味気ないために作られたシステムで、ある意味某戦隊物やライダーと同じ戦闘態勢に入るための様式美に近いものであった。

しかし本来これはアイテムボックスやステータスが使えない場面では使用ができない物である。

何故かというと簡単で、そもそもにして装備を登録しなければ使えず、そのために必要なものがアイテムボックスであり装備を登録するためのステータス画面なのだ。

(……もしかすると)

仮定ではあったが、なんとなくそれが正しいと感じつつも佐山は後ろに振り返った。

そこには少女がいて、若干頬を赤らめたまま佐山を見つめていた。そこには驚きは無く、やはりか、と佐山は思った。

いくつか実験をしないと断定は出来ないが、恐らくこれはゲームの中からゲームの世界観になかったものを取り除いた状態なのだろう。

ゲーム上、アイテムボックスやログアウトやGMコールなどを含めたシステムは必須だが、それは必要だからあるだけであつて本来のゲームの世界観には存在しないはずである。

むしろ、初心者用のチュートリアルを除いてそんなものがあつた

らドン引きである。

勇者様！ アイテムボックスから魔王城の鍵（謁見の間）を使用して助けにきてください！ あ、もしバグなどで入手できなかった場合サポートセンターまでお問い合わせをお願いします！

などとゲームで言われたらまず間違いなくテンションは底辺まで下がる。

ゲームの中のキャラのお前が現実世界のことを言うのかよ、と。とはいえそういったものがあつてこそそのゲームの楽しさと便利さがあるためなくせる訳もなく、最終的にそこらへんのものが存在するのは暗黙の了解ということになっている。

もしそれがVRMMOからなくなれば？

当然アイテムボックスなどはなくなるし、チャット欄などもなくなる 例外といえば先ほどの異世界へようこそなどというくだりだが、それも既に見えなくなっている。

そして装着は世界観に組み込まれたシステムで、女性騎士のNPCなどがイベントの際などに実際に装着を使っていた。

とはいえ前提条件であつたアイテムボックスやステータスは既に使えなかった、では何故使えたのか？

はたと佐山は思い立つ、前提条件が変わったのか？と。

試してみないことには分からないが、例えば自分の装備品に触れているときであるとか。

「あ、あの…… 本当にありがとうございました」

「うん？ ああ、どういたしまして。 とはいえこれで装備も手に入って俺としても助かったんだけどな」

そう答えつつ、佐山は少女を凝視していた 否、見下ろしてい

たというべきか。

佐山の身長は180センチ弱、少女は160センチほどの否応なくその形となった。

ともあれそうして佐山が見て思ったことはひとつ、別段現実にするゲームにしろおかしいことはないということだった。

そばかすが転々と頬にあり、束ねられた腰まで届く茶髪のポニーテールと活発そうな印象を受ける同色の瞳。

健康的な体躯と相まって活気のある農村の少女といった感じの雰囲気を受けた。

「あの……そのことなんですが、どうして素手でリザードマンを倒せるような方が何の装備もしていないんですか？」

そう言った少女の顔にあったのは若干の困惑。

それはそうだろう、低レベルのモンスターとはいえ拳で、それも一撃でとなれば高レベルであることは分かる。

だというのに何の装備もないというのは少々どころかなりおかしい話だ。

とはいえ、正確に現状を把握しているわけではない佐山に答えようがあるわけもなく、ため息をひとつついてなるようになれと言葉を切った。

「正直に答えると分からない」

「……はい？ えっと……それはどういう意味ですか？」

きょとんという言葉がまさに当てはまるような表情　それはそうだと佐山は思ったものの、それが事実なのだからしょうがない。

「記憶がない訳じゃない。　昨日何をしていたかも思い出せるし、

勿論それ以前のことも覚えている。　ただ今どうしてここにこんな状態でいるかが全くわからない。　質問に質問を返すようで悪いんだが、こんな感じの前例ってないだろうか？」

「……えと、その、すみません分らないです。　相談役の爺様なら何かご存知かもしれないですけど……」

申し訳ないといった様子でそう言った少女。

「爺様？」

「はい、過去に冒険者をしていてさまざまな国を渡った博識なお爺様で、有事の際の相談役を担っているんです」

少女の博識という言葉に惹かれる佐山、だが、と佐山は眉を潜めた。

果たして素性の知れない自分をその爺様　いやそもそも自分住んでいる場所に案内してくれるだろうか？と。

「その……自分で言うのもなんだが俺は君にとって見ず知らずの間だ。　だが、出来ればその爺様に会わせて貰えないだろうか？　君たちの不利益になるようなことはしないと誓う」

そういった佐山に対して少女は頭を下げた。

「すみません余計なことを聞いて気を使わせてしまって。　本当に好奇心から聞いただけで疑ってた訳じゃないんです」

「では……？」

「はい、爺様の下に案内させてもらいます。　って言うても村の人たちに許可を貰ってからなんですけど……大丈夫です、皆良い人ですから」

最後だけ堅い言葉を亡くして自然体でそう笑っていった少女に、  
気づけば佐山も微笑んでいた。

「そういえば」

と、佐山はふと気がついた。

「はい？」

「いや、お互いに名前を名乗りあってなかったな、と思って」

そう佐山がいうと少女はあ、と目を丸くしていった。

「すみません、そういえばそうでしたね……私はジーニーです」

よろしくジーニーと言った佐山は、一瞬キャラ名を名乗るか本名を名乗るか悩んだものの。

「俺はシキ・サヤマだ」

そう本名を名乗った。

### 第3話（後書き）

小説概要は変更します。

今更出すけど長すぎるなーと思ったのでorz

あ、更新したときは内容のチェックをあまりしていないので多分ちよくちよく編集して直すことになります。

ないとは思いますがあまりに大々的に直すときは最新話で告知させて頂きます。

## 第4話（前書き）

6/22日時点での最新話はプロローグです

このペースで書くとタイトルを生かすところまでいつまでかかるんだろうと思ったります（作者がいう事じゃないですが）。

一応小出しはしていくつもりですが。

今回はステータスの無駄遣いなお話です。

割とこの手のお話し出てくるとなると思いますが。

## 第4話

「……あの、ですね。 今更気が付いたんですけど、私の村ってどちらの方角でしょう?」

自己紹介も終え、いざ村へと向かおうという時にジーニーはそんなおそろしいことを言った。

「……は?」

「いえ、あの、あ、あはは。 ほ、ほら私リザードマンに追われてたじゃないですか? 必死で走ってたからどこをどう走ってきたか分からないんですよ」

その笑い方は苦笑いでさえなく、なるほどこれが笑うしかないというやつかなどと佐山はどうでもいいことを思ったものの、佐山だつてここがどこなのかなんて分かるわけがない。

「……俺はさっき言った通りここがどこかさえ分からないんだが」

「ですよー…… 本当どうしよう」

せめてMAP機能だけは機能していて欲しかった、そう切実に思いつつも佐山は尋ねる。

「大体の方角も分からないか?」

多少のずれ程度ならば時間をかけて探せばなんとかなるはずなのだ。

印をつけて左右を探しつつ、出来るだけまっすぐに進み、見覚えのある場所までたどり着けばいい。

「すみません……そのあつちだとは思うんですけど……」

言葉共に指差したジーニーだが、その顔は自信の無さを語っていた。

「ちなみに距離はどれくらい？」

「えっと、獣道にそってジグザグに走っていたので正確なところは分からないんですけど、村から2キロほど離れたところから十分位はしっていたと思います」

ジーニーの大雑把な情報を聞いて、佐山はふむと頷いた。

「多分なんとかなりそうだ」

「本当ですか!？」

ぱつと笑みを浮かべたジーニーに佐山は多分な多分、と苦笑いをしながら答え、

「危ないから少し離れていてくれ」

そう言った佐山の言葉に、危ない?などと疑問に思いながらも素直に頷きジーニーが離れる。

十二分に距離が離れたところで佐山は自嘲気味に笑った。

「前は馬鹿にして悪かったよ」

軽く地面を蹴って助走をつけ、正面の木に向かっていく。

「あー！」

ジーニーはそれをみて、思わずぶつかる！と言いかけた。  
だが、現実には、

「ぶつー」

木をものすごい勢いで登っていた佐山がいた。

莫大な筋力補正をもって、一步ごとに木の幹に穴を開けて足場として次の一步を踏み出す。

傍から見るとコメディを通り越してシニールである。

とはいえ佐山がこんな発想をしたのも、前例があったからだ。

佐山の以前のパーティメンバーの男性（小太りかつ坊主）はアイムジャパニーズニンジャ！などといって山の斜面などを登っていた。もともとATKやDEFに多量のステータスを振り、多大な筋力補正を得ている戦士タイプのキャラでしか行うことが出来ない行動な上に、強く踏み込みすぎて足場丸ごと踏み潰してそのまま落ちていくなんてこともある。

それを見た佐山を含めたパーティメンバーは彼がそのような奇行にはしる度になんというステータスの無駄遣いなどと思っていたのだが。

（案外役に立つこともあるもんだ）

茂っている葉や木の枝を文字通り蹴散らしながら登っていき、盛大にそれらを撒き散らしながらも木の頂点から全力で跳躍。

木の全長とあわせて実に50メートルほど飛び上がり、そこで佐

山はジーニーが指差していた方向を見据えた。

「あれかつ！」

動体視力も向上している佐山は、はつきりとそれを捉えた。

2メートル程の土壁とその周りを囲む水で覆われた10キロ平方メートルほどの平地。

点々と家らしきものも立っており、その近くには田と思われる緑が見えた。

距離は4キロほど 思ったよりも近くだったな。

そう重力に引かれつつ佐山は思った。

佐山は乾いた音と共に枝をへし折りながらも地面に着地し、ジーニーが下がった方向へと顔を向けた。

「合ってたぞ！」

そう笑みを浮かべつつ報告した佐山だが、ジーニーは頬を若干引きつらせながらも笑って。

「……えっと、その、斬新な発想、ですね」

「……………」

佐山は何もいえなかった。

## 第5話（前書き）

更新が遅くなり申し訳ありませんでした。

## 第5話

ジーニーの後を追う形で佐山は獣道を歩く。  
最中、先ほどのジーニーの言葉を思い出し、尋ねた。

「そつえば、気になったんだが……冒険者とはなんだ？」

数歩先に行くジーニーが足を止め、佐山の方へと向き直った。  
その顔に浮かんでいるのは困惑で、えつと、と言葉に詰まり。

「……えつと、サヤマ、さん？ 私てつきりサヤマさんは冒険者の  
方だと思っていたんですが……」

同じく佐山も歩みを止めた。

「……少なくとも、そう自称したことはないな。あるいはそれら  
しいことをしたときがあるかもしれないが」

所謂クエストというものである。

が、ゼロサムオンラインにおいて冒険者などと言う物は存在せず、  
クエストも条件を満たしNPCから直接受注するものが全てであつ  
た。

それでもクエストをしている以上、冒険者らしいといえらしい  
のだろうが、そんなものがゲームの中だとしても一般的な職業とし  
てあるとはとても思えない。

「……えつと、ですね。冒険者というのは、ギルドから依頼を受  
注してそれを達成する代わりに報酬を貰う人たちのことなんですけ  
ど……」

（ギルド、ギルド……か。いやはや、何がどうなっているのやら）  
佐山の記憶の中にあるそれは、プレイヤー同士の集まりであり、  
目的を同じくするものか身内同士で固める物……というイメージが  
あるのだが、それはゲームによってことなるのが実際である。

プレイヤーとしての集まりが大体と占めるが、中には単に生産や  
売買を行うNPCキャラが構える店の総称につくものもあり、勿論  
それ以外にもある。

が、ファンタジー小説にはよくあるギルドというものだが、実際  
にファンタジー系統のオンラインゲームにおいて、ファンタジー小  
説にあるようなギルドはないといってもいい。

で、ある以上疑問を持つのは当然ともいえる。

「ギルド、か。俺の記憶にあるそれはあくまでも友好関係を主と  
したものだったんだが……違う、のか？」

その佐山の言葉に、ジーニーはその瞳を大きく見開いた。

「サヤマ、さん……それは数百年前の認識です……よ？」

まさか、と佐山は思った。

ゴクリ、と喉が鳴る音。

「……っ、この国の名前は？ ヴィルムという国名に聞き覚えはあ  
るか？」

「嘘、信じられない………」

手を口に当て、やがて意を決したようにこう言った。

「サヤマさん……貴方は、300年前の消失時代の人、かもしれませんが」

VRMMO それは既に確立されたジャンルだ。

雛形のVRMMOはMMOの代表的なものに習った王道的なもの

であつたが、やがてVRというジャンルに参入する企業が増えるた  
びに、過去に流行したMMOというジャンルと同じように多種多様  
なものが増えていく。

例えば転生システムの導入されたものや転職システムの導入され  
たもの、そういうものが最たる例だが近年ではそれだけでは個性足  
り得ない。

故に、それが生まれた。

対人戦とストーリーを主軸としたVRMMO　ゼロサムオンラ  
インという名前で発表されたそれに人々は熱狂した。

それはプレイヤーに限った話ではない。

ゲームに興味のなかった一般層でさえ、だ。

何故か？　簡単である。

そこには健全な殺し合いがあつたからだ。

流血もなく、魔法などという非現実的なものがあり、これは殺し  
合いではないと認可された戦いが。

そしてその戦いをもつと見たいという需要が出来た。

故に新規に対人を主としたVRMMOを作ろうとする企業が出現  
し、上級プレイヤーの流出による質の低下を恐れたゼロサムオンラ  
インの運営陣は決断する。

一部の上級者プレイヤーを雇い入れよう、と。

これによりVRMMOというジャンルにプロが生まれた。

佐山　式はプロプレイヤーである。

そのLvは97、尚、レベルキャップは現在限界の100まで開  
放されており、残されたアップデートはラストダンジョンと隠しフ

イールドのみ。

既に年末に運営の終了と年始に次回作のクロースドベータの開始が決定されており、佐山は次回作においてもプロとしての雇用が決まっていた。

ストーリーのクライマックスに向けて白熱した空気の中、プロプレイヤーとしての佐山は攻略組みとしても注目され、しかし、ある日突然その姿がゲーム上で見受けられなくなった。

時を同じくして大手ギルドのマスターなどもオンライン上から姿をくらし、人はそれを神隠しと呼んだ。

## 第5話（後書き）

短いですがキリがいいのでこれにて。

7月4日にプロローグを投稿しましたのでよければよんでやってください。

あ、諸事情で女性プレイヤーの名前を変更しました。

## 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<sup>たんのう</sup>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/n3319t/>

---

プロプレイヤーがいく異世界戦記

2011年8月2日12時34分発行