

---

# 疾風と西風

相馬将宗

---

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】

疾風と西風

### 【Nコード】

N1326T

### 【作者名】

相馬将宗

### 【あらすじ】

副題『ルীগ・ヴァーミリオンのエルダー・テイル昔語り』

橙乃ままれ作『ログ・ホライズン』の二次創作。

大災害 後のナカスの街で初心者プレイヤーたちを相手に、“ハーレム侍”ソウジロウのかつての相棒“赤き疾風”のルীগが語る昔話……という体裁で綴るログホラ前史。

結論を言えば、全てはソウジのせいだ。

俺が大災害に巻き込まれちゃったのも、湿気た煎餅味の食べ物しかない異世界でサバイバルするハメになったのも、ミナミで賞金首にされて逃げ回るハメになっちゃったのも、それで何度も何度も死ぬような思いをしたのも、ついでに空が青いのも郵便ポストが赤いのもキレンジャーがカレー大好きなもの、全部アイツのせいだ！

ほんと嬢ちゃんたちには、心の底から感謝してるぜ。瀕死の状態で海に浮かんでいた俺を拾って助けてくれなきゃ、今ごろ俺は海の藻屑よ。

もちろん、あのままくたばっても俺たち不死身の冒険者はすぐに復活するけどよ、その復活先は最後に登録した街の大神殿……つまり、ミナミの街に逆戻りだ。それじゃ何のために必死で逃げたのか、判ったもんじゃねえ。

君ら“ナカスのアイドル”は俺の天使だ……いや、天使を超えた大天使か……！

ん？ 『ソウジって誰だ』って？

ああ、君らはエルダー・テイル始めたばかりの初心者だったっけ。それじゃあ知らねえのも無理はないか。

ソウジロウ・セタ。

クラス職業は サムライ 武士 にして 剣聖 。

数年前に突如として現れ、数々の伝説を築いた凄腕プレイヤー集団 放蕩者の茶会 の元メンバーで、現在はアキバの街の冒険者ギルド 西風の旅団 のギルドマスターだ。

そのギルドメンバーは、年下の妹タイプから年上のお姉様タイプに熟女人妻、明るく元気なボーイッシュ系スポーツ少女もいれば高貴な深層の令嬢タイプもいるし、他にも口うるさい眼鏡の委員長にツンデレ女、隣に住んでる幼馴染タイプにメイド、エトセトラエトセトラ、おっぱいサイズだって巨乳貧乳爆乳微乳なんでもござれ、とにかくありとあらゆる属性の女が揃いに揃った、右を見ても女、左を見ても女、とにかく女、女、女……と女だらけな上に、たまに男がいたと思っただらアイツのケツを狙ってるガチホモだったりするような恋愛フラグ満載のハーレムギルド！

そんな冗談みたいな超絶ハーレムギルドをアキバ有数の戦闘系ギルドとして統率する、モテモテだとかリア充だとか、そんな安易な言葉で片づけられるようなスケールを超えたケタ外れのチート野郎にしてハーレム体質男で、無数の伝説的エピソードで知られる超有名プレイヤーで、そして

そして、俺のかつての相棒だ。

そのへんは話せば長くなるが……そうだなア……。

雨、止みそうにもねえ感じだな。

こんな日に、わざわざ濡れて出かけるほどの用事も無けりゃあ、こうしてギルドハウスで大人しくしてるしかなくて、みんなヒマをもてあましてるみたいだし……それなら、ちようどいいかもな。

この世界は娯楽に乏しいからなア。パソコンも携帯も無いし、本もゲームも無い いや、『ゲーム』なら エルダーテイル があ  
るっつていやあるんだろっつが……モンスターと戦うのも、素材集めて  
アイテム生産するのも、こうなつちまったら『ゲーム』じゃなくて  
ただの日常生活で、娯楽でもなんでもねえもんな。

まッ、俺的には君らみたいな可愛い女の子に、こうして囲まれて  
るだけで充分満足で、これ以上の娯楽はいらないっつていうか……あ、  
すいませんごめんなさいそんな冷たい目で一斉に見つめないで……  
ら、らめえー！

あー……オホン。まあ、なんだ。

君らナカスの街のギルドは、ありがたいことに俺みたいなミナミ  
の落ち武者どもを受け容れてくれてるみたいだけどさ。素性の知れ  
ない余所者がうろろしてるのは落ち着かない、つてのも事実だろ  
う？

この俺、“赤き疾風”ことルーグ・ヴァーミリオンがどういう男  
なのか。

君らの信頼に足る男なのか。

そいつを見極めてもらって、ナカスの街の仲間として認めてくれ  
るっつてというのが、互いにとって理想的なんだろうが……自己紹介っ  
つっても、誕生日はいつで血液型は何型で趣味に特技に好きな食べ  
物は みたいな、通り一辺の自己紹介なんかしたって、そんなも  
んに意味はねえよな？

ン？ 話が繋がってないっつて？ いやいや、それが繋がって

るのさ。

『俺がどういう人間なのか？』って問いへの答えと、『ソウジって誰だ？』って問いへの答えは、ほぼイコールだからさ。

俺にとつて より正確には、エルダーテイルの世界の冒険者である“赤き疾風”のルーク・ヴァーミリオンにとつては、この世界で過ごした時間の大半に、アイツのソウジの存在が関わってるんだからな。

もつとも、かつての相棒つてのは事実だとしても、今じゃアイツは無数の伝説を築いた超一流の有名プレイヤーで、大災害後のアキバの街を統治する円卓会議の一員で

一方の俺はといえば、ゲーム時代はとうとう最後まで一流になれなかったつまらんプレイヤーでしかなかったし、大災害の後もいろいろ失敗しまくった挙句に首に賞金までかけられて、命からがら逃げ出してくるようなどうしようもない男で 『相棒』って言えるような対等の立場だったのは、過去の話でさ。

ほんと、改めて比べてみると、明暗くつきり分かれちまったって感じだな、ハハッ。

おッ、差し入れかい？ こいつはありがてえ。この細やかな心配り、大和撫子の鑑だねエ！

こうしてたらだら喋ってるだけでも、喉は渴くし、腹も減るそんなわけで、そこのおにぎり、1個もらってもいいかい？

いやあ、実はさつきから小腹が空いててさ……じゃあお言葉に甘えて、いったただつきまーす、っと！

ツかああ〜ツッ！！ うめええ〜ツッ！！ なんだろうな、この感動はよ！

炊いた米を三角形に握っただけの物体が、こんなにも美味しいなんて、俺アこの世界に来るまで知らなかった！

まともな味のついた食べ物お腹いっぱい食べる、そんなかつては当たり前だったことが、どれだけ貴重で、どれだけ感動的なことかって……ヒヤア、たまんねえ！

ああ……死にかけてたところを助けてくれたばかりか、こんなに美味しいメシを毎日3食おやつつきで出してもらえるなんて……君ら“ナカスのアイドル”は俺の大天使だ……いや、大天使を超えた女神か……！

ふう……。じゃ、腹具合も落ちついたところで、そろそろ開演と行こうか。

ナカスの女神様をはじめとする皆様様の退屈を紛らす娯楽と、自己紹介に情報提供を兼ねまして、俺様こと不肖ルーグ・ヴァーミリオンのエルダー・テイル 昔語り、お時間拝借ってね！

まッ、そんな大した話でもないから、面白半分にも聞いてくれよな。

こんなに面白くて豊かな作品を、世界を、無償でポンと与えてもらったことの恩返しをしたい……そんな漠然とした思いを、どうにか自分なりに形にできないものかと試みてみました。

一次創作である本編では書かれなかったこと、書かれないであろうことなどを、二次創作のフットワークの軽さを利点として、独自に掘り下げていけたらいいな、と思っています。どうぞよろしくお願ひします。

俺がアイツと出会ったのは……何年前だったかな。

言うまでもないが、今と違って エルダー・テイル がただのオンラインRPGだった頃の話だ。

何月の何日なんて細かい日付までは覚えちゃいないが、レベル上限が80になった時代 永遠のリンドレッド が最新の拡張パックだった時代だから 5年くらい前になるか。

その時の俺の気分は最低最悪だった。

エルダー・テイル を今日を限りにやめようかと、真剣に考えていたんだ。

物事を築き上げるのには途方も無い時間と労力が必要な一方で、それを失くしてしまうのは一瞬で済むという現実を突きつけられて、何かを真面目に積み上げていく行為が心底バカバカしく思っていたのが、その時の俺の心境だ。

一言で言うなら『絶望』だ。

ああ、いろいろなものに絶望していたよ 『こんなこと』になっちゃった今にして思えば、ずいぶんと安っぽい絶望だったとは思うが まあ、あの頃はあの頃なりに真剣だったんだ。

レベル80の サムライ 武士 にして冒険者ギルド アキバ幕府 のギ

ルドマスター、通称“剣豪將軍”ことヨシテル『だった』のがその頃の俺だ。

それが過去形なのは、今のルীগ・ヴァーミリオンを新しく作り直す前に使っていたキャラクターで、今は存在しないキャラクターだっということもあるが……その肩書きを失っちまったからだ。

中坊の頃に当時の悪友どもと立ち上げた思い出深いギルドはすでに無く、当然俺もルドマスターでもなんでもなくなっちまった。

ステータス画面の『所属ギルド：なし』って無情な表示を見るたびに、なんとも言えない気分がこみあげてきたっけな……。

もっとも、ひとつのギルドが消滅したって出来事は、その当事者にとっちゃ一大事でも、エルダー・テイル 全体としては別に珍しいことでもなんでもない。

ギルドってのは、新しいのが毎日のようにできては、その大半が半年も経たずに消えていくもんだ。そいつを思えば、2年続いた俺のギルドはまだ長続きたほうだろう。

日本サーバー最大のプレイヤータウン、無数のプレイヤーやギルドがひしめく群雄割拠のアキバの街で、それなりに名前の売れた中堅ギルドにまでなれたのも……自分で言うのもなんだが、よくがんばったほうじゃないかって思ってる。

人間関係のトラブル、内輪揉めでギルドが潰れたっていうのもありがちな話だ。ゲームといっても、不特定多数の人間が同時に参加して遊ぶ大規模オンラインMMO・RPGでは、大半のトラブルが人間同士の問題だ。

でもって、その内輪揉めの理由が『女』っていうのも、珍しいことじゃあない。

あー……しよっぱなからいきなり、女の子らに向かっ

ような話じゃなくて恐縮なんだが……“姫”って知ってるかい？

一般的な意味でのお姫様 『マイハマの 灰姫城 のレイネシア姫』とか、そういう地位身分が姫って人物のことじゃなくて、ゲーム系コミュニティの俗語スラングとしての“姫”の方だ。

“姫キャラ” “姫プレイヤー” って言ったほうが正確か？

オンラインゲームの女性プレイヤー人口が年々増えているのは事実だが、しかし今でも男のほうが多数派だ。

人間関係が同性同士で固まりやすいこともあって、ギルドを作ったら男だらけ、女性人口ゼロなんてことはザラにある。

俺のギルドもそうだった。

そんな野郎だらけのむさ苦しい集団に、女の子がたった一人加入したらどうなるのか？ ってシチュエーションを想像してみてください。

女の子の歡心を得たい、もっと言うなら特別な好意を得たい  
そう思っちまうのは、大半の男が等しく持つ哀しい性サガよ。

理屈で言えば、相手の性別が男だろうが女だろうが、一人の新人プレイヤーに過ぎない。

……が、野郎どもの群れの中に舞いこんだたった一人の女の子ってシチュエーションで、その子をチャホヤするな、特別扱いするな、ってほうが……難しいんだよなア……。

俺のギルドでも当然のようにそうだった。そう、新しくやってきた女が“お姫様”のような扱いを受けるポジションに、だ。

今度は視点を変えて、女の側の話だ。

一人の女が、大勢の男どもに囲まれてチャホヤされるお姫様のな  
ポジションに置かれたとして、どうなると思う？

少なくとも、悪い気はしないはずだ。

誰だって大勢の人間から称賛されれば気分がいい。特別な好意を  
向けられて、自分だけ特別な待遇を受けられるとなったら、なおさ  
らだ。『あなただけに特別に』ってのは詐欺師や営業のサラリーマ  
ンもよく使う、人の心をくすぐる常套句だしな。

だが、大勢の人間にチャホヤされる快感ってのは、麻薬みたいな  
もんだ。たいていは、その麻薬のような激的な快樂体験でどどん  
自分を見失って、おかしくなっちゃう。

そして、人間ってのは『慣れる』生き物だ。

どんな強烈な刺激も、毎日受け続けていたら慣れちゃって、その  
うち何も感じなくなる。当たり前のことになっちゃうんだな。

そのことについては、まさに今の俺たちが証明しているだろ  
う？

大災害 に巻き込まれてから、俺たちの日常はまるっきり別物  
に変わっちゃった。

それまでの常識が通じない世界で、右も左も判らない状況で、毎  
日が試行錯誤の連続で、どうにか生きてくために必死で……退屈し  
ているヒマも余裕もなかったはずだ。

だが、そんな異世界の生活にだって、気がつきや慣れちゃってる  
だろう？ 少なくとも、『この世界は娯楽がなくて退屈だ』なんて  
言えちまうくらいにはな。

それと同じように、男ばかりの集団の中でお姫様扱いされることに慣れちゃったら、どうなると思う？ それが特別な非日常の世界から、退屈な日常になっちゃったとしたら？

まず、自分だけが特別扱いされることが、当たり前だと思ってしまう。そうすると、その特別待遇を常に、誰に対しても要求するようになる。他のヤツらと同等に扱われることのほうがおかしい、そう思うようになる。

『特別』と『当たり前』の基準が完全に狂っちゃまうのさ。

当たり前のように特別な存在として大勢の人間の上に君臨し、思うがままに振る舞う存在 それはまさに王侯貴族、『お姫様』の誕生だ。

こっぴなっちゃったらおしまいよ。もはや誰にも止められねえ。

いや、そもそも止めようにも周囲の男どものほうから積極的にそうなるように祭りあげちゃってるんだ。止めなければって発想そのものが起きない。

それが間違ってるとも悪いとも思わず、周囲は周囲で、そのとんでもねえ暴君と化したワガママ姫のご乱行を、むしろ飲んで受け容れちゃうのさ。調教済みの家畜か奴隷のように、な。

こっぴなして、一人の“姫”とその支配を歓迎する多数の奴隷たちによる絶対王朝、って形態のギルドが誕生するのさ。

その何がヤバいかって、ギルドが機能不全を起こすんだよ。

面倒なこと、手間がかかることをやりたがらず、他人に全部押しつけるような、組織や仲間への貢献を一切しないヤツがいたとして、どうだ？

そいつがサボってる分だけ他に負担が行ってるし、真面目にやってるヤツとサボってるヤツが同じ待遇だったら、不公平だろう？

ましてや“姫”の場合は、同じ待遇どころか一人だけ特別待遇だ。

それ以外の連中だって、ギルドに参加する目的が『みんなで協力してゲームを遊ぶため』ってのから、『可愛い女の子とイチイチヤりたい！ あわよくば特別な関係になりたい！ ゲーム？ そんなもんでもいいんだよ！』ってなっちまったら、どうよ？

自分じゃなんにもしないでただひたすら他人を働かせて貢がせてるだけの“姫”と、“姫”とイチイチヤるのが第一でゲーム二の次なんてギルドメンバーだらけのギルド、成立すると思うか？

結論としては、ギルド崩壊だ。

“姫”ってのはギルドクラッシャーなんだ。ギルドに存在させちゃいけない生き物なんだ。

ここで話をいったん現実に戻すけどさ、今の話、身に覚えがないかい？

俺が見聞きした範囲じゃ、君ら女子高生5人組の身内ギルドがナカスの街のトップだって話だが……意地悪な言い方になるけどよ、実力でまとめるわけじゃあないんだろう？

初心者ばかりだった5人のギルドが、アキバの 円卓会議 やミナミの Plant Highway みたいなことをやっているとは、とても思えないからな。

こうして直接会って話していても、君らの集まりって『大規模ギ

ルドを統率する力量を備えた超実力派の5人組による少数精鋭ギルド』みたいな風にはとても見えないしな。良くも悪くも歳相応の普通の女の子たちにはしか見えない。

俺が見た感じじゃ、周囲の連中にナカスの街をひとつにまとめるための『象徴』として担がれてるみたいだが……その状況、さっきの話と同じじゃないか？

いやいや、悪口を言いたいわけじゃあない。

君らが周囲からチヤホヤされてるうちに増長して暴君になった“姫”だって、そんな風には全然見えないし、そんなことを言ってもりもないさ。

拾われてからたった数日程度の付き合いでしかないが、それでも君らが今時珍しいくらいにいい子だっていうのは、このいい意味でゆるーいアットホームな雰囲気からも伝わってくる。こんな世界でも毎日楽しそうにしてるあたりのブレなさとかすげータフだし、そういうところが自然と周囲を明るくするからこそ、みんなに希望の象徴のように慕われてるんだろうなーみたいなのは、なんとなく判るしな。

まあ、なんていうか、ちょっと心配になっただけだ。

人は良くも悪くも変わっちゃうまう生き物だからな。今は大丈夫でも、先のことまでは判らない。俺だって、変わらずにずっと、あの頃のまままで居られたら、どんなに良かったかって……。

あ、いや、その話はいいや。戻そう。

えーと、今説明したケースは、自然発生型の“姫”だな。

男だらけの環境にやってきた女の子からの特別な好意が欲しくて

特別扱いしてしまった男どもと、そんな男どもにチャホヤされてるうちに自分を見失ってしまった女、ってパターンだな。

これはまだマシなほうだ。何がマシかって、悪人がいない。

男の側にあつたのはせいぜい下心くらいで、悪だつて咎められるほどのことじゃない。そんなのは誰にだってある。

女の側も、本人にそんな気全然ないのに巻き込まれちゃったただだ。

ただ、悪意はなくても結果的には不幸を量産しちまうから、そういう意味では悪だとしても。

本当に危険なのは、最初から“姫”として完成してしまっている“真の姫”だ。

ゲームと一緒に遊ぶ仲間を探しにギルドに参加するんじゃなくて、最初から大勢の男どもにチャホヤされてお姫様気分を味わうことを目的に、男の群れの中に自分から積極的に飛びこんでいくタイプの女性プレイヤーだ。

俺のギルドに来たのもそのタイプだったよ。

マメにチャットに現れては、甘ったるい猫撫で声で可愛さアピール繰り返して、女慣れしてない男どものハートをキャッチ。

繊細でか弱い悩み多き乙女ってキャラ設定で、同情誘うような自分語りやお悩み相談を始めて、困ってる人がいたら助けてあげたいって思うような優しい連中の純粹な善意につけこんで……あー思い出しただけでも腹が立つ！ めいっばいあざといキャラ作りしやがって、あんの陰険腹黒女が……！

自然発生型の“姫”と比べて、最初から完成された“真の姫”がよりヤバいのは、その積極性だ。

自然発生型の“姫”が状況に流されてそうなってしまっただけの結果論で、事故や不可抗力に近いのに対し、“真の姫”はその目的を達成するために積極的に状況に介入し、自分の思い通りになるようにギルドを作り変えていこうとするからな。

“真の姫”はすでに麻薬のような快樂体験にすっかりハマっちゃまっている。

何が良くて何が悪いのか、やっていいことといけないこと、そんな倫理観やバランス感覚なんてとくにブツ壊れちゃってるエゴの怪物だ。

ただひたすらに、己が周囲から称賛される快樂を求めて、どこまでも手段を激化させて、周囲の人間関係をメチャメチャにブツ壊していくのさ。

そして、あらかた壊し終わったら 己の欲望を満たすのに十分な快樂をその集団から得られなくなったら また別の集団を探して、そこに寄生して、同じことを繰り返す。どこまでも、何回も。

具体的にどうギルドクラッシュするのかわかっていえば あまり細かく話すとみんなドン引きしちゃいそうで恐いんだが まあ、当たり前障りのない実例をひとつ挙げるとするなら、ギルドの男同士を互いに食い合わせて『共食い』をさせる、とかだな。

えーと、話を判りやすくするために、仮にここに キノコ王国 という冒険者ギルドがあるとしよう。

そのギルドに君臨して、周囲の男どもの歡心を一手に集めてギルドの人気者として君臨している“姫”が、ピーチ姫 だとする。

現状の刺激に物足りなくなった ピーチ姫 は、退屈な日常に変化と刺激を与えようとする。

そのために、まずギルドメンバーの中から一人の男 マリオ を選んで特別待遇を与える。彼氏的なポジションに置くわけだな。

この『彼氏待遇』には、ゲームプレイ上での特別優遇措置だとかみんなが集まってるチャットで特別な関係性を演出したトークで周囲にラヴアピールして嫉妬と羨望を集めてみせたりだとか、そういったゲーム上でのやりとりだけに限らず、ゲーム外の話 つまりゲームを遊んでいるプレイヤー同士のダイレクトな関係に踏み込むケースも多々あるんだが そのへんを掘り下げると話が一気に生臭くなって18禁って感じになっちゃうので、ここでは触れないでおく。

まあ、察してくれ。察してください。

さて、めでたく彼氏待遇のポジションをゲットした マリオ 君彼の心境はどうだろうか？

憧れだった高嶺の花 ピーチ姫 の特別な寵愛を手に入れて、歓びのあまりそこらのブロック叩いたら生えてきた蔦につかまって天にも昇ろうって心地じゃないだろうか？

そして、“姫”の特別な寵愛をより一層手に入れ、独占するために、より一層“姫”への忠誠と奉仕に傾倒していく。

一方で、特別な存在だった“姫”を マリオ に奪われた、他のギルドメンバーの心境はどうだろうか？

当然面白くはないだろう。憧れの“姫”を取られちゃったんだからな。

彼らは マリオ への怒りと嫉妬を募らせると同時に、“姫”の

心を自分たちの元へと取り戻すため、より一層“姫”への忠誠と奉仕に傾倒していく。

そして、そんな感動に打ち震える　マリオ　君と、嫉妬に歪む　キノコ王国　のその他大勢のリアクションを見てだな、　ピーチ姫　は『チャホヤされたい願望』を満たすと同時に、『自らが愚民どもに与えてやったものの価値の大きさ』や、ひいては『自分の女としての価値の高さ』を実感して、満足を得る。

しかし、さっきも言ったように、人間ってのは『慣れる』生き物だ。

『マリオ　が彼氏待遇になる』という一大イベントで激震が走った　キノコ王国　も、何日かすればそれもただの日常になってしまふ。

日常では得られない激烈な刺激を求めて“姫”をやっている　ピーチ姫　にとって、それは面白くない。

よって、次の手を打つことになる。

マリオ　に飽きた　ピーチ姫　は、ギルド内の別の男　仮に　ルイージ　としようか　に手を出す。たいていは『マリオ　には内緒よ』という設定がつく。

この秘密の関係は、退屈だった日常に新たな刺激をもたらしてくれる。

ルイージ　の立場から見ても、これは悪い話じゃあない。むしろ、降って湧いた幸運だ。　マリオ　に独占されていた　ピーチ姫　が自分のモノになるんだから。

ピーチ姫 をモノにすることで、ギルド内の男のヒエラルキー最上位に位置していた マリオ に取って代わって自分が最上位になり、それまで我が物顔で振る舞っていた マリオ を蹴落とせる快感までセツトだ。『マリオさまあwww』って感じで、最高の気分だろう。

そんな ルイージ を見て、 ピーチ姫 もご満悦だ。

なーんかみんなのテンションがみるみる下がってるけど……いや、そんなんで人生最高の気分になっちゃう人間の話を聞いてげんなりする気持ちは判るし、その感覚は正しいとも思う。

こういう浅ましい優越感に何の疑問も嫌悪感も持たなくなったら、人間おしまいだ。

だが、浅ましいヤツらだって蔑むだけで片づけしないで、そういう人間が存在するっていうこと、あるいは置かれた環境によってそういう風になっちゃってしまう人間がいるっていうことは、心の片隅にでも覚えておいて欲しい。

『異常な状況下で自分を保つ』っていうのは、とても難しいことなんだ。

世の中そう誰もが『どんな時も決して揺るがない強固な自分』なんてご立派なものを持つてるわけじゃないから……。

決して他人事じゃないぜ？ 身近な例を出せば、ススキノの街が無法地帯になっちゃったことは知ってるだろう？ この 大災害 の世界こそ、まさしくその異常な状況下ってヤツだ。

この先何が起こるか判ったもんじゃないから……。よけいなお世話かもしれないが、何があってもいいように心構えをしておいて

損は無いと思うぜ。

さて、秘密の關係の成立で ピーチ姫 の二股による三角關係が成立したわけだが、こんな秘密、いつまでも隠し通せるもんじやねえ。

っていつかぶっちゃけすぐ発覚する。発覚するんだが ピーチ姫 にとってはそれは何ら問題ではない。むしろ期待通りの展開だ。

退屈な日常に刺激をもたらす、新たなイベントの発生だからな。

シヨックなのは期待を裏切られたのは マリオ と ルイージ の2人だな。『実は二股かけられてました』とか最悪の展開だよな。

ここで2人の男たちが一致団結して ピーチ姫 の手酷い裏切りを糾弾し、それを理由にギルドから追放する展開になれば、被害はまだ少なくともすむんだが……その程度のことでは“姫”の地位を失うようなヌルい女に“姫”は務まらねえ。

巧みに2人の間を泳ぎ渡り、男同士が『共食い』するように仕向けるのが定番よ。

こうやって第三者の視点で冷静に見れば、全ての元凶は ピーチ姫 だと判るが

マリオ からしてみたら、かつてはギルドの仲間だった ルイージ に裏切られ、男としての屈辱を舐めさせられたって怨恨が生まれてるし、 ルイージ の側だって マリオ から怨念剥き出しで攻撃されれば、元々我が物顔で ピーチ姫 を独占していた マリオ に対する恨みや嫉妬と、その裏返しに優越感があるから

売り言葉に買い言葉、泥沼バトルの開始だ。

その結果、キノコ王国には『ピーチ姫を巡って争うマリオとルイージ』という新たな構図が生まれるわけだが

これこそまさに“姫”にとつての至福。

自分を愛する2人の男が全力で戦争をおっぱじめるなんて、最高に燃えるシチュエーションってヤツだ。

口では『やめてー、わたしのためにあらそわないでー』とか言つて、あくまで自分は状況に巻きこまれただけの被害者ヅラしてどっちにもいい顔しつつ、『戦え！ もつと戦え！ 勝ったほうをあたしが全身全霊で愛してあげる！ アハハハハ！』ってな具合に煽つて、安全な場所から高みの見物さ。

こうして三角関係に発展することで、退屈な日常に新たな変化と刺激がもたらされたわけだが、それも続けばやっぱり飽きてくる。

この時点でだいたいオチが見えてると思うが、次にピーチ姫はさらに新しい3人目の男 仮名 クツパ大王 にコナをかけるに行く。

3人目に話を持つてく際によくあるパターンとしては、『対立を続ける2人の争いに心を痛めている』『私はこんな争いは望んでいない、2人ことはどちらも平等に好きだから、元通り仲良くして欲しい』的な設定でだな、『お悩み相談』って形式を取る手だな。

その際に、『このままでは私もつらいし、これ以上みんなを傷つけたくないからギルドやめます』って自分の引退をチラつかせて、このままだと“姫”がいなくなるっていう危機感を煽るのも定番だ。

この手は極めて有効だ。

何が有効かって、『相談相手が善人であるほど効く』からだ。

恐怖に震えて、あるいは悩むことに疲れて、今にも限界で崩れ落ちてしまいそうな、そんな女の涙を見て、その女のために自分を捨てられるような男……心からの善意と誠意で、親身になって相談に乗って、問題の解決に全力を尽くしてくれるような男にほど、有効だからだ。

“姫”の立場から見ても、下心を抱いて見返り欲しさに寄ってくる下卑た男が寄せる好意や称賛よりも、純粹に自分のために誠心誠意尽くしてくれる善良な男のものがほうが、より魅力的で刺激的で快感なのは、道理だろう？

自己陶醉のためだけに、他人の善意につけこんで平然と利用し、平然と使い捨てる。自分がそうするのは当然の権利だと思っていて、微塵も罪悪感を抱かない

そういう生き物が“姫”だ。

そしてさらにこの後どうなるかってことについては……もう大体想像できるよな？

クツパ の次は キノピオ 、 キノピオ の次は ドンキー  
コング ってな感じに、次から次へと寄生する男を乗り換えていく。

“姫”は自分にとって都合のいい男を直感的に嗅ぎ分けるセンサーのようなものを持っている。

まるでアフリカのサバンナの肉食獣のように、群れの中で最も力の劣る個体に的確に狙いをつけ、一頭ずつ確実に獲物を狩っていくんだ。

その繰り返しのために、かつては一緒にゲームを楽しんでいた仲間だった者たちが、憎しみ、いがみ合い、潰し合い……それが限界に達した時が、ギルドが崩壊する時だ。

こうして、冒険者ギルド キノコ王国 は跡形もなく消滅しました。

一方 ピーチ姫 は、また別の王国を探して旅立って行き、そして新たに見つけた王国で同じことを繰り返すのでしたとき。めでたしめでたし。

あー……みんなドン引きしてる？ ……してるよね、やっぱり。

まあ、その、しょうがないとは思うけど……もちろん、エルダール・テイル をプレイしている人間がこんなひどいヤツばかりってことはないし、それはみんなも知ってると思うけど……でも、中にはこういう人間もいる、決して善男善女ばかりの集まりじゃないってのは

ちょっと重たいけど、現実だ。

で、妙に具体的な例え話から察しがつくと思うが、俺のギルドのたどった末路も、だいたいさっき説明したような感じのそれだ。

いや、実際はさっきのは具体例のひとつに過ぎなくて、話の内容も キノコ王国 って架空のギルドの話に置き換えて話をぼかしたりと、君らに配慮して相当マイルドにアレンジしたつもりだったんだが……それでも生臭さは消しきれなかったっばいね……まあ、その、正直すまんかった。

『その時、俺は何をしていたのか』って？ ああ……そいつはいい質問で、痛い指摘だ。

『自分のギルドが崩壊していくのを黙って見ていたのか？』って疑問は当然だよな。

もっと言うと、『“姫”の誘惑に引つかかってギルドを潰した張本人がお前なんだろ？』って疑問な。

その2つの問いの答えは、どちらも『NO』だ。

俺は“姫”の言いなりになって自分のギルドを潰すような真似はしちやいねえ。

いや……そんな疑いの眼差しで見つめないでくれよう……傷ついちゃうじゃないか……。

そりやさあ！ 俺だって木や石でできてるわけじゃねえからよう！ 歳若い健全な男子としては、可愛い女の子は大好きだし、女の子から特別な好意を向けられれば嬉しいし、いい気にだつてなるさ！ そのへんは人並みにやることはやってるつもりだし、つつい火遊びに夢中になって手痛い思いをした若気の至りのな恥ずかしい過去だつてあるし、色恋沙汰について偉そうに聖人君子気取りでカッコ良く語る資格なんざねえんだけどさあ！

けどさ、そりやプライベートの話だぜ。ゲームの話とは別だ。

俺が何のために エルダー・テイル をプレイしてるのかって言ったら、そりやゲームを遊ぶためだ。ナンパしに来てるんじゃない。そこんところを切り分けられないプレイヤーが多いのは事実だが、俺は切り分けてる。女の子とゲーム以外の遊びをしたけりゃ、電源

落として誰か誘ってどっか行ってくて。

俺はゲーマーで、ゲームを愛していて、ゲームに特別な思い入れがあるんだ。エルダー・テイルを遊ぶ時間っていうのは、純粋にゲームを楽しむためだけにある時間なんだ。

そのゲーマーとしての俺から見ても、戦力として役に立たないわ、知識も無いわ、実力不足なら実力不足なりに努力しようって気があるなら応援する気にもなるが当然そんなつもりも無いわ、そもそもゲームに参加しないでチャットで周囲に男集めてイチャイチャするのに夢中だとか

そんな女のどこに好意を抱く要素があるんだ？

俺も言い寄られたりはしたんだよな。「判らないところがあるから教えて欲しいんです」みたいな感じで来てただけだよ、俺からすると「そんなもんいちいち人に訊いてんじゃねえ！自分で調べろ！」ってなもんでさ。

素人でもちよつと調べりゃ判るような初歩的なこと、それなりに遊んでたら知ってて当然のこと訊いてくるとかどんだけ向上心ないの？ 人頼る前に少しくらいは自分なりに努力しようと思わないの？ 自分なりにやってみてそれでも判らなかつたっていうなら俺も別にいいんだけどさー。

どっかの大規模戦闘イベント攻略した時なんかも、「さすがギルマスはすごいです、尊敬しちゃいます」「みたいな感じでめっちゃ持ち上げられたりしたけどさー。

お前、何がどう具体的にすごいのか判りもせず適当に言ってるだろう、と。

攻撃面ではかなり上手いこと行って一見派手に勝ってるように

は見えただけ、攻撃重視で前のめりに行き過ぎて味方の被害も大きくて、皺寄せ行っちゃった後衛連中に後で謝って報酬多めに分配してやらないとなーって、勝ちはしたが課題の残る戦闘だったなって反省してたところに、尊敬の眼差し全開で誉めまくられても、そういう状況じゃねえだろうが、遠回しに皮肉ってんのかこのアマ、としか思えなかったりさー。

俺としては、相手の性別が男か女かなんて、そんなゲームに無関係な部分はどうでもよくて、まず相手が一緒にゲームを遊ぶ仲間として信頼できるかどうかというのが第一だから、平然と無知を振りかざして周囲の足を引っ張る上に努力して改善する気ゼロのアホは正直あんまり相手にしたくない感じなんだなー。

こんな具合にまるつきり噛み合わなかったから、そのうち言い寄って来なくなつたよ。俺の方も相手にするの面倒くさいから無視してたし。

無視してたせいで、俺の預かり知らないところでギルドがどんどん食い荒らされていって、手遅れになるまで気づきもしなかったんだから、俺の対応も大失敗だったんだけど。

違和感に気づいたのは、目に見えて出席率が落ちだしてからのことだったな。パーティ編成しようにも人がいない。声かけても誰も来ない。

それで原因探つてたら、どいつもこいつもゲームそっちのけで“姫”を囲んでイチャついてるわけだ。

もちろん、ギルドマスターとしてはそんなものを見過ごすわけにはいかない。

その“姫”や取り巻きに対して、お前らは何をやっているのかと。みんなでお喋りして、楽しく交流することを悪いとは言わないが、ギルドメンバーとしての最低限の活動までサボって、ただダベりに来ているような有り様はどうなんだ、と問い質した。

ギルドの規模がある程度以上になると、施設の維持費など諸々の経費の負担も大きくなって、何もしないでいると資産が目減りしていく一方だ。

そうしたギルドを維持していくための必要経費は、当然ギルドメンバーの稼ぎで賄っている。

ギルドに籍だけ置いて、ギルドの施設や資産なんかの恩恵を受けおきながら、その恩恵に対する代価を払わないヤツがいるっていうのは、大問題だ。

サボってるヤツの分まで、真面目にやってるヤツが負担するのは、あきらかに不公平だろう？

そういったことを説明して、「今のお前らの態度は問題がある」と。「改めてくれるんならそれでいいが、ギルドに貢献する気の無いヤツには、それなりの措置を取らなきゃならない」と結んだ。

で、「そちらにはそちらの言い分があるだろうから、言いたいことがあれば言ってくれ」と、返事を要求した。

そんなにおかしなことは言っていないと思ってるんだが、どう思う？

俺は話をする前に、相手の回答を何種類か予想して、その回答ごとにどういう対処をするかってとこまで考えていたんだが……あの女の回答は俺の想像を超えたものだった。

「やだ……怖い……」

つて、はあああーッ!? てめえの気分や感想なんぞ誰も訊いてねえだろうがアーツ! 質問に答えることもできねえのかこんの腐れ脳ミソがッ!

……と、当時の俺はブチ切れたわけだが、それに対してまた周囲の男どもが、「大丈夫?」とか猫撫で声で“姫”に語りかけたりなかと思えば、「そんな言い方することないだろう」「彼女、恐がつているじゃないか」「ギルマス、ちよつとやり過ぎだよ」「みたいに、口々に俺に詰め寄ってきて……おいコラちよつと待て、なんで俺が一方的に悪いみたいなことになってんだ!? つぎっけんなコラアー!!!」

「いいの……ごめんなさい、わたしが悪いの……ギルマスを怒らせるようなこと言っちゃったから……」

てめーはてめーでなんで被害者ぶってんだああーッ!!! つーかギルドの運営の問題についての話してんのに、勝手に俺の気分の問題に矮小化させてんじゃねえーッ!!!

とまあ、ぐだぐだな有り様だったわけよ。

そして、それは全くもって“姫”の狙い通りの展開だった。

物事の道理の是非の話をすりゃあ、“姫”とその取り巻きの側に後ろ暗いことが多いのは、判りきった話でさ。

だから、意図的に話をすりかえて、感情に訴えかける方向で攻めてきた、と。

そんなふうに最初っからまともに答える気の無い相手に、まとも

にやろうとしたって、噛み合うわけがない。

それで俺は、まんまと乗せられて怒りを爆発させて　それは向こうからしたら注文通りのリアクションだ。

俺は俺で、未熟で力不足だったってことだ。

元々周囲の人間を上手く味方につけることはあの女の方が上で、だからこそ、さっきの場面でどいつもこいつも“姫”をかばって俺をなじるような展開になってたわけだし、また俺は俺で向こうの狙い通りにブチ切れちまったもんだから、俺が横暴な支配者で“姫”が被害者って構図がどんどん強化されて、周囲にもそう認知されていた。

そんなことを繰り返すうちに、俺はただ独り蚊帳の外に置かれて、完全に孤立しちまった。

ギルドマスターが自分のギルド内でハブられてぼっちとか、もうね……どんな惨状だったの。

もちろん俺だってそんな境遇に大人しく甘んじていたわけじゃない。目一杯抵抗は試みたが……まあ、焼け石に水だったな。

いや、思い出美化するのはやめよう。訂正する。

俺の抵抗は状況を悪化させる役にしか立たなかった、って断言しとく。

介入すればするほど、より状況が混乱していくっていうか、“姫”に利用されて混乱させられていく有り様だったからな。

でも当時は、“姫”って人種の存在も知らなくて、一体自分の何がどう悪かったのか、どこで何を間違えたのかもサッパリ判らなく

て、状況を悪化させるだけの空回りの努力を続けては、周囲の人間の敵意ばかりを買って

あがけばあかくほど深く沈んでいく、底なし沼にハマったような状態だった。

そんなわけで、俺のギルド内の人間関係が“姫”に壊されていくプロセス さっきの キノコ王国 のような展開は、いつの間にかギルド内で孤立していた俺とは無関係なところで起きた。

大まかな流れとしては、まず最初に辞めていったのは、真面目でやる気があって有能な連中だった。真面目にやってるヤツほどバカを見るギルドで誰ががんばる気になれるのかって考えたら、当然の反応だ。

そして、真面目でやる気があって有能な人材を欲しがるギルドはどこにもある。そいつらはみんな、別のギルドに移っていった。

次に、ギルド内の内輪揉め さっき説明したような流れの中で、ギルド内の主導権争いに敗れて脱落したヤツらが辞めていった。

そして最後に、“姫”とその取り巻き つまり、俺以外の全員が、辞めた。

その上で、“姫”を中心にした新しいギルドを作った。

ギルドマスターを辞めさせて追い払うには、ギルドマスター本人 この場合は俺の同意を得ない限り不可能だ。別の人間にギルドマスターの地位や権限を引き継ぐゲームシステム上の手続きが必要になるからな。

だが、ギルドの邪魔者が俺一人だけなら、追い出すよりも全員で

新天地を作って移り住んだほうが手っ取り早いってことだ。

自分のギルドで何が起きていたのかを知ったのは、全てが終わった後のことだった。

もちろん悔やんだが、後悔役に立たず、何もかもが遅すぎた。

かくして、俺のギルドは エルダー・テイル の世界から消滅し  
そして、俺自身もまた エルダー・テイル の引退を決意した  
んだ。

『エルダー・テイル やめようと思った』なんて、もっともらしい<sup>モロク</sup>独白をたれ流してはみたが、実際にやめてなんかいないのは、こうしてここで君らと喋ってる時点で明らかなかだけどさ。

あの時が分岐点のひとつだったのは、確かだろうな。

あそこでやめてたら、今こうして 大災害 に巻き込まれて、異世界でのサバイバルを強いられて帰れる見通しもなく、この先どうなるかもさっぱり判らない……なんてことには、なっていないはずだからな。

今さら言ってもしょうがないことだが、過去を振り返って『もし』たら『れば』を言いたくなるのは、哀しい人の性<sup>サガ</sup>ってヤツでさ。

まあ、ここまでの話の流れでだいたい展開読めてると思うんだけどさ、このやめようかどうかってタイミングでソウジのヤツと出会っちゃまって、それでうっかり「もうちょっと続けてみようかな」って気になっちゃったのが、こここの分岐点の選択肢を間違えた瞬間だな。記念すべき1回目の『ソウジのせい』だ。

けど、じゃあこの時の選択を本気で後悔しているのかって言われたら…… あんな惨めな気持ちのまま、醜態を晒して負け犬のようにエルダー・テイル の世界を追い出されるなんて、ひでえバッドエンドだ。そのままやめてたほうが、後悔の度合いはデカかったと思う。

それに、この日からアイツと一緒に過ごした月日の楽しさや豊かさを思えば……いや、決して楽しいことばかりではなくて、苦い思い出も山ほどあって、手放しに喜べはしないんだが……でも、ここでやめなかったのは、間違いではなかったとは思ってる。

自分のギルドを終わりにすることについては、特にためらいはなかった。

アキバの街のギルド会館に行つて、決められた操作を何手順かして、確認を求めるメッセージにOKすれば、あっさり終了。2年かけて育ててきた俺のギルド アキバ幕府 はこれにて消滅、一件落着いてなもんだ。

それでいいのかと己に問えば、悔しい気持ちがかみあげてくるのは事実さ。しかし、こうなっちまったら今さらじたばたしたってどうこうなるもんでもねえ。

所属メンバーがギルマス1人のギルドって、そんなもんギルドとは言わないだろう。ゲームシステム上は『1人ギルド』が存在することは可能だけどさ、だからってそんなものを残しておいても、よけい惨めな気分になるだけだ。

もう一度やり直すって選択肢も、あるにはあるんだろうが……まあ、無理だな。

今までの2年間を思い出してみても、もう一度これからその2年分をやり直すのかって想像しただけでも、相当重たい。そりゃただの苦行だ。

ゲームってのは楽しみのためにやるもんだ。楽しいから2年遊んでこれたんだ。ただの苦行を2年も続けられないのは判りきってる。仮にそれをやったとしても、元通りのものがもう一度手に入ったりはしないってのも、判りきってるしな。

俺のギルドが過去にめちゃくちやにぶっ潰されたって事實は変わらないし、去って行った連中が戻ってくるわけでもないし……それに戻ってきたとして、一切わだかまりなく昔のようにやっていけるのかっていったら、そりゃ無理だろうよ。

だから、ここでちゃんと終わりにしたほうがいい。その判断は揺るがないし、後悔も無い。

残された俺のステータス画面には『所属ギルド：なし』の表示。自分で決めたこととはいえ、画面を眺めているだけでなんとも寂しい気持ちになったもんさ。

あとは エルダー・テイル からログアウトして、ゲームソフトをアンインストールすれば、この世界とは永久におさらばだ。

だが、ギルドをなくすところまではすんなり行けたが、いざゲームそのものをやめるとなると、ためらいが生じた。

元はと言えば、俺がこうして何もかもに絶望した最悪の気分を追いかめたのは、ギルド内での人間関係のトラブルが原因だ。エルダー・テイル というゲームそのものが嫌になったのかっていったら……それはまた別の話なんだよな。

1998年の発売から、度重なるアップデートや拡張パックによる追加要素の導入を経てきた エルダー・テイル は、10年以上

に渡る歴史の蓄積にふさわしく、ちょっとやさつとじゃ遊び尽くせないほど膨大な世界が広がっている。

俺のプレイ歴は2年だが、その程度ではとても エルダー・ティル を極めたただとか、遊び尽くしたとか言えたもんじゃない。攻略済みのクエストと未挑戦のクエストを比べたら、圧倒的に未挑戦のものの方が多い。

だから、いったんゲームのことを思い浮かべてしまうと、あれもやりたいこれもやりたい、そういえばあれもやっていなかった、あの後挑戦する計画でいたのに 　　そういう後悔や未練が次々と出てきてしまう。身に染みついたゲーマーの習性だな。

あー……何かこう、きっかけを探している、って状態になったことって、ないかい？

そんな時の俺が、まさしくそれでさ。

目の前に2つの選択肢があって、どちらを選ぶか迷っていて、自分ではとても決められそうにない。

かといって、そのまま立ち止まっても何も変わらない。

先に進むためには、どちらかを必ず選ばなければいけない。そんな時って……あるだろう？

最初の一步だけでも、踏み出せばいい。

そうすれば、そこから先はちゃんと進んで行けるはずなのに、その最初の一步が踏み出せない。ほんの少し、背中を押してくれるだけでもいいのに。誰でもいいし、何でもいい……ってな。

まあ、そうやって何かにすがろうとしている時点でよろしくないんだが……心が参ってる時ってのは、どうしてもそういう風になっちゃまうもんだよな。……そんな感じだったよ。

やめるべきか、続けるべきか。

その答えを出せないまま、俺はアキバの街を出た。

街中に居たくはなかった。居続ければ高い確率で知り合いと遭遇することになる。そうだったら、それが俺のかつてのギルド関係者なら険悪なことになるだろうし、そうではない普通の知り合いだったとしても、事情を訊かれるだろう。問われれば、答えないわけにもいかない。

そういうやりとりを想像しただけでも、煩わしかった。

街のゲートをくぐって、人気を避けて脇道へ。割れたアスファルトの路面に立ち並ぶ廃ビルと、生い茂る緑の木々が同居した不可思議な光景。

見慣れたその景色の中に、アイツが ソウジロウが居た。

といつても、この時点ではただ通りすがりに見かけただけで、知りあったわけでも言葉を交わしたわけでもない。名前だって、画面上に表示されてるから自己紹介の必要もなく判るっただけだ。

見た瞬間にコイツは初心者だと判った。なぜなら、レベルが4だったからだ。

君らも経験しただろうから判ると思うが、キャラクターを作成してゲームを開始した直後に強制的にやることになるチュートリアルクエストを全て終わると、レベルが3上がるようになってる。1+3=4だな。

見た目で判る範囲の装備も、同じ サムライ 武士 の俺には見覚えのある初期装備の数々だ。

サブキャラ？ ああ、そいつは初心者にしちゃ鋭い指摘だ。なるほど、言われてみれば確かにそういう可能性もあるな。

でも、新しく作った2人目以降のサブキャラ 見た目は初心者でも操作してるプレイヤーが熟練者ってケースじゃないってのは、動きを見れば判る。

微妙にドンくさいっていうか、いちいち操作法や特技の効果を確認しながらやっているような感じでさ。最も出現モンスターのレベル帯が低いアキバの街周辺に出てくる 緑小鬼 ゴブリン 相手に、互角の死闘を演じちゃってるようなありさまだったんだぜ？

どう見ても、『今日ゲームを始めました』『チュートリアル終わったんで試しに外出てみました』って感じの、初心者中の初心者だったな。

見ている、思わず懐かしくなっちゃったね。ああ、俺にもこんな頃があったなあ、って。

これまでの2年間の思い出が、まるで走馬灯のように……っていうと縁起でもねえな！ まあ、こう、いろいろ過去を振り返って、しみじみとしちゃったわけだよ。

そうやって俺がソウジを眺めていると、その脇を1人の アサシ 暗殺者らしきプレイヤーが通りすぎた。それ自体は別におかしいことじゃない……はずなんだが、俺は不自然さを感じていた。

普通、特に用事もないどうでもいいゾーンはダッシュ移動でさっさと通り過ぎるものなんだが、その 暗殺者 の移動はなんか中途半端というか、ダッシュ移動と徒歩移動をこまめに繰り返して、まるで他の誰かに移動速度を合わせているような

そこまで考えた瞬間、俺は反射的にマップ画面を呼び出してチェックしていた。

画面に表示されているのは、自分の位置を示す中心点に、少し離れてブルーのアイコンが2つ これはソウジロウと近づいてきた奇妙な動きの 暗殺者 のものだ。

そして、その 暗殺者 の背後から接近してくるレッドのアイコンが3つ……やっぱりカツ！ こいつ、MPKを狙ってやがる！俺はそう直感した。

MPKつてのは『モンスター・プレイヤー・キル』の略だ。

PKがプレイヤーが直接プレイヤーと戦って殺害することなら、『モンスターを使って間接的かつ意図的にプレイヤーを殺害する』のがMPKだ。

やり方はいろいろあるが、今回のケースは、PKしたい対象を殺せるだけの強さを持ったモンスターに自分を狙わせた上で、PK対象の近くまで誘導して押しつける方法だな。

やられた側からすると、不意に誰かが自分の近くを通り過ぎたとたんに、絶対に勝てない高レベルモンスターに取り囲まれてポッコポコにされて殺されるという、なんとも理不尽なことになる。

この時、背後から接近してきた3体のモンスターは、いずれも<sup>ザイトマン</sup>蜥蜴人。レベルは25。この近辺のレベル帯と明らかにズレてるから、どっか別の場所からここまで引つ張ってきたんだろうな。わざわざご苦労なこった。

俺は心の中でこの通りすがりの 暗殺者 をクズだと断じた。

ゲームには何の得にもならないPK行為をするヤツ、それも直接己の身を晒して直接PKを挑むのではなく、MPKなんて遠回りで陰湿なことをやるヤツだからだ。

PKのゲーム的なメリットは、倒した相手が死亡時にバラまく所持品や金を自分のものにできることだ。

だが、この時のソウジみたいに初期装備に身を固めた、いかにも今日ゲーム始めましたってプレイヤーが、奪うだけの価値がある資

産なんか持つてるわけがねえ。

ハッキリ言っただけなら、レベル相応のクエストをこなすほうがずっと効率がいいし、PKやるにしても、もっと資産を持つてるヤツを狙わなければ意味が無い。

ゲーム的なメリットが一切無いとなると、そんなことをあえてやる理由は、プレイヤーの気分の問題くらいだ。『ゲーム的なメリットはなくても、そうするのが楽しいから』ってのは、ゲームを遊ぶ上で重要な動機になり得る。ゲームってのは、楽しみのためにやるものだからな。

だとすると、コイツは何の得にもならないPK行為 弱者を一方的に虐殺する行為そのものが、純粹に楽しいってことだ。

さらに腹が立つのは、コイツがその手法にMPKを使っていることだ。

いや、直接PKしたとしても、相手が素人丸出しの初心者じゃあただの弱い者イジメであることに変わりねえが、それでもまだ『俺はお前を殺す』という明確な意思表示をして、自らの手を汚しているだけ、まだマシだ。

自分で直接手を下すことすらせず、格上のモンスターを押しつけて、慌てふためく様や突然の理不尽な死に戸惑い嘆く様を、遠巻きに笑いものにしてうって魂胆が陰湿なんだよ。

それと、弱い者イジメをわざわざMPKでやることの陰湿さってのは、『行為を咎められた時に言い訳ができる、逃げ道を用意してる』って点にもある。

これがPKなら、『お前今PKしただろ』って指摘されたとして、言い訳しようがない。なにせ直接攻撃を加えてブツ殺したんだからな。

しかしM P Kは事故や偶然を装える。『そういうつもりはなかった、事故だった』って言えるんだ。

自分では知らないうちに、背後にモンスターを引き連れてた経験ってないかい？

モンスターから狙われていることに気づかないまま移動を続けて、知らず知らずのうちに通りすがりの誰かを巻きこんじまう事故ってのは、たまにあるんだ。

で、そういう実例があるのをいいことに、故意にやったM P Kを偶然的事故だったと言い張るヤツもいる。

俺がこの手のM P Kを、P Kよりなお卑怯だっっていうのが判るだらう？

この時ソウジにM P Kを仕掛けたヤツは、明らかに故意だ。

連れてきたモンスターが自分を見失わないように、移動速度を調節してる時点で判る。背後から迫るモンスターに気づかないまま移動してるヤツの自然な動きじゃねえ。

と、ここまででは俺の個人的な主張を喋ってきたが、そんな一方的で簡単な話で片づく問題じゃあないのが、厄介なところなんだよな。

当然だけども、P Kやる側にだって主張はあるんだよ。

一番大きいものが『ゲームの仕様としてP K（およびM P K）が可能である』ってことだ。

街中がP K禁止エリアになってるのは知ってるだろう？ 禁止エリアを指定するってことは、裏を返せばそれ以外の場所ではやっていいってことでもある、とも言える。

ゲームの仕様として可能になってる以上、P Kをするのもしいのも個人の自由だ、咎められる謂れは無い、っていうのがよくあ

る主張だな。

個人の自由……自由ねえ……。

まッ、俺も自由は好きさ。他人に一方的に何かを押しつけられたり、強制されるのはたまらなく不愉快だ。そんなもんはクソ喰らえ、自由万歳、ってな。

だがよう、自由ってのは、もっと貴いものっていうか……それなりの責任とか、重みを伴った言葉っていうか……上手くは言えないんだが、そういう風に思うんだよな。

『弱いヤツを一方的に弄り殺しにする自由』っていうのは、どうなんだ？

自分が絶対安全で、何のリスクも背負わず代償も支払わない立場で、一方的にふりかざす自由。その自由でもって、他の誰かの自由を踏みにじるっていうのは、さ。

まあ、そういう自由があってもいいと、認めてもいい。認めてもいいが、そのかわりに俺の側にだって、俺のやりたいようにする自由があるはずだ。

だから、この時も俺の自由にやらせてもらうことにした。

『MPKする自由』があるっていうんなら、『MPKを妨害する自由』があつたっていいはずだろう？

25レベルのリザードマン3体に対し、チュートリアルを終えたばかりの4レベルの 武士 が戦っても勝ち目はゼロだが、同じ 武士 でも80レベルの 武士 すなわち、かつてのこの俺様こと“剣豪將軍”ヨシテルならば、逆にリザードマンどものほうの勝ち目がゼロよ。

見てろよMPK野郎。てめえの思い通りにはさせねえ　と、気合を入れたその時、

「大丈夫ですか！　今助けます！」

4レベルのソウジロウさんが自分から25レベルのリザードマン3体に突撃を開始するという予想外のアクセシデント発生ー！！

いや、だいたいのところは判るんだけどさあ！

その時ド素人だったソウジはMPKという概念を理解していなかった。俺の側から見たら、モンスターを背後に従えた　暗殺者の動きはMPK狙いの誘導だと読めるが、ソウジの側からはモンスターに追われて必死で逃げているように見えたってのは、想像に難くない。

自分と敵の戦力を比較して勝率計算できるだけの知識も無いから、平気で突っ込めたんだろう。

……いや、そこは違うか。仮に知識があつたとしても、アイツは突っ込むな。おバカだから。

好意的な言い方をすれば、『誰かを助けるために己の身をためらわずに捨てるヤツ』とも言えるんだが……俺から言わせれば、アイツは考えなしの大バカ野郎だ。

あん？　いい人じゃないかって？　バカ呼ばわりはひどい？

うん、その言い分は判る……判るんだが、この後何度も何度もアイツの突撃癖の尻拭いに悩まされることになるのが、俺なんだ。そのへんのくわしい話はまた後ですとして、俺には文句を言う資格があると！　声を大にして言っておこうッ！

「スタアアップ！ おいそのの サムライ 武士 止まれえー！！」

俺もあわててソウジを追って突撃を開始、それと同時に挑発特タフントスキル技  
武士の挑戦 を発動する。

「えっ？」

言われるままに動きを止めたソウジを追いぬいて、モンスターの前に躍り出る。挑発特技の効果もあって、3体のリザードマンは俺を攻撃目標と定めて総攻撃を開始した。まずは一安心だ。

「あのなあ！ 突っこむ前に敵のレベルくらい確認しろよッ！」

一斉に殴りかかってくるリザードマンを放置して、俺は叫んだ。これも声を大にして言いたいことだ。エルダー・テイル の基本中の基本！

エルダー・テイル ではレベルを基準値としてゲームバランスを取っている といっても、膨大な要素が複雑に連動する近代のRPGで、完璧なバランス調整というのは不可能だから例外も多いが それでも最低限の目安として機能する程度には、数値が整備されている。敵味方のレベルや人数を比べれば、有利不利や勝ち負けがだいたいの予想できるようになっているんだ。

敵の詳細なデータまで知ろうとするなら、専用のモンスター識別用特技やサブ職なんかが必要になるが……そういったものをいっさい修得していなくても、名前とレベルだけは表示されるようになってる。つまり、誰でも簡単に調べられる基礎情報だ。

いいか、大事なことなのでもう一度繰り返すぞ。知らない敵に遭遇したら、まずレベルを確認しろ。戦うかどうかの判断はそれから

だ。

君らにも、ぜひ心に刻んでおいてもらいたい。よくあるセリフだが、勇気と無謀をはきちがえちゃあいかんのだ。

「おまえ今、MPK仕掛けられてたんだぞ！」

「え、えむ、ピー……??？」

「……そこから説明が必要か。えーと、あんな、MPKってのはだ  
な」

そのあたりの説明はさつきしたから省略な。なんにも知らないソウジロウ君にも同じことを説明してやったと思ってくれ。

その説明の間も、俺は丸腰のままモンスターに一方的に殴られっぱなしでいたが、これは意図的な演出だ。彼我のレベル差は55。

3体ばかりで攻撃され続けても、HP生命力を示すゲージが目視できるかどうか微妙な量、ちまちまと減っていく程度のダメージしか受けない。だから、このモンスターどもは俺の強さを演出するための小道具。後々の布石として使わせてもらうことにした。

「あ……今のはそういうことだったんですね。あの、ところで……」  
「なんだ？」

「えっと、さつきからずっと攻撃されてますけど、大丈夫なんです  
か？」

「ああ、別にほつといてもどうってことないが……気になるってんなら片づけようか？ ちょっと待ってな」

ソウジから突っこまれた俺は、戦闘特技 居合い抜き を発動した。丸腰の状態から瞬時に放たれる抜き打ちの2連撃に、目の前にいたりザードマンが即死。それと同時に、俺の左右の手には 居合い抜き の効果で2本の刀が即座に準備され、武装状態への移行が完了する。

あとは得意の二刀流でもって、右、左、と攻撃をくりかえして、モンスターは全滅、戦闘終了。一方的な展開だが、レベル差が55もある戦闘なんて、こんなもんだ。

だが、こんなザコモンスターはただの前座にすぎない。本命はMPKを仕掛けてきた暗殺者だ。

「おい、素人狩って喜んでる陰険チキン野郎！ 隠れて見てるんだろ！？ PKやりたいんなら、俺様が相手になってやんよ！ どこからでもかかってきなッ！」

ゲーム画面上にも周辺マップにもMPK野郎の姿は表示されていないが、ヤツが暗殺者用の隠密特技を使って隠れているだけだ。つてのは簡単に想像がつく。

MPKの手順として、誘導してきたモンスターを標的に押しつける必要がある。標的の近くまで誘導が成功した段階で、隠密特技や敵懐心減少<sup>ヘイト</sup>特技を使うことでモンスターの狙いを自分から標的に移し変える、っていうのがよくある手口だ。（この時はソウジが自分からモンスターに突っこんでいったせいで、その必要はなかったが）

加えて、MPKを仕掛ける側の心理として、『標的が無様に死ぬ姿を眺めたい』という欲求が必ずある。そういう人種にとって、殺すことは目的じゃあない。殺しを『愉しむ』ことこそが目的なんだ。だから、画面にMPK野郎の姿が表示されてないっていうのは、すでにここから立ち去ってどこにも居ないと見るべきじゃあない。近くに隠れ潜んでいると見るべきだ。

現にMPK野郎が、先ほどの俺の挑発への返事としてよこしてきたのは、堂々たる一騎討ちの申し出に応じる名乗りではなく、1本の矢　おそらくは、隠密状態であることを条件に発動可能な暗

殺者 用の強力な奇襲特技！ 案の定、隠れてやがった！

だが、その奇襲も俺の読みの範疇だ。この手の陰険野郎が正々堂々と戦うわけがねえってのはお約束だからな。

君らだって今、予想通りの展開だって思っただろう？ 顔がちつとも驚いてないもんな。判るぜ。

「見え透いてるんだよツ、マヌケが！」

俺はあらかじめ準備していた 矢斬り を発動させて、飛来する矢を防いだ。

この防御特技は、その名の通り敵の飛び道具を斬り払って射撃を無効化する。加えて、特技の習熟段階に応じた確率で、攻撃してきた相手に矢弾を跳ね返す反撃能力も備えている。

習熟段階が 奥伝級 に達している俺の 矢斬り は見事に反撃能力を発動し、飛んできた矢は動画を逆再生するように元の軌道をなぞって、少し離れた廃ビルの陰から上半身を乗り出して弓を構えているMPK野郎の元へ帰っていった。

どうだ見たかこの野郎ツ！ 俺がプレイヤー間でイマイチ評価の高い 矢斬り を地味に鍛えていたのも、物陰に隠れて遠くから一方的に狙い撃つてくるようなヤツに それがモンスターよりも陰険なプレイヤーならなおさらだ カウンターが決まると、スカッとザマ見るな最高気分になれるからなんだよなっ！

特にPVP（プレイヤー同士でやる対人戦闘）じゃ、プレイヤー間であまり評価されていないことが逆に奇襲性を増していて、相手の動揺を誘うのにも最適なのさ！

君らも、ここぞって時の決め技が不発に終わったことくらい、あるだろう？

そういう時って、精神的ショックもでかいし、戦闘の組み立ての計算が一気に狂うこともあって、立て直すのに苦労するよな。

だから、もし今後の成長で余裕があったら、こういう隠し玉的な技をこっそり仕込んでおくのもいい手だぜ。駆け引きってのは数値の強弱だけで決まるもんじゃやないからな。数値の強弱が全てだと思いきゃ、こんでる単純ゴリ押し野郎ほど、こういう搦め手に面白いようにハマってくれるぜえー！。

とまあ、そんな具合に 矢斬り のカウンターを華麗に決めた俺は、すかさず全力ダッシュで追撃を開始した。

「汚ねえ矢ア飛ばして、ご丁寧に自分の位置を知らせてくれてありがとよ！ 攻撃してくるってことは、交戦の意思ありってことだよなア？ さあ、俺様と勝負だあ！」

一直線に突進してくる俺を見たMPK野郎は、あわてて隠れていた廃ビルの陰から飛び出して、アキバの街 PK禁止の安全ゾーンを指して、一目散に逃げ出した。

まッ、ああいう陰湿な手口を好む輩に、己の身を晒して直接やりあう度胸なんて無いのもお約束だし……そういう度胸の無さに揺さぶりをかけるために、こっちの強さをアピールする演出入れたり、奇襲を先読みして潰したりして、勝ち目が薄いと思わせて逃げだすように仕向けたんだしな。

俺も向こうも80レベル同士だったから、まともに正面から一騎打ちをしたら レベルが一緒でも装備やスキルの差や、互いの相性もあるから一概に互角とは言えないとしても 少なくとも必勝とはいかないだろう。この展開で、オチが振り返りに遭いましたってんじゃあ、いくらなんでも格好がつかない。

それに、ここでMPK野郎をブツ殺したところで、死んでも無限

に復活できる仕様の エルダー・テイル じゃたいした意味は無い。重武装の 武士 と軽装で俊敏な 暗殺者 とでは足の速さじゃ勝ち目は無いっていうのも初めっから判ってる。

ここは追い払えればそれで充分って判断だな。

「カツコつけやがって、ヒーロー気取りかよ！ だせえんだよ、バーカ！」

どうやら俺が追いつけないと判ったせいか、MPK野郎はとたんに元気になって威勢のいいこと抜かしてきやがった。

「は？ ゲームの中ですらカツコ良く生きられない陰険チキン野郎が何言ってるの？ みつともない捨てゼリフ吐いて全力で逃げだすって、それこそヒーローにやられるザコキャラまんまの行動じゃねーか！ てめえのほうがよくばどだせえんだよ、バーカ！」

だが、俺様はリアル挑発特技の応酬だつて得意なんだぜ？ 気分良く言い逃げなんてさせるものかよ！ 何倍にもして言い返してやっただぜ！

え？ そんなもの何の自慢にもならない？ っていうか、そんなんだからミナミ敵に回して賞金かけられるんだつて？ えー、あのー……… すいません、もう少し、その、手心を加えて欲しいっていうか、あまりクリティカルな指摘をされると心が痛いっていうか  
え？ そんなのどうでもいいから早く続き喋れ？ あ、はい、すいません。

えー、そんなわけで、MPK野郎を追っ払ってソウジの元へ戻ってきました、と。

「まったく、つまんねえヤツがいたもんだ。なあ？」

「えっと、助けて頂いて、ありがとうございます」

「ああいう陰湿なやり口にムカついたから邪魔してやっただけで、助けたのはついでみたいなもんだ。別に礼を言われるようなことじやねえよ」

改まって礼を言われると正直照れくさい。だからって、照れ隠しに言ってるわけじゃなくて、ムカついたからというのは俺の本音で純粋な動機だ。感謝や賞賛が欲しくてやったわけじゃない。

……べつ、別にアンタのためにやってあげたんじゃないんだからねっ！ 本当なんだからねっ！ あ、ツンデレアピールとかいらないっすか？

「でも、助けてもらったことには変わりありません。ありがとうございます」

ボイスチャットから聞こえてきた、ちょうど声変わりの時期の野郎にありがちな微妙な感じの声からすると、たぶん中学生くらいの年齢なんだろう。その若さからは不釣り合いな、育ちや品の良さを感じさせる礼儀正しさでもって、ソウジは重ねて礼を言った。

そんなソウジに、俺はコイツがバカなのか賢いのかよく判らなくなっただな。

「まあ、その話はいいや。それより、ああいう陰険野郎はしつこいと相場が決まってる。また引き返してこないとも限らないから、一緒についててやるっか？」

「そんなことまでしてもらって、いいんですか？」

「いや……ヒマでやることもないし……」

このまま俺が立ち去った後、一人になったソウジが報復のPKを

されたら、俺の努力が台無しだからな。一応念のためってヤツだ。それに、ヒマなのは本当だし……いやほらギルドなくなっちゃったばっかりでさ……。

それで、そのままソウジのプレイを横で見守ることになったんだが……見守っていたのは最初の5分くらいだったな。

なんていうかさ、こう、みんなが集まってゲームなりスポーツなり何なりやってるシチュエーションで、一人へタクソなヤツがいたとしてさ。そのへタクソが失敗し続けるのを黙って見てるのも、やらしいじゃん？「こうするといいぞ」みたいに、アドバイスとかするよな？

で、口で説明しても上手く伝わらないことも多くてさ、そういう時は、「じゃあちよつと貸してみるよ」ってゲーム機なりボールなりを拝借して、直接教えたりするよな？

つまりはそういうことだよ。

ソウジのあまりのへっぽこプレイっぷりに、ついつい横から控えめに口を出してはみたものの、口で言っただけじゃ今ひとつ伝わらなくて、「じゃあちよつとお手本見せてやるよ」と、師範システム使ってレベルをソウジに合わせてパーティ組んで……気がついたら、一緒になって遊んじまってたよ。

いや、初心者相手に上級者ぶって偉そうにアドバイスとか、そういう押しつけがましいのが死ぬほどうざい行為だったのは、俺だって判ってる。

そもそも俺はそんな見ず知らずのヤツにまで押し売りしてまわるほど親切心にあふれた人間でもねえし、ちよつともうざがってるように見えたら、無理してまで関わるうとは思わねえよ。

親切の押し売りとか、やるのもやられるのも面倒くせえ。

だがなあ　　ここでもまた『ソウジのせい』なんだが　　アイツ  
があんまりにも無知すぎるのと、素直すぎるのとでなあ。

ひとつ何かを教えてやるたんびに、新鮮な感動を全面に出して驚  
きと感謝を連発して、もつともつとせがむもんだから、俺もつい  
つい乗せられちまってさあ。

つつても、その日俺が説明したことなんて、全然大した知識でも  
なんでもないんだけどな。だって、レベル1ケタで受けられるクエ  
ストに、そんな特別な知識とかテクニクとか、要求されたりしな  
いだろ？

「お前、ほんとなんにも知らねえんだな」

あまりの無知っぷりに、そう突っこんでみたらさ、アイツなんて  
返したと思う？

「そんなことありませんよ！　ちゃんと説明書も読みましたし、公  
式サイトだって隅々まで見ました！」

って自信満々に言うんだけどよ、だーからそれをなにも知らねえ  
って言うんだよッ。

君ら、　エルダー・テイル　の説明書や公式サイト、隅々ま  
で見たことある？　あれ、ぶつちやけ役に立つ情報載ってないよな  
？　操作説明くらいか？　そのまま通じる有益な情報って。

まあ当然っていや当然なんだけどさ。

エルダー・テイル　って年イチくらいのペースで拡張パツクが  
出でて、そのたびに新要素がガンガンに追加されるし、それ以外に  
もこまめにパツクが当たってちよくちよく調整や追加が入るから、  
ゲーム内の要素がほぼリアルタイムに近い勢いで流動的に変わりま

くってるんだよな。

その更新速度に対して、本体付属の説明書 紙媒体の印刷物が追いつくわけがない。

そういつたりアルタイム性に対応するためにあるのが公式サイトなんだが、そつちはそつちで突っこんだ内容を書くわけにはいかないつても、判るよな？

公式サイトにあんまり具体的な攻略法を書いたらネタバレもいとこだし、そんなのあったら大半のヤツがその通りにしかプレイしなくなるだろうから、プレイヤーの遊び方の自由を奪うことにもなる。それと、いくら正当な評価だつっても、このクエストは苦勞の割に実入りが少ないからやめとけとか、この追加特技はしょっぱい性能だから鍛える価値無しだとか、自分とこの商品に批判的な内容を書くわけにもいかないだろう？

だから、学校の教科書の文面みたいな当たり障りの無い内容イコール、大して役に立たない内容にならざるを得ないんだよな。

まあ、素人なりに一生懸命勉強しようとした意欲は買う。きつとコイツは学校の勉強も毎日予習復習を欠かさないタイプだろう。そう思ったために話を振ってみたら、「えっ？ なんでそんなことまで判るんですか？」って、どこまで天然なんだコイツは。

そんな余談はさておき、さつき君らに説明したような、公式の付属物が役に立たない仕組みをソウジのヤツにも説明した上で、

「俺がさつき説明したことだって、そこらの攻略サイトやまとめwikiの初心者FAQのページでも見れば、どこにでも書いてあるようなことばかりだぜ？ そのくらいのこととはちゃんと自分で調べておいたほうがいいぞ？」

最大限の親切のつもりでこう言った。こんな様子じゃ、今後ゲーム続けていく上で苦労しそうだって思ったからな。

ソロでやってるぶんには、無知だろうがそれで失敗しようが自分一人だけのことだから、何をやらかそうがそいつの自由で自己責任ってことですむけど、誰かとパーティ組んでやるとなったら、そうはいかねえ。最低限の知識がなければ、パーティ内での共通理解や連携プレイが成立しないからな。

この先出会う人間がイチから親切に教えてくれるようなヤツとは限らないだろうし、それに教えてくれるとしても、その教えるって行為に割く労力や時間のぶんだけ、周囲に負担をかけちまうわけだし。

それに対するソウジの返答は、極めて素直なものだった。

「でも、遊ぶ前に攻略法を調べちゃったら、楽しみがなくなっちゃうじゃないですか。それでどこまでやれるのかは判りませんけど……やっぱり、自分の力でがんばってみたいんです」

……正論だな。それも、ど真ん中ストレートの。

エルダー・テイルの現実つてのを考えると話はまた変わってくるが……少なくとも、理念や理想の話としては、ソウジの言い分は完璧に正しい。

広大な未知の世界を、試行錯誤や創意工夫を繰り返しながら、己の知恵と力で切り拓いていく……それはRPGの遊び方や愉しみの全てではないにせよ、大きな魅力を占める部分だ。自分がゲームだと自認するなら、この言い分を認めないわけにはいかない。

「あー……ああ、うん、それはまあ、その通り……なんだけど……うーん……」

だから、俺は言いよどんでしまった。

唐突に投げかけられた、このキラキラと輝かんばかりの純粹でまっすぐな物言いは、あの時の俺が忘れかけていたものだった。

ズタボロになっていく自分のギルドをどうにか建て直そうっていうばかりで、エルダー・テイルにログインしてもゲームを遊ばずにギルド内の政治にばかり明け暮れて、そんな日々を何ヶ月も続けるうちにすっかり疲れきってしまったって、もう限界だ、こんなのをやめてやるって、すっかりやさぐれていた俺が忘れかけていたもので

ほら、なんていうか、『ああ、思えば俺にもこんな頃があったなあ』っていう、よくあるアレでさ。

君らもご存知の通り、俺はミナミに真っ向から喧嘩を売っちまうような、周囲の顔色伺って大勢の言いなりになるのが大嫌いな根性曲がりのひねくれ者だから、エルダー・テイルのプレイスタイルだつて、攻略サイトに載ってる内容を丸写ししたような決まりきった構築<sup>ビルド</sup>にお決まりの装備で固めるなんて、周囲を見渡しや誰でもやってるようなのはまっぴらごめんってなもんでさア。

上手いやつを参考にするのはいいけど、人の真似ばかりしててもつまらない、自分なりのやり方を工夫して上手くやるのが楽しいんだ、つてうそぶいて。さっきの話で言うと、矢斬りみたいなマインナーな特技ひそかに鍛えて、要所で決めてみせていい気になっちゃうような、そういう感じでさ。

もちろん、そんなの最初から上手くいくはずはなくて、失敗の連続で、どうしようもないバカばかりやっていただけ……そういう苦労や失敗も全部ひっくるめて、楽しい時間だったなああって。

アイツの何気ない言葉は、そういった楽しかった過去の思い出を、

忘れかけていた初心を思いださせてくれた。

ゲームのこと、なんにも知らないド素人のクセに、ゲームを楽しむのに必要な本当に大切なことだけは、最初の時点ですっかりと持っていていやがったんだ。

後に、ごく短期間に無数の伝説的偉業を成し遂げたソウジのことを、やつかみ半分に『天才』って言うヤツは大勢いたけど、アイツのどこらへんが天才なのかっていったら、その本質はこういう部分じゃないかって、俺は思うぜ。

と、割と手放しにソウジを誉めちまったが、ソウジの言うてゐることはあくまで『理想』なんだよな。『現実』ではない。

じゃあ『現実』ってのは何かかっていったら、『無知なヤツは足手まといでみんなの迷惑だ』『そのくらいの知識は自分で攻略サイト調べるとかして学習しとけよ、知ってて当然なんだから』っていう話だわな。

ソウジがその理想を抱いたまんまゲームを続けたら、いずれこの現実の壁にブチ当たるだろうってのは、容易に想像できることだ。

平然と無知を振りかざして周囲の足を引っ張る迷惑プレイヤーって評価をされて、お前みたいなのヤツとはやりたくないって、パーティ組むのを拒否されたり、どこのギルドにも入れてもらえなくて……自分で言ってるんだが、悲惨な末路だ。

あるいは、俺がさっき言ったように、事前に攻略サイトを漁って情報収集するようにしたら？

その場合は、無知な足手まとい呼ばわりはされないだろうが……攻略サイトに書かれたおすすめのクエストをこなして、おすすめの装備を集めて、おすすめのスキルを鍛えて……他人が敷いたレール

の上をただなぞるだけのプレイをして、そういうやり方で周囲に認められて、どこかのギルドに所属して上手くやっていけたとして…  
…それでソウジは エルダー・テイル を楽しめるのか？  
それでも楽しめはするかもしれないが、それはアイツが求めているものとは違うだろう。

どっちにしても、美しい理想がミもフタもない現実に敗北しちまう展開だな。

まあ、『夢みたいな理想ばかり追ってないで、現実を直視して折り合いをつけろ』っていうのも、正論には違いない。

だがよう、現実社会の話ならともかく、これはゲームの話だぜ？  
現実なら、夢じゃ腹は膨れないからしょうがないとしても、仮想の世界でくらい、綺麗な夢を見たっていいじゃないかって、思うんだよな。

なあ、これ、どうすればいいと思う？

その答えを、俺は知っているし、君らも知っているはずだ。

何のことだった？ もったいぶってないで教える？

じゃあ君ら、周りをじっくりと見渡してみな。すぐ隣に『答え』があるぜ？

そう、『仲間』だ。君ら仲良し5人組みみたいに、一緒に遊んでくれる仲間がいればいい。

互いのやりたいことを理解して、その意思を尊重して、無知さから来る失敗も笑って許してやれて、苦楽を共にしながらがんばっていける、そんな仲間がな。

俺がまだ初心者だった頃もそうだった。

俺にも仲間がいた。当時クラスや部活が一緒だった悪友たちと、一緒に エルダー・テイル を遊んでみようって話になって、みんなでパーティ組んで、ギルド立ち上げて、右も左も判らないまま好き勝手遊んで、迷惑かけたり失敗することも多かったけど、その失敗も一緒に笑い合えるような

もっとも、その仲間とやらは居なくなっちゃったんだけどな、ハッ。

それでいろいろ嫌になってやめようかって思ったものの未練もあって、続けるのかやめるのか、どちらにも決めきれなくて、『きっかけ』を探してフラフラして出ていくわしたのがソウジのヤツで…：ああ、そうか、もしかしてこれがその『きっかけ』じゃあないのかと、ようやく気づいたんだ。

コイツとなら 無知な素人だけど、それゆえにまだ何色にも染まっていない真っ白でまっすぐなこのソウジロウとなら 俺も、過去の嫌な思い出を忘れて、もう一度まっさらな気持ちで、純粋にゲームを楽しめるかもしれない。

今日たまたま出会ったばかりの初心者に、自分の命運を託すっていうのもどうかと思うが、いつまでもうじうじ悩んでるよりは、今日ここでスパッと決めちまったほうがいっそ手っ取り早いし、後腐れも無い。

よし決めたッ！ コイツに『俺と組まないか』って誘ってみて、YESなら続行、NOなら終了！

突然黙りこんで、過去の回想やら自分の脳内世界にどっぷり浸かって考えこんでる俺を不安に思ったのだろうか、「あの、大丈夫ですか？」と不安そうに話しかけてきたソウジの声で現実に引き戻さ

れた俺は、さっそく行動に出ることにした。

「……ああ、悪い。ちょっと考え事をしてさ。それで、えーと、今日会ったばかりのヤツに言うようなことじゃないかもしれないが、ひとつ頼みがあるんだ。気にいらなかったら、遠慮なく断ってくれていい。まあ、話半分にも聞いてくれないか。あのさ」

それでどうなったのかって？ そりゃあ、俺が大災害に巻きこまれて、こうしてここに居るっていうことが、その答えだろう？ もし俺があの日を限りにエルダー・テイルを辞めていたら、ここに居るはずがないからなっ。

まッ、そんなわけで、いろいろあったが、これが俺とソウジがコンビを組むことになったきっかけで……そして、俺がエルダー・テイルを続けることを決めたくっかけの話さ。

### 03 ハーレム伝説の始まり（上）

1

こうしてソウジとコンビを組むことになったんだが……今改めて  
当手を振り返ってみて、言いたいことを一言でまとめるなら、『騙  
された』。これに尽きる。

この初心者丸出しの素人小僧が、後にその名を エルダー・テイ  
ル の世界に轟かせる伝説的プレイヤーになるなんて 構成人員  
が女子だけで3ケタを超えるようなハーレムギルドの主になつちま  
うようなチート級のハーレム野郎だったなんて、それをこの時点で  
予想できたヤツがどこにいるというのか。

そんなもん、俺を含めて誰もいなかったさ。

なあ、考えてもみてくれ。“女”が原因で引退寸前にまで追い込  
まれてたのが、当時の俺なんだぜ？

その俺が、ハーレム体質男とコンビを組むだなんて……なあ？

そうなると判ってたら、絶対一緒に組もうだなんて誘わなかつた  
つての！

思えば、アイツが エルダー・テイル を始めた最初の日に出会  
つちまったのが、間違いの始まりだったような気がする。本当、こ  
れしかないっていうタイミングで……。言いたくはないが、こうい  
うのが“運命の出会い”ってヤツなんだろう。

へ？ なんて最初の日なのかって？

そりゃあ、出会った次の日には、早くも最初のハーレムフラグを立ててやがったからだよッ！

2

おっと、続きを話す前に、暖炉の火、もうちょい強くしようか。長雨が続いてるせいかな、微妙に冷えてるからな。

えーと……薪はどこに置いてあるんだ？

ああ、悪いね。いやあ、そこのおっぱいちっちゃい君は気が利くね……って、あいたっ!?!?

いやっ、待って、セクハラって言われればそうなんだけど、ついつつかり、とっさに判りやすい特徴を口走っちゃっただけで、性的嫌がらせをする意図があったわけでは……あっ、やめて、薪投げるのやめてっ!?!? ぼ、暴力はいけませんよ暴力はっ! ギブッ、ギブア—ッ! ヘルプミー!!!

うつうつ……ひどい目に遭った……え? そんなのどうでもいいからさっさと続き喋れ? 半ば自業自得とはいえ、きつついなあ、もう……。

翌日、俺は再び エルダー・テイル にログインすると、前日の別れ際に待ち合わせ場所に指定した、アキバの街の中央広場に移動した。

待ち合わせの時間には、まだ1時間以上もあつた。

いくらなんでも早く来すぎだとは思つが……久しぶりに純粹にゲームを楽しむことができるっていう高揚や期待感を抑えきれなくてなあ。

人間関係のしがらみにがんじがらめで、ギルドマスターの立場と責任に追われて、揉め事の後始末ばかりをやっていた鬱屈の反動か、これから始まる“新しいゲーム”への期待感で胸がいっぱいでさ。

そう、新しいゲーム。それは単にソウジとコンビを組んで再出発しようっていうだけの話じゃなくて、文字通りの再出発。つまり、エルダーテイル を始めてから2年間ずっと使っていたこの『ヨシテル』を削除して、新しくキャラクターを作り直すつもりでいたんだ。

“今の俺”でもある『ルーグ・ヴァーミリオン』をな。

んー、もったいないって言われりゃ、まあそうなんだけど……引退決意するところまでいっちゃってる時点で、すでに過去に未練はなくなってたからさ。別にもったいないとは思わなかったし……それよりも、もう一度新鮮な気持ちで エルダーテイル を遊べるんだっていう気持ちのほうがずっと大きかった。

まあ、それにしたって、やることもないのに1時間も早くログインして、俺は何をする気なんだってというのは、自分でも思ったけどさ……先走りすぎだろうつて。

え？ 『まるでデートの待ち合わせみたい』って、いやいやいやいや、よりよってその例えはねーだろうつ。男同士でそんな気持ち悪いっての。そういう趣味はねえよ。

「すみませんつ、遅れちゃいましたっ！」

何して時間を潰そうかと、手持ち無沙汰にしていたら、慌てた調子でソウジがやって来た。

「いや、遅れるもなにも……1時間前だぞ？」

「えっ？ あ……いや、その、待たせてしまったみたいで、申し訳ないなって思っつて、つい……」

「まあ、いいけどさあ。なんでそんな早く来てるんだよ」「待ちきれなくつて、つい。えへへ」

気持ちは判らなくもない。ゲーム始めて2日目じゃあ、買った直後の興奮が、1日遊んでみたことでより増してる状態だろうしな。

「ヨシテルさんもそうなんですか？」

「なっ、バカ、おまえと一緒にすんなつ。俺は前もつてすませておきたい用事があつてだな……」

無邪気な問いを返すソウジに、俺はルーキー同様の心理状態だなんてバシて、舐められたくはないと、つまらない意地を張る。

「ちょっと待ってる」

あわててフレンドリストを開いてチェックすると、目的の名前がオンライン状態のを発見して、これで言い訳が立つと心の中でホッと一息つく。

「あーもしも<sup>タカラ</sup>多々良っちー？ 俺だけどさー、予定より早くて悪いんだけど、今からそっち行っていい？」

フレンドリスト経由で回線を開いて話しかけた相手は、刀匠の多々良。アキバの街の変人窟に拠点を構える刀鍛冶専門の生産ギルド アメノマのギルドマスターにして、今日これから俺たちが会いに行く予定の人物だ。

プレイスタイルも性格も、マイルドな言い方をすれば“個性的”、ストレートに言えば“変人”。生産系の大手ギルドのメンバーでもないクセに、マゾ職と名高いサブ職 刀匠 を上限レベルまで鍛えているような猛者で、こと刀の扱いに関してはアキバで右に出る者なしとまで言われる、生産職系のトッププレイヤーだ。

俺にとっては、古い付き合いになるゲーム仲間の一人で、俺のギルドがスタスタになっちまってギルドメンバー全員から見捨てられたような惨状でも、変わらぬ付き合いをしてくれる貴重な友人でもある。

「オツケーだ。じゃあ行くぞ」

到着が予定より早くなる旨を告げ、了承をもらうと、ソウジに出発を促した。

「昨日も話したが、人見知りの気があって、気難しいところのあるヤツだけど、悪いヤツじゃないから、そっけない態度を取られても

気を悪くしないでやってくれ」

「はい。……あの、これから行くのって、 変人窟 っていうところ、  
ですよ？」

ソウジのヤツはなんだか不安そうだった。まあ、これから行く場所が 変人窟 なんていかにもひどそうな名前前で、会いに行く予定の人物のことを変人だの気難しいヤツだのと説明されれば、不安がるのも当然か。

「ああ。変わったギルドだらけで、最初は戸惑うかもしれないが、慣れちまえば楽しいとこだぞ？」

変人窟 っていうのは、厳密には正式な地名や組織名ではない。アキバの生産ギルド街の奥のほうにある巨大な廃ビル、およびそこに拠点を構えるいくつかのギルドをひとまとめにして言う、プレイヤーマンの俗称だ。

そこは場所が不便で客を取りにくいせいで不人気スポットなんだが、そのぶんゾーン購入費や維持費が安い利点があつてだな。そのせいで、マトモな商売や稼ぎの効率なんか二の次つて感じの、趣味に走って好き勝手に遊んでるような連中 要するに変人の溜まり場と化しちまった魔窟のような場所なんだよな。

そう言うところ聞こえが悪いかもしれないが、 変人窟 の住人は他と比べて個人的すぎるだけで、悪どい連中つてわけじゃない。ソウジに言った通り、慣れが必要だけどそれなりに楽しい場所で、他じや味わえないような貴重な経験ができるちょっとした異世界でもある。

「えつと……僕なんかがついて行って、いいんでしょうか？」

「おまえを紹介することも目的のひとつなんだから、ついてきてもらわなきゃ困るんだよ。別に普通にしてりゃ問題ないって」

微妙に腰の引けた感じのソウジを宥めつつ、俺たちは 変人窟  
へと向かった。

4

「あつ、ヨシテルくんじゃない。最近、顔見なかったけど、大丈夫  
？ 元気？」

変人窟 の俗称で呼ばれる廃ビルに入るなり話しかけてきたの  
は、こここの1階で 古書店ひよこ堂 を営む女性プレイヤー、通称  
“ソリティアーナ”こと 筆写師 の比翼子ひよくさんだ。

まるでどこかの企業の事務員か秘書のような緑色の制服っぽい衣  
装とタイトスカートに身を包んで、いつもと変わらず受付のところ  
に座っている。場所といい、服装といい、その見た目は受付嬢その  
ものだ。

中世ヨーロッパ風ファンタジーの世界観からすると本来ありえな  
い衣装だが、近年のRPG、特に日本のものは中世的なりアリティ  
にあまりこだわらない大らかな路線が主流で、エルダー・テイル  
もその例外ではない。従って、こうした現代風の格好をしている  
プレイヤーも珍しくはない。

ちなみに、この種の職業ごとの制服系アイテムは、例えば比翼子  
さんが着ている事務員風の衣装なら、筆写師 や 会計士 とい  
ったデスクワーク系のサブ職業にボーナスがつくといった実用品と  
しての機能もあるため、ただのコスプレというわけではなかったり

もする。

「あー、お久しぶりっす。まあ、そこそこ元気っす」

「ねえねえ、そっちの彼は？ 見たことない子だけど……」

「……あ、はいっ！ 今度ヨシテルさんとコンビを組むことになりました、新人のソウジロウですっ！ よろしくお願いしますっ！」

突然話を振られたソウジは、緊張丸出しのぎこちない口調で、精一杯に礼儀正しい挨拶をした。

その行動自体に悪いことは何もないのだが、比翼子さんの性癖を知る俺には、この初々しさ全開のソウジの喋りが確実に彼女のセンサーに引っかかったと予感できた。

「へえー。新人の子と組むことにしたんだあ」

「まあ……そんな感じで」

なんだか思わせぶりな口調の比翼子さんに、やる気なく返す俺。もうこの後の展開はだいたい読めている。

「これは……新しい恋の予感ッ！！」

ほーら始まった。

この比翼子さんがどういう人種かを一言で説明するなら、“腐女子”とか“貴腐人”とか、そういう感じのアレだ。男と男を並べてどっちが攻めでどっちが受けだのと妄想するのが人生の全てみたいな人。そういう内容の薄い本を書いて売って買い漁る人。彼氏いない暦〓年齢の筋金入り。ちなみに“ソリティアーナ”ってのは、“独り遊びをする女”って意味だ。

なんか君ら、わりと興味ありそうな感じだが、それ以上訊かれても俺には答えようがねえぞっ!? そっちは専門外だっ。

「邪悪な腐れビッチの陰謀によって信頼と友情で結ばれたギルドメンバーとの関係を引き裂かれ、孤独へと追いやられる剣豪將軍……部下の裏切りによって死地へと追いやられるその様は、燃え盛る二条城での最期の時を思わせる……裏切り、孤独、そして絶望……心が闇色に染まっていく彼の元に訪れたのは……太陽のような笑顔をたたえた一人の若きサムライ……陽の光に照らされて、絶望の闇へと沈んだ彼の心もかつての輝きを取り戻していくの……そして二人はいつしか……デュフフｗｗｗｗデュフフｗｗｗｗフオカ又ポウｗｗｗｗ」

完全にスイッチが入った比翼子さん、こつなっちまったらもう誰にも止められない。

「えっ? ええっ? あ、あの、その……」

「おいソウジ、行くぞ」

「えっ? でも……」

「アレにつきあってたらそれだけで今日1日が終わっちまう」

さつきも言ったように ひよこ堂 は1階にある。つまり、この近辺に用があるヤツは、全て ひよこ堂 の前を通過することになる。この格好のウォッチング・スポットに拠点を構えて、妄想に耽るのがこの人の楽しみなのだ。

いわば 変人窟 の門番。

彼女の妄想の具材になることに耐えられない者には、ここから先へ行くことは不可能……ッ!

まあ、俺はすっかり慣れたし、ソウジはソウジで意味を理解して

ないようなので、さっくり無視して アメノマ へ向かうことにした。

5

変人窟 はだいたい、上の階に行くほど“濃さ”が増していく傾向にある。

いちいち全部挙げてるとキリがないが……例えば、『メイド道を極める特訓施設』と称して日々謎の活動に勤んでいるサブ職 メイド オンリーのギルド メイドのあな とか。

横を通ると『萌くえ萌くえキュンっ』などといった謎の呪文の合唱が延々と聞こえてきて、そこにずっと立っているだけで精神をやられること請け合いだ。本人たちが言うには、『料理を美味しくする魔法をかけている』らしいのだが、少なくとも俺には邪神復活の儀式か何かには聞こえない。

あとは、よく判らないセンスや基準でファッション性だとかスタイリッシュさだとかオサレ度合いを追求して、性能を度外視してとにかく見た目がカッコイイアイテムの作成に専門化したギルド 魔装院ヴェイクリウム鳳凰 ギルドのネーミングからしてオサレすぎて訳が判らない とか。

俺はアートのかヴィジュアル系とかそういうのサツパリなんで正直よく判らないんだが、見る人が見ればその価値が判るんだろう…… たぶん。

いろいろな意味できわどい領域に踏みこんじゃう路線としては、同性愛者の人らで結成されたギルド アキバ2丁目 なんてのもある。

その説明だけだと冗談みたいに聞こえるだろうが、頭の中で妄想してるだけの比翼子さんと違って、現実の問題として、えーと、セクシャル・マイノリティっていうんだっけ？ そういう、特殊な性の問題を抱えてる人らにとっては、自分の顔や名前といった個人情報情報を隠しつつ、性癖のほうは隠さずさらけ出して遊べる趣味の世界として、オンラインゲームの需要があるらしい。

いや、こういう社会問題に踏むこむような重たいテーマも俺の専門外だから、くわしいことは判らないんだけど。今の話も又聞き知識しかないし。

まあ、通りすがりに顔を合わせて挨拶したり、ちよつと世間話したり、たまにパーティ組んで遊んだりする程度の関係で判る範囲では、皆さんいい人でした。いや、だからってさすがに、ギルドの門を叩いてみようとは思わないが……。

幸いなことに、と言うべきか、刀鍛冶専門ギルド アメノマ は、上階よりもスペースが広い地下1階を、鍛冶場と売り場とギルドルームの3区画に改修して使っているため、最初の関門である ひよこ堂 を突破するだけで到達できる。比較的、初心者向けのエリアと言えるだろう。（なんかダンジョン攻略の説明みたいになってるなア……）

入り口のところにいる、売り場担当の顔なじみの 交易商人 に軽く挨拶しつつ、奥にあるギルドメンバー用のプライベートルームへと入ると、そこには、褐色の肌に黒髪の、ドワーフ族の女性キアラ特有の幼い顔をした小柄な少女 刀匠 の多々良が、俺たちを待っていた。

もつとも、この外見はあくまでゲームのキャラクターモデルのも

のだ。リアルで直接会ったことはないから、彼女が実際に褐色肌で小柄な童顔少女なのかどうかまでは知らない。

ああ、そうだな、大災害後の今なら、プレイヤーの素顔とキャラクターモデルの間みたいな見た目になってるから、ある程度察しがつくかもしれないが……あいにくと大災害後にアキバに行くことはなかったからなあ。

まッ、機会があれば確認してみたいとは思うが……都市間転送門も妖精の輪も使えない今、九州から東京へ行くのは困難極まりないから、その機会はなさそうだ。

「おいーっす、多々良っち。来たぜー」

「えっと、は、はじめましてっ！今度ヨシテルさんとコンビを組むことになりました、新人のソウジロウですっ！」

ついさっきも聞いたセリフをそっくり再現するように、ソウジが緊張した様子で挨拶をする。

「……いらっしやい」

対する多々良っちは、キャラクターモデルの見た目こそ可愛らしさ全開の媚びっ媚びなロリ系美少女なのに、そこから発せられるプレイヤーの声はそうした可愛さや媚びとは一切無縁、クールそのものだ。

彼女がドワーフ族を選択した理由は、鍛冶や細工などの生産関連に種族ボーナスがつくからという武骨極まりない理由なので、見た目に忠実に可愛いキャラクターを演出する気などさらさら無い。

人によっては不機嫌だと受け取りかねない様子の彼女だが、俺はそうした無愛想な態度が素の喋りだと知っているので、気にせずいつもの調子で話を振る。

「ほい、コレが昨日話したソウジな。将来のお得意さん候補だ。よろしくやってくれ。」

で、ソウジ、こっちが多々良っちな。マゾ職で有名な 刀匠 を上限レベルまで極めた変人だ。刀に関する知識なら、ゲームのアイテムだけじゃなく、実在する日本刀のほうにも超くわしい。判らないことがあったら、なんでも訊くといいぞ。

……じゃあ、面通しがすんだところで、ふたりとも何か一言、挨拶とか」

ソウジはいいとして、多々良っちはほうっておくとだんまりだろうから、多少強引に仕切って会話を促す。

「よ、よろしくお願いしますっ！」

「……よろしく」

元気いっぱいなソウジに対し、テンション低い多々良っち。対極的な二人だが、声色に緊張感がにじむのは双方同じ。まッ、そのあたりは初対面だししょうがない。そこは仲介役の俺が話題作りをしなくちゃな。

「さて、せっかく知りあつたんだし、時間も余裕あるし、ちょっとだべろうか。なんか話題ない？ ……あ、フレンドリストの登録も忘れないようにな」

「そういうの、いいから。用事、早くすませてよ……」

「あっ、じゃあ、さっそく質問があるんですけど……」

さっさと話を切り上げたそんな多々良っちの機先を制するネタ振り、ナイスだソウジ。当然、俺はソウジのパスを拾いに行く。

「おう。なんでも言ってみ？」

「刀匠 がマゾ職とか、 刀匠 を極めるのは変人って言われても、よく判らないんですけど……」

「おっ、いい質問だねえソウジくん！ じゃあ多々良せんせい、回答をどうぞー」

多々良つちが受けられないと判っていてボールを投げる俺。これもコミュニケーションだ。

「……………」

「先生ー、回答をどうぞー？」

「……………繰り返さなくても聞こえてる。そんなの、ヨシテルが説明してよ……………」

「えー？ 俺が喋るのー？ まあいいけどさー」

さすがに、無口な多々良つちに喋り役をやらせるのは酷だと俺にも判っているから、適度に弄ったところでバトンタッチして、素人のソウジに生産職の仕組みや 刀匠 というサブ職の困難さについての説明をしてやった。

そのへんの細かい話は省略して、話を続けるとだな

え？ 君らも説明が必要？ さっきから 刀匠 がどうとか言われてもさっぱり判らない？

ああ、考えてみれば、そうか。ゲーム始めて2日目の当時のソウジと比べれば、それなりに遊んではいるだろうけど、君らは生産系ギルドってわけじゃないし、刀使いもないから、 刀匠 なんて

マニアックな職業には縁が無いか。

刀匠 　　つてのはその名の通り、刀専門の鍛冶職人だ。　　鍛冶屋の派生系のサブ職業だな。

刀系の武器しか生産できないという制限があるかわりに、武器の性能や付加効果に　刀匠　固有のボーナスをつけられる。簡単に言うと、普通より強力な刀を作ることができる職業だな。

ある程度ゲームに慣れてれば、この説明だけで　刀匠　がマゾ職だつて判るんだが　あー、判らない？

そこのおっぱいちっちゃ……じゃなくて！　えーと、モデルのようにスリムな体型のよく気の利くお嬢さんが、　調剤師　のサブ職持つてるから伝わるかなーと思っただけど……。

じゃあ、ちよいと話が脇道にそれるが、　エルダー・テイル　の生産系サブ職業の仕組みについても、ざっくりと説明しておこうか。　退屈かもしれないが、　大災害　後の世界を生き抜く上では　エルダー・テイル　の仕組みを知っておくことは大事なことだろうし……　何より、　刀匠　多々良という人物や、俺との関係を説明する上でも欠かせない話だしな。

まず、『基本的に生産職はマゾい』と覚えておいてくれ。　極めようと思つと難易度が高く、大変な努力が必要になる職だと。

理由は単純で、強力なアイテムを簡単に大量生産できたら、ゲームバランスがめちゃくちゃになるからだ。

だから、生産系のサブ職は簡単にレベルが上がらないようになってるし、アイテムの生産に必要な　レシピ　を入手するのも、高レベルかつ強力なアイテムになるほど難しくなってる。

まあ、生産系っていつてもモノによるしピンキリなんだが、ゲームバランスを左右するような強力なアイテム 例えば、強力な武器を作れるような職は、その中でも特に極めるのが難しい仕組みになってるな。 刀匠 もこの条件に見事にあてはまる。

しかし、生産職がマゾいってというのは、裏を返せばそれだけやりこみ甲斐があるとも言えるわけで、だからこそ冒険そっちのけで生産職を極めようってプレイヤーは多い。生産専門のギルドが大小無数にあることから判るだろう？

で、その 調剤師 の君が、このへんの感覚を認識してないのは、まだレベルが低くて、そこまでの苦勞が必要な段階まで行っていないからだろうな。

それと、本格的に生産メインでプレイしてないから、つてのもありそうだ。

たぶん、『基本的な回復薬くらいは自前で生産できるようにして経費を節約しよう』みたいな感じで補助的に使ってる程度で、積極的に 調剤師 のレベル上げとかしてないだろ？ 適当に薬作つてれば自然に上がるだろう、くらいに思ってるんじゃないの？

へへっ、見事の中！ まっ、こう見えても俺様はベテランプレイヤーなんだぜ？ 君らが考えそうなことは、だいたいお見通しよ。

まあ、生産メインでやる気が無いなら、そのくらいがちょうどいいよ。サブ職の選択といい使い方といい、自分のことだけじゃなくて、パーティ全体への貢献まで考えた良い選択だと思っぜ。

だが、そんな 調剤師 の君が、『これから本格的に 調剤師 を極めるぞ！ ありとあらゆる霊薬、秘薬を作れるようになってみ

せる！』とか言い出すと、話は違ってくるんだな。

ガーディアン 守護戦士 クレリック や 施療神官 といったメイン職業のレベルを上げるには、自分のレベルに見合った難易度のクエストをこなす必要があるのは知っているだろう？ 弱っちいザコ敵を何体狩るうが、経験値は1点たりとも増えない。

生産職のレベルアップもそれと同じで、低レベルの簡単に作れるアイテムを何百個作るうがレベルは上がらない。自分のレベル相応の難易度のアイテムを生産しないといけないんだが……レベルの高いアイテムほど、レシピの入手難度も高くなるし、作るのにも高価で希少な素材を要求される。レベルを上げるには、それを何個も作らないといけない。高レベルになると百個単位だ。

な？ 大変だろう？

そして 刀匠 は、その『基本的に全部マゾい』と言われる生産職の中でも、最強クラスにマゾいと言われている、極めるのが困難なサブ職の筆頭候補だ。

その理由も、最初に説明済みだ。『刀しか作れない』。これがポイントだ。

さつきも説明したが、生産職を高レベルにするには、高レベルのアイテムをいくつも作らないといけない。しかし、高レベルのアイテムを作るのには金がかかる。高レベルアイテムの レシピ や、その作成に必要な高レベルの素材アイテムを買うのに大量の金がいる。

その莫大な金額をどうやって稼ぐのか、つてのが問題になるのさ。……どうすればいいと思う？

うん、その通り、『作ったアイテムを売る』が正解だ。作っ

たアイテムを売って、その金で素材を買ってアイテム作って、それを売って金にして、その金でまた素材買って……って流れを回していくのが、生産職の基本だ。

で、刀匠 が作れるアイテムは刀しかないんだが、刀ってどの程度売れると思う？

装備品を作れる生産職でも、鍛冶屋 や 細工師 あたりなら、金属製の装備やアクセサリの類は大半のプレイヤーが使う、というか使わないヤツの方が珍しいくらいだから、取引相手は無数にいる。需要の高いアイテムなら、作れば作っただけ売れるだろう。

しかし、刀匠 は刀を使うプレイヤーにしか売れないわけだ。自分が使うつもりのないアイテムに大金を払う物好きなんて、普通はいないからな。

じゃあ、刀を使うプレイヤー、即ち 刀匠 の取引相手が、具体的にどのくらいの人数か、ざっと計算してみようか？

まず、メイン職業から、刀を装備できる職業を絞りこむ。 サムラ 武士 イ アサシン 暗殺者 カンナキ 神祇官 の3つだな。12のうちの3つだから、この時点で全人口の4分の1、つまり25%程度にまで減ってしまう。実際は、職業ごとに人気不人気の差があつて、12職の人口比率にはバラつきがあるから、ぴったり25%じゃないと思うが……まあ、厳密に統計取るうって話じゃないから、細かい部分はいいだろう。

で、その3つの職業のヤツが全員刀使ってるかっていったら、そんなことはないよな？

武士 は刀が人気ナンバーワン武器だが、槍や斧なんかの広範囲をカバーできる長柄武器系ポルウェボンの人気もそれなりに高いし、他にも和

弓使うヤツとかいろいろいる。多数派ではあるが、そうみんながみんな刀使ってるってわけでもない。

暗殺者は武器の選択肢が豊富だから、そのぶん武器1種類当たりの人口は少なくなるだろうな。隠密奇襲や急所攻撃向きの小型軽量武器が、飛び道具の人气が高い職だから、刀系だと短刀や小太刀の需要は高い。俺みたいに打刀や太刀を使うタイプは少数派だな。

神祇官は、前線に立って接近戦もこなすタイプなら刀が鉄板とされるから、前衛型の中では使用率が高い。ただ、回復職が前線に出るのはリスクがあるし、神祇官は和弓も使えるから、後衛型のほうが多い。職全体で見たら、刀の使用率は普通くらいに落ちつきそうだ。

そのあたりを踏まえると……おそらく全人口中の10%にも満たないだろうな。5%……はさすがに少なく見積もりすぎか？ 間を取って7〜8%つてとこか？

まあ、この時点でも、『ほぼ全てのプレイヤーに需要がある一般生産職』と、『全体の10%未満のプレイヤーにしか需要が無い刀匠』の差は明確だろう。

それに加えて、『別に刀を作れるのは刀匠だけじゃない』って問題もある。

刀だつて金属製品だから鍛冶屋ウエボンズミスが普通に作れるし、他にも武器全般の作成を専門にする武器職人とか、芸術性の高い和風アイテムすきものを作る数奇者とかがあるんだよな。そういった他の生産系サブ職の連中に客を持ってかれるぶんも含めると、さらに少なくなる。

そうすると、刀匠のレベル上げっていうのは、『身銭を削って、売れるアテの無い刀を延々と何本も作り続ける作業』になる。

なに？ 『プレイヤーに売れないなら、NPC（大地人）に

売ればいい』って？

それが、そういうわけにもいかないんだな！。

エルダー・テイル では、単純作業の繰り返しだけで簡単に稼げないように、NPCへのアイテム売却価格が低めに抑えられてる。っていうのもあるんだが……一番デカいのは、NPCごとに取引可能な金額の上限が設定されていて、取引限度額を超えて売り買いすることができない仕組みがあることだな。その人物の所持資産や生活能力を超えるような買い物はできない、無い袖は振れない、っていう現実っぱさがゲームシステムに盛りこまれてるんだ。

低レベルのうちなら、作れるアイテムの金額もたいしたことないから、プレイヤーに売れなきゃNPCに売ればいいか、ってできるけど、レベルが上がるにつれて作るアイテムの金額も高くなっていくから、次第に売れなくなっていく。

実際、NPC 大地人 の側に立って考えてみるといい。『装備レベル90のメチャ強い刀があります。金貨1万枚でどうですか？』って言われても、『そんな金がどこにあるんだ』 『買ったとして、誰が使うんだそんなもん』 ってなるだろう。

『アイテム売って稼げないなら、普通にクエストこなして自力で稼げばいい』？

あー……まあ、最終的にはそうするしかないから、それが正解っていやそうなんだが、考えてもみてくれ。

高レベルのアイテムを作るのに必要な資金や素材アイテムを自分で調達しようとしたら、今度はそれ相応の難易度のクエストをクリアできるくらいにメイン職業の強さも必要になってくるよな？

メイン職のレベルも上げて、スキルや装備も整えて……そのため

には鍛える時間もいるし、金だつてかかる。生産やらずに普通に戦闘だけこなしてても、金が足りなくて困るなんてことはしょっちゅうあるしさ。生産と戦闘の両方を同時にこなそうと思ったら、必要な手間や資金が2倍になる計算だ。

とはいえ、生産だけでやっていけない以上は、2倍しんどかろうが、メイン職も鍛えて戦闘もこなさなきゃいけない。

多々良つちもサブ職の 刀匠 だけじゃなく、メイン職の 武士 も上限レベルまで鍛えてるし、 アメノマ の他のメンバーも同様だ。活動内容からは生産ギルドに分類される アメノマ だが、資金や素材を自力調達する必要があることから、普通に戦闘もこなせるハイブリッド系ギルドに近い。

もつとも、多々良つちの場合は、自分で作った刀を自分で振り回したい、試し斬りしたい、っていう趣味の面も大きいとは思っけど。刀剣マニアだからな。

だいが長くなったが、生産職を極めることの難しさや、 刀匠 が最強のマゾ職と言われる理由やその背景は判ったと思うが、どうだい？

たぶん、 刀匠 やってるヤツなんて、日本サーバー全体でも百人以下じゃないかなあ。その中でも、上限レベルまで極めたヤツつてのは、十人にも満たないと思う。 海洋機構 なんかの一部の大手生産ギルドが1人か2人抱えてるとか、そんなもんくらいじゃないか？

ああいう大手ギルドは、『あらゆる職人がそろっているので、どんな注文にも応えられます』っていうのを売りにしてるからな。それに、マゾくて死にそうなレベル上げだって、『上限レベルの職人をそろえるために、儲けを度外視してギルド全体でサポートします』

みたいな力技もできるしな。

そう考えると、有名な大手生産ギルドのメンバーでもない多々良  
つちが 刀匠 を極めているっていうのが、どれだけすごいことか  
つても判るだろう？ ここまで行くと、日本サーバー全体で3人  
いるかどうかも怪しいレベルの希少<sup>レア</sup>価値っぷりだと思う。

そんなレアなプレイヤーと俺みたいなのが、どうやって知り  
合ったのかって？ それは、この後の話に関わってることだから、  
とりあえず今は置いといて、話を先に進めさせてもらっせ。

## 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、小説家になる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/n1326t/>

---

疾風と西風

2011年9月6日23時14分発行