
非線形ソムニウム

斉藤柚流

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】

非線形ソムニウム

【Nコード】

N7274X

【作者名】

斉藤柚流

【あらすじ】

人間の脳の“夢をみる機能”を利用する技術によって現実と区別がつかない程のVR技術を得た近い未来で。映画監督を目指している俺はいわゆる“下積み時代の雑用”という事情で近未来を舞台にした銃撃戦主体のVRMMOゲームへIron Monkeysを昼夜を問わず三ヶ月間ぶっ続けでプレイしていた。しかしIMの世界にも慣れてきたある日、とても奇妙な状況に陥ってしまった？まず手始めに直近九日間の記憶を喪失……ゲームにログインしてみれば、三ヶ月間必死に育て上げたアバターが初期化されてる……

それどころか外装がまんま現実世界の俺になってる！？ でも悲しいかな悩んでる暇はない。頑張ってへIron Monkeysの世界でのし上がらなければ！

第1話 リヒト

風が吹いている。

頬を撫ぜるそれは、遙か彼方にある量子の状態不確定性による電子の揺れであるが、そのことを俺が知る術はない。

荒野のど真ん中にある無機質な軍事基地の屋上で、最後の一人に銃弾を撃ち込む。

終わりはいつだってあつけない。

『クラン対抗戦決着？クラン〈荒野の騎士団〉からクラン〈ユーピテル〉に16000ポイント移動します』

柔らかな女性の声で、どこからともなくアナウンスされる。

左手を一度強く握ったあと勢い良く開くアクションによって、眼前にホログラムのメニュー画面を呼び出す。

右上に「3月14日」と表示されている。

今しがた勝ち取ったポイントがステータスに加算されているのを確認して、ログアウトを選択する。

美しい光のエフェクトと共に、俺のアバターは仮想空間から姿を消した。

現実世界に帰還した俺は〈エッグ〉の蓋を開け、外へと出る。

〈エッグ〉とはその名の通りに、大きな卵の形をしたヴァーチャ

ルリアリティ端末だ。俺たちを仮想空間へといざなうこの機器端末は、最早現代社会の根幹を成すもののひとつと言って良いだろう。

大きなため息をひとつ吐き、使い古した安いソファの上に倒れ込む。

テレビ画面や映画のスクリーンに映る、爽やかな笑顔のスポーツ選手や艶美な女優、抱腹絶倒爆笑を呼ぶコメディアンになりたいと思った事は、誰だって一度はあるはずだ。彼らは皆美しく、楽しそうで、そして大部分が金持ちだ。

そして誰だって、思い浮かんだその道を安直に志す前に考えるはずだ。

「いや、そう簡単になれるもんじゃない。この人たちの陰には夢破れた敗者達が数えきれぬほど埋もれているんだ」と。

今のところ、俺、あまのえ“天衛 りひと理人”はそんな埋もれたままの一人だ。

ニューヨークにある大学を卒業したあと、映画監督になる夢を追ってハリウッドで巨匠と謳われる監督の私助手扱いでやつとこさスタジオに潜り込んだものの、巨匠改めわがまま偏屈じじいに雑用係としていいように使われる毎日。

ちなみに俺は日本人の父とアメリカ人の母から生まれた。と、言っても母はユダヤ人の血が濃く金髪碧眼ってわけじゃない。日本人っぽい黒髪黒眼だ。

そういう事情があって、俺は日本語も英語もどちらも不自由なく使える。俺が両親に感謝している数少ないことのひとつだ。

そんなこんなで、意味のない雑用をせっせとこなす日々を半年ほど過ごしたある日、俺は偏屈巨匠じじいから新たな指令を受けた。

「孫が最近へアイアンなんとか」とかいふゲームにハマっているらしいんだが、孫の友達のお兄さんがランキングで54位らしくてな。

まあ私には何の事だか良く解らんが……とにかく毎日友達にそのことを自慢されるのが嫌なんだそうさ。そこでだ。お前、明日からこっちは来なくていいから、そのなんとかいうゲームのランキングで1位になってこい」

まっつったく意味が分からん。

どういう見だ。

だいたい自慢が嫌なんだったら自分でどうにかランキングに入れよ。

まだ孫がランキングに入れるように俺が手助けする、だったら解る。まだ解る。

“俺が”ランキングに入っただうするんだよ。しかも1位って、無理だろ。あんまり詳しく知らないが今時のゲームなんてどうせ世界規模のランキングだろ。しかも俺の映画監督としての修行はどうなったんだよ。何の為にここで働いてると思っただ。ゲームなんかしてる場合じゃないだろ。

「……はい、わかりました」

「じゃあ、よろしく頼んだぞ。給料は今までどおり振り込んでやるからな」

と、まあ文句はいくらでも思い浮かぶものの、口にするほどの勇氣はこれっぽっちもないわけだ。

そんなわけで、俺は三ヶ月前から昼夜を問わずぶっ続けでVR MMOゲームへIron Monkeys（アイアンモンキーズ）

をプレイしている。

アイアンモンキーズ

IMは近未来を舞台にしたVRMMOゲームである。プレイヤーはそれぞれ好みのアバターを造りだし、ヴァーチャルリアリティの世界で活動する。

VR技術の歴史は浅く、その始まりは20年ほど前だ。

MIT、ハーバード大学、そして電子機器製造企業へネオプラグ社〉の共同研究チームが発表した研究結果によって、ヴァーチャルリアリティの世界は切り拓かれた。

発表された研究結果は簡単に言うと“人間の脳を見る機能を利用してヴァーチャルリアリティを実現する”というものだった。

つまり高細度ではあるが現実とはほど遠い3D映像でも、直接被験者の脳に“夢を見ているように”投影してやれば、被験者は現実と区別がつかないのだ。

この研究によってVR技術の開発は一気に進み、10年で完璧な技術として確立するまでに至った。

そんなVR技術を使いネオプラグ社が開発したのが〈Iron Monkeys〉なのである。社の興りをゲーム開発とするネオプラグ社だけあって、そのゲームの完成度は同時期に発売されたVRMMOゲームの中でも群を抜いていた。

現在VRMMOゲームの人気は完全に二つのゲームに集中している。

剣と魔法のRPG〈Artemis〉と近未来の銃撃世界〈Iron Monkeys〉だ。

俺のいるアメリカでは少し前までのFPS人気も手伝ってIMの方が若干人気があるようだ。

そんなIMをプレイし始めて早三ヶ月。

これだけ大量のプレイヤーの中でも初めて三ヶ月という短い期間で、俺は粗末ながら少しだけ人より秀でた“とある能力”のお陰で順調にゲームプレイを進めていた。

しかし“ランキング1位”は正気を失うほど遠い。

IMの世界ではどんなものの価値を表すにも一律「ポイント」を使っている。通貨も経験値も全てポイントだ。能力をレベルアップさせるのにもポイントがいるし、新しいプラズマライフを購入しようとするれば相応のポイントを支払わなくてはならない。

ミッションをこなせば報酬としてポイントが貰え（例外としてアイテムという場合もある）、敵を倒せばポイントを得る事が出来る。つまり、IM内ランキングとは所持ポイントのランキングのことである。

このランキングは現在1000位まで見る事が出来る。

そんな中俺の順位は、ランキング圏外。つまり1000位以下なのである。

この瞬間の“世界気が遠くなるランキング”でもあれば、俺も10位以内に入れそうだ。

6時間もIMにログインしっぱなしだった俺は、冷蔵庫の中に冷やしてあった栄養ドリンクを一缶取り出して、ばねが馬鹿になった薄汚いソファに深く座った。

俺の意識はそこで途切れた。

いつの間にか眠ってしまったようだ。
ソファの上で、目を覚ました。

日々自堕落な生活を送っていると、眠りから目覚めた瞬間にちょっとした混乱に陥ることが稀にある。

寝過ごしたかと勘違いしたり、いつの間にベッドに横になったのか覚えていなかったり、その日の予定が全く頭に浮かばなかったり、そんなやつだ。

ロサンゼルスのアパートの片隅に無造作に置かれたソファの上で、俺はそんな感じで少しばかり混乱していた。
いつ眠りについたのか、全く記憶にない。
とりあえず、上体をゆっくりと起こす。

「……痛っ」

頭が割れるように痛む。細い血管に無理矢理全身の血液を流し込んでようだ。

それに、吐き気も少し。

老朽化で窓枠が歪んで、最早開くことさえ叶わない小さな窓から外を見る。傾いた真っ赤な日の光にネオンが混じり滲むハリウッド・ブルーバードは、相変わらずごちゃごちゃしていて目にする度に少年時代を思い出したようにどきどきする。が、これは夕焼けか？

とりあえず再び「エッグ」の中へと入り、チェアに身を委ねる。
蓋を閉め、ホログラフスクリーンを呼び出す。

何もない空間に青白い光によって投影されるメニュー画面の右上の小さな項を見て、次第にはっきりしてきていた俺の頭は再び深い混乱に陥った。

「3月23日……？」

そんなはずはない。今は3月14日か、もしくは15日のはずだ。しかし、エッグの情報が間違っているとも考えがたい。表示される情報は内部時計のものではなく、送られてくる情報をそのまま映し出したただだからだ。

わけが分からないが、とりあえずIMにログインしよう。何か解るはずだ。

俺はメニュー画面の〈Iron Monkeys〉を選択した。

ヴァーチャルリアリティの世界に入る感覚は、眠りから目覚める感覚に似ている。

ベッドに横になったことや、寝る前に読んでいたミステリー小説の内容は覚えているのに、いつ眠りについたのかは覚えていない。そんな感じだ。

そういう訳で“気がつく”俺はIM内の自分専用のスペースである〈ホーム〉に居た。

「ん？」

〈ホーム〉とはIMのプレイヤー全員に与えられる、個人のスペースだ。

それほど広くはないものの使い方はプレイヤーの自由で、銃や装備品を置いたり、雑貨で飾ったり、電子書籍の本棚だって詠えるこ

とができる。

そんなホームの一角に最初から備え付けられている姿見に反射した自分の姿が、ふと視界に入る。

おかしい。

なんだこれは……？

姿見には“自分”の姿がばつちりと映っている。

そう、アバターではなく、完全そのまま現実世界の自分の姿が映し出されている。服装はIMの初期装備であるぴっちりとした黒の全身タイツ風の戦闘服だ。

しかし一体どうなってるんだ？

俺のアバターの外装は現実のそれとは全然違うもののはずだった。

嫌な予感を覚えて、メニュー画面を開く。

ステータスを選択すると、とんでもないものが目に飛び込んで来た。

〈リヒト〉

所持ポイント…5 [pt]

アビリティ…テレキネシス??1 [Lv]

おいおい……どえらいことが起こってんじゃない。

プレイヤーネームが本名じゃねえか。なんだこれ。

所持ポイント5？

三ヶ月間稼ぎに稼いだポイントが5？ これじゃ初期化じゃないか。

しかもアビリティが一つしかない。しかも〈テレキネシス〉なんか選んでねえ。

アビリティというのはIMのアバターを作る際に外装データ以外に変更できる唯一の項目だ。

アビリティをセットできるスロットは8つ。

全てを埋めてもいいし、1つだけを選んでもいい。選んだアビリティが少ければ、それだけ成長するのが早いのだ。

しかしアバターを一度作ってしまうと、アビリティの再選択はできないので、大いに慎重を期す必要がある。

選ばれたアビリティはポイントを振り分けることでレベルアップし、性能が上がる。アビリティはIMのバージョンアップに伴ってどんどん追加されているため、今ではかなりの数になっている。ゆえにその組み合わせの多様さは、自分と同じアビリティ構成の人間を探そうとしてもなかなか出会えないほどだ。

そんな俺のアビリティは〈アサルトライフル〉〈エナジーガン〉〈リロード〉〈アーマー〉〈アジリティ〉だったはずだ。

プレイを始める前にいろいろな所で情報を集め、熟考した上で決めたこの構成はソルジャークラスとよばれ、生産プレイではなく銃撃戦中心のプレイスタイルであるなら、オーソドックスで評判の良いものだった。

それがなんだ〈テレキネシス〉？ レベル1？

〈テレキネシス〉といえば、最近のバージョンアップで追加された新しいアビリティか……あの評判のすこぶる悪い……しかもレベル1。

こりゃ完全にアバターが作り直されてるらしい。
誰だ？

もしかして俺がやったのか？

いや、アバターの作り直しに必要なのはゲーム内のポイントではなく、リアルマネーだったはずだ。しかもそれなりの額の。

悲しいが、俺にそれほどの蓄えはない。

理解できないことがあまりにも多すぎる。

一体、何が起こってるんだ？

第2話 アイザック

おかしいのは俺のアバターだけではなかった。

このホームも、以前まで置いてあったアイテムがかなりなくなっている。しかも、なぜか金目のものばかり。

他にも気になる点がある。

部屋の片隅に〈自立式飛行迎撃ポッド〉が転がしてある。今まで使った事のない装備だ。というか、買った覚えはない。

ホームのソファ横のサイドテーブル上にあるアンティーク調の時計を確認する。

左がVR内の現在時間、右がロサンゼルス の現在時間を現している。

現在のロス、つまり現実世界の日付はやはり3月23日になっている。

意味のわからんことばかりだ。

「おーい、ザック！」

俺は〈チャット〉項目に表示される数少ない名前のなから〈ファノラン〉と書かれたプレイヤーを選択して、声を張り上げた。

この奇妙な状況で、とりあえず頼れるのは“あのアホ”だけだ。

アイザック・ターナー……大学時代のルームメイトで、在学中からIM漬けの毎日を送っていた正真正銘のゲームフリークだ。

卒業してからずっと会っていなかったが、俺がIMをプレイさせられることになった時から分らないことを度々教えてもらってい

る。

まあ、一緒にプレイしたことはほとんどないが。

そんな一日の内半分はIMにいるザックから、珍しく応答がない。落ちていてフレンド画面をもう一度見ると状態がログアウトになっている。

仕方がない。とりあえずいったん〈Dream City〉に戻ろう。

ホームから瞬間的に俺のアバターが〈Dream City〉の時計台前に転送された。

眼前に広がる景色は、まさに現代人の理想郷といったものだ。汚れ一つない通路に、定間隔で規則正しく並ぶ木々の緑に目が安らぐ。

VR内時間は午前11時で、頭上には本物と見紛うほど見事な快晴が広がっている。

現実世界にある、細々とした電線や排気で汚れた空気、地を這う名も知らぬ虫やイライラする信号待ちの時間など、このドリームシティには存在しない。

ドリームシティとはヴァーチャルリアリティ上の街のようなものだ。

ヴァーチャルリアリティの世界を階層として表すなら、ドリームシティが第一階層、そしてIMや他のVRゲームがそれよりも深い第二階層だ。

つまり、さっきから俺は直接現実世界とIMの間を行ったり来たりしているが、実際のシステム上ではドリームシティを経由してIMにログインしていることになっている。そういうわけで、ヴァーチャルリアリティの世界に入った人間は指定がない限り、とりあえず全員ドリームシティへ送られる。

この時ドリームシティ内に自分のスペースを持っていれば、そこに転送されるのが一般的だが、スペースを買う金がない俺みたいな人間は転送される所を公共の場所から選択しなければならない。

現在では大部分の経済活動が、このドリームシティで行われている。ドリームシティでは、人ごみの中を電車を乗り継いで移動し、欲しいものを買う為に何時間と並ぶなんてことや、インターネットショッピングのように狭いで画面と散々にらめっこしたあげくに実物を触らないまま購入するなんて博打もしなくていい。

メニュー画面から行きたい場所を選べばそこへ転送してくれるし、時間の許す限り欲しい商品を手に取って眺めて、あげく試用さえできる。

それにわざわざ会社に近いアパートを三日で探し当てるなんてことをしなくとも、現在では多数の企業がここドリームシティにオフィスを構えているから、ボタン一つで社内の自分のオフィスチェアに転送される。

理想郷、そう呼ぶに相応しいこの仮想空間の出現によって、現代人の生活はその様相を一変したのである。

「おい、ザック！」

俺は〈アイザック〉がオンラインになっている事を確認して、とりあえず呼びつけた。

『おお、リヒトか！ 久しぶりじゃないか。どうだ、I M の方の調子は？』

そうして、俺はさっきから続いているこの奇妙な状況を、残らずこの男に全て説明した。

しかし返って来た答えは、予想通り役に立たないものだった。

「なんか知ってるか？」

『いや、まっったく判んねえ』

「相変わらず、肝心なときに役に立たないな……お前は」

昔からザックはそうだった。

教授のパソコンにハッキングしてテスト問題を盗んで来たかと思いきや盗んだのが去年のテストだったり、バーでやっこさナンパして連れて来た女二人が二人ともニューハーフだったり、この男はいつも肝心なところで役に立たないのだ。

『とりあえず運営に問い合わせてみりゃいいんじゃないか？ この辺の運営は結構有能だぜ。なにせ、この前俺が〈記憶屋〉から“えっちな記憶”買った時は、瞬間的にバレたもんね』

「運営か……確かにそりゃもつともな意見……ん？」

ザックの言う〈記憶屋〉とは、ドリームシティやIM内で暗躍している、いかがわしい商売人のことである。

〈記憶屋〉は〈エッグ〉が脳に直接干渉する事を利用し、VR上から〈エッグ〉にプログラムを走らせ、使用している人間の記憶を“消して”しまったり、別の人間の記憶を“追体験”することができる。

もちろん、専門の機関や医師の許可無く行われた場合全て違法になる。

「おい、もしかして俺の記憶は〈記憶屋〉によって消され……」

『それはないな』

珍しくザックがきっぱりと即答した。

「なんで」

『〈記憶屋〉だって人だ、牢屋は怖い。記憶を追体験させるのに比べて、記憶を消すのは罪が重い。さらに“記憶を消した記憶を消す”のはかなりの重罪だ……よっぽど大金を払わない限り、そんな危ない仕事誰も引き受けてくれないだろうな』

「なるほど……つまり“記憶を消された記憶”を持たない俺が〈記憶屋〉によって記憶を消された可能性は低いってことか」

『ああ、そうだ。記憶を消されたお前の記憶が消されたことを記憶している記憶が消されたお前が記憶だ』

「ふざけんなよ」

『ごめんごめん』

ザックが愉快そうに笑う。

在学中もルームメイトでありながら、毎日夜通し喋り通したりしたような仲ではなかったものの、こいつのこういう所は嫌いじゃない。

「まあいいや。とりあえず運営に連絡してみるよ」

『あんまり深刻に考えるなよ、死ぬわけじゃなし。まあでも多分VR絡みだろうなあ……ああ、もしかしたらドリームシティかIMかアルテミスあたりに同じ症状が出るやつがいるかもしれない……よし、俺のほうでも出来るだけ情報集めといてやるよ』

「そうだな……よろしく頼んだ」

確かにザックの言う通りだ。

大した被害を被っているわけでもないし、深刻に思い詰めても仕方ない。

今大事なのはIMだ。

『おう！ あ、もし“えっち”な記憶の部分に興味を持ったなら俺……』

チャットを切った。

仕方がない。とりあえずもう一度ホームに帰って運営に色々聞いてみるか。

「そうですか……わかりました。ありがとうございました……」

俺が残念そうにそう言うのと、回線の向こう側から運営のお姉さんの丁寧な謝辞が聞こえる。

ザックからの助言をもとに、一度IM内のホームに戻り運営に連絡したものの、結局なにも有用な情報は得られなかった。

まあでも、美人そうな声だったし、良しとしよう。

「ふむ……」

九日間の記憶喪失に、初期化された上おかしいことになっているアバター。

ホーム内のアイテムが大部分無くなったり、少し増えたりしている。

増えているのは自立式浮遊迎撃ポッドと、一番安いハンドガン。

現在の奇妙な状況をまとめるとこんな感じか……ちょっと気味悪いな。

しかし、このまま悩んでも仕方ない。

と、というか悩んでいる暇がない。何しろ三ヶ月の努力が水泡に帰したのだ。

ああ、考えるだけでへこむ。

気合い入れて、頑張らないとヤバいな。

とりあえず、今後の予定を立てよう。目指せランキング1位……は無理でも、あの偏屈監督の孫を納得させられるぐらいには強くなつとかないと。

と、いうわけでとりあえず“初心者の街”と呼ばれているへミッドガルドⅤというタウンにやって来た。ゲーム内の街といっても、その大きさは下手すれば現実のもの以上だ。

同じ施設だって重複していくつも点在しているし、中には車やバイクの走る道路も通っているし、上を見上げれば懸垂式のモノレールが走っている。

アバターの転送を終えた俺は、周りを見渡した。

“水の都”をコンセプトに設計されているタウンだけあって、そこかしこに人口の川が涼しげに流れている。

ドリームシティよりもより近未来的な建物が建ち並んでいて、汚れ一つない光沢のある地面に色とりどりの光が反射している。

I M内でアバターを転送するには、ドリームシティとは違い転送先の到着地に制限がある。

一部最初から設定されている場所以外は、一度その場所に実際に行ってみないと転送できない。それに転送禁止場所ではそこから転送もできないし、そこへ転送することもできない。

悲しいかな、予想通り俺のメニュー画面に表示される転送先もへミッドガルドⅤにあるへミッドガルドタウンホール前へミッドガ

ルド第1マーケット前〉〈酒場・銀の屋根亭前〉そしてIM内の自分のスペースである〈ホール〉だけと、初期状態とまったく同じもののしかなくなっている。

俺がとりあえずの転送先に選んだのは〈ミッドガルドタウンホール前〉だ。このホールは言わば役所のようなものでクランの登録や対人戦の仲介、依頼の紹介、各種変更やヘルプなど色々なことができる。

目的のホールに入ると、中は人でごった返していた。おそらくこの人ごみ、ほぼ皆初心者だ。初期装備のダサイ黒タイツ（のような服だが、どうみても全身タイツ）の人間がうじゃうじゃしている。

IMの世界には人間以外に異星人として2種類の種族がいる。人間の半分ほどの身長しか持たず、全身を毛で覆われた二足歩行の犬のような種族ミモールと人間の1.5倍ほどの慎重と細長い手足、つるつるした色とりどりの肌を持つトカゲみたいなヴォグである。

しかし正直、異星人の人気はかなり薄い。やはりVRということに加え、複数のアカウントが認められていない上にアバターの作り直しが気軽にできないため人間を選ぶ人がほとんどだ。

ミモールに関しては、その可愛らしい姿から稀に選択されることがあるが、人間用のアーマーなどが使えないし、何か特殊能力があるわけでもないでゲームプレイ的には不利益しかないと言っている。

ヴォグに至っては、ヴォグプレイをしている人はもれなく変人だと言いついてよいくらい珍しい。

ホームの中には、各種受付が所狭しと並んでいる。

これだけの人を捌ききるために、受付の数はかなり多くしてあるらしく、そのお陰で待ち時間もあまりない。

そんな“並ぶ”とか“受付”とかめんどくさいこといちいちなくても、メニュー画面で全部済ませればいいじゃないか、と俺も一度は思った事があるが、三ヶ月このゲームをプレイしてみた今、その考えはかなり浅はかなものであったと思い直している。

手間ではあるが、実際信じがたいことに俺たちはその“手間”を楽しんでいるのだ。

なんでもかんでもプレイヤーにメニュー画面からコントロールさせることも、もちろん技術的には容易いことだろう。

しかし、依頼を受けるにも手元のメニューから、武器を買うにもチャットするにもすべてホームで、なんてことになったら実際至極つまらないものになるだろう。

つまり“めんどくさい”もゲームプレイの内なのだ。

VRではなんでもできる。しかしなんでもできるようにしたからといって、面白くはないのだ。

そのあたりIMは良くできているな、と感心する。

なにしろ生まれた時から学者の両親に常に優等生である事を強要されてきたせいで三ヶ月前までゲームなんて触りもしなかった俺が……嫌々IMを始めたこの俺が、今ではこのIMを楽しんでいるのだから。

そんなことを考えているうちに、俺の順番がまわって来た。

並んでいたのは、対人戦受付の列だ。ここでIM新人に混じって新しいアバターを試す。

記憶喪失などの奇妙な事もあるが、そっちはとりあえずザックに任せるとして、とにかく俺はIMに集中しよう。将来に関わることだしな。

第3話 対人戦

IMで他のプレイヤーと戦闘する方法は、いくつかある。

まず基本的なものは、〈対人戦〉だ。

対人戦は二人以上のプレイヤーが、IM内にある一定の大きさのバトルステージで戦うものだ。

道ばたで初めて会った人とでも、互いの了承さえあればステージに転送され、戦いが始まる。

ちなみに結構レアなアイテムであるが〈強制戦闘〉という強制的に対人戦を発生させるアイテムもあるし、〈強制戦闘〉を使われても対人戦を回避できる〈バッフル〉というアイテムもある。

もし相手を探しているなら、各タウンにある〈ホール〉に行けばマッチングしてくれる。

対人戦は二人以上でも互いが条件に納得すればマッチが成立するが、二人以上であると〈克蘭戦〉のほうで圧倒的に数が多くなる。

〈克蘭〉はIM内のチームのようなもので、IMのゲームプレイ上かなり大きな要素で、プレイヤーのほとんどがどこかしの克蘭に所属している。

そして〈克蘭〉には〈ベース〉と呼ばれるその克蘭専用の“基地”が与えられる。

そんな克蘭同士が対戦するのが〈克蘭戦〉である。これが対人戦と大きく異なるところは〈ベース〉での対戦が可能だということである。

もちろん互いの同意の上だが、克蘭戦では規定のバトルステージを使う他に対戦する克蘭いずれかのベースを戦場として選択できる。

また克蘭戦では、その勝利条件を“全敵の殲滅”ではなく、“敵リーダーの殲滅”や“フラッグを取得する”などに変えることも

できる。

対人戦やクラン戦の他にはPKもある。プレイヤーキル

初心者の街〈ミッドガルド〉以外はシステムのPKが可能である為、友達と楽しくおしゃべりしながら市場を歩いていたら、後ろからズドンなんてこともある。

が、各プレイヤーや巨大なクランが自治的にそのタウン内のPKを禁止しているというような“治安の良い街”も多く、もしそのタウンでPK行為を行えばそんな自治を行っているプレイヤーからPKKを受けることとなる。いわば指名手配状態だ。

そんな中、俺が今から行うのは賭けポイント5「pt」、一番シンプルなバトルフィールド〈軍事演習基地1〉での一対一対人戦だ。賭けポイントとはマッチングの際に互いの承認を経て決められる、“自分が賭けるポイント”のことで、負ければそのポイントを全て失う。勝った場合は相手の賭けポイント（だいたいの場合両者同ポイントであるが）を獲得できるのだが、ホールで対人戦をする場合はその8割しか貰えない。残りの2割はホールが持っていく。建前としてはマッチングの手数料ということだが、実際はゲームバランスのためだろう。

こっちの戦力は二番目に安いハンドガンとそれなりの数の弾薬と、そして役に立つかどうか分からないアビリティ〈テレキネシス〉しかないが、相手は初心者……勝てるはずだ。

マッチングの相手が見つかり、転送確認のホログラフ画面がポップアップする。OKを押すと、狭く暗い待機部屋に飛ばされた。互

いの準備が済めば30秒後に対戦が始まる。

「あ」

そうだ。一応〈テレキネシス〉がどんなもんか試しておかないと。

慌ててハンドガンをベンチの上に置く。

グロッグ19に似たタイプの〈クロウ20〉というIMでは二番目に安い一般的な拳銃だ。

ちなみにハンドガンだけはアビリティがない。

どんなアビリティ構成の人間でもハンドガンだけはペナルティなく扱えるのだ。

その他の銃器は、それに対応するアビリティを持っていないとIDシステムによってトリガーを引いても銃弾は発射されない仕組みになっている。

「ほっ」

少し前に確認したヘルプによると、手をかざして念じると力が加わるらしいが。

まったく動かん……なんで？

1「LV」だとハンドガンすら動かせないの？

仕方なくマガジンを取り出して、銃弾を一つはじき出す。

からん、と乾いた音を立てて地面を何度か跳ねる。

いくらなんでもこれなら大丈夫だろ。

「よっ」

動いた。

ちよつとだけ。

転がる程度に。

「マジかよ……クソアビリティ過ぎるだろ……」

『対人戦、開始します』

と俺が自らのアビリティの非力っぷりに大いに落胆していると、いつもの女性の声でアナウンスがあり、次の瞬間、目の前の扉が開いた。

ずらっと並ぶ照明の強い光に目が眩む。

体育館のような広い空間に、黒く3メートル四方ほどの大きさのコンテナがばらばらと配置されている。それは自分の身を守る壁でもあり、そして相手の居場所を隠す死角でもある。

一番シンプルで初心者向けなこのステージは、かなり“ゲームっぽい”造りになっていると言える。

相手が出たのはこちらと反対側、百メートル先にある待機部屋の扉だ。初心者だろうが、どんなアビリティを持っているか分からない。ここは慎重に攻めよう。

とりあえずその場に留まるのは賢くない。

待機部屋を出た場所から右側に移動しながら、極力足音を立てないように前進する。

向こうも同じぐらいの速度で進行しているとしたら、あと5秒ほ

どでぶつかるか、すれ違いかするはずだ。

ハンドガンを構えながら進む。

と、いきなりダダダダッ、という連射音が勢いよく左耳に飛び込んできた。

「くそっ……！」

先に見つかった。
慌てて身を隠す。

よし、負傷はしていない。

しかし、あの発射音は。

「アサルトライフルか」

あの音の軽さは多分最初に貰うアサルトライフル、あの有名なヘ
AK-47だろう。

アビリティヘアサルトライフル持ちってことは、多分ちよっと
前の俺みたいな構成の可能性が高いな。

俺と相手との間にはコンテナが5つほどある。

見えない相手の弾幕は止む様子がない。牽制するように小刻みに
こちらに向かって撃ってきている。

「くっそ……初心者癖に生意気な……」

いったん大きな足音を立てながら元来た自分の待機場所の方向へ

戻る。

相手の弾幕も足音につられて追いかけて来る。

そして、そこからまた反対方向へと今度はひっそり引き返す。

それだけで相手を完全に騙すことはできない。

しかし銃弾一発を撃ち込むには、瞬く時間さえあれば十分なのだ。

俺はコンテナの隙間を縫うように全速力で走りだした。一直線に相手に向かうようにはではなく、回り込むように走る。

相手の左側頭部が見えた……………勝った。

思えば昔からだ。

俺は細かいことをするのが得意だった。

例えば学生時代、レストランでバイトしていたときだって、食材を必要なだけのグラム数を手で計るのが得意だった。

ゴミ箱にゴミを投げ入れるときも、外した覚えがない。

狙ったシュートはだいたい入ったし、ストップウォッチを10秒びつたりに止めるのも得意だ。

初めて三ヶ月の俺がIMの世界で順調にプレイを進めていけた理由。

それがこの“狙いを定める能力”の高さだ。

三ヶ月IMをプレイして、俺は確信さえしていた。

この“狙いを定める能力”だけは、冴えない俺の唯一持ちうる誰

にも負けない才能だと。

今まで人生でほとんど役に立つことがなかった才能が、まさかVMMOゲームなんて物で役立つとは思ってもみななかったけど。

俺は一瞬の内にハンドガンの照準を名の知らぬプレイヤーの頭部に合わせ、一発だけ銃弾を発射した。

間を置かずに銃弾が対戦相手の頭を正確無比に撃抜き、その頭部は見えない手に押されたように右側にがくんと倒れた。

『プレイヤーへリヒト』が勝利しました。対人戦、終了します』

「ふう……」

アナウンスと共に転送エフェクトがかかり始め、アバターが転送される。

再びミッドガルドのホールに転送された。

今しがた倒した対戦した相手も、俺のすぐ近くに転送されている。対人戦に負けて俺に賭けポイントをとられただけでなく、デスペナルティとして所持ポイントの3分の1を失ったというのに、笑みを顔一杯に浮かべてこちらに手を振っている。

一応、手を振り返す……なんか良い奴だなあいつ。

一息つき、メニュー画面を呼び出す。

ステータスを選択する。

所持ポイントが5「pt」から9「pt」に増えている。

「……でも9「pt」だもんな……」

思わずため息がでる。

まあ、最初のうちは仕方ない。

ポイントをテレキネシスに使えばレベルアップさせることができるが、アビリティの〈テレキネシス〉を確認すると、次回レベルアップに必要なポイントは35「pt」となっている。つまり35「pt」貯めないとテレキネシスをレベル2に上げることができない。しかも35「pt」を稼いだところで使ってしまうと所持ポイントがなくなり、対人戦でポイントを賭けることができなくなる。

ここはとりあえずハンドガンだけでいける所までいくのが得策かなあ。

つぎ9「pt」賭けて勝ったら16「pt」か……その後全ポイントを賭け続けて尚かつ勝ち続けたと仮定すると、29、52、93、167……4回勝ち続ければ160「pt」、10回勝てば5700「pt」。リスクを負えば凄いスピードでポイントを稼げるが負ければまた0「pt」から、というわけか。

賭けポイントが上がるにつれ対戦相手のレベルも上がってくるから、全ポイントを賭け続けるわけにはいかないな……まあ20戦勝ち抜きで200万ポイントは魅力だが。

自分の現在の實力を見抜いて、適正なポイント帯で勝ち続けるのが賢いやり方だろう。

負ければ0「pt」になってしまいうから、さっき勝ち取った4「pt」を残してもう一度5「pt」勝負から始めよう。

これだけ低いポイントだと多分相手は初心者だし、ハンドガンだけでも負けないだろ……多分。

よし、やるか。

第4話 市場

『対人戦、開始します』

いつものアナウンスに伴って、待機場所の扉が開かれる。

俺は今回の対人戦のステージである大型貨物船のデッキに飛び出した。

全長200メートル弱の巨大な鉄の固まりの上にはクレーンやおなじみのコンテナが所狭しと並んでいる。鉄を侵す錆や、水垢で少し滑りやすくなった床、潮と太陽の香り、こんな船に乗った経験なんて一度もないが恐らく現実と一分も変わらないのだろう。

俺はいつものようにハンドガン一丁だけをしっかりと握りしめ、甲板を進んだ。

敵の姿は見えない。このステージではお互い出現場所がランダムであるため、相手がどこにいるか全く判らない。

記憶を失くしてから五日が経った。

俺のアバター強化計画は順調に進んでいる。

ハンドガンのみでの戦闘は思ったより上手かった。三ヶ月間みっちりIMでプレイした経験が役にたって、どんなアビリティ構成の人間と対戦しようが初心者相手では問題にならなかった。

5日間で3度死んだが、現時点での俺の適正ポイント帯、つまり確実に勝てる最高賭けポイントが500ポイント程だと判断した三日目からは一度も負けていない。

弾薬の補充だけにちよいちよいポイントを使いながら、結果五日間で貯めたポイントは16902「pt」。

それから肝心のアビリティ〈テレキネシス〉だが、試しに7「Lv」まで上げてみた。

使ったポイントは2500ポイント強。

残念なことにレベル7にまで上げてても、使える力の大きさはほとんど変わらなかった。

巷では滅法“使えない”アビリティとして有名なこの〈テレキネシス〉。

しかし俺はこの〈テレキネシス〉に少しの希望を見出していた。

まず、俺はこれまでの対人戦の中で、テレキネシスの性能を把握するために色々試してみた。

テレキネシスの基本的な性質とは、自分の任意の場所に任意の力を加えられるというものだ。その瞬間に加えることのできる力の最高値は決まっていて、持続時間はレベルに比例するらしい。

力を加えることができる場所の範囲もレベルに比例していたが、面白いことに力の大きさが極端に小さいのに比べ、レベル7のテレキネシスでも射程範囲はかなり広いことが判った。恐らくレベルを上げていけば視認できる範囲が全てテレキネシスの有効範囲になるだろう。

「オラオラオラああ！」

船の後尾の方向から、怒鳴り声と共に威勢よく対戦相手がこちら

へやって来た。

全身を赤いプレートアーマーでがっちり包み、手にはサブマシンガンを携えている。

「アーマー持ちか」

恐らく俺が初心者装備なのを遠くで確認して、楽勝だと思って突っ込んで来たんだろう。

とは言っても正直な話、この安いハンドガンではあのアーマーを貫通させることができない。つまり、わずかな隙間である首や手足の関節部分以外は現状相手は無敵ってことだ。

「オラ！ かかって来いよっ！！」

俺が一番テレキネシスに対する期待を膨らませたのは、そのコントロールの微細さだ。

力を加える場所を直感的に捕らえることができ、かなり細かいコントロールが効く。しかも遅延がまったくない。俺が考えた瞬間にテレキネシスは発動する。これでかなり利用用途の可能性が広がったと言える。

例えば。

俺は身を隠していたコンテナから、全身アーマーを纏った対戦相手に真っ向から立ち向かうように走り出した。

「はっ！ 隠れてたかと思いきや、正面から出てくるなんてさすが

初心者あ！」

アーマーの男はここぞとばかりに俺目がけてサブマシンガンを乱射する。

しかし、俺がこっそりとヘレキネシスを使っって少しばかりサブマシンガンの銃口をずらしているため、全く狙いが定まっていな

い。
「な、なんで当たらねえん……だっ!!」

今のところヘレキネシスで大きな力は出せないが、使い方によっては小さな力で大きな効果を生むことができるのである。

俺はそのまま男のもとまで走って行って、横にステップを踏みながらマシンガンを避けて接近し、素早くハンドガンの銃口をヘルメットと胸プレートの間になじ込んで首に三発撃ち込んだ。

『プレイヤーヘリヒト』が勝利しました。対人戦、終了します』

と、まあこんな感じでヘレキネシスを利用することも可能だということだ。

ここ五日間色々試してみても、使い道が多様であるというのがヘレキネシスの一番の強みだと感じる。

いつも通りプレイヤーでゴったがえしているヘミッドガルドタウンホール』の片隅で、所持ポイントを確認する。

〈リヒト〉

所持ポイント…14967「pt」

アビリティ…テレキネシス???7「Lv」

よし。なかなか順調だ。

問題はこの15000ポイントをどうするかだな……テレキネシスを上げるか、ハンドガン強化するか……どちらも上げるというのは旨くないな。中途半端は良くない。

「とりあえずマーケットにでも行ってみるか」

そうしてやって来たのはミッドガルド第1マーケットだ。

大きな通りが四本縦に通っていて、道なりにショップが隙間無く立ち並んでいる。大部分のショップは生産プレイをしているプレイヤ―が土地を買って〈アーキテクチャー〉という建築のアビリティを持っているプレイヤーに建物を建ててもらったものだ。

皆が皆一国一城の主というだけあって、立ち並ぶ店はそれぞれ個性に溢れ、歩いて眺めるだけでも愉快的気分になれる。

また店を持つのにポイントが足りない、という生産プレイヤー達は自分で店を選んで作成したアイテムを卸したりしている。

「いつ来てもすごいな」

ホームより人口密度は下がるが、その熱気と活気たるや比べ物にならない。

丹誠込めて作ったアイテムを売る店主達は真剣な眼差しで客に商品の利点を説明し、苦勞して貯めたポイントで何を買おうか迷っている人々の眼はそれぞれ輝きに満ちている。

俺のお目当てはハンドガンだ。予算は13000ポイント。

とにかく精度の高い、拡散値が低い銃がいい。

連射性は低くてもいいが、一発の威力は高いほうがいいな。その方が俺のプレイスタイルに合っている。

他にも銃には主に射程、弾速、装弾数、弾丸の種類など色々な要素がある。色々な種類の弾丸を作成するにもアビリティが必要だし、一つの銃で使い分けるにもアビリティが必要だが、銃の作成時に弾丸として特殊なものを設定すれば、アビリティなしでも特殊な弾丸を撃てる。

しかしこの通りを歩くのも久しぶりだな。

IMを初めたばかりの頃は、稼いだポイントで少しでも良い装備を買う為に毎日このマーケットに来ていた。

「よう兄ちゃん！　アーマーはどうだい？　初期装備じゃすぐやられちまうよ！」

露天型の店の店主に声をかけられる。

このおっちゃんの言うことももつともだな。初期装備じゃ紙装甲以下だ。

でもアビリティ〈アーマー〉も〈プロテクター〉も持たない俺は防具類を一切装備できない。

「俺パジャマ（アビリティ〈アーマー〉も〈プロテクター〉も持っていないプレイヤーのこと）なんだ」

「そうかい。そりゃしゃあねえな！」

アーマー屋の店主はそう言うのと、すぐさま次の客を見つけて呼び込みを再開していた。

実はIMの世界では意外なことに銃器を主に生産しているプレイヤーはそれほど多くない。

理由は単純。地味で大変で、難易度が高く、その面白みが薄いからだ。

簡単に造れてデザインが自由な衣服に比べて、装備品としての価値のあるアーマーやプロテクターは造るための行程も多い。銃に至ってはデザインは機能に関わるため自由にできないし行程は馬鹿ほど多い。まともな銃ひとつ造るにも衣服と比べると段違いの難易度で、適当に造った銃なぞは一発の弾丸も飛び出さないことなど、稀ではない。

と、いうわけで俺は二ヶ月ほど前まで良く通っていた、馴染みの店を目指していた。

飛び抜けて良いものを扱ってあるわけではないが、丁寧に造られた品が適正価格で売られてる、良い店だ。

「あ、あのっ……！」

また声をかけられた。

目当ての店に早く行きたい。が、女性の声なので一応振り向く。

「ふ、服……買いませんか？」

小さな店の前に、眼鏡をかけた身長の高い女性が立っている。

長く奇麗に伸びた黒髪のポニーテールと大きな眼に大きな眼鏡が特徴的な、日本人？ いや、中国人かもな。とにかくアジア系の美

人さんだ。

「あ、いえ。今日はハンドガンを買おうと思って……」

なんだか勇気を振り絞って声をかけてきた感じが読み取れて、断るのにちょっと心が痛むが、仕方ない。

「そう、ですか……」

残念そうに俯く女性。

なんだなんだ、これ以上押してこないのか？ 衣服だったらアビリティなしでも装着可能だし、いつまでも初期装備でいるのもかっこ悪いし、絶対買わないわけじゃあない……んだが、女性は諦めて店の中に戻ってしまった。

「心が……痛い……」

なんて邪悪な呼び込みだ。断るだけで精神的ダメージを被るとは……。

まあいい、気を取り直してガンスミスのところに早く行こ。

うん。新しい銃はいつ見ても良い。

機能を追求して造られた物には、意せずして美しさが宿るな。

結局俺がミッドガルドのマーケットで買ったのは、11300ポイントのハンドガン。装弾数や連射性はそのままで精度だけを高めた、求めていたものになり近いものが手に入った。

「次はどうしようか……」

残った所持ポイントは3667ポイント。

出来ることはほぼ何も無い。

また、ポイント稼ぎの日々に逆戻りか……しかしずっとミッドガルドのホールに居るわけにもいかんしな。

「目指すはニダヴェリールだな」

ニダヴェリール、記憶を失う前まで俺が主に活動していた街だ。

IMを初めからプレイし直して五日。確実に三ヶ月前のプレイより捗っている。少しレベルが低い気がするが、チャレンジに値する街だ。

第5話 “傭兵” ラトウィッジ

ニダヴェリールは、比較的治安の良い街だ。

巨大クランへホワイトナイツ＜が取り仕切るタウンの1つでPK行為をホワイトナイツに報告して認定してもらえば、PKをしたプレイヤーはホワイトナイツ内で指名手配プレイヤーとして扱われることになる。

ミッドガルドからモノレールを乗り継ぎ、やつとこさニダヴェールにたどり着いたかと思えば、腰を落ち着ける間もなく俺は見知らぬ人間から対人戦に誘われてしまっていた。

「初心者くん、おれと勝負しようよ」

顔色の悪い、ひよろっとした男がそう言いながら、対人戦の申し込みを送ってきた。

厭らしい目線、にたにたと人を馬鹿にしたような笑みを含む口元、ふざけたような態度……正直、いらっときた。

「……いいけど」

男は恐らくミッドガルド方面からのモノレールから降りて来た初期装備の俺を見て、対人戦を仕掛けて来たんだろう。しかしこいつの外装を見るに、こいつだってそれほどレベルが高いわけじゃない。負ける可能性はかなり低い。

そう思って俺は、ついつい対人戦を勢いで承認してしまった。

しかし、それは間違いだった。

まず俺が承認画面で確認したのは賭けポイントだ。
3000「pt」……いいだろう、やってやろうじゃねえか。
ステージは〈軍事演習基地3〉かなりシンプルなものだ。
ここで俺は承認ボタンを選択した。

そうして一瞬の内に待機場所に送られる。

「こうやって初心者ばっか狙ってるんだろ……胸糞悪い奴だ」

『対人戦、開始します』

扉が開いて、ステージに飛び出した俺は、眼を丸くして驚いた。
1……2……3？　おいおいおい、まだ出てくるぞ……4、5、
6……7、人？　7人もいるじゃねえか？！

とりあえずコンテナに身を隠す。物陰から向こう側を覗くと、先ほどの男が厭らしく笑っている。

くっそ……人数の箇所を見てなかった……今までずっと1対1の対人戦だったから確認しようなんて思ってもみなかった……やられた。

「汚いことしやがって……でも、やるしかねえ……」

そんな1人ごとを言っている隙に、相手側の7人は弾幕を張りながらこちらに行進してきている。

しかし、1度に7人もの銃口をテレキネシスですらすのは無理だ。被弾しないようにタイミングを見計らって状況を確認する。

7人中2人はソルジャータイプってのは判った。アサルトライフルにアーマー、いつものやつだ。

アーマー持ちが2人、プロテクター持ちが2人、残りの3人はパジャマだ。

ソルジャー以外の5人のアビリティを早く把握しな……いつ?!

からんころん、という乾いた音と共に、コンテナで身を隠す俺の2メートル横に手榴弾が転がって来た。

「くっっそ!」

とっさにテレキネシスの慰め程度の力で手榴弾を弾きながら、爆発を避ける方向に飛び込む。

一瞬の判断が功を奏し、物陰に屈んで隠れた頭すれすれを爆風が吹き抜けていった。

「へ bom 〽 持ちかよっ」

手榴弾の爆発に紛れてソルジャーが一人突っ込んでくる。

正直かなりビビったが、一人で突っ込んで来てくれるのは助かる。

俺は突っ込んで来たソルジャーの銃口をテレキネシスでずらし、アーマーの隙まである膝関節部分と肘関節部分に四発銃弾を撃ち込んだ。

右ひじを狙ったものの以外が見事命中し、その場で崩れ落ちるソルジャー1号。

すかさずコンテナの陰から顔を出して、素早くかつ正確にパジャマ2人の頭を撃抜く。

7人出てきた時はどうなるかと思ったが……こりゃいけるかもし

んねえ。

???とそんな甘い考えを抱いた、次の瞬間だった。

弾幕が一瞬途切れたときを見計らってコンテナの向こう側の様子を確認した俺の眼に、またとんでもないモノが映った。

「ありゃ“ラトウィツジ”じゃねえか……なんでこんな所に……」

“ラトウィツジ”???ここニダヴェリール界限ではその名を知らぬものが居ないほどのプレイヤー。人の半分ほどの身長しかもたない丸々としたミモール族のアバターを持つ練達の重火器使いで、“傭兵”……噂はかねがね聞いていたが直に拝むのは初めてだ。

傭兵とはIM内にいる、ポイントやアイテムを報酬として受け取る代わりにクラン戦や対人戦などに“助っ人”として参加するプレイヤーのことだ。が……なんでこんな大物が、こんな雑魚たちに雇われてんだ？

なんて色々考えているうちに、深紅の分厚いアーマーで全身を包んだラトウィツジは、その小さな背中からRPG?7を取り出し肩にひょいとかけると躊躇無く、そのどでかい弾頭を発射した。

「ちよっ」

ロケット弾が俺に向かって正確に飛んてくる。

テレキネシスで弾道を……は無理だよなあ。

次の瞬間には俺の体は地面から5メートルも上を飛んでいて、ステージには相手側が勝利したというアナウンスが響いていた。

「くっそ……傭兵なんて雇いやがって……しかもラトウィッジってよー……」

ニダヴェリールに戻される。ステータスを確認すると、所持ポイントが445「pt」になってる。

してやられたな……あいつら7人だけだったらまだなんとか耐えかねたかもしれないのに……ん？　なんか揉めてんな。

少し離れて転送されて来ていた敵チームの面々が何やら騒がしい。近づいてそれとなく聞いてみると、どうやらラトウィッジが雇い主達に取り囲まれて脅されているようだった。

身長の小さいミモール族が7人も人間に囲まれている様はかなり異様で、誰が見ても弱い者いじめに見える。

厳つい顔で話しているのは、俺が倒していない方のソルジャーだ。

「いいのかい？　おとなしく渡した報酬をそっくり返してくれりゃ、痛い目見なくてすむんだぜ？　アンタにはなかなか良い働きしてもらったしなあ。できれば力づくで全所持ポイントを奪い取る、なーんてマネはしたくねえんだけどなー」

なに言ってるんだ、こいつ？

傭兵として自分たちが雇ったラトウィッジを、報酬を返してもらう為に今度は脅してるのか？

ケチ臭え奴らだな……やっぱ胸糞悪い。

ラトウィッジは黙ったまま何も言わない。

まあそりゃそうだ。ラトウィッジがこいつらを相手にする理由がない。対人戦は互いの同意がないと発生しないし、だいたいこいつら7人が束になって掛かっていったところでラトウィッジなら目を瞑ってでも勝てるだろう。

「こいつ俺らのことなめてやがりますよっ！ オメーそんなに俺たち馬鹿に見んのかあ？ あア?!」

今度はさっき喋っていた奴とはまた別の人間が脇からにゅっと出て来て、ラトウィッジを挑発し始めた。

俺にはどっから見ても馬鹿にしか見えんが……俺が今考えていた問題はクリアしてるってことか？ だとしたら……〈強制戦闘〉でも持ってんのか。

ラトウィッジはこれ以上付き合ってられないと、左手を開くジェスチャーでメニュー画面を呼び出した。どこかへ転送する気だ。

「仕方ねえなあ！ まったく我がままな奴だぜ」

それを見た、リーダーらしきソルジャーが素早く右ポケットから何かを取り出した。直径3センチほどの金属製の球体？ 宝珠だ。

宝珠とは様々な効果を持つ球体だ。

男が取り出した宝珠を軽く宙に放ると、それは男の頭の高さぐらいで引力から解き放たれたかのように静止し、強い光が溢れ出した。その光はまるでラトウィッジを拘束するかのように彼の体に纏わりついた。

〈強制戦闘〉だ……強制的に対人戦を発生させる宝珠……やばいな。対人戦の条件も向こうの指定した通りになる……多分人数だって7人より増えてるだろう。

ラトウィッジはメニュー画面に映し出されているだろう、対人戦メニューを無言で眺めている。〈バッフル〉……持っていないのか？

「お、おい！ ラトウィッジ！ 俺を対人戦に“召喚”しろっ」

気づいたら、俺はラトウィッジに向かって叫んでいた。

人助けは別に趣味じゃないが……この連中の思い通りになるのは気に食わない。なんかむかつく。

ラトウィッジはこちらをじっと見つめている。

頭部全部を覆うヘルメットでその瞳は直接見えないが、なに言ってるんだこいつ？ と言ったような感じで見つめられている気がする。ちよっと恥ずかしい。

召喚される気配も一向にない。残された猶予は10秒ほど。それを過ぎると強制的に対人戦が始まる。

「おい?! 早く召喚しろ!!」

強制対人戦まであと5秒ほどだろうか。

俺の目の前に召喚されたことを知らせるホログラム画面が広がった。

「OK」を選択して、対人戦メニューを見る。

に、25人もいる……やべえ。

後悔する間もなく待機場所に転送される。

隣にはラトウィッジがいるが、こちらにはもう視線ひとつくれない。

まあ、確かに初期装備の初心者が何言ってんだって感じだよなあ……なにしろ助っ人しようとしているのは、“あの有名”な傭兵ラトウィッジなんだから。

『対人戦、開始します』

扉が開く。ステージは〈森8〉……隠れる場所がほとんどない、大人数で一気に攻められると辛い。考えてやがんな。

湿った雑草の絨毯の上に、20メートルほどの背の高い木々が乱立している。

上空の葉から漏れだした日光はきらきらと足下を照らしていて、肺を満たす空気はまさに青々しい森の匂いにする。

「やるか……」

隣を見るとラトウィッジは比較的太い一本の木を見つけて、それを盾にするように背をくつつけてじっとしている。

俺も見習ってできる限り立派な木を探す。

「オラァァ！」

威勢の良い雄叫びと共にドン、という衝撃音が森にこだまする。ショットガンの発射音だ。

と、その一瞬の後いきなりラトウィッジが木の陰から顔を出して

RPGを発射音のした方にぶっ放した。大きな弾頭が森の向こう側に吸い込まれるようにして飛んでいく。

先ほどとは比べ物にならないくらい衝撃音がして、森全体の空気が震えた。

あれは確実に死んだな……ショットガンの発射音で威嚇したかったらしいが……迂闊すぎる。

また森に静けさが戻る。

微かだが葉の擦れる音が聞こえる。恐らく敵チームがゆっくりではあるが、慎重にこちらに迫って来ている。

このままいくと、敵がある“ライン”を超えた時、一気に撃ち合いになる……大事なのはその“ライン”の見極めだ。確実にこちらの弾丸が敵を撃抜ける距離に、敵が足を踏み入れる瞬間を逃してはいけない。

そんなことを俺が考えながら、向こう側に注意を払っていると、またいきなりラトウィッジがRPGを発射した。方向は敵が進行してきた方ではなく、俺とラトウィッジの右側だ。

どうやら、敵の1人が大回りをして回り込もうとしていたらしい。さすがラトウィッジだな……俺なんか気づきもなかったが。

もう一度向こう側の様子を伺う為に盾としている木から顔を覗かせた。

鋭い発射音が耳に飛びこんできたかと思いきや、頭の少し上の木を銃弾が掠め取っていった。

危ねえ。

俺は意を決して木の陰から横に飛び出した。少しでも横にずれると、敵さんの方も木の陰から外れて見える。

瞬間、視認できたのは3人。アーマー2人にパジャマ1人だが、

それぞれにとりあえず一発ずつ撃ち込む。

「うっ」

小さなうめき声がした。

当たったのは恐らくアーマー持ちのどっちかだ。さすが、11300ポイントもするハンドガン。ちゃんと装甲を貫通したみたいだ。

互いに射程範囲に入ってからのは、それまでの静けさが嘘のような激しい銃撃戦になった。雑魚ばかりでも、25人もいれば、こっちが死なない様にするだけでも一苦労だ。

俺は最初のアーマー持ち以外に、2人しか倒せずに身を隠しながら後退し始めた。

そしてラトウィッジの様子を確認する。

いや、正直助っ人を名乗り出た自分を、これほど恥じるとは思わなかった。

ラトウィッジの戦いぶりはまさに鬼神の如き凄まじさだった。そのどでかい銃器で次々と敵を屠っている。そのくせ敵の弾丸は魔法でも使ってるのかと思うくらい、当たらない。リロードのタイミング、持っている銃器の種類など全て把握した上で、敵の呼吸を掴みタイミングよく移動している。

さすが、としか言いようがないな。

3人しか倒せずに後退している俺に比べて、ラトウィッジは圧倒的な武力を以て次々に敵を爆破していった。

ほんと、完全に余計なことしたな……恥ずかしすぎる……まじで。

『プレイヤーヘラトウィツジヘリヒト』が勝利しました。対人戦、終了します』

気がつけば対人戦終了のアナウンスが流れていた。

後半はただただラトウィツジの戦いっぷりに見惚れていただけだった。

第6話 貯金しようぜ

再びニダヴェリールに転送された。

横を見下ろすとラトウィツジが何事も無かったような様子で突っ立っている。

「くっそ！ ふざけやがって！」

文字通りこてんぱんにやられた敵チームのうちの1人が怒りを露わにしながら、こちらへ歩いてくる。

それにつられる様に、他の仲間達もぞろぞろとついて来た。

「お前ら……俺達へサーペントス」に喧嘩売るとは良い度胸じゃねえか……ラトウィツジ、アンタはたった今からへサーペントス」内で指名手配扱いだ！ せいぜい背後に気をつけてプレイするんだな！」

こいつら、クランへサーペントス」なのか。納得。

サーペントスと言えば、酷いプレイスタイルの屑みたいな輩の集まりで有名だ。まあその巨大さゆえに、表立って相対するプレイヤーはあまりいないが……こいつらに指名手配扱いって、ラトウィツジもややこしい事に巻き込まれたな。

「それにそこのお前！」

そしてなぜか指差される俺。

「なんだ」

「雑魚のくせにいきがってんじゃないよ。お前は“これ”でもくらつてろ」

俺を指差した男は、薄ら笑いを浮かべながらまたポケットから宝珠を取り出した。

〈強制戦闘〉の次はなんだ？

男は既に宝珠を宙に放っている。もう逃げる為の転送は間に合わない。

宝珠から解き放たれた光が、ラトウィッジの時のように俺に纏わり付いた。

「じゃあな。ま、二週間せいぜい頑張ってくれ」

男はそう言うと、クラン〈サーペンテス〉の面々と共にどこかへ転送されていってしまった。

「結局俺、なにされたんだよ……」

何の説明もされずに取り残されてしまった。

と、横のラトウィッジがその短い手で俺の足をぼんぼんと叩いている。

「ん？」

ラトウィッジが左手を開いてメニュー画面を呼び出した。

ああ、そうやってさっきの宝珠の効果を確かめろってことね。

ラトウィッジに習ってメニュー画面を開く。

「んん!？」

おかしい。

所持ポイントの項目が奇麗さっぱり消えてる……いや、聞いた事あるぞ、この効果。

確か〈貯金〉って名前の宝珠だったな……ポイントを貯めるために一定期間ポイントを強制的に使用できなく……する……アイテム……だったような……ま、まじで？

呆然としている俺の足をラトウィッジがまた軽く叩いた。

両手を上げて、どうしたの？ 的なジェスチャーをしてくる。

さっきまでRPGぶっ放してたくせに、ミモール族特有の小ささと丸っこさで、ひとつひとつの動作がなんか愛くるしい。

「〈貯金〉の宝珠を使われたみたいだ。あいつ2週間頑張れよって言ってたっけ？」

俺の質問にラトウィッジがこくりと頷く。

2週間は長いな。その間買いたい物も、アビリティのレベルアップもできないのか。

あーややこしい事態になっちゃったよ。

まあ自分から首突っ込んだんだから仕方ないけど。

またまたラトウィッジに膝の裏を叩かれる。

何やら短い手を一生懸命こちらに伸ばしてきている？？握手だ。

IM では三秒以上握手をするとフレンドとして登録される。フレンドとして登録されれば、メッセージを送りあえたり、フレンドのところへ転送できたりと色々便利なことがある。

なんだ？ フレンド登録してくれるのか？ “あの”ラトウィッジが？？

まあしてくれるなら、しようじゃないか。

俺は少しだけ屈んで、ラトウィッジの小さい手を握った。
ピロンという電子音が小さく鳴ってフレンド登録の完了を知らせる。

続けざまにまた電子音が鳴って、左手首が光る。メニューをポツ
プアップするとメッセージが一件届いている。

「なんだ、メッセージを送りたかったのか？」

と、ラトウィッジに訊くと、さっきまでの可愛らしい仕草はどこ
へやら、完全に無視された。

まあ……ちょっと馴れ馴れしくしすぎたかもな。

気を取り直してメッセージ画面に移る。

ラトウィッジが音声で入力したであろう、メッセージが表示され
た。

f r o m > L u t w i d g e <
t o > L i h i t <

別に感謝はしてない。

けど2週間だけなら面倒みてやる。

なんだよ……感謝してないって。

いやまあ確かに役には立ってないけど、そんなにはつきり言わなくて良いじゃん……でもこの2週間だけ面倒みるってどういうことだ？

「面倒みるってどういうこと？」

俺の問いに、少し間を置いて再びメッセージでラトウィッジが返して来た。

『克蘭に入ってやる』

と、いうことらしい。

傭兵として名を馳せている相手だけあって一応無料かどうかを確認すると、ラトウィッジはまたこくりと頷いた。

なんだすげえ良い奴じゃん。

あんまり克蘭で馴れ合ったりするのは好きじゃないんだが……まあこんなに強いプレイヤーが克蘭に入ってくれるっていうんだから、いいか。しかも全然喋らないし。

しかし……克蘭か。記憶失くす前は克蘭戦する為にひとり克蘭作ってたけど……いい機会かもしれないな。作ろう。

「よし。その申し出、ありがたく受け取ろう！ 今から克蘭作りにニダヴェリールの〈ホール〉行くから、ついて来てくれ」

俺の誘いに、しっかりきっぱり首を横にふるラトウィッジ。

え？ 見たいな顔を俺がしているとまたメッセージが送られて来た。

『めんどくさい。克蘭つくったら呼べ。それまで休憩してる』

前言撤回。
薄情者だ、こいつ。

第7話 クラン

ニダヴェリールの〈ホール〉で無事クラン作成手続きを終えた俺は、さっそくラトウィッジをクランの〈ベース〉に呼び出した。

クランの名は前と同じ〈ユーピテル〉にした。気に入っている名前だ。

「おい、クラン作ったぞ」

何も無い真っ新たな状態のベースに、ぼけっと突っ立っているラトウィッジに話しかける。

何も手を加えていないベースは、さっき設定した通りに果てしない広さの砂漠のど真ん中にぽつんと無骨な倉庫っぽい建物が建っているだけだ。ここから施設を充実させるには、またポイントが必要になる。

少しの間を置いて、ラトウィッジは振り返ってこちらを見るが、それだけだ。

別にミモール族が喋れないってわけじゃないのに、全く声を発そうとしない。まあ、現実世界の男の声だどうしてもこの可愛らしい容姿をぶち壊しにしまうために、喋らないミモール族も結構いる。

ラトウィッジも恐らくそのタイプだろうが……もしかして中身が35歳のおっさんとかだったら正直気持ち悪い、な……いや、考えないことにしよ。

「これからどうすんの？」

俺の問いに、いつものごとくラトウィッジからメッセージが送られてくる。

『好きにすればいい。2週間は付き合ってやる』

「好きにすりゃあい、って言ってもなあ……うーん、克蘭戦でもやるか？」

せっかくラトウィッジが2週間克蘭に入ってくれたんだ。こうなったら克蘭戦でもやりまくって、ポイント荒稼ぎさせてもらうか……稼いだところで2週間は全く使えないけど。

〈克蘭戦〉か……“酒場”にでも行くか。

「おい、克蘭戦の申し込みに酒場に行くけどくるか？」

という俺の問いに、やはり首を横に振るラトウィッジ。

『めんどくさい』

なんなんだよ、こいつ……ん？ またメッセージがきた。

『相手ベースでの対戦でいいから、賭けポイントは100000
pt』くらいで掲示してこい』

じゅ、じゅうまんポイント？？

そりゃ荒稼ぎしよう、なんて考えてたけどほんとにそんなポイント賭けていいのかよ。

と、俺があんぐりと口を開けて驚いていると、ラトウィッジがいから早く行けと言いたげに手で俺を追い払う仕草を見せた。

「わ、わかったよ。じゃあ行ってくる」

酒場とはIM 内のサロンのようなものである。

仮想空間内では飲んだり食べたりといった行為ができない為に、レストランやバーといった、人が集まって談笑などをしたりする場所がない。そういったことから作られた人々が集まる場所のことを、慣例的に“酒場”と呼んでいる。

ニダヴェリールにある酒場“フェルディナンド”は、比較的雰囲気良くその客層も広い。

5階建ての、風情ある木造の店内には所狭しとテーブルと椅子、カウンターが設置してあって、そのほとんどに客が座っている。

1階から5階まで突き抜けた吹き抜けがあるため、店のどこにいてもその溢れる活気を体を感じる事ができる。

ニダヴェリール自体が治安の良いタウンであることに起因して、初心者街ミッドガルドから次の拠点として初心者に選ばれることも多く、酒場にはそんなルーキー上がりにベテランがIMの色々について講義を開いている場面もちらほら見られる。

俺はとりあえず、1階の一番置くのカウンターにいる、店員のお姉さんに話しかけた。

「この酒場にくるのは初めてなんだが……クラン戦をマッチングしてる掲示板はどこにあるんだ？」

「2階にあるわよ」

にこやかに返答してくれているこの女性はNPCではない。いわ

ゆる“バイト”というやつで、運営から与えられるIM内の職務をポイント報酬として請け負っているプレイヤーだ。その多くは生産プレイをするために、初期費用を稼ぎたいプレイヤーたちで、対人戦やクラン戦、ミッションなどを受けずにポイントを貯めたい人間がIM内バイトをしている。

このバイトのお陰で、IM内にはほとんどNPCがいない。

俺は彼女にありがとう、と礼をしたあと階段を登って2階に上がった。

1階と変わらぬ賑わいぶりだ。

酒場の雰囲気からだろうか、皆声も身振り手振りも普段より大きくなっている気がする。

そんな喧噪をかき分けて、奥へ進むと木造の壁に似つかわしくな
い大きな電子掲示板が掲げられている。流れている情報はクラン戦
のマッチングについてのものだ。

その掲示板に十分近づき、自分のメニュー画面を呼び出すとヘク
ラン戦??掲示板>という項目を初めとした新しい項目がいくつか
追加されている。

俺はラトウィッジに言われた通りに、相手ベースでの対戦、賭け
ポイントは90000から100000ポイント、クリスタル戦、
人数制限30人までという条件で対戦相手を募集するという旨を掲
示板に載せた。

「よし、これでベースに戻って待ってりゃ、すぐ募集がくんだろ」

無事任務を完了した俺は、店の外に出てから転送でベースに戻った。

克蘭を作って5日が経った。

俺は毎日5、6回ほどの克蘭戦をラトウィッジに付き合ってもらって戦っている。

俺は仕事上の事情……というか雑用なんだが、偏屈じじい監督の命令でIMをプレイしているため、毎日日が昇ってから暮れるまでほとんどの時間をIM内で過ごすことが可能だが、奇妙なことにラトウィッジも5日間ずっと俺に付き合ってくれている。

いわゆる“ゲーム廃人”というやつだ。

まあでもラトウィッジくらい有名なプレイヤーともなれば、そんな人間が多いのだろう。前時代的ゲームに比べ、仮想空間で行うゲームプレイにおいては個人の身体能力などの比重が格段に上がっているとはいえ、やはりプレイ時間に強さが依るところも大きいのだ。

毎朝早くに克蘭へユーピテルの何も無いベースに俺たちは集まって、克蘭戦の申し込みを待っている。

その間、ほとんど俺とラトウィッジの間に会話は無い。

それでも嫌な気はあまりしないのだから、不思議なものだ。

俺たちが毎日行っている克蘭戦はヘクリスタルマッチという種類のものです、相手の克蘭ベースに攻め入る俺たちの勝利条件が“ベースのどこかに隠されている子供ほどの大きさの巨大クリスタルを破壊する”となっているものだ。

ちなみにこちらの敗北条件、つまり相手の勝利条件は俺たちの全滅である。

そんな日々を5日過ごしてとにかく、改めて驚くべきことは、ラトウィッジの凄まじい強さである。

5日間で延べ28戦、真面目で強いクランとも、変なコスプレ集
団みたいなクランともやり合ったが、1戦として負けなしである。
俺は2回に1回死んでいたが、そんな些細なことは彼には関係な
いらしい。クラン戦が終わってみれば、敵はほとんど全滅、クリス
タルのあった場所に至ってはその周りの建築物ごと木っ端微塵であ
る。

そんな快勝が続いている、クラン創設後6日目の今日。

ここ2日あたり、なかなか死なくなってきた自負を以て俺はラ
トウィッジに賭けポイントを増やそうと提案しようとしていた。
が、その予定はある人物の連絡によって変更せざるをえなくな
る。

『おい、リヒト』

ザックことアイザック・ターナー。俺の大学時代のルームメイト
で、何度も言うが頭がちよっと変なやつだ。

早朝のベースでいつものようにラトウィッジを待っていた俺に、
ザックからのチャット通信が入ったのだ。

「ザックか。なんだ？」

『お前は相変わらず愛想がないなー。せっかくお前の記憶喪失に関
する情報を持って来てやったのによ』

「おお、そりゃありがたい。で、何が分かったんだ？」

『それが……ここじゃ、ちょっとな。お前今ロスに住んでんだっけ
？』

“ここじゃ、ちよつと”？　どういう意味だ？

「ああ……なんでそんな事訊くんだ」

『だよな！　俺も今ロスに住んでるんだが……今から会わないか？』

「はあ？　今から？」

ザックがロスに住んでるなんて初耳だ。俺がそんなことに興味がなくて、訊かなかったのが原因なのは明らかだが。

それにしても“今から会おう”なんて、かなりとち狂ってると言える。

会話なら今するようにIMのチャットですれば良いし、合って話したいならドリームシティでおち合えば良い。なんで現実世界で会う必要があるのか、全く解らない。

それに今日もラトウィッジとのクラン戦があるのに。

『お前“レイジ”って店覚えてるか？』

「ああ、学会に行くついでにハリウッドに寄った時に行ったゲイバーな」

思い出すのもあほらしい思い出が、脳裏によみがえる。まあどちらかと言えば良い思い出に分類されるか。

『よし。じゃあそのレイジの裏にあるダイナーに今日の15時に待ち合わせなっ！』

ザックはそう一方的に告げると、勝手にチャットを切った。

いつもと同じ明るいテンションではあったが、ザックの言い方に

はどことなく有無を言わさぬ雰囲気があった。

ザックとは以心伝心というほど仲良くはないが、それなりに付き合いは長い。恐らく重要なことだ。行った方がいいな。

しかし……ラトウィッジにはなんて説明しようか……？

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能^{たんのう}してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n7274x/>

非線形ソムニウム

2011年10月29日14時23分発行