
たった一人の英雄伝説 ~ 14日間のデスゲーム ~

朝霧

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】

たった一人の英雄伝説〜14日間のデスゲーム〜

【Nコード】

N0694X

【作者名】

朝霧

【あらすじ】

剣に魔法に銃と古今東西いろんな物語を詰め込んで混沌としたVR・MMO『Lost Word Online』で始まったログアウトのできないデスゲーム。

しかし、それは多くのプレイヤーたちによって終わりを告げた。はずだったのに・・・

第50回廊 最後のデスゲーム（前書き）

初めまして。朝霧と言います。このたび初投稿させていただきます。基本的に思いつきで書いていきますので内容、書き方もろもろ拙いものとなっておりますが、一つよろしく願います。

第50回廊 最後のデスゲーム

俺は大間抜けだ

今思うことを一言で表すとこれだ。だがそれだけじゃ足りないだろう。今ならいくらでも自分を貶せる自信がある。

馬鹿で、間抜けで、ボツチで、厨二病で・・・貶すためのボキャブラリーが足りない・・・ひどすぎるな・・・

俺は今VR・MMO『Lost World Online』というゲームの中にいる。『Lost World Online』通称『LWO』は剣に魔法に銃と古今東西あらゆるファンタジーとSFチックなモノを考えもなしに詰め込んでまとめた正直混沌としたゲームだ。

それでも世界初のVR技術を使ったMMOだったため、ゲーム好きはみな飛びついた。だが、まるでVR・MMOとセットであるかのようにサービスが開始してすぐにある事件が起きた。

『ログアウト不可能のデスゲーム』

本当にテンプレートのように起きたそれに巻き込まれた約3万人のプレイヤーは怯えつつもすぐに理解した。そして現実世界へ帰るためのデスゲームが始まった。

俺もこのデスゲームクリアの為に戦うことを決めた。しかし、この時の俺には現実世界に未練がなかった。正直このまま夢のような仮想世界を現実と思いたかった・・・が、それでもやろうと考えた。

俺はこのゲームをクリアし、英雄としてもはやされたかったのだ。そんな馬鹿馬鹿しい理由で俺は一人必死にレベルを上げ続けた。

・・・なぜ一人かつて？それは・・・俺がボツチだからだよ！コミ
コ障だからだよ馬鹿野郎！

人と話すことが大の苦手だった俺は一人黙々とレベルを上げ続けた。
幸いゲームの死≡現実の死ではなかったため多少無理な戦い方でも
通用し、着実にレベルを上げていった。

そんなときに出会ったのがその場所だった。

誰も来ないようなフィールドの隅っこに見つけた一つのダンジョン
『喪失の回廊』。俺は一人そこへ入り・・・驚愕した。日々飛び交
うモンスターの情報・・・そのどれにも当てはまらず。そのどれよ
りも強い・・・つまりここが最難関のダンジョンだと確信した。た
った一階層の雑魚敵ですら上位レベルのキャラクターがPTを組ん
でが挑むような敵ばかりだった。それでも俺は頑としてソロを貫き、
無謀にも思える戦いを繰り返し少しずつ強くなって下層へと進み続
けた。

だが、この時すでに俺は最初にして最大のミスを犯していた。俺は
この場所を独占するために情報公開をせず、こそこそと一人でダン
ジョンに潜り続けていたのだ。
そうして俺はひたすら強くなることだけを考えて『喪失の回廊』を
奥へ奥へと進み一年がたった。

『喪失の回廊』第50回廊 最深部

禍々しいオーラを纏ったBOSSモンスター。俺はそいつとタイマ
ンで向かい合って早2時間といったところか？どちらも限界ギリギ
リまで消耗しきっており、後一撃で勝敗が決まるところまでたどり
着いた・・・そして

「おりやあああ！」

最後の力を振り絞った渾身の一撃で俺はこの第50回廊の親玉を倒した。グラフィックが崩れて消えゆくBOSSモンスター。そして奥へ進む道のない行き止まりの大広間。俺はたった一人でこの『喪失の回廊』を踏破したのだ。

「へっ・・・へっへっ・・・げへへへ・・・」

2時間にも及ぶ戦闘で、もう立っていられずその場に大の字で寝っ転がり気持ちの悪い笑い声が口から洩れる。顔は見えないが間違いないく緩み切った自分でも気持ち悪いと思うであろう顔をしているだろう。だが、今はそれでいいと思っている。俺は強くなった・・・強くなりすぎた。今ならどんな敵にも勝てる自信がある！どんなクエストだろうとクリアできる！そうだ・・・今から始まるんだ！俺の英雄伝説が！！

『Lost World Onlineよりお知らせがあります。
日本時間八月一六日一七時四二分。『眠れる神の再誕』クエストクリアを確認。これを持ってゲームはクリアとなります』

・・・はっ？

『全プレイヤーはヒットポイント最大値で維持。順次ログアウトが行われます』

流れってくるアナウンスの意味が呑み込めなかった。

「ゲームはクリア・・・？えっ？ちよつと待てよ。俺はまだ何もしてないぞ？まだこれからなんだぞ！？納得できねえよ！！」

解らない。自体が全く飲み込めない。だが、俺の感情は全く考慮せ

ずシステム音声は黙々ときめられた文を繰り返し読み上げ続ける。

そんな状態が10分も続けば頭も冷える。そして訪れる鬱モード。
俺はなんて馬鹿なんだ・・・俺は大間拔けた

一人こんなダンジョンに黙々と入って何が英雄になるだよ。アホ過ぎて笑いしか取れない。笑いしかないはずなのに目からなんかあふれてくる・・・こんなとこまで忠実に創りこむなよ！よけー情けなるじゃねえかよ！！

「くそっ！・・・ぐぞお・・・」

自分でも何が悔しいの話解らなくなり始めた。自分で勝手に始めた独りよがりの妄想。それが壊れたから泣くとか本当にダメな奴だよ俺・・・

今はただただ涙と鼻水でぐちよぐちよになりながらうす暗い回廊の天井を眺め続ける・・・そしてふとある違和感が生まれた。泣き崩れ悲壮感に満ちてからもうだいたいはずなのに・・・未だログアウトする気配がない。泣き始めてからは時間の感覚がはつきりしなくなってるがそれでも20分は経ったと思う。それでもログアウトの兆候がかけるもない。システムアナウンスはいつの間にか停止してあたりには静寂の支配下にあった。

「何が起きてんだ・・・？」

漏れた声は部屋中に響き渡る。この異様な静けさが不安と恐怖をじわじわと感じさせる。心臓の音が大きく早くなっていくのを感じていく。自分に何が起きたんだ？ログアウトは？・・・帰れない・・・？つまり・・・

『あーあーあー。テストス。この放送が聞こえるかな？』

パニック状態に陥る直前で突如声が響き渡る。先ほどのシステムアナウンスで使われていた機械音声ではなく生身の・・・人の声だ。

『まあ、確認しようにも多分できないから勝手に始める。まずはそうだな・・・Lost World Onlineクリアおめでとうっておこうか。だが、この放送を聞いている諸君はちつともめでたい気分にはなれないだろうけどね』
一方的に流れる男の声が何を言わんとしているのか解らない。解らないが・・・聞かなければならないと本能で言っている。

『現在ほぼすべての人間がログアウト成功となっただろう。少なくともこの放送を聞いている者以外はログアウトしている。つまり全員ログアウトしていると私一人のドでかい独り言になるわけで・・・その時は恥ずかしいな』

この声の主は一体誰なんだ？そしてほぼ全員がログアウト？これを聞いている人以外・・・？

『あーっとそういえばまだ名前を言っていなかったね。初めまして、私の名前は浅葉優一あはばゆういち。このLost World Onlineで最もスリリングなゲームを提供した主催者だ』
主催者・・・主催者！？言葉の意味通りならばこのデスゲームの犯人ってことになる。そんな奴が悠々と名前まで名乗って・・・

『ん〜！わかるぞわかるぞ〜今この放送を聞いている諸君！私が堂々と名前を名乗ったことに驚いているな〜？残念ながら今更そんな物知っても意味はないだろう。何せ私はこの放送が流れるころには死んでいる。この放送はデスゲームが始まる前に録音したもので、この録音もできるかどうか怪しいくらいだからな』

矢継ぎ早に出てくる事態にもう頭が追いついていない。この男
浅葉はすでに死んでいてこれは録音で・・・

『さーて。少し長くなったが前置きはここまでにしようか。今この放送を聞いている諸君。諸君らは『喪失の回廊』のみに流されており、ログアウトしていないのも『喪失の回廊』にいる者のみだ』
この回廊に居る者だけ・・・それってつまり・・・俺だけ・・・？

『死せる私からの最後の悪あがき・・・最後のゲームをしよう。ゲームスタートはこの放送が流れた日の翌日零時ちょうどからスタートする。その後14日後の23時59分59秒までに『喪失の回廊』を抜け出しログアウトする。これがゲームの内容だ。勝てば諸君らに私からの最大限の報酬が与えられる・・・が、負け・・・つまり15日目の零時ちょうどになった時点で諸君らごとこのLost World Onlineのサーバーは消滅する。つまり最後のデスゲームというわけだ』

・・・最後の一言は俺の心をどん底まで突き落とした。2度目にして最後のデスゲーム・・・俺はまだ死から逃れられなかった・・・。そしてもっと悪いこともある・・・。

『詳しいことはこの放送の後に細かいルールの載った紙が送られるからそれをよく読んでね。では、回廊に残った勇者の健闘を祈る』
浅葉の声はそれで切れてしまった。同時に俺の目の前に一枚の紙がどこからともなく落ちてきた。これがさっき言ってたルールなのだろう。そして俺の視界の隅に現れたデジタルの時間表記

「8 / 16 18 : 53」

ゲームスタートは翌日の8 / 17 0 : 00から、終わりは8 / 31 23 : 59まで・・・ほんの数時間で再び始まるデスゲーム・・・
・参加者はこの『喪失の回廊』のプレイヤーのみ・・・

つまり俺はたった一人でこのデスゲームを勝ち抜かなければならない

第50回廊 最後のデスゲーム（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございます。

誤字・脱字・感想・ご指摘など、何かありましたら感想フォームにてよろしくお願いします。

第45回廊 ゲームスタート（前書き）

お待たせしました2話となります。ちなみに本作品は話数では表記せず、進行中の回廊で表記されています。解り辛いと思いますがよろしくお願いいたします。

第45回廊 ゲームスタート

クエスト名『死せる世界の生存者』

クリア条件：喪失の回廊の脱出及びゲームからのログアウト

追加条件

- 1．転移アイテム又はスキルの封印
- 2．10回廊ごとに設置してある転送エリアはセーフティエリアとなる
- 3．通過したセーフティエリア間であれば自由に転移可能
- 4．アイテムの売買等の施設はセーフティエリアのみに存在する
- 5．死亡時の復活ポイントは上位回廊のセーフティエリアとなる
- 6．死亡時のペナルティはLv-1

簡潔にまとめられたそれはクエストだった。デスゲームのルール・
・ たったそれだけがすべて。

一瞬でダンジョンの入り口や、タウンへ戻るためのアイテムやスキルは使用不可。代わりに10回廊ごとにアイテムを補給する場所ができる。デスゲームとはいええこちらを本気で殺しにかかるようなこととはしないらしい、あくまでゲームを貫いている。

だが問題は最後だ。死亡時のペナルティ・・・つまり死ねば問答無用でレベルを一つ落とされる。普通ならば発狂物のルールだ。何よりえげつない。それに復活ポイントは上位回廊のセーフティエリア・・・たぶん1から9回廊で死ぬと10回廊のセーフティエリアへ、11から19回廊で死ぬば20回廊のセーフティエリアへと追い返される。14日間という長いようで短い時間があせりを生み、あせりがミスを生み、ミスが死亡へとつながればもう泥沼だ。ただでさえ難易度の高いこのダンジョンで1回廊も戻れずにレベルが下がれば最後には間違いない詰む。

幸い俺のレベルは200。遭遇する敵の数にもよるが少なくともレ

ベル170までなら脱出は可能だ。何より戻れば戻るほど敵のレベルは下がるのだからあせらず着実に行けばクリアは可能なんだ。

「落ちつけ・・・そうだ。難しいことなんてない・・・落ちついて出口を目指すんだ・・・」

きちんと言葉にして自分の耳に聞かせる。そうすることで気持ちがいさぐさ落ちついていくのを感じる。今やることを一つ一つ確認しよう。まず時間。

「8 / 16 21 : 03」 第50回廊セーフティエリア

ゲームスタートまで後3時間を切った。さっき確認したが今居るここがセーフティエリアで、出ようとしたが扉が固く閉ざされていて開かなかった。多分始まるまでは出られないだろう。

とりあえず今は状態をしつかり確認してアイテムを補充。少し眠ってからスタートしても遅くはない。

まずは自分のステータスの確認から。そう考えてシステムメニューからステータス画面を呼び出す

『ベイル』 Lv200 スペルガンナー

最初に目に飛び込んできたのはこの一行だ。レベルはそのまんまの意味で、ベイルは俺のキャラクターネーム。そして、スペルガンナー

『LWO』ではバランス管理できてるのか怪しい位の数の職業があり、スペルガンナーはその一つだ。現代風の武骨な銃とファンタジーな魔法の両方を使い、中・遠距離で戦う万能職だ。

攻撃力が高く中ランクの回復魔法まで使えるなどかなり便利な職なのだが、MPと防御力がとにかく低い。魔法を使えばすぐにMPが枯渇し、銃は残弾がなくなると一定時間攻撃できなくなる為、考え

なしに行動するとすぐに何もできなくなってしまう意外と癖のある職である。何より防御力が魔法使い系の職とほぼ同じ程度しかないためふつうはソロなどできるような職ではないのだが、俺は頑なにソロで戦い続けた結果、見切りによる高い回避能力を身に付けた。今ならばLv150代のモンスターならば5体同時に相手してもノードダメージで倒せるほどの実力を身に付けた。

だが、ソロでなくPT組めばそこまでする必要など無く・・・

「・・・これ以上考えるのはやめよう」

また鬱になる前に思考とステータス画面を閉じた。「状況は確認したから次はアイテムの補充だ！」気持ちを入れ直してあたりを見回しそれらしい場所に歩み寄る。

通常アイテムの売買は人型のNPCを介して行っただが、今は特徴のないただでかい箱のようなそれからアイテムを売買するようだ。

「・・・完全に自販機でジュース買ってる気分だ」

現実世界への一抹の懐かしさと、人を感じない無機質さに悲しみを覚えながら先のBOS S戦で消耗した回復アイテムを補充する。普段はドロップアイテムなどのために回復アイテムを少なめにして持ち歩くのだが、BOS S戦や今の状況では無意味。よって回復アイテムを持ち切れる限界まで買いあさる。ちなみにHPとMPの回復アイテムの比率は3：7と言ったところだ。

こうしてアイテムの補充も終えて時間を確認すると21：40・・・30分以上もかかっていたようだ。とりあえずやることはやったから、後はゲームスタートまで休めるだけ休む・・・のだが・・・

「・・・何も無い・・・よな」

アイテムを補充はできたが、寝るような場所は・・・ない。つまり

この固い地べたで寝っ転がるしかないわけで・・・

「・・・いつものことか」

差して苦になることじゃなかった。こうして俺は生きて帰るための戦いに備えてしばしの休息を取ることにした。

「8 / 17 1 : 22」

目が覚めて最初に見たものがそれだった。眠っている間にゲームはスタートしてしまっただが、まああせることじゃない。そもそもそのつもりで寝たようなものだし。

「時間にして・・・4時間か」

少し少ない気はするが頭はしっかりさえてるし身体も動く。万全の状態と言ってもいいだろう。改めてステータスとアイテムを確認して、扉の前に立つ。

俺の・・・俺だけのデスゲームが始まるんだ。

* * *

「8 / 17 2 : 46」 第46回廊

ここまででは順調だ。というより余裕と言った方が正しい。もともと一人でひたすらこの回廊を攻略し続けたのだ。1回廊あたりは流石にあいまいだがこの40から50回廊の間ならばマップ・敵の出現位置・敵の強さ。すべて頭の中にある。だからここまで戦闘らしい

戦闘を行わず最短ルートを一直線に駆け抜けた。流石に3回廊分を駆け抜けるのは大変だったが1時間程度でここまで来れば十分だろう。

そもそも今抜けてきた49から46回廊にいる『ギガントタートル』は最深部付近にいる敵としては不自然なくらい弱い。即死級の攻撃力と鉄壁の防御力を持っていて一見勝てる見込みがないが、機動力はまさしく亀。遅すぎる上に弱点である腹の下は防御力があってないようなもの。それさえわかっていたれば極論Lv1のキャラクターでも勝つことは可能だ。おまけに取得経験値が妙に高いため最深部のBOSSを倒す前のレベル上げに大変お世話になった敵なのだ。

「・・・っとそろそろ行かなくちゃな」

悠長に感慨に耽ってる暇は・・・まあある位簡単なんだが・・・とにかく時間がもつたないしさつさと抜け出しちゃおう。

そして、目の前にある45回廊への階段を駆け上る。

「8/17 2:50」 第45回廊

「1時間ちよいで45回廊・・・これなら今日中に30回廊のセーフティエリアまで行けそうだな」

なんて高を括つたのが今日最初の失敗だろう。俺はこのデスゲームを心のどこかで舐めていた。故に次の回廊への最短ルートを選んだ・・・敵と遭遇するルートを・・・

「8/17 5:00」 第50回廊セーフティエリア Lv199

俺は数時間前と同じ体勢でうす暗い回廊の天井を見ていた。結論から言えば死んだ。正直何が起きたのか理解しがたかった。

45回廊から敵の種類が変わり、『クロックオーガ』という機械仕掛けの巨人が主な敵になる。結論から言えばこいつにやられた。だが、別に不意打ちを食らったわけじゃない。

クロックオーガは機械の癖に割と防御力が低く多少ゴリ押しのお効敵だ。俺の攻撃ならば11発弾丸を撃ち込めば確実に倒せる。実際俺は念のためにと12発クロックオーガに弾丸を叩きこんだのだが・
・奴は生きてた。予想外の出来事に動きを止めてしまったところにクロックオーガの右ストレートが飛んできた。

一発KO・・・即50回廊送りだった。

嫌な予感がよぎる・・・もう一度45回廊のクロックオーガと戦う必要がある。

「8/17 6:31」 第45回廊

先ほどと同じルートを今度はやや慎重に進みながらさつき戦った場所まで来る。クロックオーガは・・・居た。すぐに戦闘には入らずあるスキルを使う。

「『スキャンアイ』・・・」

敵の情報を調べるスキル。敵の名前、レベルに加え倒したことのあ
る敵ならば詳細なステータスとドロップアイテムまで見れる便利ス
キル。

クロックオーガは前に一度倒したことのあるので詳細なステータス
も確認できる。これである予想外の耐久力の理由もわかるはずだ。
そして現れたデータにはクロックオーガの名前とレベル

「れっレベル155っ!?!?・・・つてやべ」

レベルを見て思わず叫んでしまったためクロックオーガに気付かれ

てしまった。慌てて銃を抜いて構える。必死に冷静を保とうとしているが内心では驚きとあせりに満ちていた。

スキャンアイの効果で出てきたデータは名前とレベルだけ。つまりクロックオーガを倒していないことになっている。だが、その理由は多分レベルにある・・・俺が前に倒したクロックオーガはレベル140だったはず。前と今では15ものレベル差がある。これじゃ計算が狂って当然だ。

でもなぜ？なぜレベルが15も上がってる？奥の回廊にいる『ギガントトータス』はレベル150。下位回廊の敵の方が強いなんて・・・

あせりと混乱で防戦一方になってしまふ。頭を早く切り替えて倒さないことには話にならない。ここで長々と戦闘して他の敵が寄ってこないとも限らないし・・・

「畜生・・・どーなってんだよー!？」

第45回廊 ゲームスタート（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございました。

誤字・脱字・感想・ご指摘など、何かありましたら感想フォームにてよろしく願います。

しかし、なんというか・・・登場人物一人だけだから9割方心理描写になって読みづらいものになってるかもしれないが今後ともよろしく願います。

ちなみに戦闘描写は苦手なので可能な限り回避してます。

第41回廊 死の上限（前書き）

毎日更新を目標にしていたのに早3話目にしてくじけるとか・・・
今回は戦闘シーンがやや入ってます。まあ、前にも言ったように描写が下手なのでなるだけ書かないような方向性になってます。

この作品を見ていただいただけじゃなくお気に入り登録までしてくださる人がいてすごくうれしいです。これを励みにもっと頑張ります！

第41回廊 死の上限

眼前に迫ってくるクロックオーガ。このままただ待ちかまえて居れば一発KOをもう一度もらうだろう。つまり短時間で二度目の死に戻りをする羽目となってしまふ・・・それだけは流石に避けて起きたい。

『LOW』で起きたデスゲームではゲームの死≠現実の死には直結しない。しかし、だからと言っていくら死んでもいいわけではない。『100の命』と呼ばれるルール プレイヤーは99度の死までは復活ポイントからわずかなペナルティーとともに蘇ることができる。だが100度目の死では戻ることはできない・・・

このルールを最初に見たプレイヤーたちは当時このルールが至極甘いものだと思っていた。死ぬことなど無いと高を括るもの、100の命を利用して無茶な戦いをする者など多くいた。その結果わずか2ヶ月ほどで100の命を失い、帰らなかつたものが四桁に達するほどとなった。その後プレイヤーたちは100の命の重要性を強くかみしめ死のカウントに敏感となった。生きて現実に帰るために80回を超えるものは戦線を離脱するという決めごとができるほどに

・
・

そんな死のカウント・・・俺は今現在49回、折り返し地点と言つたところだ。まだ幾分か余裕はあるもののこの先何が起きるかかわからない状況で短時間に・・・しかも同じ敵に2度も死ぬのはとてつもなくまずい。

「あぶなっ！」

クロックオーガの突撃をギリギリのところまで避ける。しかし対応がわずかに遅れて身体をかすめる。たったそれだけでHPを3割はもつていかれた。自分の防御力の低さもさることながらクロックオー

ガの攻撃力の高さは生半可のものじゃない。

だが、幸いレベルが上がり能力が飛躍的に向上しているとはいえ相手は何度も戦ったことのあるクロックオーガだ行動パターンも隙も十分に把握している。戦闘時間が長くなるだけで根本のところは何も変わらないのだ。

何より今が 突撃の直後こそが最大の間なのだ。このチャンスに逃すわけにはいかない。素早く両手にもった二丁の拳銃をクロックオーガの背に狙いを定め連射する。

まずは11発確実に撃ちこむ。これで倒れないことは先ほど確認済みだ。だが、今使っている銃はどちらも弾の装填数が8発ずつで後5発撃てば弾切れとなる。弾切れになつてからリロードを行うのは俺が好むところではない。故に今はこれ以上の追い打ちをかけず冷静にリロードを行う。二丁とも終わったところにはクロックオーガも体勢を立て直した。流石に連続で突撃をするようなまねはせずじりじりと少しずつ迫ってくる。

「とりあえず1発ずつ確実に・・・めんどくせえ・・・」

「8 / 17 6 : 55」

結局そのあと20分近くもクロックオーガ一体と戦う羽目となった。まあ、何発で倒せるかを知るためにはどうしても時間がかかってしまうので仕方ない。結果としてどれくらいで倒せるかは分かったわけだが・・・

「合計で24発・・・倍以上つて・・・」

驚異的な結果だった。いくらレベルが15上がったとはいえそれだけで耐久力が実質二倍になったといつてもいいのだ。クリティカル

ヒットなど多少ぶれがあるにしても単純計算で二倍という結果が出るのは予想外だった。

早くもこの脱出劇に陰りが見え始めてくる。わずか5回廊上がっただけでこのざま・・・だが、ここで投げ出すわけにはいかない死にたくなどないのだから。

その後もレベルの上がりには差はあれど強化された45回廊から先のモンスターたちを1種類ずつ調べては実際に戦い自分の中に情報をためていく。気がつけば18時間近くもぶっ続けで回廊の攻略に挑んでいた。現実の自分よりはずつと丈夫なもの流石にこれだけ動き続ければ疲れも出てくる。本当ならばもつと前の段階で一度50回廊のセーフティエリアに戻って休むべきだったのだが、一度死に下がっていたレベルを取り戻した上、40回廊のセーフティエリアを目の前にして戻る気にもなれずここまで突き進み、今日の前には40回廊への階段がある。ここまで来れば一安心、無事50から41回廊を制覇したこととなるのだから。

「8 / 17 19 : 12」 第40回廊 マスターエリア LV2
01

俺は40回廊につけばすぐにセーフティエリアに到着するものだとばかり思っていた。だが、このゲームがそんな甘いものなわけがないのはここに来るまでに十分理解していははずなのに・・・理解が足りなかった。

「ぶざける・・・勘弁して欲しい・・・」

目の前に立ちふさがる敵。名前は『ヨルムンガンド』という大蛇にしてこの40回廊でかつて倒したBOSSモンスター。そして、こ

こまでの流れからすれば間違いない・・・

「SHAAAAAAAAA!!」

蛇特有の空気の抜けるような鳴き声とともにその馬鹿でかい巨体が突っ込んでくる。もう奴のレベルとか確認する気にもならん・・・今はただ倒すだけ・・・!

「もっかいその頭に風穴開けてやる・・・!!」

疲労困憊で、回復アイテムも残り少ないの状況では勝てる見込みなどあつてないようなものだろう・・・だが、一度BOSSモンスターと戦闘が始まってしまえば逃げるという手段はない。少なくともソロでは・・・

故に今は悲しきかな記念すべき50回目の死を糧にこいつに勝つため対策を少しでも立てるために・・・

「絶対に・・・ここから脱出してやるんだ・・・!!」
すべては生きて帰るために・・・

第41回廊 死の上限（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございます。

誤字・脱字・感想・ご指摘など、何かありましたら感想フォームにてよろしくお願いします。

んゝ戦闘シーン・・・ちゃんと入れるべきなんだが・・・うまくいかない・・・

だからと言ってこのまま描写を入れないってのも無理が出るだろうし・・・頑張るしかないなあ

第40回廊 ソロの戦い方(前書き)

お待たせしました第4話です。

今回は40回廊のボス『ヨルムンガンド』戦前編的なものですが・

・戦闘描写がやっぱり微妙だ。

第40回廊 ソロの戦い方

「8/18 8:00」 第50回廊 セーフティーエリア Lv
200

デスゲームが始まって1日と8時間が経過した。結局あのは小一時間ほど『ヨルムンガンド』と戦っていたが結局奴の牙に貫かれる羽目になった。

まあ、ただ単に集中力が切れて動けなくなったところを一刺し……といった感じで決して勝てない相手ではないことをしっかりと認識できた。

多分装備をしつかりと整え直して万全の状態で挑めば勝てる自信はある……が、その前にどうしてもやるべきことができた。

ズバリレベル上げた

昨日の時点では現在のLv200で十分脱出できると踏んでいた。しかし、そんな安易な予想を大きく裏切ってモンスターたちのレベルは跳ね上がっていた。おそらくこの最奥である50回廊のLv150が最も低いレベルとして設定されているのだろう。そこから10回廊……もしかしたら5回廊ごとに敵のレベルが5ずつ上昇していくなんてインフラが起きてても不思議ではない。

その計算ならば1回廊に来るころには最善の予想でLv175。最悪の予想ならばLv195……いやLv200か？

とにかく今のままでは40回廊は抜けられても20回廊か10回廊あたりで足踏みをする可能性が非常に高く……つまり自分の敗北に死につながる。

だから今ここで時間の許す限りレベルを上げて少しでも脱出の成功率を上げることが大事だ。幸い49回廊から先にいる『ギガントタ

「トール」はまさにレベル上げをしてくださいと言っているような格好の的なのだ。これを逃す手は

「・・・あれ？」

今不意によぎった疑問　なぜ本来ならば最奥の敵がこんなにも経験値稼ぎに適しているんだ？このデスゲームさえなければここには最高難易度の雑魚・・・並みのBOSSTMONSTER以上の敵が配置されてもおかしくない場所なのに・・・
どう考えても・・・このデスゲーム中にここでレベルを上げてくださいと言っているようなものじゃないか。ってことはこの回廊は最初からデスゲームをするための場所ってことに・・・

「・・・今はレベル上げだ」

こんなこと考えても意味ない。こんなところに脱出の糸口があるとは到底思えない。今はとにかく正攻法で突破するのが一番だ。他に誰かいれば手分けして手段を模索することもできるが・・・ないものねだりだ。特に俺にとっては・・・

「あーさっさと始めよう。やる気がなくなったら話にならんし」
現実逃避するようにセーフティーエリアを出て狩りを始めた。

「8 / 18　23 : 36」　第49回廊　LV212

自分でもあきれてしまう。昨日の今日で一体何時間休みなしで戦ってるんだ俺は・・・

出現ポイントが固定で攻撃対象がない限り動くことのない『ギガントターゲット』を各出現ポイントまで赴いては弱点を一撃必殺で倒して回った。正直戦闘時間よりも移動時間の方がかかるほどだ。

その所為か大して疲れることはなかったので黙々と続けていたらこんなことになっていた。だが、改めて戦ってみてばかかっていると感

じた。普通こんな高レベル帯では1上がるのに数日はかかるだろうにここでは1時間やそこらで上がってしまう。バランスなんて物をどぶに捨てたような気分だ。なにはともあれお陰でかなりレベルは上がったが内心まだ足りない。

これが六人・・・いや最悪二人のペアでもいい。それならば脱出の可能性は十分にある・・・しかし俺はソロ　たった一人なんだ。ソロの最大の欠点は攻撃も防御もすべて一人でこなさなければならぬ。

これが二人ならば一人に回復を任せて攻撃に専念できるだろう。三人なら更に・・・四人、五人、六人・・・数がいればいるほど一人ひとりが抱える戦闘の負担が減り、代わりに長所が十二分に生かされる。何事も一人では成し遂げられないなんてよくある話だ。

だが、俺はどうあがいても一人。成し遂げられないと言われてもやらなくちゃいけない。そのために必要なのが人数に代わる力だ。正直ここを脱出するならば今の目算で最低Lv230・・・希望としてはLv250までは行きたい。脱出の途中でレベルが上がることを考慮してもここでLv220ないしLv230までは是非上げておきたい。

そーなると今日一日ぶっ通してやってLv212・・・最低でも後8・・・

「1徹底決定」

こうなれば本当に時間の許す限りレベルを上げる。タイムリミットは明日の夜8/19の22:00までとしよう。そこまでは飲まず食わず休まずでレベルを上げる。そのあと脱出を再開する。これが俺の出した最善の策だ。

「・・・決めてアレだが・・・流石にきついだろうな」

一瞬日和るがやるしかないため深いため息を吐き、覚悟を決めて再

び『ギガントタートル』めがけてかけ出す。

「8 / 20 13 : 11」 第40回廊 マスターエリア LV2
27

再びここまで来た。結局昨日は22時までひたすらやった結果Lv227と理想の最低ラインまで到達した。そのあと50回廊のセーフティーエリアで死んだように眠った後、こうして起きて万全の状態で今『ヨルムンガンド』と対峙している。

昨日と同じ『ヨルムンガンド』が今にも俺を一飲みにしようと狙っている。だが、こっちもお前を倒すために手は尽くした。レベルを上げ、装備を整え、ここまで来るのに戦闘はわずか3回。それすらほぼ無傷で突破してきた。体力も精神力も有り余っているほどだ。

これ以上にならない万全の状態を迎えた今ならば負ける要素はない・・・
後はただ倒すのみ・・・！

「・・・SHAA！」

鋭い鳴き声とともにヨルムンガンドが大きな口をあけて突っ込んでくる。だがこちらは慌てて避けるようなことはせず

「そこだ！」

両手に持った二丁の銃で狙いを定めて撃つ。放たれた弾丸は狙いたがわずヨルムンガンドの大きな牙を貫いた。

「SHU・・・GAAAAA」

狙い通り牙は一発で根元から折れヨルムンガンドはもたえ苦しんでいる。攻撃を叩きこむならば今が最大のチャンスだ。

「『ストームブリンガー』・・・全弾一斉掃射！」

スキル名の宣言とともに俺の目の前に複数の幾何学的な魔法陣が浮かぶ。これはスペルガンナーが使う銃撃魔法の発動の前段階だ。銃撃魔法と通常の魔法との違いは直線的な攻撃しかないが、詠唱ではなく短いチャージ時間のみのため攻撃速度が速いことが特徴だ。更に、レベルが上がれば上がるほど一度のスキルで魔法を撃つ魔法陣が増える。Lv200の俺はそれが合計で20同時に展開する。この魔法陣が15以上同時に展開されると魔法が撃ちきる前にスキルの冷却時間が終了しもう一度使うことができる。これを使った時のスペルガンナーの攻撃力は全職業中ダントツトップなのだ。

ただまあこれがMP枯渇の最大の原因なのだ。でかいダメージを叩きだせるが故に考えなしに例えばMPなどすぐに底をついてしまう。故に本来ならばこれはスペルガンナー最後の切り札で早々使うものではない。

だが、俺のスペルガンナーとしての戦法はこの銃撃魔法による一点集中砲火を何度も繰り返すものだ。

普通は誰もがやらない手段だが、ちまちま攻撃して長期戦に持ち込むよりも全火力で撃てるだけ撃って短期決戦に持ち込む。そうしなければジリ貧で確実に負けてしまう・・・それこそ俺が『LWO』でソロとして戦い抜くための方法だ。

展開された20の魔法陣から緑色の鋭い閃光が飛び出しヨルムンガンドの身体を貫き引き裂く。本当ならばヨルムンガンドの弱点である火属性で攻撃するのがベストなのだが、今使っている銃撃魔法『ストームブリンガー』は風属性の魔法だ。なぜならばスペルガンナーは数ある属性の中から2種類の属性しか使えない。万能であるが故の弱点だ。それでもこの『ストームブリンガー』を使ったのはこの銃撃魔法には持続ダメージ(Damage over Time)通称DOTがあるからだ。一定時間ダメージを受け続けるDOTで蓄積するダメージ量を少しでも多くするにはうってつけの攻撃なのだ。

そうして『ストームブリンガー』が掃射されること約1分（並みのスペルガンナーだとせいぜい3，40秒が限界だがLv200オーバーにもなれば1分は撃てる）。正直これで倒せるなんて当然思っていない。そもそも強化前のヨルムンガンドと戦った時も一回の掃射では倒せなかったのだから強化後など言わずもがな・・・だ。だが、せいぜい3，4割は削ったと思われる・・・掃射を後二回も撃ちこめば勝てる計算だが、問題は残りの二回を以下に確実に叩きこめるかだ・・・

「8 / 20 13 : 15」・・・短くて長い戦いになりそうだ

第40回廊 ソロの戦い方（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございます。

誤字・脱字・感想・ご指摘など、何かありましたら感想フォームにてよろしく願います。

心理描写がほとんどを占めるのは仕方ないにしても、もうちょっと工夫が必要だよなあ・・・

第39回廊 亡者の世界（前書き）

第4話からかれこれ2週間以上も間があいてしまいましたが、ようやく第5話です。

変なところで切ったから書き辛くなっしょうがなかった・・・が、後悔しても何にもなりませんしなんとか出来上がりました。

第39回廊 亡者の世界

銃撃魔法『ストームブリンガー』をフルに使って底をついたMPを回復するために素早くアイテムを取り出す。

ヨルムンガンドはこちらの攻撃をまともに受けたためかなりふらついて動きが緩慢になっている。DOTのおかげでもあるだろう。このわずかな隙に少しでも回復を図らなければならない。俺は取りだしたMP回復のポーションを一気飲みする。

こういう時感じるのがVR・MMOの不便さだ。従来のMMOならばボタンひとつですぐさま回復できるのにここではこうしてポーションを飲むという動作が必要だ。即回復できないし何より隙だらけだ。

ソロじゃ普通使う暇のないのだが、俺はそれを無理やり作り出すことでこうして回復を図っている。っと、どうやらヨルムンガンドにかかったDOTがきれたのかこちらに勢いよく突っ込んでくる。いくら牙を折ったとはいえ丸飲みされればアウト。というかこのまま体当たりされるだけでも致命傷になる。たとえ体当たりを避けてもそのあと尻尾で追撃されたらやはり致命傷。こいつとの対戦で回避という行動は一切意味をなさない。そうなるとできることは自然と絞られていく。

「『スナイプショット』・・・！」

俺は右手の銃で狙いをしっかり定めながらスキル『スナイプショット』を使う。これは命中率を上げるスキルなのだが、普通はハンドガンで使うようなスキルではない。どちらかと言えば命中率の低いマシンガン系の銃を撃つときに使うスキルだ。そこそこ命中精度の高いハンドガンでわざわざ使うものではないが、今は高い命中精度が必要なのだ。

高レベルの『スナイプショット』によってハンドガンでありながらスナイパーライフルで狙いを定めたかのように精密な射撃でヨルムンガンダの左目を射抜く。

「GUJAAAAA」

潰れたような悲鳴を上げながら身を擦るヨルムンガンダ。二度目のチャンスが到来した。再び『ストームブリンガー』を発動させる。だが、今度はより高いダメージを叩きだす為にある一点を狙う。幸い『スナイプショット』のスキル効果は銃撃魔法にも適用され、スキル効果は未だ持続している。これを使わない手はない。

「さつさとくたばれええ！」

怒号とともに先ほど以上のピンポイントの一点集中砲火が始まる。狙った先はヨルムンガンダの口・・・そこから通して身体の内側を徹底的に攻撃する。

痛みで悲鳴を上げているヨルムンガンダの口の中に次々と飛び込んでいく緑色の閃光。その閃光が口の中に飛び込むたびにヨルムンガンダは悲鳴を上げ更に閃光が飛び込んでゆく。身体の外側でなく内側から攻撃しズスタに引き裂く。えげつないほどのこの攻撃によってヨルムンガンダは目に見えて弱ってきている。もうひと押し・・・！

だが、やはり倒しきれない。8割近くは削った感触はあるものまだ足りないがヨルムンガンダはまさに満身創痍。内と外の両方を徹底的に攻撃された結果もうまともに動いていない。これ以上の隙はないとばかりに俺はポーションをがぶ飲みしMPを回復させ、三度銃撃魔法をヨルムンガンダに向ける。もう動くこともできないヨルムンガンダに牽制は必要ない・・・

「これで落ちろ！『ストームブリンガー』！」

声高らかに勝利とスキルを宣言する。俺の感情に呼応するように展

開していく20の魔法陣。そして乱れ飛ぶ緑の閃光。動くことのできないヨルムンガンドは直撃を受けの断末魔の叫びとともにその巨体から力が抜けていく。
後に残ったのは奴が落としたアイテムだけだった。

「8 / 20 13 : 20」

「・・・勝った・・・はぁ・・・危なかった」

時間にして約9分。結果だけ聞けば短時間にそれも一方的な攻撃によつて倒した戦闘のどこに危険があつたのかと問われるだろうが、俺にとつてはギリギリの綱渡りなのだ。

俺の戦い方は極めて極端だ。一方的に勝つか・・・一方的に負けるか。防御力が致命的に低く。攻撃力が馬鹿高い俺にとつてそのどちらしかない。

一瞬の判断ミスが生死を分かち戦いをひたすら続ける。正直精神的負担の大きいやり方だが、孤独に闘い続ける俺にとつてはこれ以外に道はない。

だがまぁ・・・今日はもう戦う気は起きない。無事に40回廊まで来れたのだし、奥にあるセーフティーエリアで休んで30回廊を目指すのは明日にしよう。

「8 / 20 13 : 22」第40回廊 セーフティーエリア Lv
228

そういえば今の戦闘でレベルが一つ上がったようだ。いくらBOS Sモンスターとはいえ・・・経験値多すぎないか？

だが、それよりも指摘したいものがある。それは今日の前に広がる光景だ。

「・・・変化ねえ」

思わずこぼれた言葉がすべてを物語っている。今いるのは40回廊のセーフティーエリアなのだが・・・エリアの構造も置いてある設備もその位置も全部50回廊のセーフティーエリアと同じなのだ。これでは正直進んだ実感がいまいち感じられない・・・だがまあそんなこと言ってもここが模様替えされるわけでもないので諦めて使い倒してごっそり減ってしまった回復アイテムを補充した後、適当な場所に横になる。少々早いが今から寝て目が覚めたら30回廊を目指そう。

仮想空間の肉体に疲労がなくても精神的疲労が蓄積しているのか、昼間ながら思いのほか強い睡魔が襲いあっさり深い眠りに就いた。

「8 / 2 1 1 : 4 8」 第39回廊

「・・・なんだよこれ」

俺はこの回廊を舐めていた。それはすでに解っていたはずだった・・・だが、今ある光景はそれを認識したうえで 考えを改めたうえでそれを凌駕するものだった。

この喪失の回廊は1回廊から10回廊と41回廊から50回廊は床・壁・天井がすべて灰色の石畳でおおわれた典型的な迷宮洞窟なのだが、残りの11回廊から40回廊までは10回廊ごとにいるBOS Sモンスターを象徴するようなMAPと敵が存在するのだ。

つまり、この31回廊から39回廊は40回廊にいたヨルムンガンドを象徴したフィールド。蛇が主に出現する沼地が広がっているはずなのだが・・・

「墓地・・・だよな。どう見ても」

眼前に広がるのは墓、墓、墓。西洋風の墓標が地平線までずらっと並んでいる光景。どう見ても俺が知っている回廊ではない。

ここから出される答えは一つ。俺は喪失の回廊を最深部から逆戻り

しているという考えが間違っていて、喪失の回廊と似ている回廊を攻略しているのでは？

もしかしたらこの考えも違うかもしれないがとりあえずそう考えて行動する方がいいだろう。今まで以上に慎重に確実に・・・なりに迅速に攻略すべきだろう。

「8 / 2 1 2 : 0 1」

あまりの衝撃的なことだったため結構長い間放心状態に陥っていたが、改めて出発だ。しかし時間的に今この回廊を歩くのはあまり心臓にいいもんじゃない。午前2時・・・いわゆる丑三つ時つてやつだ。40回廊制覇の疲れで丸々半日寝てしまった結果だから仕方ないと言えば仕方ないが、また戻って朝まで待つのは時間の無駄だし眠くもない。それにどうせここは暗い地下の回廊なのだから昼も夜も関係ない・・・ってことはいつ来たってここは心臓に悪いか。

なんにしても進まないことには話にならないので、薄気味悪い一面墓地の回廊をゆっくり、慎重に歩き始める。回廊の内容は激変したが、根本的などころは同じ。ここ31回廊から39回廊は前の回廊と違い、迷路のような構造ではなくただっ広い空間が四方向でループするような構造になっている。つまり同じ方向にまっすぐ進むともといた場所に戻るといような構造になっている。

回廊の出入り口は薄い光の柱のようなもので遠くからでも探せば見つかるため、次の回廊まで理論上一直線に行くことができる。ただまあ敵が出てくるからそう簡単にはいかないのは当然で、下手すれば敵が大量出現する場所につっこむなんてこともあるし、戦闘してるせいでどっちに向かったか解らなくなっていざ付いたら戻ってた・・・なんてこともあるというかあった。

それでも今はまずどこに何があるのか知るためにかなり遠目でうっ

すらとではあるが次の回廊への出入り口を目指してまっすぐ最短コースを突き進む。

「8 / 2 1 2 : 2 2」

今のところ何も出てこないな・・・なんて考えていた矢先に足元から突然手が飛び出してくる。

「ひぐつ!!!?」

ベタだが本当に心臓が悪い。変に押し殺した悲鳴を上げながら慌てて飛び退くと今さっき居た場所に出るわ出るわ・・・合計で7体のゾンビがホラー映画のテンプレのごとく現れた。素早く『スキャンアイ』でゾンビたちのデータを見る。『マスターデット』Lv160・・・詳細ステータスは当然ながら出ないが、レベルは予想通り160だった。逃げるという選択肢もあるが、今は情報収集を兼ねているから倒した方が得策だろう・・・少し数多いけど・・・

つてか、ゾンビ相手に拳銃向けてる子の絵図ら・・・どっかのホラーゲームを彷彿とさせるな・・・

なにか微妙な雑念がわき上がるがそれを振り払いゾンビめがけて連射する。ただ撃つだけではない・・・狙いはマスターデットたちの足だ。ゾンビ系のモンスターは機動性が低く魔法などの遠距離攻撃はしないが、とにかくHPが半端ない。相手が鈍間だからって考えなしにその場に突っ立って攻撃してたらすぐに囲まれてそれこそホラー映画のワンシーンのようになってしまう。それを防ぐためにまず足を狙う。敵によっては特定の場所を集中的に攻撃すると部位欠損を起こす場合がある。俺がヨルムンガンドの牙を折ったり目を撃ちぬいてつぶしたりするのがそれだ。これをする事で相手の動きを封じることができる。

先頭をゆつくりと歩み寄ってくるマスターデットの右足に3発の弾丸を撃ち込むと足が見事に吹き飛びそのまま体勢を崩して右に倒れこむ。普通ならそれで動かなくなるのだが流石ゾンビ・・・そのままほふく前進の要領でずりずりと近づいてくる。

・・・なんか余計怖い。

だが、それでも進行速度が激減するので心臓には我慢してもらい他のゾンビたちも同じように足を撃つてはいつくばらせる。そして動きが鈍くなりきつたところにこれでもかというくらい弾丸を撃ち込んでいく。銃撃魔法を使えば殲滅速度は上がるが迂闊にMPを消費したくないし、何より俺が保有する銃撃魔法の属性はゾンビやゴーストなどには相性が悪い。風はダメージが軽減されるわけではないがDOTがかからないから相対的なダメージとしてはかなり減るし、もうひとつの属性に関しては論外と言える・・・だから今はこうやって地道に通常攻撃だけでマスターデットを倒す。

本当にどっかのホラーゲームのようだ・・・

「8 / 2 1 2 : 4 6」

「ぜえ・・・へふう・・・疲れる」

流石にかかった・・・7体居たとはいえ20分以上撃ち続けることになるとは・・・HP的にはノーダメージだが精神的に大ダメージだ。それにこれだけ長時間戦闘していたにも関わらず追加の敵が来なかったのはありがたい。これで途中で2体3体と増えていったら・・・やめようマジで心臓に悪すぎる・・・

なんにしてもマスターデットを倒したことで詳細データもわかったし、無理に相手する敵でないこともはっきりしたので攻略はかなり楽になっただろう。

この時の俺は舐めていた。この回廊を甘く見ちゃいけないと何度も再認識したにも関わらずわずかだが気が緩んでいた。マスターデットの強さに惑わされて影に潜む危機に全く気付いていなかった・・・

第39回廊 亡者の世界（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございます。

誤字・脱字・感想・ご指摘など、何かありましたら感想フォームにてよろしく願います。

この作品もなんだかんだで5話まで来ましたが、まだ先は長いです。
・・しかし！

じわじわと増えていくお気に入りの登録件数を励みにしながら、完結まで頑張ります！

第37回廊 痛みと生きる理由（前書き）

遅くなりました第6話になります。

執筆スピードが気分と調子によってまちまちで安定感がない・・・
もっとガンガンかける書き進めるようになりたい。

第37回廊 痛みと生きる理由

「8 / 2 2 7 : 2 1」 第40回廊 セーフティーエリア L V
2 2 8

今俺は40回廊のセーフティーエリアのド真ん中で仰向けになりうす暗い天井をただ呆然と見上げている。視界の端に見える時間をみるともうかれこれ丸一日こうしている。

デスゲーム終了の8月31日まで後9日しかない。一刻も早く脱出するべきなのだが・・・身体が動かない。

別に身体はどこかに異常があるわけじゃない・・・ステータス的に言えば万全の状態だ。だけど動けない・・・心が動くことをやめているのだから。

「迂闊だった」としか言いようがなかった。もったときちんと警戒すればこんなことにはならなかっただろう。今苦しむことはなかった・・・

「8 / 2 1 8 : 4 1」 第37回廊 L V 2 2 9

ここまで驚くほど順調に突き進んでいる。迷路のようになっていくわけじゃないからまっすぐに次の回廊を目指せるし、途中で敵に出くわしても出てくるのはマスターデットばかりでほとんど恐れることもなかった。まあ、流石に20体近くが一気に出てきた時にはやばかったけど・・・心臓の悪さ的な意味で 気付けばレベルも一つ上がって意気揚々と30回廊のマスターエリアを目指した。

「んーっと次の回廊への出入り口は・・・あったあったあつちか。この調子でさっさと上までっ!？」

36回廊へと通じる光の柱を見つけさつそく歩み出そうとしたその時。自分の背後から青白い何かが自分をすり抜けていった。青白い何かが身体を通過した瞬間壮絶な寒気が襲い思わず膝をついてしまう。身体がわずかだが震え、心臓のものすごい速さで鼓動し視界が揺らぐ。自分に何が起きたのか思考が追いつかないが今まで身体に覚えこませた条件反射で素早く自分を通過した青白い何かに『スキヤンアイ』をかける。

『ザ・ペイン』Lv0

それが俺の身体を通った敵だ。だがLv0!?表示されている情報がバグを起こしているのかと思っただがそんな様子も見られない。つまりこのザ・ペインは真正銘Lv0のモンスターだということだ。そんな奴が今俺に何をしたっていうんだ?身体の中に残る寒気と不快感の正体がわからない。

なんにしても自分にどんな異変が起きたか自分でもわからない今、このザ・ペインをこのまま放っておくのは危険すぎる。

青白い塊に素早く銃を向け引き金を引く。だが、震える手で撃ちだされた弾丸は狙いがわずかにずれてザ・ペインを掠る様に通り返してしまふ。しかし、たったそれだけ・・・わずかに掠っただけで青白い塊ははじけて霧散する。どうやらLv0なだけあってLv22の俺との圧倒的な能力差であの程度の攻撃でも即死だったのだらう。

だが、今のは本当に何だったのか?自分のステータス画面を開いてみたが、HPもMPもその他ステータスには何の変化も見られない。いうなれば健康状態そのものはずなのに・・・身体の震えがまるで止まらない。それでもここで立ち止まっているわけにも行かないため、震える体を無理やり起き上がらせおぼつかない足取りで一歩、また一歩と重々しい足取りで先に進む。

なんにしても今の状態は非常に危険だ。こんな状態では30回廊ま

でたどり着くことはむずかしいだろう。だが、ここを脱出するためには情報が必要しそのためにも行けるところまで進むべき・・・

・・・って・・・のに？

「・・・？」

唐突に頭の隅に何かがよぎった。だけどそれが何なのかは解らない。だから今のは早々に無視して奥へ奥へと歩き続ける

「8 / 2 1 8 : 5 9」

どンドン足取りは重くなっていく。息も苦しくなり視界は揺らぎばやけてくる。そして何より『声』が頭の中に響いてくる。

ん・・・必・・・の？

頭の中に響く『声』は途切れ途切れで何を言っているのか全く読み取れないが、その『声』が聴こえるたびにどンドン苦しくなっていく。それでも前へ前と何かに取りつかれるように黙々と歩く。

そこへ敵が現れたのは俺にとって救いなのか止めの追い打ちなのかは解らない・・・

唐突にひときわ大きい墓標の陰から鎧を着込んだ骸骨が現れる。名前は『クルセイドホロウ』。Lv161とマスターデットとの差は1だが明らかにやつより強い敵だ。マスターデットとは違い1体しかないし、周りに他の敵がいるような感じではない。しかし黒ずんだ剣と盾を持ったクルセイドホロウから感じられる危うさ。間違いないこの40から30回廊の間で最も強い敵だと思う。

意識を無理やり叩き起こし先手必勝として素早く銃を構え引き金を

引く……が、放たれた弾丸は全く明後日の方向へと飛んで言った。

「あつ……くっ！」

焦りが余計に視界をゆがませる。まともな思考もできずにただただ両手の銃を乱射する。当然すぐに弾切れを起こしリロードが必要なのだがそれすらもままならない。

「このままじゃやばい！早くなんとかしないと！！」思考がその一点に集中し焦りが余計に自分を追いやる。もうなりふり構うとかではない。使用を控えていた銃撃魔法を使うことにする。アレならばたとえ狙いが定まらない今でも圧倒的な質量で押し切ることができる。

「『ストームブリン』」

帰ったつて意味ないのになんでもがく必要あるの？

その時の俺はストームブリンガーを使うことを中断した。今まで途切れ途切れで響いていた『声』がはつきりと聴こえ……理解してしまった。

『声』は俺の頭の中を蹂躪するように何度も……何度も響き続ける。それが終わりを告げたのはクルセイドホロウの剣によって俺が真つ二つに切られた時だった……。

「8 / 2 2 7 : 3 0」 第40回廊 セーフティーエリア

もう頭の中であの『声』は聴こえない……いや、もう『声』が聴こえる意味はないだろう。俺はその『声』をよく理解してしまっているんだから……。

「俺は……死にたくない。でも……帰る理由……」

あの『声』は自分自身……俺が目をそらし続けていた一番後ろの暗い感情。絶望と怠惰を背負った痛みそのものだ。サ・ヘイン
あのLVOはたぶん能力ダウン系のスキルに特化した敵なんだ。特化しすぎて……生身の精神にもダイレクトで攻撃ができるレベルの……俺はそれをもろに受けて今一番考えちゃいけないことを考えてしまっているんだ。

もがく必要あるの？

それは死にたくないからだ。誰だって死にたくないんだ。それは間違いない……でも

帰ったって意味なんかないのに

その一言がずっと頭の中で響いてなくなならない……重く深く根強く残り続ける。

第37回廊 痛みと生きる理由（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございます。

誤字・脱字・感想・ご指摘など、何かありましたら感想フォームにてよろしくお願ひします。

第36回廊 追憶の痛み

「8 / 22 8 : 10」 第39回廊

足が重い。腕が重い。頭が重い。何より心が重い・・・
生存本能と理性を奮い立たせ必死に歩みを重ねるが、いまだあの『
声』が・・・あの『言葉』が俺の中で響き渡り呪いの様に俺を蝕む。

帰ったって意味ないのに

聞こえないはずのあの『声』がまた耳の奥底で響く。怠惰と絶望を
まとった自分自身のあの声が・・・

「意味なんてなくない！それに死にたくなんてない！死にたくなん
かないんだ！」

声を張り上げ自分に暗示をかけるように何度も叫び続ける。「死に
たくなんてない！死にたくなんてない！」

・・・でも、あの『声』は俺で・・・あの言葉の意味だって嘘じゃ
・・・ない

「2年前 7 / 21」

俺はいつも一人ぼっちだった。

別に誰かからいじめを受けていたわけでもない。親から虐待を受け
ていたわけでもない。

でも俺はいつも一人で・・・居場所がなかった。

俺は三人兄弟の次男で特に金持ちだとかそーゆーこともない普通の

家族の普通の次男だ。そう・・・普通なのは俺だけだった。

三つ上の兄と二つ下の弟は一言で言えば完璧人間だ。どっちも頭がよく運動神経が優れていて多くの人に慕われていた。

そんな二人を持つ両親は鼻高々。いつも何かで優秀な結果を残せば盛大に祝っていた。二人が褒められこそすれしかられているところなど一度も見たことがない。

それに対して俺は・・・褒められもしなければしかられることすらない。学力もスポーツもよくもなければ悪くもない。だからなのか俺は基本的に親に何をしろといわれることもなく何をしても怒られる事も無い。

遊んでいようと勉強していようと何をしても何もいってこない。それを前向きにとれば放任主義と呼べるかもしれない。自由に自分の思うことをやれという無言の証なのかもしれない。でも俺はそれがとても寂しかった・・・何に成功しても何に失敗しても褒められることも怒られる事も何一つ・・・ない。

家に居場所が無い俺は学校に居場所を求めようとしたけど・・・やっぱりそこにも無かった。みんな優秀な兄と弟にばかり目が行き俺のことなど大して気にも留めない。何より俺自身の問題が学校での居場所を失ったといえる。

俺はとにかく話すのが苦手だ。初対面、顔見知り、家族に関係なくとにかく苦手なんだ。自分が相手とどのくらいの距離があるのかがまったく掴めない。そのせいで何を喋っていいのかいつも困り自分からは何も話さない　話せない。

たまに話を振られても適当な相槌をうつ程度でそれ以上話に混ざることもしない。だからなのかイジメられることは無かったが、俺に友達と呼べる人は誰一人いなかった。

だからゲームに逃げたのは当然の帰結といえただろう。ゲームの中ならば多少の孤独感も緩和される。ネットゲームならきつと話せるだろう・・・そんな甘い考えを持っていた。

今までにいくつものネットゲームを渡り歩いてきたがそのどのゲームでもろくに話すことはできなかった。せいぜい臨時のPTに入った時の最低限の挨拶と事務的な会話しかできない。我ながら情けない話だ！仮想現実には逃げたのに結局やってることは変わらないんだから・・・

そうして俺はここLost World Onlineに行き着いた。『LWO』を知った俺はすぐさまVR用の周辺機器を用意し、早速ゲームを始め・・・その日のうちにログアウトができなくなってしまうた。

驚きと恐怖と不安の中にわずかな興奮を感じていたことを今でも覚えてる。ログアウトのための攻略組みに入れば自然と仲間もできるだろう。何より自分が英雄になれるチャンスだと浮かれていた・・・がすぐにその考えも脆く崩れ去った。

今度は会話能力どころか、職そのものが原因でPTにすら入れない状態だった。スペルガンナー・・・その汎用性と職の響きからテスト時代には非常に人気のあつた職業だったのだが、使われるや否やその器用貧乏差が不況を買い俺が『LWO』に来たころにはスペルガンナー人口は非常に希薄で、PTに入れてもらおうとしても大抵鼻で笑われる始末となった。行く宛てを完全に失った俺は開き直りソコで強くなることを決意した。そしてその過程で喪失の回廊を見つけ、いつしかその回廊の攻略が優先事項となっていて・・・

「8 / 2 2 2 3 : 3 9」 第37回廊

ほぼ丸一日かけてようやく前来た回廊までたどり着いた。途中思い出したくも無い過去が何度もフラッシュバックを起こしてはその場に倒れこみそうになるのを必死でこらえては重い足取りで一歩また一歩と進んでいた。

今の状態で敵との戦闘なんて自殺行為なのは十分にわかっていたか

ら地の底に眠る敵の気配すらも必死に探り敵のいない場所を探しては重々しく歩み続けた。疲労感など一切感じない。あるのは心に重くのしかかる過去の痛み。自分すらもがゾンビになっただかのように地を這うようにただ黙々と歩き続けた。

そうしてこの37回廊までたどり着いたが、今のところあのザ・ペインは見当たらない。やつとクルセイドホロウには最大限の注意を払わなければならない。クルセイドホロウに会えばもちろん1分と持たずに死を迎えるが、何よりも一度ザ・ペインと会い・・・痛みをもう一度えぐられれば今度こそ立ち上がる力すら奪われてしまっただろう・・・。

そうこうしているうちに36回廊へ行くための光の柱の目の前までやってきた。今の時刻は8月23日の1時11分となっていた。運がいいのか悪いのか・・・ここまでたどり着くのに一度も敵と遭遇せず無傷でここまでこれた。これはもつと喜んでいいことなのだが、もうそんなことを考える余裕すらなくただ黙々と36回廊に続く光の柱の中へ入る。

「8/23 1:13」 第36回廊。

「あつ・・・あぁつ・・・あぁあぁあぁ！」

叫ぼうとするが声がろくに出ず半端なうなり声しか上がらない。だが、目の前にある光景を目にしてそんなろくに出ない叫びでも上げずにはいられなかった・・・。

36回廊についてすぐに目に付いたもの・・・おびただしい数の青白い塊 無数のザ・ペインだ。10・・・20・・・歪みつつある視界では性格に何匹いるかなど分かるはずも無い・・・だがこのままでは間違いなく。

その先をイメージする前に急いで37回廊へ戻ろうとした。各回廊は空間的にはほぼ別次元的な扱いで回廊を移動してしまえばそれまで追っていた敵が回廊を超えて追いかけてくることは無い。だから

今は37回廊・・・いや40回廊まで逃げるのが最善の手段なのだが・・・

「あああ・・・し・・・うぐ・・・動け・・・動け！」

自分に言い聞かせ必死に足を動かそうとするが・・・逃げるところか自分の意思に反してその場へたり込んでしまった。

「やつ・・・やめろ・・・っ!!！」

わずかにもれた拒絶の言葉が意思を持たない敵に届くことなど無かつた・・・

「8 / 24 5 : 17」 第40回廊セーフティエリア LV2
27

気がつけばまたここに倒れていた。いつ倒されたのか・・・もう記憶に無い。無数のザ・ペインが俺の体を通り抜けた瞬間頭にあの『声』が大音量で響き渡り全身に言い知れない何かが走り・・・気を失った。そのごクルセイドホロウが現れ一撃で葬られたのか、攻撃力がほぼ無いザ・ペインに鬨り殺されたのかはわからない。今はつきりしているのはもう立ち上がる力がなくなっている。このままなら間違いなく・・・ゲームオーバーだ。

それでいいだろう。もうあきらめて休もう

『声』はいまだ語りかける。俺の心を殺すために語りかけ・・・身をゆだねるしかなくな

「っ! いやだ・・・いやだ! 死にたく・・・死にたくなんて!!」
必死に最後の力を振り絞り『声』に抗うため・・・自分の腹に銃を突き付け・・・

「がぶっ」
迷わず引き金を引く。放たれた弾丸が自分の腹を貫く痛みが全身に走る。だがそれでとまらず2発、3発と自分に向けて何度も引き金を引く。弾がなくなったらおぼつかない手つきでリロードを行い再び引き金を引く。

もうやめよう。痛いだけじゃん？自分だけが辛いだけじゃん？

この自傷行為で自分のHPが減ることは無い。しかし、痛みは残る。・もはや理性ともいえない思考回路で自傷行為をひたすら続ける。だが、その程度の痛みではまだ『声』に抗うためには足りなかった。

この先にあるのは帰り道じゃないんだから

「っ
プリンガー！！！！」

俺はもうひとつの属性の銃撃魔法を自分に向けて放つ。無数の閃光が俺に向けて飛び込み全身を貫く。痛みで狂いそうになりながらもその痛みによって自分の意識を無理やり呼び戻す。

そう・・・やって・・・

また目・・・をそら・・・したって・・・

「8 / 24 5 : 30」

『声』は完全に消えうせた。MPをすべて費やしこれでもかというくらいに自分に撃ち込んだおかげで何とか気力を取り戻した・・・それでも普段の2割程度といったところだろう。このままだ30回廊を目指しても同じことの繰り返しとなる。

「エンチャントスキルを・・・」
だから最後の手段を使うことを決めた・・・これでたどり着けなければもう脱出の手段は完全に失われるだろう・・・でもやるしかない・・・

「生きて・・・帰る・・・理由なんて・・・後でいい・・・無いならないで・・・いいんだ」

自分に言い聞かせながら未だ重さの残る足取りでゆっくりと戦いの準備を始める。

第36回廊 追憶の痛み（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございます。

誤字・脱字・感想・ご指摘など、何かありましたら感想フォームにてよろしくお願いします。

「好きの反対は嫌いではなく無関心」っというどこで聞いたか忘れたような解釈を意識して書いてみました。

全体的話の中で最も重い・・・っていうか暗い話です。必死に生きようともがく自分と生きることを諦めた自分との葛藤を描くような感じにしようとしたらこんな風になってました・・・

第30回廊 痛み of 支配者

「8 / 24 9 : 00」 第39回廊 LV227

「すうー……はあー……すうー……はあー……」

必要な準備はすべて済ませた。静かに数回深呼吸をし最後に必要な覚悟と気力を全身にいきわたらせる。目指すは30回廊ただひとつ・

「エンチャントスキル……『風翔かざかけの加護』発動」

発動の宣言とともに全身を柔らかな風が包み込む。それを確認するともう一度深呼吸をして、力強く踏み出す……するとたった一歩踏み出しただけで数十メートルもの距離を一気に駆け抜ける。まさに風のように回廊を駆け抜けていく。

「おおおお……おおおお」

目の前にマスターデット達の集団に遭遇する。普段ならば視界に入れた時点ですぐさま迂回を選択する状況だが、今はそんな余裕もなければ必要も……ない。

ただひたすらにまっすぐ駆け抜ける。進路を妨害するように立つている奴は足に力を込めて強く踏みしめれば軽々とその頭上を飛び越える。そして視界に入れてから集団を駆け抜けるまで10秒とかかからなかった。その間……いや今現在ですらマスターデット達は俺の存在に全く気付いていない。何事もなかったかのようにただただ集団で立ち尽くしているだけだ。

これこそがエンチャントスキル『風翔かざかけの加護』の力……使用者の移動速度を強化し、かつ自分の存在を眩ます。この能力を使えば敵と一切戦闘を行わず高速で先に進むことができる。

この力はスペルガンナー自信が持つ能力ではない。エンチャントスキルとは武器や防具などのアイテムに付加されている能力の事。このエンチャントスキルを付加されているアイテムを装備、又は使用することでそのアイテムが持つ能力を使用することができる。

今使っている『風翔かざかぜの加護』は俺が足に装備している防具『Lost No.007』フレスヴェルクの羽』の力だ。『Lost No.シリーズ』俺はそう呼んでいる。・・・おそらくこの『LOW』の中で最強の能力を持ったアイテムだ。『Lost No.シリーズ』は手に入れた順に番号が一つずつ振り分けられる。表記を見る限りだと999種のアイテムが存在すると考えてもいいが・・・まあ現実的じゃないか。

ともかく俺はその『Lost No.シリーズ』の一つフレスヴェルクの羽を使って30回廊までの道のりをノンストップで駆けあがっている。これこそが俺の最後の手段・・・俺が持っている装備のエンチャントスキルの使用解禁。言葉にすれば簡単で・・・だけど重いリスクを背負う行動。

だが、フレスヴェルクの羽のエンチャントスキルだけ解禁したわけではない。むしろこの程度の能力なら使用を禁止する意味なんてないんだから。『風翔かざかぜの加護』の使用にかかるリスクは持続的にMPを消耗するだけ。移動しながら回復薬を飲めば済む程度のリスクなのだ。

「8 / 24 9 : 36」 第31回廊

・・・気付けばもう30回廊へ進むための光の柱の目の前に立っていた。40回廊から出発して40分足らずで30回廊まで到達・・・間違いなく過去最短の攻略時間だろう。だがそんなことはどうでもいい。ここでの失敗にかかるリスクを考えたらどんなに早くついても意味はないのだから・・・

「すうー……はあー……さあ行け……忘れるな……俺は生きたいんだ……」

喉を振わせ、音にして、耳に届かせる。その言葉の意味をその言葉の想いを。自身を鼓舞する……それでも未だ心に重い感情の塊を感じる。それが足と腕に枷をし、思考を鈍らせようとする。

。

「っ！！忘れるな！俺は生きたいんだ！生きたいんだ！」

また『声』が聴こえたような気がしてより強く叫ぶように自分に言い聞かせる。揺らぐ心を必死に支えゆつくりと呼吸を整えていく。

「……行くぞ」

「8 / 24 9 : 40」 第30回廊 マスターエリア

30回廊に足を踏み入れた途端全身に寒気が走る。この場を支配している空気がある。『声』を呼び起こそうとしているような気がしたがまだ耐えられる程度だ……あせることは何一つない。

「……来るっ！」

出現の前兆を感じとりすぐさま身構える。唐突に目の前の床に魔法陣のようなものが描かれ、そこから青白い巨大な塊が現れた。

ペインロード Lv0

情報はそれだけしか現れなかったが、それだけですべてを物語っていた。奴は最優先でこちらを精神から切り崩すならば、やるべきは先手必勝！エンチャントスキルを使う暇も惜しんでペインロードに銃口を向け引き金を

撃つのか？

「えっ……？」

引き金を引くことができなかった……なぜなら今目の前に居る……いや居たはずのペインロードだった青白い塊はどこにもなく。目の前にいるのは青白いが人の形をした……どこか見覚えの

撃つのか？

『声』が響く。先ほどと同じ問いを投げかけるが俺の内側から聴こえる『声』じゃない……目の前にいる奴から

俺を撃つてそのあとどうする？

人の形をしたそれはなおも俺に問いかける。ノイズ交じりの『声』そしてあいまいな輪郭だが見覚えのある……

「あ……」

俺を撃つてそのあとどうする？帰っても居場所なんてないのに

気付いた……気付いてしまった。その『声』その姿……誰よりも近くで見て聞いて感じている存在……

今そこにいるのは自分だ

「うっ!？」

目の前の存在を認識したとたん全身が震えだす。まるで体中の血液が凍ったかのように芯から身体が冷える・・・寒い。

「あっがつ・・・ぐあー！」

動悸が激しくなり息をするのがどんどんつらくなる。耐えきれずに両肩を強く抱きその場に崩れ落ちるように両膝をついてしまう。

現実に帰ってどうする？意味ないだろ？

『声』が執拗に俺の心をえぐる。一番聞きたくない言葉を・・・触れられたくない場所を問答無用で蹂躪する。意識が少しずつ薄れ始める・・・このままでは二の前だ・・・

誰が望んでいるでもないこんなこと・・・疲れただろ？もういいだろう？

否定・・・できない・・・それが事実だと解っている。解っているから抗えない・・・

タタンッ

「っ・・・忘れるな！」

最後の力を振り絞って意識を呼び起こす。手にした二丁の銃を自分の両脇に突きつけありつたけの力を込めて引き金を引く。撃ち出された二発の弾丸はそれぞれ両の脇を貫き地面にめり込む。

痛みが全身を駆け巡り支配する。だがそれが凍りついた身体を溶かすように意識が戻り・・・暴走を始める。

「知るか知るか知るか！そんなこと今はどうだっていいんだ！今必要なのは生きたいってことだけだあ！！」

半狂乱になりながら立ち上がり再び銃を突きつける。ペインロード・

・いや自分自身に

「エンチャントスキル『アルス・マグナ』発動!!!」

自分が出せる限界いっぱいの叫び声でエンチャントスキルの発動を宣言する。すると右手の銃から無数の魔法陣が飛び出し展開してゆく。そしてそれらの魔法陣はまるで時を告げるかのように長い針がカチツカチツとゆっくり動いてゆく。

「続いてエンチャントスキル『コードシフト』発動!全属性を火属性に変更!」

続けて宣言したエンチャントスキルに呼応するように左手の銃から煌々と紅い光が発せられる。

撃つんだね?後悔するよ?

「だまれ!知るかって言っただろーが!!銃撃魔法『ダークブリンガー』!すべて消し飛ばえ!」

かけられた最後の『声』を振り払いもう一つの属性の銃撃魔法『ダークブリンガー』を発動させる。『LWO』に存在する属性は火・水・風・地・雷・光・・・そして闇の合計七つ。それらの属性には各々特徴があるのだが闇属性・・・その銃撃魔法の特徴は至って単純、ただただ攻撃力が高いのだ。

風属性のようにDOTがあるわけでもなければ他の状態異常を引き起こすでもなくただおかしいほどに攻撃力が高いのだ。単純計算でも一発の『ダークブリンガー』で『ストームブリンガー』数発分を優に超えるダメージを叩きだすことができる・・・DOTを含めてしかし、それほどの高い攻撃力を持っている『ダークブリンガー』だが使える場面は極端に少なく・・・言ってしまうえば使い勝手がとてつもなく悪いのだ。なぜならばほぼすべての敵モンスターが闇属性に対して耐性や無効・・・果ては吸収を持っているのだ。特にゾ

ンビのようないかにもな敵は闇属性の吸収持ちの代表格のようなくらいだ。

どんなに攻撃力が高くてもそれが無効や吸収されては意味がなくなるため地雷呼ばわりされる属性だが、今の俺にはその弱点は存在しない。

左手に持った銃『Lost No.002』アカシック・レコード』のエンチャントスキル『コードシフト』。これを発動させた後、すべてのスキルの属性を火・水・風・地・雷の内任意の属性を自由に選択して発動することができる。つまりたとえ相手に耐性のある属性しか持っていないくてもこのエンチャントスキルを使えば弱点を突くことすら自在なのだ。ただし、『コードシフト』を使うに当たってのコストには問題がある。属性を変えて使う場合スキル発動に必要なMPが3倍になるという問題だ。どんなに弱点が突けると言ってもMPの消費が3倍になっては利点はほぼ内に等しく使い勝手に困るエンチャントスキルのだが・・・一つだけ例外がある。

「消えろっ消えろっ消えろお！俺は死にたくなんかないんだ！俺を惑わすなあ！」

火属性となった『ダークブリンガー』は無数に展開された魔法陣から赤みを帯びた黒い閃光となって何十、何百と放たれ降り注ぐ。その数はヨルムガンドに放った『ストームブリンガー』よりもはるかに強力で・・・遙かに圧倒的な数の弾数が放たれている。消費MP3倍にも関わらず『ダークブリンガー』の発動数は『ストームブリンガー』のそれを遙かに上回っている。

これこそが俺が持つ最強の武器・・・『Lost No.001』『アルス・マグナ』のエンチャントスキル『アルス・マグナ』。俺が最初に手にした『Lost No.シリーズ』にしてチート中のチート武器だろう・・・。

銃とエンチャントスキル・・・両方が同名である力はまさに最強。

『スキル発動の消費MP、及び冷却時間をすべて0とする』・・・それが意味する効果は途方ないものだ。どんなにスキルを使ってもMPが減ることはなく、一度使えばもう一度使うまで長い時間を要するような強力なスキルを何度も使い放題にさせる。一体これ以上の能力がどこにあると言えるだろうか？

アルス・マグナ・・・確か錬金術に關係する単語だった気がするが・・・どんな意味だったかはいまいち思い出せない。しかし、今繰り広げられているのはまさに錬金術の至高ともいえる光景だろう。

際限なく湧き出る魔法陣。そこから放たれる無限に等しいエネルギー。ただ一つの対価を糧にわずかな時・・・その至高の力を手にすることができる・・・

そしてそのわずかな時は終わりを告げた。ひたすら展開を続けた『ダークブリンガー』の魔法陣は消え、赤みを帯びた黒い閃光も撃ち尽くされた。後に残るのは『ダークブリンガー』によって穿かれ、巻き上げられた土煙りと・・・

そ・・・れなら・・・かつ・・・て・・・に・・・

断続的に聴こえるノイズの激しい『声』。すべて聴きとることができず、完全に聴こえなくなった時には撒き上がった土煙りはすべて失せていた。

「鏡・・・か」

最後に残っていたのは粉々に砕け散った鏡だった。その鏡も音もなく消え失せ何一つ残ってはいなかった。

終わったのだ・・・抉られた傷をも省みずただひたすらに突き進みこの30回廊を制覇・・・

「あぁっ・・・！」

気が抜けたとたん再び全身に寒気が走る。確かに奴は倒した・・・だがそれは心の奥底にいたあの『声』を奥底にねじ伏せ、再び心の奥底に追いやったにすぎない。アレはすべて俺が考えていること思っていること・・・眼をそらしていたまぎれもない事実そのもの・・・

「あっ・・・くっ・・・」

がくがくと目に見えて震えだした足を必死に押さえながら一歩・・・また一歩と歩きだす。視界は揺らぎ思考はほぼ完全に停止してしまってもうただ前に歩くことだけしか考えられなくなっていた。

「8 / 24 9 : 58」 第30回廊 セーフティーエリア Lv
230

なんとかここまでは来れた・・・しかし精神状態はどう見ても限界を軽く超えている。このまま倒れたらもう立ち上がれない・・・そんな感覚もあるが、もう意識を保てない。
静かに目を閉じ、そのまま床に倒れるように・・・

「だっ・・・誰!？」

唐突に耳に届きふと感じた・・・一体いつ以来だろう・・・自分以外
の声を聞くのは・・・

「・・・えっ!？」

遠退いて居た意識が一瞬にして引き戻される。銃で腹を撃ちぬくよりも強烈で鮮烈な衝撃が全身に駆け巡った。自分以外の声・・・つまり!

第30回廊 痛みの支配者（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございます。

誤字・脱字・感想・ご指摘など、何かありましたら感想フォームにてよろしくお願いします。

なんていうか・・・今回は長い・・・我ながら長いものとなったなあ・・・っと感じております。正直前後編で二つに分けるってことも考えたのですが分けどころがなかったので思い切ってまとめました。

ここまでの長々としたものを読んでいただき本当にありがとうございます。

第29回廊 もう一人のプレイヤー（前書き）

ここにきて初の新キャラ・・・流石に主人公一人だけで話を進めるのにもこのあたりが限界でした。

第29回廊 もう一人のプレイヤー

「8 / 24 9 : 58」 第30回廊 セーフティエリア

ゆっくりと視線を上げ今聞こえた声の主を見る。視界に入ったのは一人の人物・・・背格好や雰囲気からたぶん自分と同年代の女の子だということは解った。

だけど大事な今は目の前にいる子が誰かとかどんな子かとかじゃない・・・『目の前に自分以外の誰かがいる』という事実だ。俺は今日の・・・今の今まで『LWO』に残っているプレイヤーは俺一人だけだと思っていたが・・・

「あつ・・・あの」

女の子が声をかけてくる。「今は情報が必要だ」と少しずつ動き始めた思考が出した結論に従って反応しようとするが、自分にとて一っだけ・・・大問題を抱えているのを思い出してしまった。

「
」

声が出ない・・・決して喉が潰れたわけでも言葉を忘れたわけでもなくただ単に・・・人と喋れない。

もともと人と話すことが苦手な俺はこのゲームに来てから更に人と話すことがなく・・・ここ最近に至っては他者と一度も話していないのだ。そんな状況で久方ぶりに訪れた他者との会話・・・とてもじゃないができるわけがない。何より相手は女の子で・・・その・・・物凄く・・・可愛い。

まっすぐ伸びた綺麗な金髪。透き通るような碧眼。目や鼻も整っていてお人形見たいとはまさにこのことだと初めて理解した。

そんな相手とまともに会話することなどできない俺は無意識のうち

に視線が再び下をむき首の後ろに垂れて居たフードを目深にかぶる。

はつきり言つて情けない・・・自分のことだが本当に情けない。独り言なら飽きるくらいブツブツブツ言つていられるのに他人と向き合つたらすぐこれだ。何より今はそんなことしている場合じゃないのに・・・

「あの大丈夫ですか？気分・・・悪いんですか？」

「あつ・・・えつと・・・大丈夫・・・です」

俺の無意識の行動を見て心配になったのか声をかけてくる子に対してようやく最低限の受け答えを返した。頭の中がぐるぐるんし始める・・・今さっきまであつた虚脱感はもう感じられなくなり、その場に倒れこんで気絶するような心配はなくなつたが・・・正直今すぐこの場に倒れこんでしまいたいという衝動にかられている。

「・・・他にも・・・誰か・・・いますか？」

「いいえ、ここには私以外誰も・・・」

なんとか言葉を紡ぎますが、たったこれだけでも俺の心臓にはとてつもない負担だ。だがまあとりあえずこの30回廊には彼女一人のようだ。しかしこれでももしかしたら20回廊や10回廊のセーフティエリアにも人がいる可能性が出てきたわけだ。他にも聞きたいことはいくつもあるが問題は俺にそれを聞き出せるだけの会話ができるかどうかなんだが・・・

「あつ！私はアリスつていいいます。職はハーヴェスターです」

俺が考え事を始めようとした時彼女　アリスが名乗ってきた。そういえば自己紹介もなんもしていなかつた。しかしハーヴェスターがこの回廊に一人でいるのはかなり不自然に思えた。

たしかハーヴェスターは魔法系職の中でも抜きんできた回復魔法と支援魔法を持っており防御力も魔法系職の中ではトップクラスで同レベルならスペルガンナーより上なくらいだ。だけど反面攻撃能力は皆無で物理攻撃は当然、魔法も攻撃系のもは一切ないというまさ

に特化職。PTならばこれほど優秀な職は早々ないがソロなどほぼ不可能。そんな職の彼女がこの高レベルダンジョンである喪失の回廊の30回廊にどうやってきたのか……。

「……あつ、その……ベイル……スペルガンナー……です」
危うく自分が名乗るのを忘れるところだった。とりあえずどうしてここに居るのかという疑問は（可能なら）おいおい聞くでしょう。どうせ後24時間は何もできないんだから。

なにはともあれただ立っているだけなのも……肉体的には疲れなけれど気分的に座っておきたい。会話が続かないことにおろおろし始めた彼女をしり目に近くの壁に寄り掛かるとそのまま床にドカッと座り込む。それを見たアリスはまた心配そうな顔をしてこちらに歩み寄ってくる。

「あの本当に大丈夫ですか？ やっぱりどこか悪いんじゃない」

「いえ……本当に大丈夫です……ただここまで来るのに少し……
・疲れただけです」

なんだかんだいいながら少しずつだが話ができるようになってきた。これで当面の心配はなんとかなる……と思う。こうしている間にも時間は刻々と過ぎて行くが、今俺にできるのは彼女と話をし、情報を少しでも得ること……たったそれだけだ。

「8 / 24 13 : 06」

とりあえず今後は彼女と一緒に回廊の脱出をすることになった……まあ当然の結論か。そのついでになんで彼女がここにいる理由も聞いた。彼女はもともと知り合いとPTを組んでつい最近発見したこのダンジョンに潜ってきたメンバーの一人だったらしい。PTのレベルは平均Lv110ほど……二度目のデスゲームが始まる前の回廊なら適正レベルのPTだ。彼女自身もLv97と決して低いレ

ベルではないしハーヴェスターならそのレベルでも十分回復として
役立てる。それで意気揚々と21回廊まで突き進んでいったが、そ
こで壊滅的な打撃を負ったようだ。確かに21回廊から29回廊
までは敵のレベルこそ大したことはないが厄介な敵が多かった。そ
して地上への帰還ポイントのある20回廊まで戻ろうとしたけど彼
女以外はたどり着く前に死んでそのまま地上に叩き返されたわけだ。
彼女自身もやられる直前に一度目のデスゲームが終了して・・・二
度目のデスゲームが開始されてしまった。現行のルールに則り、回
廊から抜けられなくなった揚句20回廊へも逃げ切ることができず
死んでしまいこの30回廊のセーフティーエリアに叩きだされてし
まった・・・ということらしい。

これで納得がいく・・・が、これは彼女にとって不運だとしか言い
ようがない・・・ハーヴェスターではよほどのことをしない限りソ
ロで脱出など不可能だろう。

・・・しかし、たったこれだけの内容のためにすでに3時間も経過
している。それはなぜか？単純に俺がうまく会話を進められなかつ
ただけではなく。

「ベイルは一人なの？」

「ベイルはどうやってここまで来たの？」

「ベイルはこのデスゲームについてどう思う？」

「ベイル。どうしてフード被っちゃうの？」

ねえベイル ベイル ベイル

などなど・・・とにかく話が横道にそれたり矢継ぎ早に次々と質問
を投げかけられる。しかしまあ・・・良くこれだけ喋れるなとわず
かだが羨ましく思う。彼女も一人ぼっちで脱出の手段もない詰みの
状態でおよそ一週間も居たんだし、人と会えたのてうれしくなるの

も仕方ないのだろう。ただ相手が俺ではるくに会話も成立しないわけだが・・・何より答えづらい質問がやけに多い。

「ねえ・・・さっきからずっとそうしてるけど・・・先に進まなくていいの？」

ここにきてようやくその疑問に辿り着いたようだ。まあ当然の帰結だし、これは答える必要がある。成り行きではあるがこれから一緒にここを脱出する仲間なのだから

「・・・自分は今ある理由で明日の10時までには戦うことができません。出発は明日の10時からにしますのでその間に休むか準備をしておいた方が・・・いいと思います」

「そう・・・解ったわ」

今は無理・・・現在の俺は24時間の間全くの無力なプレイヤーとなっているのだ。それこそがエンチャントスキル『アルス・マグナ』を使ったことによるリスク・・・対価だ。

『アルス・マグナ』の能力でわずかな時間チートとも呼べるほどの力を振うことができる代わりに、発動後24時間はすべてのスキルが使用禁止となり銃も撃てなくなる。更に俺自身のステータスも実質0となるのだ。だが、あれだけの力を行使できるならばリスクなんて軽いと見ることもできるが・・・流石にそこまで楽観視できない。

『Lost No. シリーズ』の事についてはあまり触れたくないので伏せたためあまり十分な説明ではなかったが、彼女はそれで納得をしてくれたようだ。

「8/24 22:14」

あの後もずっとアリスと話を・・・というか一方的にアリスの話を俺が聞き続けて居た。最初はこの回廊について色々聞かれていたの

だが、途中からアリスが経験した『LWO』での出来事・・・つまりは世間話になっていた。

聞いているだけとはいえ流石に疲れる。だが、アリスは永遠と喋り続けて・・・さつきようやく喋り疲れたのか静かに寝息を立てて眠ってしまった。「女の子と言つのはどうしてこうも喋るのが好きなんだろうか？」なんて会話が苦手な俺はつくづく思ってしまうわけだ。

それにしても・・・

「・・・すう・・・すう」

「うう・・・」

すぐ真横で可愛く寝息を立てるアリス・・・いくらなんでも無防備過ぎるだろう。特にどうというわけでもないのに物凄く眼のやり場に困ってしまい視線が泳ぐ。人と話すことがほとんどなかった俺にとって他人・・・それもこんな可愛い女の子とこんな近くで話しておまけにこんな無防備な姿までさらされる・・・とてもじゃないが思考が追いつかずどう対応していいかわからない。

そんなことなく居心地の良いような悪いような空間から離れるための理由として、今の内に一つやっておきたいこと・・・確認しておきたいことに取り掛かる。

眠っているアリスを起こさないようにそっと立ち上がり静かに歩きます。向かう先は29回廊への扉・・・

「8 / 24 22 : 16」 第29回廊

別に彼女を置いて先に行こうだとかそういうわけではない。そもそも本当に今は全く戦えない状態なんだからどんなに頑張ったって先に進むことは不可能。今やっておきたいこと・・・それは回廊の自身の確認だ。

「ここ・・・前と構造が全くおんなじ」

目の前に広がる光景・・・そこはまるで日本の城を彷彿とさせるような塀だ。瓦を乗せた屋根を持つ壁の高さはおよそ4メートルほどでそれが行く手を阻み迷路のようになっていて。ここはかつてここを訪れた時と同じ回廊・・・の構造だ。高い塀に囲まれたこの回廊には鎧武者たちが待ちかまえているこの回廊は普通なら迷路のように入り組んだ通路をひたすら突き進み敵と遭遇したら片っ端から倒すという基本的な迷宮ダンジョンなのだが・・・実は物凄い裏技的攻略方法　この塀に登るという至ってシンプルな攻略方法がある。そのまま道を進めば敵との戦闘はどうあがいても免れないが、この塀の上を走れば敵との遭遇率は格段に減る上敵との戦闘を回避することも可能となる。ただしここには高い櫓から弓がこちらを狙ってくるため塀の上に立てば良い的になってしまう。まあそこはフレスヴェルクの羽の力を使えばどうとでもなる・・・が。

「とりあえず戻るか・・・」

今回はその手段を使うことができない。これは俺一人が強引に突破することによって成立する裏技で今は俺一人ではなく彼女がいる・・・流石に彼女に同じことをしろなんて無茶を言えるわけもない。敵の情報も少し調べて置きたい気持ちもあるが回廊の構成が同じならば出現する敵もほぼ同じ・・・奴らだろうからとりあえず後回しだ。

「8 / 24　22 : 25」　第30回廊　セーフティーエリア

・・・さて、帰ってきたは良いがここで別な問題が発生する。時間も時間だし早めに休んで明日万全の態勢で臨みたい・・・が！問題はどこで休むかだ。

正直さつきまでいたアリスの隣なんて選択肢はない！とてもじゃないが無理だ・・・ってか休まる気がしない。かと言って露骨に離れすぎるのもなんとかも・・・

「・・・はあ」

結論として出たのは隣でもなければ遠くでもなく・・・中途半端に距離を置いた壁にまた背中を預けそのまま寝ることにした。フードは・・・少し邪魔だがこの方が落ちつくからそのまま寝ることにした。それこそが人との距離を置いていると露骨に表現していると解つていても外せない・・・本当に情けないと思う。それでもこの程度の自己嫌悪ですむならまだいいか・・・今はとにかく休んで先に進むことだけ考えよう・・・

「・・・そういえば『声』・・・聴こえなくなったな」

ふと出たつばやきを最後に静かな・・・深い眠りについた。

第29回廊 もう一人のプレイヤー（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございます。

誤字・脱字・感想・ご指摘など、何かありましたら感想フォームにてよろしくお願いします。

ついに本作ヒロインのアリスが登場しました！そしてこれかも続々と新キャラが！？

・・・ってことになるかどうかはこの先を読んでいただければそのうち解ります。

第28回廊 レベルと心の溝（前書き）

- 30回廊で出会ったアリスと共に20回廊を目指すこととなったが
-

第28回廊 レベルと心の溝

「8 / 25 8 : 49」 第30回廊 セーフティーエリア

「っ!?!?」

眼が覚めた・・・そりゃもうぱつちりと・・・これを寝覚めが良いといふべきか悪いといふべきか議論の余地がありそうだが、それは今は避けとしてそろそろ状況を確認しよう。

時間は今8時49分・・・つと50分になったか。あの後すぐ眠れただけだから睡眠時間は大体10時間ちよい、十分すぎるほどよく寝れたと思う。とはいってもこの仮想の肉体じゃいくら起きてようが寝てようが変わりないがやっぱり精神的にも十分な睡眠がとれたのはいいことだ。『アルス・マグナ』のペナルティ解消まで後1時間程度とちょうどいい時間にも起きてこられたわけだが・・・

・・・いい加減現実に目を向けよう・・・目が覚めて最初に見たものに驚きすぎて思いつきり身体を起こしたら腰かけて居た壁に後頭部を思いつきりぶつけた。思いつきりぶつけたものの頭は全く居たくはないんだが・・・問題は最初に見たものだ。

「びつくりした・・・頭大丈夫?」

「・・・平気・・・です。問題ありません・・・はい」

目を覚ましたら彼女が アリスが居た・・・それも物凄く間近で目があった。おそらくアリスが俺の顔を覗き込んでいたところで目を覚ましてしまったんだろうが・・・

近い・・・本当に近いんだ。目が覚めてすぐもそうだが、現時点でも近すぎるんだ。ただでさえ人と顔を合わせるのが苦手なのにこんな間近で・・・いやでも目が覚めてしまう。頭の痛みよりそれが原

因で鼓動の早くなつた心臓の方に意識が集中する。

「本当に？すごく鈍い音したけど・・・っとそうだ。おはようベイ
ル」

「おっ・・・おはよう・・・ございます」

とりあえず挨拶だけはなんとかできたけど・・・状況的にやばい・・・
ってか辛い。顔上げた状態で向き合ってるから視線を合わせるし
かない・・・

「ってかなんでこんなに近いの！？」なんて言えるわけもなくただ
ただ沈黙が過ぎること約十数秒、ようやく離れてくれたため心の中
でそつと安堵のため息をついておく。

「8 / 25 8 : 53」

さて、気持ちを切り替えて20回廊目指すための準備に入ろう。と
りあえず今まで通り回復アイテムをありったけ補充して・・・装備
の見直しも必要だ。まあこの程度1分もかけずに終わってしまうこ
とだが・・・肝心なのはそんなことよりも彼女の方だろう。

「・・・これから回廊を抜ける為に・・・いくつかお願いがありま
す・・・まずPTの申請します」

PT申請・・・RPGゲームの基本中の基本ともいえるシステム。
複数人のキャラクターとPTという一つの枠組みに入ること様々
な恩恵を受けるためのシステム。この『LWO』では最大6人まで
がPTとして組むことができる。同じPT同士ならばHMPを始
めとした簡易ステータスの閲覧と自分以外のPTメンバーの現在位
置を把握することができる。他にもいくつか機能はあるが特に思い
出す必要もないか・・・というより・・・

「PT申請の受理確認・・・これで互いの位置が解るわけですが・・・

俺にとつて『LWO』初のPT編成だ・・・我ながら本当にあきれ
る。丸2年もこのゲームに居続けて居たのにPTを組むのが初めて
なんて・・・。そんな思考をよそに追いやるために表示されたPT
メンバー　アリスの簡易ステータスを確認する。HP、MPに・
・レベルが97と・・・

・・・あれ？レベル・・・？やばっ！

「・・・」
レベル表記がされる事を初めて知った俺はアリスの顔をそつと覗く
と案の定・・・物凄く驚いている。というか完全に絶句してるし・
・まあ当然ではあるよな・・・記憶が確かなら最高レベルは150
前後だったはずだし、そこから考えれば200代なんて破格のレベ
ルだろう。

「・・・あの・・・これから先の話・・・して大丈夫・・・ですか
？」

「えっ？・・・あつはい！」
圧倒的な力の差が生みだす溝・・・その溝を感じてしまうと物凄く
居たたまれない気持ちになる。今すぐにでもこの場から逃げ出した
い・・・一人でさっさと行ってしまいたいという衝動にかられるが、
その気持ちをなんとかこらえて話を進める。

「・・・これから次のセーフティーポイントのある20回廊まで行
きますが・・・一つお願いがあります」

「お願い・・・？」

言葉をそのまま返すアリス。ってか何気ない仕草が物凄く気になる・
・ただ首をかしげているだけなのに直視できないほど恥ずかしく
なる・・・って！意識それてるし！でもそらしたくもなる・・・正

直こんな提案普通はしないし、やるもんでもない・・・けど

「20回廊・・・いえ、この回廊を抜け出すまで戦闘はすべて自分がやります・・・だから戦闘に参加しないでいいです。もちろん回復などの補助も一切必要ありません」

「えっ？つでもそれじゃ・・・」

自分で言っておいてなんだがとんでもないことを言っているものだ。「邪魔だから手出しするな」・・・そうとすることもできる発言・・・というかそういうつもりで言っている。今の今までソロで戦い続けた俺にいきなり誰かと協力して戦うなんて無理難題だ。確かにある程度の敵ならば協力した方が良さだろうが、ここはかつての『喪失の回廊』を超える超難易度のダンジョン。急増のチームワークでは変なミスを生み、逆に危険が増えてしまいかねない。ならば多少負担が大きくても今まで通りのスタイルで戦うのがベストだ。もちろん彼女へのフォローは最大限するつもりだが・・・

「問題ありません・・・回復や補助はすべて自分自身のために使ってください」

「でつでも・・・」

彼女もやけに食い下がるがこれ以上言うてくることもないと思う。何せ俺のレベルを見てしまったんだ・・・俺の言いたいことも察しただろう。まあそれで印象が悪くなるのは仕方ない・・・もともと人付き合いが苦手なんだから今更他人の顔色見て「一緒に頑張りましょう」とかそんなこと言う余裕もない。

そのあとは何とも言えない沈黙が続く。場の空気を明らかに悪くしてしまつたが俺にはどうしようもできないし変える気も気力もない今はただ『アルス・マグナ』のペナルティ解除を待つて20回廊を目指すだけだ。

時は満ちた。『アルス・マグナ』の発動ペナルティが解除されたのを確認した俺はアリスを連れて29回廊へと入った。目指すは20回廊のセーフティーエリア。問題はどれほど時間がかかるか……だと思っ。

「……では行きます。ついてきてください」

「えっと……はい」

最低限の指示でそのまま迷路を歩き始め、アリスがそのあとをついてくる。昨日より明らかに口数が減っているがそれを気にする余裕もないし、気遣うつもりもない。俺はただ俺ができることをやるだけ。

「8 / 25 10 : 21」

出発の時の会話　ともいえない最低限の言葉を交わした後から一度も話さず黙々と迷路を突き進む。時に右へ時に左へ曲がり、時には頭上にそびえる檜の位置を気にしながら黙々と突き進む。当然ではあるが闇雲に進んでいるわけではない。黙々と淡々と……確実に28回廊への道を進んでいる。2年もの間この回廊をひたすら練り歩き続けた俺は迷路の攻略を感覚的に早く抜けることができるようになってる。

ひたすら積み上げた経験が感として働き、より敵の少ない道を可能な限り最短のルートで突き進んでいる。その結果今のところ敵とは一切遭遇せずに大体回廊の真ん中あたりまで来たと思う。このまま順調にいけばもう20分ほどで次の回廊へ行ける。

「っ！止まってください」

……が、当たり前だが早々うまくはいかないようだ。微かに道の奥から聞こえるカシャツカシャツという鎧同士が合わさる音……

間違はなく奥の角の向こうに敵がいる。音だけでは数は把握できないが、おそらく数は4から6だろう。緊張で身体が固くならないよう小さく・・・ゆっくりと深呼吸を2、3度繰り返すと両手に銃を取り出す。

「・・・奥に敵がいます。危険ですので離れてください。ただしできれば見える場所にいてください」

機械的にそれだけ言い残すと走り出し角の奥に居る敵を視認。当然のことながらスキルを使い相手の情報を確認する。悪鬼武者Lv163・・・刀持ちが3の槍持ち2・・・合計5体、予想通りの敵だ。

この21回廊から29回廊に居る敵はこの悪鬼武者のみで他の種類の敵はいないが、こいつらがある意味この回廊で最も厄介な敵なのだ。普段の俺なら敵を確認した時点で距離を置いて銃撃による遠距離攻撃で攻めるが、今回はあえて悪鬼武者たちのグループのど真ん中に突っ込む。

「ぐおおう！」

刀を持った悪鬼武者の1体が急速に接近する俺の存在に気づき、俺の動きに合わせるように袈裟掛けに刀を振り下ろしてくる。それを上半身だけ左に逸らしながら紙一重で避け、そのままその悪鬼武者の真後ろ。5体の悪鬼武者たちのど真ん中に入り込む。ここからが俺の戦い・・・俺がこの回廊で磨きぬいた最も得意とする間合い

近接射撃戦闘術。確かガン⇨カタなんて言われてた気がするけどその名称は使わない・・・ってかアレって一応架空の戦闘技術だったと思うし、銃対銃を想定したものだったと思うし・・・何よりこの戦い方の最大の特徴は自分で近接射撃戦闘・・・なんて言っておきながら射撃をほとんど行わない・・・というより攻撃の頻度が圧倒的に少ない。

「ぐおお！」

「お、おおう！」

突如突っ込んできた敵に対して悪鬼武者たちは素早く自分の獲物で敵に斬りかかるが、一太刀二太刀三太刀・・・何度攻撃を重ねようと敵に当たることはない。それどころか敵を斬ることに意識が生き過ぎて周りにいる仲間を気づつける羽目となっている。

・・・狙い通り行動に揺らぎが出たことで悪鬼武者たちの連携を崩すことに成功した。だけど、それも一時の混乱・・・この悪鬼武者たちの連携力ならばすぐに落ち着きを取り戻して隊列を整えて反撃に出てくる・・・が！

「・・・そこっ！」

悪鬼武者たちが一旦攻撃の手をやめて一斉に間合いを取ろうと後ろへ下がったところを見逃さず、その中の1体との間合いを一気に詰め銃口を押し当てる。

狙いは悪鬼武者たちが来ている鎧の継ぎ目・・・間髪置かずに連続で5回引き金を引く。銃口から飛び出した弾丸は鎧の継ぎ目を通り悪鬼武者の体内を一直線に貫くと悪鬼武者から力が抜け仰向けに倒れる。

まず1体・・・これが俺の近接射撃戦闘の形。敵の攻撃を回避し隙をついて一撃必殺の攻撃を繰り返す・・・ただそれだけ。

「8 / 25 10 : 46」

その後も全く同じよう力で敵の攻撃を回避しては弱点をピンポイントで集中攻撃を繰り返し、一体一体確実に仕留めていった。すべての悪鬼武者を屠ったあと、残心を取りつつ別の悪鬼武者が来ないかを警戒したが・・・その心配はないみたいだ。

「・・・ふう」

一息つくと・・・アリスの事を忘れてたのを思い出す。慌てて周りを探すと・・・曲がり角の陰でぼかんと棒立ちになっていた。

・・・これもやり過ぎ・・・なんだな。常識的な戦い方でないのはある程度自覚はしていたが・・・相当の様だ。何よりこの敵が変わっていないということは彼女がいたPTはかつての悪鬼武者・・・確かLv115前後だったはず。それを相手に6人で挑んで全滅したにも関わらず、俺はそのレベルを遥かに超えるLv163の悪鬼武者を単騎で倒してしまっただ。それも5体同時に相手にして。彼女は今、俺の力を恐怖として刻みこんでいると思う。それが少しずつ・・・確実に、互いの関係に大きな溝を生むだろうけど構わない。仕方ない。今更誰かに媚を売って関係を保とうとは思わない。彼女とだつてここを抜けるまでの間柄にすぎないんだから・・・

「あ・・・行きましょう・・・」

ぼそぼそと聞こえるか聞こえないかのギリギリの音量でアリスに伝えると先へ進む。アリスは何かいいたそうに口を開いたが結局何も言わずにそのまま俺の後を突いてくる。

「8/25 11:17」 第28回廊

結局29回廊ではあの戦闘以外一度も敵とは遭遇せずに28回廊への道を見つげる。ペースとしてはかなりローペースではあるが一応進めて居るから良しとしよう。問題は20回廊のマスターエリアに何時着くか・・・だ。正直『アルス・マグナ』を使う可能性も考えてどんなに遅くても今日中にはそこまで着きたいところだ・・・

「っ・・・来た」

早く行きたいと焦る気持ちが湧き始めたところにちょうどよく敵の

接近に気付く。素早くアリスに動かないよう手だけで指示して銃を取り、敵へ一気に強襲をかける。

「・・・っ!!」

奥に居た悪鬼武者は刀持ち1、槍持ち2の合わせて3体だけ。しかも未だこちらに気付いていない。チャンスとばかりに槍を持った悪鬼武者の背後に駆け寄り素早く鎧の継ぎ目に銃口を押し付け弾丸を撃ち込む。敵が気がついた時にはすでに1体目を倒し、次の標的を絞っていた。反射的に一度間合いを取ろうとする悪鬼武者の行動はこちらのつては好都合。素早くもう1体の槍持ちに接近をし、相手が反撃できないうちに狙いを定めて

「きゃああああ!」

「っ!?!」

・・・この時俺は大事なことを忘れていたんだ。今の俺はソロじゃない・・・俺の後ろにアリスがいて、そのアリスの悲鳴が今聴こえた。それはつまり・・・

「・・・くそっ!」

絶好のチャンスを棒に振って詰めた間合いを一気に開く。その隙を見逃さなかった刀持ちの悪鬼武者の的確な一太刀が俺に降りかかる。反射的になんとか直撃は避けたものの悪鬼武者の攻撃力の高さとしてペルガンナーの防御力の低さがHPに如実に出てしまったがそれでも足を止めるわけにはいかない。

一気に半分近く削られてしまったHPを意識の外に追いやりアリスのもとに駆けつける。そこで見た状況は最悪のものだった・・・

第28回廊 レベルと心の溝（後書き）

ここまで読んでいただきありがとうございます。

誤字・脱字・感想・ご指摘など、何かありましたら感想フォームにてよろしくお願いします。

やや中だるみな話になってしまいました・・・特にアリスの口数すくなっ！って感じになって何とも言えない・・・

ソロとPTだとやるのが同じなように意外と違う。その辺を履き違えると色々と問題とかが出てきますね。

まあリアルのネットゲームではこんな突出した個人プレーってできるものじゃないんですがそこはご愛敬と言う感じで。

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/n0694x/>

たった一人の英雄伝説～14日間のデスゲーム～

2011年11月11日16時59分発行