異能創造のカルマ

桜坂　風吹

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】
異能創造のカルマ

【Ｎコード】
Ｎ１５７６Ｕ

【作者名】
桜坂　風吹

【あらすじ】
ＶＲＭＭＯＲＰＧ中に寝落ちして、目が覚めたら異世界にいた主人公はいきなり罪人扱いされ、服役として迷宮探索を強制されてしまう。
更には引き継がれたステータスのせいで莫大なノルマを科せられてしまい、奴隷として売られる日が刻一刻と迫ってくる。
そんなある日、主人公はノルマ達成のためにジョブ固有スキル『異能創造』を使って一儲けしようと画策するのだが、一人の少女の手によって思わぬ方向へ進むことに……。

暗黒時代真っ只中の異世界で名を馳せていく青年の物語。

＊＊＊この小説には主人公最強、チート、アンチヒーローなどの要素が含まれております。苦手な方は注意をお願いします＊＊＊

プロローグ（前書き）

ＶＲＭＭＯから異世界へのトリップ物です。
誤字・脱字、ありましたら是非ご報告ください。

プロローグ

――目が覚めたら、そこは見覚えの無い場所だった。

老朽化し今にも腐り落ちそうに見える木製の床と壁。

薄闇を作り出している天蓋のように掛かっている布は酷く汚れ、ところどころが破れてしまっている。

更にはこの狭い空間の中に7人ほど人が居るようでえらく息苦しい。

俺はその隅のほうで膝に顔をうずめて眠っていたようだ。

――――ガタンッ！

衝撃により、未だに半分眠っていた頭が覚醒する。

……何処だ、此処は？

もう一度周囲を見渡して確認するが、状況は変わらない。

が、分かった事が一つ。ここは部屋では無く何かの乗り物のようだ。先ほどから何処かへと動き続けているのか振動が伝わってくる。

俺は困惑する心を抑えつけてとりあえず記憶を辿ることにした。

眠る前は確か……いつもやっているＶＲＭＭＯＲＰＧ『ヴィラージュ・オンライン』をやっていた。

先月、サーバー内で初のＥＸジョブに転職したためやる事が多く、つい徹夜を続けてしまい――そう、恐らく寝落ちしてしまったのだ。

その後は覚えていない。寝落ちを感知したシステムが強制的にログアウトを実行させたはずだが……目の前に広がる光景はどう考え

ても俺の部屋ではない。
何度か手で目をこすっていると、おかしなことに気がついた。
……誰の手だ、これは。
まるで病気でも患っているかのように白く、まるでモデルのような繊細な指。
何度か訝しげに眺め、紅く染まった爪を見て俺は思い出した。
……あぁなんだ。『レキア』か。
『レキア』とは俺がゲーム内で使用しているプレイヤーネームだ。
見た目は白髪赤目の中性的な青年といったところか。
転職と同時に容姿も大幅に変更したため気付くのが遅れてしまった。
ってことはまだログインしたままということか？
強制ログアウトが実行されなかったのだろうか。
特に支障があるわけではないが、後でバグ報告をしておこう。
しかし、なんでこんな訳の分からん場所に居たんだ？
寝落ちする前は工房で作業をしてたはずなんだが……。
まぁ、いいか。とりあえずログアウトして飯でも食おう。
俺は目の前の何も無い空間を軽快に2回ノックしてコンソールを呼び出す。
ぐるりと青白い光が円を形作り、その周囲に4つのアイコンが灯る。

『スキル』『ステータス』『インベントリ』『装備』の４つ。
コンソールを操作する指が行き場を失い、やがて凍り付く。
……無い。
一瞬、自分の目を疑った。
見落としたのかと思いアイコンを見直すが肝心の物――５つ目のアイコン『システム』が無い。
システムからログアウトを選択して接続を切らなければ、現実世界で何かしら弊害が発生する可能性が出てくる。
いや、待て、違う。何かがおかしい。何かを見落としている。
――なんだ、この異臭は。
まるで人が何ヶ月も風呂に入らなかったかのような酷い悪臭に思わず顔をしかめる。
何故、気がつかなかった。
現在、一般的に普及しているＶＲゲームは五感全てに対応していない。
再現されているのは視覚、触覚、聴覚の３つだけ。
しかし、切り捨てられた味覚、嗅覚、痛覚のせいでリアリティが失われることは無い。
人は、物事を知覚するときの大半を視覚に依存している。
これを利用することで本来あるはずの無い物を頭の中で想像させるのだ。
あるいは味を、あるいは匂いを、あるいは痛みを。
さらに切り捨てによってデータ量に余裕を作り、快適なプレイや迫力のあるクオリティを実現しているのが現在のＶＲゲームの主流

となっていた。
だが……この臭い――鼻を突く悪臭はあまりにリアリティがありすぎる。
まるで、ここが現実のような錯覚に俺は惑わされていた。
そんな中、この劣悪な環境の乗り物が止まる。
馬の嘶きが聞こえる――どうやらこれは馬車だったらしい。
ガチャガチャと金属同士がぶつかる耳障りな音が幾つも鳴り響いた後、後方のボロ布が勢い良く開かれ日の光が薄暗い馬車の中を照らす。
「着いたぞ。一人ずつ降りろ！」
男の声に従い、同乗していた7人が立ち上がり列をなして降りていく。
ボロ布の隙間から覗くと、一人一人の名前をリストと照らし合わせているようだ。
何が起こっているのだろうと思案していると7人目が降りたので思わず慌てて後に続く。
日の光に目を眩ませながら降りると目の前に広がったのは巨大な都市。
ゲーム内に存在するあらゆる都市よりも大きく、その存在を誇示している。
こんな場所、俺は知らない。
「……ん？　おい、何を呆けている。さっさと来い！」
鎧で武装した男に腕を掴まれ無理やりに歩かされる。

足元が覚束無い。一体何が起こっているんだ？
……分からない。
俺はリストを持った男の目の前に立たされる。
周りには同じような格好の男達が剣や槍を携えている。
「８人目……？　おいお前、名は？」
「……レキア」

この姿で本名を名乗る気は無いので迷う事無くプレイヤーネームを名乗る。
男はふむ、と小さく思案すると何処からか黒いブレスレットを取り出しおもむろに俺の右手首に嵌めた――その瞬間。
「っぐぁ――――――！？」

激痛、激痛、激痛。
耐え難い激痛が右腕を中心に全身を襲う。
まるで何本ものナイフを突き立てられているかのような、全身の至る所に焼きごてを当てられているような、血管という血管に毒を流し込まれているような……。

こんな痛みは知らない。

想像したことがある。
片腕を吹き飛ばされた時、全身を業火で炙られた時、罠にかかり毒を全身に浴びた時。

あぁ、これがリアルだったらどれだけ痛いのだろうか。

そんな生温い妄想など軽く超越されてしまった。

俺は知ってしまった。本当の痛みを、此処はリアルじゃないのにも関わらず！

男達の声が聞こえてくる。

「おいおい、どうしたんだ？」

「何の事は無いさ。リストの記入漏れだ。腕輪も嵌められてないみたいだったからたった今嵌めてやったところだ。……ったく、これだからお役所仕事はよぉ」

「ははは、実は何の変哲もない一般人だったりしてな」

「アホ。ただの一般人が罪人と一緒に護送車に乗ってるわけ無いだろうが」

「それもそうだな。さて、これで無事終了だな……」

膝が崩れ落ちる。

体を壊れたマリオネットのように地面に投げ出し、必至に痛みに耐える。ただ、ひたすらに待つ。

口の中が切れたのか、血の味が滲む。

知ってる――これは、現実の、味。

俺はこの日、異世界へと迷い込んだ。

無実の証明方法

迷宮都市バスティア。
地下に存在する迷宮を攻略するため、冒険者達がその上に拠点を築いたことが始まりとされている。
今では『ギルド』と呼ばれる組織に管理・運営されていた。
目的は今も昔も変わらず迷宮最深部への到達だ。
そこには神々の時代の武具や財宝、果ては力までが遺されていると言い伝えられている。

そして、ここにある迷宮は既存の物と大きく異なる点があった。

それは迷宮の難易度。
決して出現するモンスターの強さや存在するトラップなどで難易度が高いわけではない。
むしろ、一般的な迷宮よりは弱いと言っても良いくらいだ。
そのような要素では無く、この迷宮は――ソロ専用の迷宮なのだ。

迷宮の入場には『ゲート』と呼ばれる門を通る必要がある。
見た目では何の変哲もない門だ。
扉が無く、その先には通路が続いているだけのように見えるのだが実は違う。

歪んでいるのだ。

ゲートを一歩でも超えればそこは既に迷宮の第一階層。
見えていたはずの通路は影も形もない。
研究がある程度進んだ現在では、ゲートには太古に失われたはずの『歪』属性の魔力が込められており、地下に存在する迷宮へ進入

出来るように空間自体を歪めていることが判明している。
別の進入方法は無い。
よって、この迷宮に挑む全ての者はゲートの通過を義務付けられ――
それぞれ別の迷宮へと割り振られるのだ。
たとえ2人同時に足を踏み入れても1人で迷宮を攻略しなければならなくなる。
その要素が難易度を高め、結果的に多くの冒険者を死に至らしめてきた。
迷宮や塔などの攻略時にはパーティを作るのが基本となって来た近年、挑戦者が目に見えて減ってしまったがギルドとしては何としても最下層まで攻略し、神代の遺物を手に入れたい。
そこで、攻略のための人員として集められたのが――

「貴方がたのような罪を犯した者、という訳です」

とても、懇切丁寧に講義を行なってくれた少女は「ご静聴、ありがとうございました」と言わんばかりにぺこりと頭を下げる。

罪人と勘違いされた俺は痛みに悶えている内にここ、ギルド支部まで連れて来られていた。
そこには既に数人の罪人らしい人間が集められており、しばらくしてギルド側の人間から説明が行われた。

これは何のチュートリアルだ？
そういった考えが頭をもたげるが強引に封殺する。
ここは現実。至る所に死が蔓延っているのだ、と。

それを実感させてくれたのは説明をしてくれた少女だ。
説明の序盤、んなもんどうでもいいからさっさと進めろ、的な暴言で場を乱した男がいた。
少女は男を一瞥すると小さく何かを呟いた――そして、男は溺れた。
少女の目の前の空中に描かれた魔方陣から水球が発射され、男の頭部に命中。
水はそのまま頭部を包みこみ、呼吸を完全に阻害してしまったのだ。
ちなみに、溺れた男は気絶しているようだが生きてはいるようだ。
だが、途中で少女が魔法を解除しなければ溺死していただろうことは十分に理解出来た。
奇しくも俺のすぐ隣で起こった出来事だった。

「何かご質問があれば承ります」
事務的な言葉に反応は無い。
この場の全員が最初の鮮やかな殺人未遂を目撃していたのだ、冷やかしどころかざわつき一つ無い。
しん、と静まる中で俺はゆっくりと声を発した。
「一つ、聞きたいことがある」
「……何でしょうか、レキア・ノーネーム」
ノーネーム？　……あぁ、『Ｎｏ　Ｎａｍｅ』ってことか。そう

いやレキアとしか名乗ってないしな。
いや、そもそもなんで名前を……待て、それはどうでもいいことだ。
ぐずぐずして擬似的溺死体験をしたくは無い。
「ここには罪人が集められているが、もしも冤罪――無実の罪を被せられた者がいた場合はどうなる？　例えば俺は罪を犯し捕まった覚えなど無い。リストにも名前は無かったし、馬車を降りるまではこの腕輪もしていなかった」
俺に嵌められた腕輪は『呪縛の腕輪』といい、主に逃亡防止用のアイテムらしい。
俺の腕を掴み、乱暴に立ち上がらせた男がくれた情報だ。
「――その場合はどうなる？」
俺の一言を契機に罪人たちが騒ぎ出す。
罪を犯したことなんて無い。何かの間違いだ。……ｅｔｃ
だが、それも突如として掻き消える。
理由はただ少女が喋り出しそうな雰囲気を察しただけ。
なんだか、調教されてる気さえしてくる。
「ご心配なく。貴方がたがこれまでにどれほどの罪を重ねてきたか、今に分かります。そう――」
少女が言葉を切ると、待ってましたと言わんばかりに別の部屋から何かが運ばれてくる。
台に乗せられたそれは、黄金に輝く天秤。
片方の皿に純白の羽根が置かれ、もう片方の皿には透き通った水のような液体が張られている。

不思議なことにそれらは、釣り合いが取れているように同じ高さに存在していた。

「――――『カルマ』を、測定していただきます」

少女はまるで、死刑宣告のように囁いた。

カルマ

『カルマ』

そう少女が告げた瞬間に部屋の中の温度が下がったような錯覚さえ覚えた。

実際に下がったのは罪人達のテンションなのだが……この見るからに荒くれ者な奴らを尻込みさせる『カルマ』とは一体なんなんだ？

少女はその様子を感情の無い能面のような顔で見渡して一つ頷く。

「皆さんご理解いただけているようですし、カルマの説明は不要ですね。順番はこちらで決めさせていただきます。――ハイドン・ノーヴ、貴方からどうぞ」

どうやら説明は無いようだ。この世界で『カルマ』とは誰もが知っている常識のような物らしい。

――もしくは、罪人にだけ通じる物か。

男が一人、あからさまに躊躇しながら立ち上がり前に進む。

男が移動したことで俺の視界から天秤が消えてしまう。

今から何が起こるのか、見極めなければならない。

俺は天秤の様子が観察出来るような位置に移動した。

「さぁ、どうぞ」

そう言って少女は男に金色に装飾されたナイフを差し出す。

複雑に歪んだ形状の刃はとてもではないが実用的に見えない。
儀礼用の短剣というやつだろうか。

「……チッ」

男はそれを受け取ると左手に持ち、右手の人差し指を刃で傷つける。
たちまち血が滲み出し、やがて雫となって滴り落ちる。
男は水の張られた方の皿へ指を差し出し、血を一滴だけ落とした。
ゆっくりとわずかに傾く天秤。やがて動きを止めたそれを見て、少女は口を開く。

「カルマ値－９。貴方には１０日毎に９万ギル分の功績がノルマとして設定されます」

どうやら『カルマ』とは数値で表すことが出来るようだった。
そして、その値によって１０日で稼がなければいけない金額が決まると云ったところか。
金の単位が同じ事に少しだけ安堵するが、さすがに価値は違うだろうと気を引き締める。

そこで俺はふと気づき、念のため他人には見えないような位置取りでコンソールを開いた。
現れた４つのアイコンの一つ『インベントリ』を開く。

――あった。

思わず高笑いしそうになるほど高揚していく心を感じ、すぐさまポーカーフェイスを作る。
表情は一つの情報。手の読み合いが一つの鍵になるＰＶＰを有利

に進めるため習得した技術は、俺の感情を覆い隠す完全な無表情を可能にする。

気を取りなおしてインベントリに視線を落とす。

そこには鉱石系を中心とした様々な素材アイテムが延々と並び、１００種のアイテム欄の内半分以上を占めていた。

見覚えのあるそれは俺のインベントリそのものだった。

だが、俺の心を高揚させているのはそこではない。

アイテム欄を越えて更に下、所持金額が表示されている場所に並ぶ数字は――３，０００，０００ギル。

そう、３００万ギル。先月までの俺の資産と比べたら微々たる物だが、それでもかなり心強い。

たとえノルマを要求されたとしてもかなりの余裕が出るはずだ。

あとは取り出せるかだが――問題無かったようだ。

試しに１ギルを取り出してみると俺の手の中には見覚えのある１枚の銅貨が握られていた。

次いで１００ギルを取り出すと銀貨が１枚握られている。ゲーム内と同じだ。

１ギルが銅貨１枚、１００ギルで銀貨になり、１０，０００ギルで金貨に、１，０００，０００ギルで白金貨になる。

わざわざインベントリを開かなくても所持品なら意思一つで出し入れ出来るのもゲームと何ら変わらないようだ。

これなら他のスキルやステータスも引き継がれているかもしれない……そう考えるとそれほど絶望的状況でも無い気がしてきた。

だが、『カルマ』によっては結構な成果を求められるな。

－９で１０日毎に９万。－１に付き１万ギルってとこなんだろう

が……。
そうしている間にも次々と測定が終わっていく。
その多くは－１０台、稀に－２０台と云ったところだ。
『カルマ』――確か、日本語で『業』とかいう単語だったはずだ。
良い行いをすれば良い結果が生じ、悪い行いをすれば悪い結果が生じる――的な感じだったはず。正直に言って、自信は無いが。
だとすれば罪を犯す事によってカルマ値は下がり、それがあの天秤によって分かるということか？
それなら――俺はマイナスってことは無いはずだ。
そりゃ給料の大部分を課金に回していたサーバートップの廃人で一般的にあまり自慢出来るような状況では無かったが、今まで犯罪行為など縁の無い人生を送ってきた。
まぁ、ゲーム内では善良というものとは真逆の行為ばかりしてきたが……それが影響するわけがない。
となると俺はノルマだとか罪人だとかそういった物とは縁が無くなるはずだ。
さて、無実が証明できたらどうしてやろうか。
まずは土下座だ、責任者直々に額を地べたに擦りつけさせてやる。
その頭を思い切り踏み潰す、腕輪によって傷めつけられた俺の精神が癒えるほどに。
あとは……ハゲて無かったらハゲさせてやろう。刈取るとかではなく、ストレスでハゲさせてやる。
「次、レキア・ノーネーム」
ようやく俺の名が呼ばれる。

一番最後だったのは先ほどやった無実の主張のおかげか、ただの偶然か。

少女が差し出した短剣を受け取る。

俺はそれを受け取り――思わず顔をしかめてしまった。

その原因は刃に付着していた血痕のせいだ。

別に、見るのが初めてとかそういう訳ではない。

こちらはＶＲゲーム内で幾度となく殺し殺されてきたのだ。リアルな血や臓物といったグロ耐性は格段についている。

ただ単に不衛生だと思ったのだ。

感染症だとかそういった病気持ちがいたらどうする気だ？　というかいる可能性のほうが高いだろう。

しかも何か理由があるのかどいつもこいつも切っ先ばかり使用していたようだ。感染り放題じゃないか。

俺は切っ先からできるだけ離れた柄に近い部分に人差し指を持っていく。

少し触れただけでチクリと痛みが走り指先に真紅の線が刻まれた。結構切れ味は良いようだ。

皿に張られた水は何人もの血が混ざり汚れていると思っていたのだが、予想に反して綺麗に透き通ったままだ。

これで、俺の如何が決まる。

少しだけ胸の鼓動を早くなりつつも、俺は血を一滴だけ、落とした。

――天秤は微動だにしない。

――天秤は微動だにしない。

――天秤は微動だにしない。

０……ニュートラルのままだ。

善行も無いが、悪行も無い。きっと、そういう判定がなされたのだ。

心の中で喜び、小躍りを始めた俺の精神を現実に引き戻したのは少女の冷たい声だった。

「カルマには二つの種類が存在するのです」

……？　なんだ、今更講義でもしてくれるのか？

「一つは『美徳』。様々な善行を成して積み重ねることで魂は天を目指す―それが＋。もう一つは『悪徳』。様々な悪行を成して積み重ねることで魂はその重さを背負い、やがて破滅に向かう――それが－」

俺の予想は大体あっていたようだ。

安堵していた俺は少女の次の言葉を聞き逃しそうになった。

「値で表せる上限は＋－共に５０までのようです」

俺はそれを聞き、ゲーム内のあるステータスを思い出した。

『善悪値』主にＰＶＰによって変動するそれも＋－共に上限が５０までだった。

そして、俺の『善悪値』は－５０だった。

ＰＶＰエリア外でＰＫを行うと－方向へとペナルティを食らう。
死亡時における装備ドロップ率の上昇など下方修正を受けるが、時間沸きなどの出現条件を持つユニークモンスターを狩るにはまず同じプレイヤー達との争奪に打ち勝たなければならないのだ。
ある時はソロで、ある時はＰＴ同士で戦い、勝ったほうがモンスターを狩る事が出来る。
そんなことを繰り返していたら善悪値－５０がデフォルト状態のような感じになってしまったのだ。
だが、それはあくまでゲームでの話――――――はずだった。

――ミシリ。

軋むような音を俺の耳が捉える。
それはだんだん大きくなり、やがて目に見えた変化を生ずる。

皿がひしゃげた。

俺が、少女が、罪人達が、見ているその前で俺が血を垂らした皿がくしゃりと歪む。
皿だった物は天秤から落ち床に転がってもなお変化を続ける。
まるで中心に吸い込まれるように、あたかもそこに極小のブラックホールがあるかのように、ひしゃげ続けようやく収まった所には――俺が垂らした血の雫だけが残っていた。

「――この世界にはその上限値に収まらない者が多数存在しています」

……何だと？

「積み重ねたカルマが上限値よりも大きい場合、天秤は魂の重さを表すという正常な判定をできなくなり――代わりに様々な現象を生み出すのです」

「それが……これだと言いたいのか？」

「はい――とは言っても、この天秤が壊れるほどの重いカルマは初めて見ました。貴方――見た目に似合わず、途轍もないカルマをお持ちのようですね」

ここが現実――いわゆる異世界だとして、ゲーム内からインベントリは引き継がれていた。

もしも『ステータス』――善悪値が引き継がれているなら、そしてそこにあるべき上限が存在せず今まで行ったプレイヤーキルという名の『人殺し』がカルマとして表れているなら？

――――俺は、途方も無いカルマを背負っていることになる。

「レキア・ノーネーム。貴方に設定されるノルマは――」

頼む。

容赦してくれ。

本当じゃない。

虚構だったんだ。

現実なんかじゃ、なかったんだ。

「――１０日毎に１０００万ギル分の功績となります」

呆然とする俺を尻目に少女は役目は終えたと言わんばかりに去っ

ていく。
が、扉の前でそうでした、と呟いて振り返る。
「ちなみにノルマを達成出来なかった場合はギルド保有の奴隷となっていただきます。まぁ、せいぜい頑張ってください。それではまた――」
……絶望していいか？

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＝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/n1576u/

異能創造のカルマ

2011年6月20日16時45分発行