
アルベルトのアトリエ ～ダンジョン・アルケミスト～

黒乃真白

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】

アルベルトのアトリエ 〜ダンジョン・アルケミスト〜

【Nコード】

N0529R

【作者名】

黒乃真白

【あらすじ】

冒険者が社会を回していると言っても過言ではないような世界、その極一部地域でそこそこベテランな前衛系錬金術士が送る冒険活劇。多分。

序文（前書き）

これは、作者の思い付きと自己満足により生み出された終わる見込みも碌なプロットも存在していない物語です。

とりあえず書けたら更新していこうと思うので、お暇な方は読んでみてください幸いです。

序文

魔力の満ち、剣と魔法が飛び交うこの世界には、まことしやかにささやかれている伝説があった。

曰く、一振りで大地を切り裂く剣。

曰く、死者をよみがえらせ、思いのままに操る杖。

曰く、あらゆる脅威を弾く鎧。

挙げればキリのない伝説上の道具たちと、それが納められているという数々の『遺跡』。

存在していなければ、確認されていなければ、ただの伝説として人々の記憶から消えていくしかなかったそれらは、あるときを境に真実あるかもしれないものとして認識されるようになった。

『遺跡』が見つかったのである。

今まで、伝説上の建造物でしかなかった遺跡が最初に発見されたのは大陸の中央部。

ちょうど、今の国と国の国境で発見された。

戦争の余波で崩れ落ちた岩壁から出てきたのは巨大な”門”。

いつ作られたものなのか、誰が作ったのかもわからない門の出現に、国と国は戸惑った。

そして、長い協議の末、一時休戦を提唱。

戦争を止め、国と国は徹底的に門を調べ始めた。

その結果わかったことは以下の3つ。

1つ、”門”の裏側には何もない。

まずはじめに行ったのは、門がどこにつながっているのかということ

とを確認する事であった。

しかし、門のつながりを確かめるために、門の裏側にあった山を全て崩しても、続く先は見つけることが出来なかったのだ。

2つ、”門”を破壊することはできない。

続く先の無い門はただの障害物でしかなく、邪魔に思った国が両側から砲撃を仕掛けるも、

門に対するあらゆる攻撃：傷をつける行為は全て弾かれる、または消え去るということが確認された。

そして、この”門”が伝説上の遺跡であるということを明確にしたのが次の発見である。

3つ、”門”を開くとどことも知れぬ”宮”に通じている。

続くはずの無い門を開くと、その先には宮が存在していたのである。中に入り、壁、床等を調べてみるも、両国の持つ技術よりもはるかに高い技術力で建造されているということが分かる程度で、それ以外のことは何もわからなかった。

しかし、両国の技術よりもはるかに高い技術力をもつ何者かがこの門と宮を作ったとするならば、その者たちは自分たちにとっての脅威または利益になりえると両国の王は判断し、以後の門の調査、ついで現れた宮の調査は合同で行うこととした。

ここまで何事もなかった門の調査、そして、宮の調査探索に異変が起きたのはちょうどこのころである。

宮の調査を行うための軍備を整え、いざ探索に向かった者達がいままでたつても帰ってこなかったのだ。

訝しみながらも、両王は次々と探索隊を門内部へと派遣するが、そのことごとくが定刻を過ぎても帰ってこない。

流石におかしいと感じた両王が再度探索隊を編成するために自国へ

戻ろうとしたとき。

門の内側から異形の者どもが顔を覗かせたのである。

それまで見たこともない怪物の出現に両王は戸惑った。

護衛として残しておいた兵力を用いて異形の者たちと闘うも、倒しても倒しても沸き出る異形の者たちに為す術も無く、両王はそれぞれの国へと敗走した。

両国に帰った王は、古代文献を含む全ての歴史書を配下の者たちに調べさせた。

あの異形の者たちは何なのか。

そしてあの門はいったい何なのか。

そして、数々の文献に記されていた『遺跡』という存在に当たるのではないかという結論を得た。

『遺跡』

神代の伝説に多く語られる、数多わき出る異形の者たちが守護する秘儀と秘宝の蔵。

最奥に秘められし宝を手に入れた者はこの世に君臨する力を得るといふ。

両王は停戦を維持したまま、幾度となく門内の調査を実行した。

もしかりにあの門が遺跡だとするならば、奥に眠る秘宝には、計り知れない価値があると考えたからである。

しかし、幾度挑戦するも、そのことごとくが失敗。

両国ともに兵力が尽きたころ、国の軍師は一計を講じた。

『蛇の道は蛇と申します。王よ、冒険者を使ってみてはいかがか』
冒険者。

今だ未開の地を旅し、様々な苦境、秘境へと自ら進んでいく者たちのことをそう呼んでいた。

兵力は無い、だが探索はしたい両国の王は、藁にもすがる思いでこ

の案を採用。

世界中から我こそはという冒険者を集め、門内の探索に向かわせた。そして、冒険者による探索開始から1年。

もはや探索を諦める決意を固めようとしていた両王のもとに、門近くの駐屯地から封書が届いた。

ある冒険者の一団が、無事にとはい難いものの、門の中から帰ってきたのである。

報告を受けた両王は冒険者達をすぐさま王宮へと呼びよせた。

そこで冒険者のリーダーが語ったことは今に至るまで克明に記されている。

『あの迷宮は力のあるなしが全てでは無い。如何にして互いを助け合い、生き延びるために行動できるかが全てだ。そして、あそこは間違いなく神話に語られる遺跡である』

この冒険者の一言が、かの門を”迷宮パラダイム”と名づけるきっかけとなり、世界中に遺跡は実在したのだという事を知らしめることとなった。

その後、世界中いたるところから遺跡が発見され始め、過去の失敗から探索は専門の冒険者達の集まり…ギルドが行うこととなった。

それから200年。

世界にはおよそ300の遺跡が存在し、今でも未踏の遺跡は存在する。

そこを探索する冒険者達がこの物語の主人公である。

入り口

世には、多くの未知が存在する。

それは御伽噺でしか伝わっていない神話であったり、世界に満ちる魔力であつたりと様々だ。

世界中に点在する“遺跡”も、未知に数えられる一つだろう。

何時、誰が、どういう目的で造ったのか……諸説あるが、未だ誰も確かな解には辿り着いていない。

しかし、遺跡が何の為にあるのかは分からずとも、そこに意味を見出す者は多くいた。

遺跡。

俗称としてダンジョンとも呼ばれる其処には、何処から出て来ているのか魔物が溢れていた。

殆どの構造物が複雑に構築されており、罠の類が山ほど仕掛けられている場所もある。

そんな超一級の危険地帯だが、遺跡に入る者はあとを絶たない。

何故なら、遺跡にはだいたいに多くの財宝が眠っているからだ。

それだけでなく、珍種の魔物や伝説級の生物などが跋扈しており、

それらの体組織は高値で取引される。

毛皮、鱗、牙、爪、眼球に内臓まで。

武具防具の素材であつたり、特殊な薬品の材料であつたりと用途は様々だが、必ず誰かがソレを必要としている。

そんな世の中であるからなのか、世界はその時代に沿って形を最適化していった。

その最たるモノが冒険者。今の世の中で最も多くの意味で語られる人種だ。

彼らは各々が其々の理由で遺跡に挑みかかる。

ある者は富のため、ある者は力の証明のため、ある者は未知を解き明かすため。

他にも様々な目的を持って、人々は遺跡に関わった。

冒険者を纏め上げ、取り締まる為の組織“ギルド”が創設され、より多くの、より強い冒険者を育成するための機関が設立され。冒険者を上客と定めた商人が商いを始め。

彼らの行動が己に利すると感じた者たちが集まり、街を作った。それは次第に膨れ上がり、世界に名を響かせる大都市となった。

アヴェストテレス、グランガラン、ソキエ・ナム。

大陸でも一番の規模を誇り、三大都市とも評されるこの三つの街は、全て遺跡の間近に位置する。遺跡を目当てにした冒険者たちを中心に据えて出来上がった街なのだから、それは当然でもあった。

話は変わるが、一口に遺跡と言ってもその規模や難易度は大小様々あり、三大都市には比較的多様な遺跡が近場にある。それらはS・A・B・C・D・Eとランク別けされていて、Eから順に難易度は上がっていく。

Eランクは初心者ダンジョンともいわれ、その名の通り新米冒険者にも比較的簡単に攻略できる遺跡ばかりだ。

Dランクは新米には少々厳しく、それなりの冒険者であれば苦労するほどでもないという具合の遺跡が多い。

C・Bランクは中堅どころの実力があればどうにかなるが、ここで躓くようだと大成できないとされる、云わば冒険者の分水嶺。

Aランクは一流の冒険者PTでなければただ入る事さえも難しい、世界でも三つしかない遺跡のこと。

そしてSランクは、最早歴史に名を残すほど伝説的なPTでもなければ生きて帰ることもできないような魔境であった。

ちなみに、単独での遺跡攻略は可能といえば可能だが、それが出来るのはどんな一流冒険者でもDランクまでが限界で、それ以上のランクに一人で挑むなどというのは自殺行為となんら変わらない。なので、遺跡に挑むならPTを組むというのは冒険者にとって常識になっている。

三大都市の周辺には、それらE〜Aランクの遺跡が点々と存在するが、中でも一際異彩を放つのが大都市一つにつき一つあるAランク遺跡、通称“^{トリニティ}三大宮”だ。三つの都市は其々、Aランクの遺跡が望める地を中心に発展してきた。故に、Aランクダンジョンを攻略するのがそれらの街にいる冒険者たちにとって一先ずの目標となっている。

その三大宮の一つ、グランガラン近郊にある【リリアの宮殿】の踏破も間近とするPT団体 暁の風。そのトップPT《ウイングデイブレイク》に所属するアルベルト・アレクセイは、ギルドから借与されているPTルームで今回の遺跡探索で消費・入手された物品の記帳を行っていた。

道具を何処でどれだけ消費して、何をどの程度補充する必要があるかを明記し、拾った道具、魔物から剥いだ素材などを保存用と換金用に仕分けして整理するなど。そういった事務作業は専らアルベルトの仕事となっている。

アルベルトの職業は巷で不人気No.1の過疎職「錬金術師」だが、その2mに届こうかという巨軀に細身ながら筋肉質の風体はまるつきり戦士のそれであり、装備も斧槍に軽鎧。^{ハルバート}とてもではないが錬金術師には見えない。その実力も中の上といった所で、錬金術以外にも多様なスキルを使うのが、特徴といえば特徴か。

PTでのポジションは、対外的には前・中衛での壁役となっている。

錬金術師は研究職のため、敵の攻撃を受け止める壁役など本当は無理なのだが、アルベルトに限って言えばそう苦ではない。なにせ、元々は戦士だったところから錬金術師に転職したのだから。他にも多様な職に就いた経験があるが、そのあたりは割愛する。

ともかく、壁役というのはあくまで“対外的”なものであり、PT内ではそれとはまた別の扱いを受けていた。壁としての役目も十分に果たしているのだが、とあるマジックアイテムのお陰でその印象はかなり薄れている。

「おいアル、ポーション買ってきたから“蔵”開けてくれ」

叩きつけるような乱暴さで開け放たれたドアから入室してきた赤毛の少年、シュートがぞんざいな口調でアルベルトに声をかける。アルというのはアルベルトの愛称なのだが、そう呼ぶのとは裏腹にシュートの声音から親しみは感じられない。それ以前にアルベルトは25歳でシュートは17歳と実に8歳も年が離れているのだが、敬意も何もないその言葉遣いを全く気にした風でもないアルベルトは、気の抜けた返事を返ししながらシュートの言う“蔵”の鍵を開けた。

「ほらよ」

アルベルトの右手側……シュートにとっては正面の空間に歪みが発生した。そこから見える向こう側は、まるで陽炎のように揺らめいている。その現象に何の疑問を持つ事もなく、シュートは抱えているポーションの全てを歪みに向って投げ放つ。するとポーションは順次歪みの中へ消えてゆき、全てが入ったところで歪みも消滅した。これこそがアルベルトの持つマジックアイテム『賢者の蔵』である。

『賢者の蔵』

錬金術で製作できるマジックアイテムで、その名の通り蔵として

使用することができる。

見た目は虹色の鍵のようなモノで、異空間に城が丸々納まるほどのスペースを作り出し、そこに物を収納する。

蔵の中は時間が止まっているため収納物は収納した時の状態で保存され、限界まで入れても重さは手の平サイズの鍵一つとなんら変わることはない。ただし、植物を除いて生物だけは収納できない。製作者以外には使用できず、製作にはそれなりの才能と時間、そして資金が必要になる。

素材一つをとっても入手が困難なため、便利だが割に合わないとしてほとんど誰も作ろうとしない代物だ。

また、錬金術師の最終目標とされる『賢者の石』と似通った名前だが、それとは全くの無関係である。

「んつとに、色々仕舞つとけるのは便利だけどアンタしか使えないつてーのはどうにかなんないかな」

「ならんな。元々は錬金術師が自分の研究成果を隠し持つたために作ったものだ。改良自体はできるかもしれんが、歴史書に名前が載つてるクロウリー卿くらいの実力がなけりやお釈迦にするのがオチだろ」

そして自分にそこまでの力はない。そう言っただけでアルベルトは帳簿の記入作業に戻った。シートもただ言ってみただけなのだろう、さして引き摺るような事も無く他のPTメンバーが雑談している机に向う。しかし去り際、嘲るような言葉と共に彼の肩を叩いた。

「ま、よろしく頼むよ“荷物持ち”さん」

「……………」

返事はしなかったが、シュートはクツクツと笑いを噛み殺しながら離れていった。シュートが向った机で雑談をしていたシエラ、リタ、マサムネの三人はその様子を窺いながらも小さく苦笑するのみ。その様子にも気付いていたが、いつもの事なのでアルベルトは特に反応を示さなかった。

別に、アルベルトは怒っているわけではない。わざわざ嫌味を言うていくことに呆れていたただけだ。

荷物持ちと揶揄されるのはそれほど気になる事ではなく、アルベルトはその役割を納得してこなしている。『賢者の蔵』を所持しているのだから、PTの荷物や遺跡で手に入れた素材を持つのはむしろ当然と思う。

だが、最初からこうではなかった。PTを組んだ当初を思い出し、アルベルトは皆に気付かれないように深く溜息を吐く。

初めてアルベルトと彼らが出会ったのは二年前、アルベルトが冒険者となってから三年の月日が経とうとしていた時だった。最初に声をかけてきたのは、ここにはいないPTリーダーのセラリアという少女だ。彼女は僅か15歳で冒険者資格を取得した、正に天才だった。それだけでも驚いたというのに、さらに驚かせてくれたのは彼女とPTを組んでいるという少年少女たちもが14、5歳で資格を取ったという。それも全員が「先天性特殊発生型異能力：レアスキル」という生まれ持った才能を有している非常識さ。暫くは開いた口が塞がらなかったが、話を聞く限りでは初心者によくある「先達の指導が欲しい」という類の頼みで、特定のPTにつくことをしていなかったアルベルトは快く引き受けたのだ。

そうしてEランクから順に攻略し、今までに得た経験や教訓をセラリアたちへ丁寧に教えていった。彼女たちは乾いたスポンジが水を吸うかのようにそれらを吸収し、元々の才能もあつてか瞬く間に成

長して一年が経った頃にはもう立派な一流PTの仲間入りを果たしていた。ただ残念だったのは、冒険者心得を軽視する傾向があるのと、プロ意識……冒険者としての自覚が薄いことだろうか。それからはそういった精神教養を中心に指導してきたのだが、思えばこの頃からもうPTからの対応は変わっていた。

PTリーダーである魔導師のセラリア、戦士のシュート、剣士のマサムネ、聖職者のリタ、盗賊のシエラ。

才能に溢れた彼女たちに魅かれた者達がいっしか集まり、一つの派閥を形成し出したのも、その頃だ。以降、次第にアルベルトと距離が開くようになり、いつの間にか“荷物持ち兼壁役”と詰られる関係に堕ちていた。精神教養についてはそれなりに厳しく言い聞かせてきたつもりだったが、このザマでは効果がなかったということなのだろう。懸念事項は他にもある。

アルベルトが壁役をしているせいか、彼女たちは壁役というのをあまり理解しようとしていない。PTを組んだ場合、往々にして前衛の危険度が高いのは周知の事実であるうが、その中でも壁役というのは一番命の危険があると言っていい。壁役は敵の攻撃を己に引き付け、更にその状態をあまり動かずに維持しなければならない。それは一体だけの時もあれば、複数の敵全てであることもあって一歩間違えば即、死にかなないポジションだ。

それを補うのがPTの連携であり、アルベルトが壁役を張り続けてこれたのも、偏にセラリア達の連携あってこそだった。道具を駆使するなどしてアルベルトが援護したことも多かったが、それも連携ありきである。ただ、それはセラリア達の連携にアルベルトが合わせていたからとも言えるのだが。

アルベルトが抜けた場合、新に入るのは恐らく重戦士あたりになるはずだ。上手く機能させられればいいが、もし壁役を蔑ろにした戦術で戦えばすぐにでも連携は崩れるだろう。そうならないように矯

正できればいいのだが、正直な話アルベルトにはもう出来る事はないように思えていた。

「……うし、記帳終了」

別の思考に走りながらも、アルベルトは失敗などせず作業を終了させて椅子の背に凭れかかった。訥々と考えたが、結局は『そろそろ潮時ではないか』という意見に落ち着いてしまう。

さてどうするかと再び考え込んだアルベルトだったが、先ほどのシユート以上に力強く開け放たれたドアが上げる悲鳴に思わずそちらに目をやる。すると、見慣れた金糸の長髪が目映った。

「みんな、朗報よ！　新しい仲間を連れてきたわ」

ドアを破壊しかけた少女、このPTのリーダーであるセラリアは、室内の注目を集めながら満面の笑顔で言い放つ。その背後では、セラリアより少し背の高い甲冑姿の少女が緊張した面持ちで直立していた。突然のことに動きが止まってしまっている一同を無視して、セラリアは背後の少女を部屋の中央へ引っ張ってくる。

「紹介するわ、つい先日ライセンスを取得した新人のコーネリア」
エルヴィーさん。職業はなんと重戦士！　し・か・も、強力なレアスキル持ちでもあるのよ。それから　　」

「待て待て、ストップ！　ちょあっと待ってくれ」

早口に甲冑少女の紹介を始めたセラリアの前に黒髪の少年、マサムネが出てきて大仰な仕草で制止する。それによって、ようやく衝撃から抜け出した面々が口々に言葉を返した。

「えつとお……セラリアちゃん、新しい仲間だなんて急に言われても困るわぁ」

「そうそう。第一、ウチのPTはもう『理想数』上限の6人は埋まってるじゃない」

おっとり口調で苦言を呈したのはリタ、同調するように頷いたのはシエラだ。また、シエラの言う『理想数』とは、冒険者がPTを編成する際に基準とする数のことで、職業の内訳にもよるが最低でも4人、最大で6人が理想とされている。

これは遺跡の中で一つのPTが最高の連携を行える限界数と言われている、それ以上でも以下でもPTの運用レベルは落ちるという。現在では冒険者の常識ともされる事柄であり、故に天才PTとも名高い《ウイングデイレイク》のリーダーたる者が知らないはずはない。

「黙らっしやい。言われなくても、そんなこと分かってるわよ」

やいのやいのと騒ぐメンバーを、セラリアは静かに一喝して収める。甲冑の少女は事態に付いていけないのか、緊張に身体を硬直させたまま動かない。静寂が室内に下りたが、それを破るようにシユートが声をあげる。

「つーか、だったらもうちょっと考えて行動してくれよリーダー。誰かクビにでもすんのか？」

「そうよ」

「……………え？」

呆れたような問いかけに、しかし返ってきたのは刃のように鋭い即答だった。間の抜けた声は誰が上げたものか……少なくとも、セラリアが入室した時点から一言も発していないアルベルトは違うだろう。またも呆然としてしまったメンバーを他所に、セラリアは途中だった報告を再開する。

「それで、コーネリアの参入ともう一つ。みんなに嬉しい知らせがあるわ……コレよ」

言って、腰に巻くポシェットタイプの『トレジャーインベントリ』から折り畳まれた布を取り出すと、それを広げて見せた。広げられた布はさほど大きくない長方形で、右端からは紐が飛び出している。よく見てみればそれは、冒険者の中ではわりとポピュラーなナップザックタイプの『トレジャーインベントリ』だった。

この『トレジャーインベントリ』とは、空間拡張の魔法式が埋め込まれた道具袋のことで、冒険者にとっての必需品である。空間拡張によって内部空間が広げられた『トレジャーインベントリ』にはその見た目以上の容積が存在し、これのおかげで普通ではとても回収できないような量の物品を遺跡から多く持ち帰ることが可能になっている。型や容量は様々あり、セラリアが付いているポシェットタイプなどは『ウイングデイレイク』のメンバーは勿論のこと、どんな冒険者も必ず一つは持っているほどにメジャーな物だ。ポシェットタイプは容量こそ通常の登山リュック程度ではあるが、幾つかあるポケット毎に収納物を別けて入れられるため、戦闘中でも簡単に取り出すことができるのが特徴となっている。そのため、物品回収目的のモノとは別に携行している冒険者は多い。

比例して、ナップザックタイプの『トレジャーインベントリ』は六畳一間ほどの容量とあまり嵩張らない形状から、物品回収のために

用いられる事が多く、ポシエットタイプと並んで利用者が多かった。《ウイングデイレイク》でも使っており、それと比べて違う部分といえば、デカデカと割れたタマゴのシンボルマークが縫い付けられている所ぐらいか。そこまで見て、マサムネは思わず声を上げた。

「おまつ、それって《ハンプティ・ダンプティ》社製の新作『トレジャーインベントリ：グースエッグ』じゃねえか！？ バカ高いうえにまだ殆ど出回ってすらないモンをどこから持ってきたんだよ……？」

《ハンプティ・ダンプティ》

マジックアイテムの開発・研究を行っている公共会社で、普段はイマイチ使い所のない物ばかり作っているのだが、極稀にギルドが擁する研究機関をも凌ぐような発明をすることで有名となっている。

この『グースエッグ』も、その極稀な発明品に含まれた。

そもそも『トレジャーインベントリ』とは、言ってしまうえば“ただ沢山物が入る袋”でしかない。袋の口から入らない物はどうやっても入れられないし、簡易な重力操作の魔法式である程度軽減されるとはいえ入れたら入れただけ重くなる。それが今までの『トレジャーインベントリ』の限界であった。だが、今回《ハンプティ・ダンプティ》が開発した『グースエッグ』は従来の常識を覆す性能を持っていた。

まず袋の口だが、この付近は成体になった白竜の鬚が素となっている。白竜の鬚はゴムよりも伸縮性に富み、耐久性も段違いにある。このため、口さえ広げれば余程の物でない限りは収納することができようになった。次に最大容量、これも今まで作り出された『トレジャーインベントリ』の中では過去最大で、貴族の屋敷が丸ごと入るとされている。そしてこれが最も重要なのだが、なんと総重量の大幅軽減に成功したのである。重力操作や空間操作の魔法式を幾

度も改良し、その結果、限界まで詰め込んでも10kgに満たない所まで引き下げられたのだという。性能は折り紙付きだが、難点は開発が極めて困難であり稀少素材や高級な材料を多く使うために数が限られることから値段が高騰しまくっていることだろうか。

そんな物を持っていればそれは不審に思っても仕方ないだろう。しかし、セラリアはなんでもない風にあっさりと言葉を返す。

「ん。その福引で当たった」

「……そか、そりやすげえ」

あまりにもいつも通りの態度でいるセラリアに、流石に言葉がなくなったマサムネは気の抜けた声をかけて引き下がった。が、そこで話は終わらない。こんな物を福引の商品にした豪胆な店は気になるところだが、それよりももっと深刻で重要な問題があった。先ほどのクビ発言である。もっとも、新参入者の職業が重戦士で、かつ偶然とはいえ『グースエッグ』を持ってきたという事実からクビになる人物はメンバーの誰もが予想できているのだが。

「で、率直に言うけど……アルベルト、貴方に外れてもらおうわ」

「おっ」

「ポジシヨンのにも貴方より優秀な子が入ったし、なにより荷物持ちが必要なく
え？」

子供に言い聞かせるかのような調子でクビの理由を話そうとしていたセラリアは、あまりにも早い返答に幾許か気付くのが遅れてしまう。確かめるようにしっかりと視線を向けてみれば、既に自分の荷

物を片付け身支度の終わったアルベルトが立っていた。セラリアの背後に甲冑姿の人物が見えた時点で先が予想できたため、PTルームの私物を片付け『蔵』の中を整理し、いつでも出られる準備をしていた次第である。

「あ……え？　ちよつ、あの　」

「キミ、たしかエルヴィーといったか？」

「ふえ！？　は、はい！　コーネリア！エルヴィーと申します！」

想像だにしなかった行動の早さに焦って続く言葉を接げなくなったセラリアを尻目にアルベルトが声をかけると、今まで置いてきぼりだったのに突然話しかけられたからかコーネリアは盛大に驚き、返す言葉にも無駄な力が籠っていた。そんな様子に苦笑を漏らすと、アルベルトは『蔵』からあるものを取り出してコーネリアに押し付けるように手渡す。

「あの、これは……？」

「PTの命を背負うキミへの選別だ。危機に反応して瞬間的に障壁を展開するもので……まあ、保険と思って持っていてくれりゃいいさ」

それだけ言って元メンバーとなったセラリア達に背を向けて退出しようとしていく。だが、ふと言い忘れた事があると思い出し、ドアを開いたところで立ち止まると徐に振り返った。

「お前たちが一流の冒険者というのは他でもないこの俺が認めるところだ。たしかに、もうこのPTに俺は必要ないだろう。次はお前

たちが先輩として後輩を教え導く番になる。正直、俺がいなくともお前たちならすぐにここまで成長したと思う。だが同時に、俺にもお前たちに教えることができたものはあったとも思っている。それは俺の誇りになるだろう。だから、月並みな事しか言えんで悪いが……これからも、頑張れよ。PTの荷物は倉庫の方に入れとくらな」

言いたい事は、多分だが全部言えたものの、少し恥ずかしくなったアルベルトは最後に『蔵』に入りっぱなしのPT共用アイテムについて注意だけして、セラリア達が言葉を失くしている間にさっさと退出していった。

入り口（後書き）

纏まりがない……気がします。

一階層（前書き）

世界の歴史は、けっこうテキストに考えています。

一階層

「さあて、どうすっかなー」

Pトルム同様、ギルドから貸し出されている《ウイングデイブレイク》の倉庫にPT共用だったアイテムを放り込んだあと、早々にギルドの事務課へPT脱退申請を提出したのは昨日の事。晴れて翌日となる今日、アルベルトは特にどこを目指すわけでもなく街中を歩いていた。

Aランク遺跡【リリアの宮殿】の間近にその威容を構える大都市、グランガラン。ギルド支部、教育施設、商店、教会、民家……そういったものが雑然と混ざり合うこの街は、誰しもに三大都市の中で最も「冒険者らしい」と云わしめている。それはもう、本当に色々な意味を込めて。

冒険者というのは昔から、未知の領域に自ら踏み込んでいく荒くれ者の恐いもの知らずと認識されていた。基本的に自由人で、時には人種の垣根も越えて往くその行動には賛否の両論があり、英雄と崇められた冒険者もいれば罪人として裁かれた冒険者も存在している。そんな評価の中に“盗掘者”というのが追加されたのは、何百年も前に遺跡が発見され始めた頃だ。当時の研究者や歴史家の中には遺跡を“墓”と捉える者たちも多数おり、そういった輩が遺跡から財宝を持ち帰る事もある冒険者のことを墓荒らし扱いしていたため、一般にも冒険者の一側面としてそういうイメージが広まっていった。

そのイメージを補強するのに一役買っていたのが「盗賊」という職業である。

これ以上ないぐらいに悪い印象しか受けない名前だが、冒険者にとつての盗賊というのは大衆の認識とは違い、ある意味で無くてはならないものだった。そもそも、職業としての盗賊は犯罪者のソレとは意味合いが大きく異なる。共通しているのは技術くらいだろう。開錠、罠の察知・解除といったスキルは遺跡探索には絶対と言つていいほどに欠かせない、重要なものだ。多くの魔物が徘徊する遺跡の攻略に屈強な戦士たちが必要であるように、遺跡中に設置された罠や、力尽くではどうにもならない鍵の開錠などには盗賊の力が必要になる。それは全ての職業に言えることで、だからこそ遺跡に挑む冒険者にはPTを組むこととその仲間たちとの連携は重要視される。

色々と話がズレたが、つまりこのグランガランという都市は良くも悪くも「混沌としていながら全体で調和がとれている」というまさに冒険者たちを体現したような場所なのだ。住み着いてから五年も経とうかというアルベルトからしても、たしかに此处は『冒険者の街』だった。歩いていけば其処彼処から聞こえる喧騒に混じつて、やれ今日の成果だ、やれ何階層までいっただのという会話が聞こえてくる。つられるように周囲に目を向ければ、様々な冒険者たちの姿が見えた。

雑貨屋で体力回復用アイテム・^{ライフ}ポーションなどを買っていく戦士、書店の軒先で週刊誌を立ち読みする魔導師、カフェテラスで寛いでいる聖職者と盗賊、ナンパをしては振られている二人の剣士……見覚えのある顔もあれば初めてみる顔もある。一見すれば職業の分かる者が大半だろうが、中にはアルベルトのように見た目や装備からは測れない職の者もいるかもしれない。

既に見慣れた風景を横目に、何も考えずとも足は勝手に進んで大通りを外れた路地裏の小道へ入る。住民たちが考えなしに好き勝手建てた建築物のお陰で、グランガランは大通りかそれ並の道以外は複

雑極まりないくらいに入り組んでしまっていて、まるで遺跡の迷路のような様相を呈していた。これも当事者以外から見ると“冒険者らしい”街並みに映るようだが、実は笑い話でもない。決して治安が良いとは言えないグランガランの細い小道や薄暗い路地裏などは犯罪発生率も高く、迷子になどなるうものなら生きて大通りに出てこられる事のほうが稀だ。そのため、この都市に來たものが最初に求めるのは何よりも先ず“地図”になるのだが、そんなものを無計画故に街を迷宮化した住人たちが持っているはずがない。そこで活躍したのは、やはり冒険者なのだが、もつと突き詰めると冒険者ギルドということになる。それは、ギルドの魔導工学研究機関が開発した『Personal Carrying Informative Record Terminal』個人用携行情報記録端末〔ポケット通称『PCIRT』に付属しているマッピング機能の恩恵であるからだ。

魔導工学とは簡単に言ってしまうえば魔法と機械工作のハイブリッド技術なのだが、その最たるものがこの『PCIRT』である。

個人用携行情報記録端末の名の通り簡易に持ち運べる大きさの記録媒体で、ギルドで実施されている冒険者資格試験に合格して一冒険者と認められると配付される拳大の機械だ。

冒険者資格免許「ライセンスカード」がデジタル化されて中に入っておりこれが身分証となるのだが、それ以外にも様々な機能が付随している高性能機器なのだ。

マッピング機能もその一つで、起動状態で歩くと自動的に周囲の状況を計測して道を記録し区画ごとに整理しておいてくれる。現在では遺跡を探索するうえでの必須機能の一つとされているのだが、街のマップデータが最初から記録されているのはグランガランくらいのものだった。

そんなものが必要になるくらい複雑な道だが、流石に何年も使って

いれば正しい道順程度は覚えるものだ。迷いの無い足取りで進むアルベルトは、そういえば腹が減ったなあと思いながら、何度かの角を曲がってソコへ辿り着いた。

《謳う白熊亭》

宿屋を兼業する酒場で、場所柄から人の入りは全くないが美味しい飯と酒が出る、いわゆる穴場というやつだ。陰気な場所のわりに店内の清掃は行き届いていて居心地がよく、雰囲気もそこそこ。もつと安全で足を運びやすい立地条件だったならデートスポットにだってオススメできたかもしれない。扉のカウベルを鳴らしながら中へと入ればそれほど広くない店内に客は居らず、バーカウンターに立つ男が一人黙々とグラスを磨いていた。アルベルトはその男に声をかけてカウンター席に座る。

「よおマスター、めし頼む」

「いらつしゃい　　おや？　　アルくんじゃあないか。こんな時間に来るのは珍しいねえ」

男……この店の店主である【ダークエルフ】のリベリエルは、声の方に視線を向け、客がアルベルトだと気が付くと朗らかに笑ってグラス磨きの手を止めた。

ダークエルフとは【耳長族：エルフ】と呼ばれる種族の亜種である。理知的で自然を好み長寿であるとされるエルフとは違い、ダークエルフは本能的な行動が目立ち一度破壊衝動に吞まれれば容易く魔に堕ちるという習性を持つ。また、エルフによく見られる白磁の肌とは正反対の褐色というのも特徴だ。

だが、リベリエルはダークエルフの中では稀有なほどに強靱な理性

をもっており、平然と街中で店を構えている。もつとも、ダークエルフは種族柄あまり印象はよくないので日陰に隠れるような立地なのだが。

アルベルトにとっては行きつけであり、かれこれもう四年は通う常連客でもある。注文は“めし”の一言だけで十分に伝わっていた。

「日替わり定食でよかったよね？　今日は白身魚のムニエルだよ」

「じゃあ適当にワインも付けてくれ」

「うん、わかったよ」

リベリエルは注文を受けると頷いて返し、一度指を振ってからカウンター内のキッチンで調理を始めた。すると、それに追従するように調理器具や食材がひとりでに動き出し、勝手に火が吹き上がり、いつの間にか水が流れ、料理の準備を着々と進めていく。初見なら驚くだろうが、これも魔法の一種である。

物体を浮遊させたりして触れることなく操作するもので分類としては「念動：サイケ」になるが、リベリエルほど緻密な操作ができるようにするには相応の実力が必要になる。数える程度だが魔法を使えるアルベルトから見ても、リベリエルは軽く大魔導クラスの力があるように見えた。

「しかし、いつ見ても凄いな。マスターの魔法は」

「ホントに。なんで酒場経営なんてしてるのか謎だよな」

つい漏れた独り言に返事が返る。

先程までは確かにアルベルト以外に客はいなかったというのに、いつの間にか白髪の小柄な人物がその隣の座席で寛いでいた。冒険者

としてそこその経験があるアルベルトに一切その気配を読ませることなくこの距離まで近づき、声をかけるまで気付かせない隠行は、正しく一流だろう。だが、普通ならば驚愕なり警戒なりするところを、アルベルトはただ感心したように己の隣へ目を向ける。

「レムか……相変わらず素晴らしい隠行だな。また腕を上げたろう？」

「や、アル。オレも日々精進してるってことだよ」

レム、と呼ばれた白髪の人物はアルベルトの賞賛に、小さく綺麗に整った美貌を少し得意気な笑みにしてそう返した。頭の上では頭髪と同色の“猫耳”がピンと立ち、その背後で“尻尾”がユラリと揺れている。レムは、この獣の耳と尻尾が生えているのを見る通り【獣人】と呼ばれる種族だ。

リベリエルやレムのように、この世界にはヒトでありながら人とは違う多様な種族が存在する。絶対数は人間に及ぶべくもないが、それぞれが何かしら特化した能力を持っており、大昔にはそれが争いの種にもなった。今はもう表立って争うようなことはないが、戦乱の傷痕は深く、人種差別の意識も未だに根強く残っている。そういった経緯もあって、人間に混じって生活する種族はあまりいない。さらに冒険者ともなるとかなり珍しい部類に入るだろう。

元々他の種族たちは人間と違い、基本的に無闇矢鱈と行動範囲を広げたり、自分たちの見知らぬ土地へ積極的に踏み入ったりはしないからだ。大体の種族は、その文化も文明も身内で完結してしまっていて、外に求めるものが少ない。故に、そういったある種閉塞的ともいえる因習を好まない者、また性格的に窮屈さを感じてしまい馴染めない逸れ者などが、自由や開放感を求めて冒険者となるのが人間以外の多様な種族に最も見られる傾向である。

だが冒険者という存在は、大半の種族たちからはあまり良い顔をされない。それは、彼らにとって冒険者が自らの縄張りを荒らす者だという認識が強いせいだろう。今でこそ遺跡の攻略が大きな目標となっているが、昔は未開の地を探索したり、場合によっては開拓までもを推し進める……それが冒険者のあるべき姿だった。そうして多くの発展があつたが、同時に幾つもの悲劇も起こっている。

その中でも最も有名なのは、希少種とされる【蛇女：ラミア】の聖域に無断で踏み入ってしまったために起きた《ストーンヘンジ》事件だろうか。細かいことは割愛するが、ある冒険者団体がまだ人の手が入っていない土地を探索していたところ、偶然にもラミアの集落を見つけてしまった。当時はまだ他種族との相互理解など望めるような状況でもなく、人間は得てして未知の存在に恐怖を抱き、理解の及ばぬモノは淘汰しようとする生き物だ。人のようでない、しかし蛇でもあるその異容を見て冒険者たちは取り乱し、結果的に一つの命を奪ってしまう。その結果、冒険者団体は一人残らず身体を石にされて何年も野ざらしにされることになり、彼らを見つけた者はラミアをこそ悪と断じて種族間戦争に発展した。如何に特殊な能力があるとはいえ、人間に比べて絶対数が圧倒的に少ないラミアの負けは確定しているようなものであつたが、戦端が開かれる直前になつて石化の呪詛に成功した冒険者数人が迅速な謝罪と説明を誠心誠意行つたことによつて、なんとかギリギリのタイミングで争いになることを避けられた。

しかし、この事が発端で他種族と人間の溝はますます深まり、後の多種族大戦への火種になつたと歴史家は言つ。

閑話休題

ともかく、それだけ根が深い人種問題があるため……人間以外の種族をこれからは便宜上《亜人種》と呼称するが、彼ら亜人種は可能

な限り同族でPTを組む。数の関係上別の種族と組んだとしても、人間と組むものは皆無といえた。

その点、レムは珍しい亜人冒険者の中でも、輪をかけて珍しかった。

「それで、今は何処のPTに交ざってるんだ？」

「ああ……この間までは《クレストローズ》にお邪魔してたけど、今はフリーだよ」

何か嫌な事でもあったのか、レムは整った眉を顰めてやや疲れた表情を見せた。

特定のPTには長く居付かず、理想数に達していない若しくは何らかの理由で一時的に数の減っているPTに短期間だけ所属するといった生活をしているレムは、そんな環境を自分から選択したこともあってそれなりに社交的な性格をしている。他人からの不満などは上手くかわせる程度の器用さも持っているため、衝突や軋轢を起こすとはまずない。それを知っているアルベルトは、レムにしては珍しい様子に少し片眉を上げた。

「なんだ、なんかあったのか？ 《クレストローズ》っていやあ、このグランガランでも三指に入る強豪PTだろ」

「ん……まあ、ね。PTの能力自体は目を見張るものがあつたよ？ ただ、あそこ以後数日も居たら貞操が危ない気がしたんだよね」

「うわぁ……あの噂、本当だったのか」

ウンザリとしたレムの物言いに、アルベルトは思わず片手で顔を覆ってしまう。

いま、二人の話題に上っている《クレストローズ》というのは、数

ある精強なPTの中でも特に優秀なPTの一つだ。PT団体 彼岸花 のトップでもあり、結成されてから今年で八年目のそれなりに古いPTで【リリアの宮殿】も中階層を攻略中だという。《ウイングデイレイク》を新進気鋭というのなら《クレストローズ》はまさにベテラン。構成メンバー達も人の良い者が多く、ギルドや周囲からの評判も高い。

一見、非の打ち所がないように思えるが、このPTには少々善からぬ噂がたっている。それは、リーダーが 男 色 であるというものだ。しかも構成メンバー全員と関係を持っていて、特に美少年に目がないらしい。実際に《クレストローズ》は見目麗しい男性ばかりで成り立っているし、妙に仲が良すぎるようなことも今までに言われている。これにレムの態度や発言を加味すれば、噂が真実であったと捉えるのは容易い。

だからといって、アルベルトに何が出来るといってもなく、ただホモに氣に入られるような容姿のレムに同情するしかなかったが「今日のところは奢ってやるから元気出せよ。愚痴くらいなら聞いてやるから」

「ありがと……お言葉に甘えさせてもらうよ」

嬉しげな微笑みを見せるも、それが翳って見えるのはよほど堪えていたからだろうか。今回は運が無かったと早々に切り替えられることを、アルベルトは切に願った。心の中では十字を切りつつレムの後ろの純潔の無事を祈りながら、いつの間にか傍に置かれていた白ワインのボトルを取る。マスターが氣を利かせてくれたのか、グラスは二つあった。料理を続けながらも客の様子はしっかり把握しているようだ。

片方をレムに持たせたアルベルトは、もう片方は自分で持って其々にやや黄色がかった液体を注ぐ。

「ま、とりあえずは乾杯だ」

「何に対して？」

「もちろん、今日もこうして生きてる事に」

当たり前のようなのだが、冒険者にとっては割りと切実な事を口にして、二人はグラスを鳴らした。

最初からいきなり流し込むようなことはせず、まずは唇を湿らすように一舐めして味わう。エール酒ならばまた違うのだが、ワインにはワインの楽しみ方というものがあるのだ。特に年代物なら尚更である。

二人が飲んでいる白ワインは、どうやらそれなりに熟成されたものらしい。素人の舌でも違いが分かる程度には安物との差を感じられるようだった。そうしてワインをじっくり味わっていると、湯気を立てるムニエルが二人の前に一皿ずつ置かれる。続いて瑞々しいサラダとふつくらししたパン。どれも手が込んでいることが覗えて、とても美味しそうだ。

「はい、おまたせ。ご注文の日替わり定食だよ」

「お、流石はマスターだ。ちゃんと二人前にしてくれたか」

「オレは注文してないんだけど？」

リベリエルの察しの良さに感心するアルベルトを、レムは少々困った様子で見る。意味は分かるが、申し訳ないと思っているのだろう。それに対して気にする素振りも見せずにグラスを傾けると、アルベルトは何でもないように言った。

「言つたろ、奢ってやるってさ。まあ腹が減ってないっていうなら俺が全部処理するが」

「……わかった、頂くよ。もともとご飯を食べにきたんだしね」

気遣いにしては強引だったかもしれないが、苦笑するレムからは少しだけ憂いも晴れていた。

食事を終えてしばらくのこと。レムが《クレストローズ》に入っている間に受けたセクハラに関しての愚痴や最近手に入れた気になる情報などを話している途中、ふと思いついたようにアルベルトへ水を向けた。

「そういえば、アルはいまどうしてるの？ オレばかり話してたけどさ」

「俺か？ とくに変わったことは……ああ、そういや昨日PTクビになったな」

「ふーん、クビになったんだ……クビ？」

何気なく言われたために流しそうになった単語を拾ったレムは、最初キョトンとした表情でいたが、直ぐに驚愕と困惑と怒気を放出しながらアルベルトへ詰め寄った。それは凄じ剣幕であり、傍目にも

激しているのがそのピンと張り詰めた猫耳と尻尾を見なくとも分かる。

「なんでっ、どうしてそんなことになってるんだよ!？」

「お、おいおい落ち着けよ」

「そっちこそどうしてそんなに落ち着いてるのさっ?!」

いつも沈着冷静なレムからは考えられないほどの取り乱しようだった。その表情は普段に無いほど怒りに染まっていて、眉根はキリリというよりギリリとつり上がっている。美人が怒ると怖いというのを実感しながら、アルベルトはなんとか宥めようとするもその平静さが逆に煽る結果となってしまった。そんな中、扉に付いたカウベルがカランカランと音を立てて来客を告げる。

「この店にしては珍しく騒がしいでござるな。何かあったんでござるか？」

暢気そうな問いを発したその客は、鉢金に羽織袴という『アシハラ』と呼ばれる国特有の出で立ちをしていた。腰には、同じくアシハラ伝来の剣である二振りの“刀”を差しており、見るものが見なくとも一目で冒険者と分かる。小柄だがとても整った顔立ちの美丈夫で、腰にまで届きそうな長い黒髪を後頭部に纏めて括っていた。

それがよく見知った人物であることに気付いたアルベルトは、これ幸いとレムを引き剥がして其方に向き直る。

「よっ。久しぶりだな、コノエ」

親しげに声をかければ、その美丈夫……コノエも同じく親しい者に

のみ向けるのであろう笑みでもって応えた。そこに、ついではばかりにレムへのからかいも交える。

「おお、アル殿。実に一月ぶりでごさるが壮健そうだなにより……
おや、猫の孺子もご一緒か」

「子供じゃない！」

普段の精神状態なら適当に流していただろう小さいことに、気が立っているレムはつい勢い込んで返してしまう。怒鳴ってからハツとして我に返るが、今度はムツツリと黙り込んでしまった。

コノエとレムは一年ほど前にアルベルトを接点に出会い、それからちよくちよく顔を合わせている。その中でこうしたからかいの言葉なども何度となく交わしてきたのだが、今回のようにムキになられたのは初めてのことでコノエも少々困惑してしまう。

「ふむ……どうもただ事ではない様子。何があったのか拙者にもお聞かせ願えぬか？」

「いや、別に大したことじゃ「ないわけないだろ！」……まあPTをクビになったってだけなんだがな。どこにでもある話だろう？」

言葉の途中で全力の訂正をくらい、事実を伝えるに留めてアルベルトは呆れ気味の視線を未だ憤慨冷めやらぬレムに向ける。レムには《ウイングデイブレイク》での自分の扱いを知られているためによく心配され度々の苦言も受けてきたが、流石にここまで感情的になるような事でもないだろうとアルベルトは思っているのだ。しかし、この場に居る二人にとってはそうではない。

話を聞いたコノエは暫く無言で何事か考え込む仕草を見せた後、一つ頷いて刀の柄に手をかけた。

「それで、アル殿をクビにしたというPTは何処に？ そのような不届き者、このオオエヤマ コノエが天誅を下して参りましょう」

「えっと、それなら確か23番街の……」

「待て待て待て！ 二人ともちょっと落ち着けよ」

朗らかに迷いなく、殺気を滲ませながら言い切ったコノエとそれを支持しようとするレムを、クビになった当人のアルベルトが慌てて止める。

この二人、本人が全く気にしていなくともアルベルトに多大な恩を感じており、また得難い人物であると認めているため今回のようにアルベルトを侮辱するに等しい行いを放っておくことができないのだ。その姿はまるで主君を想う忠臣、若しくは恋する乙女に近いものがある。いきすぎて暴走するあたりも類似点か。

ともあれ。本当にカチコミなどされては堪ったものではないのでどうにか思い止まらせて席に着かせる。二人とも物分りは良いし柔軟性のある思考形態を持っているので不毛なことはあまりしないのだが、こと自分に関する事柄となると途端に強攻策に走ると最近になって学習してきたアルベルトは、どうにか話の矛先を逸らそうとコノエに話を振った。

「と、ところでコノエはこの一ヶ月間どうしてたんだ？ たしかプレジデントハイヴに行くとか聞いてたけど、手応えはあったのか？」

「む……そうですね。あの遺跡に出没する巨大な妖蜂や妖蟻などは中々手強かったでござるよ。特に妖蟻の甲殻は非常に堅固で斬り倒すのに苦労いたしました 店主、熱燗を一本頼む！」

あからさまな話題転換にレムがジト目を向けたが、コノエはこれ以上はアルベルトの負担になると判断したのか、大人しく椅子に腰を落ち着けて成果を語ることにした。酒も注文してしばらくは動かないことをアピールする。そうなれば自然とレムも口を噤むしなくなり、話の方向はいたって冒険者らしいものへと切り替わった。

「あそこのモンスターは斬撃と刺突に強いからな。コノエとは相性最悪だろう」

自身も何度が挑戦した覚えのあるアルベルトが、記憶している内容とコノエの能力を比較して言う。本来ならば【妖蜂：シエルビー】や【妖蟻：ブレイズアント】はコノエの使うような細く薄い刀で対峙していい相手ではない。奴等の甲殻は硬く、刃は通さないし鎚を使っても生半な力では傷を付けることもできず、弱点といえるのは関節や羽などが動きが素早いため狙うのは一苦労だ。それを倒したというのだからその実力の高さが覗えるが、コノエという冒険者の驚愕すべき点は別にある。

「でも、どうせ深部まで潜ったんでしょ？ いつも思っけど、一人でいってよく生きてられるよね」

「慣れればどうという事もないでござるよ。あの巣穴は底が浅いのもあって難度はそう高くなくてござるからな」

「お前はそうかもしれないが、一応プレジデントハイヴはCランクのダンジョンなんだぞ？ 普通は単独攻略なんぞできる場所じゃない」

既知のこととはいえ、呆れずにはいられない。確かに、一流すら上回る超一流ならCランク以上の遺跡単独攻略は不可能なことではな

いが、それは實力だけでみた場合だ。どんな冒険者も一瞬の油断が命取りとなる遺跡内で、たった独り神経を尖らせ続けることはできない。単独攻略の限界がDランクまでと言われているのは、いくつもの前例から学んだ教訓に則ってギルドが広めた、冒険者の死傷率を下げるための施策があつたからだ。以来、よほど考えが足りない馬鹿かよつぽど酔狂な輩でもなければDランク以上のダンジョンに一人で挑むことはなくなっている。

だというのに、コノエはアルベルトの知る限りいつも独りでダンジョンに潜っていた。初めて出会つた時などは一人でBランクのダンジョンに挑戦して死にかけていたし、それ以降は流石にCランク以上のダンジョンに単身で向うことはなくなつたらしいが、それからもある理由からPTを組んだことはない。

「以前にも申した通り、拙者は武者修行を兼ねて遺跡に潜っておりますからな……味方がいては修行になりませぬ。まあ、アル殿になれば背中を任せても良いとは思っておりますが　　おろ？」

自分で言つたことに自分で引つ掛かりを覚えたのか、コノエは途中で言葉を途切れさせると何かを考えるように視線を宙にやる。

コノエ自身が言うように、強者と凌ぎを削り極限状態で己を高める事を目的としているため誰かとPTを組んだりはしなかつたのだが、それについて思う所がある訳ではないようだ。ほんの少しの間レムとアルベルトを交互に見やつたコノエは、とても良いことを思い付いたという風情で一つ手を打った。

「丁度宜しい。アル殿、クビになつたというのなら拙者と組んでみる気はござらんか？　上位の遺跡へ挑むには、流石の拙者も一人では心許ない……かと言って、半端な者を仲間とするのでは納得できませぬが、アル殿であれば申し分ありません故」

「あ、そつか。アルって今はフリーなんだよね……その話、オレも乗らせてもらうよ。盗賊としての実力ならそんじょそこらの奴等には負けない自信があるし、アルとなら固定PT組むのも悪くないしね」

「……それは、願ってもないことだが。いいのか？ 二人とも色々な所から誘われてただろうに」

レムもコノエも、冒険者としての能力はとても高い。グランガランでは間違いなく五指に入る猛者だ。そんな二人が、言うてはなんだが特別強いわけでもないアルベルトをPTに誘うというのはある種、異様な光景だった。最も、二人からしてみればアルベルトも強者にカウントされて然るべきなのだが。

「よく知りもしない輩に従うのは御免こうむりたいでござるからな。どうせならば、己が認めた者について行きたいではござらんか」

「実力も重要だけども、長くやってくなら一緒にいて安心できる人と組みたいでしょ、やっぱり。まあアルなら実力についても心配ないけど」

べた褒めだった。正直なところ、先の展望が思いつかなかったアルベルトには正に渡りに船な提案だったので話を受ける事に問題はなかったが、レム達からの評価がここまで高いとは思ってもみなかったため、アルベルトは少々驚いた様子をみせる。だが同時に、それだけ信頼してくれているのだと思うと嬉しさも込み上げてくるようだ。

「そつ、か……なら、これからよろしく頼む」

今日この時をもって、新たな冒険者PTが誕生したのであった。

一階層（後書き）

詰め込んでるような感じが消えませんが、こんな感じの世界となってます。

二階層

P Tを組むことを決めたアルベルト達はあの後しばらく酒を酌み交わし、飲みすぎたため《謳う白熊亭》に一泊してからギルドに向っていた。固定P Tの登録申請をするためだ。

別段、P Tを組んだからといってギルドに知らせなければならないという決まりはない。フリーの冒険者が集まって一時的にP Tを組むこともあるし、既にP Tを組んでいる者が他所のP Tに借りられることだって極稀にだがある。それらまで一々把握してられないのだから当たり前だが、固定P Tとなると話は別だ。

ライセンスを持っている冒険者の情報はギルドで管理されていて、その誰が何処のP Tに所属しているかも同様となっている。これは情報の整理を簡易にするだけでなく、防犯や保険のためでもあった。

P Tに所属する冒険者が犯罪を犯した場合、連帯責任としてそのP T全体にも罪がかかる。軽いものなら注意や罰金で済むが、重いものになるとライセンスの剥奪や国外追放、最悪処刑ということもある。りえるため自然と自戒を促すことになるのだ。他にも、実際は何の関係も無い冒険者が《A》というP Tに所属していると嘘を吐いて事件を起こした時、真偽を明確にできるようにするためなど様々な事情がある。そのため強制ではないが、固定P Tを組んだ場合はギルドに登録するのが推奨されており、登録したP Tにはギルド関連の有料施設を使用した際に『P T割引』が使えるようになるなどの特典が付く。また、難度の高いダンジョンを攻略したりギルドからの依頼を解決することでP Tランクと呼ばれるギルド内での格付け

を上げると、倉庫やPTルームを借りれるようになったりもするのだ。

そういった利点があるため、PTの登録申請を渋る者はあまりいない。ギルドからの依頼を断りづらくなったり、大したものではないとはいえPTの情報が公表されるなどのデメリットもあるが、それらは高ランクのPTでもなければ然程気にすることではなかった。

つい先日まで高ランクPTに所属していたアルベルトだが、新しく作るとなればそんなことは関係ない。二年前と同じく新米PTとしてまた一からスタートするだけだ。そんな気概とはまた別に、大通りを人の流れに沿って歩きながらアルベルトは頻りに首を捻っていた。考えることはこれからのスケジュールでも、PTリーダーとしての職務のことでもない。PTリーダーについては、レムとコノエの強硬な主張により《謳う白熊亭》を出る前からアルベルトに決定していたが、風来坊なコノエの気質も人の前に立ちたがらないレムの性格も理解しているアルベルトには特に異論はない。本来ならリーダーがすべきギルドとの情報交換や各種手続きのやり方なども代理で行わされていたので手間取ることもないし、PTの雑務を片付けるのも慣れていたので適任といえは適任だ。

だから現在アルベルトが悩んでいる事柄は全く関係ないこと。関係ないと言ってもこれからのPT活動にはかなり重要であり、もし有名になれた時に恥をかかないためには真剣に取り組まなければならぬものだ。故に頭を悩ませる。

「PT名、どうするよ?」

「オレはアルに任せる。そんなに悩まなくても直感でパパッと決めちゃえばいいって」

「同じく。心配せずとも、アル殿ならば素晴らしい名をつけられる

でござるよ」

他二人はこの調子なので、やはり考えるのはアルベルトの仕事になる。確かに名前一つに時間をかけ過ぎるわけにもいけないが、適当に名付けたがために嫌な意味で有名になってしまったPTを知っているアルベルトは出来るだけ無難な名前にしようと必死だった。だが何分急な事、妙案など早々思いつくわけもなく気が付けばアルベルト一行は既にギルドに到着していた。

冒険者ギルドのある建物は様々な施設を持っている事もあって中々大きい。

玄関から入って直ぐには三階まで吹き抜けのホールが広がっていて、右手側には各所の受付が並び、左手側にはランク別に依頼用紙を貼り付ける掲示板群が置かれ、玄関正面奥には待合室も兼ねた食堂が開店している。ホールの両脇からは上階への階段が伸びており、二階には資料室と治療室、それとギルド員の詰め所があって、三階にはギルドと提携している商店の他、魔物から取れる素材や採掘した鉱石などの換金所なども設けられている。それ以外にも市外訓練場やギルド専用アイテム研究所など一つの建物内に収まらない大きな施設がグランガランの随所に存在するが、それらはいま関係ないだろう。

このうち、アルベルト達が今回利用するのは一階右手側に並ぶ受付の中にある『登録受付』だ。読んで字の如く登録をするための受付だが、ここではPT登録以外にもなりたて冒険者の個人情報登録する役割もある。その隣にギルド事務課受付があり、PT脱退時や冒険者を引退する場合の手続きはこちらで行っていた。

一昨日出向いたばかりの事務課を通り過ぎて受付窓口に立つと、笑顔で対応してくる女性のギルド職員に用件を告げる。今日はそんなに人がいないからか、受付にもスナリと入ることができていた。

「いらつしゃいませっ！ どちらの登録をご利用ですか？」

「PT登録をお願いします。リーダーはアルベルト・アレクセイ、PTの名前は　　えー……」

結局、ここに至るまで良い名前を考え付けなかったアルベルトはそこで一旦言葉に詰まる。このままでは本当に直感で決めてしまうことになるのだが、アルベルトは己のネーミングセンスにあまり自信がない。以前に錬金で作成したアイテムの特許を申請した際など、記載したアイテム名を見た受付の人に引き攣った笑顔で「独創的な名前ですね」と言われたこともあり、名付けるという行為を苦手としていた。

そんなアルベルトだが、名前の候補が一つだけあることにはある。ただ、それは元々別に存在したモノの名前であり、冒険者がPT名に使うには相応しくないと自分でも思えるものだったので他にないかと考えていたのだ。しかし、やはりというかその候補以上の名は思いつかなかったのだから仕方ない。左右を陣取り待っている二人に後で文句を言われるような心配はないだろうが、せめて堂々としていようと心がける。

一度咳払いをして元々崩れていない姿勢を殊更正すと、アルベルトはこれから名乗り続けるであろう、冒険者にとっては不吉すぎる名を告げた。

「PT名は《パストラル》にしてください」

「パストラル……ですか？　あの、本当にそれでよろしいので？」

不安そう、というより正気を疑うかのような視線で聞き返してくるギルド職員に無言で頷き、きちんと“理解している”ということを

示してみせる。それでも納得していない様子だったが、仕事は仕事と割り切ったのか手早く準備を整えていく。

「では登録される方はP C I R Tのご呈示をお願いします」

ギルド職員の言に従ってアルベルト達は自分のP C I R Tを受付力ウンターに置いた。

P C I R Tは中身を弄る事こそ違法となっているが、フレームなどは比較的自由にできるため大きくではないものの外観はそれぞれ変わっている。フレームの改造やデコレーションは専門の業者もいないしギルドも関与しないので自分でやるしかないのだが、それだけに冒険者の性格がよく表れることから『その冒険者を知りたければまずP C I R Tを見る』と言われるほど、実は重要なファクターになっているのだった。

一応詳細を語っておくと、通常配給されるP C I R Tは光沢のある白いフレームを持った縦9 c m横4 c m厚さ1 . 5 c mくらいの長方形に折り畳まれた板状の機械で、縦に開いて使用する。開くとやや斜めに固定され、縦幅はだいたい1 6 c m弱。上部内側に文字や図形を表示する画面が付いていて下部内側が操作盤となっている。フレームの下には素材の色が丸出しの無骨な板が見られるが、これは中の精密機器を守っている堅板と言われる特殊合金だ。これなくしてP C I R Tはなかったと言ってもいいだろう。

そのような形状のP C I R Tだが、アルベルトのものは一見すると色が光沢の無い黒に変更されている以外は通常の配給品とあまり変わりがない。だが、実は開いてみると画面を覆う上部フレームの四隅に金色の蔦のような意匠が描かれ、操作盤に至っては最初に書かれていたはずの文字まで全て一新して上部と同様の意匠を凝らしてあった。周りからは見え難いが随分な凝りようである。

一方、レムのは全体を深い青で染められ、フレーム表面の右下にレムの一族が掲げる“二又の尾を持った猫がツンと上を向いている”エンブレムが白色で目立ちすぎないように描かれている他には特に変えておらず、簡素な印象を受けた。ただ、下部フレームの左上隅にある穴から伸びる白い紐で結わえられた金の鈴がその簡素さと上手く噛み合っていて良い感じのアクセントになっている。

最後にコノエのものに目を向けるが、前者二人と比べてもその外観は簡素では足りないほど、たった一点を除いて何の手もつけられていない。フレームは配給時と変わらない白一色、ただしその中央にやや大きめの赤い丸が一つだけ描かれている。それ以外には本当になんの変更もないようだった。

登録受付を担当するこのギルド職員はそんな冒険者それぞれのPCIRTを見るのが楽しみにでもなっているのか、感心したように何度も頷きつつ一個一個を隅までチェックしてから手元にある白い箱状の機械に繋し、それが終わったらPCIRTを先ほどより大きな箱にある六つの窪みの何所かに詰め込んでいく。その後は一言も発さずに30cm四方はある薄型の画面を見つめ、PCIRTと比べて何倍もある大きさの操作盤を扱い作業を進めた。

いま行われているのは、他のPTに登録されていないかというのを始めとするPCIRTに記録されている様々な事柄の調査だ。ギルドのホスト（超大型情報記録装置）に記録されている情報とPCIRTの情報に食い違いがないかを照らし合わせているのである。ちなみに最初にPCIRTを繋いだ機械は違法処理をしていないかを調べるための走査装置であり、現在詰め込まれている箱はPCIRTにアクセスするための接続装置だった。

これらを使った調査が終了して問題が無ければ、そのまま記録情報統合連結……通称『リンク』と呼ばれるものをそれぞれのPCIRTに設定して登録は完了となる。このリンクとは、簡単に言っ

まえばPT情報を共有するということであり、PCIRT同士に情報連結を行わせることによって他のPCIRTの位置を特定したり、自分のPCIRTから仲間の簡易情報を閲覧することができるようになる機能のことだ。もちろん共有情報にもキーを設定してロックをかけることはできるし、電源を切っていれば位置の特定もバイタルチェックも不可能になるが、それらの少なさが「PT内の信頼関係を示すことにもなる」。

ともあれ。

順調に進めばそう時間のかからない作業である。アルベルト達もご多聞に洩れず十数分で終わることができたようで、処置の済んだPCIRTがそれぞれに返された。これで三人も正式に新米PTの仲間入りだ。

「はい、これでPT登録は完了です。もしリンクなどに不具合があった場合はまたこの受付までお申し出ください」

ありがとうございましたー、という声を背に受けながらアルベルト達は冒険者で賑わうギルドを出る。快晴な空に輝く太陽はまだ中天に達しておらず、早めに来たこともあって昼の時間にはまだ大分余裕があった。

「時にアル殿。先ほどPT名を決定した際の受付嬢の対応が、どうも引っかけかかっておるのですが……《パストラル》とはどういう意味なのでござるか？」

「それはオレも気になった。似たような古代語に“素朴”とか“気楽な”って意味の言葉があったはずだけど、それとは違うんだろ？」

この時間を利用してアイテムの買出しにでも行くべきかとこれから

の予定を検討し始めたアルベルトだったが、今まで黙っていたレムとコノエが口を開いたことで一旦その考えを追いやる。

二人の疑問は最もだし、了承していたとはいえこれから自分たちも名乗っていくものだけに、ちゃんとした意味を理解したいのだろう。アルベルトも説明するつもりではいたので、特に考え込むこともなくこの名前が持つ意味を告げた。

「ああ、パストラルってのは此処から東にあるオーガン大陸のウアツト地方にあった田舎町の名前だよ。まあ、七年前に魔物の群れに蹂躪されて地図から消えちゃったがな。突然魔物の群れが襲つてきた原因は未だに不明、一説には近くにあった遺跡から何らかの理由で一斉に溢れ出したダンジョンモンスターの暴走とも言われてるが真相は定かじゃない」

そんな目に遭った町の名前だと知っていてわざわざPT名に使うなど、たしかに正気を疑われても仕方がないだろう。何せ地図から消えたということは、建物が破壊されたとか人がいなくなつて廃れたとかそんな生易しいものではなく、完膚なきまでに物理的に滅んだということである。今からパストラルがあつた場所に行つてみて、そこには更地しかないということだった。

しかもそれにはダンジョンが関わっているかもしれないのだ。そんな縁起が悪いどころか不吉極まりない名前を使う者など、よほどの無知か、どうしても使いたい理由がある者かの二択しかない。そして、知っているのに使ったアルベルトは自然後者になるのだが、そうなると今度はその理由が何であるかに焦点が絞られる。

「それで？ アルはどうしてわざわざその名前を選んだの？」

「我らも一度アル殿に採決を委ねた以上文句などありませんが、我らが共感を得るためにもそこに籠められたアル殿の想いを聞かせて

頂きたいのでござる」

レムは純粹に興味から、コノエは言ったとおりの理由からだろう。両者から妙に熱い視線を受けて、やや照れながらだがアルベルトは何でもないように心中の思いを洩らす。故郷を……自分以外の全てを失ってからずっと抱えていた、ちよつとした寂しさを。

「別に大した理由はないって。ただ、あそこに暮らしてた奴らはみんなマイペースで自由人なのばっかだったからな、俺はともかく個性の強いお前らがいるなら丁度いいだろうって思ったただけ。それにまあ、唯一の生き残りだった俺以外に使う奴もいないだろうし、故郷が誰からも忘れられるのは寂しいしな」

『農牧の町パストラル』魔物の群れに襲われ消滅 生存者：1

それが公式に残っている記録であり、アルベルトの知る事実である。元々田舎なだけあって他所の町との交流はあまりなく、しかし穏やかながら騒がしい住人の気風もあって自分から出て行くような者もない町だった。近場に攻略しつくされた遺跡はあれども冒険者すら滅多に寄り付かない。その時たまたま町に滞在していた冒険者に助けられなければ、アルベルトも故郷の者たちと運命を共にしていただろう。

そんな場所だから、知っている者はほとんどいない。国やギルドに限って言えば“初めて遺跡の外で遺跡の被害を受けた町”として有名だったりするが、一般人や基本的に自分本位の冒険者などは聞いたことがあってもすぐに忘れてしまう程度の事柄だ。寄ったことがある者でさえすっかり覚えていないかは怪しいし、そうなると必然、元在った町本来の姿を知っているのはアルベルトだけになる。

それではあまりにも悲しい。確かに此方から合わせなければならぬいほどマイペース過ぎる者達ではあったが、基本的に気の良い連中だった。そんな彼らがアルベルトは好きだったし、パストラルでの

農作業生活も好んでいた。だから彼らが永遠に失われたのは正直に寂しいと感じたのだ。

故郷を失い冒険者を志した時も、もし自分でPTを作るなら故郷の名を付けたいとも思っていた。それで活躍すれば、少なくとも名前だけは不名誉でないものも残るから、と。ただそれは、冒険者として過ごすうちに難しいと学んだし、そもそもPTを作る事だってそう簡単じゃないと分かってからはスツカリ忘れていたのだが、どうやら機会が巡ってきたことで再燃してしまったらしい。

これではいくら考えても良案など出ないはずだと、アルベルトは自身を分析して苦笑した。

「よもや、アル殿にそのような過去があったとは……くつ、不肖ながらこのオオエヤマ コノエ、アル殿の想いのためにも《パストラル》の名を広めることに全力を尽くすことを誓いましょう！」

「いや、そりゃ嬉しいがとりあえず落ち着け」

なにやら感動して一人熱血スイッチの入ったコノエが意気を上げ、それをアルベルトが周囲の迷惑にならないように宥めている傍ら。レムは少々バツの悪そうな顔で俯いていた。

まさかこんな重い過去があつてのこととは思わなかったというのもあるが、それ以前に“アルのことはアルに聞けば教えてくれるだろう”と安易に考えていたらしい自分が許せなかった。今回は違ったが、アルベルトにだって話したくないことや知られたくないことはあるだろう。もし不躰に踏み込んではいけない領域に土足で上がるような真似をしてしまった場合、いくら自分のことに無頓着で心優しいアルベルト（レム主観）でも流石に気にしないでいられるはずがない。今度からはきちんと情報を集めて吟味し、知らないフリをしたほうがいいことを探しておこうと心に決めてレムは顔を上げた。

「ねえアル。PT名の由来はわかったけどさ、これからどんな風に活動していくのかは決めてるの？」

「ん？ ああ、概ねはな。とりあえずは俺たちでの連携も確認しとかなきゃならんし、まずはEランクダンジョンを一つ攻略してみようと思ってる。その後は他に仲間を探しつつ地道に繰り返してところか」

レムの問いに予め練っておいたプランを答えつつ、アルベルトは少し肩を竦めた。本当ならもう少しメンバーを揃えてから連携の調整などに行うべきなのだが、即戦力でこのPTに入ってもやっていける人物など早々いない。レムやコノエには声をかければ喜んでついてきそうなファンとでも呼ぶべき存在がいたりするが、そういう輩を加えるのは不和を生じさせる原因になるので選ぶわけにもいかなかった。

仲間についてはこれからの出会いに期待するしかないが、だからといってのんびりしている暇もない。コノエは強者を求めて、レムは単純な好奇心からだろうが、アルベルトにも思い出した小さな望みがある。それらを叶える時間は有限で、待つてはくれないのだ。少しづつでも前に進まなければ願いは単なる願いのままになってしまう。

地道な、しかしキチンと先を見据えているアルベルトの発言を聞いてコノエが得たりと促す。

「では、最終的にはやはり？」

「おう。もちろん【リリアの宮殿】踏破を目指す」

しかと頷いて返したアルベルトは、二人の前に行くように率先して歩き出した。向かう先は商店街の道具屋だ。PT割引が使えるよう

になったとはいえ、アルベルトに限って言えば原材料をギルド以上に安価な場所で買ってアイテムは自分で作ったほうが効果も上だし安上がりになる。数が必要だったり、上級遺跡に挑むとなったらまた話は別だが、ほとんど消費の心配がない仲間と低ランクダンジョンに行く決めてるのにわざわざ多く用意することも高級ポーションを買うこともないのだ。

「そんじゃま、話も纏まったところで明日のために買出し行くぞ」
早くもリーダーシップを発揮するアルベルトを二人は頼もしく思ったが、用件は雑用なのでいまいち締まらないのだった。

商店街の中でも薬草類が一番安く手に入る道具屋、火種やロープなど冒険に欠かせない物の品質が特に良い道具屋、インスタントマジックストーンなどの魔導工学系アイテムの品揃えが豊富な道具屋……と巡っていたアルベルト一行は、夕日が目に付いた頃になってようやく解散の流れになった。

「悪いな、思ってたより長引いた」

「別にいいよ。こっちは得をさせて貰ってるんだからアルは気にし

ないで」

「それにアル殿の目利きは参考になりますからな。また暇があればご教授賜りたいものでござるよ」

想定していた以上の時間拘束してしまったことをすまなそうにするアルベルトに、二人は常の落ち着いた態度で気にしていないことを示す。

とりあえずある物を買おうとするレムやコノエを見かねてアルベルトが選別を引き受けたのだが、新しい仲間のためにと少し気合を入れすぎて普段よりも時間をくってしまったのだ。PTを組んだからといって二人を必要以上に縛ることはしなくなかったアルベルトだが、PTリーダーという責任ある立場になって少々浮ついていたのかもしれない。

もつと確りしなければ、とアルベルトは内心で決意を固め、それを見透かしたレムはその真面目な態度に苦笑した。もつと気楽にしていればいいとは思うものの、害があるでもなくこれが自然体なのだと知ってもいるから別段口には出さないのだが。

「それじゃあまた明日、朝八時に南門に集合だ」

「りょーかい」

「ではまた明日に」

別れの挨拶をして、今までいた中央噴水広場から其々の帰路につくレムは雑踏の中に姿を消し、コノエは真っ直ぐ自分の宿に向かったようだが、アルベルトは少し寄り道をしていくことにした。

夕日を受けて赤く染まる街並みを眺めながら、ゆっくりとした足取

りで歩く。

もうすぐ日が落ちて夜が来るというのにグランガラから活気が失せることはなく、人々の喧騒はむしろ勢いを増している。それは来る夜に向けての準備を進めているからだろう。

グランガラは昼間も活気に満ち溢れているが、夜になれば昼間とはまた違った賑わいを見せる。犯罪とまでは言わないまでも、お天道様の下では憚られるような商売……平たく言えば賭博場や娼館などだが、そういった世間ではあまり好まれない日陰の店は暗闇が訪れてからが商いの時間なのだ。

それらは荒くれ者の多い冒険者たちの、酒に並ぶ娯楽でもある。ただし、こういった商売が成立する地域は例外なく治安はあまりよろしくない。だからこそグランガラでは繁盛しているのではあるが、ただ、そういう店は迷路のような街並みの中でも一区画に固まって存在する。所謂、色町というやつだ。

酔っ払いに暴れられては困るからという理由で酒場からは離れた場所にあるのだが、賭博場は同じ区画に建てられている。というより、賭博場周辺に娼館が集まったという方が正しいだろうか。これは賭けで増やした泡銭でついでに女も買ってもらおうという魂胆かららしいが、実際にその通り繁盛しているのだから人間というのは分かりやすい。

分かりやすいといえば、色町ほどキッチンと目的意識を持って区画整理が行われている場所もグランガラでは珍しいといえる。他に纏まっている所など、一般の住民が主な客層の食料品店や一般雑貨を中心とする商店街くらいだ。

元々無節操無作為に寄り集まって出来た都市なだけに、グランガラは店舗ごとに区画を別けたりなどはされていない。一応、1 km四方を一区画として南東から順に1〜30の番号を振って何番街といった風に呼んだりしてはいるのだが、ある程度の目安としてしか意味を成していないだろう。

一つの区画に様々な店が集まっていることもあれば、需要が少ない店が何件も隣接していたり、武具店と鍛冶屋の距離が何kmもはなれていたり、其処彼処にある不便の前には番号程度あつてないようなものだ。自分の生活範囲以外の番号を覚えている者も少なく、全て覚えている者などそれこそ常にマップを持ち歩いている冒険者くらいなものだろう。

住宅街の民家のように一箇所に集まっていた方が治安上良い場合もあるが、それにしたって偶然集まっている区画以外はてんでバラけている。改めて見ても本当に滅茶苦茶な都市だ。

それでも都市として機能しているのは、ちゃんと警備が行き届いているからだろう。そうでなければ冒険者の街改め犯罪者の街となっていただろうことは想像に難くない。

しばらくは静かな時間が流れていたが、アルベルトが目的地に辿り着いた頃には日もトツプリと暮れてグランガランは夜の賑わいを見せ始めていた。

表通りに面した酒場からは喧嘩でもしているのか囃し立てる声や騒がしい音が断続的に響き、軒を連ねる夜店からも競うように威勢の良い声が上がっている。少し裏通りに目をやれば怪しげな露店と、どう見ても堅気ではない人間の姿がチラホラ。

そんな中、輪をかけて怪しい……いっそ不気味と表現できそうな店が一軒あった。喧騒からは少し遠く、けれど人目から隠れるほど陰に近くはない。

表と裏の境界とでも言うべき線があるとするのなら、この店は丁度その真上に位置するだろう。

【喫茶：泡沫】

看板はないが、そこは確かにその名で営業している。

その立地も佇まいも喫茶店というには異質すぎる雰囲気を感じさせるが、目に見えておかしい部分はない。それが一層異質さを助長していた。

ただ一つ普通の喫茶店と明らかに違うところを挙げるとすれば、完全に日が沈んだにも関わらず未だに営業中なくらいだろうか。

通常の喫茶店ならば日が沈むのとはほぼ同時に店仕舞いを始めるが、【泡沫】の明かりは灯ったまま、まだしばらくは消えそうにない。

常人ならまず間違いなく忌避するだろう空間に進んでいくと、アルベルトは躊躇いなくその店の扉を開いた。

普通なら何の変哲も無いだろうカウベルの軽い音が、ことこの店に限っては破滅的なまでに不釣合いだ。ただそれだけの事でもう二度と来たくなくなるような不快感を齎すのは、最早ある種の奇跡に等しいのではないだろうか。

相変わらずな店の様子に苦笑しながら、アルベルトは店内の中央でマツシヴなポージングをキメている彫像のような人物に声をかけた。

「こんばんわ、マダム」

「あらん？ アルちゃんじゃなあいのおー、二週間ぶりくらいかしらあ」

野太く力強い声を極限まで丸めた猫なで声を発して、それまでピクリとも動かなかった人物　マダム・クレメンスは優雅に笑う。彼……いや、彼女？　は、性別を超越したオカマという種別の人間だ。筋骨隆々とした体躯とアルベルトに匹敵する高身長を、ピンク色で薄い布を使った踊り子さながらの露出度の高い衣装で包んだその外見は、怪しいを通り越して奇怪である。規格外なリーゼントヘアと割れた顎、そして化粧を施された凶悪な人相、といった濃い

というには衝撃的過ぎるその容姿は、耐性のない者が見れば確実にトラウマものだろう。

「前に作品を卸したのがそれくらいだったか。評判はどうだ？」

「いつもどおり好評よお。特に新人の女の子たちは凄おく喜んでたわぁん」

そう言って、自分も嬉しそうに笑う。

このマダムが言う“女の子たち”というのは、色町にあるマダム経営の娼館に勤める女性「嬢」を指している。その濃いという表現すら生ぬるい容姿からは想像できないが、これでもマダム・クレメンスは色町一の娼館経営者にして、何かと裏が騒がしい色町の総元締めでもあるのだ。

そんな人物が何故このような喫茶店にいるのか。それはここ【喫茶：泡沫】が、マダムが経営している娼館【泡沫の愛】を利用するための予約を受け付ける場所であるからだった。

【泡沫の愛】は勤めている嬢のレベルの高さからそのサービスや館の内装に至るまで全てが完璧で、料金は相応に高いもののそれでもと破産覚悟で通いつめようとする者が出た事もあり、その為か現在は会員制の完全予約制となっていてマダムの眼鏡に適う者しか入店を許されない。色町の中でも最高級の娼館なのである。

ちなみに、そんな最高級娼館を何故一介の冒険者でしかないアルベルトが利用できるのかといえば、それは人格がマダムの眼鏡に適ったというのも勿論だが、それ以上にアルベルトがマダムにだけ売っている作品に理由があった。

冒険者であると同時に錬金術師でもあるアルベルトは、今までにも様々な品物を錬金術によって作成してきている。その殆どは既存の品の方が性能が高かったり、あるいは用途不明のガラクタだったり、

中には便利な物もあったがそういう物に限ってやたらと材料費が高んだり副作用が酷かったりと散々なことが多く、ギルドの認可を受けている作品は少ない。

その少ない中でも自信作の一つがマダムに卸しているポーション、その名も「鍊金番号739マキシマム・ツルツルゲルリン」だ。

一から新しいポーションを作成しようとして出来たれっきとした失敗作なのだが、これにはアルベルト自身も驚くような途轍もない効能が秘められていた。それこそ万能と評しても過言ではない、至極の美肌効果である。

この「鍊金番号739（以下略）」……以降は消費者間での通称・美肌ポーションと呼ぶが。コレには全身に被ったとしても無駄毛だけをとり除くという脅威の能力が備わっている他、正式名称や通称通りのツルツル美肌効果やシミそばかすを無くす、余分な脂肪を燃焼させるなど世の女性が聞いたら狂喜乱舞する素晴らしい能力を備えているのだ。しかも副作用らしきものは特になく、一ヶ月は何もしなくとも効果を持続するという、正しく万能の名が相応しい美用品だろう。

実際に頭から引つ被ったアルベルトが自分自身で全て確認しているので安全性も保障されている。ただし、目に入ると失明しないまでも視力が低下する可能性があるし、飲んだらお腹を壊すのでその点だけは注意だ。

広く世の中に売り出した方が儲けられるはずの美肌ポーションだが、実は特許申請時にたまたま居合わせたマダムが試供品に目を付けていなければ認可されるかも怪しかったという経緯があったりする。当たり前だが、こんな万能品が本当にあるなんて誰も思わない。ギルドの受付担当も、アルベルトの説明を非常に胡散臭そうに聞いていた。それを実際に使ってみるだけでなく、専売契約まで持ちかけてくれたマダムはアルベルトにとって自分の作品の良き理解者でも

あった。そうでもなければ、いくら偏見を持たない主義であるアルベルトとてマダムと普通に友人付き合いなどできていないだろう。また、マダムは様々なコネとパイプを持っているためそれを強化する目的でこの商品を流すこともあり、そういった時は仲介料を差し引いた金額がそのままアルベルトの懐に入ったりもする。二人は利害においても良好な関係を築いているのだ。

「それでえ、今日はどういったご用事かしらん？　お店の予約だったらいい娘を紹介してア・ゲ・ルわよう」

「ははは、そいつは楽しみだが、今日はちょっと寄ってみたけんだ。実は俺をリーダーに新しくPTを組むことになって、その報告にな」

「あらあらあゝ、それは吉報ねえ！　アタシ、アルちゃんは絶対リーダー向きだと思ってたのよう」

《ウイングデイベレイク》に所属していたことを知っているはずなのに、詳しい内情を聞くようなことはせず、まるで我が事のようにマダムは喜んだ。世辞だとは思いつつも、アルベルトは素直にその賞賛を受ける。マダムと話していると無駄に張っていた余計な力が抜けてきて、あくまで自然に頑張ろうという気力が沸いてくるのだから不思議だ。

マダム曰く「オカマは気配りができてこそ一流」とのことだが、それならきつとマダムは超一流だろう。

それから少し雑談をして、アルベルトは暗い中を軽い足取りで帰っていった。

二階層（後書き）

正直な話、あまり細かい設定は考えていません。なので今後、設定にズレが生じたりするかもしれませんが、その時が来るようでしたらどうかやんわりご指摘くださるようお願いします。

三階層（前書き）

今回は戦闘にチャレンジして盛大に失敗したような気がします。

お読み下さった方で誤字脱字誤用などお気づきの点ありましたらどうかご指摘ください。

感想批評等もお待ちしておりますのでどうぞよろしくお願いします。

三階層

明朝、六時。

まだ日が昇りきらない薄明るい時間帯のグランガラン外周部南門前にアルベルトはいた。

「……いくらなんでも早すぎるな」

先日仲間と約束した時間は八時なので、ゆうに二時間は早いことになる。

それだけ気が逸っていたということなのだろうが、遠足前の子供ともう少し落ち着きがあるだろう。

確かにアルベルト自身がリーダーとなってPTを……それも臨時ではなくこれから長く付き合っていく真正銘の固定PTを組むのはこれが初めてであるし、緊張するのも仕方がない。だがそれにして二時間というのは余裕を持った行動と言い繕うにも過ぎた間隔である。

第一、いかにPTリーダーが初めてといってもアルベルトは五年のキャリアを積んだ一人前の冒険者だ。もう少し、と言わずとも心に余裕をもってドッシリ構えていなければ周囲から不当な評価を受けかねない。自身のことならともかく、レムやコノエが侮られるのはアルベルトとしても許容できかねることであった。

門前広場の隅で壁に凭れかかりながらPCIRTで時間を確認していたアルベルトは、もっとシツカリしなければと意識を新たにして門を見た。

大きく重厚なそれは国境の砦にも引けをとらないであろうことが窺

える威圧感を放っている。

最初期のグランガランは少し大きめのギルドがある通常規模の町として始まり、冒険者が流れてくるに従い増えた移住者が開拓し発展してきた。ただし計画性に難があつたためか元々大都市とする方針で街造りをしていたソキエ・ナムとは比べるべくもない様相を呈しているが。

それでもそれらの大都市と比肩し得るまで成長できたのは評価できると言えよう。治安面でも防犯に気を配ればグッスリ寝られる程度には対策がとられているし、基本的に冒険者が経済の中心のような所なので表立つては騒ぎになることは自重するような風潮もある。力があれば何をしてでも許されるわけでもなければ、何でもできるわけでもない。冒険者が偉いなんてことはないし、冒険者ではないからといって力がないなんてこともないのだ。

都市側からしても多くの銭や益を齎す冒険者を優遇するのは吝かではないだろうが、利よりも害を持ち込むような輩は御免被りたいというのは当たり前前の話。都市の和を乱す者には厳罰が下り、それを教訓により良い環境を目指す。聞く分には単純に思えるが、一昔前には見せしめに処刑しなければならぬほど荒れていた時期もあつたという。グランガランを外敵から守るご立派で剣呑な門や外郭も、半分は処罰対象の犯罪者が死ぬまで使われて建造されたものである。増改築を繰り返し街が大きくなる度に追加されてきた外郭は五つあり、アルベルトがいるのはその一番外側だ。内側にある四つの門は余程のことがない限りは常に開いているし、冒険者が遺跡攻略の待ち合わせをする場合は細かく指定しない限り外周部というのが此処グランガランの常識だった。

「ん？ あいつ……」

門を見つめながら待ち合わせの時間までどう暇を潰すかと考えを巡

らせていたアルベルトは、ふと門の下辺りをウロウロしている人物に気が付く。

薄明かりの下でも自己主張を止めない輝く金の長髪、背の開いたシヤツに細部へ装飾の施されたジーンズと頑丈そうなブーツ、そして私服と変わらないような出で立ちとは不釣り合いな身の丈ほどはある巨大な剣を背負っている……女性。

俯きながら同じ場所を行ったり来たりしているその姿は、彼女の格好のせいもあって控えめに言わないでも怪しいことこの上ない。見れば門兵も些か警戒しているようで、動くべきか迷っている風に感じられた。

「まったく、なにやってんだか」

その不審者　　もとい、冒険者らしき女性にアルベルトは見覚えがあった。それも、それなり以上には親しい間柄である。

だとするならば、ここで声をかけることを躊躇う理由もない。アルベルトとしても知り合いが不審人物としてしょっ引かれるのを見過ごすほど薄情ではないつもりだ。

「おい、フィッタ。そんなとこでなにしてるんだ？」

「ここにもない……あら、ドクター。おはようございます」

「ああ、おはよう」

近づいて声をかければ、憂鬱そうな呟きもどこへやら。眩いばかりの美貌に微笑を乗せてその女性、フィッタ「カロライアは振り向いた。

この大陸の人間女性としては高めの身長に位置の高い腰、全体的に引き締まりつつも豊満さをも併せ持ったプロポーション。儚さを感じ

じさせる顔は精緻極まる人形のように整えられた美しさでありながら、強い意志が放つ輝きに満ちた翠緑の瞳と合わさることで不思議な魅力を醸し出している。

凡その男性にとつての理想を体現したかのような、正しく美女としか形容しようのない存在を前に、けれどアルベルトは大した緊張も品の無い下心もなくいたって平然と挨拶を交わす。世の持たざる男どもが見ればただそれだけでも羨ましがることだろうが、生憎とアルベルトは色々慣れているので初心な反応などやろうと思ってもできはしない。

「それで、こんなところをウロついてどうした？」

「あ、えつと……実は、その、また……」

「また？ ああ、またか」

アルベルトが改めて問い直すと、フィツタは眉根を僅かに寄せて先程遠目に見たように俯いてしまう。ただ、憂鬱そうなのとは別に少し頬を赤らめて些か恥ずかしがっているようにも見える。何が如何したと考えたところで、その様子から濁された言葉の先に思い当たるものがある事に気が付いた。

実はこのやりとり、初めてではない。アルベルトがフィツタと顔を会わせるときは、大体いつも似たような状況なのである。

「で、今度は何を落としたんだ？」

「その……財布を……」

「財布？」

普段は眠そうにも見える表情を浮かべている顔を気難しげに歪め、アルベルトはフィッタの言葉を反芻した。

“ある事情”によりフィッタが金品やそれに類するモノを損失しやすいというのを、アルベルトは承知している。その事情にはアルベルト自身もドクターなどと呼ばれるくらいには関わっているし、フィッタには出来るだけの助力と対策を講じてもいた。その中には真つ先に紛失しやすい財布関係のことも勿論あり、概ね成果を出していたはずなのである。それが機能しなくなったというのは「鍊金術士」として完全な仕事を出来ていなかったという事に他ならない。

「“鈴”はどうした？ あれはまだ数年持つはずだぞ」

「確りと財布に入れていましたわ。けれど、何故か反応しませんの」

「そう、か。……よし、ちょっと待ってろ」

ため息でも吐きそうなほどのローテンションなフィッタに一声だけかけてPCIRTを取り出すと、アルベルトは慣れた手付きで登録者の現在位置検索という機能を使いリンリンfという名前で登録されているモノの位置を出力した。だが、常ならば矢印が表示される画面には「Error」の文字。どうやら検索対象が判別不能な状態であるようだ。

これでは、魔工どころかPCIRTの仕様すらイマイチ把握しきれていないフィッタにはどうしようもなかっただろう。アルベルトはPCIRTを畳むと、仕方なく意識を集中しはじめた。

アルベルトの言う“鈴”というのは、特定の魔力パターンを記憶させた魔石を加工して作った硬貨程度の大きさの球体のことで、表面に施された模様のせいで遠目には鈴のように見えるために通称でそう呼んでいる。正式名称を【鍊金番号425ブリリアント・リンリ

ンベル」という、錬金術で作ったアルベルトの作品では比較的马トモな部類に入る物の部品だ。本来は専用の鍵以外が鍵穴に差し込まれた場合に警報を鳴らす仕組みの根幹部分として作製した物で、鍵に使う魔石が魔力を発し鍵穴のある錠がその魔力を読み込むというシステムになっている。フィッタの持っているはずの“鈴”は鍵用の魔石を流用したもので、発する魔力だけが増幅されるように施術してあった。この魔力パターンをPCIRTに個人と偽装して登録することで位置検索機能を探知機代わりにすることが可能になるのである。

もつとも、この手法はギルドのPCIRT取り扱い規則からすると黒寄りのグレーゾーンだったりするのだが。

ちなみに。位置検索機能の効果範囲はグランガラン全域に及ぶため、よほど離れるか機能障害が起こる場所にでも行かない限り遺跡の中でも使うことが出来る。付け加えれば、検索する登録者の位置というのも厳密には登録したPCIRTの位置であるのでPCIRTを持っていない状態の相手は探すことができないことを覚えておかなければならぬ。

ともあれ、今はフィッタの財布を探しているのだ。

元は“鈴”もアルベルトの作品である。錬金術を使用するのと同じ要領で、隅々まで知る物を探すことは狭い範囲でなら不可能ではない。フィッタがこの周辺を探していたようなのでアルベルトも念入りに感覚の糸を伸ばしていく。

ここで少し、錬金術について説明しておこう。

錬金術とは石を金に変える夢の技……などではない。魔法や法術と同様に精神を介して事象に干渉する人知の及ぶ技術だ。

魔法は言霊や陣ないし文字などで直接的に魔力を扱い、^{マナ}法術は信仰

心というひどく不安定で感覚的なものを媒介に奇跡を具象化するが、錬金術は純粋な意志力でもって万物に干渉する。

魔法とは交渉であり、法術とは祈願であり、錬金術とは侵略である。

昔にそう言った者がいたが、これは中々に当を得ている発言だろう。魔法と法術については割愛するが、白を無理矢理に黒へ作り変えるような錬金術の行使は正しく侵略だ。

錬金術を行うにはまず魔法と同様に外気に漂う魔力を認識し、扱えなければならぬ。それができたなら今度は物体の持つ固有の魔力への干渉である。ここで躡くようなら大人しく諦めるのが賢い選択だ。

固有魔力への干渉ができたのなら、あとはそれを通して物体そのものに干渉すればいい。物体への干渉とは即ちその存在を成す元素への干渉ということだが、では元素とは何か。

錬金術では、そもそも万物は元素が寄り集まり形を成したものであると定義している。誰がどうやって確認したかは失伝しているが、物体を元素とされるモノに分解できた為に疑問は持たれていない。そしてその元素には九つの種類がある。

火素・水素・風素・土素・雷素・闇素・光素・空素・魔素

これらが錬金術においての元素だ。有形無形を問わず存在さえしているならば全てのモノが何らかの元素を保有している。

分かり易く例を挙げるならば、火が火素を、水が水素を、土や石が土素を保有……といった感じだ。これとは逆に分かり難いのは風素と空素で、風や空気ではなく木や草花だったり特定の生物が保有していたりする。雷素などは何故か純度の高い鉄や貴金属などが保有していて、錬金術を学ぶ者は皆一様に開祖のネーミングに疑問を覚えるのだ。

光素と闇素はそれぞれ、その物体が太陽や月の光をどれくらい浴びていたかで含有率が変わる単体では存在しない元素である。光を浴びている時間が長かったモノは光素を多く含み、光を一切浴びていないモノは闇素を多く含む。これらの含有量にはモノによって相性があり、そこらに存在する石や木などではどれだけ長時間放置されていても全体の1%あればいい所だろう。

最後に魔素。これはかなり特殊な元素で、モンスターのみが保有している。それもモンスターの種別によって含有量どころかその種類すら違うというトンデモ仕様だ。同じ魔素という分類にも関わらず“ Aというモンスターの魔素” “ Bというモンスターの魔素” という風に区別され、中には非常に似通っていて間違えやすい魔素もあり実に錬金術士泣かせな元素なのである。それら元素に干渉して分解・合成・再構築をするのが「錬金術」なのだ。

故に、アルベルトの行おうとしていることは一人前の錬金術士にとつてはそれほど難しい事ではない。単なる応用である。

時間にして十数秒ほどか。周辺の物体に片っ端から干渉による『元素情報の解析』を試み続け、現在位置から20mほど離れた地点で目的の物を発見した。行ってみればそこには花壇があり、傍には花柄の巾着が落ちている。

「あつ、ありましたわ！」

アルベルトも見覚えがあったので、間違いなくフィッタの財布だろう。財布を拾い上げたフィッタも心底から安心したように息を吐く。いつから探していたかは分からないが、いくら慣れているとはいえ全財産が手持ちの財布に入っているフィッタの安堵は計り知れない。街の外で落としていたとしたら諦めるしかなかったのだらう

し。

「ありがとうございます。ドクターには本当にいつもお世話になりっぱなしで、どうお礼をしてよいのやら……」

「まあ、あまり気にするなよ。それより“鈴”を見せてくれ、ちょっと調べてみるから」

金銭に関するフィッタの悪運はある意味仕方が無いことなので、アルベルトは言葉通り気にしていない。それよりも気になるのは作品の誤作動である。フィッタとしても“鈴”が効かなくなるのは困るので手早く財布から抜き取りアルベルトへ差し出した。

丸いそれを手にとって見ても目立った損傷は見られず、汚れもない。次いで魔力を読み取るうとしてみるが、それもない。と、そこで異常を発見した。

「魔力が感じられない？」

もう一度、コレを探し出した時と同じように解析を実行。今度は“鈴”の隅々までを解析する。結果、表面的な損傷はないが記憶させていた魔力パターンが元の「魔力パターンを記憶させる」という性質諸共に吹っ飛んでいることが判明した。思わず呻く。

データ通りなら市販の剣と同程度の強度があり、魔法的な開錠手段も考慮して耐魔力もそこそこあったはずなのだ。魔力パターンが維持されなくなったとかならまだしも、直接壊したわけでもないのに破壊された場合と同じ状態になっているのはどういうわけか。強力な魔力的衝撃を受けたということなら納得できるが、まさか中級クラスの攻性魔法の中を突っ切ったということもあるまい。

「なあフィッタ、最近なにか強い魔力の余波か何かを受けたりしな

「かつたか？」

「魔力の余波ですか？　そういえば、妙に魔力の高い青色のドラゴンと戦った折にブレスを突っ切ったりはしましたわね」

「それだっ！？」

魔力の高い青色のドラゴン。それはアルベルトの記憶違いでなければサファイアドラゴンである。モンスターの中でも特に強いとされる竜種の、さらにその中でも三指に入る魔力を持つ強力なブレスが特徴のモンスターだ。遺跡よりも魔力溜りのある高山などに棲息していることが多く、齢を重ねるごとに知性を増し魔法まで使ってくる強敵だ。

そんなヤツのブレスを間近に受けたのなら確かに“鈴”の現状にも頷ける。というより、竜種のブレスは総じて魔力を帯びているので下位種相手でも突っ切ったりしたら何かしら不具合が起こっても不思議じゃない。

「まあいい。それは今後の課題として、代わりの“鈴”なら持つてから渡しとくよ」

「すみません……よく分かりませんが、今度からはブレスは避けるようにいたしますね」

「ああ、うん。そうしてくれ」

『蔵』から出した代わりの“鈴”を渡しながら、フィッタの物言いに苦笑を浮かべる。基本的に単独行動をしているフィッタのことだからサファイアドラゴンに遭遇した時もおそらく一人だったのだろう。だというのにほぼ無傷で生還しているあたり、その戦闘力はそ

れが例え打倒したにせよ逃走したにせよ超一流といえる。真つ向からブレスを突っ切らなければならぬ状況で一人生還できる冒険者はそう多くないのだ。フィツタの実力を知るアルベルトだから信じられる話なのであって、普通は中位以上の竜種とタイマンで勝負などそもそも想定しないのである。

「では、私はそろそろ失礼いたしますわ。まだ依頼が終わっていませんの」

「おう、気をつけてな」

「はい。このお礼はまたいずれ、必ず」

丁寧なお辞儀をするとフィツタは早足に街中へと去っていった。その背中を見送り、アルベルトはまた壁に寄りかかって時間を待つことにする。P C I R T に示された時間は六時十分少々、今度からは早くても三十分前にしようと心に決めるアルベルトだった。

暫くして。約束の時間より十分前にコノエが、八時キツカリにレムが現れ、アルベルトにとっては漸く出発と相成った。それぞれいつも通りの装備にポシェット型のトレジャーインベント

リを腰に下げている。見た目は戦士、中身は錬金術士というアルベルトの事に目を瞑れば至って普通の冒険者にしか見えない。レムの装備は軽装だが盗賊という職業柄それは当たり前だし、コノエのアシハラ装束など人種から何からカオスに入り乱れているグランガランの中では浮きもしないのだ。まあ、確かに珍しくはあるので知り合いには見つかり易いが。

それとは別にレムやコノエの信奉者^{ファン}に見つかりと非常に面倒なことになりそうではあるものの、幸い今回は遭遇しなかった。

「それで、今日はどのダンジョンに潜るの？ Eランクって言ってもこの辺には割とありふれてるし、距離的にはリトル・ア・リトルが一番近いはずだけど」

「流石に其処は程度が低すぎるでござろう。下級ゴブリンや吸血蝙蝠が相手では連携する間もなく終わってしまうでござるよ」

レムが挙げた名前に、鼻を鳴らすようにしてコノエが言う。強気な発言に聞こえるかも知れないが、二人の実力を考えれば至極尤もな話である。

リトル・ア・リトルはグランガランの南側で一番街に近いEランクの遺跡であり、多くの冒険初心者が訪れる場所だ。それは、それだけ対処しやすい敵が出るという事でもある。ゴブリン種でも下級に属する【緑の小怪人：グリーンゴブ】や、ある程度狭い空間でしかまともな動きができない【吸血蝙蝠：ドラキラ】などは一体ならば一般の成人男性でもどうにか相手取れる程度の力しか持っていないのだ。

「そうだな。俺はコボルトの洞窟あたりがいいいんじゃないかと思ってるんだが、二人は何か意見とかあるか？」

「んー……まあいいんじゃないかな。やっぱり物足りない気はするけど」

「コボルトならば最低でも三匹以上で徒党を組んでいるであろうし、十二分に余力を残して立ち回れば慣らしくらいはできそうでごさるな」

「じゃあ決まりだな」

アルベルトの提案を二人も妥当だと感じたのか、反対意見が出なかったため目的地はコボルトの洞窟に決定した。

コボルトの洞窟はグランガン周辺のEランク遺跡の中では上位に入る難度を持ち、名前の通りコボルトが大量に出現するダンジョンである。山の麓に入り口があり、中は広めではあるもののそれほど入り組んでおらず地下五階で行き止まりになるため、小規模な部類と言っていいだろう。

特徴らしい特徴は、やはり出現モンスターがコボルトばかりであることか。コボルトとは犬が二足歩行をしたような奇妙な体躯のモンスターで、大きいものでも全長1m半ほどしかない。地から離れているためか犬とは違い物を掴めるように発達した手があり、武器を振る程度の知能を備える戦闘初心者にはやや厳しい相手だ。しかも基本的に三匹以上の数で固まって行動するため余計に性質が悪く、戦うことに慣れていない者では数に押されてやられてしまうことも少なくない。ただ、お世辞にも連携してくるとは言えないので対処法はいくらでもある。その見極めができる者は生き残れる、そのくらいの脅威度だと認識していれば間違いはない。

稀にドラキアも出てくるが、ドラキアは大概のE〜Dランクダンジョンに棲息しているので気にするほどでもないだろう。

行き先が決まったところで、一行は折好く『トランスポート』に到

着した。

トランスポートは五、六メートルくらいの秘石の塊を加工した代物で、四角形の断面をもち上方に向かって徐々に細くなった直立の石柱という形をしている。その効能は、範囲内にある物体を他のトランスポートへ転送するというもの。

これもまた、PCIRTと同様にギルドが開発した冒険者を助けるための品である。そのため転送先は遺跡の近くか三大都市の傍に限り、一度に転送できる量はヒト一人で計量して最大十人まで。さらに、使用するには起動キーが必要であり、それはPCIRTの機能の一つとなっているのだ。

実質、冒険者以外は使用できないようにされているが、かと言って冒険者ならば自由に往来ができるという訳ではない。トランスポートを使うにはまずPCIRTを認証させて起動し、PCIRTに登録されている中から転送先を選び、然る後に人数分のポートジェムを消費してようやく利用できる。このとき消費されるポートジェムというのは小石程度の大きさの秘石をトランスポート用に加工したアイテムであり、一度の転送につき一人一つ必要な消耗品だ。秘石そのものが高価なだけあり値も張る。

ちなみに、秘石というのは魔石とは違い人工的に作ることができない不可思議なエネルギーを保有する無色に近い石のことをいう。小石程度のものならそれなりに出土するのだが、トランスポートに使われるほど巨大な物は稀だ。その他、諸々の理由でトランスポートが置かれていない遺跡もあるし、何より一度PCIRTに記憶させたトランスポートにしか転送できないため使わない冒険者もそれなりにいるのだ。まあ、起動者のPCIRTにさえ登録されていればいいので便利なことには変わらないが。

「さてつと…… PCIRT認証開始

」

トランスポートの前まできたアルベルトは、PCIRTの転送装置

起動認証システムを呼び出し半透明の石柱にPCIRTの頭を向けて決定ボタンを押した。その数秒後に「認証中……」の画面が「認証完了」の画面に変わり、登録済みの転送先が一覧として表示される。表示された中から手早くコボルトの洞窟を選択し、決定。トランスポートの前……そこに立つアルベルト達の足元に魔方陣が浮かび上がった。PCIRTには「転送準備完了」の文字。

それを見てアルベルトはポートジェムを取り出し、レムとコノエもそれに習う。そして三人が同時にポートジェムを魔方陣に落とすと、魔方陣が上昇してアルベルト達を足から消していく。これが一般的な転送風景であり、なにもおかしい所はない。瞬く間にアルベルト達の全身が消え、魔方陣も消え去る。

それとほぼ時を同じくして、コボルトの洞窟入り口前にあるトランスポートに、今度は頭から順に姿を見せるアルベルト達が出た。このように、転送そのものは一瞬で終わるので一度でも行ったことがあるトランスポートへなら距離を気にする必要は本来ない。にも拘らずレムが距離について言及していたのは、場所によってはトランスポートの安全を考えて遺跡から離れた位置に据えられていることがあるからだ。酷い場合は丸一日以上歩かないといけなくらい距離があったりする。もっとも、Eランクの中にそんな場所はないのだが……それは念のため、というやつだ。

僅かの疲労が命を左右することもある冒険者家業では、体力や体調というのは非常に気を使わなければならない部分でもある。数十メートル歩いたかどうかで九死に一生を得るかが決まることも少なくないのだ。

転送されてきたアルベルトは足下に展開していた魔方陣が消えるのを確認すると洞窟内へ歩を進め、二人がそれに追従する。

「配置はコノエが前で俺が後ろ、レムには索敵と斥候を任せるから自由に動いてくれ。お互いの距離だけは気をつけてな」

「承知」

「りょーかい」

念の為に洞窟内の様子を確認すると、アルベルトは早速仲間に表示を下した。それに言葉を返してコノエはアルベルトの三メートルほど前に移動し、レムはコノエを追い越してさらに五メートルほど先を静かに歩く。

コボルトの洞窟内部は遺跡の機能なのか、壁伝いのいたる所に拳大の火の玉が浮いていてそれが光源となっている。特に怪しい仕掛けもなく、最下層の地下五階まで分かれ道が二つ三つある程度のエラックでは珍しくもないタイプのダンジョンだ。アルベルト一人でだつて攻略できなくもないレベルだが、強いて警戒するなら地下三階と地下五階だろうか。この二箇所は大きな広間となっているため、大量のコボルトが集結しやすいのだ。

そういつた遺跡の構造や情報を脳内に展開しながらアルベルトも周囲に気を配る。いくら自分に実力があり仲間もいるからとて、それは油断してよい理由にはなりえない。

「（冒険者心得その八・いくら強くなろうと慢心するな。自信と過信は別物だ……つてな）」

初心者の頃から心に留めている言葉の一つを意識する。

アルベルト自身の白兵能力は中堅の中でもやや下だが、防御に徹すれば一流相手にも退かずに応戦できるし、攻撃だって技術はともかくパワーそのものはあるのだ。戦士としても決して弱いわけではない、どころか純粋な力比べでならグランガランでも上位に入るだろう。力比べなら、だが。

まあ、それはともかく。

上位実力者であるレムやコノエがいるとはいえ、頼りきりにならないようにとアルベルトは己を戒めた。

「二人とも、階段まできたよ。近くに敵はいないみたい」

少し先にいるレムから声がかかる。どうやら、まずは何事もなく地下一階へと降りられるようだ。本来の目的を考えるとできるだけモンスターと遭遇しておきたいのだが、あちらも警戒しているのかまだ姿を見かけていない。コボルトの洞窟における地上一階は元々モンスターがあまり出現しないのでもいいが、地下一階でも遭遇しなければ自分たちで探す必要があるだろう。

先行して階段を降りたレムにコノエとアルベルトも続く。すると、降りたところでレムが武器を取り出して臨戦態勢をとっていた。

「敵がいたか？」

「コボルトが四匹。距離はまだあるけど、こっちに向かってきてるみたい」

今の場所から見える位置にはいないようだが、レムは確信を持って話す。アルベルトはもちろんコノエにも感じ取れない距離だが、超感覚による類い稀なる気配察知能力を有するレムにはここからでも敵の動きが手に取るように分かっている。気配が既知のものでもあったためそれがコボルトであることも直ぐに判別できたようだ。

「アル殿、迎え撃つてござるか？」

「そうだな。コノエがレムが強襲したらそれだけで終わりそうだし」

二刀を抜き放って前に出るコノエの言葉に肯定を返し、アルベルト

もハルバートを構えて敵を待ち受ける。連携訓練のために手加減しながらの戦いになるが、技巧派のレムとコノエにとっては苦にもならないだろう。そもその実力差もある。

アルベルトも力加減のできないような戦い方はしないのでそれほど緊張はしていなかった。落ち着いた態度で通路に目をやれば、奥の曲がり角までは一本道だった。おそらく敵はその向こうからやってくるのだろう。微動だにせず待つこと暫し。

「 、来た」

レムの声と同時にアルベルトもその気配を認識する。その数瞬後、曲がり角から四匹のコボルトが飛び出してきた。

四匹のうち右から三匹は棍棒、一匹は冒険者が落として逝ったのかショートソードを手にしている。そこそこ手広い通路で横一列に並び、歯を剥き出しにして駆けてくる姿は心構えのなっていない者なら腰が抜けてしまいそうなほどに醜悪だ。しかし、慣れてしまえばどうということのない程度でもある。

「コノエは剣を持つてるのを相手しろ、俺が中央二匹の足を止める。レムは残りの一体だ。」

二人とも、なるべく時間をかけてやれよ!」

一息に指示を出すとアルベルトは大きく踏み込んでハルバートを振り下ろした。狙ったのは向かってくる四匹の少し手前の、中央の二匹のさらに真ん中。足を踏み出すタイミングに合わせて床に突き刺さった刃に驚いたのかコボルトたちが反射的に足を止め、剣を持っているコボルトは左へ飛び退った。そこへコノエが素早く踏み込み刀で弾くようにコボルトを後退させアルベルトと距離をとる。反対側ではレムが撓らせた鞭で右端のコボルトを打ち据え壁際へと追いやっていた。

これで四対三が二対一と一対一と一対一に。後はアルベルトが壁として二匹のコボルトを釘付けにし、その間にレムとコノエが自分の受け持分を倒してアルベルトに加勢すれば三対二で有利になる。

また、今回はコボルトが相手だから問題ないが、レムは元々攪乱や足止めが戦闘での役割なため決定打に欠けるので、それを補えるコノエが隙を突いて止めを刺して回るのが現状では一番理想的だった。つまりところ、連携訓練とは言っても実際は“いかに互いの邪魔をせずに個人の力を振るえるか”というお粗末なものだったりしたわけなのだが。たった三人で、しかも後衛がいなくればこうして個人技を活かせる状況に持つていくしか方法がなかいのである。

アルベルトの戦士としての能力がコノエ並みになれば他にもやりようはあったが、ないものはないのだからしょうがない。

一撃で刈り取ってしまったように気をつけながらハルバートを二匹に一当てし、体勢を崩して足を止めさせる。ここで一撃叩き込めば終わりだが、それでは先ほどの手加減に意味がなくなるだろう。また体勢を整えるのを見計らって　　そう思考していたアルベルトの目の前で二匹のコボルトが吹き飛んで輪切りになった。

「やはり手加減しても、この程度の敵ではイマイチしっくりこんでござるな」

「まあコボルトが相手じゃこんなものだよね」

自分が相手をしていたコボルトを手加減しながらもつい片付けてしまった二人が、アルベルトが対峙していた二匹を屠って言葉を交わす。やはりこの二人にEランクは低すぎたようだ。技巧派で精神的にも短気なほうではないとはいえ限度があったということだろう。しかし、かといって連携訓練を蔑ろにするわけにもいかないし、レムとコノエに合わせたランクでは訓練している余裕がない。アルベルトに。

「……とりあえず、最下層までは行つところ。次はDランクで良さそうなもの探しとくから」

基本的な連携を組むためにやっぱり魔導師が一人欲しいな、などとぼんやり考えながらアルベルトは洞窟の奥へと進んでいく。

心なしかその背中では煤けていて、レムとコノエは揃って首を傾げたのだった。

その後、最下層には辿り着いたもののやはり力の差がありすぎたためか訓練になったと言いはれ難い。結局、次はもう少しランクの高いところで頑張ろうと決めての帰還となった。

《パストラル》の名が知れ渡るには、まだまだ時間がかかりそうである。

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/n0529r/>

アルベルトのアトリエ ～ダンジョン・アルケミスト～

2011年5月19日05時23分発行