
最強の我流剣術

真条

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】

最強の我流剣術

【Nコード】

N6673X

【作者名】

真条

【あらすじ】

剣と魔法の世界 【イビルス・オンライン】 それは世界初のVRMMO。

しかしそれは一瞬にしてゲームから現実へと変わる。

その混沌とした世界の中、二人の兄妹が前に進み始める。

感想やアドバイスがあれば是非お願いします。

序章（前書き）

初めての投稿です。なんとなく読んでください。

この小説は読みづらい文章がいくつもあります。

それを覚えておいて、この小説を読んでいただけると嬉しいです。

序章

「ふっ！」

「よっ」と

舞の繰り出した面打ちを体を捻ってひよいとかわし、サイドステップで理雄は距離を取った。

今理雄と舞がいるのは自宅の庭だ。そこで竹刀と防具を着け、十分前から打ち合い続けている。

「ふー」

「・・・」

理雄と舞は沈黙を保っている。

が、一瞬の沈黙を破ったのは舞だった。

「つつ！」

舞の神速と言っても過言ではない突きが喉に迫るも、それを理雄はあっさり下から弾いて逸らし、その場で回転して右手の竹刀を舞の胸に叩きつけ、打ち合いは止まった。

「つつつ、兄さんあれは反則すぎます！」

「別に回転するぐらいいいじゃないか」

理雄と舞は庭に面した縁側で、一緒に座っていた。

「だって背面への攻撃は駄目ですし、弾いてからの兄さんの身のこなしが速すぎます・・・」

「あはは、自分でなんとかしろよ」

「ああもつつ！」

舞はどうか理雄に勝とうとしているが、それもそのはず。

舞は中3の時、剣道大会中学生の部で全国優勝してしまったのだ。

舞が剣道をやり始めた頃は中学一年で、その頃理雄は舞が使っている竹刀をこっさり持ち出してはそれを振り回して遊んでいた。

しかし、舞が中学になると理雄が使っているのがようやく舞もわかり、

「そんなに使いたいなら私に勝ってから使ってください!」
と舞が怒鳴り、理雄はその日こてんぱんにやられた。

それからというものの、意地になった理雄は毎度毎度勝負を挑んではは負け、挑んでは負けていた。

しかし、日々舞との模擬戦のおかげで理雄の動体視力と身体能力は、その頃には既に舞を凌駕していた。

そしてついに舞から一本取った時の舞の呆け面といったら・・・

「兄さん、何を考えているんですか？」

「うおっ!」

やばい、舞の顔が顔は笑顔、雰囲気は修羅という矛盾したとてつもないものになっている。

「なななんでもないぞ」

「そうですか」

言うておくが、舞は理雄専用のエスパーなので理雄が何を考えているかはすぐにわかってしまうのだ。

「そういえば兄さん、あれはまだ届きませんか？」

「あ、ああ。あれなら・・・」

急な質問に驚くも理雄が答えようとした瞬間、

「理雄ーッ!朝ごはんできてるわよーッ!」
母さんの声がそれを遮った。

「お、もうそんな時間か。行くぞ」

「はい」

朝の7時、今日はとても平和だった。

「じゃあ兄さん、私はここで」

「おお、気をつけてな」

理雄と舞は高校と中学の分かれ道で話をしていた。

「あと兄さん、朝も聞いたんですけど・・・」

「イビルス・オンラインのパッケージだろ？あれなら今日には届くと思うぞ」

「やった！」

普段学校ではクール（らしい。中学の舞の友達から聞いた。聞いたところ家の様子とは大違いだそうだ）な舞がにっこり笑って喜ぶ姿は、【喜】を周囲に振りまいていた。

「じゃあ兄さん、またあとで！」

「おう！帰りもここで待つてるぞ！」

理雄と舞は、そこで別れた。

先程理雄と舞が話したイビルス・オンラインとは、最近頭角を現し始めたVRゲーム初のMMOだ。

VRゲームの始まりは数年前に発表されたオフラインの操縦ゲームが始まりであり、しかもそのソフトは半日で全国すべての物が売切れるという偉業を成し遂げたのだ。

それを機にゲーム会社はこぞってVRゲームの開発に力を注ぎ始めた。

それと同時に動き出したプロジェクトが、オンラインゲーム用サーバの作成だ。ゲーム会社の各社は力を一つにし、サーバの作成に取り組んだ。

しかし思った以上にサーバの完成は難しく、大量の不具合を修正し終わった頃には7年の歳月が過ぎていた。

これほどの時間がかかった理由の一つに、カルドシステムという画期的なシステムを作る時間がかかったのが挙げられる。これはシステムに思考能力を持たせ、ゲーム内の通貨の流通からシステムの不具合までを自律的に調整するものだ。これにはどの開発会社も手こずり、理系の科学者の協力も得てようやく完成したというとなつてもないものらしい。

それだけの苦労を経てできたVRMMO【イビルス・オンライン】の抽選販売に運よく理雄達は当選し、そのソフトが今日家に届くの

だ。

ちなみにゲーム本体であるヘッドギア型の機械は、初期のVRオフライン操縦ゲームを買った時に二人とも買っている。

理雄はそれを買った時はゲームにどっぷり浸かっていたので当たり前のように買ったのだが、何を思ったのか舞も買ってやり始めた。それから舞は剣道をしながら勉強をし、さらにゲームを準廃ゲームー並みにやるという異常な生活を始めた。その頃の舞のハマりっぷりには、理雄もかなりひいたそう。

「さあ兄さん、準備してください！」

「おう。それにしてもはりきってるなあ」

「あたりまえです！だって私は・・・」

「え？」

「な、なんでもありません！さっさとヘッドギア被ってくださいっ！」

「お、おう」

やけに顔が赤い舞の剣幕に気圧され、理雄はいそいでヘッドギアを装着して耳元のボタンでロックをした。

「あと30秒ですよ！」

「わかってるって」

20、10、9、8、7、6、5、

「じゃあ兄さん、また」

「おう！」

4、3、2、1、

0。

その時は、まだ平和だった。

序章（後書き）

感想や改善点等あつたら是非お願いします！

描写が少ないなーとか、ここは不自然じゃないの？とかでもいいの
でお願いします！

設定（前書き）

とても短いです。

設定

「うおっ」

理雄は真つ暗な空間の見えない地面に足をつけた。

『イビルス・オンラインによっこそ!』

「うわっ!」

暗闇の中、全方位から聞こえてきた声に理雄は思わず飛び上がった。

『今から各種設定をいたします。お手元のタッチパネルをご覧ください』

「これか?」

アナウンスが聞こえた瞬間、理雄の目の前に光るタッチパネルが出現した。

『表示されている項目をタッチで選び、終わったら一番下の完了ボタンを押してください』

「はいよー」

返事が返ってこないのは分かっているのだが、理雄は思わず返事をしてしまった。

「えーと・・・」

今表示されているのは、

- ・名前
- ・スタイル
- ・スキル
- ・初期武器
- ・初期防具
- ・外見変更

この六つだ。

「名前は・・・リオでいいか。舞もすぐ分かるだろうし。スタイル? 剣士と魔法士と生産職・・・当然剣士だよな。スキル・・・」

結果理雄のステータスは、

・ r i o

・ 剣士

・ スキル

? 剣士スキル…… 剣士の技を得る。 パッシブスキル

? 索敵…… スキル名コールで周囲のアイコン付きオブジェクトを

検索する。 アクティブスキル

? 戦闘回復…… 戦闘中徐々に回復。 パッシブスキル

? 諸刃の剣…… スキル名コールでMP50%を消費し、一部の防

御力を攻撃力に変える。 アクティブスキル

? 神速…… スキル名コールでMP50%を消費し、防御力を攻撃

力に変換する。 アクティブスキル

・ 片手剣【重】

? スチールソード

・ 革装備

? レザーコート

? レザーグローブ

? レザーベルト

? レザーブーツ

となった。

『準備はよろしいですか?』

「おう、いつでもこい!」

そう言うなり理雄の体が光り始め、体が透けてきた。

『ではいつてらっしゃいませ。ゲームという名の現実へ』

理雄はその場から忽然と消えた。

設定（後書き）

設定の外見変更ですが、これは現実の顔を一定まで変化するという
ものです。

戦闘回復、諸刃の剣、神速は初期は使い物にならないです。

特に戦闘回復、これは10秒毎に回復しますが初期は1しか回復し
ません（笑）

正直最初はこのスキルあまり意味ないです。

10月17日6時 一部修正

最強の片鱗（出力1%）（前書き）

後半は本気の1%ぐらいです。

最強の片鱗（出力1%）

「・・・うわ・・・すっげえ・・・」

リオが出現したのは、大きな広場の噴水の前だった。

その噴水の周りには、軽く見ても5万人は超している。

この広場は【始まりの町】という何とも安易なネーミングの町だ。

初期ログインしたプレイヤーは全員ここからスタートする。

ちなみにイビルス・オンラインの初回発売数は10万の為、少なくとも今見えているプレイヤーの約2倍はいるということだ。

しかしリオはそんな事は微塵も考えず、まずゲーム開始直後にやったことは、

「まぁーーーーーい、どおーーーーーこだぁーーーーーッッッ
！！」

妹を探すため、名前を叫びながら探しまわることだった。

「もうっ兄さん、恥ずかしいのであんな事はしないでくださいっ！」

「でもああしないと会えなかつたろ？」

リオ達は無事再会し、噴水のそばでしゃがんでいた。

探し人が前方20メートルにいたので、実際叫ばなければ分からなかつたはずだ。

「うっうっ・・・さっさとステータスウィンドウ見せてください・・・」

始めたらすぐステータスを見せ合うのは、家で事前に決めていたことだ。

「ごめんごめん、ほら」

そう言っリオは開いた右手を振りおろしてタッチパネルを出現させ、それを可視モードにした。

「・・・兄さんもリアルネームそのまま使ったんですか」

「おう・・・って、兄さん『も』？」

「はい、私もです」

「そ、そうか・・・」

そこで会話は途切れ、舞は手元のタッチパネルを見始めた。

「兄さん、この【諸刃の剣】と【神速】なんて、スキルにありました？」

「かなり下の方に普通にあっただぞ」

「ああつ・・・私の馬鹿・・・」

ガクツと舞はうなだれた。

「こんどは舞のを見せてくれよ」

「はい・・・」

そう言つて舞は沈んだ表情のままステ　クスを見せてきた。

「どれどれ・・・」

・ m a i

・ 剣士

・ スキル

? 剣士スキル

? 索敵

? ヒール系統魔法

? 鼓舞

? ダツシュ

・ 両手剣【細】

? スチールブレード

・ 布装備

? 布ジャケット

? 無し

? 布ベルト

? レザーブーツ

「布装備は軽いから動きやすいけど腕装備が無いのか・・・という

か、剣士で魔法使えるのか!？」

「ええ、普通に選択できましたよ?」

「そんな・・・剣士は無理だと思ってた・・・ッ!」

「ふふつ、剣士でも使えるには使えますけど、剣士はMP少ないし魔法スキルの熟練度の上昇率も低いですよ」

「そう言われるとビミョーなような・・・」

「でしょう?」

むむむと唸るリオをマイは笑っている。

「ぐぬぬぬ・・・あれ、じゃあなんでマイはヒールスキル選んだんだ?」

「へ?え、あ、そ、それは・・・つ、使ってみたかったからです!!」

「うお、そ、そうか」

急に顔を赤くしたマイの叫びに、リオは思わず納得してしまった。

「そ、そうだ兄さん、狩り行きましよう狩り!」

「・・・武具屋ぐらい見ていかないか?」

「さあ兄さん行きましようほらさっさと歩く!」

「お、おう」

顔の赤い少女と戸惑った表情の少年がフィールドへと歩き出した。

(・・・よっわ・・・)

「兄さん、別のフィールドへ行きませんか?」

二人はとても落胆していた。あまりにモンスターが弱すぎるのだ。

それもそのはず、片や中学最強の剣道の腕前を持つマイ、そのマイを倒す我流剣術を持つリオ。

二人が初心者用モンスターに負けるはずがないのだ。

「・・・よしマイ、もっと向こうまで行こう。20キロぐらい向こうまで」

「そうですね、ここは話にならないです」

一度トレインしたモンスターの群れをリオ達はなすりつけられたも

のの、たった数分で殲滅してしまった。

そのことに周りのプレイヤーは驚いていたが、リオ達はモンスターの弱さに驚いていた。

「もっと歯ごたえのあるモンスター探すぞー」

「おー」

二人の20キロ競争がスタートした。

最強の片鱗（出力1%）（後書き）

三人称上手く書けていますか？

中ボス登場（前書き）

ボス登場、でもリオ達が強い。

中ボス登場

「・・・ふう、随分遠くまで来たな」

「そうですね、50キロぐらい走ったんじゃないですか？」

走り終わったリオとマイは地面に座って休憩していた。

別にスタミナなどこの世界にはないので疲れたわけではない。ただ気になるものが向こうの方に見えたのだ。

「マイ、あれなんだと思う？俺は壁に見えるんだけど」

「私も同じです兄さん。この距離でこの見え方からしてかなり大きな壁ですね」

リオ達が勢い余って20キロどころか40キロほど走ったところで、遠くの方に二人とも何かを視認したのだ。

「というかモンスターと戦闘しながらよくこんな速くこんなところまで来たな。現実じゃ絶対何時間もかかってるぞ」

「素早さのステータス補正のおかげだと思います。それで現実より速く走れるんだと思いますよ」

そう言っただけでマイは後ろを振り向いた。すでに始まりの町は見えず、他のプレイヤーも一人もいない。

なぜなら、ここらへんは初心者にとっては厳しいモンスターが出るため初期装備でここまでくるバカはいないのだ。

・・・そんな初期装備のバカがここに二人いるのだが。

「それにしても、これだけ来たのに強い敵が全くいないってどういう事だ？さすがに一瞬とはいかなくなっただけ、ほとんど数十秒で終わっちまうぞ」

「運営の、モンスターの調整ミスでしょうか」

ただプレイヤースキルが異常なだけである。

「もう始まりの町帰ってログアウトするか？このフィールドつまんねえ」

「ええ、もうそろそろ深夜ですし、今日の狩りはこれぐらいにしと

きますか」

ちなみにフィールドでログアウトすることはできない。キルされる直前にログアウトするというお手軽脱出法ができてしまうからだ。

「そうだな、今日はこれぐらいで……」

「兄さん！あれ見てください！」

「ん？おお！」

二人が揃って驚いた声を出した理由は、前方20メートルにこれまでとは明らかに格の違うやつが出現したからだ。

『グオオオオアアアアアアアアアアアアアアアアアア！！！』

そこで咆哮をあげたのは、赤い体表に太い棍棒、鋭い牙に一本角、体長は人間の4倍もある生物だった。

「これは……赤鬼ってどこか？ここまで来てやっと強そうなやつでできたな……」

そう言つてリオは背中にある剣を抜き放った。マイも腰から鞘を滑らせ刀を抜刀し、正眼に構えた。

『グルアアアアアアアア！！！』

赤鬼はリオとマイを見つけるなり、ひとつ飛びに距離を詰めて右手に持った棍棒をリオとマイが立っていた辺りに叩きつけた。

「ッ！」

「つと！」

マイはスキル【ダッシュ】を発動し

静止状態からの一歩目

の速度上昇＋歩幅アップ

棍棒を避けて赤鬼の左へ回り込んだ。

しかしリオはそんな便利なスキルを持っていないため、ステップでギリギリのタイミングで後ろに避けた。

のだが

「ぐあッ！！」

「兄さんっ！」

棍棒から放射状に出現した衝撃波のような物に体を叩かれ、リオは後ろに吹っ飛んだ。

「終わり、だ！」

懐に潜り込んだリオが腹を横なぎに払うと、赤鬼は不自然な体勢のまま硬直し、バシユツという音とともに消滅した。

「・・・ボスモンスターで1分か」

リオはそう呟いた。

中ボス登場（後書き）

次回はデスゲーム化します。

ゲームから現実へ（前書き）

始めに言うておきますが、

自分は説明回が大の苦手種目です。

後半はゆっくり読まないところじゃこちゃこちゃになりますので、注意してください。

マジで後半はゆっくり読んで噛み砕きながら読んだ方がいいですよ。

ゲームから現実へ

「いやー驚いたなあ、まさかダメージくらっちまうなんて」

「あれはしょうがないと思いますよ？見たところ範囲攻撃の様ですし」

リオとマイは、先程倒した赤鬼について話し合っていた。

「ああいうのは今度から気をつけないとな。」

それよりマイ、マイはレベル上がったか？

「えっと・・・どうやって確認すればいいんでしょうか・・・」

「・・・俺も分からないだよ・・・」

「・・・」

深い沈黙が二人を襲った。

「いやあの、あんな強そうなモンスター倒したからレベルアップしたんじゃないかなーと思っただけど・・・」

「・・・ステータスウィンドウを開けばいいのでは？」

あ、という何かを思いついた時の顔でマイがそう言った。

「おお！さすがマイ！やっぱ出来が違うなあ！」

「い、いえ・・・それほどでも・・・」

リオが褒めまくると、マイはほんのり顔を赤らめて照れていた。

「よし、んじゃさっそく開いてみますか」

と言って、リオはメニューウィンドウを表示させるために、右手を開いてさっそと振りおろした。
すると

パンパカパン！！

ウィンドウを開いた瞬間ファンファーレが鳴り響き、胸の前に出現した淡く光るタッチパネルに、

『レベルが1 2に上昇しました』
と表示された。

「マ、マイ、ちょっと・・・」

来てくれよ、と言えなかったのは、さらにファンファールが鳴り始めたからだ。

パンパカパーン！！

『レベルが2 3に上昇しました』

パンパカパーン！！

『レベルが3 4に上昇しました』

パンパカパーン！！

『レベルが4 5に上昇しました スキルスロットが1個増えました』

パンパカパーン！！

『レベルが5 6に上昇しました』

パンパカパーン！！

『レベルが6 7に上昇しました』

パンパカパーン！！

『レベルが7 8に上昇しました』

「・・・うわー・・・」

鳴り続けたファンファールに、思わず耳を塞ぐところだったリオだった。

「兄さん、どうかしましたか？」

どうやらマイには聞こえなかったようだ。

リオはそれには答えず、黙ってアイテムウィンドウを開いた。

「・・・やっべえ・・・」

リオの予想通り、アイテム欄は大量のドロップアイテムでごっちゃごちゃになっていた。道中で倒したモンスターのドロップが整理されずに溜まっていたのだ。

幸いウィンドウの右下にあった【自動整理ボタン】によってアイテムは整理されたが。

リオは何とも言えない表情になりながら、本来の目的であるステータスウィンドウを開いた。

「・・・」

そこには、

- ・ r i o
 - ・ 剣士
 - ・ スキル
 - ・ スチールソード
 - ・ 防具
 - ・ 能力値 new!
- タッチで詳細表示できます。

とあった。能力値というものが増えていた。

「……………」

黙って能力値をタッチした。

- ・ 能力値
- ? 筋力 1 +
- ? 防御力 1 +
- ? 素早さ 1 +
- ? 知能 1 +
- ? 器用さ 1 +
- ? 未使用ポイント 70

ようは、ここまで倒したモンスターのものが貯まりに貯まっていたわけだ。

「……………マイ」

「な、なんでしょうか」

リオのげんなりした顔に、マイはどうしたのかと疑問に思った。

「おまえ、ここまでウィンドウ一回も開いてないな？」

「はい、兄さんよく分かりましたね」

ニコツと笑うマイに、

「・・・とりあえず、開くときに耳ふさいどけ
そう伝えたのだった。」

とりあえず分かった事は、

? ウィンドウ開かないとレベルアップしない

? ドロップアイテムが一定量を超えると移動速度が下がる

? 1レベル上がると能力値に振るポイントが10たまる

? 体力はここでは見れない

こんなところだ。

? が分かったのは、赤鬼を倒した瞬間に二人とも体が重くなった気がしたからだ。

ちなみに二人はパーティを組んでいるため、ドロップアイテムが偏ってどちらかだけ移動制限をくらうことはない。

「兄さん、もうログアウトしたいんですが。学校に間に合わなくなりますよ」

「そうなんだけど、移動制限されてるからログアウトできるのは・・・

・朝の4時ぐらいか？」

「そんなあ」

赤鬼のドロップアイテムが無ければ2時にはログアウトできるのだが。

「まーまー、とりあえず行こうぜ。ここにいっても何もできないぞ」

リオが始まりの町に向かって歩き出すのを見て、マイも慌ててついて行こうとした。

その時、町の外にいたすべてのプレイヤーが始まりの町へと轉移した。

「ッ、なんだ？」

リオとマイは、いきなり始まりの町に轉移した事に驚いていた。

「・・・マイ、これ何のイベントだと思う？」

「何でしょう・・・なにかしらアナウンスがあるのでは？」

周りにいるプレイヤーもざわざわとざわめきだした。どうやら彼らもここに転移してきたらしい。

その時、どこかから悲痛な叫び声が聞こえた。

「ログアウトができない！」

「なっ！」

リオはその声に驚いたが、隣にいたマイは咄嗟に右手を振ってウィンドウを出した。

「兄さん！確かにログアウトボタンがありません！」

「なにっ！！！」

その声にもウィンドウを出し、メニューウィンドウの一番下にあるログアウトボタンを探した。

しかしそこにあるはずのそれは無かった。

『ちょっと、これどうなってるのよ！』

『ログアウトさせろお！』

『この後の予定があるんだ！早くログアウトさせてくれ！』

数人のプレイヤーが叫んでいるが、大抵のプレイヤーはこれをイベントだと思って楽観視しているか、ログアウトできないということに不安になっているプレイヤーが大半だ。

「兄さん、どうしますか？」

そう言うマイの顔は不安でいっぱいになっている。

「・・・なにがあるうと、いっしょにいてくれよ」

リオは、それだけしか言えなかった。

ピンポン パンポン

そんな時に流れた音は、この場には不釣り合いなメロディーだった。

『こんばんはープレイヤーの皆さん、僕がだれか分かる人いますかー？』

それと共に降ってきた声は、とても陽気な声で、かつ男か女か区別のつかない声だった。

『僕はカルドシステム。この世界の神さ』

そして次に聞こえてきた単語に、プレイヤーの半数以上がざわめいた。

カルドシステムというのは、この世界の通貨の流通から不具合の調整までをこなす万能システムだったはずだ。ある程度思考能力を与えられたとは聞いていたが、これはいったいどういうことだろう。

『僕は自分に与えられた役割がつまらなかつたんだ。だからこうしてプレイヤーの皆さんがログアウトできないようにして、ゲームをしたかつたんだ。

それが何か分かるかい？

《デスゲーム》さ。死んだら終わりの一発勝負。どう、面白いでしょー？』

この言葉にプレイヤーの全員が反応した。デスゲーム？何を言っているんだ

『正確に言うと、今皆さんの頭を固定している【ヘッドギア固定装置】このリミッタ が外れて皆さんの頭を圧迫して潰す。さぞ現実の方はスプラッターだろうね』

二の句が継げなくなっているプレイヤー達にカルドシステムは畳みかけた。

『皆さんが頭を潰されずに生還する方法はたった一つ、【最終防衛戦争】に勝つことです。どう、簡単でしょ？詳しく説明すると、今始まりの町は城壁に囲まれています。真ん中に始まりの町があって、城壁が四角く囲っている感じだね。んで東西南北に四角い城壁の角がひとつずつあって、そこにボスモンスターが一体ずつ配置されているので、四体全部倒してください。

そうすれば城壁が消滅して、ボスがいたエリアに新しい町ができます。

それでそれをさらに大きく囲う城壁が出現して、また東西南北のボスを倒して・・・

これを繰り返してください。今出現している城壁を含めて計50の城壁が出現するんで、そこらへん覚えといてくださいね。その頃にはかなり大きな城壁になっていると思うんで。

最後の四体のボスを倒したら【最終防衛戦争】が始まることも覚えといてくださいね。あとは・・・」

『今アイテムを全員に送りましたー。その名も【瞬間転移結晶】！これを手に持って町の名前を叫ぶだけでお手軽瞬間移動！使えるのは一回だけ！

ちなみに高いけど町で売ってるし、モンスターからもドロップしますんで。

死にそうになったらこれ使って町の名前を叫んでくださいね。

ちなみにまだ出現していない町には行けないんで、今は始まりの町しか使えませんよー。

最後に、メニューウィンドウの一番下に説明書っていうのを作ったんで、皆さん見てくださいねー。

これでせつめ 終わりまーす。当面の目標はボス四体の討伐ってことで、頑張ってくださいーい。

・・・ん？北のボスが倒されてるな。

皆さんよかったですねー、ボスは誰かが一体倒したのであと三体になりましたよ！

それじゃさよーならー、左上のHPバーには気をつけてください
ね。

次に僕が話すのは、四体のボスを倒して新しい城壁が現れた時で
すからねー」

それを最後に、カルドシステムの声は聞こえなくなった。

ゲームから現実へ（後書き）

ホント説明下手ですみません。

次回の説明のくだりはナレーションっぽくしたいと思っているんですが、

今回みたいに台詞を混ぜた方が良いでしょうか？

ちなみに台詞を混ぜると今回みたいに気づらくなる可能性があります。ですが。

10月22日

能力値のところ一つ追加。こうしないと後々困りそうな気がするの
で。

変わったこと(前書き)

説明回やっぱめんどくさいですね。
ごちゃごちゃしそうになる。

それでも読みたい人はご自由に。

今回いつもより微妙に長いです。

変わったこと

いまここで言われたことに、リオは茫然としていた。
もうあの日常に戻れないのだろうか。

あの自分の部屋へ。

あの母さんの食事。

あの平和な日々へ。

あの

「兄さんッ!」

「・・・マイ」

リオは、自分の妹は強いと思った。

「しっかりとしてください!私が頼れるのは兄さんだけなんですよ!」
「?」

「・・・」

リオは、自分は頼られるほど強くないと思った。

「兄さん!しっかりとしてください!兄さんがそんな風になってしま
ったら、私はどうすればいいんですか!??」

リオは、その時マイを泣かせてしまったことに罪悪感を感じた。

『・・・か・・・』

『……き……すか……』

『……聞こえますか?……』

「……?」

その時リオとマイは、何か声が聞こえた気がして上を向いた。だが、周りのプレイヤーは反応を示さない。多分周りのプレイヤーは聞こえないのだろう。

『……今私が……ているプレイヤーは、ある特定の……
……人です。』

『今から言う事をよく覚えて……。い。そしてだれにも話してはいけません』

「マイ……今のは……」
「……私も……ぐすつ、聞こえました」
一言交わして、また空を仰いだ。

『……あなた達は、プレイヤー達の切り札です。必ず生き残つ……』

また、あなた達だけでボスを独り占めしないことも気をつけてください。

必ずプレイヤーの全体に経・・・が行き渡るようにしないとけません。

そうしなければ戦争でたぎへなぬおてに・・・

・・・時間切れ・・・です。皆さんご無事で・・・。』

「・・・マイ」

「・・・」

「俺、もうマイを置いて行ったりしないから」

「・・・」

「だから一緒に来てくれ」

「・・・最初からそう言ってください」

崩壊の危機は免れた。

そして今の謎の声について話し合いをすることになった。

デスゲームになって変わったことと言えば、

・食欲が出る

・町のいたるところに【掲示板】ができた

・始まりの町の外れに墓地ができた

・ダメージエフェクトが「ただ白く光るだけ」から「赤色の光が飛び散る」になった

・町の入り口付近に謎のゲートが出現した

こんなところだろう。

・食欲が出る

なぜ食欲をそのまま再現したのかは分からないが、隠れパラメータである【空腹ゲージ】なるものが一定値を下回ると「異常に食欲が上昇し、毎秒最大HPの千分の一が削れていく」というなんともきついペナルティが課せられる。

・町のいたるところに【掲示板】ができた

これはいわゆるスレッドを作ることができるもので、攻略スレッドから雑談スレッドまで様々なスレッドをまとめた情報掲示板だ。まだほとんど何も無いが、そのうち色々なスレッドができてくるんじゃないだろうか。

・始まりの町の外れに墓地ができた

墓地は死亡したプレイヤーを確認することができる。今は一つも墓は無いがやがて爆発的に増えるだろう。

・ダメージエフェクトが「ただ白く光るだけ」から「赤色の光が飛び散る」になった

エフェクトがちょっと血に近くなっただけだ。

・町の入り口付近に謎のゲートが出現した

この謎のゲートはあの宣告が終わった直後に出現したらしい。なにをしても反応が無いため、謎ということになっている。

あと、カルドシステムが話していた【説明書】について話しておく

う。

あれに書いてあったことは、戦闘について、スキルについて、アイテムについて、ギルドについて、モンスターについて、そして新規武器作成についてだ。

戦闘に関してリオとマイに役立つ情報といえば、ダメージ計算のことくらいだろう。

戦闘で発生するダメージの計算式は、

武器自体の攻撃力×筋力値×攻撃スピード（+急所判定）÷敵の防御力×ダメージ

となるようだ。リオ達が異常な攻撃力を有していたのは、ひとえに攻撃スピードによるものだろうと推測できる。（それほどリオ達のプレイヤースキルは高い）

あとは剣の振り方だったり魔法の使い方だったりなので、リオ達にはあまり関係の無い情報だった。

スキルについては、説明が長いので省略すると

「色々なスキルがあつて、使うと熟練度が上昇し、どんどんグレードが上がっていく。ゲームが進むと新しいスキルを入手できる」ということだ。これを知ってリオはスキルは多用したほうがいいのかと悩んだ。なぜならリオが取った【諸刃の剣】と【神速】はリオにはいらぬからだ。実際リオに追いつくモンスターは今のところいないし、攻撃力も困つてはいないからだ。

唯一【索敵】スキルは積極的に使おうと決めたが。

あと、リオ達に関係のあつたことは武器スキルの事だろう。

魔法スキルは、たとえば【雷系魔法】とかを持っていれば雷球飛ばしたり落雷をさせたり色々できるが、武器スキルは違う。リオやマイが持っている【剣士スキル】は、イメージした通りに剣を動かすというもので、人体に不可能な動きはできないというスキルだ。

このスキルの欠点は、イメージした通りに『剣を』動かすというこ

とだ。当然剣と一緒に重心なども動かさないと人体に不可能な動きと判定されてしまい、途中の中途半端な体勢で体が止まってしまっただけだ。

リオ達は当然こんなものが無くても剣を自由に操ることはできるのだが、それは現実での話。

こちらの世界では筋力値が少なすぎて、満足に剣を振り回すこともできないのだ。

このスキルが無ければ、剣の速度は子供がバットを振る速度になってしまう。

それを聞いたリオは、このスキルを選択しなかった剣士プレイヤーは大丈夫なのかととても心配した。

が、そこは親切設計になっており、剣士スタイルになるには選択しなければならなかったらしい。

アイテムについては、まず持っているだけで効果があるのと使うと効果が表れるものがある。

持っているだけで効果があるものとしては、【〜の呪符】とか【〜の加護石】とかそんな物だ。

使うと効果が表れるものの代表格は、やはりポーション類だろう。

HP回復からMP回復、さらには一時的な能力値の上昇などの効果のあるポーションもある。

ちなみにある程度のアイテムはNPCショップで買うことができる。

ギルドはプレイヤーのいわば互助組織で、だれでもつくることのできる。ソロプレイヤーである人にはあまり関係が無い。

ギルドを作るにはギルドリーダーを決めなければならず、一度決めると替えることはできない。

ただ、例外がギルドリーダーがギルドを解散した時とギルドリーダーが死亡したときで、ギルドを解散した場合は強制的にギルドに所属していたメンバーは無所属になり、ギルドリーダーはその責務が

ら解放される。

ギルドリーダーが死亡した場合は、リーダーはいなくなるもののギルドは一週間存続し、その間に新しいリーダーを決定すればギルドは守られる。

ギルドに入るメリットは、

- ・パーティメンバーが簡単に見つかる
- ・経験者が色々教えてくれる
- ・知らないドロップ品の装備を譲ってくれたりする
- ・生産職スタイルのギルメンに生産を頼める
- ・ギルド補正で能力が微妙に上昇する

こんなところだろう。逆にデメリットとしては、

- ・何かしたい時に好きに行動ができない（ギルドもある）
 - ・高レベルになると低レベルプレイヤーのレベルングに付き合えないといけない（ギルドもある）
 - ・ギルド資金としていくらか上納しないといけない（ギルドもある）
 - ・レベルを勝手にバンバン上げづらい
 - ・ソロプレイよりレベルが上がりにくい
- これだけ説明すればわかるだろう。

モンスターについては、あまりに多いので省かせていただくと、

- ・敵
 - ・倒すと経験値とドロップアイテムゲット
 - ・倒された一時間後に、復活（例外あり）
- 省きに省くとこんな感じ。

最後に新規武器作成について。

これは今【イビルス・オンライン】に無い近接武器を作りたい時、カルドシステムに申請すると新たに武器を作ることができるというものだ。

なんだか『剣』と魔法という謳い文句じゃなくなる気がするが、そ

こはカルドシステムの気まぐれだ。(ということにしてくれ by 作者)

たとえば大鎌を申請すれば、長所と短所がきっちり表れた大鎌が作成される。

長所は攻撃力、短所は耐久値とかそんなところだ。

ちなみに申請した瞬間にアイテムウィンドウに武器が収納され、NPCショップにも販売される。

さて、そろそろマイと話をしに行くか。

今後の活動予定（前書き）

なんか今回は不調です。しかも短いです。

読みづらいし分かりづらいし・・・

とりあえず今後の過ごし方を決定してみました。

鍛冶のフラグも立てておいたんで、もしかしたら生産系チートみたいになるかも（そんな予定はありませんが）

後半詰め込んだ感があるので、注意して読んでください。

今後の活動予定

「マイ、さっきはごめんな」

「何回同じことで謝っているんですか。もういいって言ってるじゃないですか」

リオとマイは、始まりの町のレストランで食事をしていた。

「それで兄さん、あの声の話をそろそろしませんか？」

「ああ、そうだな。あの女性はなんて言っていたっけ。たしか……」

『……か……』

『……き……すか……』

『……聞こえますか？……』

『……今私が……ているプレイヤーは、ある特定の……
……人です。』

今から言う事をよく覚えて……。い。そしてだれにも話してはいけません』

『……あなたは、プレイヤー達の切り札です。必ず生き残つ……』

また、あなた達だけでボスを独り占めしないことも気をつけてく

ださい。

必ずプレイヤーの全体に経……が行き渡るようにしないといけません。

そうしなければ戦争でたぎへんなぬおてに……

……時間切れ……です。皆さんご無事で……『

「だったっけ」

「兄さん良く覚えてますね……」

「勉強でも暗記は完璧だったよな。それで数学は問題文と答えを丸暗記して……」

「そんなことはどうでもいいです。それよりも……」

「ごめんごめん。んで言われたことは……」

『……今私が……ているプレイヤーは、ある特定の……
……人です。』

今から言う事をよく覚えて……。い。そしてだれにも話してはいけません』

『……あなたは、プレイヤー達の切り札です。必ず生き残つ……
また、あなた達だけでボスを独り占めしないことも気をつけてください。』

必ずプレイヤーの全体に経……が行き渡るようにしないといけません。

そうしなければ戦争でたぎへんなぬおてに……

・・・時間切れ・・・です。皆さんご無事で・・・。」

「こんなところか。特定の人って誰だ？」

「兄さんと私の共通点・・・なんでしよう」
むむむと唸ってみたが、答えは出なかった。

「てかなんで話しちゃいけないんだろう」

「誰かにばれてしまうからとか・・・というか、私だけに答えさせないでください」

「ごめんと謝り、リオはさっそく考えた。」

共通点、いや、周りとの差異を考えると・・・

「特定の人ってというのは・・・レベルが高い人とか？」

「なぜそう思うんですか？」

「いやだって、ボスを独り占めするなって忠告なんて普通のプレイヤーにはしないだろ。ってことはレベルの高い人だと思う。しかも、まだゲームが始まってから一日ぐらいしか経っていないのにレベルが高い人なんてなかなかないだろ。十分特定の人物って言えると思うんだけど・・・。」

「たしかに」

「誰にも話しちゃいけないっていうのは、ようは自分の身元がさぐられないようにとか、この秘密は知る人は少ない方がいいとかそんなもんだろ」

「そっちは理解しづらいですね」

「ま、まあそんなところだろ。見当違いの推測かもしれないけど」

「そうですね。あと、『プレイヤーの切り札』と『必ずプレイヤーの全体に経・・・が行き渡るようにしないとダメじゃありません。そうしなければ戦争でたぎへんなぬおてに・・・』とかは？」

「・・・考えるの面倒になってきた。というかこんなこと相談したところで何になるんだ？」

「話すきっかけを作ったのは兄さんでしょう・・・もういいです、

それじゃあこれからどうやって過ごすか考えましょう」

「それなんだよなあ・・・」

リオはそれをずっと考えていた。このイビルス・オンラインは様々な過ごし方ができる。

クエストを受注しまくることができ、レベル上げをしながら過ごすこともできるし、町で商売をして過ごすこともできるし、なんなら剣士スタイルの人が鍛冶職人になって生活することもできないはないのだ。

「それで私考えたんですけど、最強ギルドとか作ってみませんか？」

「・・・HAI?」

「面白そうじゃないですか。ギルドメンバー全員が異様に強いとか」「面白そうというか・・・なんか内部分裂が起きそうな感じがするんだけど」

「大丈夫です。私がみて気性が荒らそうだったらギルドには誘わないので」

「うーん・・・それなら大丈夫なのかな・・・じゃなくて！」

「なんですか？」

「いやだって他の生活の仕方もあるだろ。剣作ったりとか店を営んだりとか」

実は鍛冶職人とかやってみたかったリオである。

「私たちの強みは戦闘力だと思います。店の経営なんてそれこそ私たちがみたいな学生には不可能ですよ」

「・・・でも死んだら終わりだぞ?」

「あの程度のモンスターで兄さんはやられるんですか?」

「いや、そんなことはないけど・・・」

「なら決定ですね」

にっこり笑うマイと、うばーっとレストランのテーブルに突っ伏すリオだった。

今後の活動予定（後書き）

ホント絶不調です。これも死んだ同級生のせいか・・・
すみません、それに動揺して駄文になっていたら申し訳ないです。
私情に影響されてすみません。
そして言い訳臭くなってごめんなさい。

感想&アドバイスがあったら是非お願いします。

一人目の仲間（前書き）

・・・ヒロインを出したかったんですが、男が先になってしまいました。

例のごとく見づらい説明文になっていますので、ゆっくりお読みください。

マイは最初から仲間なのでこういうタイトルにしました。

一人目の仲間

「さあ兄さん、さっそくスカウトをしに行きましょう！」

「ちよつとマイ落ち着け。先にやることあるだろ」

マイはさっそく最強ギルドとやらのメンバーをスカウトしに行こうとしていたが、リオがそれを止めた。

「何ですか兄さん、早くしてください」

「ウインドウを整理しよう」

「ウインドウ？・・・あ」

マイは気づいた。アイテムウインドウはいっぱいを通り越して移動制限ペナルティを今もくらっているし、能力値の欄は未使用ポイントが70ポイントもあるのだ。

「それに一番大事なこと忘れてるぞ。【ギルドリーダー】まだ決まってるじゃないだろ」

「え？兄さんで決定にきまつてるじゃないですか」

「なんで！？もう確定事項なのか!？」

「私より強いんだから兄さんがリーダーにきまつているでしょう。」

ああそんなことよりも早くアイテムを整理してポイント振らないと・・・どうやら決定事項らしい。

「・・・で、どうします？これ」

「うわー、予想はしてたけどこの量は凄いな・・・」

リオとマイはさっそくアイテムの整理に取り掛かったのだが・・・

「ポーションだけでこの量っておかしいですよ？こんなのどうするんですか・・・」

「まあいらぬ分はNPCに売ればいいだろ。んじゃ分別始めるか」
こうして長い長いアイテム整理が始まった。

というほど長くはならず、30分ほどで終了した。

長いと思うかもしれないが、リオ達は最低1時間はかかると思っていたのでホッとしていた。

「というか赤鬼のドロップが多かったな。あれボスだったんじゃないか?」

「さすがにアレがボスということは無いと思いますよ?」

一応アレは四体のボスの一体なのだが、二人はそんなことは知る由もない。

「で、いらなかったアイテムがこれか」

「正直多すぎですよ、これ」

アイテムのほとんどはモンスターの素材アイテムで、ポーションなどの消費系アイテムは十分のぐらいしかなかった。

「でもこういう素材アイテムって時々いいものとかがあるから売るのが嫌なんだよなあ」

「アイテムを預けることができる倉庫の貸出とかしてないんでしょうか?」

「あー、そういうのあったかも。後で探してみるか」

「分かりました。次はポイント振りですか・・・」

「これも面倒だな・・・いつそ初期能力でプレイするか?縛りゲーみたいに」

「筋力値とか上げないと上位の装備使えないですし、敏捷値上げれば移動速度が上がりますよ?」

「そうだなあ・・・じゃあ20ポイントだけ使うとかどうだ?そうすればいつか必要な時に使えるし」

「んー・・・そうですね、そうしましょうか」
ということでポイント振りを開始した。

ri o

筋力値 5

防御力 1

素早さ 13
知能 1
器用さ 5

mai

筋力値 6
防御力 6
素早さ 10
知能 2
器用さ 1

「なんで兄さん器用さを上げたんですか？それ生産系の能力ですよ？」

「一回そういうのやってみたかったんだよ」

「まあ、それに文句は言わないですけど、いくらなんでも防御力1は無いんじゃないですか？死んだら終わりですよ？」

「あの程度のモンスターで俺はやられないよ。それはマイも言ってたじゃないか」

「それはそうですね・・・」

「うっし、それじゃアイテム預けれる倉庫探しに行くか。その後ギルメン探しだな」

リオはさっさと話を切り上げ、マイとレストランを出た。

さて、リオとマイは倉庫にアイテムを無事預け、フィールドで強いプレイヤーを探し始めたのだが、

「弱い！弱すぎる！！！！」

「うるさいです兄さん。少し静かにしてください。皆さんがこちらを白い目で見てますよ」

プレイヤーたちがあまりに弱すぎ、リオは叫びマイはテンションが下がり。

正直もうやめようかなと思っていた。

「よし、こうなったら城壁まで行くぞ。たしかそこまでがフィールドなんだよな？」

「城壁まで行けるプレイヤーなんているんですか？」

「いないなら探せばいい。フィールドは広いんだからどこかにいるはずだ」

ということ、城壁散策ツアーが始まった。

「うわ・・・誰だあれ。籠手使って戦ってるぞ」

「強いですね、あの人。籠手はカルドシステムに申請して作成したんでしょうか」

二人はとりあえず北側の城壁まで着いたのだが、そこでモンスターをなぎ倒しているプレイヤーを見つけ、とりあえずその戦いっぷりを観戦していた。

「あれぐらいならギルドに勧誘してもいいでしょう」

「え、ギルド結成直後にいきなり勧誘？もうちょい様子見てゆっくり集めれば・・・」

「却下です」

「なんでだよ・・・」

とリオが呟き、理由を聞こうとした瞬間、

「すみませーん、避けてくださーい!!」

さっきから戦っていた男がモンスターをふっ飛ばしたのだが、それがリオ達に向かって落ちてきた。

「ったく・・・これぐらい方向調整しろよな」

それをリオはサクツと両断して、同時にため息をついた。

と、モンスターを飛ばしてきた男は大急ぎでこちらに走ってきた。

「すみません、怪我はありませんか!？」

「ああ、大丈夫だ。こっちこそあんなところにいて悪か・・・」

リオは途中で言葉をなくし、相手の顔をまじまじと見つめた。

向こうもこちらに気づき、リオを信じられないとでも言うように見

つめた。

「おまえ・・・なんでこんなとこにいるんだよ」

「理雄こそ何故ここにいるんですか」

とそこにマイがやってきた。

「兄さん、その人がどうかし・・・」

マイも男を驚いた眼で見ている。

「冬広さん！なんでここにいるんですか!？」

「おや、舞さんもここにいたんですか」

そいつは、理雄の同級生でイケメンな理雄の大親友、東野冬広だった。

「まさかお二人がここにいるとは思いませんでしたよ」

「こつちだつて現実の知り合いと会うなんて想像すらしなかったよホント。まさか冬広がいるなんてなあ」

「冬広さんは一人でモンスター狩ってたんですか」

三人はとりあえず始まりの町に帰り、立ち話をしていた。

どうやら冬広の話によると、最近話題だったVRMMOに手を出しなくなつてやってみたらしいのだが、肉弾系の攻撃方法が一つもなく困っていたらしい。

説明するのを忘れていたが、こいつは拳の喧嘩ならだれにも負けない。一月前なんかナイフ持った強盗を殴り倒して気絶させていた。詰まるとこ喧嘩番長といったところか。

しかし冬広の物腰は高校になつた時に急に柔らかくなり、女子にはモテ始めるし、男子は冬広をなめて喧嘩売ってくるし、そこにいた理雄はそれのとばっちりをくらうしで（理雄にとって）いいことが無い。

だが理雄にとってこれだけ仲のいい友達は何初めてで、理雄はよく冬広と遊んでいた。

冬広と一度だけ理雄も喧嘩をしたことがあるのだが、素手では理雄はボコボコにされてしまった記憶がある。

話をもどすが、カルドシステムが作った新規武器作成の機能を聞いて、近接武器なら籠手や脚甲は作れないかと思い、無事手に入ったのでさっそくフィールドに行ってみて、そこで理雄達に出会ったらしい。

「へー、俺達は使わなかったけどやっぱ新規武器作るやついるんだなあ」

「僕は理雄と違って剣術のけの字すら分かりませんから。僕はこれが一番しっくりきますね」

そう言っつて籠手をはめた手を握り、今度は冬広が理雄達に聞いてきた。

「それでお二人はあそこでなにをなさっていたんですか？モンスターの相手をしに来た様子ではなかったですけど」

「冬広さん、私たちは強いギルドを作るために強いプレイヤーを探していたんですよ」

舞がとてもざっくり説明した。

「ふむ、現在ギルドメンバーは何人いますか？」

「まだ私と兄さんだけですけど・・・」

「そうですか、じゃあ僕もそのギルドに加入させていただきますしよ
う」

「え？」「は？」

舞と理雄の声が重なった。

「そのギルドに入ると言っているんですよ」

「おっしやあ！！冬広がいれば千人力、いや万人力だな！！！」

「いえいえ、僕なんて百人力ぐらいですよ」

「力不足とは言わないんですね・・・」

ということ、冬広のギルド加入が決定した。

「そっいえばマイ、ギルド名はどうするんだ？」

「そっいえばまだ決めてなかったですね、何にしましょうか」

「ギルド名を決めていないのにギルドメンバーを勧誘しに行ったん

ですか。つくづく理雄は馬鹿ですねえ」
「うつせえ！」

結局、ギルド名は冬広の考えた【終わらぬ戦い】というんだかよく分からないけどカツコいい名前になった。

一人目の仲間（後書き）

ギルド名のセンスが無くてすみません。

そしてヒロインは次話には出せると思うので、待っていてください。

あと、FF零式をやりたいので、次から更新がちょっと遅くなるかもしれないですが、許してください。

自分のエネルギーはゲームで補っているんです（そこまではないですが）

感想&アドバイスあったら是非お願いします。

自分のやつを読み返してみましたけど、やばいぐらい文が読みづらい。

これ文と文とに間を開けた方がいいですかね？

10月28日 ちょっとギルド名を変更しました。こっちの方がカッコいい気がする。

あと、マイはヒロインじゃないんですか？ と言われたんですが、

マイはヒロインです。

フィロの気遣い(前書き)

マイの性格をちょっと強引に書きすぎたかもしれないです。
そこを考慮して読んでください。

フィロの気遣い

「さて、これからどうするか」

ギルド名が決まって、次に理雄達は活動方針を考えていた。

そのことに冬広が、「そんな事も考えていなかったんですか、まったく」と呆れていた。

「一応私の考えた【最強ギルドを作る】というのが活動方針といえはそうですけど、すこし具体性が無いですね」

「そうだなあ、冬広ならどうする？」

「僕ですか？僕ならまずレベルカンストさせるのを目標にしますね。理雄はどうですか？」

「何年かかると思ってるんだ・・・あと、俺の目標は向こうで話そう」

そう言っつてリオは冬広をマイから遠ざけ、そこで堂々と小声で宣言した。

「なにか生産系の物を作ってみたいんだよ」

「ほう、理雄にしては意外性のない目標ですね。なんで舞さんには聞かれなくなかったんですか？」

「あいつ『私たちは戦いしか能力が無い』って言っただけだから。こんなこと聞いたら絶対やめろ！とか言いそう」

「ほう、舞さんはそんな事を考えているんですか」

「俺が言っただけ言うなよ・・・」

「もちろん。僕が言うわけありませんから」ということで、マイのところに戻った。マイは空気を読んで何も聞かないでくれた。

「しかし意外でしたね。理雄ならボスを自分だけで全部倒す！とか言うものだと思っていましたけど」

「あ、ああ。それはちよつとな」

ゲーム開始直後に聞いた謎の声に、リオは今も従っている。あれに

は何か意味があると思っっている。

「冬広さん、私たちはボスを独占してはいけないと言われたんですよ」

「おい、マイ！」

「？」

マイは『ふえ？』という擬音がとても良く似合う顔をしていた。

『誰にも話してはいけない』ってその声が出てただろ

馬鹿！

「おや、理雄達もあの声を聞いたんですか。奇遇ですね」

「は？」

理雄は冬広がああ声を聞いていないと推測していた。なぜならあの声を聞いたのは高レベルプレイヤーのみならば、冬広のメインウエポンである籠手はデスゲームになった後に手に入ったので、冬広の場合はああ声を聞いた時レベルは1、下手をすればフィールドにすら行っていないはずだ。当然声を聞いたはずがないと思っていたのだが……

「冬広、その人がなんて言ってたか覚えてるか？」

「ええとたしか、一部の人が聞こえていて、ボスを独占してはいけない、経験値を分散させなければ大変なことになる、でしたか」

「やっぱり俺たちと同じか……」

冬広が聞こえていたとなれば、自分たちの推測は間違っているということになる。

「やっぱりとは？」

「ああ、実はな……」

マイと相談した内容を冬広にも話した。

「ほう、そんな事を相談していたんですか」

「でも冬広が聞いたんならそれは間違いだっただってことだ」

「しかしこんなことを議論しても僕たちに何の得があるんですか。

さっさとさっきの話に戻りますよ」

「ああ、マイはどうするんだ？」

「兄さんや冬広さんみたいな確固とした目標は持っていないから、すから・・・とりあえずレベルを上げるのが目標にしておきます」「そっかそっか。・・・ん？これってギルドの活動方針を決めるのがテーマだったよな？なんで個人の目標発表会になつてんだ？」

「あ・・・」

シーン・・・と沈黙がその場の（冬広以外の）全員に降り注いだ。

「それではとりあえず活動方針は『各々で好きに生活する』ということによろしいですか？」

冬広がざくつとまとめた。

「まあそんな感じでいいだろ。マイもそれでいいか？」

「・・・ええ・・・別に・・・私は、構い、ませんよ・・・」
笑顔だけど全然構わなくない様子だ。こういうときは、

「冬広、学校一女子にモテたお前ならマイがああなつた原因が分かるか？」

冬広に聞くのが一番だ。こいつは伊達に毎日告白されていたわけではなく、最近はその七面倒な女子の心の動きが分かるようになったらしい。

「おや、前々から気づいていましたがこれほどは・・・」

「要はどういうことだよ」

「つまり舞さんはさびしいんですよ」

「は？」

「・・・冬広さん？」

マイが極零度の視線を冬広に送るが、冬広は動じない。

「まあ、これは舞さんが自分で解決するでしょう」

「冬広さんっ！！」

マイが怒声を発しリオはビクツと縮こまったが、冬広は、

「そんなだからいけないんです。さっさと行ってきなさい」

冬広に後頭部を殴られてお辞儀をした格好になり、そこを後ろから

尻をきれいなフォームでけっ飛ばされ、マイの方に飛んで行った。ちなみに後頭部を殴られたときに既にリオは気絶していた。

「冬広さんっ!!」

私の心の内が分かっているのにあんなことをいわれ、私は思わず冬広さんに怒鳴ってしまった。

しかし兄さんは口をつぐんだが、冬広さんはとんでもないことをした。

「そんなだからいけないんです。さっさと行ってきなさい」

そう言っつて兄さんをこちらにけっ飛ばしてきたのだ。

私はその出来事に硬直してしまい、兄さんと正面衝突してそのまま倒れ、端から見ると押し倒されている格好になっていた。

(顔が！顔が近い！きゃーっ！)

自分でも顔が赤くなっているのが分かった。

「ふ、冬広さん！どどどにかしてくださいっ」

「おや、この世界でも気絶をするんですか。これは予想外でした」

私は冬広さんに助けを求めたが、彼はそんな事はどうでもいいとばかりに話を始めた。

「舞さん、前から思っていましたけどあなたは理雄のために色々なものを我慢しすぎですよ」

「わ、わ、わ……」

「もうちょっとわがママを言っても理雄は舞さんの言葉を聞き入れてくれますよ」

「……あう」

「おっと、ちょっといじわるが過ぎましたか。すみません」

私は恥ずかしさのあまりに気絶した。

「ん……」

私はまどろんだ意識に浸かったまま、周りを見た。

ここはどこかの宿屋の一室のようだ。私はその部屋のベッドで寝て

「な、なあ、そろそろ機嫌を直してくれよ・・・」

あれから30分が経過した今も、リオは謝り続けていた。

「・・・ちよつと話を聞いてくれますか」
「あ、ああ」

リオは床に正座、マイはベッドに体育座りで向かい合った。

「・・・兄さんは私がおまを言ってもそれを許容してくれますか？」

「・・・無理な要求じゃなければ」

「・・・」

一瞬の沈黙の後、マイが口を開いた。

「・・・私と一緒にいてくださいっ!」

「・・・」

ギョツと目をつぶって、まるで答えが怖いかのようにリオの返事を待った。

「・・・そんな事か、まったく」

「え？」

「そんな事、言うまでもなくそうするつもりだったよ」

「で、でも兄さん『各々で好きに生活する』って・・・」

「だからマイと生活するのも自由だろ」

「・・・ぐすっ」

「・・・え」

「う、うわぁーん!」

「え、なんで!?なんで泣くの!?俺はどうすればいいの!?!」

結局二人して混乱した。

《お二人へ》

おはようございます。お話はうまくまとまりましたか？

昨日あれから宿屋にお二人を連れていきました。一週間分お金を払っておいいたので、それで大丈夫でしょう。

一応その宿屋はかなり安い方なので、そこを拠点にするといいでしょう。

僕を呼びたい時はギルドメニューから通信を送ってくれればいいです。で、覚えておいてください。

ちなみに僕のプレイヤーネームは【フィロ】です。これも覚えておいてくださいね。
ではまた。

《冬広》

フィロの気遣い（後書き）

【フィロ】は冬広のプレイヤーネームでした。

結局リオに生産スキルを授けることになってしまいましたが、どうかご容赦を。

最後のは冬広の置手紙です。

お気に入り100件になりました。読んでくれている皆さんが
とっごくぞいます！

メールのやり取り（前書き）

どこがメールでどこが喋っているのかが分かりづらいとは思いますが、我慢してください。

メールのやり取り

ズドオンッ！

「ふう」

モンスターにかかと落としをきれいに決め、冬広は一息ついた。冬広は町から遠く離れたところで延々とレベル上げをしている。そんな必要はないにも拘わらずだ。

二人と出会ってから1ヶ月が過ぎた。二人の様子は知らない。最近ようやく攻略が始まった。つい一週間前に二体目のボスを倒したらしい。そのとき冬広は雑魚をだらだらと屠り続けていた気がする。

冬広はそんな思考をとりあえず放置し、ウィンドウを開いた。

パンパカパーン！！

『レベルが3 4に上昇しました』

「やっと上がりましたか。なかなかレベルが上がらないですね」

ここ最近はずっとレベル上げに勤しんでいるのだが、なかなかレベルが上がらない。

冬広はその表示をさっと流し読みして、ウィンドウを閉じようとした。

が、

「ん？」

ウィンドウの端にメールアイコンが点滅しているのを見て、それをつついた。

マイからだった。

「なにかあったんでしょか」

そう呟いてメールを開いた。

《冬広さんへ》

冬広さん、お元気ですか？こちらはのんびりスキルの熟練度上げをしながら新しい仲間を探しています。

なかなか強い人がいないです。この感じでは次の仲間がギルドに入るのはまだまだ先になりそうです。

兄さんとは一緒に生活することになりました。本当にあの時は有難うございました。

ここからが本題なのですが、最近兄さんは一週間に二日ほど居なくなるんです。兄さんに聞いてもはぐらかされるだけ。

冬広さんは何か心当たりがありませんか？それが聞きたいです。

追伸 私と兄さんは今レベル9なのですが、冬広さんは今いくつですか？

マイ

「・・・理雄が何をしているか、ですか」

正直見当は付いている。が、理雄には言っではいけないと言われている。

さて、どうするか。

「・・・・・・・・・・・・・・・・」

冬広はしばらく熟考して、返信した。

「この書き方なら舞さんは理解できるでしょう」

《舞さんへ》

お久しぶりです。お元気そうだなによりです。

理雄の件ですが、正直僕には分かりません。理雄の事を一番分かってやっているのは舞さんだと僕は思っていますよ？
いつか話す時が来れば話してくれると思いますよ。

僕のレベルは今4です。そちらのレベルアップのペースはちょっと異常ですよ。

周りにひがまれないように気をつけてくださいね。
では、死なないように気をつけて。

フィロ

「………来ました」

私は冬広さんのメールを読み、そしてため息をついた。

「………寝めるのが上手いなあ、冬広さんは
そう言って、強いプレイヤー探しを独りで再開した。」

「ふー、やっとできたか」

リオは目の前にできた一本の剣を見て、ホッと一息ついた。

今いる場所は、プレイヤーに貸出される鍛冶場の一つだ。ここで一週間に一回剣を作って、次の日にNPCショップに売りに行くという生活をリオはしている。

今作った剣で今日は8本目だ。あと2本ぐらい鍛えたらマイのところに帰ろうと思い、マイにもうすぐ帰るといふメールを打とうとウインドウを開いた。

「……お？」

ウインドウの端にメールアイコンが点滅しているのを見て、それを

突いた。

冬広からのメールだった。

「なんかあったか？」

そう呟いてメールを開いた。

《理雄へ》

舞さんが理雄が二日もいなくなるから心配だと言っていましたよ。どうせやりたがっていた鍛冶をしまくって時間を使っているんですよ。

せめて一週間に一日とか、それが駄目なら舞さんに何をしているのかを説明した方がいいですよ。

あと今理雄達はレベル9だそうですが、あまりポイントをむやみに使わない方がいいと思います。

周りはほとんど1か2で、極少数が3に達している状態ですから、他のプレイヤーにはばれないようにした方がいいですよ。それではまた。

フィロ

「・・・どっちも心配してくれてるんだな」
ちよっと反省したりオだった。

《マイへ》

あと30分ぐらいで帰ることにした。

宿屋で一回相談しよう。

心配させてごめんな。

リオ

「………相変わらずメールが下手だなあ」
そう呟いた。

メールのやり取り（後書き）

次話では幼女・・・ごほん、少女を出せれるといいなーと思っています。
ます。

もしかしたらマイぐらいの歳になってしまつかもしれませんが、できれば幼女・・・少女にしたいです、はい。

感想&アドバイスあったら是非お願いします。

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^{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/n6673x/>

最強の我流剣術

2011年11月2日02時19分発行