
ファンタジーワールド番外編 - 最前線の魔術師（仮） -

ビーグル

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) -

【Zコード】

Z4702H

【作者名】

ビーグル

【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つ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
部となつた……。

第一話 真の漢な魔術師、オーシャン

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・シーフといつも絶体絶命の状況で少年は声をあげた。

テムを盗んで逃走体制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、眞の漢である。と強く信じている。

『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は「眞の漢は熙北は語われなし」といふものがある。

驚いたことに彼は、
L.V. 2354になるまで、一度も
黙北していないのである。

しかし、少年はそれ故に焦つていた。

「」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老えられないと決意した。いわば、死んでからも、このゲームをやめられない。

「あああ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つていた。
デュラハーンの攻撃速度は0・3秒。対して、少年の今おこなつ
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、速度の違いだつた。

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信じられなかつた。
だつて、詠唱は半分も唱えられなかつた。

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。

『今日は異常に早かつたね
何かあつたの?』

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 자체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NO.1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NO.1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〜、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、武器とアクセサリー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、耐久力はレバの戦士にすら劣る。

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ーションが必要で、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、回復ポー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ふと……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体たおそとしたら、2～3回の攻撃は必要だ。

その1体を攻撃してると間に、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、前者なら普通よりも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つたからだ。

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も意味がない、とまではいかなくても、他の人よりも性能は劣る。

仮にそちらに振つたとしても、死なないために回復ポーションが普通の人よりも多めに持つていかなければならぬ。

となれば、装備の金をそつちに回さなければならぬ。しかも余つた金はマナポーションにつぎ込む。

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つた。

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、とそういう考え方についたのである。

だからこそ、彼にとつて『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、そこで第一の問題が発生する。

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に、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つてみると、そのモンスターは一撃で倒せるようになつた。

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つても、最初の場所で狩りを続け、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つたとき

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ティングも次にいけるほどレベルが高くなつていた。

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つた金は、オーシャンの場合、全て武器に回つている。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つている。

それで、彼はハイテ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、元同僚を超えて、先輩を超し、いつしか最強のプレイヤーになつていた。

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、シーフやアサシンなどの索敵スキルとハイティングスキルが高いやつである。

こいつらはハイティングの欠点をつく最悪な奴らなのである。

ハイティングは、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。

止まってるときは一番安全で、走ってるときははちよつ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、隙があつ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。

(といつても、運も初期値 + 武器 + アクセサリーのオーシャンがよく死なかつ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つた。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、災難だつたよ

柄にもなく叫んじやつた

『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つて、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つていぐのは、いい気分じやない。

『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_じときでも叫ぶことぐら_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心がけている。

しかし、やつあまま死んだら、僕は叫び狂つていただろ_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。

第一話 リリーナのお願い

魔王。……このゲームのラスボスだ。

戦つたことはないが、勝てないことは確實だ。

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ころである。

『急にどうした?』

リリーナはゲームのことに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つて
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、パーティは少數精銳が理想だ。

『それは愚策?』

『わからない

でも、最新のじゅしを使いつぶ』

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き込むなんて、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?。
そして、それなりのプレイヤーが戦い、勝つだろ?。
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労してたの、知ってる

つらい思いをして狩りをし続けて、いつしか情報の少ない最前線
にも立つて

私なら嫌になつてやめてしまつ」とも、オーシャン君はやつてみ
せて

それで、最強の座に君臨してゐる』

僕はなんて声をかければいいか、わからなかつた。
確かに、僕は苦労していた。

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つた。
けど、今ここにいってるのは、失礼な気がして、黙つてふきだしを見
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もの時
間はからなかつた。

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、本命を見失つていたようだ。

『あなたのためには言えない
私のために、魔王に勝つてきて』

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。

『こじるだけ
ネカマでもな』

時が止まつた。

「真の漢なら不可能を可能にする、って言つ予定だつたんだけだな

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、なぜ氣づかないのだろうか。

それにしても、僕はなぜ違つことを言つたのか、僕にはいまだに理解できない。

こいつの方が、漢らしくて、リリーナに認められ、格好よくて、絶対によかつたはずだ。

やつぱり……、恥ずかしかつだからだろつか？

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。

「まあいっか

それはそれで、いいよつな気がした。

『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
だけどいいのか？』

これだけの情報でも、ラスボスだとかなりの情報だ。
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フィラが5個あれば耐えられる。
闇耐性のアクセサリーを装備すれば、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
オーション君には勝つてもういたいから』

『そうか

それじゃあ、最終調整してくるよ』

ここでレベルでも上げた方が多少、勝率は上がるだらうが、やめた。

どうせ報告があるまで、リリーナは待つていろだらう。
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
終わらせよひと思つた。

結局、そりえた道具は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。

店では売つていないので、こちらも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の装備と迷つてるプレイヤーがいたので、買い取
つた。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。これは人気がないので、割と安く買った。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×5。

理由はさつきも述べたが、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。

どんな攻撃よ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、杖術攻撃はとつてないから、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つたが、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。

といつ感じで全財産を使い果たした。

今あるのは、上記の3つとマナボーザンとアコレイが減る迅速薬がいくつあるだけである。

準備万端をあ行こいつと言つ所を、ふきだしてやせぎられた。

『まつて

そこにはリーナ。

いや振り返らなくても、ちやんとキャラの後ろで画面には映るんだけれども。

『受け取つて』

そして、アイテムの受託ワインドウが出された。

イエスを押して、受け取る。

アイテムワインドウを見て、新たに加わった名前は……、

「ゾンビの生き血?」

…………なんかいろいろとシシコモジのある名前だ。
とりあえず、誰かにあげるよつた名前のものではないと思つたが、くれたからには何か効果があるのでない。説明ウインドウを開くと、

『死』すると何かが起きます』

もはや、説明ウインドウはその役割を果たしてなかつた。

説明ウイングウェポンは普通、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つてたら出でた

ゾンビから出でたアイテムとか、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ビ』

『私もわかんないなー』

『使つたことないのかよ』

そんなアイテムを渡すな。

『だつて、もつたいないじゃない』

『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アドロップだらう。
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、それこそ田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。せつかくのレアアイテムだ。ありがたくもらつておこう。

『ありがとう』

『どういたしまして

役に立たなかつたらごめんね』

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。

『行く前に言つことがあつた』

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、つて知つてる?』

『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

『知つてる』

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、少しだけしきりみづな……。

『オーラ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、その言葉はじつくり染みこんだ。
僕は、

応えたい

と同時に、

もう一度、帰ってきたい

と思つた。

言い方は違うが、同じ行動だ。
ならやることとは一つ。

「勝たなくちやな」

ニカツと笑う。

それと同時にオーランは、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、
といつ心とは裏腹に涙が流れていった。

『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つたんだが』

『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、ぐうの音も出なかつた。

確かに、パーティもギルドも組んでないからいか、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
つた。

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、かなり役に立つていた。

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ない。

もつとも、索敵スキルをあげているプレイヤーはほとんどない。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、ブルーセフィラ損失覚悟で戦うしかない、と思つてきたが、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、

『先に行って』

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る……
られなかつた。

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『えて、そのプレイヤーは死亡する。

『らいげきがつかえるだ』

『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つていられるほどのレベルだ。

それを5人。

死ななかつたのが不思議だ。

『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シールドのことで、防御と器用の値によつ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、

『やつと魔王か』

『うん』

『わかつてると思つけど、ここからは一人だからな

『わかつてると
あの町で待つてる』

『ああ。1時間で戻れなかつたら……、負けてると思つてくれ』

『戻つてくるよ
かけてもいい』

『ふうん、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。
こちらが一人なのに、達と言ったのは、スタッフが一人で来ることを予想してなかつたのか？
そして、それらを聞き流していると、

『かかるて來い』

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。

魔方陣は紫。闇魔の黒じやないということは、召還魔法だということは明白だ。

全体攻撃スキル、メテオフレイムをやるか？として、田の端に何かが引っかかり一旦停止する。

目に留まつたのは、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、属性付加を行つ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。

そう思つて、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陣が現れ、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、
直後

セイントメテオフレイムが発動した。

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たらHPが高いのだ。
一個前のボスは、確か34万あつたらしい。

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

その途端、

『アイテムなんか使つてんじゃねえ！』

と、遠間の魔王から意味不明な遠距離攻撃が来た。

まさか、アイテムを使つたら攻撃がくるのか！？ それじゃブルーセフイラを使つてしまつ。そうしたらいつくるかわからぬ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つたんだ。

そう考へてる間に減つていくHP。

それが「1」のメモリでスッとまつた。

……そういう設定らしい。

道理でリリーナが教えなかつたわけだ。

タンクの彼女なら致命的だらうけど、こつちのHPはもともと23（初期設定の最大HP）しかないから関係ない。

そして、そのまま突つ込んできた。

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

最大威力のセイ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

勝つた？

勝つたのか？

誰も勝てなかつた魔王に勝つたのか？

「つー しゃあつー！」

思わず、ガツッポーズを決める。

勝つた。

ついに勝つた！

戦闘は5秒ほどで終わってしまったが、勝つたのだ！

「よし！ イエス！ やつ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。
しかし一回田と違い、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、数人で囮んでボコるなぞ』

こつちはひとりだぞ！（怒

つたく、ゲーム製作者は一人で挑むことを考えなかつたのか？
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、思つてる間にも読み飛ばす。

タイマンをしてやる、的なことを言つて変な場所に出た。

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。

『ぐおおおああああ！！！』

「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、豪來撃やら、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つ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。

『ルアアアアアアアーー!』

「せめて、魔法をつかってくれれば……」

闇なら無効、闇還なら闇還獣」と攻撃して、ダメージを『えられ
るのでに。

そういうふうにして、ヘイストが切れた。

『豪来撃! ! !』

「やべー! ! !

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といつエーピの前に、10万近くの理不尽なダメージが与えられ
た。

『ふんつ、口ほどにもない』

確かに、魔王に一言もしゃべってはいけないが、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。

…………、そういうえば、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?!

負けたら引退、は僕が勝手に決めたルールだ。

『なつ』

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！」

あのツッコマリの多いアイテムを思い出した。
せっかく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除外だった。
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、とパーカつて逃げ出そうとした。
しかし、それは不可能だつた。

もともと、ヘイストと迅速薬があつて初めて回避できたのだ。
死亡したことによつ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。

一步踏み出しただけで、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
ダメージ表示はでなかつた。

『

』

互いに絶句。

つていうか魔王、絶句つていう機能なんかあるのか？
中身、人間なんじやないのかね。

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。

魔王自身が使えないでも、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イムを唱える。
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イムを耐え（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
- ・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、といつとんでもない勝負だ。

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

『勝つたんだね

おめでとう』

『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、特典をもらひ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つたな。

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つ。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、といつシユ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�（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、ひざまざいたり、涙を流して礼を言つたり、喜んだり。

ゾンビに對してである。

しかし、爆笑はそこでとまらなかつた。民が「こりや祭りだ」と言つてゐあたりで、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……死んだ状態で戻つた。

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つたのだろう。

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ョールすぎると。

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、寝ながら田をつぶつていた。

本来は手でも振りながら民に応えているのだろう、といつことば

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。

カーニバルの一一番でかくて派手で目立つ馬車で運ばれしていく、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見えた。

かなりシユールである。

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、姫が何もな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、泣きじやくつて言葉をかける姫。

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、カメラは空に向かつて、「End」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るようしか見えなかつた。

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つたよ
いろんな意味で』

もちろん、戦闘的な意味合いもあるが、どちらかといつとあのシユ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つただろう。

しかし、シユールなエンディングだからこそ、ラストにもつ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感づよ』

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、お前を呼んだ。
しかも、前みたいにボケない。

『賞金の半分、50万を持つてほしいんだ』

『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。
それがなくとも、リリーナがいなければ、ここまで来れなかつた。
しかも、明日の情報を持つててくれなければ、リリーナは賞金
を手にできた可能性が高い。

そのことを説明した。

『お金にも困つてない?』

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つのもあった。
事実、オーシャンは一ートである。

一日に14時間以上プレイし、それを3年間つづけりとやつとい
ひまできたのだ。

そして、他の高レベルの人たちもそうなのだから。

無論、リリーナも。

『え？ なんで？』

『だつて言いづらこなさ、一ートでしょ？』

『はあ？』

またわざのよう、大弁論を繰り広げる。
説明しようとしたと信憑性は五分五分なんだと、なぜ氣づかな
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ー。』

断固、拒否された。

第三話 ＶＳ魔王との後（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。

この小説自体は、目標としては7月末を考えています。3日に一度を予定しますが、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、困難になってしまいます。

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おります。

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＝横書きという考えが定着しようとっています。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