

---

# Skill Force Fantasy

八草 頼

---

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】

S k i l l F o r c e F a n t a s y

### 【Nコード】

N 7 4 9 7 X

### 【作者名】

八草 頼

### 【あらすじ】

重度のネットゲーマー、斗光新トウクニは、ある日自室からログインすると自らが妄想したゲーム世界へと転移してしまう。そこはスキル力が行動を支配するスキルフォースファンタジー。ここでは同じように原因不明の力で飛ばされた数千人ものプレイヤーたちがすでに攻略を開始していた。自らが考えたゲームバランスを崩壊しかねない凶悪なスキルが猛威を振るう中、斗光新ことコウトはゲームの創造主たる自分にしか知りえない攻略法でそれに対抗する。第一章マナー編終了しました。

## プロローグ

なすすべもないまま驚きに硬直した体を、無慈悲な一撃が貫いた。

人体を刺し貫く音が暗い森に響き渡る。それは全身が総毛立つようなおぞましき。

殺戮者は標的を喰らった後、禍々しいオーラを纏う剣を手元に引き抜く。

すると対象の人型シルエットは赤のエフェクトとともに消失し、ガラスの破片のようなものが飛散した。

狂気の刃がまた一つ、命を散らしたのだ。

「……………う、うわあああつ！」

一瞬間をおいての絶叫。それは何が起きたか、脳が理解するまでのタイムラグ。そして同時にこれから何が起こるのかも理解する。

仲間の死を目の当たりにしたプレイヤーたちは、死を覚悟するとともに自分たちの不運を呪った。

視界の悪い森の中、剣を手にした二人の男性とヒーラー系の衣装を身に纏った女性が悪魔の剣と対峙していた。

脱初級レベルの四人パーティーがとある森に稼ぎのため入ったところ、どこからともなく現れた黒の騎士。

その正体は人喰いと通称されるA級の賞金首であり、その由縁はバランスブレイカーと呼ばれる武器の一つ、マンイーターを所持する事にある。

人間に対して絶対的優位なスキルを持つマンイーターは、これま

でも数多の人命を奪ってきた。世界に一つしか存在しない、強力な特殊ユニークスキルを持つレアアイテム。

人喰いの振りかざすマンイーターの刀身は皮膚をはがしたむき出しの肉のような外見をしていて、まるで生きているかのように常に蠢いていた。

人の血を吸ったような不気味な赤は見るものを萎縮させ、恐怖と絶望を与える。

人喰いは体を黒の全身鎧で包んでおり、顔面はフルフェイスの兜に隠されその表情をうかがい知る事はできない。

一言も発することなく淡々と肉を食らったのち、さらなる獲物を狩るべくスキル『捕食領域』を発動させている。

『捕食領域』は、範囲内の人間のHP、SPを吸収し続けるというマンイーター装備時のみ使用可能なユニークスキルである。

すでにパーティーそれぞれの世界の端に見えるHPバーとSPバーは徐々に減少を始めていた。

そしてさらに術者より一定レベル以下の人間をバインド状態にする効果も備えている。

そのため今パーティー内で一回りレベルの低いヒーラーは、行動不能に陥っている。人喰いがスキルを解除しない限り、彼女が解放される事はない。

人喰いの名こそ広く知れ渡っているものの、遭遇したプレイヤーの生還率が非常に低いためスキルの詳細は不明なままなのである。

「逃げるぞ！」

「待って！ あたし、か、体が、動かない！」

「何だつて!？」

正体不明のステータス異常に戦慄が走る。

人喰いに出会ってしまった場合、決して戦おうとしてはいけない。

これはレベルに関係なくプレイヤー間に浸透している不文律。

逃走はこれ以上ない優れた選択だ。しかし地に縛られた仲間を置いて逃げるのがそう簡単にできようか。残されたものは確実に死ぬのだ。

だが同時に悟ってもいた。三人全員が五体満足でこの場を逃れる術がない事を。

剣を構え戦闘の意思を見せたのはパーティーのリーダーと思しき男。

彼の構えたロングソード+5は、このレベル帯にしては上等な部類に入るものだ。

戦闘は敵味方全員が行動スキルを決定する事で行われる。いわゆるターン制に近い。

リーダーは攻撃スキルを、もう一人の男は逃走を選択し、ヒーラーの女は行動不能を選ばざるを得なかった。

「はああっ！」

LV3 剣スキル、ブレイクアッパー。単体、斬撃属性。

放たれた攻撃スキルは、LVやステータスに関係なく防御スキルを使い対処しなければならぬ。これは人喰いといえど従わなければならぬゲームのルール。

対応する防御スキルを所持していない場合、確実にダメージを負う。戦闘はプレイヤーの身体能力に関係なく、スキルを選ぶだけで半ばセミオートで行われる。

相手の技名が表示され、発動までのわずかな猶予の間に所持している防御スキルを選択することになる。ほとんどのプレイヤーがオートで最も効果的なスキルを選ぶよう設定している。

人喰いはこの攻撃に対し武器攻撃回避LV1、斬撃防御LV2を

選択した。

「はああっ！」

剣が火花の散るようなエフェクトとともに黒い鎧をこすり上げる。攻撃は命中、威力は防御スキルにより四割ほど削られたが確実にダメージは通っている。

だが人喰いは全くひるむことない。攻撃ターンが移り変わる。

マンイーターから放たれたのはLV66剣スキル、人喰い（マンイート）。単体、対人即死攻撃。

ターゲットにされたリーダーの男は、対応する防御スキルを持っていない。厳密には持っていないわけではないが、スキルレベルに差がありすぎてないに等しいのだ。

マンイートは人間に対し防御力無視の即死ダメージを与える。ダメージを軽減するスキルを選んでも意味がない。

つまり対処は回避スキルの質に委ねられる。

たとえばLV1の剣攻撃に対して剣攻撃パライLV1を発動した場合、回避の確率は三十パーセント程度。

敏捷性などのパラメータによって回避率が算出された後適用されるため、最低限これらの数値は保障される。

受け手は唯一の所持する回避スキル、武器攻撃回避LV1を選択した。計算された回避率は一パーセント以下。これはほぼ、

ズシャッ！

死を意味する。

さらに一人がキラキラと輝く塵となって消えた。その間一人が逃走に成功し、残されたのはヒーラー一人。

恐怖で声も出なくなったヒーラーは、『捕食領域』によってすでに三分の一のHPを削られていた。  
ターンが移行する。

行動不能

マニート

計三つの命を刈り取った人喰いは、なおも一言も発することなく  
暗い森の奥へと消えていった。

## プロローグ（後書き）

改稿とか頻繁にやるかもしれませんが大目に見てください。



## 第一話

俺は今、人喰い討伐クエストを行うためギルドに来ている。

討伐隊が結成されるのはこれで何回目だろうか。そろそろ片手では数えられない回数になるに違いない。

これまでにその全てが全滅、もしくは目的を遂げず解散の憂き目に会ったのは説明するまでもないだろう。

人喰い討伐の依頼はギルドで常時出されている状態であるが、めつきり依頼を受ける人数が減るとともに受注条件が徐々に緩和されてきている。

ついに俺のような目立つた実績のない低レベルのソロプレイヤーでさえも、自然に討伐隊参加の条件をクリアするまでになった。

人喰いにかげられた懸賞金は、今回の討伐隊の人数で山分けしても満足なほどつりあがっている。

その上人喰いを討伐したとあれば、自分の名にもより一層ハクがつくというもの。

実際Aクラス以上の賞金首を仕留めるとステータスを向上するスキルが追加され、様々な恩恵を受けられる。

ギルドに集合した討伐隊の人数は俺を含めて六人。

果たして純粋にヤツの凶行を止めようと思っっている正義感溢れる人間がこの中に何人いるか。

昔はそうだった動機の者が数多くいたようだが、時がたつにつれ最近では意識が変わってきている。

少なくとも俺は「純粋な」動機を持つ一人には含まれない。

「へっ、まさかてめえと一緒にとはな！」

俺の顔を見るなり、鋭い目つきをした痩せ型の男が露骨に悪態をつく。

こいつの名はジャミル。レベル37のランサー槍士。

レベルもギルドランクも俺より上。年齢も二つ三つ上だろう。ソロで活動する事の多い俺を何かと目の敵にしている。

特に恨まれる行動をとった覚えはないが、どうにも俺の態度が気に入らないらしい。

「一匹狼もついにお仲間が恋しくなっちゃったってかあ？」

「べっにお前と協力する気はない。人喰い討伐はソロじゃ受けられないだろ？」

「……はっ、言うておくがてめえ、オレらの邪魔だけはすんなよ？」

カンチガイの低レベル野郎

「俺は単に人喰い討伐のクエストに参加の登録をしたただけだ。仲間探しをするなら他を当たるさ」

「ちっ、口の減らねえ……」

この依頼は、同じように参加の意志を表明するプレイヤーが五人以上集まった時点でクエストが実行可能になる。参加限度人数は六人。

一番最初に登録したのは俺で、しばらくの間後の参加者を待つている所にジャミル達がやってきたのだ。

そのため否応なく擬似的にパーティを組む事になる。

クエストで予想以上に息があって常時つるむように、なんてこともよくある。もちろん俺はそんなつもりは毛頭ないが。

レベル18以上、最高所持攻撃スキルレベル10以上、ギルドランクD以上、というのが今の参加条件。

この少しずつ緩くなっているこの条件設定にはなんの意味があるのか。これが最低でも人喰いに一矢報いることができる最低ラインというわけだろうか。

……そんなわけではない。俺は知っている。レベル18ではきつと奴の『捕食領域』の餌食になるだけだ。

おそらく現在この事実を知りえるのは人喰い本人と、このスキルの考案者たる俺のみ。

俺から言わせてみれば、ジャミル程度が人喰いに挑もうなどと無謀の極みとしか言いようがない。

当然人喰いのスキルの正体も知らないだろうし、何か策があるとは到底思えない。

おそらくトントン拍子にクエストがうまくいきパーティーも強化してきたところで、調子づいているといったところか。

メンバーは俺とジャミル率いるパーティー四人、そしてもう一人は俺と同じソロプレイヤーだという。

「ジャミル、僕たちはこれからあの人喰いと一戦交えようというんだ、仲互いをするのはよそう」

穏やかな口調でジャミルをなだめたのは、セインと名乗る長い金髪を垂らした美丈夫だ。

透き通るような碧眼が印象的で、すらりとした体格に180近い上背。年は俺より五つくらい上だろうか。

端正な顔立ちは一リアルでもさぞや女子からもてはやされたことだろう。

「ああん？ …… ああ、そりゃあんたにや期待してるぜ。レベル58の聖戦士様パラディンよう。あんたが手伝ってくれるっていうからこのクエスト受けたようなもんだからな。上級職でレベルだつてオレよかず

つと上。実力は申し分ねえ。そのレベル20やそこらのカスとは大違いだ」

ジャミルは俺のほうへあごをしゃくって言う。

……なるほど、そういうことか。

セインはそれを制すように、

「コウト君はほとんどソロで活動してるんだろう？ それだけでもすごいことだよ」

俺の名を呼びこちらに微笑みかける。

親しみを込めた口調だが、すぐに信頼する気にはなれない。だいたいソロプレイヤーだからといって褒められるいわれもない。

ソロプレイでも極端に不利がないように「作った」はずなのだから。

もっとも、誰からも信用の薄い俺が言うのも滑稽な話ではある。

「……あんたはなんでこんなクエストに？」

ぶっきらぼうに尋ねる。……今回の討伐隊、ジャミルたちはむしろおまけで元はこいつの差し金だろう。

なぜソロプレイの人間がわざわざ徒党を組んでまで人喰いにこだわるのか。

もっともそれは俺自身にも当てはまるわけではあるが。

「………僕は、かつて人喰いにやられたパーティの生き残りだ」

セインの顔にかげりが差す。俺はいきなりの告白に少し驚く。ジヤミルも知らなかったようで、無言のまま視線をセインに向けた。

「人喰いに襲われたあの時、僕は逃げる事しかできなかった。自分よりレベルの低い仲間を置いて」

人喰いに襲われた生き残りは少なからずいる。

だがその恐怖を目の当たりにして、ダンジョンはおるか安全な街からも出ることすらできなくなってしまった者がほとんどだ。

再び戦いを挑もうなどというプレイヤーは前代未聞だった。

セインが人喰いの生き残りだという事実よりも、その彼の意志が俺たちの驚きを一段と強めた。

ジャミルがすかさず質問を浴びせる。

「てえことはあんた……、見たのか？ 人喰いのスキルを」

「……ああ。だが詳しいことはわからない。逃げるので精一杯だった」

生存者は口を揃えてこう言う。そもそも生き残ったのは真っ先に逃亡を選択したプレイヤーのみ。

対人即死攻撃を受けたものは残らず死亡するからだ。

## 第二話

「仲間を置いて逃げるような人間にパーティを組む資格はない。あれ以来僕は、ソロプレイに徹した。血のにじむ思いでLVを上げ必死に強くなったんだ」

「……なるほどな、あんたにとっちゃ今回のクエストは待ちに待った弔い合戦ってわけか」

「今の僕ならきつと……、いや絶対に奴を仕留めてみせる！」

セインの青い瞳は闘志に燃え、その輝きを増した。彼の揺るぎない意志を体現するかのよう。

「気に入ったぜ。実は優等生ぶつたどこかイケすかねえやつだと思ってたが、どうやらあんたは本物みてえだ。クエストがうまくいったら、正式にオレのパーティに入らねえか？　そこまで自分を責めることあねえよ。ま、リーダーはオレだが。くっく」

ジャミルはそんなセインに心を動かされたのか、口の端をつり上げながらポン、と軽くセインの肩を叩く。

冷徹な男だと思っていたが割と情に厚い性格なのかもしれない。冷たいのは俺への態度だけか。

「……セイン。いくらあんたが高レベルだといってもそれだけで人喰いが倒せると思ってるのなら、それは間違いだ」

俺は二人に水を浴びせるように口を開く。

セインがウソをついているとまでは言わないが、人喰いに復讐を遂げるなんてにわかには信じがたい話だ。

それだけ鍛錬を繰り返してこの世界に慣れているなら、どれだけ

奴が恐ろしい相手かとつくに気づいているだろうに。

それに敵討ちなんて、義理堅い奴もいたもんだ。俺にはどうもそれが鼻につく。

セインが答えるより早くジャミルがつつかかってきた。

「なんだてめえ、今のセインの話を聞いて開口一番がそれかよ？

一番ザコのお前がしかも上から？ そいつはギャグのつもりか？」

「待てジャミル。コウト君の言うことももつともだ。だけでもちろん、僕にだって勝算はあるよ」

「ならその勝算とやらを詳しく聞かせてくれないか」

「ふふつ、そうあせらなくてくれよ。とっておきの秘策なんだ。それよりもまず、お互いの所持スキルを確認する事が先決じゃないかな？」

セインの言うとおりスキルの確認は重要だ。最優先事項といっても過言ではない。

仮にもパーティを組む身で、お互いがなんのスキルを持っているかを全く知らないというのはあってはならないことだ。

「確かにそうだが、俺は所持スキルを一切公開するつもりはない」  
「あんだと!？」

再び声を荒げるジャミル。しかしここは一步も譲る気はない。

この世界で何のスキルを持っているか知られるということは、自分の手持ちの札を全て晒すようなもの。

何ができて、何ができないのか。何が得意で、何が弱点なのか。どんな装備を持っているかなどもおおよそ見当がついてしまう。

一部ならまだしも、全てのスキルを惜しげもなく公開するなど命を預けるに等しい行為だ。

パーティ間で平然とそれをやる輩がいるが、よほど強固な絆で結ばれているか、さもなければただのバカか。

だが正直言うとそれは無理もない。スキルの重要性しかり、このゲームのセオリー的なものが全プレイヤーに浸透しているわけではないのだ。

それにももちろん、スキル公開オープン自体が悪だと言っているのではない。パーティ内である程度のスキル公開はむしろ必須である。

お互いの特長を知っている方が有利なのは言うまでもない。そうでなければそもそもパーティを組むメリットが激減するというもの。逆にスキルを一切公開しなければ信頼も得られない。どこまで公開するか、要するにさじ加減が重要なのだ。

「俺のようなザコがなんのスキルを持っていようと関係ない。……だろ？」

「はあ！？ どうせたいしたスキルなんか持ってねえんだからもったいぶらずに公開しろや！」

ジャミルはなおも食い下がる。意外に抜け目のない男だ。

てつきり俺は挑発に乗って「あーそりゃそうだな、どうでもいいわな！」と流すかと思っただからだ。

ジャミルもスキルの重要性を十分わかっているようだ。中級以上のプレイヤーなら嫌でも感じるはず。

俺は密かにジャミルに対する評価を少し上げた。

「コウト君。クエストを申し込んだ以上、パーティを組むことになるのはわかりきっていたはずだ。気持ちはわからなくもないが、それはわがままというものだろう。何もフルオープンしろというわけではないんだ」



セインも険しい表情で俺を非難する。  
さすがにスキルのこととなるとセインも笑って流す気はないよう  
だ。

「セインには秘策があるんだろ？ なら俺のスキルは関係ないだろ。  
そもそも俺なんかのスキルが気になってしょうがないレベルなら、  
もとから討伐なんて無理だと思っけど」

「……む」

セインはひと唸りした後黙り込んだ。

これだけ憎まれ口を叩けば、さすがのセインも怒り心頭だろう。  
自分から討伐隊に名乗りでておいて俺の言い草もひどいもんだ。

この先ハブられても文句は言えない。

だが彼はそれ以上俺を攻めるでもなく、

「……仕方ない。ジャミル、僕らだけでも簡単に確認するでしょう」

そう言っただけで俺を置いてジャミルとともに残るパーティ三人が待つ  
席へと歩いていった。

## 第二話（後書き）

まだ何がなんやらわからないと思いますんで、多分次あたりで主人公のいきさつとか入れます。

### 第三話

俺はかつて、重度のネットゲ愛好者だった。

当時ハマっていたのがパクス・フォース・ファンタジーとよばれるファンタジー風のRPGMMO。

最初は何の気なしに始めたゲームで、ヒマつぶしに少しやってみるぐらいのつもりだったが俺はすぐにのめり込んだ。

その理由は、ゲームを始めたての俺を親切にかまってくれたヤツがいたからだ。

リアルでは気の合う友人ができなかった俺も、不思議とそいつとはウマがあった。

正直ゲームの内容よりも、そいつとチャットしているほうが楽しかったぐらいだ。

面白いことの一つも言えない俺に飽きもせず付き合ってくれた。初心者俺と付き合うメリットなんて無いに等しいはずなのに。

ジンというHNのそいつが、すでに名のあるギルドのリーダー的存在だったのを知ったのはしばらくしてから。

俺はジンの紹介でパーティを組みギルドに入り、どんどんゲーム漬けになっていった。この頃がまさに俺の絶頂期だったと思う。

だがずっと一緒にやってきたジンも、リアルが忙しくなり引退した。

引退したジンに代わってリーダーとなったのは、いけ好かない重課金プレイヤー。

残された俺はそこそこのポジションにいた事もあり、ことあるごとに反発し合うようになった。

もともとコミュニケーションが得意なほうではないし、なにより

リアルマナーに物を言わせてでかい態度を取るそいつに従うのがどうしても嫌だったのだ。

性行の不一致といつてもいい。ゲーム攻略の方針から笑いのツボまでことごとくズレていた。

何かあると自慢話しかせず、効率、ギルドの強化が口癖で、おおらかにやっていたジンとは毛並みがまるで違う。

実際ジンが抜けて少なからずメンバーの入れ替わりがあり、なじみのメンバーが抜け奴の息がかかったメンツが流入してきた。

以降、目を付けられた俺はいちいち槍玉に上げられ執拗な嫌がらせを受け、やがてギルドからもパーティからも総スカンされた。

根回しだけはうまいやつで、俺が気づいた頃には周囲に味方がほとんどいなかったのだ。

俺にも全く非がなかったわけではない。協調性に欠けるといのは前から言われていた事だし、自分でも自覚していた。

それでも自分を大きく曲げてまで媚びるような態度を取るのとは何か違うと思った。

そもそもそれが嫌でリアルの付き合いをほとんど放棄しネットに没入するようになったぐらいだ。

ガキだと言われても仕方ない。開き直りじゃなく俺は実際ガキだし、変に大人ぶる気もない。

俺は冷静沈着で感情の起伏も少なく、何を考えているかわからない人間だと評される事が多い。

だが実のところ短絡的な思考回路の持ち主で、行動理念はいたってシンプル。その上極度の負けず嫌い。

胸のうちに渦巻く激情を無意識のポーカーフェイスでごまかすこともしばしば。

パーティと袂を分かつ際も「じゃあ俺はもういい」と一言言い残すだけだったが、内心はらわたが煮えくり返る思いだった。

その怒りは毎日欠かさずログインしていたゲームの世界からしばらくの間距離を置くようになるほどだった。

もちろん相手が憎いという感情もあるが、それよりも過去にありたりアルでの似たような出来事を思い出ししてしまい、自分自身に苛つくとともに自己嫌悪に陥っていた。

ある程度踏ん切りがつくまで一ヶ月程費やした後、俺はソロプレイヤーとなって活動を再開した。

最初のうちはゲームを初めてすぐの頃を思い出すような感覚でそれなりに新鮮だったが、当然ソロプレイには限界がある。

特に俺のやっていたパクス・フォース・ファンタジーはソロプレイヤーをナメているとしか思えない仕様で、一人だと参加すらできないクエストが目白押し、当然それに付随するアイテムは入手不可。強力なパーティ補正にパーティボナス。

すでに結構な高レベルに達していたので、パーティ前提のレベル帯のモンスターにソロでかなうはずもなく限界はすぐにやってきた。

それに一人でやるゲームはどこか味気なかった。これならおとなしくオフゲーをやっていたほうがマシかもしれない、そんな事を思った。

そしてその頃になって気づいた、俺がネットゲームに求めていたもの。それは……。

負けず嫌いの俺もさすがに三ヶ月もたたず引退した。

最後は驚くほどあっけなかったが、それでもかなり持った方だと思っ。時間を浪費したとも言えるが。

その後も俺のわけのわからないプライドが邪魔したのか、他のゲ

ームに手を出そうという考えには至らなかつた。

一気にリアルに引き戻されると、現実の友人関係も希薄だった俺は鬱屈とした日々を過ごす。

自分の生きがいをむしりとられた気分だった。心に穴が開いたという表現がまさにしっくりくる。

しかし気づけば俺は、ヒマさえあれば妄想全開のMMORPGの設定を考えるようになっていた。

そしてそれをネットのホームページにアップするという行為  
今となれば暴挙としか思えないが　を行った。

ゲームの名前はスキル・フォース・ファンタジー。

中身こそ全くの別物だが、ネーミングは無意識にパクス・フォース・ファンタジーからパクっていた。

当初パクス・フォース・ファンタジーなどというクソゲーをはるかに超えるようなゲームを考えてやる、と半ば逆恨みのような感情で始めたのだが、ゲームに費やしていた時間がぼっかり開いた分それまでの情熱が乗り移ったかのように熱中した。

それどころか学校にいる時も授業そっちのけでノートに思いつきを書き殴り、帰宅後PCにそれを打ち込みすぐさまページを更新、という事を繰り返した。

それは読む人の事を考えないほとんど病的なまでの文字の羅列。

多少の誤字脱字は気にすることなくひたすら妄想を綴った完全な自己満足。

数年後完全なる黒歴史と化すことは間違いなかった。

それならノートの隅っこで十分だろと言われそうだが、それでもネット上にアップし続けたのは誰かが俺の設定を読んでくれていて更新を待っているかも、という淡い期待が心のどこかにあったせい

かもしれない。

アクセスは全くといっていいほどなかったが、ゼロではなかったのだ。

まあ何かの攻略サイトと間違えて迷い込んでいる可能性は否定できない、いや実のところそれがほとんどだろうが。

狂ったように続けた作業も、一段落つくときが来た。

俺はありもしないゲームの設定からさらに攻略法を考えたりして妄想を続けた。そのための裏設定なんかも随時作った。

今思うと相当病んでいたのだと思う。結局のところ、そんな事をしても俺の心に開いた穴が満たされる事はなかった。

またしばらくたったある日の自室。

スキルフォーアフアンタジーの妄想にもすっかり醒めた俺は、ずさんだ意識の中ネトゲを始めた頃の懐かしい記憶を思い出していた。右も左もわからない俺を、冗談を交えながらレクチャーしてくれたジンのことが頭に浮かぶ。

どうしても忘れられなかった。リアルで仲間はずれにされへこんでいた俺を、受け入れてくれたあいつ。

ろくに会話もできずおたおたする俺に「俺がいろいろ教えてやっからよ、パーティ組もうぜ！」そう言ってくれたあいつ。

ジンにとって俺は大勢いる仲間のうちの一人に過ぎなかったのだろうけど、それでも俺はうれしかった。

救われた気持ちになったんだ。

そうだ、もう一度最初からやり直そう。新しいアカウントを作って、名前も容姿も全部変えてレベル1から。

そう考えた俺は、禁断のパクス・フォース・ファンタジーに再びログインすることを決意した。

そんなことをしたって、すでに研究し尽くしたゲームの記憶はまだ頭の中にあるというのに。

もうジンはゲームの中にはいないというのに。

だが決断した後の俺の行動は早かった。すぐさま登録を済ませ、あっという間にログイン前へ。

「……そうだ、最初からこうすればよかったんだ。くだらねえゲームの妄想なんかしてないでさ……」

我ながら無駄な時間を費やしたもんだ、と自嘲気味につぶやく。だがログインボタンをクリックした次の瞬間。

俺の妄想は現実になった。



## 第四話

俺がこのスキルフォースファンタジーの世界にやってきてからおよそ一年半が過ぎようとしている。

この摩訶不思議な世界は、それまで俺のいた現実世界での正常な感覚をすっかり奪っていった。

VRMMO     ライトノベルやネット小説によく登場するこの単語。

もしそんなものが実在したなら、俺のおかれた現状を説明するのがどんなに楽だろうか。

俺は今まさにそのVRMMOの世界に溶け込んでいる、と言ってしまうばそれでたいていは事足りるのだから。

だが厳密には違う。VRMMOの細かい定義なんてのは知った事ではないし、ここで議論する気もない。

しかしどうだろう、このバーチャルとは思えないほど色彩豊かな、生命力に満ち溢れた美しい世界は。

俺には、これがもう一つの現実としか思えない。広い宇宙の片隅には、こんな世界があるのかもしれないとまで錯覚する。

そうとも、ここで暮らす限りなく人間に近いNPCにとってはこれが現実なのだ。

彼らもまた、NPCとは思えないほど多種多様な行動をとる。

いや、多種多様どころか無限に近い。俺なんかよりずっと感情豊かで、人間味がある。

そもそもNPCという呼称に語弊があるのだ。彼らはここで生を受け子をなし死んでいく。

プレイヤーよりもいろいろと制約は多いものの、誕生したのがたまたまゲーム的なこの世界であったに過ぎない。

そんな彼らにとって、フィールドを徘徊するモンスターや、ダンジョンを探索する冒険者、一瞬で町を行き来したりできるアイテムや、そしてなによりも行動を支配するスキルの存在、そんなものは当たり前の日常なのだ。

俺自身も視界の隅に現れるHPバーやSPバー、アイテムや装備品を一瞬で具現化したり収納できるアイテムボックス、それを呼び出す透過モニターにすっかり違和感なくなじんでいた。

それはきつと、俺よりも早くこの世界に来ていたプレイヤーたちも同じだろう。

今ここにはもとからこの世界に住んでいたNPCと、そして俺と同じくここにやってきたプレイヤーの二種類の人間がいる。

プレイヤー達には、とあるネットゲームにログインした瞬間ここに飛ばされたという共通理解がある。

この不思議な現象に巻き込まれたのは俺一人ではなかったのだ。

俺が初めてこの地に降り立った時。その時のことは今も鮮明に覚えてる。

「はい、二千とんで五十一人目のプレイヤーの方とうちゃく！」

網膜が光を感じる前に、底抜けに明るい声が耳に飛び込んできた。気づけば俺は自室のモニター前から、一転して視界の開けた場所に立っていた。

「はい、お名前は？」

辺りを見回すと中世風の建物が軒を並べている。

今俺が立っている周辺はちょうど広場のようになっていようだ。上空は抜けるような青空。吸い込む空気にどこか異質な匂いを感じる。

日本から一度も出たことのない俺は、異国の空というのはこんな感じなんだろうかと思いを馳せる。

そう、まるでファンタジーRPGの世界にでもやってきたかのような。

「ちょっとお、無視しないでよお！」

すぐ近くでキンキンと金切り声がする。

ぐるぐると周囲を見渡していた俺は、その声に少し不快感を覚えつつまっすぐ前に視線を戻した。

活発そうな瞳をした、同い年ぐらいの女の子と目が合った。

「あ、やっとこっち向いた。じゃ、気を取り直してレクチュアー始めよっか。はい、まずは落ち着いて、深呼吸。はい吸って〜」

少女はそう言ってすう〜とやりだした。俺はとりあえず無視し、少女の観察を始めた。

栗毛のショートヘアに、健康的な肌。やや幼さの残る顔はコロコロと表情を変え、活気に満ちている。

彼女はゲームでしか見たことないような冒険者風の服に身を包み、腰元に短剣らしきものをぶら下げていた。

やはりどうしてもそこに目がいつてしまう。

まずそのいでたちからして、普通じゃない。コスプレだとしても完成度が高すぎる。

しかしよく見れば背後を歩きかう人々も似たような格好をしていた。

それどころかキラキラ光るごつい鎧兜を身に着けているものもある。

そういえば俺は……………。と視線を自分の体に落とした。

「げっ、なんだこりゃ」

驚いて声が出てしまう。

俺も彼女と同じような姿をしていたのだ。ついさっきまでTシャツにジーパンという格好だったはずなのに。

「げっ、てなにさ、開口一番がそれかい！」

すぐに突っ込まれた。驚いている俺を見てどこか楽しそうだ。

馴れ馴れしいのは苦手なのだが、彼女からは不思議と嫌な感じはしなかった。

「これはいったいどういう……………」

「はいっ！ それはわたくしフィーネちゃんがいまから説明します！ あなたは今からこのハイゼルラントの住人です。冒険者となつてギルドの仕事をこなすもよし、商人として財を生すもよし、はたまた一般市民として家族を作り平和に暮らすというのも……………」

「ちよつと待った」

「はい？」

「……………今、ハイゼルラントって言ったか？」

「え？ ええそりゃあここはハイゼルラントですぜ？」

ハイゼルラント。それは俺が考えたスキルフォースファンタジーの世界の呼称。

偶然にもここはそれと同じ名前の世界らしい。

まあ、よくある名前……………か？

「いったいどうなってんだ……？俺はついさっきゲームにログインしようとして……」

「あー、はいはい。それね。外から来た人みんな言うんだけど、ぱくすふおーすふあんたじー？っていうのを始めようとするとここにワープするみたい。一年近く前かな、何百人かわーっとやってきて、それ以来ちよびちよび君みたいのがやってくるようになったの。おわかり？」

「はっ、ゲームの中に飛び込んだってか？んな馬鹿な」

「みんなゲームゲーム言うけど、失礼しちゃうよ。君達がどんな世界から来たのか知らないけど、わたし達はここで真面目に生きてるんだよ？モンスターに襲われてHPがゼロになったら死んじゃうし、生き返ったとしてもレベルが下がったりするし」

「思いつきりゲームじゃねえか！」

思わず突っ込んでしまった。

初対面の人間に、俺らしからぬ態度だ。それもこの少女の持つ親しみやすい雰囲気のせいだろうか。

「なあに？そんな怒鳴って。じゃ早速システムウインドウを開いてステータスと、スキルを確認してみよっか」

何だよそれどうやって開くんだよ……、システムウインドウ？

心の中でそう文句を言うと、いきなり眼前に半透明のモニターが出現した。

「おわっ！」

突然現れた青色のインターフェイスに驚いた俺は尻餅をつきそうになる。

その上いつの間にか視界の端に青と緑のゲージらしきものも表示されていた。

そんな俺を見てフィーネという少女はうれしそうにニヤニヤしている。まったく、何が楽しいんだか。

「ねえねえ、その右下の、オープンっての触ってみて。そう、軽くタッチするの」

フィーネは俺と顔を突き合わせるようにして、同じように自分の前にウィンドウを開いていた。

俺はわけもわからず言われたとおりに画面を指でタッチする。

「……おっ、きたきた。どれどれー、ふーん、コウト君っていうんだ。ステータスは……、筋力18 体力17 敏捷20……んでH PSPが……まあ普通だね。じゃ肝心のスキルはつと……」

「おい待て、お前何を勝手に……」

「これを見るのが楽しみなんだよね、オリジンスキル。えーつと、

………  
『<sup>オラクル</sup>神託』？ なにこれ？」

オリジンスキル。その単語を聞いて俺の疑念がさらに強くなった。それはスキルフォースファンタジーで設定した、誰もがレベル一の時点ですでに持つユニークスキル。

入力したパーソナルデータの内容を参考に一つだけ選出され、その効果もきわめて独特なものが多い。

体よく言い換えるなら才能のようなものだ。

中にはゲーム中いかなる手段を持ってしても会得できないものも含まれる。

オリジンスキルは基本一人一つだが、レベルが上がることでさらに増える場合もある。

しかしなぜそんな単語が……。まあよくある名称……。……。かもしれない。

「長い事この仕事やってるけど、見たことも聞いたこともないスキルだねえ……。ねえ、ちょっと使ってみて」

「使ってみて……。どうやって」

「なんかアクションスキルみたいだしさ、スキル発動の仕方はいろいろあるけど、今回はとりあえずそのウィンドウの文字に触ってみて」

すでになんとなく嫌な予感がしていた。

それでもこうしないと、先に進めない気がして彼女の言う事に従うことにした。

俺はゆっくりとウィンドウをタッチする。

そして、俺のこれまでの疑念は一発で確信に変わった。

## 第五話

「うわっ！」

俺は驚愕のあまり情けない声を出してしまう。

スキルを発動した瞬間、ウィンドウ全面に映し出されたのは、どこかで見覚えのある文字の羅列。

それは、俺がネットにアップしていたスキルフォースファンタジ―の設定だった。

「なにになにどしたの？」

「や、やめろ見るな！」

画面を横から覗き込んでくるフィーネを慌てて押しつける。

コイツは俺の中で早くも黒歴史となりかけている。あの時の俺はどうかしていた。

こんなものを見られたら赤っ恥間違いなしだ。

「ちょっとなにすん……うわ、なにこれ誰かからのメッセ？ なんかヤバくない？ このスクロールバーの感じからすると、ものっすごい分量みたいだけど」

「いやあ困ったなあ誰のイタズラだろうなあ！」

無理くり体を寄せてくるフィーネに辟易しながら、俺は急いでウィンドウ自体を消去した。

すぐさま横でフィーネが口を尖らせる。

「ちょっとなんで消すの！ まだ全然見てないのに。……大体おかしいよ、ついさっき来た人にあんな膨大な文書が送られてくるなん



て。ん？ ……………もしかして今のが神託ってこと？ 神のお告げ？」

「違う。今のはただの官能小説だ。感動巨編だぞ」

フィーネはジトツとした視線を送ってくる。

今の俺にとつてはそのぐらい、いや下手するとそれ以上に恥ずかしいものである事に変わりはない。

「まあいいや。えっと……………ナンバー2051コウト。オリジンスキル『神託』、詳細は不明。人物スキルともかなり怪しいつと。あとエロ小説が大好き」

フィーネは宙に浮かぶホログラムキーボードを使い、軽快に文字を打ち込み出した。

「おいこら、何やってる」

「なにつて、プレイヤー情報の記録。スキルの探求は冒険者としてのたしなみだよ？ 役得役得」

「なんだつて？ ……くそ、大体お前なんなんだ？ いきなり絡んできやがって」

「なんだとはなにさ。これはれっきとしたギルドのお仕事だよ。やってきたプレイヤーにチュートリアルを行い世界観を説明するっていつ」

「なら職務怠慢だ。職権乱用でいかかわしい事をしてるとギルドに密告してやる」

「それではスキルの詳細な説明に移ります」

「変わり身早いなおい」

俺の考えた設定そのものが神託。

ということやはりここはスキルフォースファンタジーの世界…

…？　そして俺は神か…？　そんな馬鹿な。

そう決め付けるのは早計かもしれないが、少し落ち着いてみるとウィンドウのインターフェイスも、H P S P バーもどこか見覚えがあった。

その辺のデザインなんかはパクス・フォース・ファンタジーから丸パクリしたものだからだ。

それにさっきの情報オープンフルオープンのシステムだって……。

よく考えたらいきなり全情報公開なんて迂闊な事をしたと後悔する。

さつきすでに半ば疑ってはいたが、それでもここがスキルフォースファンタジーの世界だなんて信じ切れなかったのだ。

だが引つかかる点もある。俺は『神託』なんていうスキルを設定した覚えはない。

忌々しいが意外とこういう記憶は頭に残るもので、すっかり忘れていたという可能性は低い。

おそらくもう一度神託スキルを使って確認したところでテキストのどこにも見つからないだろう。

第一プレイヤーに設定テキストを表示させるなんていうおかしなスキルを作るわけがない。

つまりここは百パーセント俺が考えた世界と同じ、というわけではないようだ。

それに主だったNPCの設定はしたものの、フィーネのようにモブ、といったら失礼かもしれないが、このレベルの人物一人一人の造詣まで細かく作ったわけじゃない。

だいたい俺一人でこんな高度な人物設定ができるはずもない。待てよ、こいつも俺と同じくプレイヤー？

いや、それはない。フィーネはついさつき「外から来た人」と発言した。彼女は这个世界に「最初からいた」のだ。

「しかしすごいな……。NPCっていうかもう違いがわからないじゃないか……」

「うん？ 言っとくけどね、プレイヤーの人たちがよくそう呼ぶけどそのNPCってのはもはや蔑称だよ。あたしはそんな気にしないけど、差別だっと思って思う人もいるからあんまり使わない方がいいよ」

「お前だっつてプレイヤープレイヤーって言うてるじゃないか」

「その呼び方をべつに嫌がる人はいないし、あたしが言い出したわけじゃないし」

おそらくここにやってきた奴らがゲーム感覚で自分達の事をプレイヤー、そのほかをNPCと呼んで区別しただしたのだろう。

まあいきなりNPCなんて言われりゃカチンとくるのも無理はない。

俺は2051人目のプレイヤーらしいが、この数字が意味するものは……。

「えーつとそれで、スキルなんだけどね」

「もういい。大体わかった。じゃあな」

ここがスキルフォースファンタジーなら俺にチュートリアルなんて必要ない。

そんなことより早いとこ俺の設定とこの世界にどれだけの齟齬があるのか自分の目で確かめた方がいい。

俺はフィーネの横を通り過ぎて街の奥へと歩き出す。

しかしすぐに後ろから腕を掴まれてしまった。

「ち、ちよつと待ってよ！ これじゃ本当に職務怠慢になっちゃうじゃん。怒られちゃうよ」

「いや、いいよ、お前はちゃんと仕事をした。もう十分だ、ありが

とう」

「……そ、そう？ あ、あのさーあたし今日これで仕事終わりなんだけどさあ、どーせヒマだしもうちょっと付き合っただけよっか？」  
「仕事？ お前はさーっとここでやってくるやつと機械的に延々同じ絡みをするんじゃないのか？」

「そんなわけないでしょ！ ……なーんかバカにしてる？ こんな仕事いつだってバツクれることだってできるんだよ。……報酬はもらえなくなって評価も下がるけど」

「じゃあ好きにしろ。もう俺に付きまとう必要ないだろ」

「いやホラ。コウトくん性格はアレだけど見た目はまあ好みかなー……、なんてね」

見た目？ そういえば……、眼鏡もしていないのに遠くまでよく見える。

俺はウインドウのステータス画面を開き、全身像を表示して顔をクローズさせる。

システムウインドウはパクス・フォース・ファンタジーのものに似ていて、そのぐらいの操作は戸惑うことなくできた。

そこに写っていたのは、紛れもなく俺の顔だった。全くの別人になっただけでなくて安堵する。

しかし髪型は普段しないような長めの黒髪だし、そのせいもあってか全体的な印象がつかさつき無駄にイケメンに設定したアバターに似ていなくもない。

顔に何箇所かあった吹き出物の跡も消えており、肌が綺麗になっていた。多分に上方修正したのは間違いない。

身長や体重はほぼ変わらない数値を示していて、誤差の範囲内だ。自分が自分である事を確認した俺は、急激に押し寄せてきた現実感に耐え切れなくなったように今更ながらの疑問を口にする。

「俺は……プレイヤーたちはもう、戻れないのか？」

「……そういう話は聞いたことないよ。死んじゃって消滅する事はあるけど……、そしたら元の世界に帰還ってなるのかは……わかんない」

「そうか……」

ある程度予期していた答えに、俺は反発するでもなく嘆くでもなくただ声を洩らす。

ここでわめき散らしても仕方ない。そんな妙に達観した気分だった。

いや違う。そうやって他人事のようにスカしていることで、どうにか気を紛らわせようとしていたのかもしれない。

この世界で生き抜く覚悟。このときの俺に、そんなものがあるはずもなかったのだ。

## 第五話（後書き）

次回は再び人喰い討伐へ戻ります。

## 第六話（前書き）

時系列は二話の後になります。

## 第六話

ジャミルのパーティに俺とセインを加えた討伐隊の一行は、プレイヤーが最初に飛ばされてきた街「ドーンゲート」を出発し夕闇の森、別名人喰いの森へやってきていた。

夕闇の森自体はなんてことはない、薄暗いだけの変哲のない森だ。強力なモンスターが出現するわけでもない。

街からもそう遠くないことから初級レベルのプレイヤーにとって格好の稼ぎ場になっていた。

だがある時期を境に、この森に稼ぎにやってくるプレイヤーはほぼいなくなった。

それが発覚したのは四人のパーティを組んで森に向かったはずの男が、ただ一人血相を変えてドーンゲートのギルドに駆け込んできたときのこと。

男の顔面は蒼白、全身は恐怖に震えしばらくまともに話もできなかったという。

「仲間が、食われた」

やっとの思いで口にした一言。

その場に居合わせたプレイヤーたちは半信半疑に男の話聞いていた。

聞けば禍々しい剣が次々に仲間の命を奪ったという。そのくせ周囲がやけに暗くてなにがなんだかわからなかったと、どうにも歯切れが悪い。

そんな中話を聞いていた名うてのレアモンスターハンターが興味を示し、单身森へ向かった。

その時はすぐに解決するだろう、と皆が気にも留めなかったのだ



がその三日後、ギルドによって森への立ち入り禁止が呼びかけられた。

その後、幾度となくその正体を突き止めるためギルドによって捜索および討伐隊が結成されるも、詳細が判明する事もなくいたずらに犠牲者を出していた。

あそこには、人を喰らう悪魔が住んでいる。

命からがら逃げ出した討伐隊によってそんな噂がささやかれるようになり、いつしか森は人喰いの森と呼ばれるようになった。

時刻はまだ午前十時前。

なのに森の中は日没寸前なみの薄暗さ。ここだけ違う時が流れているかのようだ。

森に足を踏み入れるなりパーティメンバーの一人、魔法使い（マジシャン）の男が口を開いた。

「……な、なあジャミル。悪いんだけど俺、やっぱり今回降りるわ」

「は？ なんだよいきなり、そりゃねえだろここまできて」

「い、いやさ、やっぱりやべえよこの森。入った途端なんか……全身に悪寒がして」

「入った途端って……、何ビビってんだよ。森自体はなんでもねえ、ザコモンスターばっかの場所だぞ？ ……おまえのオリジンスキル

『危険予知レベル1』だっけか？ 『臆病風』にでも改名した方がいいんじゃないの？」

がはは、と笑いものにするジャミル。

だが『危険予知』はそれなりに有用なスキルだ。

高レベルになればトラップの有無などはもちろん、初見のモンスターでも危険度が見抜けるようになる。生存の確率がグンと上がるのだ。

「いやでもマジでさ……」

「あーもういいよ、お前一人で先戻ってる。言っとくけど今回の報酬はビター文くれてやらねえからな」

「あ、ああ。構わねえ。……じ、じゃあ後で」

そう言うなり魔法使いはきびすを返して森から脱出した。

「まったく、ああいうのがあるとパーティ全体の士気に関わるぜ。困ったもんだ。なあラウル？」

「うむ、やつは少し慎重すぎる嫌いがあるからな」

ジャミルの隣でラウルと呼ばれた戦士風の男性が同調する。

先頭に行くジャミルはさらに後ろのヒーラーの女性に振り向き、同じく同意を求めた。

彼女は小さな声で意思表示する。

「え、えと……わ、わたしもちよつと怖い……かな」

「なんだリイナ。お前も抜きたいとか言うんじゃねえだろな？」

「そ、そんなことないよ。だってわたしがいなくなったら回復役が……」

「まあ安心しろ。リーダーの俺がしっかり守ってやつからよ」

それを聞いていた最後尾のセインが薄く笑う。

「ふふつ、ジャミルは意外にしつかりリーダーなんだな」

「当たり前だろ、オレのほうがレベルも経験もこいつらより一回り

上なんだからな」

ジャミルは得意げに言う。

だが俺に言わせればマンイーターとやりあうのに回復役を連れてくること自体間違っている。

ヤツの攻撃は死ぬか、生きるかしかないのだから。回復しているヒマなどない。ムダに仲間を危険に晒すだけだ。

何か味方をサポートできる強力なスキルがあるのなら話は別だが、今の口ぶりからすると純粋な回復要員だろう。

「コウト君、何か言いたそうだね」

セインは並んで最後尾を歩く俺に小声で話しかけてきた。

「いや、べつになにも」

「そうか。……ずっと気になっていたんだけど、君はどうしてこんなクエストに？ 事前にパーティも組まず一人で参加しようとするなんてかなりのリスクだと思うんだけど」

セインはどうにも俺のことが気になるらしい。

いつ人喰いが襲ってくるかもしれないというのに、随分余裕だ。

まあいい、こつちも確認したい事がある。

「俺のレベルじゃ分不相応ってことか？」

「い、いやそんな事を言うつもりはないよ、気を悪くしないでくれ。だが君のレベル……さっきジャミルに聞いたんだが、まだ二十前半らしいじゃないか。本当にそうなのかい？ もしそうなら……すごく勇気のある行動だと思ってね」

「セインほどのプレイヤーにそう言ってもらえるなんて光栄だな。

まあそれぐらいが取り柄なもんでね……。ほら、見てくれよ」

俺はウインドウを開き、ステータスを表示させた。他人にも視認できるように覗き込み防止をオフにする。

セインは少し驚いたあと、俺のステータスを確認した。

「レベル……23。……まさか君がステータスを見せてくれるなんて思わなかったからビックリしたよ」

「スキルを一切明かさない分、せめてこのぐらいはな」

「いや、十分だ。僕を信頼してもらえたようでうれしいよ。代わりにいつては何だけど、君にも僕の秘策を話しておこうか」

「ああ、ぜひ聞きたい」

「僕はついこの前、<sup>パラディン</sup>聖戦士になったわけだけど、その時に使えるようになったジヨブ固有のあるスキルがね、マンイーターの即死攻撃に対抗しうるのに気づいたんだ。それを発見した時は、全身が震える思いだったよ」

「マンイーターの即死攻撃……。なら『捕食領域』にはどう対抗する？ あの徐々にHP、SPを吸収するっていう」

「え？ ……ああ。吸収量自体はたいした事ないからね。短気決戦に持ち込めば問題ないよ。でも安心してくれ、いざとなったら君達のことは僕が守る。もう目の前で仲間がヤツに殺されるなんてことは……。絶対にさせない」

「……………そうか。頼りに……………してる、よ……………」

俺はやりきれない気持ちでなんとか最後の言葉を口にした。

「ああ」とセインはうれしそうに顔を綻ばせる。

俺はその顔を見てさらに胸が締め付けられるような思いだった。いつものポーカーフェイスが役に立つ。

やめてくれ、もうこれ以上は。どうして俺たちは、この世界で、こんな風になってしまったんだろう。

だが折れそうになる心をなんとか押さえつけ、俺はこれから始ま

るであろう死闘への覚悟をいっそう強めた。

## 第六話（後書き）

次回やっつとバトルでございます。お楽しみに。

## 第七話

最近是人喰いの出現する頻度がめつきり減った。

もともと見境なく人を襲うようなタイプではないし、夕闇の森以外の場所でヤツの目撃情報は一切ない。単に生き残りがいないだけかもしれないが。

すでにその名はドーンゲートを中心に広く知れ渡り、この森に立ち入るものもすっかりいなくなった。

そのため今、皮肉な話であるがヤツの獲物はもっぱら人喰い討伐隊である。

実は最近になって討伐隊の参加人数に上限ができた。その数六人。過去に人喰い抹殺のため大軍を何度も送り込まれた事があったが、標的はついにぞ現れなかった。

またサーキュレーターと呼ばれる強力なプレイヤーたちのパーティが派遣されたこともあった。

その時も同じく人喰いが姿を現すことはなかった。大勢の人数や名の知れた精鋭などは明らかに警戒されているのである。

このためギルドも半ばさじを投げ出す状態で、とりあえず依頼だけが出されているという状況だ。

しかし中途半端なパーティが依頼を受けた時だけ、それを狙ったように惨劇は起こる。

俺はほぼ確信していた。今回、間違いなくヤツと戦う事になる事を。

時おり現れるザコモンスターを先頭に行くジャミルたちが軽く蹴散らしつつ、俺たちは森の奥深いところまで来ていた。

といってもそれほど大きな森ではない。ここからだって十五分も

走れば出口まで戻れる。

本当にトラップもギミックも何もない森なのだ。

「ちっ、ザコばっかで人喰いなんて全然出てこねえじゃねえか！  
おいこら人喰い！ いるならさっさと出てきやがれ！」

ジャミルが苛立たしげに言う。

こいつの豪胆さには俺も少しあやかりたいくらいだ。例えそれが  
無知から来るものだとしても。

「あの……ちょっと休憩しませんか？ ちょうど見通しのきく場所  
に出たことだし……」

小道が終わり広場のようなところに出たところで、リイナという  
ヒーラーがおずおずと提案した。その声はとても弱々しい。

「うむ、やみくもに歩き回るより少し様子を見たほうがいいのかもし  
れんな」

戦士のラウルがそれに同意する。

ジャミルは少し不満そうな顔をしながら意見を求めるようにセイ  
ンへ視線を向けた。

セインがうなずくのを見ると、リーダーとして器の大きさを見せ  
付けたいのか「おし、じゃあしばらくこのへんで待機だ」とジャミ  
ルはその提案を受け入れた。

俺には何の意見も求められなかった。というかギルドでの一件以  
来ジャミルは俺を「いないもの」としている。

それは俺としても望むところだ。変に馴れ合うよりはこのほうが  
ずっといい。



休憩といつてもアイテムボックスに武器を放り込んで武装まで解除するわけではなく、おのおの武器を具現化させたまま警戒は怠らない。

ジャミルは両手持ちの槍シャークスライサーにワニ革のレザー、セインは両手大剣バスターブレイドを空色の軽鎧スカイアーマーの背にしょっている。どれもそう簡単に手に入れられる品ではない。

他の二人は特筆する装備品はないので割愛するが、それは俺自身にも言える。

ドーンゲートの武器店で十把一絡げにして売られているブロードソードに、申し分程度にレベル1の防御スキルがついた皮製の盾。駆け出しのプレイヤーでもしないような装備だ。そんなところもジャミルの反感を買う一因となっているのだろう。

一息つくパーティ内に沈黙が流れる。開けた広場に聞こえてくるのは森がザワザワとささやく音。

ジャミルは落ち着きなく広場を行ったり来たり、他のメンバーは一箇所にかたまつて休憩を取っている。

やがてぼつぼつと会話を始めた三人を尻目に、俺はウィンドウを開き黙々と武器やスキルのチェックを行っていた。

そのままモンスターモンスターの襲来もないまま五分弱が経過する。当然人喰いは現れない。

休憩を取った事によりどこかピリピリしていたパーティ内がなごんできたようだ。小さな笑い声さえ聞こえてくる。

もしかするとこのまま、人食いと遭遇することなく今回のクエストは終了になるのでは とそんな雰囲気醸し出したその時。

それは突然訪れた。

戦士ラウルがセインに質問をした時だった。

「ときにセイン。君の秘策とやらの要となる聖戦士のスキルについて、詳細を聞きたいのだが」

ラウルは不意にそんな事を尋ねた。

確かにセインのスキルありきの戦いになるだろうし、気になるのも無理はない。

「そうだな……もういいか。ラウル、ちょっとこっちに来てくれ」

セインは手招きをしてすぐ近くまでラウルを呼び、おもむろにシテムウインドウを開いた。

その時うかつにも自分のウインドウを注視していた俺は、はつ、と二人に目をむけ叫んだ。

「セイン！ 待……」

ズシャツ！

耳を貫くえもいわれぬほどの不快音。

それは、人喰いが人を喰らった音。

命を吸われた戦士がどさりと地に崩れ落ちる。

そして彼の体は、無数のきらめく破片となって霧散した。

「な……！？」

少し離れたところからジャミルの声が漏れる。

その間俺は無心にウインドウを操作し、神業のごとき早さで装備を変更した。

そしてすかさず向けられる悪意ある瘴気。

その発信源は……………眼前で人喰いの剣を携えるセイン。

マンイーターのスキル『捕食領域』が発動された瞬間だった。

「セイン……………？ ま、まさか……………」

呆然と立ち尽くすジャミル。

セインはその姿をあざ笑うかのように不気味な笑顔を浮かべる。

「くつくつく……………。なかなかいい表情するじゃないかジャミル？  
最近はこれがやみつきでねえ……………、人喰い様をぶったおそうなんて  
いう馬鹿げたクエストを受けるマヌケに、身の程を思い知らせてや  
るんだよ」

狂気を孕んだその声音は、もはや聖戦士セインのものではなかつた。

あまりの驚愕にジャミルは反論する事すらできない。

セインはさらに続ける。

「ただこの場合、面が割れるから皆殺しにしないとイケないのがネ  
ツクかねえ……………。残念ながら」

セインはセリフとは裏腹に愉悦の表情で俺たちを交互に見回す。

俺のすぐ後方のヒーラーは一言も声を発しない。恐怖で体が硬直  
しているのだろう。

それにおそらく、『捕食領域』によるバインド状態にあると思わ  
れる。

「な、なんで……………こんな」

「ああ？ いや最高に愉快よ？ 低レベルのヤツを高レベルのヤツ

が見捨てて逃げるサマ。きつとオレがフォローしてやるよ、なんつってパーティ組んでんだろっなあ？ くっくっく………あはははははは！」

下卑た声で哄笑した後、人喰いはぎよろりと俺に睨みをきかせた。

「コウト君……。君もなかなかケツサクだったよ。いっさいスキルオープンしない、なんて言った時は少し警戒したんだけどさあ……。ちよっと褒められたぐらいでステータス見せちゃうってどういうこと？ くっく……、ほんつと勇氣あるわ君！ それとも何？ 仲間外れは嫌ってか？ ふははははは！」

「……その割には俺のことが気になってしょうがなかったみたいだが？ わざわざご機嫌取りしてよ」

「単なる取り越し苦労だったよ、慎重すぎるのも考え物だ。まさか本当にあんな低レベルだったなんて。その程度じゃいくらあがこうが『捕食領域』の餌食なわけだが？」

「そんでまんまと俺の猿芝居にかかったわけだ。あんまり気になってるみたいだったから見せてやったんだよ」

「……はあ？ なに言ってるんだお前？ 大体さっきからなんでそんなでかい口叩けるわけ？ お前は『身の程知らずのゴミクズの分際で人喰い様に口を利いてすいませんでした』って命乞いすんのが筋つてもんだろっがよお！！」

「黙れよ、マンイーターに飲まれた雑魚が！」

「………くっく。決めた。普通はバインドのヤツは後回しにすんだけど、まずお前、殺すわ」

セインの体の輪郭が赤い線で囲われる。それは対象からターゲットを受けているサイン。

そしてすぐに視界上部にポップアップする敵の発動スキル。

マナイト レベル66 対人即死攻撃 刺突属性

赤黒い凶刃が、光を反射するでもなくひとりのにぎらりと発光する。

そして突き出される容赦ない一撃。

ズシヤッ！

俺は、何をするでもなくその刃を受け入れた。

## 第七話（後書き）

セインの正体バレバレだったかなあ。  
それとも伏線足らなすぎたか……。

## 第八話

薄暗い森がさらに黒く染まり、視界が暗転する。

俺のHPバーは、物凄いスピードで減少し一気にゼロになった。体から剣が引き抜かれ、俺はどっ、とその場に倒れ伏した。

痛みはない。だが張りつめていた糸が切れたように全身からふつと力が抜けた。

「ふん、ゴミがいきがりやがって」

そう吐き捨てる声が頭上から降り注ぐ。

だがもはや俺に言葉を発する力はなかった。

「……さて、ジャミル。どうする？ お前のレベルなら動けるだろうけど、もちろん逃げないよなあ？」

俺のことなど眼中になくなった人喰いは、次なる獲物へ牙を向けた。ザツザツとゆっくり足音が遠ざかっていく。

動けないヒーラーを置いてジャミルが逃げる、という事は考えにくい。それに人喰いはどの道全員殺す気だ。

万一ジャミルが逃げたとしても、ヒーラーを即座に殺しすぐに後を追うつもりだろう。

だがヤツは気づいていない。俺の体がまだ消滅していない事を。

俺が左手の指にはめている指輪。

俺が倒れると同時にその指輪の、やや黒味を帯びた紫色の宝玉がわずかに光を放った。

そして指輪に備わっているオートスキルが発動する。

『死神の気まぐれ(デスマーシー)』 即死攻撃によってHPがゼロになった時、HP1の状態で復活する。効果は一戦闘中に一度きり。

俺は音もなく静かに立ち上がった。

HPバーは赤く点滅を繰り返し、下手すると何かの弾みでゼロになっ  
てしまっ  
そう  
だ。

ゲームの話ならいざ知らず、HPバーの枯渇がそのまま生命の喪失を意味するこの世界において、この状態のまま戦闘を続けることはかなりの精神力を要する。

常にHPの管理には気を使い、戦闘中でも大きく安全マージンを取るの  
は  
ほ  
ぼ  
常  
識  
。

HPが三割減った程度で回復を優先するプレイヤーもいるくらいだ。

俺はともすると回復アイテムを使いたくなる衝動をこらえつつ、武器を持つ右手に力を込める。

「ジャミル、お前のステータスなら最低でもレベル50ぐらいの回避スキルは必要だなあ。あ！でもさっき確認した時とてもそんなレベルじゃなかったかな？ 悪い悪い。無理言っ  
て。それともあれか？ 他になんかもんのすごいスキル隠し持ってる？ ……ねえよなあ、お前のことだからあつたらす  
でに  
ぺ  
ら  
ぺ  
ら  
し  
ゃ  
べ  
っ  
て  
る  
は  
ず  
だ  
し  
な  
あ  
」

人喰いはジャミルを貶めるのに夢中で背後から忍び寄る俺に気づいていない。

俺の手にしたロングソードは、刀身に大きく渦巻く黒いオーラを纏っている。

すっかり悦に入る人喰いの背後から、俺は無言で攻撃スキルを放



った。

アヴェンジバイト レベル99 剣 単体斬撃属性

ザシユツ！

俺の振るった剣は、背を捉える直前でこちらを振り向いた人喰いを真っ向から斬り下げた。

「ぐわあっ！」と続けて上がる悲鳴。

背後からの攻撃や不意打ち攻撃は、確実に先手が取れ命中率、攻撃力が増加する奇襲となる。

その対処には「奇襲防御」や「奇襲回避」の防御スキル、もしくは奇襲扱いを取り消す「奇襲感知」などが要求される。

これらは当然通常の防御スキルよりも習得難度は高く、ハイレベルプレイヤーでも有効なレベルまで会得していることは稀だ。

だが不運にも俺の攻撃は奇襲にはなりえず、通常攻撃扱いになった。

人喰いの「奇襲感知レベル6」が発動し成功したためだ。意外なハイレベルに俺は驚きを隠せない。

この様子だと奇襲の確率を上げる「奇襲攻撃」のスキルにも熟練しているはずだ。

おそらくマンイーターの戦闘スタイルに合わせて習得したのだと思われる。

俺の攻撃に対し最終的に適用された人喰いの防御スキルは「斬撃防御レベル12」

こちらのスキルレベルが99といえど、確実にダメージは軽減されてしまった。

「ぐ、うう……、なんだ今のは……？」

前かがみになった人喰いが顔を上げて唸る。

俺の持つ片手剣は復讐の刃、ヴェンジェンスエッジ。特殊な性能を持ったユニーク武器だ。

威力は自分が攻撃する相手から受けたダメージのパーセンテージで決まり、スキルレベルも変動する。

ただしスキルを発動した時のHP残量が反映されるため。HPを回復した場合はその分威力が弱まる。

人喰いによつて99パーセントのダメージを受けた俺は、この剣が持つ最高の強化倍率を引き出している事になる。

だがその威力も一度きり。『アヴェンジバイト』を発動した時点で被ダメージによる強化はリセットされる。

またダメージを負えば再び強化することはできるが、HP1の俺にはすでに役に立つ見込みはない。

HPが全快の時、デフォルトでの攻撃力はゼロ。というか攻撃スキルを発動できないといった方が正しい。

一見強力な武器ではあるが、普段はリスクが高すぎてとても使えたものではない。

「ど、どうしてお前……！」

人喰いは仰天し言葉を詰まらせる。不思議でしようがないといった顔だ。

俺は無表情のまま、その顔に向かって口を開いた。

「……俺に即死攻撃は効かないぜ？ マンイートをいくらかましてもムダだ」

「な、なに……？」

もちろんはつたりだ。もう一度マナイトをくらえば俺は間違いなく消滅する。

だが俺はそんな事情をおくびにも出さない。少しでも言葉に詰まったり、ためらいを見せればたちまち見破られてしまうはずだ。

視界の隅で絶え間なく点滅するHPバーが与えてくるプレッシャーを跳ねのけ、俺はポーカーフェイスを貫いた。

「お、おかしい、レベル99の攻撃スキルだと……？ 何かの間違いだろ……？」

「次の一撃で決まりだ」

これもはつたり。すでにヴェンジェンスエッジの刀身から先ほどのオーラが消えている。今はただのおもちゃ以下。

注意深く観察していればスキル名や剣の変化から何らかの仕組みに気づくことができたかもしれないが、人喰いは明らかに動揺していた。

それに俺が本当に即死耐性を持っているのかもはかりかねている様子だ。

低レベル帯にいる俺がそんなレアスキルを持っているはずがない、と疑う反面その可能性が全くゼロでない事はこいつほどのプレイヤーならうすうす感じているはず。

「大体お前、なぜ動ける！？ そのレベルなら『捕食領域』によって強制バインド状態になるはずだ！」

「さあ？」

俺はしらばつくれるが、今度は本物だ。

左手に装備しているのは、表面に幾何学的な文様を持つ丸型の盾。特攻戦士の盾という名のこのシールドは、一切の防御スキルを持

たない。

ただしHPが10パーセント以下になった時、全てのステータス異常が無効になり一度だけ先制攻撃ができるというオートスキル『ラストフォワード』を備えている。

つまり復活した瞬間からこのスキルが発動し、俺はヤツの『捕食領域』によるバインドを防いでいる。

そうだった理由であったが、もちろん敵にわずかばかりでも自分の情報を与えるつもりはない。

俺のレベルをはつきり確認していた人喰いには脅威となるだろう。

だが動揺しているのは人喰いだけではない。

俺は内心、はったりが見破られないかと気が気でなかった。こちらにとつても今の状況はイレギュラーな事態だ。

一度戦闘を行った相手のHPバーは、しばらくの間残量を視認できなくなる。

人喰いのHPバーは残り二割程度。二割も残っている。

本来アヴェンジバイトの一撃で勝負は決まっていたはずだった。

奇襲ならば命中率は98パーセント、敵のHPに対し109パーセントのダメージという数値がはじき出される予想だったが、突然割り込まれた『奇襲感知スキル』によってあえなく失敗に終わった。対する俺のHPバーはわずか数ミリ。

人喰いの前ではHPバーの多寡は意味のないものだが、即死耐性があると言いつ張っているのにHPが1まで減っているのはどう考えてもおかしい。俺がヤツならばそう思っただろう。

向こうもすでに俺のHP残量は確認しているはず。

そこに気づかない人喰いは、やはり冷静さを欠いていた。

## 第九話

「く……この……、死に損ないのくせに……！」  
「どうする？ マンイートじゃ俺は殺せないぞ？ 武器を変えるか？」

もし仮に俺が即死耐性を持っていたとしても、マンイーターと他の武器を交換して止めを刺すことはできる。

当然『スイッチ』だってセットしてあるに違いない。

『スイッチ』は瞬時に装備武器を入れ替えるスキル。

基本的に装備の変更には行動ターンを消費するが、『スイッチ』を使った場合は武器を変更し即座に行動できる。

ただしその場で好きな武器を選ぶわけではなく、事前にどの武器にチェンジするか前もって設定しておかなければならない。

その上一度『スイッチ』したら逆戻しに武器を変更する事はできない。

だがマンイーターを外してしまうと、その途端『捕食領域』は解除されヒーラーは自由になる。

ヒーラーが逃げれば、ジャミルだって躊躇なく逃走を選択するだろう。

そうなれば俺たち全員を残らず殺すのは極端に難しくなってしまう。

それぐらいはヤツもわかっているはずだ。

お互い身動きが取れないまま睨みあう。俺のほうも決め手を欠いていた。

無駄な被害者を出さないよう、必要以上にヤツを挑発し矛先をこちらに向け、すぐさま俺にマナイトを発動させるよう仕向ける。その後『死神のきまぐれ』と『アヴェンジバイト』のコンボでヤツを倒す。

もともと俺の書いた筋書きはこうだった。

だが実際は火力不足でヤツを仕留める事ができなかった。これはどうしようもない憶測ミスだ。まさかこれほどまでに力の差があったとは。

今戦いは先の読めない二ターン目に突入しようとしている。

しかし実は人喰いが何も考えず俺にマナイトをかませばそれで終わるのだ。

そうしたら残るはジャミルとの一騎打ち。

ジャミルは突然の仲間の死に恐怖で身がすくんでいるのか、怒りに我を忘れ何も判断がつかなくなっているのか、すでに攻撃の機会を逃していた。

レベルやステータスに関係なく平等にスキルを発動することができるが、スキルを選択せず一定時間が経過してしまうと待機とみなされその戦闘フェイズには参加できなくなってしまうのだ。

いくら人喰いが手負いとはいえ、そんな状態のジャミルと戦いになるわけがない。最悪このまま何もせず殺されるかもしれない。

ジャミルが勝利するには、マナイトに先制しかつ一撃で仕留めなければならぬのだ。

戦闘開始後の全員の行動は、人喰いの俺へのマナイト、その後のアヴェンジバイト、ジャミルの待機、ヒーラーは当然行動不能という流れとなり、ひとまずは仕切りなおし。

俺は次の行動で武器を『スイッチ』し真正面から攻防を挑まなければならぬ。

次にセットしてあるのは「ライティングレイザー」という片手剣。

いくつか改造を施したこの武器が発動する攻撃スキルは『スタンエッジ』。ダメージを与えそのターンの敵の行動をキャンセルするスタン効果を持つ斬撃技。

人喰いのスタン耐性がゼロなのはすでに確認済み。

この場合スタンの発動確率は六割といったところだが、この効果は先制しないと意味がない。

だがマンイートのようなSP消費の大きい大技は発動が遅い。

連続攻撃用にカスタマイズした俺のレイザーなら、運さえよければ反撃を受けずに一方的に攻撃を繰り返すこともできる。

だがこれはかなり危険な賭けになる事は間違いない。

予測によると一撃で残り二割には届かない。二発でギリギリ。

しかしわずかではあるが相手は『捕食領域』によってHP1の俺以外 ジャミルとヒーラーのHP を吸収している。

それを考慮に入れると三連撃が決まってどうにか勝利といった具合だろう。

スタン率約60パーセントを二回、回避スキルが使われた場合スキル自体の命中率は79パーセント。

成功率はかなりきわどいラインだ。正直そんな危ない橋は渡りたくない。

一撃で決めるつもりでいたのでセカンドウェポンの突き詰めが完全に甘かった。

それに一撃必殺を持つマンイーターに行動させず先手を取れそんな武器を用意するのはこれが限界だった。

せめてジャミルが動いてくれれば。

そんな他人に頼らざるを得ないほど厳しい状況に追い詰められていた。

だが、俺の目的は人喰いを殺すことではない。それを改めて意識すると、俺はこの場を打開できそうな手段を何とか見出した。

「マ、マナイーターには即死攻撃以外の攻撃スキルだってある！」  
「ねえよ」

俺にでまかせは通用しない。俺は全て「知っている」から。

全く動じない俺に人喰いはみるみるうちに表情を強張らせ、ついに感情を爆発させた。

「な、なんなんだよ……、なんなんだよお前！ これまでのやつらは奇襲で一人殺せば、たいていはビビるか混乱するかで戦意を喪失する……。なのにお前の余裕はなんだ！？ まるでこうなることがわかっていたかのように……。……そうか、お前気づいていたな……。いつからオレが人喰いだと気づいた……。！？」

「そうだな……。まずはマナイーターのオートスキル『捕食領域』。こいつの正式名称および効果を知っているプレイヤーがはたしているか。俺がサラリと口にしたからお前はすでにスキルの情報が割れていると思って話をあわせたんだろうが、お前は『捕食領域？ なのことだいそれは』って言わなきゃダメだったんだよ。最も重要なバインド効果について触れなかったのは、俺がその事を知らないと当たりをつけたからだろ？」

「……カマをかけやがったのか……」

「術者のレベルより半分以下の人間を強制バインド状態にさせる……。初見でかまされれば慌てるかもしれないが、事前にそれを知っていればバインドを防ぐ手立てなんていくらでもある。あと言うておくが聖戦士に即死攻撃を防ぐスキルなんて存在しない」  
「な、なぜお前はそれを……」

俺はそれには答えずに、さらに続けた。

「実を言うと俺はさ、はなっから疑ってたよ。……なあ、人喰いに



殺されたパーティの生き残りっていう設定だったみたいだけど、実際会った事あるか？ そんな奴らに」

人喰いは無言でわずかに視線を逸らす。

俺はそれを否定と受け取った。

「襲われた時の話を聞き出すのも一苦労だったぜ？ わけもわからず仲間を目の前で殺された恐怖と、それを見捨てて逃げ出した罪悪感がフラッシュバックすんだとよ。で、俺みたいな低レベルの怪しい奴にも泣いて頼むんだ。『人喰いを止めてくれ』ってな」

俺はこの日のためにできる限りの情報収集を行った。

その相手が廃人同然だったとしても、引き出せるだけ情報を聞き出した。

「それがソロプレイでひたすら自分を鍛えて人喰いに仇討ちする？ かなり厳しいんじゃないのか？ 一回逃げちまったやつってのはことのほか脆いもんだよ。仮にそんな超人がいたとしたら、今回の戦い、一人で人喰いを打ち倒すぐらいの相当な覚悟で望むはずだろうに、お前は行きずりの味方のスキルだとかレベルをしきりに気にしたりでやってることが支離滅裂なんだよ」

そう、最初から味方なんて当てにしないはずだ。俺のように。

「とにかく粗が目立つ。なあ、お前……何人目だ？」

それまで身じろぎ一つせず俺の話を聞いていた人喰いは、その言葉を聞いてビクツと体を反応させる。

「そのマンイーター……、奪ったんだろ？ 前の人喰いを殺って」

## 第十話

人喰いは何も答えない。

そのまま沈黙が流れる。俺も無言で圧力をかけたまま動かない。やがて人喰いが堰を切ったように顔を醜くゆがませ、狂ったような笑い声を上げた。

「くくく……はあつはつは！！ そうだよ、奪い取ったんだよ！ 数ヶ月前、オレは討伐隊の一員としてこの森にやってきた。そんな時の人喰いは森に潜んでいきなり奇襲をかけてきやがったぜ。五人だったこっちは三人やられたが、数で押してなんとか撃退した。誰一人バインドにならなかつたしなあ、前のヤツはオレよかよっぽど能無しだったぜ？ あいつも多分初代じゃねえ」

マンイーターは人の手を渡り、次々にその持ち主を変えている。俺の予想は当たっていた。

これまでの討伐隊を全て返り討ちにしたにしては、セインの手口はあまりにも杜撰。

ギルドや討伐隊が揃いも揃って間抜けだったとも限らないが、一人ぐらいは聡いヤツがいてもおかしくない。

それに人喰いの目撃情報も、人によっては背格好や防具などに食い違いがあった。

そしてマンイーターには、さらにもう一つ上げつないスキルがある。

「それまでマンイーターは恐怖の対象でしかなかったが、こいつを手にした瞬間、無性に人を殺したくなってなあ。思わずやつちやつたよ、そばにいた残った仲間を。確かそんなときギルドには『人喰いには遭遇しなかつた』とかって報告したっけなあ」

ステータススキル『殺人衝動』効果は読んで字のごとく。マンイーターを一度装備すると、呪いのように自動で習得してしまう。そして『マンイーター』を使いキルすることによりスキルレベルが上がり、さらなる獲物を求めるようになる。

行動原理が変わることで、性格までも捻じ曲がってしまう恐ろしいスキルだ。

「セイン、マンイーターを渡せ。そうすれば命だけは助けてやる」

これまでの詰問も、精神的に追い詰めこの流れに持ってくるまでの算段。

俺はウィンドウを立ち上げ、トレード画面を開く。

アイテムの交換や金銭の授受は自由に行うことができ、両者間の同意さえあれば譲渡も可能だ。

ただし正式なトレードはこの画面を通さなければ移動は反映されない。

無理やりに奪い取ってもアイテムの所有権がない限り装備したり使用する事はできない。

例外はアイテムや金銭を奪い取るスキルを使用した時。

このときばかりはその限りではないが、この場合は別のリスクが付きまとう。今はこの詳細は割愛する。

「それだけ白状したお前に逃げ場はない。それともこの状況で俺たち三人を残らず口封じできるか？」

「ああ……、そうだなあ……。だがもう、どうでもいいんだよそんなことあ」

人喰いはユラリと体を揺すった。

その瞳は、まるで獲物を狩る事だけを目的とする餓えた野獣のような輝きを放っていた。

「……いいぜ？ マンイーター、くれてやるよ。うん、そうだな最後に………その女を殺してからなああああ！！」

人喰いは動けない後方のヒーラーに標的を変えた。

完全な暴走。それはこの場を切り抜ける作戦でも隠れた狙いのあるフェイントでもない。

もうすでにヤツの頭には衝動のまま人を喰らうことしかないのだらう。

「くっ！」

するりと俺の脇を抜けて人喰いがヒーラーに『マンイート』を放つ。

俺はすぐさまヴェンジェンスエッジをレイザーに『スイッチ』し、その横から『スタンエッジ』を発動した。

『マンイート』よりは『スタンエッジ』のほうがはるかに発生は速い。

この一撃は確実に先制できる！

雷光の剣が人喰いの体を切り裂く。

放電したような音とともに人喰いの体を駆け巡る電撃。

人喰いのHPバーがわずかに減少した。それとともに、スタン効果が発生し『マンイート』はキャンセルされた。

「ジャミル！ なんでもいいから攻撃スキルを使え！」

俺は叫んでいた。運良くスタンが成功したが、次があるとは限ら

ない。

「うっ……うおおおおっ！」

俺の声ではつと我に返ったジャミルは、自身を無理やり奮い立たせるような雄たけびを上げ、槍を構えながらこちらに走ってくる。だがすんでのところまで攻撃スキルは届かず、発動には至らなかった。

人喰いの前進により、離れた位置に立ち尽くしていたジャミルとの距離がさらに開き、ジャミルの攻撃射程内からわずかに外れてしまっていたのだ。

人喰いは憤怒の形相で目をむき出しにし、俺を睨みつける。

「お前だ………お前さえ、お前さえいなければあああっ！」

逆上した人喰いは再び俺に標的を戻す。

やつの手にしたマンイーターがフツと消え、代わりに両刃の大剣が現出した。

『スイッチ』！？

もうこいつは後先考えず俺を殺すことしか考えていない。

まずい、これまで同様『マンイート』なら確実に先制できるが、『スタンエッジ』よりも発動の早い攻撃スキルを使われたら……。

ヤツがチェンジしたのはまたも両手剣のストライクブレイド。

どちらかといえばスピードより破壊力重視の攻撃スキルがついている場合が多い。

だが同じ武器でも発動できるスキルが違うなんてのはザラにある。俺のレイザーと同じく改造してあることだって。

人喰いが次に発動しようとしている攻撃スキルは『エアレイドスレイヤー』。

回避スキル成功の確率は8パーセント。どうしようもなく低い。

『スタンエツジ』なら先制できる。だが武器が変わり補正値に変動が出たのか命中率が75パーセントまで落ち込んでしまった。

人喰いが攻撃スキルを発動する前に、俺の頭は高速でフル回転し最善手を導こうとする。

このまま『スタンエツジ』に賭けるか、別の攻撃スキルを選ぶか。それとも三番目の武器に『スイッチ』するか。

それぞれの予想与ダメージや命中率をシミュレートするもゆっくりと吟味している時間はない。

どうする……！ どれが一番確率の高い手だ……！？

眼前の悪魔は、今にも俺にトドメの一撃を放たんとしている。やむを得ず俺は攻撃スキルを……。

ヒュンッ！

その時俺のすぐ横を、白い光が通り過ぎた。

それは聖なる輝きを放つ矢。

俺の後方から飛んできたその光の矢は、凄まじいスピードで飛来し、まっすぐ標的に突き刺さった。

人喰いの胸元に。

あれは……『ジャツジメントボウ』！？

「ぐうおおっ！？」

人喰いは大きくのけぞり、武器を取り落とした。

俺は何が起きたか考えるよりも先に『スタンエッジ』を発動する。しかし、追撃するようにして出した技は不発に終わった。理由はターゲット不在。

裁きの矢を受けた人喰いはそのまま仰向けに倒れこむと、やがてその体をきらめく塵と変え空へと還っていった。

人喰いの最期を見届け後ろを振り返ると、ヒーラーの女が呆然とした顔でその場にへたり込んでいた。

宙をさまよう気の抜けた視線と目が合う。

「今のは……あんたが？」

状況からしてそれしか考えられないのはわかっている。

人喰いがマンイーターを引っ込めた瞬間『捕食領域』から解放された彼女が、攻撃魔法スキルを放ったのだ。

だが俺は改めてそう問いかけずにいらなかった。

戦力どころか足かせにしかならないと思っていた彼女が、恐怖に屈することなく即座に攻撃に移ったとはには信じがたい。

その上さっきの魔法は、ジャッジメント 高等な断罪属性を持つ『ジャッジメントボウ』に違いなかった。

『クリミナル 罪人』というステータススキルがある。

これはモラルに反する行為を行ったものにつくスキルで、常に発動状態となり様々なマイナス要素をもたらす。

行為の度合いや悪行を繰り返すことでスキルレベルが上がり、当然レベルが上がるほどマイナス要素は強くなる。

このスキルを持つものは、例えば他人に殺されてもその相手を罪人

とすることはできない。

フルオープンでもしない限りこのスキルを所持している事を他人に知られることはないが、無為に人を殺めたりした場合はず持っていると思っで間違いない。

『ジャツジメントボウ』は罪人スキルを持つ相手に絶大な効果を發揮する断罪スキルの一種。

相手の罪人スキルレベルが高いほど命中率や破壊力が増し、遠距離攻撃なので発動も早い。

罪人以外には一切ダメージを与えることはできないが、罪人に対しては抜群の性能を誇る。

俺も断罪系スキルの使用を考えなくもなかったが、『断罪攻撃スキル』の習得はかなりハードルが高く、労力に見合わない。

それに人喰いが代替わりしているかもしれない事も事前に当たりをつけていたので、今回の人喰いが罪人スキルを持っているかどうか寸前まで確証がもてなかった。

罪人スキル発生に関してそこまで明確な設定をしていなかったこともある。

俺はぼうつと固まったままの彼女の元へ、ゆっくりと歩み寄っていった。



## 第十一話

依然として座り込んだままの彼女。

これまで女性ヒーラーという記号でしか彼女を認識していなかったが、改めてその姿形に目を留める。

整った目鼻立ちに薄暗い森の中においても際だつ白い肌。肩元まで垂らした桃色の髪は作りもののような繊細さ。

静かに佇むその姿は、よく見れば絵になりそうなほど美しい。神々しさすら感じられるほどだ。

だがこれだけ優れた容姿……。こいつはきつとNPCだ。

NPCの中には突出した容姿を持つものが多く存在する。平均レベルも高い。

男性はそれほどでもないが女性の場合その差は顕著に現れ、密かにNPCかそうでないかを見分ける一つの指標になっていたりもする。

プレイヤーのほうは元の世界にいた時のものがベースにされるように、弱冠の上方修正はあるもののどうしてもそういったNPCには見劣りしてしまうのである。

彼女の身に着けているのはフードのついた白一色のローブ「ホワイトローブ」だ。

これはどこにでも溢れかえっている基本装備。特におかしな点もない。

だが問題は胸に抱えている武器。戦闘前装備していたものと違う。彼女が手にしていたのは裁きの杖。断罪攻撃スキルを持つ武器である。

この武器自体はドーンゲートの教会で普通に購入する事ができる。それほど高価でもない。

しかしこの武器に付属する断罪系攻撃スキル『ジャッジメントボウ』を発動するには、『断罪攻撃スキルレベル2』の習得が必要となる。

他の例を挙げると、『レイザー』に付属する『スタンエッジ』を発動するためには、『剣攻撃スキルレベル1』を習得していなければならぬといった具合だ。

基本的に攻撃スキルレベルはその系統の武器を使い込むことである。または装備やジョブによる補正などでも上昇する。

実は後者の方が上昇率の影響は大きい。例えば『レイザー』には装備時に剣攻撃スキルレベルプラス5の補正值がある。

いかに強力な攻撃スキルを発動できる武器を持つていようと、該当する攻撃スキルレベルが十分でないと戦闘で使用する事はできない。

ただしマンイーターの『マンイート』の要求剣攻撃スキルレベルはゼロ。

このようなその系統の武器に関して全くの門外漢でも、装備しさえすれば使用可能になるユニークスキルも数多く存在する。

俺は彼女のそばまで近寄ると、すぐに質問をぶつきたい衝動を押しさえつけ相手の無事を確認する。

名前は確か……レナとか呼ばれてたような……？ レイラ？

「レイラ、無事か？」

「……わたし、リイナです」

全然違った。

自信満々に違つ名前を呼ばれ彼女は明らかに困惑している。まあいいか。

「断罪攻撃スキルは……あんたのオリジンスキルかなんかか？」

彼女はこくりとうなずく。

……やっぱりそうか。

たしかオリジンスキルの中にレベル上昇とともに断罪攻撃スキルが自然に習熟するものがあつた気がする。

断罪攻撃スキルの習熟は困難な道のみである。まず罪人を見つけることから始めなければならぬし、熟練も遅い。

そもそも初期レベルでは最低ランクの技『ジャツジメントボウ』すら使うことができない。

そのため鍛錬しようと思つたらあらかじめ武器やジョブによる補正が必要になる。

だがヒーラー程度の初級ジョブには断罪攻撃スキルレベルを上げる補正はない。リイナがヒーラーであることと断罪攻撃を使えることは全くの無関係なのだ。

彼女のオリジンスキルは断罪攻撃スキルを一切使用したことがなくても、レベルがあがれば断罪攻撃スキルの熟練度が上がるといった優れものである。

これはほぼ彼女の生まれ持った才能とっていいだろう。

謎が解けた俺は、改めてほつと胸をなでおろすと座り込むリイナに手を差し出した。

「あ……ど、どうも」

おずおずと俺の手をつかんできた。冷え切つた冷たい感触。力を込めてその手を引っ張り上げる。

彼女はなんとか立ち上がったが、まだ足元がふらついている。

『捕食領域』の吸収効果で多少HPを消耗してはいるだろうが、マニーターのバインドにかかつて生き残つたやつが今までいただ

ろうか。

「驚いた、まさか断罪魔法スキルを使えるなんて」

「あ、あの、わたし、必死で……」

「セインにも隠してたのか？」

「……はい。これだけは、誰にもオープンしたことないです。今、実戦で初めて使って……」

リイナが断罪攻撃スキルを持っていると知っていたら、セインももつと警戒しただろう。

セインはリイナのレベルを見ただけで安心したんだ。最後に俺のレベルを見た時もそうだった。

俺は決行をギリギリまで悩んでいたセインに、わざと自分のステータスを見せた。

そしてそれを見てセインは『捕食領域』を使えば俺は無力化すると、そう思い込んだ。

低レベルのプレイヤーでも強力なスキルを持っているかもしれないという可能性に目をつぶって。

でもそれは俺も同じだった。まさかリイナがあんなスキルを……。

やがて俺たちの元にジャミルがゆっくりと近寄ってきた。

その表情は、暗くどんよりと沈んでいた。無理もない、嫌が応にも己の未熟さを思い知らされたであろうから。

「……すまねえ……、オレは……」

彼の口をついて出たのは謝罪の言葉。

自分のせいでこんなことになってしまった、そんな罪の意識が彼を苛んでいるのだろう。

「……コウト、おまえには本当に……マジで助かった。感謝してもきれねえ。もしおまえがいなかったらオレたちはみんな……」  
「いや、だが……」

それでも一人の戦士が犠牲になった。  
俺が、もつと注意していれば防げたはずの。

「……ラウルのクリスタルは拾ってきた」

「そうか。……討伐の懸賞金があればどうにかなるかもな。俺の分はいらないから使ってくれ」

「……すまねえ。本当に……」

ジャミルはそう言って頭を垂れた。

だが俺にジャミルをどうこう言う権利はないし感謝される覚えもない。

俺だってこいつらを半ば利用しようとしたようなものだ。

本当は誰も巻き込まず一人でケリをつけたかったが、こうでもない人と喰いの尻尾をつかめないままだった。

それに今回一人で挑んでいたら、俺は敗北していたかもしれない。

俺はセインの武具が落ちているあたりに向かった。

そして草むらから赤く光る手のひら大のクリスタルを拾い上げる。

これは、肉体が消滅した者の命の灯火というべきもの。このクリスタルがあれば、HPがゼロになったプレイヤーでも復活することができる。

だがそのためには復活スキルの行使が必要だ。

このスキルは超がつくほどのレア武器やある最上級ジョブの固有スキルなどに設定してあるかなり貴重なスキルである。

正攻法では並大抵の努力で得られるものではない。

だが初級プレイヤーには全く手が出ないというわけではなく、復活スキルの存在自体は広く知られている。

というのは、俺は何人かのNPCに『蘇生』<sup>リザレクション</sup>スキルを設定してある。

多くは教会の神官などがそれに当たるが、誰でもそれらに復活を依頼することが可能だ。

ただしその場合、法外な金銭、またはそれに見合うアイテムを要求される。そんなのが神官などというのは本当にふざけた設定ではあるが。

またそれとは別にオリジンスキルとして最初から習得している稀有なプレイヤーやNPCも存在するかもしれない。

これは相当なアドバンテージになるだろう。

もしそんな幸運な人物がいたらぜひお目にかかりたいものだが。

しかし復活スキルのアテさえあればいくら死亡しても安全というわけにはいかない。

当然自分が死んだ後その命は他者の手にゆだねられる。もしクリスタルが破壊されればその時点で真の死が確定してしまう。

信頼ある仲間がクリスタルを回収しスキル発動までもっていけばいいが、そこまでうまくことが運ぶ例はかなり少ない。

ソロプレイヤーの場合復活はほぼ絶望的といっていいだろう。

一部の死に方を除いてクリスタルが出現しなかったり自然消滅することはないので偶然誰かに拾われる可能性はあるが、見ず知らずの人間をわざわざ復活させようなどという奇特な人物がはたしているだろうか。

それに無事復活できたとしても、もちろんデスペナルティが存在する。

死亡時に具現化し装備していたアイテムはドロップアイテムとし

てその場に残され、所有権を失う。

仲間がドロップアイテムもろとも回収して復活後にトレードすればこの問題は解決するが、やはりレアケースである。

スキルに関しては特に大きなペナルティはない。一部のステータススキルが取り消される程度。『罪人』スキルなどの不名誉な称号は浄化される。

これだけなら復活に関して一見それほどの不利はなさそうだが、HPロストが恐れられる最も大きな理由が次の一つにある。

レベルリセット。

これは、例えばレベルがマックスだろうと強制的にレベル1に戻される。

さらにレベルを要求するジョブについていた場合、問答無用で初期ジョブに戻されジョブ固有スキルも使用不可になる。

このため見事復活を成し遂げたまではないものの、ショックで再起できなくなるプレイヤーもいるぐらいだ。

この世界に低レベルプレイヤーの割合が多いのもこういった理由からによる。

ウィンドウを開きクリスタルをサーチ状態にすると、フルオープン時と同じように対象のステータスを参照する事ができる。

俺はセインのクリスタルをサーチし、アイテムボックスにモニターが格納されているのを確認した。

俺の目的はマンイーターの確保と封印。こいつはマンイーターなんていうふざけた武器を考えてしまった俺の責務。

本来ならこれは俺の手元にあるのがベストだったが、今となってはもうどうしようもない。

もはや彼を、セインを犠牲にするしかないのだ。

死亡したものがアイテムボックスの中に所持していたものは、そのままクリスタルに封じられる。

一つしかないユニークアイテムを所持していた場合、持ち主を復活させるかクリスタルを破壊しない限りそのアイテムは世界から永久に失われることになる。

クリスタルが破壊された時は、アイテムボックス内の全てのアイテムが世界に還元される。

そうすると誰かが再びマンイーターを入手する可能性が生まれてしまうのだ。

マンイーターのデフォルトでの配置はスキルフォースファンタジの大きな特徴の一つ、ウェポンロトリー無差別武器抽選機の循環の中にあり、入手確率はほぼ完全なランダムとっていい。

誰よりも早く再配置されたマンイーターを入手する事は全てを知っている俺でさえ困難を極める。

俺には、セインを復活させた後安全にマンイーターをトレードさせる自信がない。

彼の習得していたステータススキル『殺人衝動レベル5』は、復活しても取り消されることのないスキル。このままでは生き返っても間違いなく再犯する。

こういったネガティブスキルを取り払う方法が全くない事もないが、今の俺にそんな能力はないしどこかにアテがあるわけでもない。

もうこれ以上、マンイーターによる加害者も被害者も出すわけにはいかない。

現時点の俺にはマンイーターをこのままセインのクリスタルの中に封印するしか手はなかった。

「しかし……、好き好んで人殺ししやがるなんて、とんでもねえヤ



口ウだったぜ。あいつ、もしかして元の世界でも人を……」

「やめろ！」

「な、なんだよ……」

俺はやるせない気持ちで、もう一度セインのウィンドウに目を落とす。

一つの作成済みのフレンドメッセージ。送信はされていない。

「頼む。誰か、僕を………殺してくれ」

そこには必死に『殺人衝動』と戦った男の、最後の意志が残されていた。

## 第十一話（後書き）

これにてマンイーター編終了です。

## 番外編（前書き）

フィーネ視点のお話です。

フィーネって誰？ ってなると思いますが、4〜5話に出てくる女の子です。

ただの脇役ではなくてこれからも出ます。

## 番外編

あたしの名はフィーネ。ドーンゲートを拠点にギルドの仕事をこなす冒険者。

冒険者って言っても前人未踏の地を開拓したり、奥深いダンジョンを探索したりなんてことはまだしてないんだけど、今はいちおうそついう肩書き。

もとはドーンゲートの西の方にある辺鄙な村で生まれたしがない宿屋の娘。

で、その手伝いが嫌になって家を飛び出してきたってわけ。だって退屈なんだもん。

なんたつていまこのハイゼルラントは未曾有の危機、つていうかパニック？ になつてるんだから。

それは異世界人の出現。

異世界人って言っても見た目はあたしたちとほとんど変わらないし、言葉だつて一部よくわからない単語とかあるけど全然通じるし、そんなに構えるほどのものでもないんだけどね。

数年前そついう人たちが数百人ぐらい押し寄せてきて つていつても同時じゃなくてだいたい三十分おきに一人ずつだったそつうだけど それ以降もちよびちよびやつてくるようになったの。

出現場所は今のところドーンゲート以外でも確認されてるらしいけど、あたしは他の町の事はよく知らない。行ったことないし。

最初はほんとすごいパニックだったらしい。やってきた人たちはみんな「いったいどこだここは」状態で話も聞かず、こつちもこつちでどつか別の国からやってきた人たちなのかと思つたら全然話がかみあわないしで。

でも今は異世界人 今はプレイヤーって呼び方が一般化してる。

意味はよく知らない　　がやってきてもこちらにはそれなりの心構えと準備があるし、最悪先に来ていたプレイヤーが説明に当たると案外大丈夫みたい。

それでも信じられないっておかしくなっちゃう人もいるらしいけど。

とにかく今アツイのはドーンゲートだ！　宿屋なんてやってる場合じゃない！　といわんばかりの勢いでやってきてしまったあたしでも本当はあたしの家出と異世界人が現れたとはあんまり関係ないんだけどね。

あたしは昔から憧れてたんだ。ギルドの仕事をこなして生計を立てる冒険者に。

勢い込んでドーンゲートにやって来たままではいいんだけど、なんかすごスキルを持ってるわけでもないポツと出の田舎娘が、いきなりギルドに「なんか仕事ありませんか？」って言うてもいやそんな顔をされるだけ。

ギルドを門前払いされたあたしは、行くアテもなく街をさまよう事になった。

いや、実はアテはあったんだけど、あんまり気が進まなかったんだよなあ。

ドーンゲートには買出しの用事なんかで何度も来たことはあるけど、いつ来ても大きな街だ。

プレイヤーが数多く流入したっていうのに街の収容力は十分それに耐えて余りあるぐらい。

中央の広い噴水広場に、そこから伸びる六つの道。その道に沿っているんな建物がひしめきあってる。

国でも一二を争う大きさのギルドや教会、情報を交換したり仲間

を斡旋してくれる酒場に、あともものすごく大きな宿屋もある。

北の商業区ではいろんな露天が所狭しと看板を立て、いつも大勢の人でにぎわってる。

南の居住区は一角に上流の皆様がお住まいの高級住宅街がある一方で、対極には治安の悪いスラム街があったりで住民はとにかくごちゃまぜ。

治安が悪いとは言ってもあんまり目立つと教会の怖い断罪騎士ジャッジメントナイトがやってきて制裁を加えられたりペナルティスキルをつけられたりしちゃうから、そんなに悪いことはできないんだけどね。

一日中あてもなく街をぶらついたあたしは、とっぷり日も暮れた頃早くも路頭に迷いそうになった。

両親や村の皆にでかい口叩いて出てきたもんで、さすがに観光だけして帰るといっわけにもいかなかった。

かといって年頃の若い娘が野宿するわけにもいかず、嫌々ながらこの街の旅人の宿をほぼ独占している巨大な建物の扉を開くことにした。

実はここ、あたしのおばさんが経営してる超巨大宿屋「レムレムランド」。

宿屋って言ってもあたしの実家みたいなせいぜい三パーティが泊まったら満員になるようなしょっぱいところじゃない。

あたしの実家が丸々二十軒は入りそうな、宿屋というかもはやお城？ ってぐらいのスケール。実際どこぞの王様も泊まりに来るらしい。

恰幅のいいおばさんの名前はレズリーって言って息子が一人いるんだけど、娘が欲しかったらしくあたしはメチャクチャ気に入られている。他のお客さんの前でいきなり頬ずりとか、本当にやめて欲しい。

本当は一般客として隠れて利用しようところそしたら、いき

なり見つかったやつて。

「テム（あたしのお父さんの名前）のことが嫌になったんなら、ずっとここにいてもいいのよ？」

なんて言われて、強引に一人では大きすぎる部屋をあてがわれてしまった。

いや、もちろん料金は払ってるよ？ タダでいいって言われたけどここは意地でも払うで押し通した。ちょっと割安だけど。いや、かなり。

でもまあ、そんなこんなであたしのドーンゲートでの冒険者生活が始まった。自称、ね。

「はーい、二千とんで五十一人目のプレイヤーの方とうちゃく！」

それからというものの精力的にギルドの仕事をこなすあたし。

そう、ここに初めてやってきたプレイヤーが混乱しないよう丁寧かつ的確に彼らを導いてあげるのが今のあたしの仕事。

この仕事始めてもうそろそろ半年になるけどすっかり板についてきた。

いやあ、すごいね、えらいね、ちゃんと冒険者やってるよあたし。……ってどこが！ だいたいこの仕事もレズリーおばさんの口利きで見つかったようなもんだし……はあ。

元気な掛け声とは裏腹にあたしの内面はかなり憂鬱。

けど今は仕事だし、そんな素振りは一切見せちゃいけない。

そう、何事もこうしてコツコツとやることから始まるのだ。

ここはドーンゲートの中央広場。

広場の中心にいつからか半径二メートルぐらいの魔方陣みたいの

が地面にできてて、ちょうどそこからプレイヤーが現れるようになってる。わかりやすいように魔方陣の上にアーチみたいのも作ってある。

ギユイイインっていう変な音がしたら合図。空間が歪んでプレイヤーさんのご登場ってわけ。

にしてもコイツ、無口なヤツ。こっちが必死に声かけてるのにさつきから無視されてるし。

とあたしは現れた黒髪のプレイヤーに少し腹を立てる。

やがてぼそぼそとしゃべりだした男に、いつもの調子で説明を始めた。

コウトという名前のそいつの第一印象は……、無愛想で、なんか変なヤツ。でも別に嫌な感じはしなかった。

見た目はそこそいい……かな？ 年も同じくらいだと思う。

これまでに三ヶタ……は行かないけど結構な数のプレイヤーを相手にしてきたけど、この人はどこか違う印象だった。

それに……見たことも聞いたこともないオリジンスキル『神託』。

そりゃあたしが知ってるスキルなんてタカが知れてるよ。でもなーんか怪しい。一瞬ウインドウを覗き込んだ時に見えたメチャクチャな文字列。あれは……。

それに普通はだんだん落ち着いて緊張が和らいでいくもんだけど、スキルを使った途端彼の表情はとても険しくなった。

その後あたしのお話を拒否して去ろうとするから思わず引き止めた。でもなんかあんまりあたしと関わりたくないみたいで、最後に寂しそうに一言漏らしてすぐ別れちゃった。

その日は結局それで終わりだったけど、それからというものどうしてもその人のことが気になって仕方なくなった。

次の日もヒマさえあれば無意識に姿を探しちゃったり、初心者が行きそうなところに顔出してみたり。



でもまあ、そしたら案外すぐ見つかった。

だって他のプレイヤーたちは街の探索もそこそこにすぐレベル上げに外へ出るんだけど、アイツはずっと街の中をウロウロしてばっか。

そんなにおしゃべり好きには見えないのに、やたらと町の人に声かけまくってる。

なんか誰もいないような入り組んだ路地裏に入っただけ、人の家に勝手に上がりこんで追い出されてたり。

とにかく不審な行動が目立つ。まあそれを追っかけてるあたしのほうが不審っちゃ不審だけでも。

この前なんて酒場でちよっと耄碌しかけてるおじいちゃんの長話を来る日も来る日も延々聞いてたっけ。

で、そのくせあたしが話しかけたら「なんだよ、なんか用かよ？」ってそっけない。嫌われてるのかな、あたし。

最近はずがにストーカー紛いなことはしてないけど。

そんな中あたしの元に一つの訃報が届いた。

それは一人の知り合いからのフレンドメッセージ。以前あたしが実家の手伝いをしていた時の常連さんだった。

「ゲイルがずっと前から人喰い討伐に行っただけ連絡が取れないの」

ゲイルさんはあたしの憧れの冒険者。あたしはあの人のする話が好いで、宿屋にやってきてくれるのをいつも楽しみにしていた。

実を言うとあたしが冒険者を目指すようになったきっかけも、この人によるところが大きい。

あたしが小さい頃からよく可愛がってくれていて、「フィーネちゃんももう少し大きくなったらオレのパーティに入れてやるか」とか言っただけで父さんとケンカしたりもしてたっけ。

メッセージを送ってきてくれたのは当時ゲイルさんとパーティを

組んでいた一人ラーシャさん。

もうゲイルさんとのパーティは解散しちゃったらしいんだけど、お互い連絡は取り合ってたみたい。

ゲイルさんはゲイルさんで別の国に行っていたり、あたしはドーンゲートに出てきてたりでめつきり会わなくなっていた。

あたしには人喰い討伐に行くなんて一言もなかったのに……。

人喰い。知ってはいたけどどこか別世界の話だと思ってた。話を聞くだけでも身の毛がよだつ怪談の類。

本当は恨み言の一つも言ってやりたいぐらいだけど実際そんな恐ろしい怪物みたいなのにそんなこと、できるわけがない。

討伐隊のクリスタルは今まで見つかったことがないって言うし……。

元気が取り柄なあたしも、さすがに今回はへこんだ。

悲しみで一晩さめざめと泣き続け、さらに自分のちっばけさと無力さで涙が溢れ出した。

あたしはゲイルさんみたいな冒険者になりたかったのに、なんでこんなことしてるんだらう。

あくる日、ギルドの仕事も休みどこか明るい雰囲気のところへ、と思つて酒場にやつて来た。

でも全然逆効果。

何を注文するでもなく椅子に腰掛けテーブルに頬杖をついてぼけっとしてみると、誰かに声をかけられた。

「なんだお前、呪いでもかけられたか？」

コウトくんだった。

向こうから声をかけてくるなんて信じられない。よっぽどあたし

の様子がおかしかったのだろうか。  
なぜだかすごくうれしかったけど、それでもあたしの気分は沈んだまま。

「違うよ。……ねえ、人喰いって知ってる？」

「ああ。知ってるけどいきなりどうした？」

「え？ ううん、別に……」

思わず人喰いという言葉が口をついて出てしまったけど、こんな話を彼にしたところでどうしようもない。

話を聞いてもらって慰めてもらおう、とかそういう間柄でもないし。

「……………人喰いか。あと一つ、装備が揃ったらすぐに潰す」

コウトくんが独り言のようにそうつぶやいたのをあたしは聞き逃さなかった。

人喰いっていうワードに過剰反応しているのかもしれない。

「え？ 潰すって……コウトくんが？ そんな、無理に決まってるじゃん。だいたい」

ほとんどモンスターと戦ってないだろうし、レベルだってまだ全然じゃん。

って言いかけて慌てて口をつくむ。そんなこと言ったらあたしがずーっと観察してたみたいに思われちゃうし。

でもあたしは突拍子もない事を言い出す彼に苛立ってしまった。

だってあのゲイルさんでもダメだった人喰い。

ここに来てからというもの変な事ばかりかしてるコウトくんがそんなこと言っただけで全然説得力がないし、ちゃんちゃらおかしい。

ギャグとしかいいようがない。ギャグ……。

もしかして冗談？ 今のあたしはそんな冗談が通じる相手じゃないんだけど。

「……あのね。コウトくんなんかよりレベルだつてずっと上で武器もスキルもいっぱい持つてるゲイルさんが敵わなかったんだよ？ それに討伐隊が何度も結成されて派遣されてもダメで……。本当は人喰いのことなんてどうせろくに知らないでしょ？ 知った風な口きかないで欲しいんだけど」

棘のある口調でそう言った。自然とそうなつちやつたんだから仕方ない。

ゲイルさんのことまで言うつもりはなかったけど、不意に怒りがこみ上げてきて口が滑ってしまった。

なんだか感傷に浸っているあたしと、それにゲイルさんまでバカにされた気がしたから。

「……ゲイルつての、お前の知り合いか？」

「……うん。あたしの、憧れだった人」

コウトくんはあたしにバカにされても怒らなかった。

ただ無言でうつむいたままのあたしをじっと見つめているようだった。

しばらくお互い沈黙のままそうしているとなんか自分がガキみたいに思えてきて、少し冷静になったあたしは謝罪の言葉を口にす

「……ごめん、言い過ぎた。あたしのこと励まそうと思って冗談言ってくれたんだよね、ありがと」

「……ま、そのうち誰かが仇を取ってくれるさ」

「ふふつ、コウトくんやつぱセンスないなあ。笑わすならこうバーンと一発ギャグみたいなのじゃないと」

「笑えねえよなマンイーターは……。ただあれがまだまだかわいい方だったのがさらに笑えねえ」

コウトくんはまたもよくわからないことを自嘲気味につぶやく。やっぱりちよつと変な人なのかなこの人。

あたしが反応に困っていると、

「じゃあな。変な気起こすなよ」

と言い残し彼は去っていった。去り際に盗み見た彼の横顔は、どこか悲しげで、寂しそうだった。

あたしに見られていたとは本人も思っていないだろう、いつもの無表情を崩していた。

それはもう、今のあたしが心配してしまいそうなほど。

人喰い討伐の報がドーンゲート中を駆け巡ったのは、その日からちょうど一週間後のことだった。

番外編（後書き）

一応マニイーター討伐の裏側って感じで。

## プロローグ

「いったいどうしたんだみんな……!？」

ここは没落貴族の墓と呼ばれるダンジョン最奥の部屋。

魔術師ネイルは眼前で繰り広げられる光景にただ戸惑い立ちつくしていた。

ネイル率いる六人のパーティは、ごくまれに出没するノーブルフアントムというレアなボスマンスターを討伐しにこのダンジョンに潜っていた。

当初は宝の山だったこの迷宮も、すっかり漁りつくされもはや探索の余地はなく訪れる冒険者はほとんどいない。

ネイルたちの狙いはただ一つ。レアアイテムと大量のゴールドを落とすというボスマンスターのみだった。

一行のレベルやスキルはこのダンジョンの適正到達水準をはるかに超えており、足取りはひたすらに軽かった。

そのため薄暗い迷宮の中にあっても、ボスマンスターに遭遇しても楽勝だろう、などと談笑する余裕がありパーティ全体は終始和やかな雰囲気であった。

だが、異変は突然起こった。

今ネイルの目の前で仲間が一人、また一人と倒れていく。

繰り広げられるのはまさに命を賭けた死闘。パーティ内につきさつきまでの緩んだ空気は微塵もない。

彼らは全身全霊を込め体が命ずるままに己の武器を振るう。武器同士が激しくぶつかり合い、時たま人体をえぐるような不快な音が

部屋中にこだまする。

「うおおおおっ!!!」

「はあああああっ!!!」

響き渡る決死の咆哮。自らを奮い立たせ強敵に打ちかかる合図。だが、彼らの標的はボスモンスターなどではなく、ましてや楽々蹴散らせるザコモンスターでもない。

全力で殺しあうのは、ついさっきまで仲間だったもの同士。

一人戦慄するネイルの前には、見境なく同士討ちをする仲間達の姿があった。

「や、やめろおっ！ お前たち、どうしたんだ一体！」

ネイルの声は仲間たちの雄たけびにむなしくかき消される。

それでも必死になだめようと声を上げるネイルに、今しがた仲間の一人を再起不能にした戦士が体を向けた。

「ジエイク！ おい、気づいたか!？」

ネイルが彼の名前を呼ぶも、それには答えず近寄ってくる戦士。

そして無言のまま手にした巨大な両手斧を構える。

フルグラインドスラッシュ レベル15 斧 斬撃属性

視界にいきなり表示された攻撃スキルにネイルは何の対応もできずただ硬直するのみ。やがてオートで設定してある斬撃防御レベル4の防御スキルが発動した。

激しく振り回された斧による斬撃でネイルの体は大きく吹き飛ば



され、地面に叩きつけられる。

慌てて身を起こしたネイルがHPバーを確認すると、青のゲージはすでに残り四割を切っていた。

(信じられない、ジェイクの一撃でこれほどまでのダメージ……？  
それにあの武器は……)

ネイルは戦士ジェイクの持つ巨大斧を注視する。

そう、あれはついさっき隠し部屋の棺の中から発見したものだ。

壁一面にロウソクが並んでいるこの部屋の一角にそれはあった。

この部屋にいた墓守だという老人NPCがゴールドと引き換えに提供してくれた情報。

その情報によるとさらにその斧で壊れる壁がこの部屋にはあり、その先には隠れた財宝があるという。

とりあえず第一発見者であるジェイルが早速斧を装備し、皆で壁を調べ始めた矢先、気がつくともネイル以外の全員が味方に向かって武器を振るいだしていたのだ。

(これは……混乱？ コンピュータだがそれなら攻撃を受ければ我に戻るはず。それに多人数を一気に混乱状態？ そんなスキルは聞いたことがない)

ジェイクの一撃で逆に冷静を取り戻したネイルは、今の状況を分析し始めた。

ステータス異常である混乱は敵味方の区別なく行動するというもので、物理攻撃を与えればダメージの大小に関係なくその場で解除される。

仲間が混乱状態に陥っているというネイルの予想はおおよそ当たっていたが、彼はその確信を持っていなかった。

というのは、単純な混乱状態であれば今の仲間達のようにひたすら物理攻撃を繰り返すということはまずあり得ないからだ。

普通なら補助スキルや回復スキル、アイテムを使うことも逃走することだってある。だが行使されるのは攻撃スキルのみ。

その上一向にステータス異常が解除される様子もない。

(そもそもなぜステータス異常に……？ 何かのトラップ？ それとも第三者の攻撃？ しかしここには俺たち以外には……)

その時ネイルがはつとある視線に気づく。

その視線の先をたどるとそこには、部屋の入り口からこちらを見つめる老人NPC。

ふらりとどこかへ去ったと思っていた墓守は、いつの間にか再び姿を現していた。

(まさかこれはヤツの……！？ ただの墓守NPCではなかったのか!?)

腰の曲がった老人はみすばらしい茶色のローブに身を纏いただ不気味に立ちつくしている。

情報を得た時の生気のない瞳とはうって変わり、妖しく老獪な目を鋭く光らせていた。

確かに違和感があった。もうすっかりこのダンジョンのアイテムは発掘されつくしているはずなのに、隠し財宝などといったものが手付かずで残っているというのはおかしな話だ。

それに墓守がいる、などという話も聞いたことがない。

ただネイルたちは目当てのモンスターとも出会えず、収穫ゼロで終わるかと思っていたところに思わず転がり込んできた話にまんまと乗っかってしまったのである。

（正体はわからないがこれはヤツのスキルに違いない！ 早く術者をなんとかしなければ！）

ネイルは殺しあう味方の横をわき目も振らず走りぬけ、老人に肉薄する。

そしてターゲットを定め攻撃魔法スキルを発動しようとした瞬間。

朧夜叉 レベル18 短刀 斬撃属性

ネイルの前に赤文字で表示される攻撃スキル。赤文字は奇襲で攻撃スキルを受けた時に使われる。

つまりネイルは何者かに背後からの不意打ちを受けたことになるが、彼の仲間に短刀を使うものはいないはず。

ネイルは謎の奇襲に焦るが、防御スキルを選択しようにも彼は奇襲を防ぐ防御スキルを持っていなかった。

ズシャリと振り下ろされる強襲の刃。

その直撃を受け、走っていたネイルは前方に飛び込むように倒れこむ。

ネイルはうつ伏せに倒れながらも、赤く点滅するHPバーを横目になんとか顔を上げて背後の相手を視認する。

全身を黒い装束に包んだ人型のシルエットをわずかに目の端で捕らえた。唯一露出している鋭い両目が、ギラリとこちらを見下ろしている。

それまで一切気配すら感じられなかった異質な空気を持つその人物は、異様なまでの存在感を放っていた。

マジックキラー レベル15 射撃 刺突属性

立て続けにネイルの前に攻撃スキルの表示。赤い輪郭を帯びた老

人が、ボウガンの矢の先をこちらに向けていた。

倒れている間は一種のステータス異常とみなされ、使用可能な防御スキルが制限されたりレベルダウンしてしまう。

謎の人物に気をとられていたネイルは、それでもぎりぎり回避スキルの選択を行った。

だが。

ズンッ！

床に這いつくばったままのネイルの頭に、容赦ない止めの一撃が突き刺さった。

「あの魔法使い（マジシャン）、いや魔術師ウイザードか？ 珍しいのう、混乱コンフュに狂戦士ユーズバサック、両方耐性を備えとったのは」

「……魔術師に狂戦士のステータス異常は命取りだ。それにおそらくリーダーであるヤツが混乱耐性を優先するのも自明の理」

「じゃがさすがに奇襲までは防げんかったようだの、ククッ。……

おぬしの事は頼りにしておるぞ、暗殺者アサシンフエイ」

黒い男は何も答えない。

だがしわがれた老人はニヤリと笑みを浮かべると、部屋に散らばる赤い輝きを放つクリスタルの回収を始めた。

## 第一話

「ノーブルファントム？」

朝イチから酒場に呼び出された俺は、テーブルの向かいから身を乗り出してくるジャミルとは対照的に冷めた態度で聞きなます。

ここはドーンゲートの酒場。だいたい学校の教室二クラス分ぐらいの室内は、開店直後にもかかわらず多数の冒険者にぎわっている。

その上朝から酒をかつくらう不届き者もいるようだ。

「しーっ！ バカ、声がでかい。言っただろこれは極秘情報だつて！」

「……没落貴族の墓にレアモンスター？ 倒すとレアアイテム？ いや、そんなんねーから」

「はあ！？ おめえせっかくオレが集めた情報にケチつけるわけ？ だいたいなんでそう言い切れんだよ」

「うーん、なんていうか期待はずれだな。俺が欲しい情報はそういう類のものじゃない」

「んだとお！？」

煮え切らない俺の態度に憤慨するジャミル。

俺は早くもこいつをフレンドプレイヤーとして登録した事を後悔し始めた。

あのあとすぐにジャミルはパーティ解散を宣言した。

一人の仲間を死に追いやり、また一人の仲間を危険に晒した。それはジャミルなりはかなり責任を感じているようだ。

クリスタルとなったラウルという戦士は、その日のうちに人喰い

討伐の報酬ですんなり蘇生まで漕ぎ付けることができたらしい。

それでもこれまで通りというわけには行かず レベルが1に戻ったのもあるが、人喰いにやられた恐怖までは完全に拭えないらしい 少し妙な関係なようだが、一方的に恨まれているとかそういうことは無いようだ。

人喰いとどの戦いから今日で三日目。

あの日の翌日、あれほど俺を毛嫌いしていたジャミルがいきなりパーティに加えてくれ、もしくは弟子にしてくれと言い出した。

人喰いとどの戦いを間近で見ても何か衝撃を受けたらしく、その熱意はどうやら本物のようだった。

もちろん俺は必要がなければパーティを組む気はないとあっさり切り捨てたが、ならばせめてフレンドプレイヤーとして登録してくれと食い下がってくるもやはり拒否。

するとそつちがその気なら人喰い討伐の立役者をバラすと逆に脅迫してきた。

人喰いが討伐されたことは、いまやドーンゲート中の皆知っている。

俺は証拠となるセインのクリスタルをギルドに提示だけすると、その後の報告はジャミルに任せて逃げるように二人と別れた。

表向きはジャミル率いるパーティがその偉業を成し遂げたということにして、俺のことは黙っておくよう事前に二人に口止めしておいた。

名が知れたところでこれといった得もないし、下手に注目を浴びると好き勝手に行動しにくくなるというのが理由だ。

まあ本当はメリットがあるといえはあるのだが、実のところ単純に騒がれるのが苦手というのが本音だったりする。

そういうわけで嫌々ながら俺はジャミルをフレンドプレイヤーに

登録させられた。

こうして酒場に呼ばれたのも「すつげえ情報を入手した。酒場で落ち合おう。無視したらバラす」とかいうメッセージを送られたからだった。

思えば交換条件もなしに口止めしようなんて考えが甘かった。それにもう一人のNPCだつて。

実は俺にもこの世界の事についてよくわからないことが多い。わからないというよりか先が読めないといったほうが正しいか。

俺が今一番気になっているのがNPCの動向だ。

NPCも大きく分けて二種類のタイプがいて、一つは俺が割と細かく名前やら職業やら役割やらを設定した重要人物系。

こいつらの行動に関しては特に問題はない。およそ俺の考えたとおり役割をこなしほとんどブレたりしない。

要するに復活の役目を果たす神官とかがいきなり「今日から俺冒険者になる！」とか言い出さないってことだ。まあそんなことになったらどんな世界がメチャクチャになるだろうが。

問題なのは、俺がほとんど、というか全く人物設定をしていないNPC。この街のNPCは何人、とか適当に決めたやつだ。

そいつらがここ最近 厳密にはプレイヤーが出現したあたりから かなり好き勝手にイレギュラーな行動をとり始めたということだ。

そうなったNPCはもはやプレイヤーとほとんど区別がつかない。もちろん細かい点ではいくらかでも選別方法はあるのだが、表面的にすぐそれと判断するのは難しい。

もはや俺にさえこいつらがこの先どうした変化を見せ、世界に関わっていくのか全く予想がつかない。

そこで俺はそういった情報収集をしきりに絡んでくるジャミルに

命じた。命じたといっても無理やり命じさせられているようなわけのわからん状態だが。それに味を占めてかジャミルは事あるごとに俺を呼び出そうとする。

メッセージだと何かあった時残ったままだからまずいし、何より打つのが面倒とかそういう理由で。

「ジャミル、俺が欲しいのはな……」

「おう、待て。ジャミルはもうやめると言っただろ」

ジャミルは完全なプレイヤーだ。本名は速水修治はやみずしゅうじというらしい。

俺と同じくパクスフォースファンタジーにログインした瞬間、気がついたらこの世界にいたそうだ。

こいつにとってはこれが初めてのネットゲームだったらしく、プレイヤーネームを本名まんまのシュウジで登録したらしい。

こつちに来たら周りの名前がどうもカッコいいので、ジャミルと名乗っていたそうだ。

といってもフレンドなどに登録される名前はシュウジのはずなので周りも？マークが浮かんでいたはずだ。

俺が登録した時もシュウジになっていて少し笑えた。

いや、待てよ。確か名前を変えられるアイテムを作ったような…

…。

「オレは心機一転シュウジとしてやっていく。前もそうだったろ？」

「……さあ。覚えてないですシュウジさん」

「オレのが二つ年上だがオレとおまえの仲だ、敬語なんていらねえし呼び捨てで構わねえよ。呼びにくけりゃシュウでもいい」

「どういふ仲か知りませんが用が終わったならもう行っていいですかシュウさん」

「まったく、素直じゃねえなあオイ」

「これ以上なく素直なはずだが」



「せっかくだからもうちょっと話そうや。使えそうなスキルとか武器とかさ。好きだろ？ そっつう話」  
「また今度な」

もう一つ厄介な問題ごとを抱えている俺は、なんとか引きとめようとするジャミル改めシユウを置き去りにして酒場を後にした。

## 第二話

「やつほーコウトくん」

超巨大宿屋「レムレムランド」の四階にある一室。

他の部屋よりやや狭い一番奥の角部屋が今の俺の住まいだ。

しばらくはこの街に滞在する予定だったので、かれこれ半年はこの部屋に住んでいる事になる。

宿屋というよりはもはや家具備えつきの賃貸マンションといったほうがイメージは近いが。

街外れの空き家を買い上げることができたのだが、ホームを持つとんだか逃げ場がなくなりそうな気がしてやめた。

で、その部屋に戻る途中の通路に、俺の行く手を阻む元氣娘。

「ち、ちょっとなんでムシすんの!？」

彼女は無言でその脇を通り抜けた俺を呼び止める。  
だが俺は構わずそのまま歩き続けた。

「ねえ、聞きたいことあるんだけど」

「俺にはない」

横に並んで歩きながら声をかけてくるフィーネに目もくれず先を急ぐ。

こいつもここに宿を取っているらしく、偶然通路で見つかった以来部屋も特定され事あるごとに絡まれるようになってしまった。

これさえなければ文句なしのいい宿屋なんだが。

「この前の人喰い討伐、コウトくんもいたんだって？」

「はあ？　なんで俺が」

「さっき聞いたんだけど」

「……誰に」

「コウトくんの部屋から出てきた女の子に」

「い、いるわけねえだろそんな女が……」

そうこうしているうちに部屋の前まで到着。俺たちは立ち止まっ  
たまま言い合いを続ける。

「ひ、人の部屋になんだ」

「なんだはこつちのセリフ。女の子連れ込んでなにやってんの？

……フケツ」

「だから知らねえって……」

と、その時がちゃりと部屋のドアが開いた。もちろん俺もフィー  
ネも一切ドアには触れてない。

中から姿を現わしたのはリイナ。

不思議そうな顔で俺たちを見比べている。

「おかえりなさい。……あの、どうかしました？」

「あ、ああ。ちょっとな……」

……こいつ、部屋から出るなって言っておいたのに。頭が残念な  
子なのか？

が、そんなリイナをとがめる間はなかった。ジトつとした猛烈に  
痛い視線を感じる。

もちろんもつごまかしは通用しない。

「いやあくずいぶん可愛い子ひっかけたね。ま、あたしがあれこ  
れ口を出す気はないけど」

「こ、これはいきなりこいつが……」

「……別にどうだっていいけどさ。ね、一緒に行っただんでしょ？  
人喰い討伐」

「はい」

リイナがすかさずいい返事をする。

……はい、じゃねえよ。言うなって言うておいただろうが。

「って言うてるけど？」

「……ああ、行ったよ。でもビビってすぐ逃げたんだよ」

「あつそ。じゃあそもそもなんで人喰い討伐なんかに参加したの？」

矢継ぎ早に鋭く質問を浴びせてくるフィーネ。

それはあんなしょうもないものを考えてしまった俺のせめてもの償い。いや、全てを知っている俺の義務だと思っている。

だがそれを言ったところでそう簡単には理解されないだろうし、話す気もない。

それにもし全てを洗いざらい話せば、きっと俺は……。

俺は代わりにそれらしい適当な理由を考えた。すぐに答えなければ余計怪しまれるし長考はできない。

だがかすかな動揺も逃すまいとじつと凝視してくるフィーネに圧力をかけられ、とっさにうまい言い訳が思いつかなかった。

「そ、それはだな……、えー、そう、……お、お前のためだ」

「えっ？」

「この前酒場でお前の話を聞いてな、知り合いの仇を討ってやろう  
と思ったんだよ」

「そ、そんな………ホントに？」

「……あ、ああ」

思いがけず真剣な眼差しで見つめられて、このまま嘘をつくのがためらわれた。

「もう。そうやって口ばかり!」とかつて笑って流されるとばかり思っていたが意外や意外。

俺はすぐにしまった、と後悔した。

賞金に目がくらんで、だとか無難な理由をつけるべきだった。焦って変な事言っただけ失敗した。

いや、百パーセント嘘ではない。多少は思うところはあった。そういう被害者を出さないためにもという考えが根底にはある。

とはいえ仇討ちなんていうガラじゃないな。

「あの……さ」

「な、なんだ?」

「そんな……、そんな危険な事二度としないで! お願いだから!」

顔を紅潮させ、いきなり高ぶった声を上げるフィーネ。

言うだけ言っただけすぐに顔を隠すようにして走り去って行った。その体は、わずかに震えていたように見えた。

なんだよ、結局怒られたぞ。……まあいいか。

フィーネの姿が見えなくなったところで、代わりにすぐリイナが俺に詰問を始めた。

「なんですぐ逃げたなんてウソつくんですか?」

「……止めを刺したのは俺じゃないし。だいたい倒したのはリイナだろ」

「そんな屁理屈言っただけ怒りますよ?」

そう言っつてリイナはぷう、と頬を膨らませる。  
……なんでまた俺が怒られなければならんのだ。

「つーかお前さあ、部屋から出るなって言っただじゃん。それに人喰い討伐の事は口止めしておいただろ」

「今そんなことはどうでもいいんです。だいたいおかしいじゃないですか、人喰いを倒したのもコウトさんのおかげなのにこそそこそ隠れるようにして。もっと堂々とすべきです。みんな本当に感謝してるんですから」

「……言っつとくけどべつに俺はみんなに感謝されるためにやったんじゃない」

「ならなんですか？」

意志の強そうな澄んだ青い瞳が、まっすぐこちらを見つめてくる。  
ごまかして言い逃れはできそうにない雰囲気。

おとなしそうな第一印象と可愛らしい見かけにすっかり騙された。これならシュウのほうが何倍も扱いが楽でいい。

「それは……」

それは俺がこの世界を、といいかけたがやはり踏みとどまった。

スキル『神託』を使い時間をかけて話をすれば、もしかすると信じてもらえるかもしれない。

だが俺は恐れていた。

そんなことをすれば俺はこの子からも、世界からも異端扱いされ恨まれるんじゃないか、と。

この世界で生を受け、日々真剣に生きてきた人々。それがどういうわけか俺が遊び半分に作った妄想の産物だと知ったらどんな反応をするか。

ここに飛ばされたプレイヤーの中にもわけもわからず苦しんでい

る人が大勢いる。

俺はスキルフォースファンタジーに明確なゲームクリアを設定していない。

全てを知った気になっている俺も本当はどうしたらいいかわからず、流されるまま過ごしているだけだ。元の世界に戻る方法なんて見当もつかない。

その中でせめて俺ができること。それでまず思いついたのがバランズブレイカーの封印だった。

口ごもった俺の心中を察したつもりか、リイナは急ににこりとして自分の質問に自分で答えた。

「あの人の事、好きなんですネ。代わりに仇うちなんて」  
「……………え？ あ、ああ。ま、まあな」

フィーネの知り合いがやられたのは直接的な原因じゃない。俺は俺のやるべき事をしただけだ。

ただ俺の準備ができた時と偶然その時期が近かっただけのこと。だがここでまた違うなんていったら矛盾する。とりあえずここはそういうことにしておこう。

「やっぱりコウトさんってすごく優しいんですね。なんか羨ましいな」

また誤解が深まった気がするがまあいいか。

本来騙しあいには得意なんだが、どうもこつこつというのは苦手だ。

「そういうことならわたし、ちょっとさっきの子の所に行って誤解を解いてきますー！」

「や、やめろっ!」

するりと部屋を抜け出て廊下を行こうとするリィナ。俺は慌ててその肩を掴んで引き止めた。

「なにするんですか? きつとあの人コウトさんのこと弱っちいやツだと思つてて、口ばかりで頼りないから怒ったんだと思います。きつとほんとの事知ったら見る目が変わりますよ」

「……そうなのか? 何か違う気がするんだが……」

ますます訳がわからなくなった俺は、はやるリィナを再び部屋に押し込むと妥協案を提示した。

「わかつたよ、俺が直接行ってちゃんと説明してくるから、お前はそのままここでおとなしくしてる。それなら文句ないだろ?」

「できればわたしも……」

「ダメだ」

これ以上話をややこしくしないためにも、こいつを野放しにするのは危険だ。

俺自身フィーネの態度がよくわからないというのに。

結局俺は部屋に戻れないまま、なぜかフィーネを探しに行かなくてはならなくなった。



### 第三話

シュウジはドーンゲートの裏通りを一人歩いていった。

人通りは少なく、にぎやかな表通りとは違って変わって辺りはひっそりと静まり返っている。

シュウジは普段こんな場所に足を踏み入れる事はほとんどない。それが今日に限ってなぜこんなところを歩いているかというところ、コウトに命じられた情報集めのため、いかにも怪しそうな場所を狙って足を運んでいるのだ。

しかし依然として成果は出ない。

まともな情報収集などしたことのない彼にとって、この地道な作業はなかなか骨の折れる仕事だった。

さつき酒場で軽く一蹴されたノーブルフロントムに関しての情報も、なんとかコウトにアピールするため情報屋から金で買ったものだった。

「ここもダメか、とシュウジは半ば落胆の面持ちで歩を進めていくと、

「あんだ、シュウジさんかい？」

全身を茶色のローブで覆ったみずばらしい老人がシュウジを呼び止めた。

いきなり名前を呼ばれたことに驚く事もなくシュウジは足を止めそれに答える。

「……ああ？　なんだじいさん、オレになんか用か」

シュウジは人喰いを討伐したパーティのリーダーとして、すでに

その名をドーンゲート中に馳せていた。

見ず知らずの老人が彼を知っていてもそれほど不思議はないのだ。

「あんだあ、人喰いを殺って羽振りがいいだろう？ いいもんがあるんじやがいらんかね？」

「あん？ なんだよいいもんって」

老人はアイテムウインドウから赤く光る宝石を取り出した。

両手に合計三つの宝石を広げてシュウジに見せつける。

「こいつは……クリスタル？」

「クリスタルなんぞ持ってもしょうがないじやろ。……」

何でも言うことを聞く奴隷。欲しくないかい？」

「……おいおい、そういう制度はこの世界にはねえだろ？ よく知らねえが」

「それがあるんじやよ。じゃがわしだって誰にでも声をかけとるわけではない。つまり人喰いを討伐したあんたはわしの眼鏡になつたわけじゃ」

そう言つて老人はニヤリと怪しい笑みを浮かべる。

シュウジは老人の発する妙な威圧感にやや警戒心を持った。

「奴隷つつつたつてそんな……、んなもんお互い気分わりいだろ。オレ恨まれたくねえし」

「いやいや、奴隷は主君に絶対従順。百パーセント逆らう事はないぞ。恨むなんてもつてのほか。惜しいのう、最近上玉が入ったばかりなんじやがな。ほれ、サーチして見てみるといい」

シュウジは言われるがままに老人の手元にあるクリスタルを順にサーチする。

ステータス画面に表示されるのはどれも見目麗しい女性の姿だった。

「おっと、見るのはステータスだけにしておくれ。アイテムボックスやスキル画面はな、まだ売り物の段階じゃからの」

「マジで奴隷……？　そもそもなんでクリスタルが奴隷になるんだよ？」

「まあそこから先は企業秘密と言うヤツじゃ。どうじゃ？　今手持ちがないならツケてやらんこともない。なにせあの人喰いを仕留めたくらいじゃから、金の工面など朝飯前じゃろう？」

「……ど、奴隷。こ、こんな可愛い子達が何でも言う事を……？　ゴクリ」

「なにもそう気負う事はない。身の回りの世話をするメイドを雇うぐらいの感覚でおればよい。ま、嫌なら他にお得意様はいくらでもおるでのう」

「め、メイドか……。た、確かにいたら色々と便利そうだな……」

「じゃろう？　一流の冒険者たるもの召使の一人や二人は当然じゃ」「う、うーん……」

シュウジは突然の提案に狼狽しつつも、老人の言葉にいつしか耳を傾けていた。

二人はそんなやり取りをしばらく続けていたが、やがて長い逡巡の末シュウジはにやりと口元をゆがめた。

フィーネを探しに行くといつてもどこかアテがあるわけではない。神出鬼没でいきなり俺の前に現れることはあるが、俺の方から彼女を探した事なんてないのだ。

リイナにああ言ってしまった手前、仕方なく少しだけ探すフリをしたらこのまま明日の予定を繰り下げて行うことにした。

本当は部屋でやりたい事があったのだが。

確かフィーネはここに宿を取っていたはず。

それを思い出した俺は、かなり気は進まないがダメもとで部屋番号を尋ねてみることにした。

1階の入り口はいつてすぐのフロント向かう。メイド服を少し改造したような制服を着た女性数名がいそいそと働いていた。

俺はカウンターに立つ受付のNPCらしき人物に声をかけた。

「すみません、フィーネっていう女の冒険者がここに部屋を借りてるかと思うんですが、どこの部屋だかって教えてもらえますか？」

すると受付の女性は少し困ったような笑顔を浮かべた。

「申し訳ありません、そういったことはご本人の許可がない限り…」

「…」  
「なあにアンタ！ フィーネちゃんになんか用なの？」

遮るようにひときわ大きな声を上げたのは、ここの名物宿主レズリーだった。

カウンターの後ろに控えてなにか書き物をしていたようだが、ふくよかな体を揺すりのしのしとこちらに近づいてきた。

その怒気を孕んだ剣幕にすこし気圧されてしまう。

「い、いや別に用と言つほどのものでは……。無理なら全然、構わないです」

「なんだいそりゃ！ 怪しい男だねえ……。部屋の場合なんか聞いて、よからぬ事考えてるんじゃないだろうね！？」

「そんなんじゃないって。……一応俺だってここの客つすよ？ 結構前から部屋借りてるんだけど……」

そういうとレズリーは俺の顔を不審そうにまじまじと眺める。  
やがてふん、と鼻を鳴らした。

「……まあどつかで見たようなツラしてるけどねえ、てえことはずつとフィーネちゃんを追い回してるってことかい？ これ以上あの子をつけまわすような真似したら出て行ってもらうよ！」

「だから違つっつーの。むしろ俺のほうがあいつに付きまとわれて……」

「だまらっしやい！ あー、危険だわこの男、変な幻覚見てるみたい。やっぱアンタ、ここから即刻退去しなさい！ 断罪騎士ジャッジメントにも来てもらった方がいいかしら」

「お、おい待てよ、おかしいだろこのぐらいでいきなり……」  
「うるっさい！ あー、誰かちょっとひとつ走り」

「ちょっと待って!!！」

その時俺たちの間に割って入ってきたのは、なんとフィーネだった。  
た。

レズリーがかなりでかい声でわめいていたのでそれを聞きつけてきたのだろうか。

自分の部屋に引きこもっていたわけではなかったようだ。

「あっ、フィーネちゃん！ この男があなたのことをこそこそ嗅ぎまわってるのよ！ いま断罪騎士の方々を呼ぶからね、安心して頂戴」

「呼ばなくていいよそんなの！ ……行こ、コウトくん」

「えっ!?! コ、コウトってまさかその男がいつも言ってる……?」

「おばさんはもう黙ってて！」

そう言っつてフィーネは強引に俺の腕を引く。

そのまま引きずられるように宿屋のエントランスへ。レズリーが慌ててカウンターから出て追いかけてよとす。

「フ、フィーネちゃん!? どこ行くんだい!?!」

「追いかけてこないでよ! もう、ほっといてっいたら!」

フィーネに怒鳴られたレズリーは、ショックを受けたようにその場に立ちつくす。

レズリーのしょんぼりした大きな丸顔を置いて、俺たちは宿屋を後にした。

## 第四話

宿屋を出た俺たちがやってきたのは中央広場。真ん中に大きな噴水が陣取り、奥にプレイヤー転送の魔方陣がある場所だ。

俺はフィーネに腕を掴まれながら、早足でここまでやって来るとやっと解放された。

「おい、お前なんて口の利き方しやがる、追い出されても知らねえぞ？ さっきのババアは結構権力持ってんだぞ」

「……追い出されるどころか軽く閉じ込められてるよ」

フィーネはぽつりとそう言ったきり押し黙る。

少しの間沈黙が流れた後、再び彼女の方から口を開いた。

「さっきの、怒るところじゃなくてお礼言うところだったよね。ごめん」

「……ん？ 人喰いの話か。気にすんな、結局俺はなににもできなかつたし」

「で、でもその……あたしの話を聞いて、人喰いを倒そうとしてくれたんでしょ？」

「ま、まあな。というか俺も前から人喰いは気に入らなかったからな、そのついでだ」

「ふうん……。なんか偉そうな言い方だけどすぐ逃げたんでしょ……？ ふふっ、かつこ悪いなあ。それでもさっき本当はあたしね、う、うれしかったよ。ありがとう」

そう言うとフィーネは恥ずかしそうに顔を少し伏せた。

俺はなんと答えるべきか返答に困っていると、彼女はすぐにはっと顔を上げた。

「で、さっきの子はなんなの？」

フィーネは再び尋問モードに切り替わった。どこか不自然な笑顔だ。こっちは落ち着く暇もない。

リイナとは人喰い討伐が終わった後すぐ別れてそれっきりだった。再会したのは昨日の晩。

昨晚、俺が外から宿に戻ると、顔を隠すようにフードを被っている少女が受付でなにかもめていた。

なにやらろくに金も持ってなくせに部屋を借りようとしていたらしい。

その光景を横目を通り過ぎようとしたところ、「あ、あのコウトさんですか？ わたし、リイナです。す、すみませんが一晚だけでいいので泊めてくれませんか」と少女に声をかけられた。

さすがの俺も女の子を一人ほっぽり出すわけにもいかず、リイナを部屋に案内する羽目になった。

しかたなくリイナにベッドを譲り椅子で寝ていたところ、朝からシウウの呼び出しがあって今日の俺はやや不機嫌だった。

「人喰い討伐で一緒になっただけだ。詳しくは知らんがいま断罪騎士に追われてるらしい。んで匿って欲しいんだとさ」

嘘をつくのも面倒だし意味もないと思ったので俺は正直に答えることにした。

「断罪騎士って……。も、もしかして悪い子なの？」

「罪人だから追われてるわけじゃないらしい。家出娘なんだとさ」

「なんで家出なんかで断罪騎士が？」

「知るかよそんなの」



おおかた教会かどつかのお偉いさんの娘なんだろう。しかも断罪騎士を動かせるとなると相当な大物。

だけどそれなら彼女の断罪スキル能力についても説明がつく。

人喰いの一件があつてシユウだけでなくリイナのことも少なからず噂になったようだ。

シユウにくつついて細々と冒険者の真似事をしている分にはよかつたのだろうが、さすがに今回は目立ちすぎたのだろう。

名前は微妙に偽名を使っているそうだが、所々で追っ手の気配を感じるらしい。

「それで匿っているうちに親密になつてつい下心がつてやつ？」

「まったくいやらしい」

「んなわけねえだろ。厄介ごとが増えただけだ」

リイナの背後に見え隠れする断罪騎士。自分で設定しておいてなんだが、はつきり言つて関わり合いになりたくない。

街の北にある大聖堂を拠点にするやつらの正式名称は、神宣騎士団。ドーンゲートを牛耳っている巨大勢力ダントツ一位だ。

主に断罪スキルを駆使し罪人を取り締まることから断罪騎士なんという俗称が定着し、本人達も自らをそう呼称するようになった。

5人からなる11の小隊、それを取りまとめる4人の中級騎士に加え副団長、団長とわかりやすいピラミッド型の組織だ。

団長や副団長の実力は初期設定でも相当なものだ。ステータス周りは俺が細かく設定したため劇的な変化はないはずだが、確実にそうとまでは言い切れない。

とはいえ罪人になりさえしなければ敵対する事もない。基本は街の治安維持を目的としているわけで、むしろ一般人にとっては味方。それでもあまり目立てば否が応でもこの先目を付けられてしまう

だろう。追われているリイナを匿えばなおの事だ。

「どうするつもりなの？ あの子」

「どうもどうもねえよ。本来なら助ける義理なんて……」

ないと言い切れなかった。人喰いとの一戦、俺は最後リイナに助けられるような形になった。

不本意とはいえ命を救われた、そういう引け目が俺にはあった。

「ねえ、ホントに大丈夫なの？ また危険なことになったりしたら

……」

「お前に心配される筋合いはねえよ。俺のことはほっとけ」

「……あっそ。……ねえ、あのさ。実はあたしもうあの仕事やめたんだ。プレイヤーにチュートリアルするやつ」

最近は出現する新しいプレイヤーの数がめつきり減った。

一日に一人来るか来ないか。三日連続で音沙汰がない時もあったらしい。

プレイヤーの人数がすでに飽和数に達したのではないかというのがもっぱらの意見だ。

「別にいいんじゃないか。第一プレイヤーが現れないんじゃない話にならないだろうしな」

「でね、これからは冒険者っぽく行くことと思って。だからモンスターとだって戦っちゃおうよ」

「やめといたほうがいいと思うけどな。NPCはプレイヤーに比べてステータスの伸びが悪いし、ウェポンロトリー無差別武器抽選だって対象外だ。特に強力なオリジンスキルを持っているわけでもないヤツが冒険者として大成するとは思えない」

「あたしねえ、なんか知らないけどつい最近不思議な能力が身につ

いたんだよ。相手のステータスがなんとなく見えるっての  
「なに!?!」

俺は驚いて大きな声を上げてしまっ。

ノーリスクで相手の情報を入手できる透視系スキルは超有用なレアスキル。

スキルフォースファンタジーにおいて相手の情報を覗き見れるというのは、計り知れないほどのアドバンテージ。

本当にフィーネがそれを習得したというなら、まず新しいオリジンスキルの開花でしか考えられない。

「いやあ、もしかして毎日プレイヤーさんの相手をしてたからそれで人を見る目がついたのかも」

そういう後天的な理由で発現する能力じゃない。そんなことで習得できるのなら俺だつてとっくにやってる。

「……本当か？ ウソじゃねえだろうな」

「そんじゃためにコウトくんのレベル当ててみよつか。もし当たったら今日一日モンスターとの戦闘訓練、付き合ってくれる?」

「……ああ、いいぜ」

俺は見事自分のレベルを的中させられ、フィーネの訓練に付き合い合うことになった。

たまたまカンで当てたのでは？ と半信半疑だった俺だが、その後基礎ステータスである筋力、体力までズバリと当てられたのだからすでに疑う余地はなかった。

見えるのはレベルと基礎ステータスだけでさすがにスキルまでも

とはいかないらしいが、それでも十分すぎるというもの。

あのセインだってレベルを知るのにかなり苦労していたのだ。

それにもしかしたら、スキルレベルが上昇し見える範囲が増える可能性もある。これはかなり、いやとてつもなく大きな武器になるだろう。

「ふーっ、ざつとこんなもんかな」

ここはドーンゲート近くの草原。

俺が様子を見守る中、フィーネはお決まりのザコモンスターであるスライムを軽く蹴散らしたところだった。

「もう三丁四体ぐらいなら囲まれても楽勝だね」

「そのレベルなら当たり前だろ、ていうかよくそんなんでも今まで生きてきたな」

「だっていままでは危ないから戦うなって言われてずっと逃げたし、それに外に出る時はたいてい護衛の人がいたし」

NPCはレベル15までは年齢とともに自然にレベルアップするらしい。

つまり一度もモンスターと戦うことなくレベルだけは一人前、なんてこともあるようだ。フィーネもほぼその状態だった。

ちなみに俺はNPCにこんな設定は作っていない。年を重ねるごとに成長する、という意味なのだろうか。断っておくがプレイヤーは全員レベル1からのスタートである。

まったく、いきなり冒険者を目指したり家出したり新しい能力に目覚めたりで勝手なやつらだ。

こういった不確定要素が、これからこの世界をますます混乱に導くであろう事は想像に難くなかった。

#### 第四話（後書き）

次あたりでいいかげんステータスの説明とか入れます。

## 第五話

「やったね、レベルアップ！ これで16！」

スライム二体とドリルブルという猪系モンスターを退治したフィーネは、そう言って顔を綻ばせた。

夕陽が沈みかけそろそろ辺りが暗くなってきたような時間。

午前中にここにやってきてから軽く昼食を摂った後も、彼女はひたすらモンスターを狩り続けた。

モンスターの出現率自体はそれほど高くないものの、もうかなりの数をこなしたはずだ。

危なっかしい場面では俺がちよくちよく手助けをしたが、ここまですればよほど運が悪くない限りこのあたりのモンスターにやられる、なんてことはないだろう。

スライムには防御スキル無視の『溶解攻撃』、ドリルブルにはレベル3以下の防御スキルを無効化する『ヘッドクラッシュ』など初心者には少々危険な攻撃スキルがあるが、回避スキルレベルが5もあればまずダメージを受ける事はない。

フィーネは初めてドーンゲートにやってきたときになぜかシーフのクラスを選択したらしく、そのクラス補正だけで回避スキルは3レベル上昇するのだからなにか問題があるうはずもない。

「そうやっておいそれと自分のレベルを口にするんじゃない。誰に聞かれてるかわかったもんじゃないぞ」

「なんでえ、どうせコウトくんしかいないじゃん」

「だいたいこの辺はソロだって後衛職でもない限りレベル10もあればとつくに卒業するもんだ。ドロップもたいしたもんはないしな」

「でもさ、この骨200クレジットになるんでしょ？ さっさとモ

ンスター狩りしてればよかったなあ。今までずっとモンスターと戦うなんて気にならなかつたんだよね」

もともとNPCなんてそんなものだ。フィーネは元をたどればただの村人。

これまでは無意識下でモンスターを恐ろしいものと認識し避けていたはず。モンスターを狩って稼ぐなんてもつてのほか。

やはりプレイヤーの出現によって世界のバランスが崩れ始めている。

モンスターを倒すと自動的にクレジットが振り込まれる。パーティを組んでいる時は人数で等分プラスアルファ。

ただし金額はそれほどもなく、金稼ぎをする場合は基本的にドロップアイテム狙いになる。

拾ったモンスターの肉や骨を街の武器屋なり料理店なりに持ち込み、トレードで換金したほうがずっと実入りがいいからだ。

ドロップアイテムを換金しパーティ間で等分、という流れが一般的。レアアイテムの場合は取り合いになるだろうが。

「でき、あたしいま初めて自力でレベル上げたんだけど、どういう風にステータスを上げるのがいいかな？」

フィーネはウィンドウを開きオープン状態にして俺に見せてくる。

「だからそうやって軽々しくオープンするんじゃない。……にしてもし平坦なステータスだな。いや、これは……なるほど、そういうことが」

レベルアップ時のステータスアップは、自分でボーナスポイントを振り分ける事ができる。

もちろん全てのステータスを平均的に上げることできるが、はつきり言って賢い選択ではない。というかそんなことをするプレイヤーはまずいないだろう。

だがファイネのステータスはまさにその状態だった。それにレベル16にしては低い数値だ。

おそらくNPCの年数の経過とともに行われる自動レベルアップは、自ら割り振りをすることができずさらにステータス上昇率も低いのだと考えられる。

キャラクターの基礎ステータスは筋力、体力、敏捷力、集中力、知力、精神力、運の七つ。

これらの数値はレベルアップ時に与えられるポイントを割り振ったり、クラスや武具による補正で変動する。

しかしこの数値が上がったからといってそれがそのまま身体能力の向上に直結するわけではない。

実際の身体能力に影響を与えるのは、ステータススキルと呼ばれるスキルの発動。

主なステータススキルには以下のものがある。

攻撃力に影響する『腕力』 防御力に影響する『耐久力』 回避スキルの性能やスピードに影響する『ダッシュ』 『ジャンプ』

魔法の威力に影響する『魔力』 魔法防御に影響する『抵抗力』 など。

筋力と体力を上げる事によって得られる『腕力』スキルや『耐久力』スキル、筋力と敏捷力を上げる事によって『ダッシュ』や『ジャンプ』といったスキルを獲得することができる。



例えば筋力値15、体力値10の時点で習得するのは『腕力レベル1』。このレベルは数値が上がるほどどんどん上昇していく。

体力、精神力を上げれば『毒耐性レベル1』などの各種ステータス異常を防ぐスキルの習得も可能だ。

そしてこれらのスキルを発動状態にすることによって初めて身体能力に差が出るのだ。

ちなみにステータススキルレベルの上限は999。だがクラスや武器による補正でそれを超える事もある。

基礎ステータスを適当に上げていくだけでもかなりの数のステータススキルが習得できる。

だが問題はどのスキルを発動状態にするかだ。もちろん習得済みのスキルを全て発動できれば一番いいのだが、そういうわけにはいかない。

なぜならスキルの発動にはスキルポイント、すなわちSPが必要になるからだ。

ステータススキルを発動すると発動状態になっている分だけSPの最大値が減少してしまう。必要なSP値はスキルの種類やレベルによって異なる。

SPはHPバーとやらんで常に表示状態にされるほど、重要な数値である。

戦闘非戦闘中を問わず、スキルを発動する際にはSPが消費される。

攻撃スキルはもちろん、それに対抗する防御スキルの使用にもSPは使われ、戦闘中SPがなくなるとはほぼ行動不能を意味する。

SPは戦闘中毎ターンごとに微量回復、敵を一体倒すごとに中程度、戦闘終了時に全回復する。

戦闘前になんらかのスキルを使いSPを消費していた場合は、減少した状態から戦闘開始となる。

強敵との戦闘前はなるべくSPを全快状態にしておくのが常だ。もしくはステータススキルを見直す必要も出てくる。

ステータススキルを外せばその分戦闘中に使えるSPが増え長期戦にも耐えうるようになるが、もちろんステータス自体は弱体化してしまふ。

その逆もしかり、ステータススキルを片っ端から発動しひたすら強化すれば、そのぶん最大SPが減少し戦闘での行動回数に制限ができてしまふ。

だが言い換えれば攻撃力特化のスキル構成にして、戦闘では一発限りの強力な攻撃スキルを放つという戦法も可能である。

このように自らのスタイルに合ったスキル選択をすることでキャラクターによる差異が生まれってくる。

「お前が何を目指しているのか知らないが、シーフなら敏捷や集中を上げておけば固有スキルの習得や強化には役立つだろ」

「ふうん。シーフって探索とかに役に立つかなって思ったんだけど、それらしいスキルがまだ……。あれ、そういえばコウトくんって何のクラスにしているの?」

「俺か? 俺は……………ソートファイター 剣士だ」

自分の情報を漏らしたくない俺は一瞬答えるのをためらったが、なんとなくファイネの調子に毒されてか偽りない答えを口にしてしまった。

実は俺も当初はシーフで活動することが多かったが、人喰いとの戦いでヴェンジェンスエッジを使うために剣士に熟練して以来そのままだった。

「剣士っていうわりにはなんかしょっぱい武器使ってるね。それただのロングソードでしょ?」

フィーネは俺が右手に持っているロングソードを指差した。  
厳密にはロングソード+1なのだが性能にそれほど大差はない。

「……なんで俺がザコ相手に決戦用の武器を披露しなきゃならんだ」

「って言ってもコウトくんレベル24でそこまであたしと変わらな  
いじゃん。ところで決戦用ってなに？ そんなすごいもの持ってるん  
なら見せてよ」

「声がでかい！ ……フィールドって言っても誰がどこで見てるか  
わかんねえんだぞ。そんなことできるか」

でかい声で人のレベルを言うフィーネをたしなめる。どこから情  
報が漏れるかわからないのだ。

結局フィーネは俺の言った通りに敏捷と集中を上げ、その結果『  
ダッシュレベル5』『策敵レベル1』を習得したそうだ。

日も暮れてきたしちょうどレベルアップもしたようなので、そろ  
そろ切り上げようかと思っていたところ俺の策敵スキルが何者かの  
接近を知らせた。

またモンスターか、と思ったがどうやら違うようだ。

策敵スキルレベルがそこまで高レベルでないため、わかるのはお  
よその方角とモンスターでないことだけ。有効距離もそう広くな  
い。

その方向に目をやると50メートルほど先に三つの人影が確認で  
きた。

小走りでやって来た三つの影はすぐに俺たち二人の前までやって  
きた。ずらりと三人の男が横に並ぶ。

剣士一人にシーフ二人、といったところか。剣士は銀の胸当てに

宝玉のついた金色の鉢金とそこそこのいい装備をしている。

遠目では単に同じレベル上げ仲間かと思ったが、俺たちに用事があるらしい。

「いやあどうも。お二人もこの辺で稼ぎを？」

剣士が友好的な笑みを浮かべながら、一步前に出て声をかけてきた。

フィーネがすかさず答える。

「はい。でもそろそろ街に戻ろうかと……」

「ああ、そうでしたか。実は私達、つい最近冒険者の真似事を始めたばかりです」

「あたしも似たようなもんですよ。モンスターとまともに戦ったのだって今日が初めてで」

「おやそうでしたか。それは奇遇ですねえ。……ところでそちらの方は彼氏さんですか？ いやあ美男美女カップルで羨ましい。相当腕も立つんでしょうね」

「か、彼氏とかじゃないですよ全然！ それにこの人腕つぶしだつてそんなたいしたもんじゃないですから」

剣士とフィーネが勝手にしゃべりだした。

横でただ会話を聞いていた俺は、あまりにくだらな茶番に心の中で失笑しつつもこの場をどう切り抜けるか考えていた。

……三人か。対するこっちはお荷物が一人。策敵スキルをもう少し上げておくべきだったな。

「はっはっは。そうですかそうですか、それは結構」

剣士はひときわうれしそうに表情を緩めた。  
しかし次の瞬間、その表情は激変する。

「……なら、アイテムと有り金全部置いてけや!」

男はそう大きな声で威嚇すると同時に右手に直剣を呼び出した。

## 第六話

「え？ えっ？」

いきなり豹変した相手の態度に頭がついていかないのか、フィーネはただ目を丸くし体を強張らせていた。

俺はその腕を強引に取り、相手から少し距離を取るようには後退した。

その間凶賊三人はおのおの武器を取り出し臨戦体制に入る。

「最近はおめえらみてえなカモが増えて俺らも商売繁盛だわ。まあよ、ポツと出の冒険者気取りに世間の厳しさってやつを教えてやるッて言うんだ、授業料を納めんのが当然の筋だろ？」

「ひやはははっ！」

剣士の男の発言をさもおかしそうに笑う二人のシーフ。

これまでも何度か追いはぎ行為をしてきたのだろう、余裕の笑みを浮かべながら慣れた様子でジリジリ間合いを詰めてくる。

こうなってしまうてはもう逃走、は好き勝手にはできない。

誰かが一定の距離内にいる対象を攻撃ターゲットにした瞬間、その場はバトルフィールドとなり行動はスキルによる制約下におかれる。

今から逃げようと思ったら、逃走系スキルを発動しておそらく敵のシーフが持っているであろうスキル『回り込み』や『追撃』をくぐり抜けなければならぬ。

現在俺がすぐに発動しうる逃走系スキルは『逃走レベル6』のみ。シーフが二人もいる事を見かねると逃走成功率はかなり低い。

その気になればほぼ100パーセント逃げられるスキルがあるに

はあるが、それはあくまで俺一人しかいない時の話。今は大きな荷物一つある。

「……向こうのレベルは22、19、18。そんなに高くない。これならあたしだってやれないことはないよ」

状況を把握したフィーネが俺の耳元でそうささやいた。

事態の急変にてつきり取り乱してしまうかと思いきや、かなり大胆な発言に少し驚く。彼女のやや青みがあったライトグリーンの瞳におびえの色は見えない。

やはり透視系スキルは優れものだな、と思う反面俺にはその数値が時として冷静な判断を鈍らせるものであることも重々承知している。

奇しくも知りえた相手のレベル。だが俺は自分の決断を変える気はなかった。

俺は静かに相手に向かって口を開く。

「なあ、なんとかアイテムだけは勘弁してくれないか。クレジツトなら今もっている分、全額渡す。それでなんとか見逃してくれ」

俺のその一言に場が静まり返った。

相手もそれまで沈黙を守っていた俺が、何を口にするかと警戒していたのだろう。

間をおいて巻き起こったのは、ならず者達の馬鹿笑いだった。

「う……うははははははっ！ 偉そうに何を抜かすかと思いきやなんだこいつ、いきなり命乞いかよ！ しかもせこい！ 笑えるぜマジこいつ！」

「態度だけは大物だよなあ？ ほんと！ ぐっはっは！」

「おじょうちゃんそんなやつと一緒にいてむなしくねえか！？ ぶ

「はははっ！」

思いがけぬ発言にフィーネも驚きを隠せないようだ。疑うような視線を俺の顔に向けてきた。

「コ、コウトくん……?」

「お前も構わないだろ? どうせはした金だ。それともこんなところで変な意地を張って命を落としたいか?」

「……あ、う、うん……。そ、そうだよ、こんなことで……」

フィーネは口では俺に同意するが、表情には明らかに失望の感情が見て取れた。

とはいえ俺は意見を変えるつもりはない。

スキルも割れていない初対面の相手とやりあう場合、確実にリスクはつきものだ。ましてや味方を守りながらの戦い。

百パーセント安全に撃退できる、と言い切ることは不可能。俺一人なら自分一人の責任で済むが、今はそういうわけにはいかない。なら選択肢は一つ。どうにかして戦闘を回避する。この一点につきる。

俺は普段からクレジットを宿屋に預けてある。あそこは裏で金貸しなんてアコギな商売もしているのだ。

なのでいまの俺の全財産はわずかに持ち歩いていた分と、さつきまでの戦闘で得た分の合計2800クレジット。

もしこんなもので済むのなら安いものだ。

「……おい、おめえ舐めてんのか? いいから全部よこすんだよ、ドロップもたんまりあんだろ!? さっさとしねえと殺すぞ!」



ひとしきり笑ったかとおもいきや、いきなり憤怒の形相で怒鳴りつける男剣士。

俺の態度と台詞がかけはなれているのが神経を逆なでしたのかも  
しれない。

「そんなことをすれば確実に罪人の仲間入りだぞ。お前罪人スキル  
持ちになる覚悟はあるのか？」

「はっ！俺はな、もう二人、プレイヤーを殺ってんだよ。もうな  
んてことはねえ。いくらなんでも殺されはしないとでも思ったか？  
バカが！」

……馬鹿な奴だ。自ら罪人スキルを持っていることを暴露するな  
んて。この調子じゃどの道長くないな。

「殺してクリスタルにしちまったらアイテムやクレジットは奪えな  
い。………だろ？」

「それが最近はなあ、クリスタルも高く買う物好きがいるんだよ。  
特に女のクリスタルは高く売れるんだよなあ？」

剣士はフィーネの全身を嘗め回すように眺める。

……クリスタルを売買している奴らがいるのか？ まさに魂を冒  
浚する行為だな。

「どのみちあんたらとここで事を構える気はない。どうにか武器を  
しまってくれないか？」

「……ああ、わかった、今日はそれで勘弁してやるよ」

なぜか剣士があっさり俺の要求を飲んだ。後ろのシーフ二人も  
どこか怪訝そうだ。

だがもちろんそれで終わりではなかった。一度言葉を切った後、

男は続ける。

「これで仲良くなったからなあ、フレンドプレイヤー登録しようぜ。お前は明日から毎日一日中狩りつづけて、終わったら俺に報告すんだぞ？ そうしたら俺が溜まったクレジットとドロップアイテムを回収しに来てやるから……ククク」

「ひゃっはっは！ そいつぁいいや！ いいお友達ができたなあおい！」

「オレとも登録しようぜえ！ そっちの子も一緒にかわいがってやるよ！」

「またも俺を物笑いにして喜ぶ男たち。小悪党らしく悪知恵がよく働くようだ。」

「コウトくん、やっぱりあたし！」

「よせ！」

俺は怒りに興奮するフィーネを制止する。気持ちはわかるが、ここで挑発に乗るわけにはいかない。

「なんだこいつ、ほんと情けねえヤロウだな！ そっちの女でさえやる気になってんに」

後ろのシーフが俺を嘲るようにはやし立てる。

そこでもう一人のシーフが何かに気づいたような声を上げた。

「ん？ おい、こいつどつかで見たことあると思ってたら、あの人喰いを倒したシュウジっていうやつ仲間じゃねえか？」

「それってあれか？ あのシュウジがへこへこしてたっていう奴か？」

「ああそうだ。名前もたしかコウトとかって……。ってことはシユウジって奴も実はたいしたことねえんじゃないか？」  
「確かになあ、あんなやつが人喰いを倒したなんて最初からかなりうさんくさい話だったぜ」

街中でさんざんシユウに絡まれたから、その様子を誰かに見られていてもおかしくない。

だが名前まで知られているとは……。  
手前の剣士はそのやりとりを聞いてつまらなさそうに言い捨てる。

「ふん、そもそも人喰い自体たいそうな尾ひれがついていただけで、実際ただのカスみてえなヤツだったんだろどうせ」

「じゃあそのカスにやられてた討伐隊はもつと無能なゴミだったってことか。がっはっはっは！　こりゃ案外俺たちも捨てたもんじゃねえな」

「討伐隊つつたつてどうせ報奨金に目がくらんだハンパな冒険者の集まりだろ？　その手の冒険者なんつうのもたいがいゴミもゴミだしな」

男達はここぞとばかり無神経に口汚く罵る。

あずかり知らぬ事とはいえ、討伐隊に参加した知りあいを失くしたフィーネの前で。

大声で騒ぎ立てるような彼らの会話が、フィーネの耳に届かないわけがなかった。

「……ゲイルさんはゴミなんかじゃ、ない。……あの人はきつとみんなの為を、思ってる……」

フィーネが声を絞り出すようにそつつぶやくのが聞こえた。硬く握り締められた拳は小刻みに震えている。

その時目の端で捕らえた彼女の顔。

それはいつか見た、どうしても声をかけずにはいらなかった痛々しい悲しみの表情。

俺は今になって気づく。俺が人喰い討伐の決行を早めたのは、あの日酒場でこいつのこの顔を見たからではなかったか。

この前の一戦、本当はまだ完璧な下準備が整っていなかった。

そのせいか俺はセインを一撃で仕留め損ねたし、『スイッチ』した二番目の武器にも迷いがあった。そしてあげくの果てリイナに助けられるという体たらく。

なぜだか自分に嘘をついてごまかしていたが、彼女にした人喰い討伐参加へのとっさに出た言い訳。あれは本当に……。

「……悪いな、フィーネ」

俺は彼女を危険に晒す事への謝罪を口にし、大きく前へ一歩足を踏み出す。もう百パーセントフィーネの身の安全を保障する事はできない。

だが俺には彼女の他にも、どうしても守らなければならないものがあつた。

過去に得体の知れない恐怖の武器に立ち向かい散っていった者たち。マンイーターに飲まれながらも絶対的強制力を持つスキル『破壊衝動』に必死に抗ったセイン。

彼らは紛うことなき強靱な意志力の持つ強者だった。

例えこの世界が神のいたずらによって生み出された虚構だとしても、それだけは絶対に疑いようのない真実。

だがその真実は、この世界の本当の姿を知らないものたちによって歪められ、忘れられ、捨て去られていく。

俺は、いくら自分が貶されようが否定されようが構わない。

しかし彼らを、この理不尽な世界においても強く生きた彼らを、ただの哀れな犠牲者にだけはしたくない。

それが全てを知る俺の務めであり願いでもある。

俺は戦闘を開始する時いつも、あるスキルを発動する。それはある日突如として覚醒した、俺の第二のオリジンスキル。

俺は心の中でそのスキル名をつぶやく。これはいくつかあるスキル発動方法の一つ。

『サイドアイ神の眼』起動

## 第七話

スキルを発動した俺の視界に変化が訪れる。

敵のシルエットの横に浮かび上がる文字や数値。それは盗賊たちが発動予定のスキルとその命中率、与ダメージ率等の通常では知りえない情報。

予測演算能力。それが『神の眼』のスキル効果。

これが、バランスブレイカーに対抗しうる俺の力の一つ。『神託』と同様に俺が考案したものではない、いわば隠しスキルとも呼べるもの。

俺に向けられた男剣士の現段階での発動予定攻撃スキルは『ライジングスラッシュ レベル1 剣 斬撃属性』。命中率88、与ダメージ率27、クリティカル発生率4。

与ダメージ率はHPの最大値に対する数値なので、このスキルならクリティカルが発生しなければ直撃しても三発なら耐えられる。

だがこの通りに戦闘が行われるとは限らない。相手が直前で使用スキルを変更すればもちろんこの数値は変動する。

それにこの数値は俺がオート発動にしている『斬撃防御スキルレベル6』、『近接攻撃回避スキルレベル5』を適用した際のものである。

任意発動にしている『剣攻撃パライレベル2』をさらに発動すればこの命中率はもっと下がる。

スキルの発動結果が前もってわかるといえるのは、とっさにある程度の戦略を組み立てることができるし、精神的にも余裕ができる。

これに俺の知識が加わればまさに鬼に金棒だ。

その上『神の眼』が真価を発揮するのは防御時よりむしろ攻撃時。

俺はスキル発動と同時に武器を変更する。

アイテムボックスから取り出したのは両手剣ストライクブレイド。両刃の大剣は美しく洗練されたフォルムながらも、その内側に凄まじい破壊力と爆発力を秘める。能力補正值も高くとても優秀な武器だ。

この武器はセインが最後に装備していたもので、ドロップアイテムとして俺が入手したものだ。

俺は今回どうしてもこいつを使いたい。

俺が発動しようとしているのは、ストライクブレイドで使用可能な攻撃スキルの中でも最も破壊力に優れる大技『ノヴァストライク』。

斬撃属性の一撃をターゲットに叩き込み、さらに衝撃波を発生して付近の敵にもダメージを与える範囲攻撃だ。

発動に要求されるスキルは『剣攻撃スキルレベル24』、『腕力レベル14』、『ジャンプレベル6』となかなか高レベルだが、武器の補正により俺のスキルレベルは上昇しているためどうか条件を満たしている。

手前の剣士の男にターゲットを合わせると、『神の眼』が一瞬で結果をシュミレートし情報を導き出す。

命中率94、与ダメージ率89、クリティカル率18、気絶発生率28。

『神の眼』は各種ステータス異常の発生率も算出する。これは言い換えれば相手がどんな耐性を持っているのか一目瞭然ということになる。

ちなみに気絶は1〜3ターン完全な戦闘不能に陥るという致命的なステータス異常。

クリティカルが発生するか、相手が下手に防御スキルをいじれば一撃でクリスタルへとその身を変化させる事になる。

「お？　なんだ、いつちよまえに両手剣だと？　どうせタダのナマクラだろうがな」

「そうかもな。これはお前らの言う『カス』のセカンドウェポンだったしな」

おそらくセインに最初からこいつを使われて、まともに戦ってたらまず勝てなかっただろう。

セインはマンイーターなんか頼らなくても十分強かった。一度仲間とともに過去の人喰いを討伐したくらいなのだから。

ここで俺はこの武器を使い、それを証明する。

問題は『ノヴァストライク』が俺のSPを六割方こっそりもっていく、発動の遅い大技だということ。

俺の行動順はきつと最後になる。

剣士とシーフ二人の攻撃を受けても俺のHPは四割方残るが、残りSPと次ターンの事を考えるとあまり力押しはしたくない。

「あ？　意味わかんねえこと言ってるねえでさつさとかかってこいや！　ビビってるのか？　しょうがねえな、ホラ、俺はなんもしねえから先に一撃やってみろや」

少し迷っていた俺を見て剣士はそう言うと、軽く持ち上げていた剣をだらりとぶら下げる。

俺の懸念が一気に消え去ったが、すぐにやつらの別の狙いを疑う。後ろのシーフが何か企んでるのか？　と勘ぐったが奴らのスキルに変更はない。

しかし当の剣士の発動予定スキルが明らかに変化していた。

『ソードリアクター　レベル8　剣　斬撃属性』



『ソードリアクター』は剣攻撃に対するカウンター技。そのスキルレベルに対し三倍程度のレベルの技なら九割方カウンターが成功する。与えるダメージもかなり高め。

何もしない、といいつつ俺の剣攻撃をカウンターで返すつもりだ。おちよくっているように見せかけてだまし討ちとは、つくづくずる賢い男だ。

だがヤツは完全に見誤っている。この武器の威力を。

カウンタースキルは数あれど、その中でも初歩的な『ソードリアクター』ではいくらステータスが高かろうと衝撃属性を持つ『ノヴァストライク』を捉える事はできない。

そもそも『神の眼』の力で事前に発動スキルを知りうる俺にカウンターは通用しない。カウンター待ちをしているとわかっている相手に誰が手を出すものか。

カウンタースキルは攻撃スキルに分類されるが、同時に防御スキルを発動する事は不可能だ。

『神の眼』はカウンターに頼って無防備になったその変化を再計算する。

はじき出された『ストライクノヴァ』の威力は命中率103、与ダメージ率112、クリティカル率19、気絶発生率28。

「なあ、相手を殺す気でいるって事は、自分が殺されても文句は言えないよな？ 当然その覚悟はあるんだろ？」

俺は最終警告をする。このままスキルを発動すれば、確実にこいつは戦闘不能になる。

もちろんクリスタルになったところで復活させる気はないしその義理もない。

「はあん？ つくづくナメくさった野郎だなてめえは。殺される覚悟ができてるか聞きてえのはむしろこっちのほうだぜ？」

「……そうか」

俺はその返答を肯定と受け取った。いくら言葉を交わしても無駄な相手なら、あまり気はすすまないがやるしかない。

剣を構えなおし、無駄なカウンターを狙っている相手に向かって攻撃スキルを発動しようとしたその時。

「あつ、やばい、ちよつと待ったコウト君！ あれ！」

後ろのフィーネがすつとんきょうな声を上げた。

さつきから忙しいやつだな、と俺は心の中でぼやきつつ、フィーネの指差す先に視線を走らせた。

その先にはまたも三つの影がすぐ近くまで接近していた。俺は無駄なSP消費を避けるため策敵スキルを切っていたので、全く気がつかなかった。

向こうもシーフの一人もいま気づいたような慌て方をしている。

「貴様らそこで何をしている！」

くぐもつた叫び声が聞こえた。表面に十字に穴がうがたれた頭部全体を覆う兜に、十字架の模様が刻まれた身の丈の半分ほどもある大盾。

その声の主が神宣騎士団こと断罪騎士のものであることは、その姿を一目見れば子供でもわかる。

長槍に大盾、フルフェイスの兜。そして白い法衣の上に鉄の鎧が断罪騎士の標準装備。

現れたのはその標準装備の一般兵二名と、後ろで控える壮年の騎

士。沈みかけの西日が白を基調とした彼らの装飾にキラキラと反射している。

こんな目立つ兵装をしているのは第一に規則のためであるが、断罪スキルの補正值が高いという側面も持つ。

「ああ？　なんだよ、断罪騎士サマがなんの用だ！　俺たちはまだなんにも……」

「なら貴様らの手に持っているその武器はなんだ？　私闘は我々騎士団に前もって届け出が受理されない限り固く禁じられているはずだ」

「はあ？　知るかよそんなん！　この辺だけのローカルルールだろ！？　俺らは本来こんな低レベル帯にゃ用はねえんだ」

剣士は俺たちの間に割りこんできた一般兵に食って掛かる。兜で顔が覆われているためその表情はうかがい知れないが、かなり高圧的な態度だ。

「なんだと貴様、楯突く気なら……」

「よい、下がれ」

すかさずもう一人の一般兵がずい、と前に出ようとしたのを手で制したのは、明らかに一人だけ雰囲気の違い。

この男だけは全く武装が異なる。防具は法衣の上に白銀の胸当てだけという軽装。赤いマントを背にたなびかせている。

俺はこの男を知っている。この装備には覚えがあった。

「さて……」

二人の一般兵を下がらせた騎士は腰元の長剣を引き抜くと、ゆったりとこちらに歩いてきた。

そして身構える俺たちをよそに、無言のまま剣を地面に突きたて  
攻撃スキルを発動した。

ジャツジメントプリズン 断罪魔法 断罪属性

## 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<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/n7497x/>

---

Skill Force Fantasy

2011年11月21日22時44分発行