

---

# ファンタジーワールド番外編 - 最前線の魔術師（仮） -

ビークル

---

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】

ファンタジーワールド番外編 - 最前線の魔術師（仮） -

### 【Nコード】

N4702H

### 【作者名】

ビークル

### 【あらすじ】

真の漢を追い求めるマジシャンのオーシャンは、世界一の難易度を誇るオンラインゲームでトップの座に君臨していた。いつなんどきもソロを貫いて戦ってきた彼に馴染みの勇者のリリーナにあるお願いをされる。それがきっかけに彼は、世界の命運を握る存在の一部となった……………。

## 第一話 真の漢な魔術師、オーシャン

「うわあああああああー!!」

正面にはリザードマンロード、右にはデュラハーン、後ろにはマスターシーフという絶体絶命の状況で少年は声をあげた。

攻撃直後の隙で攻撃できないリザードマンロードと、転移のアイテムを盗んで逃走体勢に入っているマスターシーフはともかく、攻撃態勢のデュラハーンは致命的だ。その攻撃のダメージは通常攻撃でも少年の最大HPを軽く1000倍は上回る。

少年に負けは許されない。故に、右クリックを連打していた。

少年の仮の名はオーシャン。またの名を『最前線の魔術師』。

彼は、真の漢である。と強く信じている。

故にソロ。魔法という漢のロマンだけでは飽き足らず、『守られないマジシャン』という漢らしい信念を曲げない。

また、彼の漢の信念の中に『真の漢に敗北は許されない』というものがある。

驚いたことに彼は、Lv・2354になるまで 一度も 敗北していないのである。

しかし、少年はそれ故に焦っていた。

ここで負けてしまえば彼の信念に従い、一日14時間以上を3年間も続けて育て上げた 自身 を捨てなければならない。

それは、このゲームに一生を捧げると誓った自分には考えられないことだった。

「あああああああああ！！」

少年は尚も右クリックを連打した。

しかし、少年は魔法を発動しないことが分かっていた。

デュラハーンの攻撃速度は0.3秒。対して、少年の今おこなっている術の詠唱時間は1.4秒。

もはや比べるのもおこがましい、速度の違いだった。

しかし、少年は奇跡を目の当たりにした。

詠唱が一気に終わり、

デュラハーンの攻撃よりも早く、

0.1秒の術発動の予備動作で、

画面一杯の最上級スキル、メテオフレイムが発動する。

画面が赤く光り、

周囲の敵の最大HPの合計の30倍を超えるダメージを表示し、

敵が全滅した。

「……………嘘だろ……………」

少年は目の前のことが信じられなかった。  
だって、詠唱は半分も唱えられなかった。

なのにスキルが発動した。

少年はヘナヘナと脱力し、浪費した精神力を癒すべく、マスターシーフが落とした転移アイテムを使い、

町に戻った。

『今回は異常に早かったね  
何かあったの?』

近くの町の転移門で第一声にそう聞いてきたのは、この世界でも比較的に好感の持てる人だ。

名前はリリーナ。Lv1892の女性の、珍しい勇者だ。

女性で勇者なのが珍しいわけではない。勇者という職業自体が不人気なのだ。

勇者は能力の平均値が全職業中トップで専用スキルを保持するが、他のスキルは片手剣と光魔法のスキルしか習得できない。

最初は名前に惹かれて人気No1の職業だったが、地味さや装備の少なさも相まって、現在は不人気No1の職業である。

『シーフにハイドが破られて、リンチ食らった』

『あゝ、それは災難だったね』

長年の付き合いであるリリーナは事情を察した。

オーシャンは知力……もとい魔法攻撃力にステータスポイントを全振りしている。

それに加えて漢らしさをアピールするために、武器とアクセサリ以外の装備は全て初期装備である。

だから毒や呪い対策にHPを底上げするブラックオニキスがなければ、耐久力はLv1の戦士にすら劣る。

流石にその状態でソロを続けるには無理がある。そこで彼はある工夫をしている。

魔術師というものは、戦士のようにHPだけ回復させれば戦える職業とは違い、HPと共にMPも回復しなければならない。

当然、それにはそれぞれのポジションが必要で、金がかかる。

つまり、魔術師とは戦士よりも2倍もの金がかかってしまうのだ。そこに金が使われては、装備を整えることもままならない。そうすれば、まともに戦うこともできない。

故に、魔術師は戦士ら前衛とパーティを組む。

そうすることで体力の消費を抑え、回復ポジションを最低限に抑えることで費用の削減を図るのだ。

オーシャンはソロで戦うと決めた。となれば、なんらかの工夫が必要だ。

それで、彼の目にとまったのが、スキルの『ハイディング』である。

ハイディング、というのは自分を見つかりにくくするスキルである。

このスキル、ほぼ全職業が取得可能だが、人気なスキルなのかという……そんなことは全くない。

まず、このスキルは全力で振らないと役に立たない。

余ったスキルポイントをハイディングに回す、程度では簡単に敵

に気がつかれてしまうからだ。

そして、このスキルに全力を費やすと……、攻撃スキルがままならなくなる。

敵に気がつかれない、という利点は2つだけ。

先制攻撃ができるということと、逃げやすいということだ。

先制攻撃ができる。これだけ聞くと良く聞こえるがとんでもない。先制攻撃ができる代わりに、ほとんど攻撃スキルが使えないのだ。もちろんそれには魔法も含まれている。

魔術師が魔法で攻撃できないのもさることながら、戦士も攻撃スキルがないと困ったことになる。

例えば、キラービーと戦うとき。

キラービーは攻撃された瞬間に、周囲の仲間が寄ってくるという習性がある。

対処するには、強力な単体攻撃スキルか、複数を同時攻撃する範囲攻撃スキルが必須である。

同レベルの戦士がキラービーを1体たおそうとしたら、2〜3回の攻撃は必要だ。

その1体を攻撃してる間に、フルボッコされ即KOである。

つまり先制攻撃で敵を倒せなければ、攻撃スキルを使えないというのは大変なるデメリットなのだ。

それに加えて逃げやすいという特徴。これもこのゲームではダメである。

RPGというのは、敵を倒してレベルを上げていくゲームである。決して、敵から逃げて経験値が入るという楽なシステムではない。

確かに、ボス戦の時にザコを全く相手にせず体力満タンで、挑むのは実に爽快だろう。

町までの逃走が、確実に安全である。それも実に魅力的だ。

しかし、前者なら普通より多く回復ポーションを持っていく。後

者なら転移アイテムがあればよい。

要するにできることはアイテムで補えるほどに、このスキルの有用性はないのである。

彼はひとつ、最初から決めていたことがある。

それは知力をひたすらあげること。

いや、正確には、知力を上げざるを終えなかったからだ。

防具を初期装備で固定する、という彼の漢のロマンを実行に移す場合、他の人よりもダメージ量が大きいのは想像にたやすい。

ということは、体力や防御の類を上げて意味がない、とまではいなくても、他の人よりも性能は劣る。

仮にそちらに振ったとしても、死なないために回復ポジションが普通の人より多めに持つていかなければならない。

となれば、装備の金をそちに回さなければならない。しかも余った金はマナポーションにつき込む。

そうなれば、武器の強化はできなくなり、だらだらとした泥沼試合が何戦も続き、普通に火力不足になる。

そうなれば、いつか敗北する。

そういうわけで、彼は知力をあげざるを得なかった。

つまり、攻撃は最大の防御、というわけである。攻撃を受ける前に倒してしまえば、体力は減らない、とそういう考えに至ったのである。

だからこそ、彼にとって『先制攻撃』の4文字は実に輝かしいものに見えたのだ。

しかし、そこで第二の問題が発生する。

さきほども説明したが、攻撃魔法に注ぎ込むスキルポイントがなくなるのである。

そこで彼は、茨の道を進むことにした。



一番最初のフィールドのモンスターというのは、Lv1の人が、初期装備で戦うためのモンスターである。

その弱さもかなりのものだが、ノンアクティブモンスターという自分から進んで攻撃しないというモンスターなのだ。それが原因で、ハイディングの人気は下がる一方なのだが。

魔術師であるオーシャンも苦戦はするが、倒せないほどではない。そこでLv2にあがる。

Lv2にあがったときだけ、スキルポイントは他のレベルアップに比べて大きいという特徴がある。

噂では、確実に攻撃スキルを上げて攻撃技や魔法を覚えさせるため、といわれているが定かではない。

しかしそれのとおり、最初に威力重視の火炎魔法のスキルをあげて、初級魔法のファイアを覚えた。

ステータスも予定通りに知力に振ってみると、そのモンスターは一撃で倒せるようになった。

戦士などの近接専門はそこで次に行くが、ソロの魔術師や僧侶はそういうわけにはいかない。

回復・マナポーションの代金に、手に入る金が追いつかなくなるからだ。

しかし魔術師達が次に行くレベルになっても、最初の場所で狩り続け、ひたすらハイディングをあげた。

そして、次のモンスターに先制攻撃できるほど、ハイディングのスキルが高くなったとき

次のモンスターを狩りの標的にした。

そのころの同僚のレベルはおよそ30。対して、オーシャンのレベルは7。

それはある意味、当然といえた。

同じレベルの魔術師は、パーティを組んでオーシャンよりはいい

効率でレベルを上げていく。

そして、そのうち範囲攻撃スキルを覚えて、より効率的に経験値を稼ぐのだ。

羨ましく思いながらも、地味な狩りを続け、金がたまつて武器を変えたときにはハイディングも次にいけるほどレベルが高くなっていた。

そして、次のモンスターも先制攻撃で一撃で倒す。

それを繰り返して、だんだん次の場所に進んでいく。

索敵能力が前の敵と変わらないときに、たまに火炎魔法スキルをあげ、範囲攻撃スキルを覚えたときには、

元同僚とのレベル差は50だった。

しかし、彼のレベル上げはここからすさまじいものになった。

他の人が防具に回すはずだった金は、オーシャンの場合、全て武器に回っている。武器は他の人よりも数段上のものを装備していた。それに加えて、他の人には体力などに振られるはずのステータスポイントは全て知力に回っている。

それで、彼はハイディングで先制攻撃を許す限りの上のモンスターを範囲攻撃スキルで倒し続け、最高効率の狩りを行い続けた。

パーティを組んで経験値を分散させている他の人とは違い、ソロは分散されることはない。

それに加えてオーシャンは廃プレイヤーである。

あつという間に、元同僚を超え、先輩を超し、いつしか最強のプレイヤーになっていた。

それで話は戻るが、ここまで極端なプレイヤーは極端に苦手な相手というものが存在する。

例えば、火炎魔法や、そもそも魔法が効かない敵。しかし、これ

は戦わずに逃げればいい。

問題は、シーフやアサシンのなどの索敵スキルとハイディングスキルが高いやつである。

こいつらはハイディングの欠点をつく最悪な奴らなのである。

ハイディングは、何かの行動をしているときに見つかる可能性が高くなる。

止まってるときが一番安全で、走ってるときなどはちょっと見つかりやすくなり、一番見つかりやすいのが攻撃をするときと受けたときである。

攻撃をするときは問題ない。現在は最上級魔法のメテオフレアの攻撃範囲は画面全部。つまり、隙があっても隙をつく相手はすでに消滅する。

問題は攻撃を受けたときだ。

流石のオーシャンも索敵スキルは上げていない。つまり、こちら側からシーフやアサシンの発見は難しい。

しかし、彼らはその限りではないのだ。索敵スキルも高い彼らなら、こちらが何か行動をとったときに近くにいれば気づかれる。

そこで、知らず知らずのうちに強奪系スキルや暗殺スキルで攻撃する。

シーフはそれだけスキルが優秀な分、ステータスはすばやさ以外はかなり下げられている。攻撃力もかなり低く、Lv1の耐久力でも殺されることはない。

アサシンもスキルが優秀なだけに、すばやさ以外はかなり下げられていて、一撃で死ぬことはない。暗殺スキルは低確立で死亡させるスキルだ。その低確率が発動しなければ、通常攻撃よりも弱い攻撃だ。

(といっても、運も初期値+武器+アクセサリーのオーシャンがよく死ななかったということはあるが)

しかし、攻撃されたときにできる隙は致命的だ。周囲のモンスターがよってくる。

いつもなら、転移アイテムで逃げるが今回はできなかった。強奪系スキルで盗まれたものが、転移アイテムだったからだ。そんな状況が冒頭の状況である。

『ああ、災難だったよ』

柄にもなく叫んじやった』

『へえ……、あの最前線のマジシャンがねえ』

『やめてくれ。そのあだ名は気に入らないんだ』

オーシャンは、真の漢と周りに認められるのが目的であって、決して有名になることではない。

武勇伝を語るのも彼の楽しみだが、それに尾ひれがついて伝説になっっていくのは、いい気分じゃない。

『ゴメンね。でもいつも冷静沈着のオーシャン君が叫ぶのは想像できなくて』

『僕だって人間。ゲームごときでも叫ぶことくらいはあるよ』

確かに戦闘でパニックにならないため、いつも冷静でいるように心がけている。

しかし、さっきあのまま死んだら、僕は叫び狂っていただろう。

そう、確信できる。

そのまま、雑談を続ける。

彼女との付き合いはそこそこだし、それなりに話ははずむ。  
ある程度、時間が経った後、彼女は僕に聞いた。

『オーシャン君、魔王に挑戦してみない？』

**第一話 真の漢な魔術師、オーシャン（後書き）**

恒例の祭日番外編。

今回は海の日企画です。

## 第二話 リリーナのお願い

魔王。……このゲームのラスボスだ。

戦ったことはないが、勝てないことは確実だ。

ボス戦では、ハイディングは意味がない。

それは、先制攻撃ができる、という今までのアドバンテージがなくなる、ということだ。

つまり、こちらが詠唱してる間に通常攻撃で瞬殺されるということである。

『急にどうした？』

リリーナはゲームのことについて口出したことはほとんどない。それが、互いの暗黙の了解だった。

『本当は言っちゃいけないんだけど、私のギルドが魔王討伐に行くって』

しかも50人で組んで』

少し、驚いた。

パーティに上限はない。だから、数で挑む。

そのやり方は正しくない。

それだとコンピューターの処理能力が間に合わないからだ。

そしてノロノロと動いているやつらは範囲スキルで殲滅される。だから、パーティは少数精鋭が理想だ。

『それは愚策？』

『わからない』

でも、最新のCPUを使うって』

なるほど、処理落ち対策をしてきたわけだ。

わざわざゲームに金をつぎ込むなんて、余裕のあるやつらだ。

『討伐時間は明日の午後7時』

それまでにオーシャン君が倒してほしいの』

『なぜ？』

その提案が不思議だった。

なぜなら、魔王を倒せば特典がある。

現金100万と、ゲームの装備一式のコスプレのプレゼントだ。

リリーナほどの実力なら当然、そのパーティに入るだろう。

そして、それなりのプレイヤーが戦い、勝つだろう。

そうすれば、リリーナは特典を手に入れられる。

それをリリーナは、僕にチャンスをくれるという。

リリーナに得はない。

『私はオーシャン君が誰よりも苦勞してたの、知ってる』

つらい思いをして狩りを続けて、いつしか情報の少ない最前線にも立って

私なら嫌になってやめてしまうことも、オーシャン君はやってみせて

それで、最強の座に君臨してる』



僕はなんて声をかければいいか、わからなかった。

確かに、僕は苦勞していた。

だけど、投げ出せずにいたのはリリーナがいたからだ。

愚痴を聞いてくれて、悩みも聞いてくれて、アドバイスをくれて、リリーナのおかげだよ、って言ってあげたかった。

けど、今ここでいうのは、失礼な気がして、黙ってふきだしを見ていた。

『なのに、最強の人が最高の栄誉を獲得できない

これほど不幸なことがあるの？

ここで他人に先越されるなら、何のためにここまで来たの？』

何のために、か。

確かに最初はその特典に惹かれて、このゲームをやり始めた。

その後、めちゃくちゃな難易度の高さに驚愕した。

しかし、それがクリアしてやる、という意気込みに変わるまで時間がかからなかった。

そのために最強になるという、目標を置いていた。

それがいつしか、本命を見失っていたようだ。

『あなたのためには言えない

私のために、魔王に勝ってきて』

その上、頼まれてしまった。

迷う必要はもうない。

『僕は真の漢だ』

『うん』

『真の漢に敗北することは許されない  
だから、負ける戦いは避けていた』

『うん』

『だけど、真の漢なら女の子の頼みは断れないな。 例え 』

そこで間を空ける。

真剣味を持たせるための間だ。

オマケにダッシュも入れてみた。

脳に、先んじて愕然とするリリーナの姿が浮かぶ。

『いっそだけ  
ネカマでもな』

時が止まった。

「真の漢なら不可能を可能にする、って言う予定だったんだけどな」

自分はネカマではないと、必死に大弁論をしているリリーナを見ながら一人ごちる。

必死な言い訳ほど疑り深くなる材料はないと、なぜ気づかないの  
だろうか。

それにしても、僕はなぜ違うことを言ったのか、僕にはいまだに理解できない。

こっちの方が、漢らしくて、リリーナに認められ、格好よくて、絶対によかったはずだ。

やっぱり……、恥ずかしかっただからだろうか？

これだけで羞恥を感じるとは………、これでは自称真の漢と笑われそうだ。

しかし、今更いいなおすこともない。

「まあいつか」

それはそれで、いいような気がした。

『魔王のスキルは、大剣、闇魔、召還、対状態異常だよ  
スキルなしでも十分強いし、闇魔のレベルも相当高いから、高位  
術ももちろん使ってくるよ』

『ありがとう』

『ただどいいのか？』

これだけの情報でも、ラスボスだとかかなりの情報だ。  
なぜかは、言わずもがな、である。

たとえば、大剣スキルは最高5連撃。つまり、僕の場合、死亡を  
肩代わりするブルーセイフィラが5個あれば耐えられる。  
闇耐性のアクセサリを装備すれば、効かなくなる。  
召還は、範囲攻撃で同時攻撃すればいい。

『いいの

オーシャン君には勝ってもらいたいから』

『そうか

それじゃあ、最終調整してるくるよ』

ここでレベルでも上げた方が多少、勝率は上がるだろうが、やめた。

どうせ報告があるまで、リリーナは待っているだろう。

明日挑むリリーナのためにも、勝つにしても負けるにしても早く終わらせようと思った。

結局、そろえた道具は3つだけだ。

マジシャンの誰もがあこがれる武器、ワンダーロッド。

超超超がつくほどの、すげえレア武器だ。

最高攻撃力はもちろん、HP・MP自動回復、詠唱速度20%破棄、そして全ての初級魔法を覚えることができる、まさに夢の杖だ。しかし、流石の運営側もマズいと思ったのか、最近、他の装備にLv5が含まれると装備できない、という項目が追加された。

レベル5は、相当レアか、相当硬いか、相当付属効果がいいかのどちらかだ。

店では売っていないため、こちらもレアドロップで取るしかない。もちろん、僕はアクセサリー以外は初期装備だから、大丈夫だ。アクセサリーもギリギリLv4である。

運良く、Lv5の装備と迷ってるプレイヤーがいたので、買い取った。金はあるほどある。

対アンデットで有名なロザリオ。その中でも比較的レアなセイントロザリオ。

Lv4のアクセサリーであるこれは、魔王対策のアクセサリーである。

能力は、どのロザリオにもついている、属性付加：光。アンデットに非常に有効である。

それにプラスして、ダメージ微減、HP自動回復、運上昇。

それと今回で一番重要な、闇属性攻撃の無効、である。

これで魔王の闇魔法は食らわない。大剣が闇属性ならなおいい。

これは人気がないので、割と安く買えた。やはり、アンデットなどにしか役に立てないこのアイテムは人気がないようだ。

そして、最後はブルーセフィラx5。

理由はさっきも述べたが、大剣スキルは最高5連撃だ。

大剣の特性として、攻撃力が高い、防具に与える衝撃が大きい、武器を打ち合わせたときに破壊確率が高い、相手の防御は少々無視できる……という長所があるが、ほとんど関係ない。

どんな攻撃だろうと闇属性でなければ死亡だ。防具が破壊されても初期装備だから痛くも痒くもなければ、杖術攻撃はとってないから、武器を打ち合わせることもない。

しかも、大剣の特性として、デュレイ（攻撃間隔）が長い、長い連続攻撃が存在しない、移動速度に下降修正が入るなどありがたい短所が存在する。

と、大剣についてツラツラと語ったが、要するにブルーセフィラが5個あれば、一回は耐える。

ちなみに大剣の通常攻撃は最高3回なので、それなら2回耐えられる。

という感じで全財産を使い果たした。

今あるのは、上記の3つとマナポーションとデュレイが減る迅速薬がいくつかあるだけである。

準備万端さあ行こうと言う所を、ふきだしにさえぎられた。

『まっつて』

そこにはリリーナ。

いや振り返らなくても、ちゃんとキャラの後ろまで画面には映るんだけども。

『受け取って』

そして、アイテムの受託ウィンドウが出された。

イエスを押して、受け取る。

アイテムウィンドウを見て、新たに加わった名前は……………、

「ゾンビの生き血？」

……………、なんかいろいろとツッコミどころのある名前だ。

とりあえず、誰かにあげるような名前のものではないと思うのだが、くれたからには何か効果があるのだろう。

説明ウィンドウを開くと、

『死亡すると何かが起きます』

もはや、説明ウィンドウはその役割を果たしてなかった。

説明ウィンドウは普通、使った後の効果が説明されるはずなんだが……。

『何このアイテム？』

『わかんない』

ゾンビインフィニティ狩ってたら出てきた』

ゾンビから出てきたアイテムとか、不吉な予感がビンビンするんだが……。

『効果が書いてないんだけど』

『私もわかんないなー』

『使ったことないのかよ』

そんなアイテムを渡すな。

『だって、もったいないじゃない』

『1つしかないのか？』

『うん』

まあ確かに、僕も知らないからにはレアドロップだろう。しかも割りと前線の場所のアンデットクリーチャーだ。そして倒

すには光属性の攻撃手段が必要だ。

レベルの高い祭司か、モンクか、それこそ目の前の勇者ぐらいしかいないだろうから、それが知名度の低さにもなっているのか。せっかくのレアアイテムだ。ありがたくもらっておこう。

『ありがとう』

『どういたしまして』

役に立たなかったらごめんね』

何の効果かは知らないが、とにかくそんなレアアイテムをくれたのだ。

感謝こそすれ、批判する気はない。

『行く前に言うことがあった』

そういえば、重要なことを忘れていた。

これを伝えずに魔王に負ければ、リリーナは落ち込むだろう。

『僕は敗北は許されない、って知ってる？』

『うん』

『今回もそれは例外じゃない』

魔王に負けたらこのゲームを引退する』

『知ってる』



それなのに、何も言葉をかけてくれないのか。  
それはそれで、少しさびしいような……。

『オーシャン君なら負けないでしょ？』

信頼か、期待か、確信か。

定かではないが、僕の胸に、その言葉はじっくり染みこんだ。  
僕は、

応えたい

と同時に、

もう一度、帰ってきたい

と思った。

言い方は違うが、同じ行動だ。  
ならやることは一つ。

「勝たなくちゃな」

ニカツと笑う。

それと同時にオーシャンは、魔城に向かって歩みを進める。  
それを操っている少年の顔には、たかがゲームの出来事なのに、  
という心とは裏腹に涙が流れていた。

『で、なんでついてくる？』

あんな感動的な（個人的には）場面で別れを告げたのに、リリーナは隣を並走していた。

『途中でシーフに殺されたら、寝覚めが悪いでしょ』

確かに、そうなのだが……。

彼女の勇者スキルの中に、不意打ちを食らわないスキルがあるのだそうだ。

おかげで彼女としては、シーフやアサシンは雑魚の雑魚なんだそうな。

『僕は一人で行く予定だったんだが』

『パーティもギルドも組んでないでしょ  
男ならつべこべ言わない』

そういわれてしまつては、ぐうの音も出なかった。

確かに、パーティもギルドも組んでないからいいか、と納得すらしている始末だ。

だが、ハイディングのおかげでモンスターはリリーナに集中し、その敵を単体攻撃スキルで攻撃するという、パーティ同然の連携だった。

しかも、リリーナのおかげでシーフもアサシンも出てこない。

実際、かなり役に立っていた。

そうしてあとちょっとで魔王、というところでプレイヤーが5名ほど出てきた。

一応、PK（プレイヤーキル）はありだ。用心しなければならぬい。

もっとも、索敵スキルをあげているプレイヤーはほとんどいない。だから警戒する必要など皆無に等しいのだが。

『勇者の隣に伝説の魔術師がいるぞ』

今回は運が悪いことに、索敵スキルをあげているやつが一人いるらしい。

そして、その声を皮切りに、攻撃してきた。

飛んできた攻撃に、ブルーセイフラ損失覚悟で戦うしかない、と思ってきたが、その攻撃は途中で止まった。

勇者スキル、かばう、が発動して、リリーナが攻撃を防いだのだ。どうするべきか、と迷う僕に、

『先に行つて』

という吹き出しを見て、決意が決まった。

速度重視の複数攻撃スキル、バーニングブレイサーを使う。

0.8秒後にプレイヤー3人に、でかすぎるダメージを与え……られなかった。

3人とも無傷だ。

対火装備か！

と気づいた瞬間、マナポーションを飲んで、単体攻撃スキル、サンダーを敵の一人に当てる。

0・5秒の詠唱の後に1人に30000のダメージを与えて、そのプレイヤーは死亡する。

『らいげきがかえるぞ』

『たいひだ』

漢字変換する間も惜しいのか、そのまま転移アイテムを使って消えた。

『よく生きてたな』

相手のレベルがわからないとはいえ、最後のダンジョンに潜っていられるほどのレベルだ。

それを5人。

死ななかったのが不思議だ。

『壁で防御を上げつつ、ティラミで攻撃の半分を無効化、Pを使いながら戦っているタンクを破るのは大変だわ』

長い返答が帰ってきた。

壁とはバリアーことで、防御を上げる光魔法スキル。

ティラミはティラミックスシールドのことで、防御と器用の値によって相手の物理攻撃を無効にする片手剣スキル。

Pは回復ポーション。

タンクとは防御型キャラクターのことで、HPや防御を中心に育てたキャラのことだ。

『つていうか勇者でタンク？』

『勇者って能力が平均だからどの型でもいけるよ  
それにかばうがあるなら、タンクの方が都合がいい』

『なる』

そんな会話をしつつも、敵を倒していく。

片手タイピングができれば、できないこともない。

そしてついに、

『やっと魔王か』

『うん』

『わかってると思うけど、ここからは一人だからな』

『わかってるよ』

あの町で待ってる』

『ああ。1時間で戻れなかったら……、負けてると思ってくれ』

『戻ってくるよ』

かけてもいい』

『ふん、何かけるの？』

『じゃあ、私の破廉恥は画像で』

.....、それはそれで迷うな。

### 第三話 VS魔王とその後

『来たか、虫ケラ達よ』

そんな前口上から始まって、次々に話していく。

こちらが一人<sup>ソロ</sup>なのに、達と言ったのは、スタッフ<sup>ソロ</sup>が一人で来ることを予想してなかったのか？

そして、それらを聞き流していると、

『かかって来い』

という言葉とともに戦闘が始まった。

魔王が即座に詠唱に入る。

魔方阵は紫。闇魔の黒じゃないということは、召還魔法だということとは明白だ。

全体攻撃スキル、メテオフレイムをやろうとして、目の端に何か<sup>が</sup>引っかけり一旦停止する。

目に留まったのは、セイントメテオフレイム。

なぜこんなものが、と考えたところですぐに思いついた。

大方、セイントロザリオによる、スキル変異に違いない。

経験はあまりないが、属性付加を行って新たなスキルが出てきたという話は、結構聞いたことがある。

もしかしたら光属性が弱点かもしれない。

そう思って、そのスキルの詠唱を開始する。

魔王の1秒の詠唱で新たに魔方阵が現れ、ガーゴイルっぽい影が

出現する。

そして、ガーゴイルが完全に姿を現したのをあざ笑うかのように、直後

セイントメテオフレームが発動した。

ガーゴイルには73万のダメージを与え、魔王には24万のダメージを与えた。

もちろんガーゴイルは死亡したが、魔王は残っている。

ボス級のモンスターはやはりHPが高いのだ。

一個前のボスは、確か34万あったらしい。

続けて魔法を放つために、最低限しか振っていないMPを回復すべくマナポーションを飲んだ。

その途端、

『アイテムなんか使ってんじゃねえ!!』

と、遠間の魔王から意味不明な遠距離攻撃が来た。

まさか、アイテムを使ったら攻撃がくるのか!? それじゃブル―セフィラを使ってしまふ。そうしたらいつくるかわからない大剣の上位スキルを防げない。なんでそんな重要なことをリリーナは教えてくれなかったんだ。

そう考えてる間に減っていくHP。

それが「1」のメモリでスツととまった。

……そついう設定らしい。



道理でリリーナが教えなかったわけだ。

タンクの彼女なら致命的だろうけど、こっちのHPはもともと2  
3（初期設定の最大HP）しかないから関係ない。

そして、そのまま突っ込んできた。

大剣で戦うらしい。

そのまま、威力重視の魔法を選んで詠唱を開始した。

魔王が大剣スキルを使う。やはり最長5連撃、流星撃のようだ。  
詠唱している間に、次々と攻撃がヒットする。

1回、2回、3回、4回、5回目のその瞬間

最大威力のセントメテオストライクが発動する。

ダメージが

65万の数値をたたき出し

魔王がゆつくりと色を失い

消えていった

勝った？

勝ったのか？

誰も勝てなかった魔王に勝ったのか？

「っ！　しゃあっ！！」

思わず、ガッツポーズを決める。  
勝った。

ついに勝った！

戦闘は5秒ほどで終わってしまったが、勝ったのだ！

「よし！　イエス！　やっどうううええええええ？」

思わず、変な声を出してしまった。

画面にまた魔王が現れたからだ。

「チツ、ぬか喜びかよ！」

考えれば、ラスボスが復活してもう一戦なんてよくある話だ。  
しかし一回目と違い、もうブルーセフィラはない。

『魔王である我より卑怯ではないか。』

我が一人なのに、数人で囲んでボコるなぞ』

こ　っ　ち　は　ひ　と　り　だ　ぞ　！　（怒

ったく、ゲーム製作者は一人ソロで挑むことを考えなかったのか？  
まあ、ソロで挑もうなんて考えるのは僕ぐらいだろうけど。

そう、思ってる間にも読み飛ばす。

タイマンをしてやる、的なことを言って変な場所に出た。

ふと、会話画面以外に視線を向けると、アイテムが使用可能状態の白になっていることに気づいた。

ついでにスキルも使用可能なようだ。

マナポーションを使い、迅速薬を使う。『アイテムなんか使つてんじゃねえ！』と聞こえたが、スルースルー。

光補助スキル、スペルアクセルと、光補助スキル、ヘイストを使い、戦闘準備万端。

もう、これ以上の準備はできない。

そして、

『絶対に滅ばない。滅びるのはお前だ』

2枚目なセリフとともに、戦闘が再開された。

『ぐおおおおあああ！！！！』

「うえい！！」

意味不明な叫び声とともに、次の攻撃を予想する。

魔王も叫び声を上げているのはどうやら、ボイス仕様らしい。

なぜか、今回の試合は大剣だけで果敢に挑みかかってくる。

範囲スキル、爆陣やら、縛滅やら、豪来撃やら、魔王の周囲やそこからの直線攻撃を回避している。

速度にパラメータを割り振ってないのにかわしきれてるのは、勘とヘイストと迅速薬によるものだ。

一応、大剣のスキルは全てインプットされているので、よほど近づけられない限りは何とか予備動作で技を判断してかわせる。

ハイディングスキルの前転や、飛び込みで避けるのもある。

『ルアアアアア!!』

「せめて、魔法をつかってくれれば……」

闇なら無効、召還なら召還獣ごと攻撃して、ダメージを与えられるのに。

そうこうしてるうちに、ヘイストが切れた。

『豪来撃!!』

「やべっ」

なんとかハイディングスキルでかわせるものならかわして、その隙にヘイストを唱えたかったがそれも無理なようだ。

大剣が振り下ろされてできた地面の亀裂がこちらに向かってきて、直撃する。

1というHPの前に、10万近くの理不尽なダメージが与えられた。

『ふんっ、口ほどにもない』

確かに、魔王に一言もしゃべってはいないが、防戦一方だった。これで、引退か。

かなり後ろ髪ひかれるが、まあこれも運命か。

……、そういえば、負けたら破廉恥画像か。

3年の努力の対価としては全く不十分だが、それをリリーナに求めるのは酷だろう。

負けたら引退、は僕が勝手に決めたルールだ。

『なっ』

考えていると、魔王が声を上げた。  
と同時に画面を見る。

オーシャンが真赤な光に包まれている。

「そうか、ゾンビの生き血だ！」

あのツツコミどころの多いアイテムを思い出した。

せつかくリリーナにもらったレアアイテムだが、印象は薄く、アイテム使用条件も自ら発動できないとあって完全に埒外だった。

最後の望みかも、とそのまま経過を見る。

変化は一瞬だった。

オーシャンの全身がグロテスクになっていた。

「うわっ」

思わず、引いていた。

何を隠そう、魔王と対峙してるのはその配下でありグロテスクな形容をしている、ゾンビインフィニティだった。

一応HPバーを見てみると、1に戻っている。

心境は複雑だが、何はともあれ復活はできた。  
後は呪文を唱えるのみ

『豪来撃！！』

再び攻撃してきた。

やばい、避けないと、とパニックって逃げ出そうとした。  
しかし、それは不可能だった。

もともと、ヘイストと迅速薬があって初めて回避できたのだ。  
死亡したことによってどちらも効果は切れているはずで、避けられるはずがない。

しかし、それにしても

遅すぎた。

まあ、ゾンビに速さを求めるのが酷であろう。

一歩踏み出しただけで、豪来撃はゾンビインフィニティ/オーシヤンにヒットした。

ダメージ表示がされ、HPが0にならなかつた。

ダメージ表示はでなかつた。

『.....』  
『.....』

互いに絶句。

っていうか魔王、絶句っていう機能なんかあるのか？  
中身、人間なんじゃないのかね。

そこで、思い出した。

ゾンビインフィニティの弱点は、聖属性のみ。  
それ以外は無効。

そして、魔王は文字通り、聖属性の攻撃手段はもたないはずだ。

## ニヤリ

僕の中で勝敗が決まった。

そのとき、魔王が詠唱を開始した。  
色合いから見て、召還魔法だ。  
そこで魔王の意図に気づいた。

魔王自身が使えなくても、召還されたモンスターの中には聖魔法  
が使えるかもしれない。

あわてず、セイントメテオフレームを唱える。  
召還される人型モンスター。  
即、消し炭になるダークエルフ。

## ニヤリ

この工程で理解した。

つまり、魔王の勝つ条件は、

- ・ セイントメテオフレームを耐え（例えば、聖魔法や火炎魔法無効や、魔法耐性が高いやつ）
  - ・ 聖魔法が使える
  - ・ 魔王が召還できるモンスター
- を召還すれば、勝ち。

それ以外は負け、ということんでもない勝負だ。

そんな勝負に負けるはずもなく、3回ほど召還されたモンスターを消し炭にして、魔王を倒した。

『勝ったんだね  
おめでとっ』

『いやリリーナのおかげだ  
ありがとう』

エンディングを見て、特典をもらうための手順を踏んだ後、再び町に戻っていた。

魔王との会話1で1分、戦闘1で5秒、会話2で2分、戦闘2で30秒、会話3で20秒、エンディング5分、手続き10分という工程、合計約20分で町に帰還した。

それにしてもエンディングはシユールだったな。

そう思い、エンディングを思い出す。

まず、魔王を打ち倒した後、魔王が死ぬ前に色々とセリフを言う。しかし、セリフよりも画面の方が面白かった。

何の因果か、ゾンビインフィニティのまま、エンディング突入である。



魔王が一介のゾンビに屈服する、というシュールな光景に思わず、腹を抱えて笑ってしまった。

しかし、それだけでは終わらない。

町に戻り、みんなに魔王を倒したことを報告する。

そして、報告するのがこれまたゾンビインフ（以下略）。

ゾンビが町に入ったのに、自警団も冒険者も出てこない。

それどころか民が集まって、ひざまずいたり、涙を流して礼を言ったり、喜んだり。

ゾンビに対してである。

しかし、爆笑はそこでとまらなかった。

民が「こりや祭りだ」と言ってるあたりで、ゾンビが真赤はエフェクトに包まれた。

どうやら、ゾンビの生き血には効果時間があるらしい。

一瞬で、ゾンビから人に……死んだ状態で戻った。

まあ流石に運営も、死んでエンディングを迎えるとは思わなかったのだろう。

そこは同情の余地はある。

しかし、あまりにエンディングはシュールすぎる。

画面が暗転し、カーニバルのシーンへと移行する。

主人公は派手な馬車の上で見えるように、寝ながら目をつぶっていた。

本来は手でも振りながら民に応えているのだろう、ということとは

簡単に予測できるのだが、死んでいる状態では一切の予備動作は行えない。

カーニバルの、一番でかくて派手で目立つ馬車で運ばれていく、死んだ主人公。

その光景は、勇者が魔王と戦い、相打ちしたことを喜んでいるように見えた。

かなりシニールである。

そこでもまだエンディングは終わらない。

故郷の町の城に訪れて、姫と再会するシーンに移行するのだ。

泣き笑いしながら小走りに走ってくる姫に対して、主人公は横たえたまま、ズズズと姫に近づいていく。

そのまま、姫が何も無い空中へとダイブする。

そして、あたかもそこに人がいるように腕で輪を作り、泣きじゃくって言葉をかける姫。

その足の下には、横たわっている主人公の顔がある。

周りの姫の臣下も、主人公と姫の再開に涙を流しているのだろう。

しかし、僕にはどうしても、

イタイ姫を見て、涙を流しているようにしか見えない。

そのまま、なぜか主人公が求婚をし、姫がそれに頷きながら空気を抱きしめて応える。

当然、足には主人公の顔。

そのまま、カメラは空に向かって、「Fin」と表示されて終了する。

くどいようで申し訳ないが、僕にはどうしても、

主人公が昇天してバッドエンドを迎えてるようにしか見えなかった。

そこで回想は終了する。

『いや、本当にゾンビの生き血は役に立ったよ  
いろんな意味で』

もちろん、戦闘的な意味合いもあるが、どっちかというあのシ  
ュールなエンディングを見せてくれたことによる感謝が大きい。

3年間の苦労の末に、とても普通なありきたりのエンディングで  
は満足できなかっただろう。

しかし、シュールなエンディングだからこそ、ラストにもってき  
ていいオチができた。

『いろんな意味？』

『知らない方が幸せだと思うよ』

見れないのに、聞かせるだけというのは酷だ。  
あれは直接見なければ、何の面白みもない。

『リリーナ』

『何？』

真剣味を帯びさせるために、名前を呼んだ。  
しかも、前みたいにボケない。

『賞金の半分、50万を持ってってほしいんだ』

『ええ！』

『なんで？』

正直、ゾンビの生き血がなければ負けていただろう。  
それがなくても、リリーナがいなければ、ここまで来れなかった。  
しかも、明日の情報を持ってきてくれなければ、リリーナは賞金  
を手にした可能性が高い。

そのことを説明した。

『お金にも困ってない？』

Lv2300近くまであげられたわけには、育成方法が上手い、  
という他にもプレイ時間が異常に長いというのもあった。

事実、オーシャンはニートである。

一日に14時間以上プレイし、それを3年間つぎこんでやっとこ  
までできたのだ。

そして、他の高レベルの人たちもそうなのだろう。

無論、リリーナも。

『え？　なんで？』

『だって言いづらいけど、ニートでしょ？』

『はあ？』

またさっきのように、大弁論を繰り広げる。

説明しようとしまいと信憑性は五分五分なんだと、なぜ気づかないんだろうか。

最後には、

『とにかく、賞金は受け取らないから！』

断固、拒否された。

### 第三話 VS魔王とその後（後書き）

この小説は海の日企画で進めていたSSなんですが、完成の4割も完成してません。しかも、公表が海の日の中ですらない。皆様方、本当に申し訳ない。

理由はいっぱいあります。しかし、言い訳になるので言わないで、反省しようと思います。前の企画もその前も、間に合っていないので信用ないですが。

この小説自体は、目標としては7月末を考えてます。

3日に一度を予定してますが、バイトが続いているので期待に添えない可能性が高いです。

#### 本編の近況報告

スランプの奪回が困難です。

読み直したり、気分転換したり、色々と試してはいるのですが……、いかんせん、書く時間の確保も今は難しいので結構、困難になってきます。

8月の半ばにバイトをやめ、大学も推薦に入るので、それまでは休止にしたいと思っています。

楽しみにしている方は、それまでお待ちください。

初見の方も読む場合は、それを前提でお願いします。

と、中間&生存報告でした。

## 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<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/n4702h/>

---

ファンタジーワールド番外編 - 最前線の魔術師（仮） -

2010年10月28日08時23分発行