
異質なカケラ

白夜

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】

異質なカケラ

【Nコード】

N8740R

【作者名】

白夜

【あらすじ】

ゲームのクエストだと思って気軽に引き受けたら異世界へ。

望まれたのは疫病の治療。でもこれ、帰れるの？ ログアウトは当然無理、移動魔法も沈黙中。もしかして、この世界で生きるしかないですか？

1話 クエストだと思いました

目の前に広がる密林。

ジャングルめいたその地で、ルクレチアは小さな広い花を採取していた。

大木に絡む蔦に咲く、小さな白い花。

地味で目立たない花だが、その花は万能薬の原料になる。

もつとも、いくつもある材料のひとつに過ぎず、単体では熱を差ます効果があると設定されているだけだが。

設定

そう、ここはゲームの中だ。

もう15年ほども稼働しているヴァーチャル体験型オンラインゲーム「Sigma」刻印を持つ者達の物語」

年数を経ているだけに他の、最新の技術が使われたゲームに比べれば様々な面で格段に劣る。

ルクレチアが立つフィールドも最新のものなら不快にならない程度の温度・湿度・匂いがあるだろうが、このゲームにはない。

フィールドBGMが熱帯の動物の声を流し、多少は温度が高く設定されているが、それだけだ。

その中で見る密林はいかにも作り物めいている。

そんな他のゲームに大きく差をつけられたグラフィック面に加え、システムも後先を考えない調整や延命措置を繰り返したおかげで新規プレイヤーには敷居が高すぎるものになってしまっている。

当初は7つあったサーバーもついにこのシャンゼリゼ鯖だけにな

って久しい。

いつサービス終了が発表されてもおかしくない状態だ。

当初いた友人達も大多数がサーバー閉鎖の移動時に引退してしま
った。

それでもルクレチアがこのゲームを続けているのは残る友人が
いることと、基本的に新しいものが苦手な慣れ親しんだシステムから
離れて新天地を求める気になれなかったことが大きい。

レベル&スキル制だが、稼働年数が経つにつれ延命のためにスキ
ルを封入するアイテムなどが発売されたせいもあり、ソロで遊びや
すいというのもあるが。

特に初期は生産をメインに置いた遊び方をしていたこともあり、
消耗品などの調達に困ることはほとんどない。

スキル封入の指輪が導入されてからは魔法系スキルをあげたりし
ていたので市場に流れなくなった素材も自力で調達出来るようにな
った。

そういった、ソロでの遊びやすさがますます人口の減少を促進し
ているわけだが。

さらに運営難からか、ソロでは入手困難な素材や消耗品まで課金
アイテムとして販売されてしまった現状ではプレイヤー間の流通は
絶望的だ。

ルクレチアも憧れていた素材が発売されたときは必要以上に買い
込んでしまったが、それつきりだ。

素材から出来るはずの武器も防具もろくに作っていない。一通り
作ってしまえば、それで満足してしまった。

それ以上作ったとしても、安易に手に入るようになった以上、需
要はほとんどない。

ほしい人間は自分で買うか、友人に頼んでしまうからだ。

リアルマネーを使いたくない人はプレイヤーから買うだろうが、

ルクレチアに声が掛かることはなかった。

人のいないMMOほどつまらないものはない。
昔は人気の採取スポットだったこの場所でも、最後に他人を見たのはいつだろう。

生産品はすでに個人で消費するために作るだけで、売り物にはならない状態が続いて久しい。

そして個人で使うならたいした量はいらないのだ。
ルクレチアは消耗品屋をやっていた時期があっただけに、在庫を万に迫るほど持っている。

それでもこうして材料を集めているのはただの惰性に過ぎない。
元々は生産職を選んでいただけに、アイテムの収集が好きなのだ。
使う当たらない素材とはいえ、在庫が多ければ多いほど安心する。
鉄鉱石などの下位素材は言うに及ばず、ミスリルやオリハルコンなどのレア素材もかなりの量を保有している。

逆に、戦闘能力……特に単身での攻撃能力はほとんどないのだが。
ポストドロップ品などといったレア装備もほとんど持たない。

現在のスキル構成がメイジ寄りとはいえ、素材採取を念頭に置いた構成で移動能力に1000のスキル枠のうち300を使うという偏り方だ。

召喚魔法で護衛を作り出し、強い敵が来たらすぐ逃げるというのを信条にしている状態だったりする。

気が済むまで花を摘み、ホームへ帰るために護衛に出していたウッド・ドラゴンを帰還させる。

花の量は200と少し。多いわけではないが、惰性で集めているだけなので構わない。

ホームに戻れば在庫は過剰にあるのだから。

ホームは個人用の拠点だ。キャラに付属するアイテムボックス

スには100種類しか入らないが、ホームには1000種類まで置ける。

基本はワンルームだが、別途販売の拡張パックで最大庭付き4LDKという広さにでき、生産施設や薬草園も作れるのでルクレチアは当然のごとく最大まで拡張した。

料理スキルもあるのでキッチンもあるし、インテリアにもこだわったお気に入りの家だ。

現実では狭いワンルームにすんでいるのでこちらで過ごす時間くらい広い家に住みたかったというのもあるのだが。

ルクレチアは基本的に自由な時間のほとんどをこの世界で過ごし、リアルは仕事を除けば最低限しか過ごさない。

浮いたお金をほとんどゲームに費やすというあまり褒められない生活をしているのだ。

かろうじて仕事に支障を出していないだけマシだろうが。

ホームへの帰還は簡単だ。街などへ移動するにはテレポートの魔法か、移動用の魔石を使う必要があるが、ホームなら戦闘中でない限り、それぞれのもつ刻印に触れて「帰還」と言うだけで良い。

刻印とはプレイヤーが全員持つ、神の加護だ。戦士なら戦神の加護を受けその刻印が右手の甲に刻まれる。

それぞれに形も違うが、ルクレチアの刻印は創造神のものだから両手の平に浮かぶので、祈るように手を組み合わせるだけでいい。

ルクレチアが手を組み合わせたとき、それまで誰もいなかったはずの空間に人が現れた。

（うわぁ、久しぶり。ここで他のプレイヤーなんて見たの何ヶ月ぶりだろう？）

驚いて思わず凝視してしまふ。

MMOでそれはどうかと思うのだが、本当に久しぶりの遭遇なのだ。

しかも現れた女性は粗末な黒いワンピース姿だ。どう見ても特殊効果などありそうにない。

ルクレチアも普段着姿ではあるが、それでも一応それなりの防御力を持つローブを着ている。

密林というフィールドに場違いという点では大差はないだろうが。

服装に気をとられたルクレチアだが、すぐにさらなる異常に気付くことになる。

彼女には頭上に表示されるはずの名前がなかったのだ。

（あれ、バグかな？ 装備もプレイヤーキャラっぽくないし、NPCだったり？）

まるで、何かに戸惑うようにきよろきよろと辺りを見回していた黒衣の女性が、慌てたようにルクレチアの前に跪く。

「あのっ。あなた様が女神のお導きになった方ですね！？ どうか、どうか、私たちの街を救ってください！」

必死の訴えだったが、あいにくとルクレチアには馴染んだものだった。

クエストでは見知らぬNPCが急に話しかけ必死の形相で頼み込む、なんて珍しくもないことだからだ。

このゲームの目的は明確には定められていない。いくつかのクエストを通して世界を救う、と言うものがあるがやらなくても支障がない程度のものだ。

世界に蔓延るモンスターの討伐。数とレベルによって名声が得られ、街の一角に「ホーム」とは別の拠点を獲得することが出来るようになる。さらに、ボスモンスターを討伐すれば英雄として富と名声を得ることも出来る。

生産者は金銭で道ばたに露店を出せたり、一定以上のレア装備を作り、献上すれば一流の証として店を構えることが出来る。

そこまで大きなクエストでなくとも、小さなクエストは無数にある。

それこそ転んだ子供の手当を頼まれるとか、迷子の女性を目的地まで送り届けるとまで多彩だ。

街を救ってくれ、というのなら多少規模の大きなクエストのようだが。

これまでこの場所でそんなクエストが発生したという話は聞いたことがなかった。

(レアクエストなら報酬、期待できるかな？ どうせ、暇だし。無理っぽかったらキャンセルすればいいよね)

何か珍しいアイテムが手に入るかもしれない。ルクレチアはそんな軽い気持ちしか、抱いてはいなかった。

「救うって何が起きたんですか？ 私に解決できそうなら受けますよ」

ごくごく軽い承諾。

それでも、黒衣の女性には十分だったのだろう。

いや、いい加減にすら見える態度をとられても縋るしかなかったのだろうか。

「病が、伝染病で。みんな死んでしまつて……百人以上、罹患して。罹つたら死ぬのを待つばかりで。助けてください！」

「病気かぁ。だからここなのかな？ うん、薬は足りるだろうし。やってみるよ」

（薬の在庫量とかがトリガーなのかなあ？ それが発生条件にしては緩いけど。ま、いっか）

「ありがとうございます！ 女神エルニスよ、感謝いたしますっ」

聞いたことのない名前に混乱する間もなく。

ルクレチアの姿はその場から消え失せていた。

そしてあとには粗末な黒い服を着た女性の骸だけが残される。

それも数刻のうちには辺りの獣やモンスターの胃に収まることになつたが。

2話 まだクエストだと思っていました

視界が暗転したと思ったら、全く別の場所に移動させられていた。現象自体は転移魔法で慣れたものだが、NPCにアイテムも詠唱もなく移動させられたのは初めてだ。

(びつくりした……。現地まで移動サービスってのは珍しいなあ)

この手のクエストは場所を聞いて自分で移動するのが普通だったので少し驚いていた。

そして周囲を把握しようと思っし、固まってしまう。

この家の住人なのか、男の人が居たのはいい。驚いているようだが、普通の反応だろう。

ただ、周囲がこれまでと違い、異常なまでにリアリティ溢れる風景になっていたのだ。

(う、うわー。煉瓦造りの家？ カーテンとかほつれてるよ……。BGMないし、外の人の声とか聞こえるし。何この無駄なリアリティ)

「あなた様がユーリアが喚んだ、救い手様ですか？」

突然現れたルクレチアに驚いていた男性が気を取り直して話しかけてくる。

よく見ると、彼も先ほどの黒衣の女性と同じようなデザインの服を身につけている。

「あ、はいー。病気なんですよね？ 薬、配りますよー」

ルクレチアの態度はどこまでも気軽だ。クエストに身構える必要も、NPCに話しかける言葉に気を遣う必要もないのだから当然と言えば当然なのだが。

その気軽な態度を見て、男性の表情が微かに苦いものへなる。

だが、ルクレチアは気付かない。

彼女は男性にも名前の表示がないことに困惑したり、古びて傷んだ机の質感に感心している最中だった。

（いつの間にこんなにグラフィック向上したんだろう？ 新しいエリアなのかなあ。サービス終了が噂されてたけど、まだ拡張して延命するのかなー？ バグ多そうだけど新エリアの新クエスト一番乗りかも）

「そう、ですか。……では、こちらへお願いします」

たとえどんな態度の人間であろうと、病に苦しむ人を救えるというのなら構わない。

そう判断して、彼はルクレチアを誘導しようとした。

「はい。あ、でもさっきの女の人、待たなくていいのかな？

さっきの人が依頼人、ですよー？ 依頼達成の判断してもらわないといけないし」

それは、ルクレチアにとっては普通の判断だった。彼女の中では病で苦しんでいる人はイベントの中のNPCで、作り物だ。どんなに苦しんでいても、リアルだなー、といった程度の気持ちしか抱かない。元気になれば、よかったね、くらいの感慨は抱くのだが。

それにクエストの途中で何日待たせたとしてもNPCは何事もな

かったかのようにクエストを続行するし、一部の時間制限のあるものの以外では病で苦しんでいるというNPCが時間経過と共に死ぬこともない。

だが、この態度に青年は激高した。

「ユーリアは死んだ！ 女神の奇跡と引き替えに、だ！ あなたという救いと引き替えに、だ！ こうしている間にも人が死ぬんだ、助けてくれ！」

青年がルクレチアの手を掴む。その体温と力の強さがルクレチアに混乱をもたらす。

（痛いしつ。なんでこんなに怒るの？ NPCが妙にリアルって怖いよー。ああ、もうキャンセルして帰ろうかなあ……）

その間にも手を引かれて渋々動き出す。

立て付けの悪い扉の軋む音、床板の感触。

ゲームでは床が変わっても足音のSEが変化するくらいで、特殊なフィールドでない限り歩き心地など変わらないのに、ここはそんなところまで妙にリアルだ。

最近のゲームなら絨毯の感触や砂地の感触まで立派に再現していると言うから、それなのかもしれないが。

これまでのゲームとはあまりに違うリアリティに混乱する。

まるで、別のゲームか……違う世界にでも居るようだ。と。

連れて行かれた先は、地獄だった。
少なくともルクレチアにはそう見えた。

硬い、石の床に敷かれているのは粗末な布にすぎず。その上に横たわる、痩せこけた人。

男女の区別も、老若の区別もなく並べられている。

掛けられている毛布も薄く、吐瀉物や汚物で汚れたままになっているからか、悪臭も酷い。

横たわる人は例外なく紫斑で覆われ、苦鳴を漏らしているがその間を動き、看病する人はほんの数名しかいない。

その数名も横たわる人に比べればわずかとはいえ、紫斑が見えるものが居る。

(いや、ちょっとこれはどうよ？　こんなところまでリアルにしたらかえって引くでしょう！　やだなあ、これ。楽しくないしっ)

心底帰りたい気分には陥ったが、さっきのNPCらしくない青年の反応が怖かったのと、クエスト達成後にもらえるであろう報酬の為にもう少しがんばってみる。

とりあえず、アイテムボックスから万能薬を取り出す。

指一本分くらいの小さく丸いフラスコ。コルクで栓をしただけのゲーム内ではありふれたアイテムだ。

中に入った紫紺の液体はほんの一口分しかない。

取りあえず、一番近くにいた少年の口に流し込む。

ほとんど意識もなく、時々呻くだけだった少年だが、薬の効果は劇的だった。

流し込んでほんの数秒。

全身が淡い紫色の光で包まれたかと思うと、紫斑はすべて消え失

せた。

少年は衰弱しているようだが、あっさりと半身を起こし自分に何が起こったか理解できない様子で居る。

「効き目はばっちり見たいですねー」

青年と少年がフリーズしているので何となくそんなことを呟いてみるルクレチア。

万能薬だけでは減ったHPは戻らないので回復薬もいるのかな？と少し悩むが、取りあえず病気を治してとっとクエストを終わらせたい気持ちが先に立った。

「あの、一人で配るの大変そうなんですけど。手伝ってくださいませ？」

万能薬を必要数だけ提供すればいいのか、全部飲ませて回る必要のあるクエストなのか判断できなかったのでダメ元で依頼してみる。さすがに今の今まで病床にあった少年に手伝わせるのは気が引けたので、元気そうな青年にだけだが。

「は、はい！」

渡された薬に気を取り直したのか、素早く瀕死の人間から順に飲ませはじめる青年。

その様子に、数だけ渡せばいいのかも？と思いつつも全員が治るまで、というものの可能性を考えてルクレチアも薬を与えていく。

だが、アイテムボックス内では同種のものはいくつつ入れてあっても、1アイテムというカウントになるが、手に取れば実体を持つわけ。

一度にだせるのはせいぜい3つ4つ程度。

青年と個別に配っていても薬の受け渡しに時間が掛かる。
結局一緒にくっついて回ることになった。

（なんか、すごく嫌われてる気がするなあ。態度の悪い人設定なのかなー、でも嫌だなあ。せつかく格好いい人なのに、なんか台無しっ）

実際は今まで死を待つしかなかった人間を数秒で癒す薬をもたらしたルクレチアに畏敬を抱いているだけなのだが、ありふれたアイテムを提供しただけのルクレチアにはそのことは分らない。

先ほどのルクレチアのいい加減に見える態度も、力を持つ人間にありがちな傲慢さなのだろうと思っている。

むしろ、見捨てて去っていかなくなっただけでも感謝しているくらいだ。

回復した人に拝まれたり、目があっただけで土下座れたりしつつ、看病をしていた人たちも含めて、この場にいた人は全員回復した。ここは椅子や祭壇は撤去されてるものの、教会の中だったらしい。街外れに位置していることから、隔離にと最初に倒れた者達が運び込まれたようだ。

看病していたのはこの教会のシスター達だったらしいが、やっぱり感染した、と……。

ちなみに青年も当然のごとく感染していたので薬を飲み、別室に残る数名の病人に薬を運んでいった。

（この感染率の高さだと、街もやばそうなんだけどなー。でももういいのかな？ あ、でも100人以上って言ったのここには20人くらいだったし……）

期待されてるような視線は感じるが、誰も言い出さない。
もちろん、街にも病人が溢れているのは彼らも知っているので助けてほしい。だが、それを口にする勇気がない。

この場へルクレチアを連れてきた青年が戻れば、街の現状を説明し案内するだろうと、彼が戻るのを待っている状態だ。

ルクレチアの服装は、彼女にとっては普段着だ。だが、彼らの目から見れば見たこともないくらいに高価で美しい衣装に見える。

光沢のある布をたつぷりと使い、目立たないとはいえ近くで見れば繊細な刺繍が施されているのがよく分る。

実際は防御力をあげる魔法のための装飾なのだが、知らぬものから見れば華麗な刺繍にしか見えない。

その服装だけでも気軽に口をきいていい存在ではないと思えるのに、さらには信じられないほどの効果を持つ薬をどこからともなく取りだし、配るといふ異能。

ここが教会で、ルクレチアの姿が美しい少女だからこそ、逃げ出さずにいられたに過ぎない。

老人や特に信心深い者達は、女神の使いとして拝んでいるが。

結果、司祭である青年に任せようと口を開くものが皆無という、奇妙な沈黙に居たたまれない気分になったルクレチアは逃げ出すことにした。

（取りあえず帰ろう！ 完遂してないけど、また明日でいいよね。そろそろログアウトして寝ないと、明日も仕事だし）

この判断を彼女は後日死ぬほど後悔することになるのだが、それを知るはずもなく。

現在位置に記録石を使い、テレポートで移動できるようにして

ホームに戻る。

く。街には病に侵された人々がたくさんいたが、それを知ることもな

3話 夢オチだと思ったです

ホーム に戻ったルクレチアだが、部屋は様変わりしていた。ぱっと見はなにも変わっていないように見える。だが、これまでとは明らかに質感が違った。

帰還時は基本設備であるリビングに出る。

使いやすさと利便性を追求した、といえれば聞こえはいいが実際は他の部屋がそれぞれの生産設備と素材アイテムで埋まってしまったので、普段使うものや、キッチンがここにあるので料理用アイテムまで詰め込みんでしまい、ごちゃごちゃになってしまっただけの部屋だ。雑多なアイテムでカオスに近い。

住み心地の良さを追求してベッドやドレッサー、ティーセットなどまで置いてあるせいでもあるのだが。

それらはこれまで、よく出来た玩具のようなものだった。それが今では重量感さえも醸しだし、箱庭の ホーム をまるで現実の世界に具現化したように見せていた。

おそろおそろ触れた感触も、磨かれた木の艶やかさ、金属の冷たさまで完璧に再現されている。

いつそ斧でも持ってきて、壊せないことを確認してしまいたくなるほどのリアリティ。

「バージョンアップ、だよね」

思わず声が漏れる。

サーバーを止めたりもしないまま、ここまでのバージョンアップ

が出来るはずもないのだが、ルクレチアにはそれくらいしか思いつかない。

今まで見たことのない新エリアなら違和感を感じつつも「何かすごい新技術」と思ってスルーできたが、馴染んでいたはずの場所さえもが変わっているとなると違ってくる。

自分が知らない間に、世界そのものが変化してしまったような恐怖。

10年以上も遊んで知り尽くしていたはずの世界が変わっていく。元々変化の苦手なルクレチアにとって、それは忌避すべき事態だからうじて視界の端に映るステータスウィンドウや魔法へのショートカットだけがここをゲームの仮想世界なのだと思いついてくれているが、それがなければ異世界にでも飛ばされたのかと思ってしまうていたかもしれない。

これはもう、急いでログアウトしてしまおう。

そして、ネットをで情報を集める。

その結果次第では引退も視野に入れることになるかもしれないが、ここで一人パニックになっているよりはいいだろう。

だが、ウィンドウを操作してログアウトを選択したにも関わらず。この世界は、終わらなかつた。

何度押してもなんの変化もなく。

慌ててGMコールしようとしても、そちらにも反応がない。

他の人はどうなのだろう、と。

友人にメッセージを送ろうとしてもフレンドリストは全員の接続状況をオフラインと表示している。

（この時間から全員寝てるとか、あり得ないよね？ エリアサーバーが落ちたとか？ なんでもいいけど、相談できないのかー。寂しいし、困るよう）

システムコマンドが作動しない以上ログアウトの方法はあとひとつ。

所謂、寝オチだ。

街中で、露店などを開いていれば別だが、寝てしまえば脳波の変化を察知したシステムが自動的にログアウトさせてくれる。

寝ていてもログインしている以上サーバーの負荷になるのでその軽減のためだ。

プレイヤーにとってはフィールドで寝てしまいモンスターに殺されることや、騎獣での移動中に寝てしまつてとんでもないところへ行つてしまつて確率が減つて非常に助かる仕様ではあつたのだが。

今ではたとえ全ユーザーがログインしようとしてとサーバーは飽和しないだろうし、ほとんどのプレイヤーがレベル上限を突破し、経験点のカンストしているため死んでもデスペナを恐れることはない。移動魔法やアイテムの充実によつて見知らぬ土地に漂流しても困ることはないだろう。

それでも今回はこの仕様があつて助かつた。

ルクレチアは「寝て起きたらゲーム内からリアルに移動してた」というのが苦手なのだが、この際仕方ない。

滅多に横になることのないベッドに潜り込む。

スプリングの軋む感触と、絹で出来ているらしいシーツの少し冷たい感触。

羽布団の軽さと柔らかさ。

それらは確かに心地良いが、このゲーム内であり得るはずのない感触でもある。

混乱が深くなり、叫びだしたい気持ちに襲われながら、必死に睡眠を呼び込む。

普通なら心地よさをもたらすであろう、ぬくもりに包まれてなお恐怖が先に立つ。

何度も何度も寝返りを打ち、かなりの時間を経てようやく眠りにつくことが出来た。

決して安らかとは言えなかったが。

目覚めたとき、最初に目に入ったのは薄紫色の長い髪だった。

ルクレチアの現実の髪の色は日本人らしい、というべきなのか漆黒の色だ。

確かに眠ったはずなのに、ログアウト出来ていない。

「……なんで？」

ステータスウィンドウからログアウトの操作を繰り返すが、昨夜と同じ。

友人達との連絡がつかないことも、変わっていない。

（いや、サリスに行けば誰かいるはずっ！）

一番人が多い街に行けば顔見知りの一人くらいは見つかるだろう。

いや、この際全く知らない人だろうと、ログアウトが出来ないことをGMが運営に連絡してくれるよう頼めればそれいい。
ゲームマスター

もしログアウト出来ないのが自分だけだったとしても、ここで一人悩んでいるよりはマシだろう。

そう決めて、記録石を取り出す。

ホームの玄関からであれば設定した場所に出られるのだが、ルクレチアが設定しているのは草原のど真ん中なので今は行っても仕

方ない。

普段なら、薬草が取り放題の上に素材やドロップ品が薬になるモンスターがいてルクレチア的には天国なのだが。

記録石は手のひらに乗る程度のサイズで、ダイヤモンドのようなカッティングがされている。

実際、何も記録されていないものは透明なので宝飾用の素材と間違える人間が多い。

記録後の石は中に記録した場所の俯瞰図が浮かぶので間違えようがないのだが。

記録石で記録した場所に飛ぶにはレポートの魔法を使用するか、天路香と呼ばれるアイテムを香炉で焚き、その煙に包まれて移動するしかない。

だが、そのどちらも移動先に人が居たりすれば安全のために移動できなくなる。

ルクレチアがこのゲームをはじめより昔には移動できたそうだが、ぶつかつたとか、そのときに触つただのという争いが絶えなかつたため仕様変更が入つたのだが。

そのため、石の記録先に移動できないときがある。そのときは分かりやすく石の中の俯瞰図が暗い色で塗りつぶされるのだが。

いま、ルクレチアが持っている石はひとつを除いてすべてが暗い色に塗りつぶされていた。

記録先には移動しやすいように人が居ない場所を選んである。

移動しにくい人が集まるところではなく、地味な店の2階や路地裏。変わったところでは橋の下など。

それでも稀に先客がいることがないわけではない。

だが、20個近い石がすべて移動できなくなるなど今まで見たことがない。

人の減ったこのゲームでその確率はいかほどだろうか？

それ以上考えることが出来ずに、ルクレチアは最後の希望に絶って玄関のドアを開ける。

ドアの先は、草原のはずだ。

このゲーム内でもっとも馴染んだ場所。

友人達にはもっと便利な場所になければいいのに、と何度も笑われたが彼女にとっては一番使い勝手のいい草原だ。

現実では見たことのない地平線が360度広がるのが好きだった。それなのに。

ドアの先に広がっていたのは、闇だった。

何もない。

いつそ踏み込んでしまおうかとも思ったが、そんな勇氣もなく扉を閉じる。

30秒ほど沈黙した後、もう一度今度はそーっと開けて覗いてみる。

……やっぱり闇だった。

ルクレチアはくるっと身を翻し隣の鍛冶場へ向かう。

廊下へのドアを開くときは恐怖から慎重になったが、ホーム内は正常のようだ。

他の部屋に繋がる廊下も質感以外は今までと何ら変わっていない。鍛冶部屋の中も炉の熱を感じる以外は普通だった。

熱がある、ということに混乱したがここまで異常なことが続くとそれくらいはなんでもない気分になってくるから不思議だ。

そのまま、安く量の多い鉄のインゴットをひとつ取りだし、玄関

に戻る。

インゴットの重量をわずかに感じたが、気にしないことにする。

ドアから手を出すのも怖かったので、開け放ったドアの内側から鉄を投げ込む。

鉄は闇の中に消えていった。

音もなく、床らしい場所に落ちるのも見えないままどこへともなく。

(見なかったことにしよう！)

部屋の中のチェストを3つほど玄関前に積み重ね、間違っても勢いや習慣ででてしまうことがないようにする。

鍵も掛けたかったが、その機能がないので諦めた。

チェストはその重厚な装飾と見かけによらず、ゲーム内のまま軽いことに多少の安堵を覚えた。

中に入っているアイテムの重量そのままになっていたらルクレチアには持ち上げることも出来なかっただろう。

とりだしたアイテムの重さが忠実に再現されるのを考えると不思議だがアイテムボックス系の物の中にあるアイテムは重さを感じないらしい。

箱の重さだけのようだ。

容量もゲーム内と変わらずインゴットが数万入っていてもアイテムカウントとしては1つに過ぎない。取り出せば実体を持つのに無限に入らる。謎の箱だ。

その辺りはゲームのままなのだが……。

一つだけ移動に使えるであろう記録石を見つめて途方に暮れる。

それは、昨日のクエストの場所を記録した石だった。

あの場所に行ってからすべてが変わったのだ。行くのは怖い。まるで違う世界のようなだった。

ゲームとは思えないほどのリアリティのあった場所。女神の奇跡。

あの青年はゲーム内で出会った女性と引き替え、と言ってなかったか？

クエストの設定だろうと何気なく聞き流していた言葉達。

ルクレチアは街を救うことを了承した。だから連れてこられたのだろう。

(つてことは、街を救えば帰れる、よね………?)

違うゲームに連れ込まれたのだと思おう。

まるで、違う世界のようなゲーム。

ゲームではないような気がしたが、ルクレチアの視界に残るショートカット群が、そしてゲームのままのホームが。共に現実感を著しく阻害していた。

3話 夢才子だと思ったかったです（後書き）

説明的すぎて面白くないですね……。

4話 環境を確認したいと思います

街を救えばきつと、帰れる。

その可能性に望みを託してテレポートの魔法を使おうとしたルクレチアだが。

昨夜着替えることもなく寝てしまった自分の格好を見て慌てて身なりを整える。

残念なことに ホーム には浴室がない。

ゲーム内で入浴する必要性がなかったせいなのだが。

キッチンの水道は使えたので適当な布地を切りタオル代わりに身体を拭く。

キッチンが使えてついでに、空腹を感じたので食事にチャレンジしてみる。

空腹を感じる時点でゲームとは乖離しているが、そこからは目を背けた。

ここで食事が出来ればとりあえず絶対安全な空間があるということとで、安心できる。

そちらの確認の方が大事だ。

ホーム には食材も豊富にあるし、取得スキルに料理スキルもあるものの、ゲーム上ではある理由で空腹は満たされない。

ゲームに熱中するあまりに栄養失調を起こす人間がでたのだ。そのため一時期、食べ物から味が削除された。

味のないものを効果目的でもそもそ食べるのはかなり辛い。

故に苦情が殺到し、どれを食べても甘いだけ、とか超薄味、とかの変遷を経て見た目通りの味に戻ることになった。

そして当初の「ゲーム内で満腹になってリアルの食事をおろそか

にする」という問題の解決のためにはサイズの変更が行われたのだ
った。

アップルパイを作るのにリンゴを使う。

リンゴのサイズは拳大だ。ワンホール、18センチの型でパイを
焼く。

現実とは違い、型に原材料を丸ごと入れ、オーブンで数分焼くだ
けなのだが。

その簡易行程を経て出来上がるのは、直径で3センチくらいのミ
ニチュアアップルパイ。

脅威の縮小率だ。

シチューなども煮込んでいるとどんどん体積が減って完成品はコ
ップ一杯にもならないという謎現象が起こる。

ちなみに素材のままでは食べることが出来ない上に一つの品を食
べると1時間他のものを食べられない。

この現状でもその法則はしっかり受け継がれていてキッチンを使
って作った品はそれもミニチュア化してしまった。

素材のままで食べることは出来て、味もしたしそれなりの満腹感
もあったのでゲームの仕様がそのまま適応されているというよりは、
キッチンツールの問題のようだがこのまま果物だけ食べる生活には
無理があるだろう。

一応の安全は確保で来ているが引きこもることは出来ないようだ。

このままここで引きこもるつもりはないが、何かあったときに逃
げ込むには食糧問題を解決しないといけないというのを覚えておか
なければならぬだろう。

(そもそもこの水ってどこから来てるんだろう……)

キッチンの謎に引き続き、ホームの機能を確認してみるが、中庭の池も健在。上空には青空が広がり日が照っていた。

思わず空を飛んでみたが、元の仕様通り部屋の天井がある位置で見えない壁にぶつかってしまった。

鍛冶部屋の炉ではナイフを試したが、これまで通りの使い方で作ることが出来たのでどうやら他の機能や仕様に大きな変化はないようだ。

錬金術の部屋では一応万能薬を作成し、動作を確認している。

さらに魔法の発動も確認したが、今のところ使えない魔法などはなかった。

新しいゲーム世界のレベルがどうなっているのかは分らないが。

Stigmaでルクレチアは決して強いキャラではない。むしろ、かなり弱い。

元が創造神の加護を受けた生産キャラということもあってメイジ系スキルを基本にした今も、知識神の加護を受けた本職には1歩どころか20歩くらい譲ることになる。

スキルは100で上限に達したとき特殊効果を得るのだが、これはスキルを指輪に封入し、消したときもキャラに残る。

武器系スキルなら基本ダメージ10%アップだし、魔法系スキルならMPコスト半減などがある。

これらは累積するので現在剣をメインに使う戦士でも、棍や暗器スキルを100にした過去があればダメージが20%上昇しているということになる。

同じ戦士に見えても熟練者と初心者ではダメージが倍以上違うということが珍しくないのだ。

それはメイジでも同じことなので、ルクレチアは防御力もダメー

ジも劣り、スキル使用コストも高いという3流のメイジでしかない。知らない世界、知らない土地に行くには著しく不安がある。逃げ足にだけは自信があるのだが。

(一応、指輪は暗器と毒スキルのを装備しておこう……)

スキル封入の指輪は2つまでしか装備できない。それが指輪装備の上限だからだ。

指輪をつけているときはそのスキルを使えるので、「敵対種族特効：」という種族別にダメージを上昇させるスキルを狩り場によって付け替えるのが一般的だ。

そもそもう1つの指輪は防御力を上げたりHPを増やしたりといった普通の装備をするものなのだが。

ルクレチアはほとんど生産スキルしか封入していないのでどうしようもなかったりする。

攻撃力のあるスキルで封入してあるのは「毒物」と武器スキルのうち「暗器」だけ。

毒物スキルで作った毒を強化しつつ、暗器で敵に仕込むという暗殺者のような戦い方が出来たりする。

毒物自体は他の武器でも使えるのだが、暗器だけは基礎ダメージの低さと引きかえに魔法使用の妨げにならないという特典があるのだ。

故に友人に「毒殺メイジってどこの暗殺者？」とかいわれたりもしつつ。

正面からやり合えない敵から素材をゲットするためにがんばってみた。

召喚魔法で呼んだモンスターをぶつけ、ちまちま攻撃魔法を使い、毒を入れ続けて半日とかかかったりするが。

さらには、その敵を熟練のメイジが30分かからずに倒すのを見

たので使うのをやめたスキルだったりするが。

……思い出すと切ないものはあるが。

一応、ルクレチアが使える中では一番強い組み合わせである。

(……移動力と回避力上げて、逃げる方向に特化しようかなあ)

がんばってもかなりシヨボイ攻撃力を思えば、その方がいいかもしれない。

移動スキルにかなりのリソースを割いてるので逃げる方向に特化してしまえば、追いつけるものは少ない。魔法も併用しながら逃ければほぼ確実な生存率を誇っていたりする。

素材集めの為に磨いた移動力だが、意外と役に立っている。

少し悩んだが移動スキルは素で身につけているので指輪はこのまま毒と暗器で行くことにする。

暗器はブローチとネックレスにダガーを仕込んだものを持ち、さらに念のために編み込んだ髪の中に鋼線を入れておく。

暗器は隠せてこそ、という面もあるので隠すのにもスキルが適応される。見破るには高い幸運値と同じ暗器スキルが必要になってくるのでまず安心だろう。モンスターにはなんの意味もないが。

いきなり万能薬目当てに拉致監禁、ということはないだろうがこの状況だとモンスター相手より人間の方が怖い。

用があるのは街の病人だけなので、モンスターに会う予定もないことだし。

ルクレチアは暗器スキルを持ちながらPKをやったことはない。

プレイヤーキラー

Stigmaの中でもPKが出来ない自分が、さらにリアルなゲームで人を殺せるとは思えないので暗器には強い麻痺毒を塗ることにした。

強力な睡眠薬もあるが、一時間行動不能な麻痺毒の方が安全が確

保出来るだろう。

後は普段着から戦闘も意識したローブに着替えれば、準備は完了だ。

鎧を着込むのも考えたが彼女に装備できるのはクローク系とソフトレザーに分類される皮鎧までなので見た目で警戒されないよう、鎧は却下する。

レア度や特殊能力にも寄るので一概には言えないが、基本的に鎧はクローク系よりはレザー系、レザー系よりは金属鎧の方が格段に性能が良くなる。

見た目的にも強くなればなるほど壮麗かつ重厚なものになっていく。

あまり派手派手しいものを着る気にならなかったので、スノーリリーシリーズという白銀色の長衣を選ぶ。

基本は首からつま先まで覆う長衣だが、シリーズになっている純白のケープとレースの付け袖を重ね、さらに腰にミスリルで編まれた布を巻き付ける。頭には名前の由来にもなった白銀の百合をあしらったアージュコーム。

これに加えて靴も同シリーズで揃えて白い編み上げサンダルを履くと全身真っ白だ。ある意味限りなく派手な気もする。

まあ、編み込んだとはいえ長い薄藤色の髪が結構主張しているので全体的には地味だろう。

本人の希望的観測と、一定以上の防御力を持つ装備品のなかでは、という注釈が付くが。

準備を整え、覚悟を決める。

街中に薬を配るだけだ。

相手も命が掛かっているのだから薬を拒否することはないだろう。

そして薬の配布が終われば元のゲームに戻って、ログアウトすればいい。

人に話すと精神状態を疑われるだろうが、夢でも見たと思って忘れてしまおう。

記録石を取りだし、その俯瞰図を見つめる。

記録した部屋を上空から見た、その景色に人は映らない。

それは無機物しか写さないせい故のことで、人が居ないということではないので移動直後に人に囲まれる可能性もある。

昨日の青年や人々がいる可能性もあるだろう。

ルクレチアは胸に着けた木の葉型のブローチを握りしめながら、転送の魔法を発動させた。

4話 環境を確認したいと思います（後書き）

どこまでも説明が続きます。

ごめんなさい。

4 / 6 17時頃料理スキルに加筆・修正しました。

5話 正直無理ゲーだと思います(前書き)

ダメージからはだいぶ回復しました。

が、また何かあると長期間逃走しそうです。

完全に更新停止する場合は、報告します。

5話 正直無理ゲーだと思います

転移に伴い暗転していた視界が戻る。

古びた建物の中。

硬い石の床も灰色の壁も昨日と同じ。

転移は問題なく成功したらしい。

転移先の教会は昨日とは違い、ホール一杯に老人と女子供が溢れている。

これだけの人数がいるのに転移できるスペースがあつたのが不思議だが、ドアの近くだったためにたまたま開けてあつたらしい。

ドアが開けば転移不能になるだろうが。

もし塞がれて、ホーム から移動できなくなっていたら、と思うとぞつとする。

次に帰る前に転移先を複数用意しよう。

いくら快適な住居とはいえ、閉じ込められるのは怖い。

一瞬昨日の紫斑の出る病が再発したのかと思つたが、そうではないらしい。

焦燥しているのは見て取れるが、病で衰弱している様子ではなく、紫斑の見える人間もいない。

力なく蹲り、所々から嗚咽が聞こえる様子は難民キャンプを思わせるものがある。

そしてかなりの数の人間が、怪我をしている様子だった。

(昨日は病で今日は怪我って何がおきてるのー!?)

予想外の展開に途方に暮れるルクレチア。

そして、突如現れた少女に騒然となる周囲。

何も考えず、関わらず。このまま外に出て薬だけ配って逃げられないかな、と逃避気味に思ったルクレチアだったが。

周囲を取り囲まれては逃げることも出来ない。

「救い手様!？」

「昨日の、女神様だ!」

どうやら昨日薬を受け取った人が混ざっていたらしい。

昨日の話が吹聴されていたようで、上がった歓声に昨日はいなかったはずの人々も期待を込めて駆け寄る。

突如現れた少女に驚き、怯えたものはごく数名。歓声を上げ、駆け寄った人に警戒した人は押しやられる。

小柄な少女の作り物めいた美貌と、その身に纏う白銀色の長衣は雑然としたこの教会の中で場違いに美しく、神聖ですらあって。

絶望的な状況に置かれた彼らにとっては女神の救いに見えたのは間違いないだろう。

……その、救い手と見なされた少女が暗器を握りしめて怯えていることになど、誰も気づかなかった。

訳の分らない状況で取り囲まれて泣きたくなかったルクレチアだが。

さすがに敵意は（多分）無いであろう人や、まして子供に暗器を振るうほどパニクになったわけではない。

逃げ出したい衝動を辛うじて抑え、理性を総動員し何とか暗器から手を離す。

そして、微かに見覚えのある少年へ（内心引き攣りつつも）微笑みかける。

彼は多分、昨日薬を飲ませた少年だろう。

病は癒えても、やせ衰え衰弱したままの様子に回復薬も必要か、悩んだのは記憶に新しい。

「昨日の、子ですね？ 病は、もう大丈夫ですか？」

少年は女神のような奇跡をもたらした少女に優しく話しかけられた興奮に頬を紅潮させ、頷く。

その様子はとてもNPCには見えない。

（ショートカットとかが無かったら本当に、異世界みたいなんだけどなあ）

自分の視界内にあるゲームシステムと、ゲームとはかけ離れたリアリティの周囲に認識が追いつかない。

ここでゲームとして適当に行動した場合、周囲の反応が怖い。

かといって現実として認識して動くには、この世界がどんな世界か分らない。

普通に魔法を使うだけでも、この世界に魔法があるのかどうかさえ謎だ。

ゲームでも異世界でも変なことをしてしまってフラグが立つのは怖い。

取りあえず受注してしまったクエストを完遂させることだけ考え

ようにも、この周囲を取り囲む人々を払いのけ、無視して進むというわけにはいかないだろう。

チェンクエストで、実はこの人たちの傷を治さなきゃいけないとかいうフラグがある可能性もある。

(とりあえず、ここが異世界だと思って行動しておけば、あとで後悔する可能性は減るかなあ)

ゲームだと思って人を見殺しにしてたら、実は善良な村人でした、とかいうのは心に痛すぎる。

異世界だと思って善人プレイをしてたら、実はゲームで。マジになちゃって恥ずかしい、というなら黒歴史ですむ。

後者も地味に心にダメージが来るが、前者よりはましだろう。

覚悟を決め、アイテムボックスからHP回復薬を取り出す。

2種類あるうちの、どちらにしようか少しだけ悩んだが回復量の少ない方にする。

上位版は子供にはもつたいないだろう。下位でもHPの3000くらいは回復するのだし。

ちなみにルクレチアのHPは1000しかない。レベル100でのHP下限値だ。

普通なら2000くらいまではあげるプレイヤーが多いが、ルクレチアはその手のHPをブーストするスキルを全く持っていないのでいっそ見事なまでに最低値をマークしている。

だからこそ、レベルがカンストした辺りではあまり役に立たないアイテムである下位版の回復薬が現役でアイテムボックスに入っているわけだが。

ちなみに回復薬の上位版ではHPは800前後回復する。瀕死の時使う以外は何となくもつたいない気がして使いにくい。

「どうぞ。傷に効く薬です。……その傷は、どうしたのですか？」

昨日の万能薬によく似た小さな丸いフラスコを傷を負った老女に渡す。

魔法がこの世界でポピュラーかどうかが分らない以上、安易に使ってしまうのは危ないだろう。

魔法のない世界だったりしたら、このまま女神様扱いが加速してしまいそうだし。

だが、このまま放置というのも選びにくい。

万能薬を昨日すでに使っているのだから、回復薬くらいなら自立たないだろう。

薬で追いつかない状況になれば、あっさり魔法を使うだろうが状況が許す限りは保身も優先しようと思う。

薬を渡された老女は、おそろおそろではあるが、口をつけた。疑う気はないらしい。

一目で傷を負っていることが分るほど、治療とも呼べない雑な手当をしただけで放置されていた傷。

それが、一瞬で癒える。

誰の目にも明らかな、奇跡。

死病の紫斑が消えるほどの劇的な奇跡でこそないものの。

昨日の奇跡を知らぬ者には十分な、奇跡。

教会内に広がるざわめき。

ルクレチアは意識して微笑みを浮かべたままでいるが、内心は逃げ出したくてたまらなかった。

目立つのは苦手だ。没個性万歳。

地味に地味に生きていた身にこの過剰な視線と期待、崇拜は重すぎる。

それでも、逃げ出したら元のゲームなり現実なりに戻る手がかりが失われてしまう。

そのためだけに、耐える。

その手は縋るように暗器を握りしめていたが、見た目はブローチ。周囲からは胸元に手を添えているようしか見えなかったのは幸いだろう。

ややして、最初の衝撃が去ったのか薬を飲んだ老女が代表して口を開く。

「魔術師の方々が病で倒れられて……結界がなくなってしまったのです。それで、魔物の襲撃が……。騎士団の皆様が何とか追い払ってくださったのですが、まだ襲撃が続いていて、いつまた突破されるか分らないのです。女神様！どうか、どうか、この街をお救いください！」

予想通りと言えば予想通りの展開に泣きたくなくなるルクレチア。

周りから見れば憂い顔で俯いてしまったように見えるのだろう。周囲は期待と絶望半々といった風情で固唾をのんで見守っている。

戦う力はありません、と行って逃げることは出来るだろう。

そもそもテレポート以外の魔法は使っていない。威力どころか、発動するかさえ謎だ。

武器を持って戦えるかどうかも怪しいものがある。

その武器だとてルクレチアが握りしめている小さな暗器一つでは一人を無力化するのがせいぜい。どんなにがんばっても暗器では正面から戦うのは辛い。2人目には塗った毒の効果も著しく減じられ、役に立たなくなっているだろう。

このまま薬を配布し、後方支援に徹するのが一番確実だ。

ゲームなら何度死んでもあまり気にならないが、現実かもしれない状態では怪我をするのだって嫌だ。

痛い思いだつてしたくない。

魔物などと呼ばれる存在と対峙するのは怖い。

ルクレチアはなんの愛着も、関係もない人々のために身を犠牲にすることが出来るほど殊勝な人間ではないのだから。

いざとなつたら見捨てる決意を固める。危なくなつたら保身を一

番に考え、逃げ出すことを決めておく。

それでも、それまでは。

自分が安全である限りは、助けられるよう努力するべきではないだろうか。

この老女や、痩せた少年を。

襤褸を纏った傷だらけの子供を。

なにもせず、見捨てることは出来なかった。

それに、病に倒れたという魔術師が回復していれば。結界とやらが機能し襲撃は防げていた可能性もある。

病が昨日のものと同一かどうかは分らないが……。

それでもルクレチアが昨日のうちに薬を配布していればこの事態は防げていたかもしれないのだ。

薬を渡す義務などないのだし、関係ないと言ってしまつことも出来るが、罪悪感はぬぐえない。

（偽善とか自己満足なんだろうけど……）

それで助かる命があるならそれでいいだろうと自分を納得させる。

「私には戦う力はありませんが……何かお手伝いできることはあるかもしれませんが。薬もまだありますから……その、騎士団の皆様がいらっしゃるところまで案内してもらえますか？」

（行きたくないけど……。リアルな戦場って……。嫌な想像しかできないよ……）

周囲はこれで助かる！と盛り上がっているが、ルクレチアは際限なく落ち込んでいる。

正直今からでも逃げ出したいが、その後のことを考えるとそれも出来ない。

ここで ホーム に逃げ帰って、そして次に来たとき廃墟が広がってましたとかいうトラウマ体験はほしくない。

戦場を見るトラウマと、大勢を見殺しにしたという後悔どっちがましかは微妙な線だが。

人間 vs 人間ではないのが救いだろうか。

…… 人型の魔物という線もあるが。

（永遠に ホーム に引きこまれるなら迷わず引きこもっていたのに……）

食事と入浴は大事だ。なぜかいまだに排泄欲が無い謎は今はまだ

そつとしておきたいが、ホームにはトイレがないので助かったとも言える。

それが余計に現実感を薄れさせてもいるのだが……。

そつとため息を押し殺し、取りあえず周囲の怪我人に回復薬を渡していく。

……老女以外も怪我人だらけなのを忘れてたなんてことはない。

5話 正直無理ゲーだと思います(後書き)

半年ぶりなのに短いです。
凹みが止まらない。

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＝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/n8740r/>

異質なカケラ

2011年11月2日02時12分発行