

---

# Demon's Souls～心折れるまで～

スパミリオン

---

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】

Demon's Souls（心折れるまで）

### 【Nコード】

N9386K

### 【作者名】

スパミリオン

### 【あらすじ】

ゲームDemon's Soulsを元にした作品です。

ある日ボーレタリアを中心に色の無い濃霧が拡がった。

霧の中ではデーモンが現れ、人々のソウルを奪い、ソウルを奪われた人々は正気を無くし、正気を失った人々はソウルを求めて他の人々を襲った。

その霧に飲み込まれた人々は外に出ることが叶わないなか、霧は少しずつ拡がっていき、世界は少しずつ終わりへと向かっている中で、一人の狩人の物語です。

## 始まりは城から（前書き）

ゲーム Demons Souls デモンズソウル 最初に決めるのは、名前、性別、容姿、職業。

男性専用や女性専用装備が存在しますが、すごい性能差はないので、好きにしましょう。

職業は初期ステータスと初期アイテムが違いますが、ステータスは少し進んだら自由に上げれるようになりますから、そこまで行ったら、ほとんど関係なくなります。（特に初めての人は）

アイテムですが、装備も含めて後でいくらでも手に入れます。

## 始まりは城から

始めに名前、職業、容姿を決めた。よし！名前はB　B、職業は狩人、容姿はカッコいい。

決まったことやし、さっそくボーレタリアに行こう。

そう……心折れるまで。　俺の名前はB　B……ビービーと読むんだが、親しいやつはビビまたはビーと呼ぶために、今ではだれもビービーとはよんでくれない。

今ではもうビビと言う名も気に入っているので、自分でもビビと名乗ってる。

俺の家は遠くにボーレタリア王城が見える丘にあるんだが……何故だろう？　生まれて初めて城が霧に包まれていて、全く城も城下町も見えなくなっている。

物心付いた時から、朝起きたら城を見て、1日の始まりにしていただけに、何とも気分がわるい。

まあ、その時は明日には霧が晴れることを、少しも疑っていなかった。　次の日……なんだか霧が広がっている気がする……。　気になったので、ここから見える範囲で霧の大きさを、調べておいて、ボーレタリア方面から来た人にも色々聞いてみたところ、どの方向からも、もはや王城は見えないようだ。

……また霧が広がった。

あの霧はなんなんだろ？　知り合いの何人かは、城下町に用が有って、向こうに行ってるやつもいるし、来週には帰る予定なので、そいつに聞いてみよう。

あれから10日が過ぎた……誰も帰ってこない。

霧が広がってからというもの、城下町から誰一人として人が来ない。

いまだに霧は少しずつ広がっている……。

霧が拡がり初めて何日目だろう？

ある日霧の中から、唯一の脱出者？ の話を聞いた、その人はボーレタリア王の双剣の一本ヴァラルファクス。

彼はボーレタリア王Ⅱ老王オーラントが楔の深奥に眠る、巨大な獣を目覚めさせたため、色の無い濃霧と恐ろしいデーモン達が生じたため、滅んだことを伝えた……。らしい。

それを聞いた人は、霧と共に現れたデーモンは、人々からソウル奪い、大量のソウルを溜め込んでいて、大量のソウルを手に入れた者は人外の力が手に入る。

と言うデモンズソウルの伝説を信じて、何人もの英雄や戦士がデーモン退治に行った。そんな内俺の村は、このままボーレタリアからの物が期待できないままでは、近い内に村ごと飢え死にしそうなので、ほとんどの人は、ボーレタリアの反対に逃げ始めていた。

俺は私財を売って、旅の準備をし、単身ボーレタリアへ向かった。

## 始まりは城から（後書き）

これでビビがやっと、ゲームのスタートに着きました。  
ここまでの内容は、見事に想像、妄想がいっぱいです。  
これからもこんな感じで、いくはです。

## 第2回、楔への道（前書き）

職業3／10

狩人初期ステータス

体力12 知力10

頑強13 筋力11

技量12 魔力8

信仰08 運12

ソウルレベル6

武器

ロングボウ

バトルアックス

レザーシールド

魔法なし

奇跡なし

唯一最初から弓を持っている。もちろん矢がないと、ただの飾り。

初期装備の斧は攻撃属性が標準なため、誰にでも平均的なダメージを与えられる。

## 第2回、楔への道

今ボーレタリアに向かい何日目かな？

実は家から直線距離は、たいしたことはないんだ。

だが、大きな崖が見事に邪魔していて、かなり遠回りしないと、向こう岸に行くことが出来ないんだ。

道中長かったので、色々聞いてみたところ、ボーレタリアへは、入口が「裂け目」と言う場所しかないらしい。

場所がわかった俺は、早速他の場所から入れないか、調べてみたが……。

（なんだ？ これは？）

光る見えない壁から、霧が染み出てるように見える、何かに邪魔されて、霧の中に入れなかった。

試しに持ってきた斧で、斬ってみようとしたが、とても硬くビクともしなかった。

一時間ほど色々試したが、解ったのは無理だ！ という結論だった。俺は仕方なく例の、裂け目にむかった。

しばらく歩いて、ようやく着いた裂け目は、濃霧が溢れる小川だった。

霧のせいか辺りは暗く、腰にさげた輝石しか、光源はなかった。しばらく小川を歩いていると、どこからか声が聞こえた。

「強いソウルを持つものよ、楔へと案内しましょう」

俺はその誰かに、「案内するなら、姿を見せろ！」っと、言ったが反応はなく、こいつこそが、デーモンかもしれないと思った。



しかし、見えないことには確認のしようがなく、とりあえず突然現れた光る霧の門？　に入ってみた。

一瞬まぶしくて、何も見えなくなったあと目を開いてみたら、霧がどこにも無くなっていた。

後ろは何故か鉄格子で道が塞がっており、左右は壁になっていた。壁は石を組んだしっかりしたもので、ここは多分国境の砦だろう。

さっきまで開けた小川にいたのに、何が自分のみにあったのか、分からなかった。

さっきと変わらないのは、足下の水だけだ。

とりあえず先に進むと、奥に人影見えた。

「おい、誰だ？　俺は人間だよ」

そう言いながら、奥に行くとそこに居たのは、奴隷兵だった。

いきなり人に会えた幸運に感謝しながら、さらに話しかけた。「

よう、今ボーレタリアはどうなってるんだ？」

話ながら近づいたら、いきなり斬りかかれた。

びっくりしたが、ぎりぎりの所で左手に着けていた、盾で受け止めた。

「おい！　待て！　人間だって言ってるだろ！」

奴隷兵は言葉が聴こえないのか、しつこく斬りかかってきたので、斬り伏せた。

完全に忘れてた。

これがデーモンにソウルを奪われて、正気を失った人か。

見た目は少しも変化がないんだな、これは困るな。（相手が正気かどうか、見た目で判らんもんかな……）

倒した奴隷兵を調べても、違和感は無いな、普通の人だ。

こいつの懐には、三日月草が入っていたので、有り難くもらっておいた。

この三日月草は、食べたら傷を回復してくれる、大変便利な物で、ポーレタリアでは大量にある、量産品だ。

これの強化品と言える、半月草、後月草などあるのだが、見たことが有るのは、この辺まででさらに上は、凶鑑でしか見たことがない。

凶鑑によれば、満月、新月、暗月と有るらしいが、よほどのことがないと、必要はないだろう。

先に進むと、また何人か奴隷兵に会ったので、そのたびに。

「おい！ あんたは正気か？」……………うめき声付きで斬られた。

「おい！ あんたは正気か？」……………気合いの声付きで斬られた。

何かもう、声をかけるのが、無駄な気がしてきた……………。

そうして何人か奴隷兵を返り討ちにしたら、全身鎧の騎士が現れた。

内心どころか、つい声に出してしまった。

「えゝ！？ もう騎士かよ……………」

さすがに騎士はめんどい、正気だったら良いなと思い、今まで以上に元気に丁寧にかけた。

「あの、騎士様は正気でしようか？」

声に反応して、盾を構えてこっちに向かってきた。

（ああ、これはアウトか……………）と、分かったので左手を軽く振っ

て、パリの準備をした。

さすがに騎士を普通に、斬り殺すのは、骨が折れるからな。幸い正気を無くしているせいか、動きが単調なので、パリイも簡単だろう。

パリイとは、相手の攻撃してくる腕ごと武器をはらって、がら空きの胴に致命の一撃を叩きこむ為の、上級技だ。

普通の人には、そうそう決まらない技だが、正気を無くしているのなら、簡単に決まるはずだ。

「こい！ アホ野郎！」

相手に何回も空振りを誘って、やっぱりアホなのが判明したので、騎士の袈裟斬りを（簡単に言うとは斜め斬り）パリイして、致命の一撃を食らわしてやった。

騎士の背後に大量の出血と、光があふれた。

「はあ？ なんだこれ？」

その光は何故か染み込むように、俺の身体に入ってしまった。

そういや奴隷兵を倒した時も、何か見えてたが、これがソウルか……これも霧の影響なのだろう。

どうやらこの霧の中では、殺したやつソウルが手に入るようだ。

とりあえず先に進むと、通路に霧の壁があった。

「おいおい、ここまで一本道だったのにどうしろってんだ？」

あちこち壊れたあとがあるが、それでも人が通れる程のは無かった。で、なんとか出来んもんかと、霧を調べることにした。

まず、石でも拾って投げてみた。

カン！ カン、カカン……

「…………まあ、予想通りか」

石は霧に当たって床に落ちた。

試しに蹴ってみたら、まるで横の石壁を蹴ってるみたいだった。

「どうしろってんだ！」

つい力を込めて、手で叩こうとしたら、スルリと霧を越えた。

「は？」

びっくりしたんで、反射的に手を引っ込めたら、あっさり霧から手が抜けた。

「…………どうゆうこと？」

ならばと力を込めて蹴ってみたら、スルリと霧を越えた。

「力を込めただけで、いいんかい！」おもいきり、怒りを込めて叫んだ。

手を前に突きだしながら、力を込めて前進したらあっさり霧を越えた。

後ろを振り向いて霧を確認したら、何故か霧が霧散していた。

「消えたな、霧」

もしやまた、ワープしたんじゃないかと気になったので、後ろに戻ってみたら、今回はそんなことは無かったようで、さっき斬り殺した騎士を確認出来た。

砦に来たことはないのによく解らないが、今歩いて来た道は、階段を登ったり、先の見通しが悪くするためみたい、曲がり道ばかりだった。

ここが特殊なのか、これが砦の基本なのか、分からない。

今やっと思晴らしの良い所に着いた。

しかし、中よりましなだけで、見渡す限り砦？　が広がっている。

そこで少し深呼吸していると、道の先から兵士が歩いて来た。

「兵士か……、騎士も駄目だったし、駄目な気がするが念のためかな……」

そう言いながら両手を上げながら、大声で話しかけてみた。

「私は外から来た、まともな人ですが、貴方も正気ならそこに止まって、返事を下さい」

それに対して兵士は……。

黙ったまま右手に握った武器を振り上げながら、走って来た。

「やっば、駄目か」これから何人もいるだろうから、盾を構えて相手の動きを見る事にした。

やはり、兵士の動きも単調で、まるで型の練習みたいなのに、こちらの動きを見て裏をかこうという、理性が感じられなかった。

「ふう……、まるで人形を相手にしているようだな」

斬れば声を出すし、斬りかかって来るときも声を出す、全く同じ掛け声の繰り返し。

普通空振りが続けば、悪態の一つくらい言うが、コイツら正気を無くした奴等は、淡々と攻撃。疲れたら黙って休憩。

「動きが読みやすくて助かるな」

つと言いながら盾を構えて、わざと相手の攻撃を受けた。

そうしたら相手は盾に弾かれて隙が出来たので、後ろに回ってバックスタップを決めた。

後ろから斧の一撃を受けた兵士は、前に倒れこんで動かなくなっ

「さあて、サクサク進みますか」

やはりというか、その後現れた兵士は装備が同じだと、動きまで一緒だった。

「しかし、どこにもデーモンらしき奴が、まっったくおらんな」  
ゆっくりと歩きながら、最初と違って堂々と進んでいた。

「ふむ、もしかしてデーモンって、ここには居ないのかな？」  
四角い部屋の壁にある階段を登りながら。

「しかし、さっきから分かれ道が一個も無いな」  
階段を登りきって回りを見渡したら、突然足に痛みが走った。  
「いて！」

足を見たら矢が刺さっていたので、矢の向きでこっちだと思おう方向に、盾を構えながら振り向いたら、兵士がクロスボウに矢を再装填してこっちに向けた。

気合いで足の痛みを無視して、盾を構えながら兵士いや、弓兵に走りかかった。

弓兵が射った矢を走りながら盾で受け止めて、勢いをそのままに斬りかかった。

さすがに一撃では殺せなかったので、連続して斬って、逃げる隙も反撃する暇も与えずに、トドメをさした。

「いって………、くそ油断してた」  
足だから良かったものの、これが胸や頭なら死んでるところだ。  
「弓兵も普通に居るんだな」

とりあえず矢を斬って抜けやすくして、一気に矢を抜いた。  
速攻で止血して、三日月草を食べた。

「ふう、さすが三日月草だな、痛みこそまだあるがキズ口はもう塞がっている」

弓兵が居るようだから、これからはそれにも気を付けてゆっくり進んだが……………。

「全然いねえ」

さっきから会うのはただの兵士ばかりで、弓兵はあまりいなかった。

一人居るにはいたが、真っ正面から弓兵が堂々と射ってきたので、簡単に盾で受け止めて、あっさり斬り殺せた。

軽々進んでいたら、また霧の壁がきたので、一応後ろを確認してから、先に進んだ。

「え？」

霧を抜けた先にいたものを見た瞬間、つい呆けたような声を出してしまった。

先にいたものはまさにデブみたいなごつい体型に、頭には角があり目が三つあった。

そしてでかい斧を持って、よく見たら背中に羽が一对あった

まあ、ここまでならまだ許容範囲だが、大変問題なのは、こいつの身長が4〜5mあることだ。

（アホか、でかすぎだ！ こいつがデーモンか？）

さすがに声を出さず一旦ばれない所まで、下がろうとしたら、さっき越えて来た霧が消えておらず、完全に閉じ込められていた。

「嘘だろ……………」

どうしようか考えている間にも、デーモンは少しずつ近づいてきていた。

このままこの狭い所に居たら、逃げ場が無くなってしまうから、奥のデーモンが居る部屋に他に道がないか調べるため、一気に走りこんだ。

デーモンに近づいたら、あのかい斧を横に払ってきたが、そのままデーモンの後ろまで走り抜けた。

デーモンが居る部屋は、デーモンが9人（匹か？）でいっぱいになりそうな丸い部屋で柱が何本かあった、そして他に出口は無かった。

「くそめんどくせえ、こいつをどうにかしないとあのよ行きか」

まず殺るにあたって、頭に矢を二本当てたが、全く怯みもせず斧を降り下ろしてきた。

とっさに横にローリングして回避したが、斧の一撃で壊れた床の一部が背中当たった。

（ヤッバイな）

頭に矢が刺さったままなのに、普通に動くデーモンを見て、色々デーモンについて考えてみた。

（頭に矢が刺さったのに反応が無いのは、痛覚が無いのかそもそも頭が急所じゃ無いのか？）

現に効いた様子が無いから、急所が無い可能性も視野に入れた。

大降りな斧を避けてから、一発づつ安全に腹や腕に矢を当てたが、やはり反応は無く、横に払った斧が柱を簡単には砕いた。

いい加減こっちは息が上がってきたが、デーモンは疲れないのか、最初から動きが全く変わっていない。



（ん？ 全く変わっていない？）

よく考えてみたら、まるで正気を無くした人と同じ、アホなのか  
と思った。

さっきから避けているのに、同じことを繰り返している。

（うん。アホだ）

アホだと判明したので、武器を斧に持ち変えて、足を斬ってみた  
がやっぱ反応なし。

この調子でチマチマ斬っていたら、殺れるかな？ っと思いつなが  
ら横振りの斧をローリングで避けようとしたら、足が根本しか残っ  
ていない柱に当たったせいで、壊れた柱の上に倒れこんでしまった。  
（ヤバイ！）

とっさに盾で受け止めたが血飛沫を撒き散らしながら、壁まで吹  
き飛んだ。

一瞬意識が飛んでいたようで、すでにデーモンが正面におり、斧  
を振り上げていた。

血溜まりのなか、思うように動かない身体でなんとかデーモンを  
見上げたが、もはや身体がそれ以上動かず、表情の読めないデーモ  
ンは止めの斧を振り下ろした。

（くそ、これで終わりかよ……………ついてねえ……………）  
復活したばかりの意識は、簡単に消えた。

（なんか聞こえる、身体が動かん）

……………ソウル、オ……………ンド……………ロスト……………

なぜか一気に覚醒した。

俺の前には両目を何かで塞いだ、黒衣の女性が立っていた。

「ぐ、ごほ！　げほ！」

俺の意識は戻ったが、ものすごい疲労感と眠気に襲われた。

こっちの事情は気にしてないのか、黒衣の女性が何かを語っている。

「ここはボーレタリアの楔の神殿です、ここから……………」

色々説明してくれているようだが、途中から意識を保つことができず、気を失った。

## 第2回、楔への道（後書き）

やっと楔の神殿に到着。

### 3、初めは皆……（前書き）

職業1／10

兵士初期ステータス

体力14 知力9

頑強12 筋力12

技量11 魔力08

信仰10 運10

ソウルレベル6

武器

ブロードソード

ショートスピア

兵卒の盾

魔法なし

奇跡なし

初期装備が直剣と槍なので攻撃の幅が広く使いやすい。

鎧を着てるから防御力はあるが、鎧が重いせいで軽やかなローリングが出来ない。

ブロードソードは斬属性でショートスピアは突属性。

### 3、初めは皆……

………

どれくらい気を失ったのか分からないが、きずいたら知らない人に囲まれていた。

いきなり囲まれた状況に、覚醒と同時に心音が自分で聞こえるほどになった。

急いで誰もいない開けた場所に、連続ローリングで逃げた。

ローリング後すぐに回りを見渡して、逃げ場所を探した。

（ヤバイ！ヤバイ！ヤバイ！）

こいつらの実力は分からないが、一対一ならともかく、一対二以上は出来る限りの避けねば。

パツと見たところ後ろは広く長い行き止まりの廊下、左右に円を描くような登り階段とよく見えない部屋一個づつ……。

色々観察してる間にも四人中三人がこっちにゆっくり向かってきた。

右から兵士直剣、左から兵士槍、正面から真っ黒な服大盾武器見えない。

最後の一人は動いておらず、何故かほぼ裸のダブルクラブだ。

今さらきずいたが皆真っ青で、今までのやつとは全然雰囲気違ってた。

俺は下手に動いて敵が増えないように、廊下側にゆっくり下がることにした。

三人ともゆっくり近づいて来るが、誰も積極的に攻めてこない。俺は殺るなら慣れた直剣から殺ることに決めて、そちらに身体を

向けた。

お互い徐々に近づいていったら、とうとう盾同士が当たったのに、直剣のやつが攻撃してこない。

軽い苛立ちを感じたが、今さら両手に持ち変えて攻める訳にもいかず、盾でグリグリと押し合った。

(このやろ……速く何かしてこい)

他の二人にも注意を向けながら、直剣が何かして来たらその隙を逃すまいと睨みながらギリギリと盾を押しした。

しばらく押しあっていたら、後ろの裸もどきが突然声をあげて大笑いでした。

「わっはっは……！ あはははは……おもしろいなくお前ら、あはははは」

その声に直剣が反応した。

一歩バックステップ後、身体を半分後ろに向けてそれに返事した。「たいちよ……、声出したらダメじゃないですか」

次に槍がこちらに向かって頭を下げながら「失礼しました」って言って武器をしまいながら、裸男の方に歩いて行った。

真っ黒大盾は黙って裸男の方に歩いて行った。

裸男はこちらに向かって「すまん！ 新入り！ 一応俺なりの歓迎会だ！」

「ここには正気を無くしたソウルの亡者はいないから安心してくれ！」

裸男は大声で言って笑いながら歩き去った。

その後を槍と大盾は、黙って追いかけて行った。残った直剣は、

俺に向かい合うように立ったままで語りかけてきた。

「すまんゝ新入り、うちの隊長の遊びに付き合わせて。色々教えるから勘弁してくれ……えゝ……つまりな、色々説明したるから武器仕舞ってくれたら嬉しいんだが」直剣はすまなそうな顔をしながら、少し苦笑いだった。

それを言われて、自分がいまだに戦闘体勢をしているのに気づいた俺は、武器を仕舞って一言。

「説明よろしくお願いします」と、頭を下げながら言った。

感情を押さえて言ったつもりだが、少々責める気持ちは伝わったかもしれない。

しかし、それで満足したのか笑顔になり、直剣が色々説明し初めた。

「まず、気づいてるか分からんから、一番大事ことから説明したるわ」

「俺達が青い理由だが、死んでるからや！」普通はかなり衝撃的な話のはずなのに、かなり明るく言い切った。

俺は顔に片手をあてながら（……えゝっと、死んでる？ ならこいつらは幽霊か？ さっき普通に盾同士とはいえ、触ってたはずだよな……？）直剣はこちらの返事を待たず、さらに衝撃の真実を語った。

「そしてあんたも死んでるやで！」やっぱり顔は笑顔だった。

それを言われた瞬間、デーモンが斧を振り上げた映像が浮かび、身体がビクリと震えた。

顔に恐怖が浮かぶのを無理矢理押さえて、質問した。

「じゃあ、ここは死後の世界なのか？」

「いや、死んでわいるがあのないな。お互いに身体は死んだが、魂だけの状態やな、ソウル体ってやつやな、新入り」

何故か、さっきからニヤニヤしっぱなしの直剣。

直剣の言葉を聞きながら、自分の身体をペタペタと触り違和感がないか確かめた。

「そんでな、新入り。俺達がソウル体になれたのは火守女ちゃんの力なのよ」

「ん？ 誰だ？ ヒモリメちゃん？」

誰かなんとなく予想は立っていたが、一応確認のために聞いてみた。

「新入りも最初に会ってるはずだが、あの真っ黒な上下一体のワンピースみたいな服きて、手に細長い棒持ってる、その先が松明みたいに火がついとして、ヤッパ一番印象に残るのは両目が蠟で塗り潰されているとこやなく、かわいいよなく火守女ちゃん」

突然堰を切ったように、嵐のように喋ったのに圧倒された。

やはりそうかと思い、さっきから気になっていることを言ってみた。

「さっきから新入り新入り、と言うのを止めてくれんか？」

「おお！ すまん新入り、なら名前はなんていうんや？ 新入り？」

（こいつ！ わざと新入り連発しやがって）

少し腹が立ったがほっとくと、さらに新入りと言いそうだから、さっさと名前を言うことにした。

「俺の名前はB Bだ、ビーかビビと呼んでくれ。所であんたの名前は？」

「あゝゝ……俺の名前かゝ。長生きしたら教えたるわ。それまでは



勝手に呼んでくれ」

そのふざけた態度に腹が立ったので少し意地悪することにした。

「わかった、なら勝手に呼ばせてもらおう。よろしく直剣兵」

「さすがにそれはひどいんじゃないか？　そう思わんかい？　まあ俺から言っただんやし気にせんとこか……はあ……」

少し慌てたあと諦めたのか、肩を落としながら続きを語った。

「そうやな最後に、そこに回って登って戻ってくるだけの階段があるやろ？」

「そこにあるでかい石が各所の要石に瞬間移動出来る便利なものでな、左から城、鉾山、塔、壊れるので起動しないと、嵐、谷って感じや好きな所に行ってきた。もうあんなも魂は不死身になったんやから」

直剣はそう言うと言を上に上げてひらひら動かしながら、城と言った石の前に立ったと思ったら突然姿を消した。

試しにどこか行ってみようと思った俺はかぶらないように、反対の谷とやらに行ってみることにした。【谷】とやらは暗かった、さっきいた場所が明る過ぎたせいかホントに暗く感じた。

しばらく目が慣れるまで周りの警戒だけで動かなかったが、次第に目が慣れたら周りの光景を見てため息をついた。

「暗い……そしてグロい……」

あまりにも暗いため、気分も暗くなりそうだ。

【谷】は雨が降っていて暗かった、床や壁は木で出来ていて壁にはグロい、キモい生き物がいっぱい張り付いていた。

多分壁に手をついたら四匹くらい、潰しそうなくらい沸きまくっていた。

もう気分は真っ暗だった。

「帰ろうっかな〜……いやいや一応少しは調べるか」  
他もこんな感じでは無い保証はなかったので、少しは調べることにした。

「谷って言うから断崖絶壁とか、一步足を滑らしたら谷底に落ちる危険な山道かと思ったのに、全然違う……………」

愚痴りながら周りを確認した所、左に板で出来た登り道、正面は数メートル先がここからでは見えない。

右は【例の】壁、後ろに両手じゃないと持ちたくないサイズの石？  
？ があってその石？ に片手で持てそうな直剣が刺さっていた。

その石？ はかなり明るく光輝いていた。

どうやらこの石？ と神殿に有った石柱が繋がっていたようで、  
試しに石？ に力を込めて触ったら石？ から光が溢れて、もとの  
神殿に戻ってこれた。

一応帰り道は確保出来たので【谷】を探索することにした。

【谷】に戻ってまず正面を進んでみたら、少し先は床がなく深い  
谷底が見えた。

何十メートルもありそうな深さがあり、滑らかな壁しかないため  
落ちたら確実に死ぬだろう。

「ふう……とりあえず登ってみるか……」

そう言いながら振り返った時、足下の床を踏み抜いてしまってバ  
ランスが崩れた。

振り返ろうとした時だった為、後ろに倒れるように谷底めがけて  
落ちてしまった。

「あ〜〜〜！」

つい叫び声を上げたが今さらどうしようもなく、数秒におよぶ落下のあと谷底に到着した。

全身に衝撃が走って意識が薄れ行くなか、身体からソウルが抜けていったので、ソウルで構成されていたソウル体は一瞬で霧散した。

………

気がついたら【谷】の入り口にいた。

左に板、後ろに石？　があったし、どうやら死なずにすんだようだ。

（ああ、今さら思い出した。多分この石？　は要石ってやつだ）  
いや、正確には死んでよみがえった訳か。

気を取り直して周りを確認したら、正面に血痕があり、そこからソウルが溢れていた。

「んんん？　なんだこれは？」

少なくともさっきは無かったその血痕に触ったら、ソウルが流れ込んできて血痕が跡形もなく消えた。

「……………？　これは結局なんだったんだ？」

よく分からなかったがしばらく休憩しようかと思い、神殿に戻った。

### 3、初めは皆……（後書き）

説明してない所がまだまだいっぱい（笑）  
物語を重視したら、いつ全部説明できるやら……

#### 4、【嵐】（前書き）

ーステータス異常ー

出血 HPが徐々に減っていく、一定時間で直る。または兵士のロートス使用。

毒 HPが減っていく他、HPの回復効果が半減する。一定時間で直る。または貴族のロートス使用。

疫病 HPが減っていく他、HPの回復効果が半減しさらにスタミナの回復速度も遅くなる。長期時間で直る。または寡婦のロートス使用。

一応ステータス異常を治せる【奇跡】も有ります。

しかし、自分だけだしこれのために記憶領域を割きたくないし、

【奇跡】は隙だらけだし、MP消費が割に合わない。

少なくとも使っている人を一人たりとも見たことがない。

最初の頃にかかったら下の二つは死ぬまで治らんくらいくろう。

回復手段が無いなら素直に楔の神殿に帰りましょう、HP、MPなどステータス異常も含めて完全回復しますから。

同じステータス異常でもダメージが違うことがある、敵にかけた場合も同様に差がある。

ちなみに三つ同時にかけれますし、かかります。

スリップダメージは属性値÷60を治るまでビシビシ喰らいます。

例) 毒属性値300武器なら5ダメージずつ。120なら2ダメージずつ。

ステータス異常にかけるための攻撃回数は、相手の耐性で決定します。

300も120も必要攻撃回数は同じです。

## 4、【嵐】

【谷】のせいで気分が悪くなったので、試しに隣の嵐に行ってみることにした。

（嵐か……予想では雨！風！だろう。）

【嵐】にいたら早速周りを確認した。

「雨……降って無いな。風……吹いて無いな」

一応風は吹いていたが、とてもじゃないが嵐とは言えない風で、なかなか気持ち良い風だった。

別に嵐が好きなわけではないが、名前と場所が一致しないのが少し腹が立った。

（ふうふうむ、見晴らしがいいし、道が広いのがいい場所だな）  
周りをしばらく確認し続けながら、大きく伸びをした。

（さあ、道わっと、正面の城壁っぽいあれだけだな）

近くに誰もいないが、一応歩きながらゆっくり歩を進めた。すると正面の城壁の入り口あたりの骨が浮き上がり、人間骨格の標本が出来上がった。

この骨は右手に曲剣を持っており、どう見たって危険人物？（骨だし人物でいいのかな？）にしか見えなかった。

骸骨剣士は剣以外何も装備しておらず、裸で死んだのかと誤解しそうだ。

（ふむ、防具は死んでる間にパチられた。……いやいや、それなら武器も持って行くか）

かなり無駄なことを考えながら近づいていたら、突然骸骨剣士が前方に（つまりこちらに）連続ローリングをしてきた。

あまりのことにびっくりして足を止めたが、変な事を考えていた

せいで目の前まで一瞬に詰められた。

反射的に相手の速さに合わせて斧を振り上げた。

しかし、骸骨剣士は目の前で止まらずそのままぶつかって来た。

「痛てえ！」

なんと骸骨剣士は回転しながら斬りかかって来たので、胸を大きく切り裂かれた。

骸骨剣士はこちらにぶつかったあとさらに一回転したので、連続で斬られることになった。

（や、ヤバイ、胸から大量の血の代わりにソウルが……）

止めを避けるべく横にローリングで回避したら、さっきまでいた場所に骸骨剣士が曲剣を降り下ろしていた。

（なんだ？こいつは、めっちゃくちゃ身軽じゃないか）

一応骸骨剣士の攻撃を回避したが、骸骨剣士は空振り後すぐにまた転がってきたので、体勢を立て直す暇がないうちに、さらに斬られた。

（くそ、痛いし身体が動かん）

止めを避けたつもりだったが、一秒ほどの延命にしかならず、その場にガックリと力尽きた。

（痛たたたた！痛いって！止めろ！）

こちらが力尽きたのが分からないのか、身体が霧散している間にも執拗に斬られた。気がついたら要石の前に立っていた。

前方を見たらまた、あのソウル付き血痕があった。

血痕の位置を考えると、触ればソウルを回収出来るが、確実に骸骨剣士の攻撃範囲だった。

（うーん……また転がって来るだろうし、まず盾で受けて畳み掛けるっでいくか）

作戦も決めたことだし、盾を構えながら近づき、途中でソウルを回収した。

近づいたことによって、骸骨剣士が再び立ち上がる、さらに近づきさっきとおなじ距離までいくと、骸骨剣士が転がってきた。



骸骨剣士のローリング斬りをガードし、その後の切り下ろしをガードしたら相手は盾に弾かれて大きくのけぞった。

その隙を逃さず斧を一撃、二撃と振ったが二撃目は骸骨剣士の横回転により、避けられた。

その間に、骸骨剣士はこちらを回り込むようにゴロゴロと俺を中心に回転しており、半円分回転した辺りでまたローリング斬りを仕掛けてきた。

再び盾を構えて攻撃を受ける、そして斧を一撃したとき俺のスタミナが尽きた。

しかしまだまだ元気な骸骨剣士は、また俺の周りを回転回転回転、そして回転斬りを仕掛けてきた。

スタミナが尽きた俺は盾で受けたものの受けきれず、大きくのけぞってしまった。

そこをまた回転斬り、その後骸骨剣士が剣を大きく後ろまで振りかぶった。

スタミナが尽きた俺は、その攻撃を横にずれることによって回避しようとしたが避けることが出来そうになかった。

だから、なけなしの力を振り絞って盾を構えたが、盾ごと斬り殺された。

「くそ！あの骸骨かてえ」

ソウルの力で強化されているのか、どう考えても普通の骨の強度ではなかった。

こっちはいくらでもやり直せるのだから、せめてあの一体くらい殺らんときがすまない。

こんどはパリィ狙いで……………

「もう一回〜〜！」

「もういっちょっ!」

.....

.....

「はあ、はあ、はあ.....これで何回だろ? 数えとけば良かったか」

「よし! 決まった!」 ローリング後の降り下ろす曲剣をパリィすることに成功し、致命的の一撃を与えることに成功した。

だが、骸骨剣士はまだまだ元気でパリィの連続成功は成らず、またあっさり殺された。

「ふう.....疲れた。休憩にしよう」

そう言って骸骨剣士が見える場所に座り込んだ。

もう何回も戦ったので、骸骨剣士の動き出す距離はもはや完璧だった。

(この骨強いな、何体居るんだろ? 一体も倒せないから.....  
..休憩終わったら次行くか)

休憩後.....一応最後に挑んだが無理だった。

#### 4、【嵐】（後書き）

うん、確か骸骨剣士はこんな感じだったはず。  
最初こいつに殺されまくったな（笑）

今までも、そしてこれから、記憶と想像で書いて行きます。

## 5、【塔】（前書き）

職業 2／10

騎士初期ステータス

体力 10 知力 11

頑強 11 筋力 14

技量 10 魔力 10

信仰 11 運 07

ソウルレベル 4

武器

ロングソード

メイル・ブレイカー

カイトシールド

魔法なし

奇跡なし

盾の物理ダメージカット率が100%なので、一応最後まで使える盾。

基本ロングソードだけで頑張る（作者の場合、レイピア使い難い）  
（笑）

鎧が重いせいで軽やかなローリングが出来ない。

運が低いいため、アイテム稼ぎに苦勞すると説明書に書いてあるが、よほどプレイした人でもなんとなくしか実感できない。

## 5、【塔】

【嵐】を諦めた俺は今【塔】に来た。

【塔】………そびえ立つ高い塔、階段を登っても登ってもなかなかたどり着かない嫌になる階段。

たまに見える外は景色が良く、何時の間にか雲の上までたどり着いている。

っというのが俺の【塔】に対するイメージだった。

今居る【塔】のスタートは横が3メートルほど、手前から出口までが4、5メートルといったところの小部屋。

に見えないこともないが、出口（実際には入口）を見たら鉄格子が存在し、この部屋が牢屋で在ることが一目でわかった。

幸いにして牢屋の扉は開いており、簡単に部屋の外に出る事が出来た。

部屋の外は狭い道になっており、人が真ん中に立つと横を通り抜けるのは困難だろう。

道は部屋を出た左右に続いていて、正面には落下防止用の柵があった。

どこからともなく鈴らしき、チリリンという音が聞こえた……。

どうやら真ん中が吹き抜けになっている塔のようで、下を覗くと同じ造りのように見えたが、一番下、つまり吹き抜けの下に在るべき一階が全然見えなかった。

（これは……間違って落ちたら助からないな）

そもそもしきなり牢屋からのスタートのせいで、塔の規模がさっ

ぱりわからない。

ここが何階なのか、規模はどれくらいなのか、など普通入る前どころか、遠目に見て確認するものだ。

しかし、残念ながらいきなり中からであるために、それは不可能だ。

気を取り直して上を見上げたら、真っ暗に染まる手前の空が広がっていた。

（うわぁ、くっらゝ……せっかくの空だが、日が落ちてるから、意味ねえゝなぁゝ）

一応少しは灯りが在るため、塔内は真っ暗ではないが、足下全部が照らされている訳ではなく、所々に闇が見えた。

近くの、周りだけ観察していた時には見えなかった灯りが遠くに見えた。よくその遠くの灯りを見てみたら、動いているようだ。

（おお？ 誰か灯りを持っているのかな？）

その灯りは、緑に少し白を混ぜた色をしてた。

それは身近な、いや最初初めて見たソウルの色と一緒にだった。

遠目で見た限り灯りを持っているのは、人の形をしているのがわかった。

職業がら目は良い方だと思うが、俺の狩りは日のある内だけだった為、別に夜目が効く訳ではない。

どうやら向かい側をゆっくり歩いているようで、今の所こちらにきずいた様子はない。

とりあえず誰かさんの所に向かうため、スタートを左に進むことにした。

少し進むと隣の牢屋についた、進んだと言っても一部屋が狭い牢屋なので、数メートルしか進んでいない。

牢屋の中には両手を上げてうゝだか、あゝだか言っている囚人？

が中に入っていた。

とても返事は期待できないが、一応大事な、そして結構慣れたセリフを口にした。

「あのー、まだ正気を保ってますか？ 聞こえてますよね？」

……………。

「……返事どころか、反応なしか。予想通りだな」

こいつらは牢屋に閉じ込められているのだから、襲われる心配もないだろうと判断した。

そこでふと、気になったので牢屋の鍵を確認したら……

（あ、開いてるよ、鍵かかってないじゃん）

鍵がかかってないが、これの中のやつらはきずいてないようだし、扉を閉めたままにすることにした。

隣の牢屋にも同じようにぼろを纏った囚人が、何人か入っており、やはり両手を上げて、なにやらうなり声を上げていた。

またどこからか、チリリイン……。

さらに何処からともなく、ガシャガシャと牢屋の扉を揺さぶる音と共に、助けを呼ぶ声が聞こえた。

いきなりの大きな声と音にかなりビビった。（こわ！ 何処だ、はた迷惑なやつは？）

そういう間にも『ううおおー』ガシャガシャン！ 『プリーズ、ヘルプミー！』ガシャガシャン……。

スタートとはうって変わって、誰かのガシャガシャヘルプが、とてもうるさい。しかもしつこい。

周りを見渡してもそれらしい人は見当たらず、近くに居るようだ

が、何処だか分からないヘルプ君。

ガシヤンガシヤン、ガシヤンガシヤン

(んゝ下にも上にも見当たらない) ガシヤンガシヤン

(何処だゝ?) ガシヤンガシヤン……。

いくら捜しても見当たらないし、初めは怖かったが、今ではガシヤガシヤ鳴るたびに腹が立ってきた。

「うるせゝ！ 助けたるから黙ってろ！」

あまりに腹が立ってきた為、とうとう怒鳴ってしまったが……ガシヤンガシヤン、『ヘルプミー！』ガシヤンガシヤン……。

こちらの声など聞こえないのか、ガシヤガシヤ……。全くと云っているほど、なりやむ気配を微塵も感じさせなかった。

(ふう、極力この音は無視しとくか)

道を進んでいたらやっと、曲がり角まで着いた。

何故かこの辺りは広くなっていたが、棺桶や拷問器具と思われる物が所せましと置いて在るため、広い道の半分は埋まっていた。

『ううおおゝゝゝゝ！』

それでもさっきの道の倍はあり、なかなか歩き易い。

ただ、この広い空間は長さが数メートルしかなく、すぐに次の右への曲がり角が見え、曲がり角の所の壁に、鍵がかかっているのが見えた。ガシヤンガシヤン……

(お、何処のか知らんが鍵ゲット)

近くから……チリリン……

鍵を取ったとき、視界端に青い輝きが見えた。と同時に俺に激痛が走り、俺はその場に力尽きた。

(何を喰らった?) 俺は最後の力を振り絞って、霧散してる最中の身体を動かし、攻撃相手を探した。

攻撃相手は右手にいた。



そして、すでに視界は悪く成る程消えかかっている身体に、もう一度先ほどの青い輝きが身体を貫いた。

（ここは要石の前か……、また殺されたか）

先程の敵はよく見えなかったが、おそらく遠目に見えた人影の作業だろう。

牢屋を一步出ると、カンテラらしき物を持つ、例の人影が遠くにあった。

俺は一気にそれに近づいた。

どうやら俺には気付いておらず、反対方向に向かって歩いている。  
（よし、これなら後ろから不意打ちして、さっきの仕返しだ）

走って追いかけたら、鍵がかかっていた場所のすぐそばで追い付いた。

耳が悪いのかかなり近づくまで気付かなかったため、簡単にバツクスタツプを決めれた。

倒れている姿を見る限りほとんど人間に見えたが、どう見たって頭は人間じゃなかった。

頭は脳剥き出したいだし、タコ足のような触手？が数本横向きに生えており、手に関しては普通の手で右手にカンテラを持っている。

服は手頭しか露出してない、なんかゴワゴワしてるローブを、ガツチリ着込んでいた。

かなり丈夫だったようで、色々観察している間に、あっさりこちらに向き直りながら起き上がった。

生きているのを確認した俺は、斧で即座に斬りまくった。

しかし思ったより丈夫なカンテラ君は、斬られながら右手を高くあげたら、チリリンの音と共にカンテラから周囲に衝撃波が広が

った。

俺は全身に衝撃が走って、吹き飛ばされた。

（ぐふ……よくわからんが全周囲かよ……よく見たらカンテラじゃないし）

どうやらカンテラじゃなくて鈴だったようだ。なので、かつてな呼び名をカンテラから鈴にひそかに変えた。

もちろん俺は力尽きた。

## 5、【塔】（後書き）

【塔】はこんなもんでしょ。

次は【坑道】の予定ですが、所詮予定は予定に過ぎません。変わる可能性もあります。

さて、やっと完成したが……前書きのストックがなくなった……（汗）。

## 6、【坑道】？（前書き）

ゲームより抜粋

―ソウルの輝石―

ソウルの業により光を放つ石。

その光は、周囲のソウルにより色を変える。

【拓くもの】賢者フレーキの友であり、魔術的工芸品で知られた、ゲリの作の一つ。

軽量かつ扱いが容易であることから、ひろく旅人に愛用されている。

この説明文から俺は、輝石は周囲のソウルを吸収して、ソウルを明かりに変換してるんじゃないかと、思ってます。

ちなみに周囲とは空気や地面、草木など、周りにあるすべての物のことだと思います。

もしかしたら、所持者からも吸収してんのかな？

## 6、【坑道】？

なんとなく雰囲気は掴んだから、次に行ってみることにした。

【坑道】のイメージとしては……洞窟、鉱山、落盤、暗い、道に迷う、ってあたりか……。

【坑道】に来て直ぐ思ったのは、（夕暮れ時か……）っという、空への感想だった。

ちなみに周りは……後ろ、崖！ 右側、崖！ 左側、崖！ 前、真っ暗洞窟！

（ふう、松明が欲しい。もしくはもっと明るい輝石があればな）

そう思うのは仕方ない程に、洞窟には灯りが無かった。

まさか崖を進む訳にもいけないので、ゆっくり慎重に洞窟を進むことにした。

（えーと……少しずつ上がりつつ、右曲がったり左曲がったり……もう駄目だ、方向感覚狂った）

真っ暗な洞窟は一本道ではあるものの、うねうねと曲がりまくっており、もはや入り口の正確な方角はわからなくなっていた。

真っ暗な洞窟の唯一の救いは、道が狭い所だろう。

もしも広ければ、分かれ道に気づき難くなり、道の真ん中に梯子がかかっている、スルーするかもしれない。

その点、この道は両手イッパイ分の幅しかないので、分かれ道があったら簡単に気づける。

（しかし、長いな、この何もない真っ暗洞窟は）

いくら進めど明かりが見えないなめ、走る訳にもいかず、ゆつくり慎重に歩いていた。

（長い……、しかし、今さら戻れんしな）

そう、何もないのに戻る訳にはいかず、延々と歩いている。

……………。

……………。

あれから、数分歩いたら道の先から、明かりが見えてきた。

（やっとか……、何もなかったな、次からダッシュだな、この道は）

相変わらず、道がグネグネ曲がっているため、明かりの元は見えないが、近いのが分かったので安心出来た。

（やっと終わりか……疲れた……）

やっと着いた灯りは、両側の壁にある松明だった。

この辺りは道が突然広くなっており、幅が5メートルはあった。しかし、そんな事より足が止まったのは、道の先に霧の壁があったからだ。

（久しぶりの霧だな、こいつの存在を完全に忘れてたよ）

特に戦闘など全くなかったから、気にせず霧の中に進んだ先の広場は、三脚の上に火を灯すかがり火が、大量に、所狭しとあった。

（狭い！ 熱い！ かがり火の間隔狭すぎだ！）

「熱い！」

あまりにも熱かったし、何より見晴らしが良く何者も見えなかった為、つい声を上げてしまった。

かがり火は1メートル間隔に一個ずつ、綺麗に並べられていた。

広場は横幅が10メートルはあり、かがり火がずらっと、壁端から端まで四列、整然と並べられている。

広場の奥には灯りがなく、奥から、何かがいる音が聞こえたが、まだ見えない。

がさがさと、虫か何かの足音だが、音がでかい。大量に居るのでなく、でかい何かがいる。

しばらく様子を見ていたら、奥からでかいムカデ？ が現れた。

ムカデ？ は、横幅が1メートル程で長さは……、わからん！  
とにかく長い。

大きさ以外は、そこら辺にいるムカデと同じ姿で、火が嫌いなのか、俺を警戒しているのか、なかなか近づいてこない。

近づかないなら好都合と、俺は矢を一発射ってみた。

キン！ と高い音と共に矢が弾かれた。

ムカデの甲殻は、大きさに比例して硬くなっていたようで、鎧すら簡単に貫く自信のある矢をアッサリ弾いた。

矢が効かないなら、斧が効く訳がなく、一度帰ろうかと後ろを見たら、さっきの霧が消えずに存在しており、帰り道がなかった。

「え？ あれ？ マジ？」

デーモンに殺された記憶がよみがえり、少しパニックになった。  
ガンガンと霧を叩いたが霧は消える事はなく、退路は完全にふさがっていた。

隙だらけだったのに、ムカデは接近すらしておらず、ガサガサと無駄に動きまくっていた。

俺は気を落ち着かせるために、両手を広げながら深呼吸をしよう

とし時、両手がかがり火に突っ込んだ。

「アチチチ！ 熱い熱い！」

変な事故のお陰で落ち着いたが、両手が熱い！ ……幸い軽傷で済んだが、軽い自己嫌悪になった。

ムカデを斬るさい、硬い背中は無理だろうから、足を斬ることにした。

ムカデがこっちに向かってきて、振り返った時を狙って足に斬りかかった。

（よし！ 少しだが斬れた）

ムカデの大きさを考えたら、本当に小さな傷だが、傷は傷だ。

調子に乗って斬りまくったので、斧にムカデの体液がベツタリついていた。

ムカデの頭が近づいてきたので、かがり火の中に逃げこんだ瞬間、右手に持っていた斧が火を吹いた。

「うわ！？」

ビックリした俺は、斧から手を離し一步離れた。

床に転がった斧は、しばらく燃え続けていたが、突然何事もなかったように火が消えた。

慎重に柄を握ってみたが、特に違和感はなく、斧の刃の辺りは熱を持っていた。

じつくりと手に持った斧を確認してみたら、熱を持っている以外、少しも異常がなかった。

そう、綺麗な輝きを見せていた。ムカデの体液がベツタリ付いていたはずなのに。

（あれ？ 燃えたお陰で綺麗になった？ いやそれよりも、何で燃えた？ 何が燃えた？）



試しに斧を火の中に突っ込んだが、火は燃え移らなかった。

（斧は燃えない、当たり前だな。なら怪しいのは……）

俺は斧の先で、床に拡がっているムカデの体液を拾い、斧を持ち上げた瞬間、また斧が火を吹いた。

（やっぱりか、しかも、火に近づけただけで燃えるとは、かなり危険な体液だな）

この事から考えるに、ムカデもそれを知っているから、かがり火に近づかないのだろう。最悪の場合、全身火だるまになるんだから。（しかし、えらい消極的なデーモンだな）

もちろん、何もしてきて何訳ではないが、正面に立たなければ安全な為、斬り放題だからだ。

足を斬り放題したせい、ムカデの通った場所には、ムカデの体液が点々と残っていた。

長い間うろちよろしているだけだったムカデが突然、体の前の方を持ち上げた。

何をするのかと見ていたら、口から何かを吐き出して、そこらじゅうにボタボタと撒いたと思ったら、最後のはこちらを狙って吐き出してきた。

（な！？ やば！）

かがり火の中にいた俺は、とっさに横にローリングしようとしたら、かがり火に当たって転んでしまった。

ムカデが放った何かは、かがり火の近くまでくると燃え上がり、火の玉になって俺に降りかかった。

全身火だるまになった時の俺の悲鳴は火に呑み込まれて消えて、少し暴れた後、俺の体も消えた。

要石の前に戻された俺は……。

「くそ！ あの時と同じ死に方じゃないか」

思い出すのは、最初に出会ったデーモンの事だ。

あの時も、冷静に周りを見ていたら死ななかつたはずだ、また同じ様な死に方をするとは、俺は成長してない自分が嫌になる。

その後俺は神殿の長広い廊下で、ひたすらローリングによる回避の練習をした。

## 6、【坑道】？（後書き）

やってしまった……、これがみきり発車か？

俺のオリジナルデーモンのムカデ君ですが、名前決まっていなかった。

頑張れ俺！ 【坑道】に行くために頑張るんだ！

## 7、楔の縛環（前書き）

職業 4／10

神職初期ステータス

体力 13 知力 11

頑強 12 筋力 13

技量 08 魔力 08

信仰 13 運 08

ソウルレベル 6

武器

メイス

ヒーターシールド

神のタリスマン

魔法なし

奇跡 回復

奇跡【回復】は発動が遅いため、戦闘中には使用することができない。

メイスの攻撃属性は打で、盾受けした相手のスタミナを大きく削れる。

ヒーターシールドも、物理ダメージカット100%。便利。

## 7、楔の縛環

俺が楔の神殿での、ローリングの練習を終わりにして休憩していたら、後ろから誰かが話しかけて来た。

「ごめんなさい、貴方に言い忘れたことが……」

後ろを振り返ると、真っ黒な格好をした女性が立っていた。

最初に目につく黒い服の次は、服との差で真っ白に見える綺麗な肌、小さく可愛い吸い込まれそうな唇、綺麗に整った鼻に、両目の辺りを小さく綺麗な手で隠した様な範囲にロウが塗り固められていて、目が見えないのは確実に見える顔。

普段は此処までじっくり女性を観察することはないのだが、彼女の目が見えないのは確実だと思われるため、つつい話しかけられるまで、彼女の顔を見つめていた。

「あの、これをどうぞ」

そう言いながら、なかなかこった装飾の入った腕輪を差し出した。

腕輪は、見た目のしっかりした感じからは想像出来ない程軽く、まるで幻の腕輪を持っているみたいだ。

「それは、楔の縛環です……」

「クサビの……なんて言いました？」

声が小さく、楔の後がはっきり聞こえなかった。

しかし、俺の声が聞こえなかったのか、説明の続きを言いだした。

「この腕輪は使う事によってここに、つまり楔の神殿にいつでも帰ることが出来ます」

初めの方は声が小さかったのに、いつの間にかはっきり、しっかり喋っている。

「使うって、どうやって？」

質問は最後に聞く派なのか、それとも、髪で隠れているから見えないが、耳もロウで埋まっているのか、また無視された。

「それと、近くて遠い、異界の楔に縛られた勇者達の幻影を見る事が出来ます」

そう言いながら手を上げて、俺の後ろ辺りを指差した。

後ろを振り返ると、白い煙で出来たみたいな人が、無音で走っていた。

後ろにいた幻影がすぐに消えたら、火守女が違う場所を指差した、今度はじっと立っている幻影がいた。

「このように、異界の勇者の影と言える幻影が見えたと思います。もちろん影に過ぎませんから、お互いに干渉する事は出来ません」

火守女はすでに手を下ろしているが、周り見渡すとあちこちに、幻影が現れては消えるのを繰り返していた。

幻影はいくら見ても、細部がしっかりしていないので、顔はもちろん、装備品の細かい種類も判別出来そうにない。

「そして血痕ですが……」

また手を上げたがほとんど上がらず、今度は近くにいつの間にか出現した床の血痕を指差した。

すると、血痕から赤い幻影が現れて、まるで何かと戦っているかのように武器を振り回していたが、突然ぼったりとうつぶせに倒れ

たら消えた。

「今のは？」

俺は頑張って質問してみた。

「先程の赤い幻影は、異界の勇者が死の前に行動した内容の数秒です。つまり血痕の多い場所は、何らかの原因で死んだ勇者が多いという事です」

（おお、返事をくれた）

こんな事で感動するのはどうかと思ったが、やっと会話になったのが嬉しかった。

「それで、その腕輪は貴方専用の緊急避難アイテムですから、他人には使用出来ません、大事にソウルの中にしまっておいて下さい」

そう言われて手を見たら、未だに持ったままだった腕輪を取って、火守女は俺の身体に押し付けいたら腕輪が消えた。

「え？ 腕輪はどこ行った？」

全身をばたばたと調べても、何処にも腕輪はなかった。

俺の方を不思議そうに見ていた火守女が、俺の身体に手を伸ばして、俺の身体の中から腕輪を引っ張り出した。

「すいません、驚かせてしまって、私は他人のソウルの中に手が出せるんです。やはり自分で仕舞いたいですよね」

そう言っ腕輪を差し出してきた。

「ちょっと待って、ソウルの中に仕舞うってどうやるんですか？」

かはりピンチだ、意味わからんが、今聞かないと次にいかれたら

困る。

「え？ 知らないんですか？ 貴方の前に呼んだ4人は普通にソウルの中に仕舞っていたから、てっきり常識なのかと」

そんなものは常識じゃないが、4人と言うと例の4人の事かな？  
まあ、目の見えない人にどう言えば通じるか分からないし、後回しだな。

「すみません、やり方とあと、利点と欠点を教えてくれませんか？」

「はい、解りました。利点ですが、ソウルの中に仕舞う事によって、体に掛かる重さが無くなり、何が有ろうと仕舞った物は無くさずにすみます。」

（ふむふむ、なるほど便利だな）

「欠点ですが、ソウルの中に仕舞う事によって、道具や武器などが即座に使うのが難しくなります。使用頻度の高い道具や武器などは、いつもどおりにした方がいいですね」

（なるほど、普段使わない物は全部仕舞ってみるか）

「そして、中に仕舞える量は形に関係なく、重量で決まります。貴方の体力が高い程たくさん仕舞えます」

その後、ソウルの中に仕舞うやり方を教えてもらって、また廊下で練習した。



## 7、楔の縛環（後書き）

うーん、なかなか予定どおり進みませんね。  
今回は頑張れ火守女ちゃん♪ でした（笑）

## 8、城下町（前書き）

ゲームより抜粋

― 楔の縛環 ―

楔の神殿に囚われた物の証。

これを持つものは楔に縛られ、肉体を失っても死ぬことができず、ソウルのみ楔に囚われた続ける。

また、縛環は、使用者を楔の神殿に転送するが、すべてのソウルが失われてしまう。

書き方的に楔の縛環は、楔に囚われた時に発生する物か、縛環を使うことによって、誰かの魂を楔と結ぶ命綱ソウルなんかな？

もしも壊れたら、ソウルも壊れるんかな？　だとしたら、自殺は簡単になるし、うーん……、わからん。

あ！　証なだけで、ソウルは縛環と繋がってなかったら、壊れても意味なし。うん、これで行こう。

つまり、自殺は出来ないってことで。

## 8、城下町

ソウル体への出し入れを習得したが、限界がどれくらいかわからん。

試しに持ち物を片っ端から入れてみたが、武器防具も含めてなのに、全部仕舞う事が出来た。かなり驚きだ。

大きさを考えたら、どう考えても俺の面積を越えている！ 不思議だ、本当に不思議だ！

さて、残念ながら自分のソウル体への収納限界が分からなかったが、拾い物を片っ端から入れれば、いつか勝手にいくだろう。

しかし、とうとうこれで最後の場所か……、【城】だったな……。

【城】ということは、確実にボーレタリア城の事だろう。

【城】……か、兵士、騎士は確實だな、正気を無くしているから、集団戦術は無いだろうが、同時に複数のやつにばれたら連繋するのかな？

もしもしたら厄介なので、弓矢を使うか……、だが！ 矢の補充のあてが全く無い。

だからこそ、出来る限り矢を減らしたくない。

うん、難しい問題だ。普段なら弓矢を使うべき場所なら惜しまず使うが、それは……死にたくないからだ！

しかし、今の俺は痛い思いはしても、死なないのだから。

何度か殺られたが、懷に入れていた道具や、武器防具は少しも無くなってなかった。

つまり、死んでも道具は失わない。

ただ、最初に戻されるだけだ。

しかし、戻されるだけなら良いのだが、骨野郎なんかは俺が死んだら、傷が死ぬ度に治っていた。

なるほど、これがデーモンの力なのか？ 普通不死身なら、毎回一撃与えてるだけでいつか倒せるのに、こっちが死ぬ度に向こうも復活。

うん、きりがない、めんどくさいですな。

おっと、いかんいかん、また自分の世界に入ってしまった。考えたってしょうがない、【城】に行ってみよう。

【城】の要石に触れて瞬間移動したら、正面に城が見えた。

(おゝゝ……、でかいな)

だが、目線を下ろせば、ここがまだ城じゃないのが一目瞭然だ。

(城の周りの家、つまりここは城下町か)

だが、確かにここは城下町なのだろうが、街への道が在っただろ場所は、うず高く積まれた色々な物によって壁が出来ていた。

十字路だったはずの道は、見事に一方通行にされていた。

唯一封鎖されていない道は、数メートル先に木製の門が閉まっている為、それより先が見えない。

一応、封鎖されていた道も進めないか確認したが、本当に適当に積んだらしく、下手に触ったら崩れてきて押し潰されそうだ。

(すげゝバリケードだな、積まれた物の高さ、重さ的に誰だよ？  
こんなに頑張った奴は)

あまりにも危ない為、安全そうな門に向かう事にした。勿論門が開かなかったら、バリケードを越えるか、門を破壊するしかない。

そういう嫌な事を考えた俺は、溜め息をつきながら門に向かった。門は引いたらあっさり開いたが、中の様子が見えた俺はまた溜め息をついた。

「直剣。何やってんだ？」

門の向こう側は長い道になっていて、道の左右の壁に大量の死体があるなか、直剣と槍が闘っていた。

「よう、ビー」

そう良いながら直剣は直剣を持った片手を上げたが、戦闘を中断せずに槍に斬りかかった。

「やあ、ビビさん」

そう言った槍は直剣の攻撃を盾で受け止めながら、盾の横から槍を突き出した。

「痛ってえ」

直剣は槍を腹部に食らったとは思えない程軽いを声出し、後ろにローリングして距離を開けた。

今さら気付いたが、道の奥で大盾と裸が死体を左右の壁に寄せていた。

距離を取った直剣達は、お互いに武器を仕舞った所で、何故か相手に向かって「「ありがとうございます！」と、礼をした。

（何故礼？ 特に直剣よ、腹刺されたら？ どう見てもあの槍本物だろ）

「ふう〜〜……で、直剣よ、何してたんだ？」

「おうビー、なかなかええ事訊いたな、見ての通り練習やで」

（ちよっと頭が痛いんだが、馬鹿なのか？ こいつら）

剣は棒とかの刃がないやつに、槍は反対にするとかにせずに本気で斬りあっていったようだ。（模擬戦知らんのか……）

「なあ？ 死ななくても痛いだろ？ 何故本気で斬りあってたんだ？」

「本気で殺らんと練習にならんやろが、何ゆつとんねん？」

「そうですよ？ ビビさん。敵は手加減なんかしてくれませんか。なら、本気で殺りませんと練習の意味がありません。幸い、私達は練習の事故で死なないのですから」

二人共、死ぬのも、怪我するのも慣れてる様で、このような事は当たり前なのだろう。

「しかし、ビー。遅いやないか、何処で油売ったねん。来るの待ってたんやで？」

「え？ 別に追ってこいとは言っていないだろ？ 最後とか言ってたし」

「あゝ……すまん。とりあえずって意味やったんよ、言っていないこと色々あったし、後は現地で言おうかと」

すまん。とか言っているが、顔は笑っているし一発くらい叩いても良いのかな？

「言っていないことがあるなら、とりあえず教えてくれ」

「よしよし、任せときな。お次は、パーティープレイをする時の大事な儀式や。ビー、これは持ってるよな？」

そう言って取り出したのは、クサビの……えゝっと。さっき貰った腕輪だ！

「あるが、それでコレをどうするんだ？」

俺が腕輪をソウルから出したら、直剣がびっくりした顔をした後、ニヤリと笑った。

気が付いたら、槍も腕輪を出して黙っているから、説明は直剣に

任せているようだ。

「まずは、こうやってくれへんか？」

直剣は腕輪を持った腕を、腕が水平になるまで上げた。

俺はよく分からなかったが、黙って同じ事をした。

「ええか？ 腕輪の側面をお互い当てるんやで」

直剣が、俺の腕輪に自分の腕輪をぶつけたら、キーンっと良い音がして腕輪が緑色に発光した。

「おお！？ 光った。っで、どうなったんだ？ 勿論、何かあるんだろ？」

緑色に発光し初めた腕輪を、色々な方向から眺めつつ、続きを促した。

「まず、今回は緑色だったが、毎回色はランダムなんよ。ああ、そやそや、何色でも効果は同じや、大事ななんわ同じ色であることやねん」

「ふむふむ」

一応、理解した意味を込めて返事した。

「んでな、色が同じなのは、一時的とわいえ、ソウルの波長が同じに成った証やねん。何故コレが大事かというと、波長の同じ者同士は何をしても、決して相手を傷付ける事が無くなる、ちゅうわけやねん」

（えーと、波長が同じ者は傷付ける事が出来ない？ 例えソウルの波長が同じでも、武器は関係無いと思うんだが……）

「なあ、直剣。試し切りしても良いのかな？」

右手に持っていた腕輪を左手に持ち変えて、斧をソウルから出した。

「かまへんで。ほれほれ、好きな所をさあどうぞ」

両手を広げて顔はニヤニヤしたまま、黙らないで待っていた。

俺は広げた直剣の左腕を狙って、本気で斬りかかった。

結果は空振り。何の手応えも無く、直剣の腕を斧が素通りした。

「どや。凄いやろ？　ちなみに生身同士やと無理やからな、身体を取り戻したら氣いつけてや」

「なるほど、便利だな。では、他の三人ともやった方がいいな」  
未だに腕を伸ばしたままだった、槍の腕輪に俺の腕輪を当てた。  
すると、今度は腕輪が黄色く光り始めた。

「ゆうたやろ、ビー。毎回色が変わるねん。

コレで今波長が同じなのは、ビーと槍な訳や」

直剣の腕輪は、いつの間にか光りをうしなっていた。

「では、今直剣を攻撃したら、普通に斬れるのかい？」

「勿論、スパッと斬れるで」

そう言いながらまた、両手を広げてさっきの姿勢をとった。

「では、遠慮なく」

俺は先程の様に本気で斬りかかった。

俺は、直剣の腕を叩き斬るつもりでやった為、斬った瞬間あまりの硬さにびっくりした。

「硬！？」　お前はホントに何者だよ？」

斬ったこちらの腕が痺れたのに、直剣は何も無かった様にニヤニヤしていた。

「どや、凄いやろ？　コレがソウルの力や。俺とビーでは、レベルが全然違うから、ホンマ痛く無いわ」

（刃物が通らないって完全に化け物だな、直剣は）

しかし、ソウルを集めれば、いつか自分もこうなれる証拠なのだから、良い目標になった。

「さあゝて、気付いたかわからんし、続きを説明するで。この腕輪



による同調は、当てる度にやり直しや、つまり、同時に当てへんとかかんのよ。そのせいで、同調者は自分含めて三人までになつてまうわけや」

「それじゃあ、三人組が普通なんだろう？ 何で四人組なんだ？」

側面同士じゃないといけないから、同時接触は三人が限界なのは分かる。分からないのは、それを知っているコイツらが四人組な理由だ。

「理由はなんとも簡単やで、仲が良いから一緒に居る。分かりやすいやろ？」

確かに分かりやすい。仲が良い人と一緒の方が良いに決まっている。誰だって嫌な奴とは、長居したくないものだ。

「あと追加するならな、俺達は生身同士でパーティー組んだ事もあるし、同士討ちなんてアホな事せえへんよ」

「まあ、分かった。あと気になっているのは、初めて神殿で押し合つた時、勿論手加減しただろ？ 俺を本気で攻撃しなかった理由は？」

あれだけ硬い皮膚になっていたし、きっと腕力も普通ではないはずだ。

「そりゃー、本気で攻撃してもうたら、一瞬で終わってまうからや」

「よし、試しに素手で殴ってみてくれ。直剣と俺の力がどれ位違つか見てみたい」

「まあ、ええけど。怪我では済まへんで、その覚悟はあるんやな？」

普通一発殴られたくらいどうって事は無いが、直剣の皮膚は斬った感触的に、鎧より硬い物のだし、今後の為にも直剣の実力を知りたかった。

「こい！ いくらでも死ぬ覚悟は【嵐】で決めた」

「んじゃ、遠慮なく」

その言葉と同時に、俺の視界が変わった。

（え？ 何が起こった？）

俺の前に直剣と槍がいた。それはいい、問題は上から見下ろす視線になっていて、今徐々に離れていた。

俺は真上に殴り飛ばされていた。

しかも、身体が霧散し始めていた。

俺の意識は、地面への衝撃を受ける前に消えていった。

「よう、ビー。気分はどうや？」

「おかげさまで、元気ですよ」

強いだろうとは思っていたが、殴るだけで数メートルも飛ばされるとは、さすがに予想してなかった。

「さて、死んだからやり直しや、腕輪出してや」

腕輪を出して見たら、俺のも、槍のも、発光していなかった。

俺が腕輪を出したら、直剣と槍が素早く俺の腕輪に当てて、キーンと良い音と共に、腕輪が青色に光った。

「さて、コレで向こうの二人とこっちの三人で、二つのパーティーが出来た訳やな」

「そういや、大事な事を聞いて無かった。  
裸達の方に向かいながら、聞いてみた。」

「直剣。出来ればみんなの名前を紹介して欲しいんだが」

「私の名前ですか？ それなら直剣に合わせて、槍か、ランスマス  
ターと呼んで下さい」

「……あんたも名前、教えてくれないのか」

「まあ、ええやんか。実は、全員あだ名で行こうって決めといたん  
よ」

「何考えてるんだ？ コイツら全員。もしかして、名前名乗るのっ  
て危険なのか？」

色々気になったが、隊長達に近づいたので名前を聞く事にした。

「あの。お二方のお名前を、伺っても宜しいですか？」

「はっはっは！ 俺の事は、隊長、クラブ、裸、蛮族、狂戦士、バ  
ーサーカ、好きな名前で呼んでくれ！ 勿論これ以外でも構わんぞ」

隊長は無駄に胸を張りながら、無駄に大声で話した。

（近いのに、声でかすぎだ！ うるさい！）

俺は視線を黒服に移したが、全く会話する気が無いのか、動く気  
配すらしない。

「おっと、黒ちゃんに会話を求めたらアカンで、結構付き合い長い  
がな、喋ったん見たこと無いしね」

（そうですか、たまに視線をそらすし、恥ずかしいんかと……ん  
？ あれ？ よく見たら、え！？）

チラチラと黒服を見ていたら、大盾のせいで気付かなかったが、  
もしかして……女性！？

「そういう訳やから、俺が黒ちゃんの代わりに、言っただけで。黒、黒ちゃん、黒服、大盾、盗賊、隠密って所かな」

その後、俺は黒服以外と握手して、少しだけだが、一緒に行く事になった。

## 8、城下町（後書き）

まさかの出来事。執筆の最大の敵が、心の友からのメールだとは……。

―内容―

執筆中にメールが来る。勝手に接続が切れる。保存してなかった内容が、書き直しに（泣）

## 9、城下町2（前書き）

職業5／10

魔術師初期ステータス

体力09 知力15

頑強10 筋力09

技量11 魔力15

信仰06 運11

ソウルレベル6

武器

木の触媒

ショートソード

レーザーシールド

魔法 火線／水のベール

奇跡なし

初めから使える火線が強力。拡散の尖兵を簡単に焼き殺せます。  
しかし、最初は、MPの回復手段が豊富に無いため、戦闘の基本は接近戦闘です。

レーザーシールドは、物理ダメージカット90%ですから、ガードすると少しずつHPを削られます。

## 9、城下町2

皆と合流した俺達は、死体が多数ある道を、ただただ真っ直ぐ進んだ。

「さっきから死体しかないが、何でだ？」

「そりゃー、ビーが遅いから、うちらで全滅させてもうたよ。あまりにも遅いもんやから、俺と槍は練習して、隊長達は死体を片付けてたって訳や」

今まで見た死体数は、20越えた辺りで数えるのが嫌に成る程転がっていた。

死体の種類は、奴隷兵士4、兵士3、弓兵2、騎士1の割合だ。人数もさることながら、人の密度がヤバイ。最低でも二人同時とか、場合によっては弓兵も射って来るだろ。

俺は戦わなくて良かった事を祝いつつ、どんどん進んだ。

やっと曲がり角について曲がった所、いきなり閉まっている門があった。

門といっても扉じゃなくて、角材を十字に組んだ、上に上がって開く門の一種だと思う。多分、正式名が在るんだろうが、知らないから門としか言えない。

「ちょっとまってな〜っと」

直剣が、左に有った一人が限界の細道に入って行った。

しばらくしたら、直剣が向かった辺りから、ガン！ と、大きな音がして、目の前の門が開き始めた。

門が完全に開いたら、門の有った場所に霧の壁が突然出来た。

「ただいま。さて、みんな。準備は良いか？」

「俺様は何時で大丈夫だ！」

「ええ、私も大丈夫ですよ」

「……………」

相変わらず裸は叫び、槍は柔らかく返事をして、黒服は黙っていた。

……………何の準備なんだ？

「直剣。何の準備だ？ 戦闘か？」

「もちろんデーモン戦やで。……ああそうやビー、矢、何本ある？」  
霧が在るから、向こうに兵士が残っているとかならともかく、何で向こうにデーモンがいるってわかるんだ？ あと矢？

「二十本くらいだが……何で、デーモン戦とわかるんだ？」

「見覚えがあるのとな、この文字のおかげやな」  
そう言って地面を蹴った。

蹴った辺りを見ると、まるで水面に浮かぶ何かで文字を書いた様に、ふにゃふにゃ動く文字が有った。

実際に、文字は少し浮いていた。

真っ赤なふわふわ文字は、「デーモンが近いぞ」と読めた。

「直剣。この血文字みたいなのは、何なのでしょう？ あと、横の12って数字は？」

「うんうん。ビーは説明のしがいがあって、たいへん良い事やな」  
かなり嬉しいそうに、ニコニコしながらうなずいた。



「まずこれは、血文字やのうてソウル文字かな？　こうやって書く事が出来るんやで」

直剣の指先が光ったので、それで書くのかと思ったら、指を左から右にスウーッと滑らしたら、地面からソウル文字が浮かんで来た。

「今な、書きたい事を考えながら指先にソウルを集めてな、指を地面に近付けて、ソウルを出しながら横に動かしたんよ」

直剣が、さっき書いた文字を見たら「直剣」と書いてあった。

「それでな、横の数字は評価数ゆうてな、異世界の勇者にどれくらい評価されたかっていう数なんよ」

そう言い、また指先を光らしながら、「デーモンは近いぞ」に丸を書く様な動きをした。

（ふむふむ。直剣説明好きなのか？　身振り手振りを入れて、笑顔で説明してるしな）

「それでなくビー。今俺が評価したから「デーモンは近いぞ」の評価数が増えた訳なんよ」

見てみれば、12が13になっていた。

「それでなく、評価したら、書いた異世界の勇者の体力が完全回復するらしいんだが、確かめようが無いし、噂やなく、迷信でもええで」

「回復するのが異世界限定なら、評価してもこっちには利点なしかな？」

「無いで」

質問に対して直剣は、即座に返事した。

「評価してもなあ〜んもないで、実際に異世界の勇者が回復してる

かもわからんのやから」

（確かにな、目の前の仲間が回復するならともかく、異世界か…）

「ただなく、突然回復した事があるし、多分本当やで。だから俺は役にたったソウル文字は、出来るだけ評価したる事にしてるんよ」

俺は直剣の説明を受けながら、試しに「デーモンは近いぞ」と「直剣」に丸を書いてみた。

そうしたら「デーモンは近いぞ」の数が14になってたが、「直剣」は数が書いてなかった。

「直剣？」「直剣」の文字には数が無いんだが、何でだ？」

「デーモンは近いぞ」には数字も書いてあるのに、「直剣」には何処にもなかった。

「あゝそれなく、何故か同じ世界の奴には数字が見えないし、評価もでけへんみたいなんよ。ちなみに、書いた本人には数字も見えるで」

（ふむ、まあ聞きたい事はそれくらいかな…）

一応文字について頭の中で復唱して、直剣に先をうながした。

「さて直剣。俺も準備は良いぞ」

仕舞っていた斧を出して霧を指差した。

「よしよし。ほな行こかゝって言いたいが、ビーは弓を使ってくれるか？　これやるから」

そう言っただけで直剣は、突然大量の矢を出した。

矢をよく見ると全体的に赤色をしており、全ての矢が同じ色、形なのだから、同種の矢なのだろう。

「なあ直剣よ、こんな矢は見たこと無いが、特殊な矢なのか？」

矢を手に取りながら聞いて、地面に転がる矢を目算した所、矢の本数は50近くだと判断した。

「そやで、特殊な矢なんよ。ファイアアローゆうてな〜射ったら火がつくおもしろい矢なんやで〜」

「一本試し射ちしていいか？」

ただの矢ならともかく、火がつくなんて特殊な矢なら、下手したら自分が燃えないかを確認しておきたい。

「ええで〜、ただし狙いは壁にしてや〜。俺を狙ったらあかんで〜」  
さすがにこれの実験台にはなってくれない様だ。盾を構えて、あからさまに警戒している。

「安心してくれ直剣。嫌がる人を実験台にはさすがにしないよ」

「その言い方だと、嫌がらんかったら実験台にするってことやな？」

怖いわ〜、ビーは鬼の子や！」

直剣は話の内容と違って楽しそうだった。

俺も笑いながら言ったから、冗談だと直ぐわかったのだろ。

会話を楽しみながら、近くの壁に矢を射ってみた。

矢は射った瞬間から矢先に火がついて壁にそのまま当たり、その時矢を中心に火が広がった。

火は直ぐに消えたが、火の広がりがたはまるで事前に壁にリンやアルコールでも塗っていたみたいだった。

「こわ！ 怖いなこの矢は、持ってる時に突然燃えたりしないよな？」

「多分大丈夫やろ。俺も長い間持ってるが、勝手に火がついた事はあらへんしな」

「多分とか止めろ！ はっきりしてくれ！」

冗談だと思うが、あの燃えかたは洒落にならん。

「その辺はしゃあないやろ、俺が作ったわけやないんやから。心配やったら射つとき以外は全部ソウルに仕舞っとけばええやんか」

もつともな話だが、ソウルから直接出すのと、出してあるのを使うのでは速さが全然違う。もちろん、出してあるのを使う方が速い。

少し不安が残るがデーモン戦らしいので、いつも場所（腰に横向きで右手で取りやすい位置）にある矢筒にファイアアローを入れた。

「さてビーちゃん、作戦やけどな、うちらが雑魚を処分しつつビーを護衛したるし、周りは気にせんとデーモンも射殺してくれ、以上や」

（以上じゃねえよ、ききたい事が色々できたよ！）

「もちろん雑魚が全滅したら、デーモンも手伝ってくれるんだよね？」

雑魚が全滅して安全なら、こいつら観戦しかねないからな。

「大丈夫やって、雑魚が全滅したら手伝うって、それじゃ〜期待してるで〜」

（う〜ん。わからん事は色々あるが、後でも良いだろ）

「おっと、言い忘れた。霧の中には一人ずつ順番じゃないと入れへんで〜」

言うこと言ったら、返事を待たずに霧の中に入って行った。

「次は俺の番だな！ わっはっはっは！」

裸が次に霧に入って行った。……………何故大笑い？

「……………」

黒服は相変わらず喋らない、そして大盾を器用に操り身体がよく見えない。

いまだに女性か女性っぽい男性かの決定的証拠が見つからない。

「それでは、すぐに来て下さいよ」

槍も霧に入ってしまった。さて、俺の番か。

霧の中に入って驚いた。何故なら、大量の奴隷兵や兵士が、この短い間にたくさん倒されていたからだ。

え？ お前ら仕事速すぎだろ？ 俺の出番あるのか？

すごい疑問符が浮かんだが、作戦を思い出して直剣に質問した。

「直剣！ デーモンは何処だ？」

周りを見渡したが、何処にもデカブツは見当たらなかった。

「あゝあれや、あれ」

いつの間にか直剣と槍が近くにいて、直剣が正面を指差した。  
裸と黒服は、お互いに助け合いながら遊撃していた。

……正面を見たが、人間しか見当たらない。もしかしてあの中のだれか？

「直剣よ、どいつなんだ？ わからんと狙いようがないぞ？」

「だからあれやって、奥の水がある場所に場違いがおるやる？」

場違い？ ……奥に居るのは、左から兵士兵士騎士子供兵士兵士……あれ？ 子供！？

子供は身長120cmくらいだが、50cmほど宙に浮きながら

移動していた。

「あの子供がデーモン？ さすがに罪悪感があるんだが、間違いないのか？」

「あらへんよ、見た目は子供かもしれないが、中身は完全にデーモンやで、がんば！」

まさか子供に手を出すみたいで戦いにくいから、俺に殺らせるのか？

仕方ない……浮いてるじてんで普通じゃないだろ。

色々考えていたら子供が更に浮き上がり、光り輝く粒子を出した。光りの粒子は倒されていた兵士達に降り注いだら、倒した兵士達が起き上がった。

「え？ ちょっとまてー！ 復活う！？」

近くに倒れていた、四人の兵士が立ち上がった。

四人の内二人は直剣と槍に背後から襲われて、また地面に倒れて動かなくなった。

「ビー！ きりが無いからはようデーモンを倒してくれへんか！」

「わかった。その代わりちゃんと守ってくれよ」

俺は端によってから、直剣達を信じて周りを気にせずデーモンを狙った。

直剣と槍は、俺に近づく奴らを攻撃する待ちの姿勢。裸と黒服は少しずつ敵を減らしていた。

……あれ？ 裸の武器がいつの間にか短いクラブ二刀流から、巨

大なグレートクラブ両手持ちになっていた。

初めは少し躊躇したが、子供の姿のデーモンはファイアアローが当たって、全身が一瞬とはいえ燃えたのに無反応だったから罪悪感も薄れた。

何発か当たった時に、突然頭の中に声が響いた。

『黒ファントムが侵入しました』

俺は声の主を探した。さっきの声はあのヒモリメの声だったが、もちろん何処にも見当たらない。

周りを見渡した時気になったのは、みんなが今の声に驚いたのか、呆けたように止まり、兵士達の攻撃を黙って食らったからだ。

直剣が叫んだ。兵士の攻撃を完全に無視して。

「何でや！　ここまでバグってるとは本格的にヤバイやん！」

槍も小声で喋った。近くにいたから聞こえたが、これは独り言だったのだろう。

「黒ファントムだって？　誰を目標にした奴だ？」

「直剣！　槍！　雑魚は任せろ！　黒ファントムは任せたぞ！」  
裸が黒服を連れて俺の護衛に回った。

俺は黒ファントムとやらが何かわからんし、気にせずデーモンを狙う事にした。もちろん後で聞く。

直剣と槍が入口の霧に近づいたら、霧を越えて全身の色を黒と赤だけで構成された黒ファントム？　が現れた。

黒ファントムは全身を真っ赤な何かで覆い、細部が分かりにくい。まるで全身火だるまみたいだが、覆っている何かは火と言うより、赤色の水を下から上に巻き上げている様に見えた。

黒ファントムは突然直剣達の反対にローリング。

黒ファントムの武器は、果物ナイフを身長くらいまで巨大化させた剣？ を両手で持っていた。

――後から聞いたが、あれは肉切り包丁と言うらしい――

とりあえず、黒ファントムには直剣と槍が向かったし、黒ファントムの事は二人に任せてデーモンへの攻撃を再開した。

何と言っても俺を素手の一撃で昇天させれる奴だ、直剣が勝てない奴に俺がかなう訳が無い。

気にせずデーモンを矢で焼くが、相変わらず反応無し……………これ、効いてますか？

横からは激しい音が聴こえるが、無視だ無視。俺には石床が碎ける音なんて聴こえません！

「良いぞ！ 坊主！ いやB Bだったか、もう少しだ、止めをさせ！」

裸の隊長よ、何処を見たらもう少しなのか分かるのですか？ 俺の目には最初と変わってませんよ？

「隊長！ 何処がもう少しなんですか！？」

横が煩いから、俺も大声で話かけた。何故か横に火柱が一瞬あったが幻覚に違いない。さっきから子供を焼いてるからそのせいだ！

「ん？ そんなのHPバーを見たら一発だろ？」



HPバーってなんだ？

「何処にあるんですか？ そんなもの？」

『黒ファントムが帰りました』

また、ヒモリメの聲がしたら直剣と槍が帰って来た。

「こっちは終わったで。お、もう少しやん、ガンバやでビー」

直剣よ、貴方も見えるのね、何とかバーが。

「本当ですね。これなら私達が近づく暇は無いですね」

槍さん。やっぱり貴方も見えるのですね。

何とかバーの事は気になったが、裸隊長からの返事はないし、とりあえず安全の為にデーモンを倒さねば。

色々話ながらだったが、その間にも淡々と矢を当てていたら、突然デーモンが大量のソウルを吹き出しながら倒れた。

何故かそれに同調するよに、周りの兵士達が全員倒れた。

「ナイスやでービー」

「お疲れ様です。ビビさん」

「よく殺った！ BB」

「……………」

それぞれが俺を誉めた中、黒服が、後ろから俺の肩を叩いて労ってくれた（多分）

黒服の姿を確認するチャンスかと勢いよく振り返ったが、黒服は無駄に高いスキルで盾を使い、少しも身体は見えなかった。

俺で遊んでるのか？　黒服は。

全滅した様なので、武器を全て仕舞った。

スタスタとデーモンがいた辺りに向かって歩いてたら、近くから騎士の鎧の音がしたので勢い良く振り返ったら、直剣と目が合った。

お互い一瞬沈黙。

「どうしたんや？　ビー？　まさか後ろに立つってか、あはははは」

めっちゃ笑う直剣。それに合わせてガチャガチャ鳴る、直剣の鎧。

……あれ？　何だ？　この違和感は？

「どうしたのですか？　ビビさん。直剣が何かしましたか？」  
槍も話ながら近づいて来たら、ガチャガチャ鎧の音がした。

直剣を見る。鎧を着てる。動くとき音が鳴る、普通ですね。  
俺の常識も、鎧を着て動けばガチャガチャ鳴るのは当たり前と言っている。

なのに、この違和感が何か分からない。

直剣を良く見る。全身の鎧も光りを反射して少し光っている。  
ほとんどねずみ色の鎧を鳴らし、未だに笑っている。

武器も少し血が付いているが、戦闘後だ。当たり前だろう。

良く見れば見るほど、変な所はない。  
しかし、違和感は少しも晴れていない。

じっと悩んでいたら、足音をドカドカ鳴らしながら、裸隊長が近寄って来た。

「何やってるんだお前ら、速く帰るぞ」

いい感じに焼けた肌を露出しまくっている裸隊長。……あれ？

違和感バリバリなのに、何が違うのか分からない。

「ビビさん。何を考えているのか分かりませんが、とりあえず帰りましょう」

「まあ、そうだな」

返事をした俺は来た道に戻ろうとしたら、肩を槍に捕まれた。

「何処へ行くのですか？ デーモンを倒したのですから、新しい要石で帰りましょう」

「新しい要石？ 何処だ？」

周り。死体だらけ。

左右。どうやら門を越えたら橋だった様で、遠い水面が見えた。落ちてでも死なないかも知れないが、上がれる所が見当たらない。

正面。デーモンがいた辺りに壊れた噴水。水溜まり健在。

………ドコ？ 要石は？

「あゝ、何処ですか？ 要石は？」

見当たらないが、槍は知っているはずだ。分からなかったら聞く、基本ですね。

「噴水の後ろですよ、さあ、ビビさんお先にどうぞ」

槍の言葉に頷いてスタスタ進むと、確かに要石があった。

触れて帰ろうとしたら、何かがソウルの中に勝手に入って来た。  
しかもその瞬間に頭に浮かんだ単語があった。

《傀儡のデモンズソウル》

「何だ？ 今のは？」

入って来た何かを出してみたら、光り輝くだけの何かが出てきた。

（おお？ 明るい。しかも重さが無い、浮かんでるなこれ）

「ビー、それは大事に仕舞ったときや、壊れたらもったいないで」

いつの間にか復活した直剣が、追い付いていた。

「直剣、これは何だ？」

「それはデーモンのソウルやで、倒した時に吸収したソウルは、デーモンが人から奪って貯めていたソウルなんよ」

「ふむふむ。で？ これは？」

「そして、それがデーモン本人のソウルや、言わば核やな。だからそれは、デモンズソウルって言う訳や」

言う事言ったつもりなのか、直剣がガチャガチャ要石に近づいて一言。

「先行ってるで、久しぶりやしな。待っててや、火守女ちゃん」

俺達の返事も待たずに、とつと帰ってしまった。

周りを見る。違和感はない。

周りの人を見る。違和感あり。

……あ！ 分かった！ 色と音か！

（そういえば、みんな青くない。直剣達も青い頃は歩いていても静かだった。という事は……）

「ランスマスター。俺達みんな生身の体を取り返したのか？」

「え？ ビジさん、今気が付いたのですか！？ そうですよ、デーモンを倒したら復活出来るんですよ」

なるほど、やっとスッキリした。帰ろ。

俺は槍に軽い苦笑しながら頷いて要石に触り、楔の神殿に帰った。

## 9、城下町2（後書き）

ふう、久しぶりの次話です。読むのはいいね。ここ一週間ほど読みまくったよ（笑）

少なくとも、百万文字は最低読んだよ（数は小説案内ページ参考）さて、次は何時になるやら……

## 10、レベルアップ（前書き）

創作デモン

― 傀儡の操り人形 ―

人形遊びが好きだった子供の似姿。

みずからのソウルを与えることによって、死体を意のままに操る。

デモンズソウルの使い道。

― 魔女ユーリア ―

魔法 「使役」

死体に触れてソウルを注ぎこむことによって、自分の順者に出来る。

しかし、頭が良くなる訳ではないため、思いど通りに動かない。  
基本的な動きは主人に付いてきて、敵を発見したら全滅するか、

見失うまで突撃。

傀儡の攻撃は敵味方関係なく被弾。

さらに、こちらの攻撃も傀儡に当たる。

そのため、傀儡に後ろから遠距離攻撃をぶつけられて死ぬ可能性もあるし、逆もある。

操る為には、倒した時にはいるソウルの倍必要。

こいつが倒れても、ソウルは帰ってこない。

複数使役可、もちろん傀儡同士の攻撃は当たる。

操っている間は、ソウルを徐々に盗られる。盗られるソウルが不足したら、傀儡はその場に力尽きる。

―賢者フレーキ―

## 魔法 「浮遊」

自分自身へのエンチャント魔法。

移動速度が速くなり、ローリングやダッシュ時（攻撃以外）のスタミナ消費が少なくなる。

ただし、攻撃を食らった時吹き飛び易くなる。

例）攻撃を食らった時の反応は4つ。普通、ひるむ、吹き飛ぶ、燃える。の4つ。

「浮遊」時は普通がひるむに、ひるむが吹き飛ぶに、吹き飛ぶがめっちゃ吹き飛ぶに。

めっちゃ吹き飛ぶのイメージは、貫きの騎士に貫かれた時かな。火が有るときはすべて燃えるに。



## 10、レベルアップ

デーモンを倒して楔の神殿に帰ってきた俺は、直剣の姿を見てため息をついた。

（最近直剣のせいで、ため息ばかりな気がする）

直剣は半円状に配置されている要石の内側、魔方陣らしき物の上でヒモリメの脇に手を入れて持ち上げ、笑いながらぐるぐる回っていた。

魔方陣らしき物の内容は、地球儀を簡単に平面にした様なものや、時計の内側の歯車を省略した物に見えない事もない変な記号が描いてあり、何故かゆっくり回っている。

しかも、その絵？ を、透明な板に幾つか描いたのを、何層も重ねてあり、右回りする物や左回りするなど、動きが合っておらず法則性がよめない。

恐ろしい事に魔方陣の下は底の見えない穴になっており、魔方陣の上を歩くのはいまだに慣れない。

その魔方陣の上で回っている直剣はヒモリメを持ち上げたまま、いまだ笑っていた。

「久しぶりやなく火守女ちゃん。あはははは、久しぶりの生身の体やで、ホンマ可愛いわく火守女ちゃんわ」

本当に直剣はたのしそうだが、ヒモリメは両手で持っている杖のせいか抵抗らしい抵抗をしていない。

「あんま可愛いもんやし、うちに持って帰りたいわくって、うちは

霧に吞まれて消えたつちゆうに！」

一人ポケツツコミをしている直剣を見ながら、隊長達の帰還を待つ俺。だって直剣の止めかたが分かりません。

「はっはっは、もうすぐ新入りが帰ってくるし、よろしくしたってや」

さっきから直剣が一人で話しをしている様に見える。ヒモリメは黙ってるのか？ 小声なのか？

いつまでも回っていた直剣が突然止まり、こっちを向いた。

「お、やっと帰って来たか、待ってたでービー」

ヒモリメを離れた直剣が、こっちに向かって歩いて来た。

（目の見えないヒモリメをぐるぐる振り回してたが、大丈夫なのか？）

とても不安になったが、予想に反してヒモリメは普通に立っていた。

「今なら火守女ちゃんがビーのレベルアップをしてくれるで、良かったなービー」

「どういう事だ？ 直剣」

【城】でも言っていたが、レベルとは何なのか分からないからとりあえず聞いてみた。

「どういうって、火守女ちゃんは集めたソウルを血肉に変えて強くしてくれるんやで。火守女ちゃんがおらんかったら、いくらソウ

ルを集めても強くなれへんのやで」

「よく分からないが、とりあえずやってもらうのが良いのかな？」

「そうやね、後は火守女ちゃんに任せてちと雑用してくるわ」

そう言って要石の置いてある階段の、外側にある上に行く為の階段を登って行った。

直剣を見送ってから、ヒモリメの元に向かって歩いて行った。

「早速で悪いんだが、レベルアップについて説明してくれますか？」  
さっきの会話が聞こえていただろうから、正に早速聞いてみた。

「はい。レベルアップですが集めたソウルによって全体的に強くなるのではなく、今から挙げる能力を任意で上げる事になります」

ヒモリメはこっちを向いて、両手で持っている長い棒を体の前に合わせながら、少しフラフラ揺らしながら説明し始めた。

「ステータスは八つに分けられています、体力、知力、頑強、筋力、技量、魔力、信仰、運があります。その中で上げたいステータスを思いながら、私の中から溢れるデーモンに触れて下さい」

「デーモン？ 体の中にデーモンが居るのか？」

無視する訳にはいかない単語が出てきた。

「はい。ですが既にデーモンを倒した貴方達デモンスレイヤーの中にも、デーモンの一部とは言え中に入ってますよ」

（一部ね、倒した時吸収したソウルの事かな？）

「よし！ まずはステータスを上げてみるよ、デーモンってどれ？」  
小さなヒモリメに合わす為に片膝を着き、手をヒモリメに向けた

が、何を触れば良いのか分からない為、空中をニギニギしてみた。

すると、ヒモリメから見えない何かが出たのか、確かに手に触れる感触がある。

「どうぞ。今なら私を通す事によって、ソウルを貴方の力に出来ます」

上げれるステータスを今一度思い出した俺は、努力ではどうしようもない運を上る事にした。

上げたいと思った瞬間、体からソウルを捕られるのを感じたら体が少し光った。

「今ので良いのか？ ステータス上がった？」

「はい、成功です。もう少しならレベルアップも出来ますが、上げておきますか？」

「頼む、ソウルが有るだけ上げとくよ」

また手を伸ばし、ありったけのソウルを全て運に注ぎこんだ。

「さて、ありがとうヒモリメさん。またソウルが溜まったら来ますから、よろしく」

「はい、お待ちします。デモンスレイヤー」

ヒモリメは俺の名前を覚える気は全く無いのか、俺の事をデモンスレイヤーで通すようだ。

そうこうしていたら、やっと裸隊長達が帰って来た。

帰って来た裸と黒服は、直剣と同じ階段を登って行ったが、槍は

こちらに歩きながら話し掛けて来た。

「やあ、ビビさん。私達は色々やる事が有りますから、しばらくは一人で頑張ってください」

言うだけ言ったら、背中を見せて去ろうとしたため、慌て話し掛けた。

「ちょっと待ってランスマスター。色々って何ですか？」

「色々は色々ですが、ビビさんが、次のデーモンを倒すまでには終わりたいですね。それでは、頑張ってください」

こちらの返事を待たず、槍はダッシュで立ち去った。

「あ、槍！ 色々って何だ！？」

手を伸ばしながらの問い掛けも無視されたので、一人で行く事を決意した。

（さて、何処に行こうかね……）

要石を順番に眺めながら考えて、【城】の続きに行く事にした。

さて、【城】に着いた。

後ろを振り向けば前回デーモンと戦った……いや、兵士がいっぱい居た場所のはずだが、兵士の死体が一つも倒れてなかった。

（あれ？ 裸隊長達が遅かったのは、死体を処分してたのか？）

気になったので歩きながら見てまわったら、確かさっきは無かった物がゴロゴロ有った。

木の板を何枚か繋げて立ててある壁？ やら、小樽や、木箱など、使えそうに無い荷物が置いて有った。

一応中身も見てみたが、空だったのでそのまま放置。

開いている門の向こうには、兵士、騎士等がずらりと見えたから、ばれない内にそそくさと離れた。

（やっぱり兵士達も復活するのか……めんどい）

後ろの奴らと戦うつもりは、微塵も無いから先に進む事にした。

要石まで戻ったら、改めて前方を確認。 左右に人が簡単に隠れそうな板壁が一つずつ有る。

先にも何個も板壁が有るのが見える。

ここが橋の上で在るため道幅は変わらないが、途中から登り階段になっていた。

あと、何があったか分からないが、何か所かに燃える荷物がある。

少し先の正面に黒い塊が有ったのだが、よく見るとそれは人の形をした炭の塊であった。

それを確認していたら、上空から赤い何かが死体の山に降って来た。

赤い何かは強靱な足で着地し、死体の山をくわえたら前足が変化したのだらう翼をはたかせ、尻尾振りながら飛び去って行った。

（ドラゴンか！？ 生物なのか、デーモンなのかは分からないが、襲われなくて良かった）

あっさりと去って行ったドラゴンを見送ってから、先に進んだ。

## 10、レベルアップ（後書き）

ふう……久し振りの続きです。予定通り書ける人って凄いですよ  
ね？

私には無理です（笑）

## 11、ここからがデモンズソウルだ！（前書き）

職業6／10

放浪者初期ステータス

体力10 知力10

頑強11 筋力11

技量15 魔力 9

信仰 7 運 13

ソウルレベル6

武器

ファルシオン

ダガー

ウッドシールド

魔法なし

奇跡なし

曲剣のファルシオンは斬属性で、攻撃モーションは横斬りが多い為、小さな敵を斬り難い。

ダガー等の短剣は攻撃範囲が狭く攻撃力も低いが、致命の一撃や、バックスタップの攻撃力が上がる能力がある。

松脂短剣は面白い。少しはまって、すぐ飽きた（笑）



## 11、ここからがデモンズソウルだ！

周りに誰も見えないが、不意打ちを警戒しながら【城】を歩いている。

まず怪しいのは右にある板壁だけであるため、そちらを見ている。左側は荷物が散乱しているが、荷物の背が低いから例え寝転がっても隠れ無いただろう。

案の定、右側の板壁から奴隷兵がノロノロと出てきた。

（俺が近づくまで板壁の後ろで待っていたら良いのに……やっぱり馬鹿共か）

フラフラしながら、ノロノロ近づいて来る奴隷兵に盾を向けて、奴隷兵の攻撃を待つ。

先に攻撃をして同時に食らうのが嫌だから、大抵俺は後の先を取る事になっている。

近づいて来た奴隷兵が武器を振り上げた瞬間、左から何者かに斬りかかれた。左から斬りかかって来たのは奴隷兵だった。

左から突然斬られた衝撃の為、正面から襲って来た奴隷兵の攻撃を防げず、連続で斬られるはめにあった。

（ぐ……いてえ、何処からわいて来た？）

奴隷兵の素人まるだしの剣だが、痛いもんは痛い。とりあえず後方にローリングをして距離を開けた。

距離を離れたのに、奴隷兵達は先程まで居た場所にしつこく剣を振っていた。

奴隷兵がアホしているのを確認したので、三日月草を探したのだが、なかなか見つからない。

（あれ？　ここに入れたと思うんだが……）

服の中を探すが、出てきたのは半月草。直ぐ半月草を仕舞って、次はソウルの中を探すが三日月草が見つからない。

（あれ？　色々一気に仕舞い過ぎたか。ソウルの中も整理整頓しないとな）

回復してから奴隷兵の相手をしたかったのだが、三日月草を見つける前に、奴隷兵達がユラユラとこちらに歩きだした。

三日月草を探している間も、目は奴隷兵達に向けていたから、奴隷兵が動き出したのに合わせて三日月草探しを中断。戦闘体勢に入った。

今度こそ増援が無いかの確認を軽くして、奴隷兵達の方に盾を構えた。

奴隷兵達は同じ様に走り出し、二人同時にジャンプ斬りを仕掛けて来た。

二人の攻撃を盾で受けたら二人共大きく怯んだから、どちらにも当たる様に斧を振るった。

右上から降り下ろし、そのまま振り上げるつもりだったのだが、降り下ろす斧が奴隷兵に当たった時、奴隷兵の頭上に横長の何かが突然現れたから、慌て離れた。

奴隷兵の頭上に現れた物は横幅1メートルほどに、縦10センチ位の長方形で、右側6割が黒、残りの左側が赤色で出来ていた。

(……何だ？　これは？　どう見ても頭上に浮いているんだが？)

奴隷兵の上に浮かぶ長方形は、奴隷兵の動きに合わせてついて来ており、常に同じ位置を維持していた。

長方形が何かは分からないが、時間は無限では無いため、また奴隷兵達がジャンプ斬りを仕掛けて来た。

ジャンプ斬りを先程と同じ様に盾で受けて、奴隷兵達が怯んだ隙に、もう一度斧を降り下ろした。

斧が当たった時、奴隷兵の上の長方形の色が全て黒に染まり、奴隷兵達が力尽きて、それに併せた様に長方形が消えた。

(ふう〜謎の長方形が何かは分からないが、近くに動く奴は他に居ないし、ゆっくり三日月草を探すか)

——ただ今整理中、整理中、整理中——

原理はよく分からないが、とりあえずソウルの中も軽く整理整頓を試してみた。

今まで適当に中に入れていたせいで、武器も草も置き方に統一性が無く、分類分けすらしていなかった。

しかし、分類分けくらいは最低限必要だと先程気が付いたから、今は種類ごとにわけてある。

ソウルの中のイメージとしては、入り口が一つしかなく、窓すらない部屋を考えて欲しい。

今までは手に入れた物を入り口から中に入らず、投げ込んでいた感じだった。

そりゃ、目的の物が簡単に見つから無いのが、分かると思います。

今は入り口付近に三日月草など、右側に武器、正面奥に矢、残り全部左側に山になっている感じがです。

もちろんまだまだ改善の余地がいっぱいですが、ゆっくりと整理整頓するつもりです。

いずれは棚や箱といった物をイメージして、何処に何があるかを決めたい所です。

ソウル内の整理整頓も終わった所で、三日月草を二個食べて回復とりあえず一息ついたから、進軍を再開した。

先程、奴隷兵に不意打ちされた場所に着いて左側を見たら、おそらく橋の下に行く為の道が在った。

不意打ちされた理由としては、橋だから別れ道が無いと勝手に決めつけたせいの様だ。

別れ道は一步横に出たあと、橋にそった下向きの階段の後に、鉄格子の扉が在った。

さっそく開けてみようとしたが、鍵が掛かっているため、開けられなかった。

（鍵かゝ、何処に在るんだろな）

鍵のあてなど少しも無いから、戻ろうとしてたら足下にソウル文字が浮かんでいた。

内容は「この先ソウル傾向に注意しろ」……ソウル傾向って何ですか？

せつかくの注意文だと思われるが、知らない単語が使われている為、意味が分かりません。

（うゝん。ソウルとあるし、ここでの専門用語なんだろうな）

分からん物は注意しようがないから、無視して橋に戻った。

（しかし、周りを良く見るとあちこちにあるな、ソウル文字）

橋に戻った時、正面にあるソウル文字は「自重しろ」で、要石の辺りには「ここでなら召喚します」など、色々ある。

（「自重しろ」はともかく「召喚」？ 本当に意味が分からない文字が多いな）

分からない事はいくら考えても分からないだろうし、後回しにしとくことにしてチマチマ先に進んだ。

板壁の後ろを警戒していると、また次の板壁の後ろからも奴隷兵が出てきた。

今度こそ不意打ちを食らわない様に、近くに動く者がいないか何回も確認した。

（奴隷兵達はどいつもこいつも、まるで同一人物みたいに同じ動きをするな）

板壁の後ろから出てきた奴隷兵は、こちらに走り出してジャンプ斬り。

先程の様に盾で受けて相手の体勢が崩れた所に斧の連撃、また、

一回斬った時に謎の長方形が浮かんだが、気にせず斬った。  
どういう原理か分からないが、斬ったら現れ、倒したら消える長  
方形。

今の所、長方形による害は無いが、正体が分かるまでは警戒して  
おいた方がいいだろう。

その後も板壁の後ろに隠れていた奴隷兵達を斬ったが、同様に斬  
れば長方形が現れ、倒れば消える。

チマチマと三日月草を食べているが、奴隷兵達が結構三日月草を  
くれるから、地味が増えてく三日月草。良いことです。

何体か奴隷兵達を倒したら、とうとう開いてない門まで着いた。  
門は、縦幅、横幅共にめちやくちやでかく、開けば攻城兵器用の  
投石機が通れそうなくらいだった。

後ろに在った門とは違い、十字に組んである木の隙間をしつかり  
と埋めてあるから、中が何も見えない。

もちろん近くに、門を開く為のレバーもスイッチも見当たらない。

しかし、ここは行き止まりでは無く、門を入れれば十字路になっ  
ている。

―後ろ―

もちろんこっちから来た。

―前―

固く閉ざされた門。開きそうにない。

―右―

細道＋登り階段＋小形の門が閉まっている＝行き止まり。

―左―

細道十登り階段十小形の門が閉まっている十脇道がある〓こっちらに進める道がない。

深く考えるまでも無く、進む道は左に決定。

左に進み、左、右、と曲がったら正面の高台？ にクロスボウを構える、って言うか矢を射ってきた弓兵がいた。

突然の事だった為、回避も防御も間に合わず左腕に矢が当たった。  
(何でこんなに射つのが速いんだ？)

弓兵の矢は角を曲がった瞬間に当たった為、即座に後ろに下がった。

しかし、矢が当たらないし、弓兵からは見えない位置に移動したのに、まるで何処に居るのか見えているかの様に矢が真っ直ぐ射たれ、壁に当たる音が断続的に続いている。

カンカンと音が響く中、刺さった矢を抜いて、矢が壁に当たる音がした時に合わせて一瞬だけ角から顔を出して、向こう側の状況を確認した。

(弓兵は相変わらず高台の上から。こっちからは登れる場所が見えないし、後ろか？ 高台の斜め後ろに奴隷兵がいたし、走る訳にはいかんか。めんどくせえ)

めんどくさいメンドクサイメンドクサイと考えながら、安全策で行く事にした。

弓を出して自前のウッドアローを準備する。ファイアアローはもったいなくて使い難い。

弓を構えて射つ準備が出来たら、矢の着弾音に合わせて角から出て、狙う、射つ、そして直ぐ戻る。

そしてまた同じ様に、狙う、射……射たずに戻った。

戻った理由としては、弓兵の上にもあの長方形が出現しており、奴隷兵の時と少し色の割合が違った。

長方形の色の割合は、右側4割が黒、残りが赤、チラチラと弓兵を見てみたが、奴隷兵の時と同じで頭の上に固定されている様に浮かんでいる。

(……弓兵にも出たか、何なんだ？ あれは？)

あの長方形は攻撃を当てたら出現するみたいだが、奴隷兵の時は近いから出る瞬間を見逃し、弓兵の時は当たる時には隠れたから見逃した。

だから、今度は出現する瞬間を見る為に弓兵で実験する事にした。……かったのだが、未だに弓兵の上には長方形が浮かびっぱなしだから、違う実験にした。

先程の様に、弓兵の攻撃に合わせて角から出て、狙って射った。狙いは弓兵ではなく、長方形を狙った。

弓兵の上に浮かぶ長方形に、吸い込まれる様に真っ直ぐ飛んだ矢は、あっさりと長方形を貫通した。

(うーん。何なんだ？ あれは？ 見た所、手応えゼロだったが)

首をかしげながら、弓兵の矢を盾で受け流しつつ、弓兵を凝視し



ていたが、弓兵にも変化はなかった。

（うん、分からん。いい加減ウザいし弓兵を倒すか）

倒すと決めたからには、また弓矢を出して角に隠れる。

弓兵の矢の音に合わせて角から出て、即座に射って角に隠れる。

まだ、矢が飛んで来ている音がするから、弓兵が生きているのだと当たりを付けて、同じ様に音に合わせて出て、射ち、隠れた。

壁に背を預けていたら、向こうから何かが倒れた音がした。

だから、向こう側を確認してみたら、弓兵が高台の上で倒れているのが見えた。

（三本か。最初の一発は頭に当たったのにな？ 何で一撃で死なないのかね？）

何でだろうと、悩みながらも周りの確認をしっかりしていた。

高台の横は、元々開閉式なのか、壊れたのか分からないが、でかい穴が空いており、その後ろに奴隷兵が二人待っていた。

穴のせいで道が狭くなっており、穴のある場所は一人が限界だろう。

（穴の下はどうなってるんかな。落ちない様に気を付けないとな）

広間で戦うと囲まれる可能性があるから、後ろや横に誰も居ないのを確認したら、走って奴隷兵に近づいた。

穴の横まで走ったら、盾を構えて奴隷兵を待った。

道が狭いから奴隷兵同士がぶつかり、左右に散った。

しかし、いくら左右に散っても道一つであるため、右側に居た奴隷兵が最初にジャンプ斬りを仕掛けて来た。

それを、さっきの奴らと同じ様に盾で受けて体勢を崩し、二振り  
で仕留める。

その間に、何故か左側にいた奴隷兵は、穴を飛び越そうとでもしたのか、穴の向こうからジャンプ斬りを仕掛けて来たが、こちらまで届かず穴に落ちて行った。

(…………アホ一名落下か)

周りに動く者が居ないのをぐるりと首を回し、確認してから穴を覗いてみた。

穴の下は、真ん中に穴の空いた部屋に繋がっており、この穴から下に行ったら確実に真ん中の穴に直行する様になっていた。

真ん中の穴はかなり深い様で、さっき落ちた奴隷兵もそうだが、床は少しも見えなかった。

真ん中の穴に見えるのは、何故か何本もある梁だけだった。  
(怖い穴だな。下の穴と位置が合ってるのは仕様かな?)

穴の見学を終了して、高台の登り道が後ろに在ったから、弓兵の居た場所に行ってみた。

弓兵からクロスボウ用のボルト（矢）を一応貰っておき、クロスボウも貰いたかったのだが、何故か使い物にならなくなっていた。

（またか、何故か倒したら武器が使い物にならなくなるな）

ちなみに奴隷兵の持っていた錆びた直剣も、倒したら折れた剣になっっていたりしていた。

まだまだソウルの中に入れれるから、それすらも回収している。

（不思議だな。これもソウルの力なのかな？　ここは常識が通用しないな、めんどくさい）

高台から降りて先を見ると、狭い入口があった。

中はとても暗く、灯りが無いのか、とっても見にくかった。

しかも、足下のソウル文字には「この先不意討ちに注意しろ」なんて書いてあるのだから、中を警戒しまくっていた。

ここで一番の問題は、もう二つのソウル文字にあった。

一つは「右」二つ目は「左」……どっちに注意しろと？　両方？

狭い入口と言ったが、短い二、三步程の通路があり、その先が部屋になっているから、外の明かりがあまり入らない為に暗い室内。

いくら灯りを求めても持っているのは腰の輝石のみ、一步通路に入り部屋を覗いた。

まだ左右は見えないが正面の壁は見えた。

壁への距離は三メートル程で、右斜め前に部屋の角が見えたから、

部屋が四角なら入口から右は一メートルも無いだろう。

一步部屋に入り、まず右と違い広いだろう左を見たら、真左に四人掛けの机と椅子。左斜めに奴隷兵。奴隷兵の後ろに隣の部屋への通路と思われる物。

奴隷兵の姿を見た瞬間に、盾を構えて待ちに入りかけたが、「右」を思い出したから右側を見てみたら、右側の角に奴隷兵が隠れていて、すでに武器を振り上げていた。

盾を構えながら振り向いたから偶然盾に当たり、奴隷兵が怯んだ。左の奴隷兵を無視して右の奴隷兵を即座に斬り伏せて左を向いたら、奴隷兵は体をフラフラさせながら、ゆっくり歩いてきた。

珍しく奴隷兵はジャンプ斬りをしてこないで、ゆっくり歩いて来て、剣を振り上げた。

それをあっさり盾で受けて、軽く奴隷兵を倒した。

動く者が居なくなってから暗い部屋を見渡したが、特にめばしい物はなく、次の通路に進んだ。

通路の長さは先程と同じで、次の部屋はいきなり正面に机があり、左側に角見えたから、さっきの部屋の左右対称なのだろう、アタリをつけた。

（しっかし暗いな。多分控え部屋か休憩室だろうに、灯り一つ無いとはな）

さっきと同じ様に、奴隷兵が隠れているかもしれないし、右、左

つと素早く部屋の中を覗いた。

右、机。右斜め前、外からの逆光で見にくいが多分奴隷兵。左、奴隷兵なし。

素早く右、左、右と向いている間に、奴隷兵は素早く走りかかっていて、右に向き直した時にはすでに目の前にジャンプ斬りの剣が迫っていた。

先程の奴隷兵の様に、部屋の中では走らないとかってに勘違いしていたみたいで、完全に油断していた。

最初の一撃を受けて、二撃目を盾で受けて、自分への怒りと相手への怒りをたして、八つ当たり気味に斬り殺した。

（アホか俺は……油断大敵、油断大敵……）

ほとんど自己暗示でも掛ける様に、油断大敵を頭の中で繰り返しながら三日月草を食べた。

そして、油断大敵を繰り返していた状態こそ一番隙だらけと後で気付き、さらに自己嫌悪に陥った。

**11、ここからがデモンズソウルだ！（後書き）**

デンデン。

あゝあゝゝ、デンデン。

あゝあゝゝ、デンデン。

以下略

みんなはゲームのオープニングは好きかな？ 俺は大好きだ！

ワイルドアームズシリーズのは、起動する度に見てたぜ。

シンフォニアもほぼ毎回だったな。

デモンズやモンハンはたまに、やったな。

ちなみに最初の奴はデモンズのオープニングです。

## 12、【城】がんばる（前書き）

ステータスを上げた時に、何が上昇するか

体力 HPの最大値

所持重量上限値

知力 MPの最大値

魔法の記憶数

頑強 スタミナの最大

装備重量上限値

炎防御力

出血への耐性

毒への耐性

筋力 物理攻撃力

技量 物理攻撃力

落下ダメージ軽減

魔力 魔法威力

信仰 奇跡威力

奇跡の記憶数

魔法防御力

運 アイテムの出現値

疫病への耐性

ソウルレベル

物理防御力

ソウルレベルはどのステータスを上げても勝手に上がる。

つまり物理防御力は何上げてても上がります。

後悔したくなければ、初めはステータスを50以上に上げないほうがいいですよ。

上昇率は、一定ではありませんから。

さて、筋力と技量は物理攻撃力が上がるとありますが、どんな武器でも上がる訳ではありません。

武器には付加ボーナスがあり、これで上がる武器がある訳です。

攻撃力Ⅱ武器性能＋付加ボーナス

中には付加ボーナスが全く無い武器もあります。

そういう武器はいくら筋力や技量を上げても、攻撃力は上がりません。



## 12、【城】がんばる

長い自己嫌悪から復活したら、部屋の出口に向かった。

中が暗すぎた為に外の光が眩しく、出入口で目を細めて明かりに慣れるまで、立ち止まった。

外に出たら目の前に柵やら、小樽やらとがうず高く積まれており、一瞬道が塞がっているのかと思った。

しかし、左を向いたら登り階段があって、上から荷物の辺りを見たら、元々行き止まりに荷物を押し込めているのが解った。

（適当に整理してるな。元からなのか、こうなったからなのか分からないが、本当にテキトウだな）

色々無駄な事を考えながら、階段を登った場所の広間を進んでいたら角の先に兵士（直剣）が二人いた。

咄嗟に盾を構えた俺に右側の兵士が走りかかって来て、左側の兵士は何やら腰の辺りに手を伸ばしていた。

左側の兵士の動きが気になったが、右側の兵士が突っ込んで来ているから、その場で盾を構えて待ち構えた。

（左の兵士は何やっているのかな？　　ってえ！？）

右側の兵士の攻撃を盾で受けた時に、左側の兵士が腰の辺りから、腰に付けていたら絶対目立つ大きさの火炎ビンを、どこらかともなく出して投げてきた。

（あぶね！ あつ！ そしていい加減左手が痛い）

俺の使っているレザーシールドは軽くて使いやすいが、盾としての機能は鉄製と比べると悪く、衝撃を完全に殺せない。

だから、受ければ受けるほど、左手にはダメージが蓄積されていく。

右側の兵士の攻撃を盾で受けたから、右側の兵士は体勢を崩してくれたのだが、続いて火炎ビンが飛んできたせいで追撃出来ず、また、右側の兵士が斬りかかってきた。

一呼吸入れてから、再度襲って来た兵士の剣を受け止めて、一撃返した時点でスタミナが尽きたから、兵士に背中を見せながら一目散に逃げた。

（はあく、はあく。疲れた）

暗い部屋の一つ目まで下がって息を整えていたが、兵士は追って来なかった。

もう一度兵士達が居た場所まで戻ったら、兵士達は本当に最初の状態に戻っていた。

もちろん右側の兵士には、斧で斬った跡が残っていた。

今度は右側の兵士が歩きながら近いて来たから、火炎ビンの一撃の後に兵士の剣が降り下ろされた。

攻撃のタイミングはほぼ同時になったが、むしろありがたく、左側の兵士が動き出す前に右側の兵士に斧を降り下ろし、止めとばかりに斬り上げた。

何とか兵士を一人倒して一呼吸ついた所に、もう一度火炎ビンが飛んできた。

今までと同じ様に火炎ビンを盾で止めて、少しあぶられた盾を構えたまま、ジリジリと残った兵士に近いた。

さすがに、火炎ビン兵士も直剣を構えて襲いかかってきた。

火炎ビン兵士の剣を、何時もの様に軽く受け止め、火炎ビン兵士の腕が弾かれたのを確認したら、斧を両手に持ち直して、横向きにか一杯振り切った。

しかし、一撃では倒れてくれなかったので、反対向きにもう一度斧を振った。

火炎ビン兵士が倒れたのを確認しながら、両手で持っていた斧を片手に戻した。

（ふう、倒したな。なかなかウザイ奴らであった。さて……）

やっと倒した兵士の後ろには、霧壁付きの入口があり、またここからは暗い屋内になるのだろ。

霧壁への準備と言っても、心構え以外に用意するものはなく、一応近くのソウル文字を読んでおくくらいだろう。

（文字文字……。何々？ 「一歩前に出てみよう」……気にせず進めて事か？ 他には無いのか？ 「まあ、がんばれや」……何をがんばれと？……）

文字を読む限り、何が有るのかは具体的に何も分からなかったが、これ以上ここに居てもらちがあかないから、霧壁を越えてみる事にした。

いつもどおり霧壁を越えたら、まずは後ろの霧壁を見てみた。  
ちゃんと霧壁が消えたのを確認してから屋内を視てみた。

中は先程の部屋と違い、所々に灯りが在るのだろう。外と比べれば暗いが結構明るかった。

入った部屋……いや建物はかなりの横長と高さになっていて、かわりに？ 縦が狭かった。

上と横は端が見えないが縦は3、4メートルほどで、正面に横向きの登り階段。左は行き止まり。右は荷物が混雑している道。

荷物が混雑している道は、少なくとも整理の文字は当てはまらないし、もしかしたら整頓はされているかも知れない。

しかし、使っていただろう兵士達は正気を失っているから、整頓されていたとしても最早意味が無いだろ。

つまり、この荒れている道は、整理整頓がされていない道だ。

やはり下から調べるべきだと思ったから、混雑している道に足を向けた。

足の踏み場は在るものの、右に左にと荷物が有るために、荷物を避けて進むには蛇行しないと先に進めなかった。

歩き難い道だったが、あっさりと奥まで着いた。

どういう原理か解らないが、道の途中に有った死体に光りがまとわりついていた。

死体に着いていた、光りの玉の様な物は持ち上げることが出来たが、軽いと言う問題ではなく、どう見ても手の上に在るのに重さを感じなかった。

長年の勘等ではなく、ここに来た事によって手に入れた感覚によって、この光りの玉がソウルである事が解った。

光りの玉と言ったが、玉が光っているのではなく、光りが玉の形をしている感じだ。

おかげで光りの玉自体は明るいが、周りを全然照らしてくれないから、灯りにはならなかった。

光りの玉がソウルと解った事だし、呼び方はソウル玉に変えておこう。

普通死ねばソウルは周りの誰かに吸収されるか、拡散して消えてしまうハズなのに、このソウル玉は何らかの理由があったから死体に残っているのか？

未練か？ 意地か？ 無念か？ それとも、ソウルの力が高いとこうなるのか？

どれかを調べる事は出来ないが、このソウル玉から感じるソウルは、もとの一部しかないだろうに、兵士を倒した時に手に入れたソウルよりも強い力を感じた。

……ソウル玉……言えば言うほど違和感があるな。普通に戦士のソウルにしといた方が良いな。

整理整頓のされていない道で、戦士のソウルとメイルブレイカー（小剣）を拾い、自分のソウル倉庫に入れておいた。

整理整頓のされていない道は、行き止まりだったから入口まで戻り、階段を登る事にした。

階段に足をかけて上を見たら、踊り場に兵士が立っていたので、盾を構えながら登った。

（ずいぶん狭い所で待っている奴だな。正気無くしたら巡回しないんだな）

階段を歩いて登っていたら、兵士のいる所まで半分の辺りで、兵士が火炎ビンを投げつけてきた。

（また、火炎ビンか、って危な！）

火炎ビン自体は先程の様に盾で受け止めたから被害は無かったが、上の兵士を見ながら階段を登っていた為に、地面に転がる火炎ビンの破片を踏んで転びかけた。

転びかけたせいで歩みが遅くなったから、火炎ビン兵士の前に着いた時には、次の火炎ビンを投げてきた。

投げてきた火炎ビンを、いつもどおり盾で止めてから、火炎ビン

兵士を斬り倒した。

倒した火炎ビン兵士から、火炎ビンを何個か頂戴して、狭い踊り場に兵士が倒れていると邪魔だから、下に蹴り落とした。

（よしよし、場合によっては上から逃げてくる可能性があるからな、道は開けとかねば）

何も無い狭い階段を更に登ったら、広い踊り場に着いた。

広い踊り場には少し荷物が置かれており、何故か燃えている剣を持っている奴隷兵がいた。

（おお！？ 燃えてる！？ しかし、それ以外はいつものボロか）

横を向いていた奴隷兵が、こちらに気付いたのか、ゆっくりと体ごと向きを変えたら、突然飛び掛かってきた。

驚いたものの、奴隷兵を見た時点で盾を構えていたから、少し熱かったがあっさりと奴隷兵の剣を防げた。

（剣が燃えている以外は、いつもの奴隷兵だな）

相変わらず奴隷兵は、剣の軌道を盾で塞ぐと簡単に体勢を崩したから、その隙を狙って斧を、念のために三回振ったのだが、三回目の前に奴隷兵は倒れた。

（剣が燃えているだけで、体力も同じか）

倒した奴隷兵を探ったら、松脂と着火道具が出てきたので、あり

がたく貰っておいた。

（松脂かゝ、これを剣に塗って燃やしてた訳か。よし、何時か使おうファイアーアクス）

ファイアーアクスを思い付いた時に、燃えている斧を思い出した。

（あれ？ 何だっけな？ ファイアーアクスなんてまだやって無  
いはず……）

斧をじっと見つめていたら、燃える斧が浮かんだ。

どこかで見た、斧が燃え上がる所の映像だけが、確かに浮かんだ。

「思い出した〜！ あのムカデ野郎！ 何時か殺す！」

ムカデの事を思い出したら、色々腹が立ってしまったからつい大声を上げた性で、近くに居た兵士に火炎ビンを当てられた。



## 12、【城】がんばる（後書き）

話が進まね〜！

こんな調子では、何時になったらフアランクスに着けるのか、サッパリ分からんぞ？

この調子で行くと……………10話以上かかるか？（笑）

流石にそれは…………っと思うが、書いてみないと判りませんね〜

### 13、【城】続き（前書き）

ゲームより抜粋

―名も無き

戦士のソウル―

遺体に残っていた、名も無き戦士の魂の名残。  
使用により、使用者のソウルとなる。

これを遺体に放っておいても、やがてデーモンの糧になるだけだ、  
それならば……

ゲームに登場する、ソウルが手に入る消費アイテムですね。

魂の名残と書いてありますから、ソウルの一部だけが死後も身体  
に残ったのでしょうか。

これにはランクがいくつかあり、名も無き戦士は「名も無き」と  
「戦士」の二つで出来てます。

下から順番に言いますと、

名も無き戦士200

名も無き勇者400

高名な戦士 800

高名な勇者1000

伝承の戦士2000

伝承の勇者4000

伝説の戦士8000  
伝説の勇者 1万！  
と、なっています。

あ、右の数字は使った時手に入るソウル量です。

ちなみに、今いる辺りの敵を倒した時手に入るソウル量は……

|        |      |
|--------|------|
| 奴隷兵    | 6    |
| 剣が燃えたら | 9    |
| 弓兵     | 22   |
| 直剣兵    | 20   |
| 槍兵     | 36   |
| 竿状兵    | 32   |
| 斧兵     | 26   |
| 青目騎士直剣 | 305  |
| 青目騎士大剣 | 420  |
| 赤目騎士槍  | 2070 |

まだ出てない奴が多いが、気にしないで行こう！  
（出るか分からんから（笑））

竿状兵は、ゲームに合わせて竿状にしましたが、ハルバード兵って書いた方が分かりやすいかな？  
または戦武とかか？

### 13、【城】続き

……………燃えた。見事に燃やされた。

敵に居場所がばれない様に意識して、普段から黙っていたのに、つい大声を上げた性で兵士にバレ、頭に血がのぼっていたから綺麗に不意打ちを食らった。

服に火が付いたが、少し暴れたらアツサリと消えたので、火炎ビーンが飛んできた方向を睨み付けたら、兵士がまた腰に手を伸ばしていた。

兵士は、今いる踊り場をUターンした所にある、階段を登ったら行ける場所に居た。

いきなり兵士に向かわず、少し離れて三日月草を食べてから、兵士に突撃した。

（このボケがー！ また燃え死んだかとおもっただろうがー！）

心の中で怒りを叫びながら兵士に一気に近いて、その勢いのままに兵士に斧を振り下ろした。

怒りに任せて兵士を打ち倒した性で息がとても荒れたから、その場で息が整うまで立ち止まっていた。

（ふう……駄目だな、まだまだ未熟って事か）

特に心の未熟を感じたが、慣れ以外無理だとアツサリ諦めて、目の前にある長い階段を登り始めた。

今までの階段は、十段も登る前に踊り場があったのだが、今登っている階段は、目算で五十段程ある様なので少しかけ足で登った。

階段を半分程登った時に、背後から何かがガチャンと碎けた音がしたので振り返ったら、階段に火炎ビンのあとがあり、視線を上げたら斜め上に兵士がいた。

兵士のいる場所には、どう行けば良いのかここからでは全く見えないし、わざわざ矢を減らすつもりは無いので、無視して階段を登り始めた。

背後から、また火炎ビンが割れる音がしていたが、もう振り向かなかった。

階段を登りきったら、今までは木の床だったのに、石作りのしっかりした地面に変わっていた。

それに合わせてか、道幅が両手を広げたくらいの幅になっていた。

何故か、チマチマと荷物が転がっている通路の先には、剣が燃えている奴隷兵が二人いて、その上の道に兵士が見えた。

（えーっと。奴隷兵とはいえ、一人ずつ来てほしいなく、あと、上の兵士がこっち見てるし、火炎ビン兵士なのかね？）

荷物が転がっていないければ、ただの真っ直ぐな道をゆっくり歩き、奴隷兵の一人が走り始めたのを確認したら、二歩後ろに下がって盾を構えて奴隷兵を待った。

誘い出しが上手くいった様で、奴隷兵と1対1で戦えたから何時もどうり瞬殺して、また、ゆっくりと歩き出した。

次の奴隷兵が反応する距離まで近づいたら、上の兵士も一緒に動き出して火炎ビンを投げてきたが、こちらに全然届かなかったから、無視して奴隷兵を切り伏せた。

（うーん。アホ共には誘きだしが一番か。……矢を補充したいな……自分で作るのもありだが、材料が無いしな、困ったものだな）

ブツブツと色々考えながら道を歩き進んでいたら、いつの間にか端に着いていた。

キョロキョロと周りを見渡したが、進める道は、外に出る出入口が左にあるだけだった。

外に出ると、あまりの高さと、どう見ても後付けっぽい手摺すらない木製の道にビックリした。

（怖いなく。この道はちゃんと丈夫に作られているのかが、一番心配だな）

木製の道の下を見たら、この建物の入口が見えて、右は空しか見えず、左には上り坂になっている道に、奴隷兵がこちらに走りかかって来ているのが見えた。

(……え? 危な! 落ちる落ちる!)

完全に索敵を忘れていたために、奴隷兵のジャンプ斬りを綺麗に受けてしまったから、下に落ちかけた。

何とか、ジャンプ斬りに続く連続斬りを盾で弾き返して、落ちない様に入口に移動してから奴隷兵に斬りつけた。

奴隷兵を倒したら、周りを見渡して誰も居ないのを確認したら、三日月草を食べて一息ついた。

休憩を兼ねて深呼吸をしつつ、晴れ上がった青空を見上げた。

(……今更だが、何処を見てもボーレタリアを覆っていた霧が見えないな)

見晴らしが良いと言っても限界が有るものの、城が見えなくなる程の霧が在ったハズなのに、ここからの景色を見る限りは、あれは幻だった様に思えてしまいそうだった。

(あれが幻のハズは無いよな。こちらに来るまでに、何日間も見ていたんだしな)

そんなハズは無いと信じたいが、ここに来てからは異常な事が起こりまくっているから、完全に否定出来なかった。

(何にしてもデーモンを何とかしないと、どうしようもないか……)

考えたって分からないだろうし、情報が集まるまで後回しにする事にして、落ちない様に先に進む事にした。

危険な木製の道はすぐに終わり、また同じ建物への入口が在った。

入口の位置から考えたら、さっき上から火炎ビンを投げていた兵士の辺りだろう。

そつと中を覗いたら、入口に1人こちらを向いて立っていて、奥にもう1人下を覗いている兵士がいた。

入口にいきなりいたから一步下がってみたら、手前の兵士が外に出てきて、入口辺りに火炎ビンが割れる音が聞こえた。

出てきた兵士は隙だらけだったから、試しに体当たりして押してみたら、簡単に足を踏み外して落ちていった。

（アホだ、敵を見付けたから出てきたくせに、隙だらけって何考えてたんだろな……ああ、そか。何も考えてないのか）

アホその1が落ちていった間にも、アホその2が、当たる訳がないのに壁に向かって、火炎ビンをガシャンガシャンと投げるのを繰り返していた。

アホその2が投げた火炎ビンの割れる音に合わせて建物の中に入り、斧を両手に持ちかえながら、アホその2に走りかかって斧を降り下ろした。

アホその2は、斧の一撃で怯みはしたものの倒れなかったから、降り下ろした斧を持ったまま体を左周りに回転させて、斧を横向きに振り回した。



振り回した斧を食らったアホその2は、すぐ後ろの壁にぶつかり、そのまま動かなくなった。

（ふう、少し休憩にしよう）

荒れた呼吸を治す為に休憩したが、その間も、安全の為に周りへの警戒だけは忘れなかった。

休憩中に周りを見ていたら、入って左側に、木板で延長された床に作られた場所に、死体と戦士のソウルが有ったから、ソウルを回収しておいた。

入口から見て正面に、右向きに伸びる石製の登り階段が在って、階段の下から上を見上げたら、明るい青空と兵士らしき者が見えた。

（やっと一番上に着いたのか……長かったな）

高い建物を登りきった達成感を感じながら、盾を構えるのを忘れずに階段を登っていたら、兵士は後ろに有った何かに回り込んで、その何かを階段に落とした。

暗い建物の中からは外が眩しかったから、青空の下にある内は何かが、何か分からなかったが、階段を転がって建物の中に入ってきたから、その何かがやった分かった。

その何かは、直径1メートル程の真っ黒な鉄球で、石の階段を少し碎きながらこちに転がりながら落ちてきた。

左右を丈夫な石壁に挟まれていたから、逃げる間も無く、盾など

少しの意味を成さずに鉄球の一撃を食らって階段を落とされた。

途中で俺を追いつ抜かした鉄球が、木の柱をアッサリ砕き、更に下へと落ちていった。

追い抜かされたと言っても、大きな衝撃を食らっていたので、階段を落ちている間にスピードを殺しきれず、鉄球の後を追う様に落ちてしまった。

派手な音を響かせて、鉄球が壁に激突して止まり、こっちは、鉄球程ではないが大きな音をたてて、背中から床に倒れた。

なんとか気絶しなかったが、満足に受け身も取れなかったせいで、呼吸が一瞬止まった。

痛む体に鞭を打って体を起こして、何処まで効くか分からないが、とりあえず三日月草をがぶ飲みした。

立ち上がりうとして手を床につこうとたら、何かの刃にふれた。何にさわったのかと目を向けたら、でかい剣、片手ではとても振り回せない大剣が有った。

真っ直ぐな刀身と、両刃という、分かりやすい大剣は持ち主が居た様で、後ろを振り向いたら、剣を握ったままの死体が転がっていた。

（また、死体か……多いな。……いや、ボーレタリアの住民の数を考えたら少ないのか？）

また、考えても仕方ない事を考えながら大剣を拾って、すぐにソウルの中に仕舞った。

大剣を拾って周りを見渡したら、ここが何処だか分かったから外に出て、さっきと同じ場所で深呼吸をした。

### 13、【城】続き（後書き）

久しぶりな気がする。前は何時更新したっけな？

兄弟が持ってた、「ぽかぽかアイルー村」を見てみたら、初めにカプの文字。

うん、そこまでは普通ですな、何故次にフロムの文字が？

俺の知ってるフロムは、キングとかデモンズだから繋がらねー。

## 14、北騎士（前書き）

職業7／10

蛮族初期ステータス

体力15 知力 7

頑強13 筋力15

技量 9 魔力11

信仰 8 運 11

ソウルレベル9

武器

クラブ

クラブ

ウッドシールド

魔法なし

奇跡なし

何故かダブルクラブ、意味無い（笑）

しかも初期防具が無いから、裸です（笑）下着は有るけどね♪  
だけど、呼び方は裸（笑）

性別を男性にしたのなら、ファランクスを倒さないと裸のままです（女性専用防具は、途中で拾える）

## 14、北騎士

休憩を終えたら、鉄球に落とされた階段まで進み、今度は、鉄球が転がってきたら直ぐに逃げられる姿勢を取りながら登り初めた。しかし、鉄球は先程の1個で玉切れだった様で、ゆっくり歩いて近づいたが、こちらに気が付いていない様に止まっていた。

兵士が止まって待っていた？ から、身体が半分上の階に出る事が出来た。

かなり近づいたら、やっと兵士も走りかかって来たから、何時もどうり盾を構えて兵士の攻撃を待った。

兵士が目の前に来たとき、何か嫌な感じがしたが、今更下がつても兵士の攻撃を避けれない所まで来ていたから、兵士の攻撃を何時もどうり受けた。

兵士の攻撃自体は何時もどうり弾けたが、その直後に右肩に矢が刺さった。

(ぐ！ ……何処だ？ 弓兵は？)

弓兵の場所は直ぐに分からなかったから、正面の兵士から目をそらさない様にしながら後ろに下がった。

痛みはあるものの、右腕の動き自体は邪魔されていない。

目の前の兵士から逃げられるなら、倒すのは治療後にして、無理なら痛みを無視して気合いで腕を振る事に決めた。

階段を後ろ向きに下がるのは大変難しいから、兵士に簡単に追い付かれて、また攻撃をしてきた。

その攻撃をまた弾いたら、兵士を完全に無視して一気に来た道に戻った。

（またなく！ 直ぐに戻るから待ってろよ）

足音を気にせずに階段を下り、さらに下まで全力で逃げたら、盾を構えて十秒程待った。

兵士が追って来なかったから、逃げ切れたと判断して自己の治療にかかった。

（あゝいてえなく。火炎ビン兵士ばかりだったから、弓兵の事をスッカリ忘れてたよ）

治療後、腕を回したりして、多少痛みが残っているものの、戦闘には支障がないのを確認したら、一応安全の為に歩きながら先に進んだ。

階段を見上げて先を見たら、兵士が初期位置に戻っており、また戦闘中に矢を射たれたら嫌だから、階段を登りきらずに斧の柄で壁を叩いて音を出してみた。

音に気が付いたのか、ノコノコと兵士がこちらに向かって来てくれたので、階段上とは言えど、1対1だったから軽く倒して、階段上に倒れているのは邪魔だから、下に蹴り落としておいた。

その時、兵士が無事な盾を落としたから、レザーシールドを仕舞い、代わりに兵卒の盾（まん丸な鉄製の盾）を着けた。

（ラッキー。ちと重いがこっちの方が良いだろ）

先程の矢の刺さり方から、弓兵が後ろにいるだろうと分かったから、上に出たら直ぐに後ろに振り向いた。

予想どおり、弓兵が方膝をついてクロスボウを構えていた。

弓兵に向かって走りながら矢を弾き落とし、勢いをそのまま斧に乘せて降り下ろした。

とりあえずで弓兵を倒した後に周りを見渡してみたら、何も無ければ広いのだろう道に、所狭しと投石機と石の入った箱が設置されていた。

（うわー、いっぱい有るけど、城下町を狙っている様に見えるんだが、良いのか？）

この投石機の射程が分からないから、もしかしたら城下町には届かないのかもしれないと思い、それなら何処用だろうと城壁から下を覗いてみた。

（んー……、城下町の手前で狙う価値があるのは……デモンがいた橋だな）

橋の端に守りを固めて、橋の上に来た敵の頭上に、石がガンガン降ってくるのを想像してみた。

（こええー、もしも本当ならホント怖いな）

実際に動かして確認する事は出来ないし、動かしても仕方ないの  
で、無視して先に進み始めた。

投石機を三個抜かしたら、進行方向にいた弓兵が矢を射ってきた



から、投石機を壁にして一回回避。

弓兵は壁を背にして矢をドンドン射って来ていて、その音に気が付いたのか、弓兵の横にある部屋の出入口から槍兵が出てきた。

槍兵はこちらに気が付いたのか、槍と盾を構えずに走ってきた。

走って来るならまずは槍兵から倒す事にして、投石機の影に隠れたまま盾を構えて待った。

未だに、しつこく弓兵が矢を射っている音が周りに響いていた。

槍兵は、槍が届く範囲まで近付くと、盾を構えながら槍を突いてきたが、槍を盾で受けたら簡単に体勢を崩したので、槍兵に一步近づいて斧を振った。

斧を降り下ろした後は、何時道理斧を振り上げたのだが、槍兵は、その斧を盾で受け流しながら槍で突いてきた。

なんとか腰をひねって直撃は避けたが、皮一枚と言わず、軽くだが肉も斬られた。

反射的に左手が斬られた脇腹に行きかけたが、槍兵がもう一度突いてきたので、槍の軌道上に盾を置いた。

盾を貫けなかった槍兵は、また隙が出来たので斧を一撃食らわせて、今度は欲張らずに1回で止めて、盾を構えながら後ろに下がった。

槍兵の頭上の何とかバーに目を向けて、色の割合から後1撃で倒せるだろうと思ったから、治療は槍兵を倒した後にしようと思つた。下がるのを止めた。

盾を構えて槍兵が来るのを待ったのだが、槍兵もこちらの真似をする様に、盾を構えながらゆっくり下がったと思つたら、盾を下げて腰の辺りに手を伸ばした。

それを見たから、火炎ビンが来るのかと思つて身構えたのだが、槍兵は三日月草に見える物を取り出して食べた。

（なに！？ 回復したのか？ ちょっと待て！）

槍兵はあからさまに隙だらけだったが、お互いに下がった為に斧が届く筈もなく、バーが少し回復するのを見ているしか出来なかった。

多分、三日月草である物を食べた槍兵を見て、自分も食べたいと思つたが、槍兵が盾を構えながら近付いて来ているので、仕方なく迎撃体勢に入った。

相変わらず、弓兵は無駄弾を射ち続けていた。

矢が跳ね返る音を聞きながら、槍兵のガード突きを盾で押し返して、一撃を入れた後は、今度は三日月草を食わせまいと、目の前で盾を構えて待った。

槍兵は先程の様に後ろに下がり、腰に手を当てたから、また、三日月草を食べるつもりだと判断したので、盾を下げて斧を振り上げた。

槍兵は、その一撃で力尽きたから弓兵のほうに向いて、弓兵が無駄弾を射ったのを合図にして走って近づき、両手に持ち変えた斧を振り下ろして、止めはそのまま振り上げた斧で決まった。

緊張のせいか痛みが麻痺っていた様で、今更槍で削られた腹が痛みを訴えてきたので、三日月草を食べた。

傷口じたいは簡単に塞がったが、痛みも一緒に消えた訳ではないので、傷口が有った場所を撫でながら、槍兵が出てきた部屋に入ってみた。

部屋に灯りはなかったが、真四角の部屋は狭く、ここと左斜めにある出入口から明かりが差し込んでいたから、部屋の中はなかなか明るかった。

部屋の中には二人掛けのテーブル二つと、それぞれに椅子が二つずつあって、テーブルの位置は入口から見て左手前の角と、右斜め前の角に配置されていた。

中に居たのは槍兵だけだった様で、小部屋には誰もいなかった。

特に何も無かった小部屋を進み、もう1つの入口から外に出たら、人が二人並ぶのが限界の細長い橋が在った。

橋の向こう岸の手前には槍騎士がいて、何故か、両目から真っ赤な光りが溢れ出していた。

元々隙間の少ないヘルムを被っていたから、目が見えないのは普通なのが、あの光は両目が発光している様に見えた。

(……何だ? あれは? 両目が燃えていると言っても言うのか? 人間、だよな?)

両目の部分こそ異常だが、そこ以外は人にしか見えない、相変わらぬフル・プレート騎士。

左手に丸みをおびた盾と、右手には槍の刃の根元に返しが付いた十字槍に見えるが、横のはあくまで返しだから、刃はない。

槍騎士は、この槍が有利な細道でじっと敵を待つ気だろうから、盾を構えて警戒しながら近付いてみた。

先程の、槍兵との戦闘を思いだしながら戦う事にした。

剣と違い、槍は使った事も、槍使いと戦った事も無かったから先程の様に戦って、無理なら直ぐ逃げようと心に決めた。

ある程度近付いたら、槍騎士は腰を落とし、盾を構え、槍を水平に構えて突撃してきた。

槍騎士の槍を盾で受けたら腕に痛みが走ったが、槍騎士は兵士と同じ様に体勢を崩したから、一撃を入れて盾を構えて次を待った。

また槍騎士は突撃してきたので、先程の様に盾で受けたのだが、今度はこちらの左手が吹き飛ばされた。

（な！？ ヤバイ！）

左手が痺れ、転けない様に踏ん張ったので、隙だらけになった腹に槍が突かれた。

（やばいやばいやバイヤバイ！）

腹への一撃はどう見ても致命傷だが、ボーレタリアの魔法草の三

日月草なら何とかなるかも知れない。

だが、そんな時間は槍騎士が許さなかった。

腹から素早く槍を抜いた槍騎士は、右手を大きく振りかぶって渾身の力を込めて、槍を突いてきた。

腹を刺されてパニックになっていたから、槍を動かない左手の盾で受けようとしたのだが、左手は上がらず、何の障害も無く槍がもう一度突き刺さった。

槍の衝撃で体がくの字に曲がり、両足が浮き上がる程の一撃だったのに、槍に付いた返しの力で必要以上に刺さらなかった。

吹き飛ばされて腹を見たら、大量の血と共に、ソウルが漏れていた。

（これは……終わったか）

槍騎士はまた突撃してきていたが、すでに全身からもソウルが抜けていつているのが分かった。

体にいくら力を込めても動かず、すでに倒れているのに、槍騎士はとどめとばかりに胸を狙ってきた。

槍を胸に受けたが痛みを感じず、暗転し始めた視界には、所定位置に戻る槍騎士が映っていた。

気が付いたら要石の前に立っていた。

体を見下ろしたら、出来れば見慣れなくなかった、ソウル体になっているのが分かった。

（これで生身で死んだのは、二回になる訳だな）

馬鹿は死んでも治らない。っと言う言葉が何故か浮かんだから、苦笑を浮かべつつ、本当に兵士達の配置が同じなのかを1人ずつ確認しながら、同じ道を進み始めた。

ただ今、同じ道を五回目です。

何度も何度も槍騎士に殺されているので、ここに来るまでにいる兵士達の配置は、完璧に覚えてしまった。

毎回同じ配置に、ほとんど同じ動きをするから、回を重ねる事に、こっちの動きもパターン可されてきた。

お陰で？ 三日月草もどんどん貯まり、また槍騎士の所の手前の部屋にあった、今まで貯まったソウルを回収して、見慣れない自分の死体を視界から外し、槍騎士にまた挑んでみたが、またあっさり返り討ちにあった。

こうやって、ソウル体で何度も戦ったから、ソウル体の欠点がよく分かった。

ソウル体の体力は生身と比べ低い。

生身の時は、槍騎士の一撃で致命傷にはなったものの死にはしなかったが、ソウル体だと槍騎士の一撃を受けたら体に力が入らなくなり、次を喰らうまでもなくソウルが拡散してしまった。

原理は解らないが、魔術師ではないのだから、大事なのは原因より結果だ。

今の所分かっているソウル体の利点は、足音などが鳴らない所だろう。

残念ながら、それが生かされてはいないが、いつか役に立ったら良いなと思いながら、槍騎士の一撃で倒されていた。

も・う・い・や・だ！

もう、何回あの騎士に殺されたのか分からん。  
ほとんどが瞬殺されているから、対槍騎士の経験値など全然貯まらない。

今は、槍騎士の手前の部屋にいて、イメージトレーニングをしているのだが、何度も何度も殺されたからか、負けるイメージしか浮かばない。

(……ふう、こっちは後回しにするか、このまま繰り返していたら精神的に死にそうだ)

槍騎士を倒すのを諦めて道を戻り、途中に倒れていた槍兵を八つ当たりに蹴って、鉄球階段までついた。

いつも鉄球階段を登ったら、後ろにいる弓兵を倒して、そのまま奥に進んでいたのだが、実は正面にも道があった。

鉄球階段を登ったら、目の前に投石機が道を塞いでいるから、回り込んで向こう側に着くと、何故か両目に青い光りを宿した直剣騎士がいた。

（今度は青か……目が光るのが騎士の流行なのか！？ それとも強くなったら光る物なのか！？）

何時か、正気を保っている騎士に出会ったら聞くことにして、直剣騎士の相手をする事にした。

何時もどうり盾を構えて待った。

騎士は盾を構えながら近付いてきて、ゆっくりと右手に持っていた直剣を振り上げて斬りかかってきた。

直剣は盾に当たったがそのまま振り切り、直ぐに直剣を引いたら真っ直ぐ突いてきたから、それを盾で受け流した。

その後、何故か格好つける様に空気を斬り、大きく振りかぶって直剣を振り下ろした。

騎士の一連の動作が砦？ の直剣騎士と同じなのが確認出来たので、パリィを狙ってみる事にした。

振り下ろし、突き、そして大きく振りかぶったから、そこを狙って左手の盾で相手の右腕を弾く。

あっさりと出来た隙だらけの胴体に、渾身の力を込めて斧をぶつけて、騎士を押し倒した。

あお向けに倒れた直剣騎士の頭上には、真っ黒に染まった何とかバーがあり、騎士の両目から青い光りが消えた。



(弱い……弱いぞ)

何故か怒りを感じる。

(あっちの赤いのと比べて)

「弱いぞ……！」

俺の魂の叫びは大きく響いたが、幸いな事に近くには誰も居なかった様だった。

## 14、北騎士（後書き）

北騎士ですね。

こいつらの直剣は北騎士の剣って名前だが、何が北なんでしょね？

ここが北門だから北騎士？ それとも、ボーレタリア自体が大陸の北にあるから北騎士？

少なくとも俺はその説明を見た事が無いですな。

無いなら想像で埋めてしまえ！ いざ行かん！ フロム脳〜〜！

## 15、暗い左の塔（前書き）

魔法の一つ

—火線—

標準的な魔法。

火線を放つ。

火線は、対象に命中すると爆発し、炎のダメージを与える。

市井の魔術師が、最初に学ぶ魔法だとされる。

消費MP 9

魔法記憶領域 1

→に書いた様に、魔術師の基本の様です。

生まれ—魔術師は、最初から覚えてますしね。

爆発してダメージを与える、と有りますが、範囲魔法ではありません。  
せん。

生まれが魔術師ではなくても、魔術師スタイルで行くなら、当分  
は外せない魔法のハズです。

これの上位魔法の様なやつを手に入れるのは、初めての人は何時

間かかるやら……何十回死ぬのやら……。

## 15、暗い左の塔

直剣騎士を倒したら、周りの道を確認してみた。

このまま道なりに進めば、部屋の出入口が見える。

目の前には、今の道から見て、横道になる所に霧壁がある。

霧壁があつたからソウル文字を探したのだが、珍しく一文字も無かつた。

（ふむ、霧壁は後回しにして、あっちに行ってみるか）

誰もいない道を歩き、入口についた。

向こうと違い中は真っ暗で、灯りは少なく、文字を読むのは困難なくらいだった。

ふと足下に目を向けたら、「初心者なら先にここを攻略しろ」と、ソウル文字があつた。

（初心者？ そのままの意味なら初めて来た人、または慣れていない人……初心者って何の初心者なんだ？）

また、意味の解らないソウル文字を見付けたから頭を悩ましたのだが、答えが出るハズがないと早々に切り上げた。

中に入る前に不意打ちを警戒して、入口の壁を斧の柄で叩いて、しばらく待ってみた。

カーンと音が響いた後は、とても静かだったから、近くに動いて

いる者がいない様だ。

それでも、入口に不意討ちの為に待っている奴が居るかも知れないので、左手の盾を左側からの不意討ち対策に構え、中に入り素早く右側を見た。

誰もいないと判断したら、素早く左側に向き直り、無理な姿勢で構えていた盾をしっかりと構えた。

初めての場所だし、警戒したのだが、今回は誰も居なかった。

（ふう。敵は居ないっか、しかし、相変わらず整理されていないな）

中には、投石機の石が箱詰めされていて、少しも整理されずに大量に置いてあった。

一応中を歩き回って見たら、火炎ビンも置いてあったから頂いて、ふと、投石機の石も何処かで使えないかと思ったので、ソウル倉庫に仕舞おうとした。

しかし、どうやら流石に重量オーバーの様で、箱ごと入れようとしたら入らなかった。

（とうとう来たか、重量オーバー。箱ごとは無茶だったか）

それならと、全部は諦めて三個だけ貰っておいた。

木の床を静かに歩き回った結果、下行きの階段を見付けた。ついでに、階段の手前にソウル文字も見付けた。

（暗いと目立つな、ソウル文字）

赤く輝くソウル文字は「この先、足下に注意しろ」とあった。

(……足下ね。足場が悪いって事かな?)

他に進める道も無い事だし、足下に注意しながら階段を降り始めた。

階段を降りて、さっきまでいた床が見えなくなったら、平らな所に着いた。

しかし、次の階に着いた訳ではなく、ただ幅がそのまま平らになっただけだった。

道は建物の内側の壁沿いであって、時計回りに進めるが、ずっと階段ではなく、平坦な道を織り交ぜつつ少しずつ降りていける様だ。

狭い道に手摺はなく、道の内側は、落ちたら助かりそうにない吹き抜けになっていた。

(この建物を作った奴は手摺が嫌いなのか? 安全対策ゼロなのか!? この狭い道の登り降りをしてみたら、直ぐに危険だと子供でも分かると思うんだが……)

想像してみたのは、上から来た人と、下から来た人が交差するとき……

二人共、鎧を着込んでいるだろうし、体型は普通だとしても道はギリギリ。

交差するときお互いの腕が当たったら……「あ、悪い」で済むのは壁側の奴だけで、内側の奴は「危ねえだろ! 殺す気か!」

で済めば良い方だ。

最悪「そんなこと」で落下死だ。

（この建物が立って何年経っているか知らないが、誰も何とかしなかったって事か？）

不思議だ、と色々考えながら暗い道を進んでいたら、奴隷兵（燃え剣）が膝より少し高いくらいの樽に引っ掛かっていた。

（いやいやいや、何故引っ掛かる？ 乗り越えろよ！ もしくは樽を退かせば良いだろ！？ 隙間いっぱい在るんだから！）

奴隷兵は、樽二つに道を遮られていて、こっちに来たそうに足踏みしていた。

一応盾を構えながら近付いたら、奴隷兵は樽を壊す事にしたのか、剣を振り上げた。

奴隷兵の剣が樽に突き刺さった瞬間に、爆音と炎が近くの者を飲み込んだ。

強い衝撃を受けて後方に吹き飛ばされたのに、何時まで経っても背中には衝撃が来なかった。

代わりに風を感じた。

（ああ、これは……内側に落ちたのか）

天井が凄い勢いで離れていく。死ぬのは確定だろうから、せめて痛くなければ良いな、と考えている内に地面に激突した。



久しぶりの落下死を経験したら、いつの間にか要石のに立っていた。

（痛くなかったのは幸いだが、お陰で？ 落下地点の記憶がないな）

もしかしたら、ソウル体は痛覚とかを無くせるのか？ と考えた  
が、実験の為に痛い思いはしたくないから、攻撃を食らいそうにな  
ったら試してみる事にした。

また最初からか。いい加減、奴隷兵達を全滅させて進むのは疲れた。

しかし、広い場所は簡単に横をすり抜けて無視出来たが、狭い所ですり抜けられなくて引っ掛かった時に、後ろから追いついて来た奴隷兵達に袋にされた事がある。

それ以降は、安全の為に手前からゆっくり全滅させている。

赤目騎士のせいでこの辺りの道は慣れてしまったので、ほとんど怪我もせずに、霧壁を無視した先の暗い建物に着いた。

（さて、ここからは慎重に行くかな）

階段を降りる時に、足下のソウル文字に目を向けたら「この先、落下に注意しろ」と、書いてあった。

（……あれ？ 「足下に注意しろ」じゃ、なかったっけ？）

近くの床を見てみたが、何処にも「足下に注意しろ」は無かった。

（……どういう事だ？ 「足下に」って書いた勇者が「落下に」

に書き直したのか？ ……直剣なら知ってるのかな？ いやいや、まずは自分で考えねば、戦場で最初に死ぬのは考え無しらしいしな）

何時まで、グダグダと仮説を立てては自分で却下したりしながら、階段の手前でじっと止まっていた。

（は！ っと閃く様な仮説が立たないな、これもしばらくしたら情報も溜まるだろうし、後でもう一度考えるか）

ドンドン後回しの事案が増えてきたが、後回しと決めたからには頭の端に追いやって、次にふと思いつくまでは思考に現れない様にした。

やっと奴隷兵（燃え剣）が樽に引っ掛かっている所に戻ってきた。

（……今更だが、樽とかの“物”も元に戻っているな）

樽から少し離れた所で奴隷兵（燃え剣）を観察していたら、奴隷兵の後ろからもう一人奴隷兵（燃え剣）が走ってきて、樽に己の剣（燃えてます）で斬りつけた。

すると、樽に火薬でも入っているのか樽が爆発して、近くに居た奴隷兵（燃え剣）の二人が火に包まれてそのまま動かなくなった。

（あゝなるほど。さっきはこれに捲き込まれたのか）

怖い怖いって呟きながら、道を歩きだした。

四角建物の隅から隅へと、階段や平坦な道を使いながら少しづつ降りていたら、やっと外に出られる穴があった。

今まで窓の1つすら無かったから、外からの光りがかなり眩しかった。

まだ一番下には着いていなかったが、明かりに誘われて外に出てみたら、木製のベランダは、珍しい事に立派な手摺が着いていた。

（おお！ 手摺だ！ とりあえず手摺の存在は知っていたんだな！）

四角にちゃんと生成された角材を、拳一個分の隙間を開けて等間隔に並べて、高さは胸まである上には、一周り大きい角材がしっかりと組まれている手摺は、試しに揺さぶってみてもびくともしなかった。

（うん、丈夫だな。だが、これでますます内側に手摺が無いのが気になる所だな）

手摺1つに興奮していたら、暗がりから突然飛び出して来た奴隷兵に背中を斬られた。

（いてえ！ 手摺に気を捕られ過ぎたか）

即座にベランダの奥にローリングしたら、何の用途か分からない鎖に当たり、鎖りは体当たりに耐えれずに切れた。

鎖は建物の壁に取り付けてあって、そこから伸びた鎖は、手摺を越えて下に伸びて何かを吊るしてあったのだろう、鎖が切れた音の後に何かが落ちる音がした。

今すぐ下を覗いてみたかったが、奴隷兵の手前自重して、何故か誰いない所を斬っている奴隷兵の背後を取り、おもいきりぶちのめした。

奴隷兵は手摺に激しくぶつかった後、ズルズルと床に倒れた。

一応手摺を見てみたが、とても丈夫な様で、あの程度ではびくともしていなかった。

下を覗いてみたら人が吊るして在った様で、真っ黒な服を着た人が下に落ちていて、もう一本の鎖にも人が、いや、死体が吊るして在ったから、鎖を斬っておいた。

今更だが視線を上げたら、正面門と言えば良いのか、開け方不明のでかい門の前が見えた。

（ほほ。と言う事は、ここは見張りか弓兵、又は両方の良い場所だな）

自分の位置を考えたら門から見て

―左―

小型の門が閉まっている。の門がこの建物の入口だろう。

（小型の門が内側から開いたら、近道が出来そうだな……と言うか、開かなかったら行き止まりになるんじゃないのか？）

行ってみなければ話にならないから、又暗い建物を下り始めた。

少し下りたら階段が角から角では無く、Ｕターンになっていて、

部屋の広さが建物の強度の為なのか狭くなっていた。

道1つ分狭くなったが、元々部屋いっぱい使った道では無かったから道幅自体はそのまま、曲がる度に部屋が狭くなるから下が近いのを感じた。

下を覗いたら大量の奴隷兵（燃え剣）と樽（多分火薬入り）がいっぱい在った。

階段を降りて行ったら、樽の前にたむろしていた奴隷兵二人が走ってきて、二人で争う様に同時にジャンプ斬りを仕掛けて来た。

その間にも、二人の奴隷兵に引かれたのか、残り五人の奴隷兵も我先にと走って来ていた。

最初の二人の剣を盾で弾いて斧を1振りしたら、続々と奴隷兵達が飛んで来て斬り燃やされた。

一撃食らった後は直ぐに盾を構えたのだが、奴隷兵達に連続で襲われたから受けきれず、逃げる事も出来ずに斬り（焼き？）殺された。

あっさり要石に戻されて……

（うおーい！ あんなに大量に來られたらどうにか出来るもんか！）

あれを突破するにはどうしたら良いか考えながら、何度も辿った道を気楽に歩いた。

簡単に暗い塔左（仮）に着いて、奴隷兵二人が自爆するのをアホを見る目で眺めて、前回背後を奇襲してきた奴隷兵を、怨みを込め

て下に落としてみた。

自分が死んだ時に落とすソウルを回収して、上から奴隷兵達の配置と地形を確認してみた。

初めに樽の山の前に二人がいて、そこをUターンしたら又樽の山が有って三人、そして一番下の入口らしき所に、両手両足を使わないと動きそうにないレバーの前に二人いた。

（さて、どうするか……二人までなら何とかなるが、三人を越えようとヤバイからな）

他に何かないかと良く見てみたら、さっき落下死させた奴隷兵が、道の途中に倒れていた。

（ん？ さっきの奴か……おお！ そうだ！ こっちが上なんだから、危ない物を落とせば良いんだな）

ニヤリと良い笑顔になって、何個も予備が有るんだからやってみる事にした。

まず二つ目の樽山＋奴隷兵三人のいる場所は、Uターンした結果真下に居るので、火炎ビンを投下したら爆破炎上して奴隷兵三人を焼き殺せた。

そんな事をしていたら最初の二人が走って来たので、ソウルの中から投石機の石を出して、両手で勢いを付けて投げつけた。

残念ながら1人にしか当たらなかったが、当たった1人は階段を転がり落ちたので、1人で突っ込んで来た奴隷兵を軽く斬り伏せて、もう1人に素早くとどめをさした。

一息入れる暇もなく、最後の二人が近付いて来たので、二歩下が  
り、火炎ビンを取り出して最初の樽山に狙いを付けて、奴隷兵が近  
くに来たら樽山に火炎ビンをぶつけて爆発させた。

（よし！ 上手く行ったな。樽が空だったらどうしようかと思っ  
ていたが、火薬入りで良かった）

残念ながら、最後の二人の内1人しか爆発に巻き込めなかったが、  
1人ならと遊ぶ事にして、剣を振り上げた奴隷兵に、パリイを簡単  
に決めて一撃で叩きのめした。

（ふう、終了だな。もう居ないよな？）

完全に気を抜く前に、上からは見えなかった脇道か何かがないか  
を調べて、その後に奴隷兵から戦利品を頂いた。

一番下に着いて、レバーと小型の門を前にして。

（さって、このデカイレバーは動かして良い物だよな？ 罠じゃ  
ないよね？）

上を見る……何かが降ってくる事は無いと思いたい。死ぬる。

周りの壁……崩れるなんて事は流石に無いだろ。崩れたら建物ご  
とになりそうだし。

目の前の小型の門……普通に考えたら、これが開くと思って良い  
はず！ ん？ 良く見たら二重扉だ。

二重扉の配置は、建物側の壁に合わせた一枚と、外側の壁に合わ  
せた一枚になっていた。

そのお陰で、扉と扉の間には二メートル位の幅があり、死んだから閉じ込められたのか、閉じ込められたから死んだのか判らない死体が在った。

死体は別に良い。扉に潰されてグロテスクになっている訳では無いし、問題は、死体の手の辺りが光を発している事だ。

（戦士のソウル……では無いな。光り方が違う。）

戦士のソウルは身体を中心にまとわりついていたが、目の前の光りは手を中心に光っていた。

（手に何か有るのか？ ここからでは良く分からないな）

うーんと考えていたら、は！ っと気が付いた。

（待て！ まずはレバーだ！ 忘れてた。門が開かない事には確認のしようがない）

気になる事が増えたから、勇気を出してとっとレバーを引いた。

ガコン！ という音と共に、目の前の門が上に上がって開きだした。

（ふう、罠は無い様だな、良し良し。調べるぜ）

死体の光っている手を視てみたら指輪をしていた。

おそらく、これを中心に光っていると思うので外したら、光が指輪と一緒に着いて来た、と思ったら光りはソウルとなって勝手に身



体に吸収された。

指輪はもう光ってはいないが、何かが指輪にあるのだろうと思い、しがみつく者の指輪を着けてみた。

（……さて！ 何故俺はこれの名前を知っている！？ どこを見ても初めて見る指輪だ！ しかも、何故こんな怪しい指輪をあっさり着けた！？）

記憶いくら辿っても、指輪を見る機会がほとんど無かったのだから、名前を知っている訳が無い。

だが、確かにこれは「しがみつく者の指輪」だと確信している自分がいる。

この自信がどこから来るのか解らないが、指輪には危険がない、と思う……多分この想いも出所は同じ。解らん。

怖い怖いと思うが、結局着けたまま門を潜り、外に出た。

## 15、暗い左の塔（後書き）

暗い、知らない場所は怖いよね。

最初の頃は、操作ミスで何回落ちたやら（笑）

例）ダッシュボタンとローリングのボタンは同じなので、間違つて穴に向かってローリング（笑）

ローリング回避を覚えてばかりの頃は、穴に向かってつい回避。もちろん死亡（笑）

## 16、十字路（前書き）

職業 8／10

盗賊初期ステータス

体力 10 知力 13

頑強 10 筋力 9

技量 14 魔力 10

信仰 8 運 15

ソウルレベル 9

武器

ダガー

バックラー

ショートボウ

魔法なし

奇跡なし

ミスった……盗賊も弓持ってたよ。ごめんなさい。

盗賊の初期防具は軽くて、毒耐性まであるからかなり便利。重量  
合わせによく着けますな。

盗賊か……ダガーも鍛えたら結構強くなるし、短剣だから鍛える  
時に鉱石が少なくて済みます。

## 16、十字路

暗い建物から外に出たら、早速鎖に縛られていた死体を調べてみた。

片方は真っ黒な服をちゃんと着ていたが、服のいたる所にウジ虫が湧きまわっていて、元々黒だったかは疑問だ。

もう片方は、頭の辺りがさっきの指輪の様に光っていた。

（う、またか。今度は何かな？）

今度光っているのは髪飾りの様だ。

警戒しながらも、無視するのはどうかと思い、丁寧に手に取ってみた。

隣のウジ虫付きと、同じ扱いを受けたとは思えない程に、髪飾りは綺麗だった。

（この綺麗さは違う意味で怖いな）

今度は特に名前が解る訳でもなく「何も」なかったが、不自然な輝きが不気味だった。

何にしろ、拾ったからにはソウルの中に仕舞っておいた。

一応周りを見てみて、ここが開かないでかい門の左である事が確

認出来たので、左の塔を登って霧壁に向かった。

何故かこの霧壁の前には、ソウル文字が1つも無い。

別に、今まで見たソウル文字がすべて役に立った訳ではないが、何も無いのが気になった。

入口に倒れている直剣騎士を横に退けて、霧壁を越えた。

霧壁を越えたら、まずは背後の確認をしてから、周りを見渡した。

霧壁は跡形もなく消えていて、左と正面は壁。右は下りの階段になっていた。

今いる場所は使い道的には曲がり角だが、正確には小さな小部屋みたいな感じかな？

屋根があって、壁があって、出入りが二つある、だが、縦横共に1メートルしかない物を部屋と呼べればだが……

相変わらず階段には手摺が無かったが、もう半分以上諦めている。

何か事情が有って欲しい。が、理由が材料を、お金をけちったとかではない事を祈ろう。

足を踏み外した所で死にはしない（頭から落ちたら流石に死にますな）階段を下り、道なりに進む為にUターンしたら、狭い道の先に、さっきより確実に広い部屋が在った。

部屋の奥には兵士が待機していたが、それよりも目を引いたのは、部屋の入口や、部屋の中に見える大量の火薬樽らしき物だ。

あれがただの空樽なら足場が悪い位だが、火薬樽だと思ったらと思うと、嫌な予感しかない。

（嫌な並び方だが、一本道だしなく。罠だとしたら、さっきの俺の様に火炎ビンを投げるのかな？）

もしも、兵士が何かを投げる姿勢をしたら、何時でも逃げられる様にしながらゆっくり近付いた。

嫌な予想道理に、兵士は顔を伏せる様に頭を下げ、手を腰に伸ばした。

兵士が何かを取り出す前に、急いで後ろに下がったら、右手に火炎ビンを取り出した兵士はすぐに近くの樽に投げつけた。

樽は全て火薬樽だった様で、火炎ビンの一撃で爆破炎上し、次々と隣の樽を飲み込み連鎖爆発した。

（危ねーやはり、か。やると思ったが、これは兵士死んだんじゃね？）

炎上がおさまり、視界が晴れたら、無事な兵士がこちらに向かって来ていた。

（おおー！ 無傷とはな、火薬樽の位置は、考えて置いてあったのだな）

兵士は、ある程度近付いたら、腰から火炎ビンを取り出して投げつけて来た。

元々爆破炎上のせいで逃げ腰だったから、兵士が火炎ビンを投げると思った瞬間に、ついバックステップをしてしまった。

バックステップが悪い訳ではないが、少しも考えずに「つい」と言うのが問題だった。

今回は火炎ビンを綺麗に回避出来たが、もしも、兵士の腕力が高かったら、後ろに下がった位では避けなかった。

なら横なら良いのかと言えば、答えはノーだ。

反射神経が良いのは結構だが、「つい」間違った対応をしてしまえば、その場でアウト（死）になるかも知れないのだから。

……話がそれたな、戻そう。

火炎ビンを投げた兵士は、直剣と盾を片手にさげながら、歩いて近付いて来たら直剣を振りかぶった。

盾に当たった直剣は激しい音を響かせて跳ね上がり、そのせいで腕が上がった兵士の、隙だらけになった体に斧を降り下ろした。

兵士は斬られながら反撃しようとしたが、それを封じる様に倒れるまで斬り続けた。

兵士を倒したら、樽の破片が散らばっている道を進み、部屋に入った。

部屋はまた正面、左側が壁で、右側にしか進める道がなかった。

入口から見て正面の壁までは二メートル弱、左側は三メートル程、右側の出入口までは三十センチとなっていた。

部屋は出入口以外には穴がなく、元は大量の樽が置いて有ったのだろう跡しかなかった。

（派手に燃えたな、樽。）

特に何も無い部屋を出たら頭上には屋根があり、左右には胸の辺りまでの高さの石壁がしっかりと作られていて、落ちる心配は無いだろ。

屋根がかなり高いため、壁や屋根のある場所とは思えない程に、解放感がある道になっていた。

道も広く、二メートル強といった所だ。

近くの考察を終えて正面に目を向けたら、十字路の先に、槍と斧を混ぜた武器を構える兵士がいた。

形状は普通の槍の刃と、穂先の手前に斧の刃を付けて、その斧の裏には鉤爪状の刃を付けた汎用性の高い……が、扱いにくい斧槍を両手で持つ兵士。

道が広いから、斧槍の利点が簡単に生かせる嫌な場所だ。突いてよし。振り回してよし。

斧槍兵に最大の警戒を向けながら、ゆっくりと近付いた。



斧槍兵は、十字路に差し掛かるギリギリ手前で動き始めて、斧槍を掲げながら走って来たから、突きではなく、確実に斧の部分で切り払うつもりだろ。

大きく振りかぶった斧槍を良く見て、軌道を予想して盾を構える。

斧槍を斜めに降り下ろして盾に火花を散らした後は、兵士の横の地面まで突き進み、再び振り回すつもりなのだろ、力を込めているのが見てとれた。

（速いな。振り回すまでは遅いが、武器の軌道がはやい、ちょっと怖いな）

今度は斜め下から振り上げる様に振り回すつもりなのだろう、その斧槍を注視していたら突然痛みが走り、視界が火に包まれた。

（!!!? 何だ!? ヤバイやばい斧槍が来る見えない）

視界が晴れる前に、右腕に斧槍が直撃して、体勢がぐずれた。状況が良く分からないが、この場にとどまるのは危険と判断して、後ろの部屋近くまでローリングで戻った。

急いだせいで息が上がったので、荒い呼吸をしながら斧槍兵の辺りを見ていたら、斧槍兵が走って来ていて、十字路の左側から直剣兵が出てきた。

（さっきの火は直剣兵の火炎ビンか?）

証拠は無いが、かなりの確率でそうだと思うだが、今はそんな事

を考えている場合ではなかった。

今の状態で斧槍の一撃を防ぐ自信はなかったが、他に良い手段が浮かばなかったので、何時も様に盾を構えて斧槍に備えた。

先程の様に、降り下ろして来た斧槍が盾に当たったら、その一撃に耐える事が出来ずに、左腕が後方に吹き飛んだ。

（！ ヤバい、せめて一歩下がらねば！ 動け俺の足！）

斧槍兵が次の、さっき食らった下から切り上げる様な振り回しの構えを見せている中、直剣兵が走って来ていた。

気合いと願いは届かずに、少しも動けなかった体の胴体に斧槍が直撃して、体が左にずれた所を、直剣兵が走る勢いを直剣に乗せて斬り下ろした。

まるで事前に決めていたかの様に、綺麗に連携が決まって、そのまま抵抗らしい抵抗も出来ずに殺られた。

要石の前に立って、左肩を撫でながら……

（痛かった……しかし、ここの兵士達は正気を失っているとは思えない位に、連携が上手いな）

別に痛みが残っている訳では無いが、痛かった記憶があるからか、最後の一撃の位置を撫でるのが癖になっていた。

（本当に視線誘導が上手いな）。左側の兵士に全然気付けなかったよ）

兵士達が集団戦において、高いレベルにいたのだろうと感心して、それでも状況がこうなった原因の、デーモンが何体いるのかが気になった。

（しかし、兵士達と俺の違いは何処なのかね？ 死んだ兵士をデーモンが操っているのなら、俺の死体も操っているだろうしな）

赤目の槍騎士に殺された体は倒れたままだったから、死ねば兵士様になるのでは無いのは確かだろう。

（それとも時間がかかるのか？ 死体の復活に。または、特別な殺し方があるのかね？）

もしもの事を考えて一番やばい事は、直剣が敵に回る事だろう。素手の一撃で殺られた立場としては、勝てる気どころか逃げきる自信もない。

（うん、怖い。ニセ直剣に会ったら、即座に直剣達を頼ろう）

そこまで考えて、今更一番ヤバイ内容に気が付いた。

（ああ！！ そう言えば、初めて会った時直剣達はソウル体だった、つまり、「死んでいた」と言う事になる）

少なくとも直剣は、俺の斧では傷一つ付けなかったのに、何者かに殺された事になる。

（ヤッバイ、流石にそんな相手は直剣達に任せるしかないよね？  
と、とりあえず、ここのデーモン位何とかしないとな）

ここの恐ろしさを再確認して、気持ちを新たに斧槍の所に向かう  
事にした。

左の塔の入口までは何時も道理簡単に着いたが、そう言えば敵が  
居る状態で登るのは初めてだ。

入口でどうするか考えていたら、入口近くにいた奴隷兵が気が付  
いた様で、狭い道を二人が詰まりながら走って来た。

二人だけっと言うより、縦に並んでいたから実質一人づつだった  
ので、軽く斬り倒して、死体を横にやって足場を確保した。

調子に乗って中に入り、中を良く見たら奴隷兵三人が動き出した  
ので、階段を仲良く降りて来ると思っていたら、1人以外は飛  
び降りてきて、あっと言うまに囲まれた。

「……え？」

一瞬思考停止して、つい声を出したのにも気付かずにいる間に、  
階段を降りて来た奴隷兵が剣を振りかざした。

とっさにそれは盾で受けて、少し冷静になった頭が（下がらない  
と危ない）と判断して後ろに下がったが、中途半端に中に入ってい  
たせいで腕が壁に引っ掛かった。

よりによって右腕が引っ掛かったせいで、体が右半身になった所に残りの二人が襲って来たので、仕方なく1歩中に戻って左手の盾で奴隷兵の剣を受けた。

そんな事をしている間に、最初の1人が横から襲って来たので斬り燃やされ、それに続いて残りの二人と一緒に斬られて、そのまま力尽きてしまった。

（あの道危ねえ。道は短いがやってられんな、何時もの道を使  
つとこ）

せっかく出来た近道だが、危ないし、使わなくても進めるので、無視して何時もの道を使って上に行く事にした。

途中、左の塔の入口に有ったロストソウルを回収して、あっさりと斧槍兵の近くに返って来た。

（はてさて？ この辺りのロストソウルは何処だ？）

何時も死んだ時の少し手前に落ちている、ロストソウルが何処にも見当たらない。

ただいま小部屋を越えて、次の火薬樽いっぱい部屋に居るのだが、歩いた事が有るのは後は十字路だけだ。

しかし、ここから見る限りは、何処にもロストソウルは見えない。

（もしかして……回収する前に、もう1度死んだらアウトですか？）

そうだとしたらっと考えたら、頭を抱えて座り込んだ。

（俺の数千ソウル！ カム バック！）

赤目に殺られまくったお陰で貯まった、思い出のソウルが消えて肩を落とした。

しばらく気落ちしていたが、突然ガバツ！と姿勢を正した。

（よし、終了。落ち込んでても仕方ないし、先に進むか）

十字路の敵配置を思い出しながら、十字路に差し掛かった。

今度は左を見ながら十字路に入ったから、左側にいる直剣兵が視界に映った。

直剣兵はすぐに動きださなかったが、正面の斧槍兵は即座に走って来たので、盾を構えて、降り下ろしてきた斧槍を受け流した。

一歩前に進み、武器に力を込めている斧槍兵に斧を振るった。

斧を食らって、斧槍を振る力が抜けた斧槍兵にもう一撃与えたら、安全の為に盾を構えながら後ろに下がった。

そうしたら、斧槍兵の目の前に火炎ビンが着弾して火を放った。

直剣兵の剣を受ける為に下がったのだが、どうやら、近付かずに火炎ビンを投げてきた様で、運良く火炎ビンを避けられた。

（危な！ また火炎ビンか、こいつは）

そのまま後退を続けて、十字路から道に戻り、斧槍兵と直剣兵の両名が見える様にした。

斧槍兵がまた走って来るなか、直剣兵はゆっくりと歩いて来たので、出来るだけ1対1で戦う為に、盾を構えながら後退を続けた。

一気に近付いて来た斧槍兵は、先程の様に斧槍を振り上げて、少しの溜めの後に斜めに降り下ろした。

さっきとまったく同じ軌道を描いたので、簡単に盾で受け流したら、斧槍兵が倒れるまで斧を振るった。

斧槍兵が倒れたので、斧槍兵の後ろにいた直剣兵が見える様になったと同時に、腹に火炎ビンが直撃した。

（あっつ！ またか！ 火炎ビンしつけない！）

火炎ビンを食らったら、追撃防止と火消しの為に後方に転がった。

火が消えたのを確認し、すぐに起き上がって直剣兵の方を見たら、また火炎ビンを投げようとしていたので、盾を構えながら横に避けたら、何故かさっきまで居た場所に火炎ビンが着弾した。

（ん？ ここは下手くそってバカにする所なのか？）

しつこい事に、また火炎ビンを投げようとしたので、同じように盾を構えながら反対に移動したら、またもやさっきまで居た場所に火炎ビンが投げられた。

（んん？ 別に素早く移動した訳じゃないんだがな）

そう言えば最初の不意打ちも、バックステップや、ローリングの様に素早く移動した訳では無く、ゆっくり下がったのだが当たらなかった。

（もしかして、動きの先読みが出来ないのか？）

普通物を投げる時には、相手の位置と動きを考えて当たる様にするのに、この兵士は少しも考えて無い以前に、投げる瞬間に少しの微調整も入れて無い様だ。

今も避けながら考えているのだが、火炎ビンを取り出して投げる動作をした時に、投げつける場所が決定している様に見える。

つまり、相手が後ろに下がっていきようが、横移動しようが関係無く、火炎ビンを取り出した時点からは、目を閉じている様なものだ。

（アホって言うか……子供か！ 前を良く見ろ！）

いい加減アホの相手も疲れたので、火炎ビンを投げようとしたのを見たら、実験も兼ねて直剣兵の背後に走って回った。

するとあっさり背後が取れたので、バックスタップでぶちのめした。



（よし！　ここは終了だな）

やっと近くの敵を全滅出来たので、十字路に行って道を見渡してみた。

まず正面には、少し進んだ所に部屋が有って、奥の壁に樽が積まれているのが見えた。

次に左側は道が短く行き止まりでベランダ？　バルコニー？　名前が分からないが、手すり付きの見渡しの良さそうな場所があった。

最後に右側は、いきなり木の板で作った、立て掛け式の壁がずらりと並んでいて、道を完全に塞いでいた。

（普通に考えたら進める道は正面だけだが、右側も壁さえ壊せば進めるな）

早速壁を破壊する事にしたら、こんな事で愛用の斧が欠けたら嫌なので、斧を腰にぶら下げたら、ソウルの中からさっき拾った大剣バスタードソードを出した。

大剣を両手で持ったら、おもいきり振りかぶって真っ直ぐ木壁に降り下ろした。

初めて振るった大剣は予想以上の威力があって、木壁を二枚破壊しても止まらず、石の床に直撃したから両手が痺れたので、大剣を落としてしまった。

（いってえ、加減が分からないから本気で振ったら行き過ぎた）

しばらくは、痛む手を抱えてじっとしていたが、両手が復活したので大剣を拾おうとしたら、ソウル文字が目の前にあった。

大剣を拾いつつソウル文字を読んでみたら「攻撃するな」って書いてあった。

（……………もしかして、木壁壊したらダメだった？）

残りの木壁は後二枚、もう壊さないのは手遅れな気がしたので、もう一度大剣を振るって木壁を全部破壊した。

木壁の道を越えたら部屋の入口があって、入口にはまた「攻撃するな」のソウル文字があった。

（しつこいな、そんなに攻撃したくなる、攻撃したらいけない物が有るのか？）

部屋に入って中を見渡した。正面は3メートル程。右はすぐに壁。左には2メートル位の距離にある台に奴隷兵が座っていた。

奴隷兵を見つけた瞬間に左手の盾を構えて、右手の大剣を構えようとしたが、斧のつもりで力を込めたので、床から上がらずに地面に剣先が落ちた。

（しまった〜！ 大剣のままだった〜！）

大剣は重くて片手では扱えない、かと言って両手で大剣を持ったら何時もの戦い方が出来ない。

（え〜っと、とりあえず隙を見付けたら大剣を仕舞って斧を手に

しよう)

相手が一人だし、ゆっくり戦おうと考えていたら、奴隷兵に話し掛けられた。

「旦那！ 待ってくださいえ！ こちとら正気ですぜ！」

「……はあ？」

どう見ても、奴隷兵にしか見えない奴に話し掛けられたから、つい気の抜けた声を出してしまった。

「旦那、ソウルと交換で色々譲りますぜえ。まあ品物を見えくだせえよ」

品物を見させてもらったら、兵士の鎧一式や直剣、松脂に火炎ビン、三日月草やクロスボウ用の矢。

………弓用の矢が無い。

矢については諦めて、今あるソウルを全て三日月草と交換してもらった。

(さっきみたいに死んだら無くなるし、ソウルなんて拾い物みたいなものだしな、パツと使ってしまうおう)

「へっへっへ、旦那、またよろしくお願いしますぜえ」

奴隷兵もどき？ の声を、後ろから聞きながら十字路に戻った。

## 16、十字路（後書き）

ゲーム画面の確認をしなくても、結構書けるもんですな。  
最近まったくデモンズやってないよ（笑）

早く進みたい気持ちがあるが、細かく書き始めたら止まらず、文字数の割にはビーの進行スピードがのれえ。

竿状兵は違和感いっぱいだったから、斧槍兵にしたぜ！

## 17、広場（前書き）

武器は使ってなんぼ？ 集めてなんぼ？

―バトルアクス―

標準的な斧

攻撃属性「標準」となる、汎用性の高い武器。  
多くの対象に、安定して効果を発揮する。

また、しっかりと振り切って命中させることで、通常よりも高いダメージを与える（最適打撃）

種類―斧

攻撃属性―標準

物理攻撃力―80

魔法攻撃力―0

炎攻撃力―0

付加ボーナス

筋力D 技量E

魔力／ 信仰／

特殊効果―なし

カット率

物理 魔法

55.0／10.0

受け能力―40

必要能力

筋力11 技量0

魔力0 信仰0

耐久度―220

重量―2.5

さて、これこそがビー愛用の通称斧です。

持ち手は真っ直ぐで、斧の刃が左右にある、両刃の片手斧ですね。

軽いから、戦士なら片手で簡単に扱えますな。

何が説明いるかな……うん、上から適当に説明します。

攻撃属性の斬、打、突の三属性には、耐性や弱点が敵によってあるので、出来る限り敵によって変えた方がいいな。

最後の標準は、耐性や弱点が無い、いわゆる無属性って言えば分かり安いかな？

んじゃ次行こ。

付加ボーナスが一番上がSで、ABCとなるにつれてプラス値が下がっていきます。

例えば言えばSなら+180だが、Aなら+90って感じかな。

ああそだ、／はプラス無しです。そのステータスが99でも10でも意味ないです。

次は……カット率か、カット率は武器でガードした時の、ダメージ軽減率です。

上のを参考に言いますと、物理はダメージ55%カット（100食らう所を45にする）魔法は10%カット（100食らう所を90にする）

ん〜と、受け能力やな。こいつわな〜ガードした時のスタミナの消費を、どれだけ押さえられるかっちゅう数字やねん。

これがたこ〜なるとな、連続では三回しか盾受けがでけへんかった所が、五回でも十回でも出来るようになるんやで〜。

さあ、次行くで。

必要能力は、読んで字のごとく、ちゃんと扱うのに必要な能力や。これが足らへんと、攻撃力が大幅にマイナスになるんやで。

あ、筋力が足らへんのやったらな、両手持ちなら筋力1.5倍扱いになるから、筋力8でも使えん事はないんやで。がんば！

まだ終わらへんのか、長いわ〜次は耐久度やな。

耐久度は、一振り事に減るわけやないからな、かなりもつで。

ただ〜三割切ったら弱くなるし、耐久度無くなったらエライよわなるから、忘れんように毎回修理した方がええな〜。

やっと最後やな。

重量やな〜。

重量わな、低い方が良いで、うん。これは確実やな。

お陰で重い武器を使う時にな、総重量を下げる為に防具を外す人もおるで、裸隊長みたいにな〜。はっはっは〜。

## 17、広場

十字路に戻ったら、いまだに右手には大剣を持ったままなのに気付いたので、大剣を仕舞って斧を手にした。

（あぶね、さっきは戦闘にならなかったから良かったが、大剣で戦闘なんて嫌だぜ）

片手では満足に扱えない大剣を、いきなり実戦で使える気はしないから、あくまで予備武器としてソウルの中に大事に仕舞っておいた。

一応援軍、伏兵がいないか見渡したが、見晴らしの良い十字路には誰の影もなかった。

ソウルを使いきって無くなる物が消えたが、すでに癖になった警戒をしながら、次の部屋に入った。

部屋には誰も居らず、物は奥に樽が積まれているだけだ。

部屋の正面は樽だけで、右側は壁、左側に次に進める出入口があった。

部屋を見渡して、特に何もなかったから、左側の出入口から外に出てみた。

部屋から出たら正面にとっても高い壁があって、右側に道っとうかちよつとした広場があり、左側には何故か階下に落ちる可能性の



ある、手摺無しの行き止まり？　があった。

（またか……手摺無しって、実はただの手抜きじゃないのか？）

手摺無しの場所から下を覗いて見たら、大体三メートル手前位の高さだろう。落ちても死ぬ心配は無さそうだ。

無いと思うが、もしも今この場で前後を囲まれたら、飛び降りるのも有りかと視野に入れた。

視線を右側に戻して広場？　を良く見てみた。

広場は横幅四メートル、縦幅十メートル位で、広場の奥に直剣兵が立っていた。

広場はここから見て左側にでかい壁が在り、右側には手摺とは言い難いが、落下防止の段差が在った。

珍しく何も置いてない広場はスッキリしているので、兵士が何処にも隠れていることが出来ないと思ったから、直剣兵に真っ直ぐ向かった。

広場の中程に着いたら、正面の直剣兵が動き出して、それに合わす様に何処からか兵士の掛け声が聞こえた。

目の前の直剣兵では無い掛け声が聞こえたので、盾を構えたまま足を止めたら、上から兵士が降ってきた。

目の前に着地音を響かせて兵士が現れて、背後にも着地音がした。すぐに背後を振り返ったら、兵士が出現していた。

（な、んだと？ 挟まれた！？）

上から飛び降りてきた兵士は、二人共右手に両刃の斧、左手には盾を持っていて、盾と斧だけなら俺とまったく同じだった。

斧兵はすぐに襲って来なかったが、直剣兵はすでに目の前まで迫って来ていたから、まず直剣兵の攻撃を盾で受けた。

何時もどおり、直剣兵が盾に弾かれて体勢を崩した辺りで、目の前の斧兵も斧を降り下ろしてきた。

斧兵は盾に斧が当たってもそのまま下まで振り切り、すぐに斧を振り上げてきたから、盾を下げる訳にはいかず、また斧を受け流した。

また正面の斧兵が斧を降り下ろそうとした辺りで、直剣兵も復帰して直剣を構え始めた時、後ろから斧の一撃をまともに食らって、そのまま前後からの斬撃に耐えられずに死亡した。

（うーん……ああいう時に盾はダメだな。斬撃の避ける練習がいるかな？）

さっきの場合どう逃げるか考えながら、久しぶりにゴロゴロごろと連続でローリングをした。

ローリング回避の練習を奴隷兵達でしながら、ゆっくりと何時も道を進んだ。

とりあえず回避、とりあえず回避っと、繰り返して回避と逃亡の練習をしていたからか、意識している間は痛覚を麻痺させれる様になった。

お陰でローリング中の間だけなら、完璧に痛みを消すことが出来た。

回避重視で戦闘をしていたせいで、自分から何回も壁に突撃してしまったが、視界にいる敵の攻撃にかんしては全部避ける自信がついた。

練習しながら進んでいたからかなり時間がかかったが、やっと樽部屋2に着いた。

（さって、やっと帰って来れたよ。今こそ練習の成果を見せる時だな）

少し緊張しながら部屋から顔だけを出して、広場を見たらすぐに顔を引っ込めた。

（……あれ？ 斧兵がすでに下に居るな、練習意味無し？）

練習を思い出して、ガックリと膝が床に着くのを左手で壁を掴んで耐えながら、自分で自分を励ました。

（大丈夫、大丈夫だ！ 多分違う所で役に立つ日がきつと来ると思う）

少し落ち込んだが、斧兵がすでに下に降りているのなら、1人ずつ誘き寄せる事にした。

部屋の広場側の出入口の壁を、斧の柄で叩いて音を出したら、十字路側の出入口まで下がった。

ここからは兵士達の姿が見えないから、足音が聞こえないかと耳を傾けながら、盾を構えて斧兵だけが来るのを待った。

（斧兵か……基本は直剣兵と同じだと思うが、斧を盾で受けても無視して振り切って来たな、さっきは）

殺られた原因の一つである、斧兵は盾受けしても怯まない、を思い出して一回とことん盾で受けてみる事にした。

……もちろん1人だけだったらだ。

（……………あれ？ 何時まで立っても誰も来ない。聞こえなかったのか？）

警戒をしながら、部屋の出入口から広場を覗いて見たら、まったく変わっていない兵士達がいた。

（うわーお、変化なし。聞こえなかったのかな？ 今度は見ながら呼んでみるか）

今度は、入口に立って広場を見ながら壁を叩いた。

そうしたら、手前の斧兵がこっちに歩いて来て、奥の斧兵は振り向いただけで動かず、更に奥にいる直剣兵は無反応だった。

歩いて来ていた斧兵が、武器を掲げて走って来たのを確認したら、部屋の中に引っ込んで斧兵が来るのを待った。

走って来た斧兵は、走る勢いを斧に乗せて振り下ろして来たから、それを盾を構えながら半時計回りに回って回避して、斧を振り下ろして隙だらけになった斧兵に横から斬りつけた。

（うん。知ってる武器は避けやすいな）

そのまま斧を三回、四回、と振り続けたら斧兵が力尽きた。

倒れた斧兵をそのままに、急いで部屋から顔だけ出して広場を覗いてみたら、残りの斧兵と直剣兵は何事も無い様に黙って立っていた。

（予想はしていたが、改めて見ると本当にアホだよな。普通二人一組とかチームを組むもんだよね？）

兵士のアホっぷりに感心しつつ、戦い易さに感謝した。

入口から広場を見ながら、もう1人の斧兵を誘き寄せる為に壁を叩いたが、振り向いただけでこっちに来ないから、一歩近付いてまた壁を叩いた。

そうしたら、次の斧兵がこちらに向かって歩き始めたので、盾を構えながら左の壁に寄って斧兵を待った。

走って来た斧兵を、さっきみたいに仕止めるつもりだったのだが、斧兵はゆっくり歩いて近付いて来て斧を振り上げたから、避けるのは諦めて防御につとめた。

二回、三回と盾でガードしても斧兵は体勢を崩す事は無かったが、疲れたのか、こっちを見ながら後ろに下がり、そのまま俺を中心に時計回りに回り始めた。

盾を下ろしてそれを見ていたら、1／4周を回った辺りで、またアタックを仕掛けて来た。

斧兵の攻撃を盾で黙って受けていたら、今度は二回で止めて後ろに下がり、反対回りをし始めた。

動きはどんなものかと視ていたが、めんどくさくなったので、もう倒す事にした。

斧兵が再び斧を振り下ろして来たのを受け流したら、両手で斧兵の上半身を押したので、後ろに転けない様に、二歩程バランスを取る為に下がって隙だらけになった斧兵に、素早く両手に持ち変えた斧で斬りまくった。

二人目の斧兵も倒したら、広場に残った直剣兵に気楽に近付いて、何時もどうり盾を構えて、何時もどうり体勢を崩した直剣兵を斬り倒した。

広場の先は、ちいさな木の橋が架かっていて、橋の向こうには材木置き場に見える物が右に広がっており、正面左端には上への階段と、ついでに階段の上には奴隷兵が立っていた。

橋を越えたら材木置き場の様な場所に目を向けたが、長さ四、五メートルは有る角材は風雨にさらされていただろうし、流石に武器としては使えないだろうから、すぐに正面の奴隷兵に視線を戻した。

奴隷兵が走り始めたのに合わせて盾を構えたら、突然左肩に上から矢が刺さった。

左肩に矢が刺さったから盾を下ろしてしまったので、奴隷兵のジヤンプ斬りを右にローリングして回避した。

相変わらず、誰も居ない空間を無駄切りしてる奴隷兵の背後に回って、バックスタップ。――背中の中腰を切る様な横切りの後に、肩を押すように斬ってうつ伏せに押し倒した。

奴隷兵を倒したら、念のために一回ローリング回避をしてから上を向いた。

矢の刺さり方から見て、ほぼ真上に弓兵がいるとみて見上げたら、木製の床が広がっていたから、おそらく目の前の階段を登ったら行ける、木製の床の上に弓兵がいるのだろう。

階段は数段も登ったら右に曲がり、そのまま登ったら右に増設された木の足場が在って、左斜め前には、Ｕターンする形になる上行きの階段が在った。

階段を登り切ったら、すぐに盾を構えて振り返った。

弓兵は増設足場の、ここから一番遠い場所で方膝をついて弓を構えていた。

すぐに発射された矢を盾で弾きながら、弓兵に向かって走って近付き、再装填中の弓兵に斧を振り下ろした。

相変わらずの無表情の弓兵は、斧で斬られながらも右手に持っていたクロスボウを向けようとしていたが、クロスボウごと体を斬ら

れて結局何も出来ずに倒れた。

（相変わらずの人形っぷりだな、こいつらは。今のは危なかったよ）

まさか、斬られながらクロスボウを向けようとは思っていなかったが、たまたま切り上げようとした斧の軌道上近くにクロスボウが来たので邪魔が出来た。

弓兵の死を確認したら、腰辺りからクロスボウ用の矢をいただいて、ソウルの中に何時もどうり入れたら、上への階段に向かって歩き始めた。

階段をいざ登ろうと上を見上げたら、階段を登り切った辺りに騎士が待機しているのが見えた。

（うっわ、階段で騎士かよ。めんどくせえな）

戦いにくだろうが仕方ない、と諦めて階段を登った。

階段の中程を越えた辺りで騎士が動き始めたから、盾を構えて前進した。

騎士とは階段が残り数段の所でぶつかり、こちらの様に盾を構えながら近付いていた騎士は、右手の直剣を大きく振りかぶった。

階段の上でやりにくい、しっかり踏ん張って直剣を受け流したら、騎士を無視して階段を一気に下った。

（こっちこゝい、平地でやろうぜ）



背後に何かが壁に当たって跳ね返った音がしたが、無視して平らな所まで行ったら振り返った。

騎士は走らずに、盾を構えながら歩いて向かって来ていた。

階段の下まで来てくれた騎士は、目の前に来たら盾を下げつつ、直剣を振り上げた。

初めは安全の為に観察するつもりだったが、あまりにも隙だらけだったので、直剣を振り上げたのに合わせて騎士に近付いて、振り下ろしてきた直剣を横に弾いたら出来たがら空きの胴に、両手に素早く持ち変えた斧を振り抜いた。

あお向けに倒れた騎士に念のためにとどめを刺したら、最初からずっと欲しかった盾に手をかけたが、残念ながら今回も使い物にならなくなっていた。

（あゝ、ダメかゝ騎士の持っている、直剣も、盾も良い物だろうにな）

名残惜しそうに騎士を見たが、スッパリ諦めて階段を登り始めた。

階段を登り切ったら右側に霧壁があり、左側には木製の増設足場があった、増設足場の奥にいた弓兵が矢を放つ所だった。

弓兵を見た瞬間に盾を構えて横に動いたら、矢は横にそれて壁に当たり、それを確認する前に弓兵に向かってダッシュで近づいて、足場の端っこにいた弓兵を下に蹴り落とした。

弓兵は手足をバタバタさせながら下に落ちたが、落下死はしなか

った様で、起き上がるのが見えた。

（あゝ死ななかつたか。まあいいや、メンドイし無視るかな）

弓兵を無視して振り返り、霧壁近くの地面を見渡してソウル文字を探した。

見つかった文字は「苦しいです評価して下さい」「騎士」「左」が見つかった。

（……どうでもいいな、これらは）

「苦しいです」はただのその時の気持ちで、「騎士」は多分騎士が立っていた場所だろう。最後の「左」は弓兵に注意だと思われる。位置的に。

チマチマ削れた体力を三日月草を食べて回復し、気合いを入れ直したてから霧壁を越えた。

## 17、広場（後書き）

今更だが、クロスボウを持っている兵士を弓兵って言っていますが、正確には弩兵だよな？

弓との違いは色々ありますが、まず大事なのは、弓と比べて弩の矢は太く短いんですよ。お陰で弩の矢は弓に使えず、弓の矢は弩に使えません。

クロスボウの形は知ってますよね？ 一応簡単に言いますと、短弓を横向きにして木の棒に付けた時に十字になるから、‘クロス’ボウです。

弩の良い所は、弓と違って的に当てるのにたいして腕前が必要なんですよ。

お陰で初めての人でも簡単に使えますよ。

ただ、連射は基本的に出来ません。弓と比べて次弾が遅いってかゝ。

もちろん連射出来る弩も作られたらしいですが、複雑になったお陰で故障しやすく、修理も面倒臭くなるから利点の一つである「誰でも簡単に」が消えますので、はやらなかったようです。

銃が現れて少しずつ消えて行きましたが、銃と違って静かですからそこを生かして生き延びたり、矢じゃなくて爆弾つけて飛ばしたりしたらしいです。

しかし、前者は消音機のせいで消えて、後者はグレネードランチ

ヤーのせいでサヨナラしたようです。

ああそうだ、ついによく聞くボウガンですが、これはボウガン社の作ったクロスボウって意味で、ボウガンはいわゆる商品名みたいですよ。

入浴剤をバブと言ったり、洗剤をアタックと言ったりした感じかな？

最後に注意事項です。

以上、上で書いた内容は、何処かで聞いた話し等を、主観100%で書いてますから間違いがある可能性があります。すべてをうのみにしないよう気を付けて下さい。

気になった人は、自分で調べて確認して、確かな知識にしてね。

## 18、橋（前書き）

職業9／10

神殿騎士初期ステータス

体力11 知力 8

頑強13 筋力14

技量12 魔力 6

信仰13 運 7

ソウルレベル4

武器

ハルバード

神のタリスマン

ヒーターシールド

魔法なし

奇跡 回復

竿状武器のハルバードは、一対一でかなり強い。初めて敵として出会ったら、確実にハメ殺されます。

両手持ちが基本。

相手が一人なら、攻撃連打だけで大体いける。

神のタリスマンは奇跡を使う為に必要で、この世界は触媒無しには奇跡（魔法の親戚みたいな物）を使う事は出来ない。

魔法と違い、奇跡は発動に時間が掛かるから、敵がいる所で使うのは難しい。

## 18、橋

霧壁を越えたら、何時も道理に周りの確認をして、安全の確保につとめた。

まず、霧壁はちゃんと消えているので戻る事は可能で、左側はいまだに同じ壁が続いており、右側もしっかりした壁になっていて、誰もいないが道は狭かった。

少しいびつな狭い道には角材が置いてあって、どうやって持ってきたのか不思議で仕方ない長さをしていた。

今まで歩いて来た道を思い出したら、どうすれば四メートルに達している角材を、この辺りまで持って来れるのか解らない。ただ、凄いなゝが限界だ。

狭いが、角材の不思議意外は何もない道を進むと木の壁が正面にあったが、右に通れる隙間が開けてあって、足下に「攻撃しろ」のソウル文字。

（んゝこの辺りで攻撃してどうにかなりそうなのは、目の前の木の壁位だな）

木の壁に近付いて右側を抜けて見たら、壁の向こうには鉄球が何個も収まっていて、それを木の棒三本で動かない様にしてあった。

壁を抜けて正面は、小さな段差だけの見晴らしのとても良い所で、左側に鉄球の皆さん。右にはまっすぐの細道に大量に奴隷兵などが待っていた。

右側の道は下り坂になっている様で、小さな段差がだんだん大きくなっていくのが良く分かる。

細道は横の大きな壁によって完全に影になっているから、どの位敵がいるか分かりにくいですが、少なくとも弓兵が居るのが見えた。

両手を広げられない狭い下り道。入口を塞ぐ木を三本壊せば勝手に出てきそうな鉄球。思考は数秒、決断は一瞬。

（うん。この邪魔な木を壊すかな）

決めたら即座に斧を振り下ろし、すぐにもと来た道に戻って、転がって行く鉄球に手を振りながら見送った。

（いってらっしゃい。頑張ってね）

ゴロゴロ、ガラガラと鉄球達が転がって行くと、道の先から兵士達と思われる叫び声が聞こえたから、直径一メートルはある鉄球達に全員轢かれてくれたのだろう。

一応盾を構えながら細道を歩いたが、細道には多数の奴隷兵と弓兵が動かなくなっていただけで、足の踏み場以外は安全だった。

長い下り坂を抜けたら、少し広さに余裕がある資材置き場？に着いて、そこら辺に鉄球達が転がっていた。

鉄球達の近くには、何故か「いいやつ」と言うソウル文字が書いてあった。

（確かに「いいやつ」かな、この鉄球達は）

資材置き場には何も、誰も、居なかったから鉄球達を避けて先に進み、右に曲がったら数段の登り階段と、その手前にソウル文字があった。

ソウル文字は「左」と言う簡潔な文字と、「この先不意討ちに注意しろ」と言う分かりやすい文字が書いてあったから、階段後に見えるまっすぐと、左に曲がれる道が見えるからその事だろう。

まっすぐの道も、左に曲がる道も三メートルオーバーの広い道なので、右に寄って左の曲がり道を見てみたら、槍兵が二人居るのが分かった。

（槍兵二人かく、どうにかして1人ずつ相手出来ないもんかね）

意識をソウル倉庫に向けてゴソゴソと中身を調べたら、騎士からパチった投擲用のナイフが見つかったから取り出して、1人の槍兵にぶつけるつもりで投げつけた。

もちろん刺さった方が良いが、使った事が物をうまく使える自信はないので、今回は誘きだしさえ出来れば良いと思い、ナイフは回転しながら槍兵に当たった。

当たった槍兵はこちらに向かって走って来たが、アホなもう1人の槍兵は音にでも反応したのか、槍兵にナイフが当たった場所に体ごと向き直ってじっとしていた。

（よし！ 良く分からんが予想以上にアホで助かるよ）



流石に近くで戦ったらもう1人に気付かれると思うから、盾を構えながら後ろに素早く下がった。

槍兵は駆け足で近付いて来るが、槍騎士の様に突撃して来ないので、全力で下がった結果、鉄球達が転がっている場所まで戻ってこれた。

盾を構えずに走って来ていた槍兵は、近くまで来たら突然止まって、盾を構えて槍で突いてきた。

それをアツサリ盾で弾いたら、その隙に何時もどうり攻撃せずに槍兵の横に回り込んで、槍兵がもう1人の所に逃げられない様にした。

槍兵が後ろに下がっても増援が来ない様にしたら、何時もどうりに、槍兵が突いてくる↓盾で弾く↓その隙に斬る↓盾を構え槍を待つ。の単調な繰り返しで槍兵を倒した。

もう1人の槍兵も、近くに誰も居なかったから同じ様に倒した。

近くに敵が居ない様だから、改めて周りを見渡してみた。

T字路の道はまっすぐ進むと、十段超えの階段があるから、ここからは先が見えない。

左側は高い位置にアーチ状の屋根があって、左右には狭い間隔に柱が何本も並んでいるのと相まって、神殿の入口を思わせる形になっていた。

（なあゝんか、ここだけ別空間だな。無駄に立派なこの道だけ。この先に宝物庫でもあるのか？）

どちらに先に行くか考える前に、正面の階段を登って先を見てみたら、長い橋の上に兵士達が大量に待ち構えていた。

（うっわ、めんどくせえ。十人は居るか？）

正面の様子を確認したら階段をくだって、先に誰も居ない立派な道を進む事にした。

立派な道を進むと外への出口があったが、立派な道と違い出口は小さく、外に出てみたら質素な非常階段の様なものがあった。

出口から階段を降りずに、階段の先を見渡してみたら、崖と平原と死体が広がっていた。

（……何か拾い物位なら有るのかな？）

ここから見る限り何も見あたらないから、階段を降りて死体あさりに行ってみた。

近くに来たから分かったが、大量にある死体はすべて黒焦げの焼死体を通り越して白色の焼死体になっていて、その死体達から、戦士のソウル複数、立派な盾、貴重な指輪？ を二つ手に入れた。

立派な盾は、腰を落としてしっかり構えたら正面からは体が完全に隠せる程に大きく、盾の表面は平らではなく少し山なりになっていて、紫色の下地に白色の線が左右に一本ずつ縦に波打つ様に描かれており、盾の外枠は金色のふちにビスの様な物が多数打ち込まれていた。

指輪は鋼色の無骨で丈夫そうなやつが1つで、もう1つは、赤色の丸い判に、たき火の火が消えた時に出る煙りが、白色で書かれている様に見えなくもない絵が入っていた。

（ふむ……盾は重くて、とてもじゃないが扱えないな。指輪は……うん……試しに着けてみるか）

試しに無骨な指輪を着けてみたら、体に何やら違和感が有るので、跳んだり転がったりしてみた。

（何か体が軽い？ 感じがするが、別に筋力が上がった訳ではないな）

試しに立派な盾を持ってみても、使えないもんは使えなかった。

次に赤色印の指輪を着けてみたら、全身が薄い水色の何かに包まれた。

（おお！？ 何かは分からないが、なんかすげえ……触れないけど、なんか涼しいな、本当に何これ？）

体に広がった水色の何かを触ってみたら冷たくて、この指輪を着けたら、周りの温度が一気に下がった様に涼しくなった。

（これは、便利だな。これ1つで暑い夏が涼しい夏に早変わりだな）

しかし、今はそれほど暑い訳ではないから外すか悩んだが、別に大丈夫だろうとアッサリ決めて、左手に無骨な指輪と赤色印の冷房指輪を両方着けてみたら、体に広がっていた水膜？ が消えて、無骨な指輪を着けたのに体が軽くなかった。

（ん？ あれ？ 消えた？ なぜえ？）

目に見えて現れていた指輪の効果が消えたので、焦って無骨な指輪を外してみたら、水膜が帰ってきた。

(……もしかして)

なんとなく予想がついたので、無骨な指輪を着けたり外したりしてみたら、無骨な指輪を着けたら水膜が消えて、外したら現れて、を何回も繰り返した。

(んゝやっぱりかゝ……ついでに逆パターンも確かめておくか)

今度は無骨な指輪を着けたまま、冷房指輪を外してみたら体が軽くなった。

(なるほど……片手に1個以上着けたらお互い邪魔しあうのか、どっちの効果も現れないのか。よし！　　そう言う事なら冷房指輪にしておこう)

体が軽く、は今のところ利点がないが、冷房指輪についてはしつこい火炎ビン対策や、燃える剣対策になるから、冷房指輪を着けておく事にした。

周りをみたら、崖を登るか下るかしない限り、ここは行き止まりの様だから、もう一度死体巡りをして取り忘れないかを確認したら、もと来た道に戻った。

T字路まで戻ったら、一応左右の確認をしてから、左に曲がって階段を登った。

目の前に広がる長い橋は、道の広さを維持しているので広く、下手に突っ込めば囲まれるのが目に見えていた。

（んゝ、1人ずつチマチマ削りたい所だな）

階段を登りきって橋に近付いたら、一番先頭にいた斧兵が1人で突っ込んで来たので、盾を構えて待ち、突撃してきた斧兵を回る様に回避して、横から反撃を許さない連続攻撃で倒したら、道の端に寄せた。

（はいはい、端に寄せてゝっと。足を引っ掛けて、転けたらしゃれにならんからな）

斧兵を端に寄せて、橋に足を一步踏み入れたら、直剣兵とその後ろにいた弓兵二人の合計三人が反応した。

（おっと！？ 弓兵まで動き出しやがった）

走って来る直剣兵に、木壁の後ろから矢を射って来る弓兵達。弓兵対策の為に、盾を構えながら後ろに下がり、弓兵達の第一射を避けたら、矢の当たらない階段の下に向かって走って逃げた。

階段を降りて、下で直剣兵を待っていたら、すぐに現れた直剣兵は足を緩める事もなく、なぎ払う様に斬りかかってきた。

そして、弓兵の援護射撃が届かない場所に1対1になった時点で、直剣兵は敵にはならなかった。

アッサリ倒した直剣兵を、斧兵と同じ様に端に寄せながら、三日月草を頂いた。

（うゝん。弓兵が邪魔で仕方ないな、次に来そうなのは斧槍兵かな）

あまり使う気はなかったのだが、弓の矢数は心許ないので、クロスボウを取り出して斧槍兵に狙いを付けて射ってみた。

斧槍兵は、正面から堂々と矢を射ったのにも関わらず、矢が当たるまで微塵も反応しなかった。

（アホだ、と言うより、どこ見てたんだ？ こいつら視力も下がってないか？）

矢が斧槍兵に当たったら弓兵二人が矢を放ち、武器を振り上げた斧槍兵がこっちに駆けて来た。

それらの動きを見たら、階段下まで素早く降りて、斧槍兵が来るのを待った。

斧槍兵が階段上に来たら、練習と実験をかねて、クロスボウを片手で放ってみた。

矢は斧槍兵の足に当たったのだが、転ける事もなく階段を駆け降りて来たので、クロスボウを仕舞って斧を取り出した。

（うん。片手でも、射つ、だけ、なら行けるな）

近くまで来た斧槍兵が、振り上げていた武器を斜めに降り下ろしたのを盾で受け流し、その隙に斧を肩に食い込まない様に押し切り、下まで振り切った斧を両手に持ち変えて、斧槍兵の腹を横向きにし

た斧でたたき斬った。

その後、倒した斧槍兵を、同じ様に端に寄せたら橋の上を眺めた。

（さって、まだまだ居やがるな。特に弓兵がウザイ）

ここから見る限り、近くに弓兵×2、残り武器不明兵士が5人位見える。

ソウルの中から、また、クロスボウを出して、両手を使って弓を引きながら矢をセットした。

（お前ら弓兵から貰った矢だ。景気良く行くかな）

クロスボウを両手で構えて、次に近い兵士である弓兵に矢を放った。

斧槍兵と同じ様に、当たるまで無反応だったから綺麗に胸の中心に当たったのに、すぐに弓を構えて矢を射ち返して来た。

（まったく、普通即死の位置だと思うんだがな。死ななくても動けんだろ、激痛で）

内心で愚痴をこぼしながら、弓兵の反撃の矢を橋の入口にある柱？ いや壁か？ いやいや、一応橋の一部になるのかな？ に隠れて避けたら矢をまたセットして、矢を射つっと言うのを、近くの弓兵二人が倒れるまで繰り返した。

この撃ち合いで、弓兵の前に有った木壁は、アホな弓兵によって破壊された。

（まさか、アホとはいえ自分で自分達の壁を壊すとはなく）

お蔭で橋の奥が見やすくなり、道も広がった。見やすくなったので、改めて橋上を良くみたら、残りの兵士は、槍兵二人、直剣1人、斧兵1人、他見にくい。っと言う結果になった。

誘きだしの為に、クロスボウをまた出して槍兵に狙いを付けた。

槍兵に矢が当たると、当たった槍兵はこっちに走って来て、残りの周りにいた兵士は、さっきまで槍兵がいた場所に近づく奴と、黙って、体の向きを矢の着弾した辺りに向ける奴の二つに別れた。

槍兵が動き出したが、まだ距離があるので、クロスボウに矢を装填してから仕舞って、斧を出して盾を構えた。

他の兵士が動かなかったから、1人で突っ込んで来た槍兵をアッサリ沈めて、死体を端に寄せた。

もう1人の槍兵も、クロスボウで狙撃して誘きだしたら、斧の数撃で斬り倒した。

次の狙いは、直剣より少しやりにくい斧兵に決めて、矢を当てて挑発したら斧兵と直剣兵の二人がこっちに向かって来た。

幸いな事に斧兵は走って来ていたが、直剣兵は歩いているので、少しもつたないが、矢を射ちまくって斧兵を針ネズミにして倒した。

その間にも、焦る事もなく直剣兵は歩いていたので、クロスボウ



にちゃんと矢を装填してから斧と交換出来た。

準備万端で直剣兵を迎えられたので、簡単に直剣兵を斬りふせれた。

橋をゆっくり兵士を処分しながらだがやっと半分までついて、残りの兵士は橋の最後に弓兵が二人を残すだけになった。

弓兵からボルトを貰い、槍兵から三日月草をいただき、斧兵から……あれ？ 見たことのない斧を拾った。

拾った斧は、今使っている斧の両刃を合わせたより大きな肉厚のある片刃で、片手どころか両手でもまともに扱えないほど重かった。

（はて？ 確かに斧兵が持っていた武器は、俺の持っている斧と同じだったのに、これは何処から出てきた？）

とりあえずは、筋力不足で当分使えない肉厚の斧を、ソウルに仕舞って先に進む事にした。

盾を構えながら弓兵達に一気に近付いたら、敵の近くでも堂々とリロードをした弓兵の背後に回り込んで、背骨を叩き斬る勢いの斧の一撃で1人倒した。

リロードが終わったもう1人が矢を放って来そうだったので、クロスボウに当てる様に盾を構えていたのに、弓兵は気にせず射ったから、矢はほとんど飛ばずに床に落ちた。

目の前で、もう1人もリロードをし始めたので、素早く後ろに回って同じ様に斬り倒した。

近くに動く者がいない様だから、さっさと弓兵からボルトをいただいて、反対側と同じ様に有った階段を下った。

階段を降りて右を見たら、どう見てもすぐに行き止まりの狭い下り階段。正面には室内になる入口。左は入口が有ったと思われる場所が、嚴重に塞がれていた。

（まあ、進むだけなら悩まずまっすぐだが、右の奥に何か見えるな）

右の行き止まりに、何か光りが見えたので階段を降りたら、柵に倒れかかっていた死体から戦士のソウルを手に入れた。

柵にもろくなものは無く、何もない様だから、両手を広げたら壁を触れる狭い場所から、さっさと出ていった。

正面にあった入口から中に入ると、左に狭い進む道が在り、右にデカイレバーが有った。

（レバー？　今回は近くに動きそうな物はないが、何のレバーかな？）

何のレバーかは分からないが、目の前に歯車がいっぱいごちゃごちゃとあるから、さっきのよりデカイ物を動かすのだろうと考えて、駄目なら戻せば良いかと思ったので、レバーを引いてみた。

レバーを引いてみたら、予想どおり目の前の歯車達が動き出して、床が揺れた。

（……うん。何が起こったのかサッパリだな）

先に進み不都合があれば戻る事にして、何かのレバーを引いてみた事を記憶の片隅に置いて先に進んだ。

## 18、橋（後書き）

橋で竜が出ないのは、まあ、何故か初めての時に出なかったからです。これが普通だと思っていたので、二週目はびびったよ。燃えた燃えた（笑）

ビーちゃんなかなか死なないけど、初めての人は死んでも当たり前だからね。十回位死ぬのは普通、普通ってか少ない。

ま、後書きはこの辺にして、続きを書くかな。

## 19、右の暗い塔（前書き）

奇跡の1つ

―回復―

初歩的な奇跡。

術者のHPを回復する。

もっとも分かり易い形での、神の業の体現。

神職の戦士は、この奇跡をたのみ、孤独な旅に出る。

消費MP 30

奇跡記憶領域 1

神職の騎士……つまり神殿騎士のことかな？ 確かに奇跡【回復】を初めから覚えてますな。

大体のゲームで回復魔法がある場合、消費アイテムによる回復と比べて利点が沢山あるから、使わないのは縛りプレイとかでもしない限り回復魔法は必須と言えますが、デモンズでの回復は消費アイテムが基本です。

まあ、理由はまず速さ。回復アイテムによる回復はとても速いが、奇跡は構えて、祈る、と言う時間がかかるので、使う人は趣味人が基本です。大体【回復】を一回使う間に三回、いや、四回くらい回復アイテムを使えるかな。

次に、奇跡【回復】のMP消費の多さかな？ 戦士は多くても100位やろうし、少ない人はもったないからな。 魔導師なら使うか？ と訊かれたら、MPは多いだろうが普通はNO。そんなのに使うMPは無いですな。 攻撃にMPを使っているのに、回復にまでMPを使いたくないね。

そうだね、他にMPの使い道がなかったら、使うかな？

## 19、右の暗い塔

道は狭いが明るい道を進むと、すぐに別れ道に着いた。

左右に別れた道を、盾を構えながら進み左を見たら、すぐ目の前に奴隷兵が待っていた。

奴隷兵は、すでに持ち上げていた剣を降り下ろして来たが、狭い為に盾を構えて警戒しながら進んでいたので、剣は盾に当たり、よろめいた奴隷兵に反撃して倒した。

不意打ちする気だと思われる奴隷兵だったので、しっかりと倒れたのを確認していたら、背後を跳んできた奴隷兵に斬られた。

（いってえ。不意打ちじゃなくて、挟み撃ちだったのか）

背後を斬られたら、すぐに左の奥にローリングして奴隷兵から距離をとったが、奴隷兵は相変わらず無駄斬りしまくっていた。

（本当に、空気、を斬るの好きだな。奴隷兵達は）

何回も誰も居ない所を斬って気がすんだのか、やっとなめてふらふらと近付いて来たら、剣を振り上げ様としたので、奴隷兵の右手を、左手の盾で持ち上げるのを手伝う以上にはねあげてやって、無防備になった胴体に全力のフルスイングを喰らわした。

奴隷兵を倒したら周りを見渡し、耳を澄まし、誰も居ないだろうと判断したら、三日月草を食べて一息ついた。

（あゝいてえな）。痛覚遮断しとこ）

傷は三日月草のお陰で消えたから、それに合わせて痛みも消しておいた。

改めて周りの道を見てみると……天井は高めだが道幅は1人が限界で、お互いに道を譲り合ったらなんとか交差出来るだろう。

左側の道は、荷物が大量に置かれていて道を塞いでいた。右側の道は、少し進むと左への曲がり角だけが見えた。

（左側は……荷物掻き分けて行くのはめんどいな。ってか、進むと左に曲がるのが見えるな）

左側の道に、荷物の奥に左に曲がる道を見付けたから、多分、手前にあった塞がれた入口の裏に着くのだろう。

周辺の地図を頭に思い浮かべて、繋がるだろうと思ったので、素直に右側の道を進んだ。

少し進むと、直ぐに左に曲がり、先を見ると先程と同じ様な距離に、今度は右への曲がり角があった。

曲がり角に近付いて先を覗いたら、暗い部屋に繋がっていたので、どうやら曲がり角ではなく、中への入口だった様だ。

入口から先は暗く、明かりに慣れた目には中の様子がとても見にくかったが、入口正面に槍兵が見えたので、1つ手前の曲がり角まで下がった。

槍兵に見付かったか分からなかったが、どうやらちゃんと見付け



ていた様で、槍兵が後を追って入口から出てきてくれた。

周りは狭いが、槍兵と1対1なら特に困ることはなく、相変わらずの槍弾く、反撃、槍弾く、反撃の単調な攻撃で槍兵を倒した。

（あゝ、死体どうしよ。ずらせるスペースなんて少しも無いしな）

足の踏み場を確保したかったが、まさに1人用の道なので、横に寄せた所で歩き難さはたいして変わらなかった。

そして、死体が邪魔とは言え、広い所まで運ぶのはめんどろうだから、槍兵を踏まない様に先に進んだ。

（さて、中、暗いな。ほんと、松明欲しいよ）

中のはあの左の塔みたいに暗いから、すぐには中に入らずに、しばらく目をつむって暗闇に目をならしてから中に入った。

中に入ったらすぐ左を見たら目の前に壁があり、次に右を見たら小さなテーブルと椅子が何セットかあって、暗くて分かりにくいけど、部屋の大体の広さは縦4横7位で、現在地の入口は部屋の角にあった。

正面には手摺があるから、下があるのだろうと考えたら、暗闇にいた槍兵が動き出したので、右に居た槍兵に向かって、体の向きを直した。

槍兵の動きをうかがっていたら、槍兵の後ろに兵士が1人いるのが見えた。

槍兵は歩いて近付いていたが、後ろの兵士は腰に手を伸ばして、少しも惜しくない距離に火炎ビンを叩きつけた。

火炎ビンから発生した明かりのお陰で、後ろの兵士が直剣兵だと分かったが、さっき届かなかったのに、また火炎ビン投げようとしていたから、分かった所であり関係はなかった。

そして、その間にも槍兵は歩みを続けていたので、直剣兵に時折視線を向けながらも槍兵の相手をしながら、一応直剣兵が向かって来たら逃げるつもりで戦っていたのだが、直剣兵は延々と届かない火炎ビンを投げ続けている間に槍兵はアッサリ倒れた。

倒れた槍兵を迂回して直剣兵に近付こうとしたのだが、いまだに火炎ビンをしつこく投げ続けており、ガシャンガシャン。ボウボウっと、騒音と明かり兼炎が発生していた。

何時か止めて近付いて来るだろうと思って、しばらく見ていたが、何時までたっても変化がなく、火炎ビンが割れる音が続いた。

久しぶりに現れた火炎ビン兵士を前にして、盾を構えて待つのが疲れたので、楽な姿勢をとって火炎ビンの数を数えてみた。

(いゝち…にゝい…さゝん…しゝい…ごゝお…ろゝく……)

……十を超えて、なおも近付いて来なかったから、斧を両手に持ち変えて、火炎ビンが床に落ち、火炎ビン兵士が腰に手を伸ばしたのに合わせて走って近付き、手を伸ばすのに合わせて下げていた頭に斧を叩き下ろした。

普通は、頭が割れてもおかしくない一撃だと思うのだが、体勢を

大きく崩し、転けかけたただけだった。

（相変わらずの謎の1つだな、これも）

多分こうなるだろうな〜と予想していたので、降り下ろした斧を、持ち上げながら遠心力を加える様に体ごと回転して、腕もろとも胴体を斬る勢いで叩き付け、念のために、振り切った斧を反対にして、逆側からもう一度叩き付けた。

火炎ビン兵士を倒したので、改めて周りの様子を見てみると、入口側の壁に、使い道がなさそうな程にボロい武器が何個も立て掛けて有った。

左壁、正面手摺、横？ 後ろ？ に武器立て立て。そして右奥、火炎ビン兵士の奥に下りの階段が在った。

階段を降りてみるとなかなか暗く、建物の角まで進んで左に曲がったら、手摺になる様なものが消えて、また、狭い道を使っぐるぐる下に行ける様だ。

次の角の方を見たら、燃え奴隷兵が二人こちらに走って来ていて、二人共に向こうからしたら登り階段に向かって、頑張っジャンプ斬りをしたのだが、登り階段の壁は厚く、こちらに二人共に届かず綺麗に着地したら、‘空気’を斬りだした。

（ん〜狭い。背後が取れないな〜。どうしよかな？）

盾を構えながら奴隷兵に近付いたら、奴隷兵達が空気を斬るのを飽きたのに合わせて斧を一撃当てて、盾を構えて奴隷兵達の反撃を待った。

奴隷兵達は二人はそろって燃え直剣を振り上げ、何故かまったく同じ動きで盾に吸い込まれる様に盾を叩いたら、『『カキン!』』と二重音を響かせた。

盾に弾かれて体勢を崩した奴隷兵達の内、1人を斧の連撃で倒したら、また、盾を構えた。

奴隷兵の攻撃を待っていたら、近くからグチヨグチヨと濡れた布を足に巻いたら出来そうな足音？ が聞こえたが、軽く周りを見る限り、動いているのは目の前の奴隷兵だけだった。

(何の音だ？ 近くだと思うのだが、しかし、人は目の前の奴隷兵しか居ないな)

首を傾げつつも、目の前の奴隷を何とかするのが優先だと思い、周りへの警戒は視界に動く者がいたら分かるかもしれない位まで落として、奴隷兵の適当斬りを弾き返したら、肩から心臓に向かう様に斬り込み、振り切った斧を今度は下から腹を狙って切り上げたら、奴隷兵が力尽きた。

奴隷兵達を、三日月草を食いながら毎度のごとく道の端に寄せてから次の角まで進み、左を向いたら変な物が狭い道を塞いでいた。

変な物は高さが腰……いや、腹辺りまであり、見た目はゼリー状の何かを適当に混ぜて丸くして地面に置いた結果、少し周りに広がった感じの何かには、大きさがびったりの縦、横、共に申し分ない大盾をくっ付けていて、さらに、槍兵の槍なんて目じゃないゴツイ槍を構えて？ いた。

(……………これは、ナンデスカ？ 盾と槍だから襲って来るのか

？ 手も足も無いんだが、槍で突けるのかい？

変な物を見て驚いていたら、地味にこっちを向いていなかった槍と盾付きの何かは、グチヨグチヨと不思議な音をたてて回転した。

何かは盾と槍をまっすぐこちらに向けたが、槍が届くハズがない距離だから、冷静に観察を続けた。

何かに付いている盾は、上がへの字になっていて、その端から内側に軽く斜めになり底辺でくっつく、いわゆるひし形に近い形をしていた。

それだけならただの大盾なのだが、盾の表面はゲル状の何かを塗っているかの様にぬめり、光を反射していて、不気味な雰囲気をしているから、生き物が盾の形を真似ていると言われたら信じそうだ。

次に、盾の横から突き出ている槍だが、普通の槍の二回りは太く大きくて、槍の穂先は何重にも刃がつらなっていて、連刃とも言えば良いのかいう状態になっていた。

もしも先程この何かが回転しなかったら、カカシか何かだと判断しただろこの武装スライムは、右に左にと狭い道を動いてみたら、律儀にグチヨグチヨと音を響かせながらゆっくり槍と盾の向きを合わせて来た。

この武装スライムが硬かったら乗り越えて無視する事も出来そうだが、もしも、触った手や足などが武装スライムに沈み込んだら無事ですむか判らないので、組んでいた腕を解いて取り合えず盾の硬さでも調べ様としたら、武装スライムの槍がカタパルトでも使ったかの様にノーモーションで飛んできた。

飛んできた槍は、たまたま盾に当たり軌道がずれたので、腹だった所を腕を削って後方の壁に突き刺さった。

腕から結構な量のソウルが出ていったが、そんなものに構う余裕はなく、もと来た道に素早く逃げ下がった。

（何だ〜！？ めちゃくちゃ速いじゃないか、武装スライムの槍投げ）

対岸の斜め下に、武装スライムが見えるまだまだ近い場所で三日月草を食いながらよく視ていたら、壁に突き刺さった槍が消えていて武装スライムの手元？ に槍が戻っていた。

（ん？ 戻る瞬間を見逃したが、どう戻ったんだろうな？ 武装スライムは動いて無いし、槍が勝手に飛んで戻ったのか？）

どう戻ったのか考えながらも武装スライムを視ていたら、槍が後ろに引かれるのが見えた。

（ん〜？ 槍を引くのは普通は突くための予備動作だよな？ っ  
て事は……危な！）

その考えにいたった瞬間に槍が飛んで来た。

今度はちゃんと盾で受け流せたので怪我はなく、槍が壁に突き刺さっただけですんだ。

（こえ〜、弓矢なんて目じゃないな）

今度は、槍が武装スライムの手元に戻る瞬間を見逃すまいとじつと視ていたら、壁に突き刺さった槍が煙りの様に消えて、武装スライムの手元に戻っていた。

（おいおい。ヒモか何かで繋がっていて引っ張るんじゃないのかよ。これじゃ武器はパチれないな）

タネは解らないが、この調子なら無限に槍を投擲出来るのだろうから、盾を武装スライムに向けながら近付いて行った。

道の関係上、武装スライムに回り込む様に近付いていたなら、武装スライムはゆっくりと方向転換をして向きを合わせてきたが、槍を投げる様子は見せなかった。

（今は無理だが、横をすり抜けるスペースがあったら簡単に後ろを取れるな、こいつ）

ぐらりと回り、武装スライムの正面までゆっくり近付いたのだが、もう手の届く所まで来たのに、槍が飛んで来なかった。

（……？ 違う意味でドキドキだな、人と違って動きが読めんから）

遅いと言っても、近付くまでに一発は槍が飛んで来ると思っていたのに、目の前まで何事もなく来れてしまった。

予定では、近付くまでに一発飛んで来たのをやり過ぎて一気に近付き、大盾の強度を調べるつもりだったのだが、目の前まで無事に来れたから、安全の為に槍を待つことになってしまった。

(……なかなか突いて来ないな……お？ 来るか？)

しばらく目の前で待っていたら、やっと槍を大きく引いたから槍を投げて来ると思い、盾をしっかりと構えていたら槍を投げずに突いて来た。

びっくりしたが、元々槍の正面に構えていたから難なく盾でガードしたら、槍がゆっくりと元の位置に下がり始めた。

(突くのは速かったが、引くのは驚く程に遅いな)

流石に槍を伸ばした状態で槍を飛ばして来るとは思えないので、大盾に斬りかかったら微妙な手応えがした。

(んん？ 盾を斬れている手応えは無いが、へこんだ？ いや、何か違うな……うん？)

斧を降り下ろし、振り上げ、更に降り下ろしたら盾を構えて一歩離れ、武装スライムの様子をうかがってみた。

(あの程度の衝撃で後ろに下がっているな。地面にベッタリしているくせに)

武装スライムは、斧を食らう前の位置から少しとはいえ後ろにずれていた。

そして、久しぶりに敵頭上のバーを見てみると、盾だけを斬ったとは思えない程に黒く染まっていた。

(盾にしか手を出していないのにここまで弱るとは……衝撃に弱いのか？ 盾も体の一部なのか？ それとも単純に脆いだけなのか)



ね?)

理由がどれか、いや、この中に理由があるのか判らないが、確実なのは次のガードしてから連撃で倒せる事だから、盾を構えてじっと待つことにした。

………やっと来た槍の一撃を盾で受けたら、また、ゆっくりと槍を引き始めたので斧を両手に持ち変えて、降り下ろし、振り上げ、と斬ったら武装スライムが振動し始めたと思ったら、武装スライムは盾を残して溶ける様に消えてなくなった。

(おお。盾ゲットか? って取れねえ。地面に完全にくっついていやがる)

いまだ表面ぬるぬるの盾だが、無傷で地面に転がっていたから頑張って拾おうとしたが、残念ながら地面を引っ張っているかの様に盾はビクともしなかった。

仕方がないので、盾を拾うのを諦めて先に進み、階段を降りて行ったら外に出られる脇道が開いていたので、早速明るい青空のもとに出た。

外の床は木で出来ていて、手摺付きのしっかりしたベランダの正面には、あの鎖がぶら下がっていたベランダが見えた。

正面にあのベランダが見えたので、視線を下に向けたら例のデカイ門が何故か半分だけ開いていた。

(おお! 開いてるぞ。……だが、代わりに霧が現れているな、やっとデーモンか?)

向こうと違ってこっちのベランダには鎖等は無かったかが、ベランダの端には兵士と思われる死体があり、ソウルが残っていたので回収したら中に戻った。

中に入り階段を下りると、また、武装スライムがいたが何故か今度の場所は少し道が広がっていたので、真ん中に陣取る武装スライムの背後に簡単に回れた。

武装スライムの背後にっというか、盾がない所に斧で斬りかけたら、たったの二振りですべて武装スライムが盾だけ残して地面に溶け込む様に消えた。

そして、派手な音どころか、無音で地面に転がった盾は、残念な事に今度のも地面からとれそうに無かった。

盾についてはとても残念に思いながら階段を下り、角を曲がり、また階段を下りつと、暗いが誰も見当たらない道を気楽に進んでいたら、突如正面から飛来した槍が腹に突き刺さった。

(ぐ！ 槍……ってことは武装スライムか？ 暗くてよく見えな  
いが……)

槍を受けて転げこそしなかったが、体に走った激痛のせいで少し固まり、直ぐに痛みを消して盾を構えたら腹に刺さった槍が消え始めた。

そして、槍が消えたせいで腹から本格的に出血し始めたので、急いで三日月草を食ったら内側の傷は治った様で出血は止まったが、外側の傷口は完全に治らなかった様だ。

しかし、目を凝らしたら少し先に武装スライムがいたのが見えた

ので、怪我の手当ては後回しにして、盾を構えて武装スライムに近付いた。

近付くまでに一発槍が飛んで来たが、なんとか受け流し近付けたら、武装スライムがいた場所は先程の場所より狭かったが、無理やり背後？　を取って仕返しの斧を食らわせた。

また、盾だけ残して消えるのかと思っていたら、今回は取れない盾と一緒に、鉾石を何故か置いて消えた。

（は～い？　手応えがかなり柔らかかったが、鉾石なんて何処に有ったんだ？　槍か？　槍のなれの果てなのか！？）

奴隷兵の直剣が倒したら折れる様に、武装スライムの槍は倒したら鉾石になるのかと思う事にして、三日月草を食べた。

武装スライムを倒した後に階段を下りたら、直ぐに一番下に着いた。

入り口は、また二重扉になって塞がっていたが、目の前にあるレバーを引いたらちゃんと開いてくれたので、アッサリと暗い中から明るい外に出る事が出来た。

## 19、右の暗い塔（後書き）

その頃の誰かさんのお話し……

「今門が開きましたから、ビビさんももうすぐ帰って来ますよ」

「そっか。準備は終わってるんやし、どう迎えよかね？ 普通に  
お帰りと、ドッキリと、どっちがええかな？」

「普通に、お帰るか、お疲れ様でいいんじゃないですか？」

「いやいや、ヤッパここはドッキリやろ」

「お帰りとドッキリの二択ではなかったのですか？ 何時の間にド  
ツキリのみに？」

「いいやないか。ドッキリで」

「よく有りませんよ。疲れているだろうに、そんな事では……………」

……………

その後も、しばらく二人は話し合い？ を続けた。

## 20、フアランクス（前書き）

職業10／10

貴族初期ステータス

体力 8 知力12

頑強 8 筋力 9

技量12 魔力13

信仰12 運 7

ソウルレベル1

武器

レイピア

銀の触媒

バックラー

魔法 ソウルの矢

奇跡なし

最初から装備している、よい香りの指輪が地味に便利。効果はちよつとずつMPが回復します。

銀の触媒は装備時に最大MPが上がるのだが、裏に仕舞っている間は装備してても上がらない為に、せつかくのMPアップも生かし難い。

レイピア等の小剣は、盾を構えながらの攻撃が可能。

小剣は左手装備時は、なかなか攻撃速度が速い。牽制に便利かな？

小剣は、左手装備時に連続攻撃が出来る唯一の武器。

MP自動回復をいかして時間さえ掛ければ、兵士、騎士などすべて安全にソウルの矢で処分可能。赤目槍騎士も簡単ではないが倒せるよ。

これ以外の職業を選んで、デーモン「フアランクス」にたどり着く前に心が折れた人は、貴族でやり直してみたらどうですか？

## 20、ファランクス

右の塔から出たら、何故か目の前の大通りの真ん中に、巨大な槍が斜めに突き刺さっていた。

刺さっている角度を考えると、さっき開いたデカイ門から飛んできた様に見える槍は、良く見たら武装スライムの槍にそっくりだった。

ただ、大きさは桁違いで、武装スライムの槍もかなりでかかったが、この地面に突き刺さっている槍は、さらに二回り以上はでかかった。

（でかいな。こんなものを誰がここに刺したんだ？）

槍の周りをぐるぐる回り、試しに地面から抜こうとしたがビクともしなかった。

（まあ、いいか。とてもじゃないが持てないしな）

しばらく周りの観察をしたが、槍と門以外は何も変わっていない様だから、霧壁恒例のソウル文字探しをした。

何個か見つけたソウル文字は「デーモンは近いぞ」「ここでもら召喚します」「槍」「この先の敵、炎が有効だ」「仲間さえいれば

……」「松脂」「火炎ビン」

「槍」は、地面に突き刺さっている槍の穂先に書いてあり、「召喚」と「仲間さえ」はその周り辺り、残りは霧壁に沿って書いてあった。

（うゝん。炎関係が何個あるし、炎に弱いのは確かかな？　また、召喚ってあるけど誰か召喚魔法なんて使えるのか？　槍は……うん。槍だね。ここに「槍」の文字があるって事は、異世界にも同じ様に槍が刺さっているのかな？）

相変わらずの謎文字があるが、複数にわたって炎関係があるから、火炎ビンと松脂を使いやすい様に準備しておいた。

他に用意するものなんて無いから、手を前にして霧壁を抜けた。

霧壁を抜けた先は広い広間になっていて、太い柱が左右に何本かあるが少しも狭く感じなかった。

広間の中央辺りに、武装スライムが大量に群がっているのを見たので、身体を回して背後を見たのだが、残念ながら霧壁は消えておらず、戻る事が出来なくなっていた。

大多数の武装スライム達は、何かを中心にして密集体型の様なものを組んでおり、少数の武装スライム達は、その周りに点々と散らばっていた。

（これは……どうしようかな？　やはり、群れからはぐれている奴らから何とかしないとな）

まだまだ離れているが、武装スライムの槍投げの射程が分からなから、様子を安全に見る為に右側にあった柱の影に隠れた。

見れば見るほどに嫌な事が分かった。



まず、中心の群れは何か分からないが、動けるものにくつついて  
いるらしく、みんな一丸となって移動している。

そして、周りのはぐれスライム達も動ける様で、かなりゆっくり  
だが移動していた。

（……まさか、動けるとはな。めんどくさいにも程があるだろ）

柱の影に隠れながら武装スライム達を視ていたら、だんだんと近  
付いて来ていたから、盾を構えながら反対側の柱に移動したら、槍  
が何本も横を掠めたが無事左側の柱に着けた。

幸いな事に、こいつらにも先読み能力は無いようで、素早く横移  
動している限り槍はギリギリ当たらない様だ。

（さって……コツコツ削りたかったが、下手に止まると串刺しに  
されそうだな。怖や怖や）

炎が有効だと書いてあったが、どれくらいなのかを見る為に、柱  
に隠れながら群がっている所に火炎ビンを投げつけてみた。

派手に火炎ビンが燃えたらHPバーがいくつも見え、その全てが  
半分以上黒い染まっていたので、もう1つ投げ込んでみたら、何か  
に群れていた武装スライムの五匹程が溶ける様に消えた。

（お、予想以上の成果を上げたな、火炎ビン君。君たちに  
二階級特進をあげるからもう少し頑張れ！）

あまりにも、あっさり武装スライムの群れの一角が削れたから、  
調子に乗って更に四個投げ込んだ。

（はっはっはっ燃えろ燃えろ。この調子なら楽勝だな……はっはっ）

火炎ビンが燃える度に武装スライム達があっさり消えて逝くので、柱に隠れながらとはいえじっとしていたら、突如腹から槍が生えてきた。

あまりの痛みに意識が飛びかけたが、なんとか耐えて槍の元に目を向けたら、何時の間に回り込んだのか、武装スライムから槍が伸びて腹に刺さっていた。

（おっう……何時の間に……）

槍が腹から抜けたら痛み消し、傷口を押さえながら広間の外側を半時計周りに走って、入り口からみたら右奥の柱に隠れた。

武装スライム達は少し動ける関係か、ほとんどが入り口付近に集まっていたので、奥には武装スライムがいない様だ。

だが、安全の為に一応周りを見渡してから、三日月草を取り出して食べて一息着いた。

（周りが煩いせいか、あんなに接近されたのに全然気付かなかった。危ない危ない）

怪我が治ったので武装スライム達を見てみたら、また、背後を捕ろうとしているのが1匹、中心のかい集まりは、武装スライムが残っている面をこっちに向けて、結構な速度で滑る様に近付いて来ていた。

まずは、背後を捕ろうしている様に見える武装スライムの背後に

素早く回り込んだら、斧を二振り。武装スライムが振動し始めたのを確認したら即座に柱の影に戻った。

柱に隠れる頃には、背後を捕ろうとした武装スライムは、何時もどうりに盾だけ残して消えていた。

そして、手も足も、それどころか頭すら無い武装スライム達が、どうやってこちらの位置を知っているのか分からないが、正確に位置が分かっているらしく、隠れている柱に向かって槍が当たる音が何重にも響いた。

普通投げたら終了するしかない槍投げだが、原理不明の回収方法が有るために幾らでも投げれる武装スライム達は、無駄投げか槍による弾幕が好きな様で、柱に隠れたままなのに定期的に槍の着弾音が続いていた。

だから、下手に柱から出たら串刺しにされそうなので、柱の影に隠れながら火炎ビンを投げまくった。

何分隠れながらの為に命中精度は悪くなるが、武装スライム達がまだまだ集まっているから、一発で大量ヒットはしなくても、誰かに当たっているだろ。

火炎ビンを十個程投げたら、柱に当たる槍の音が少なくなったので、柱から出て広間を見てみたら、武装スライムが群れていて見えなかった中心が丸見えになっていた。

中心の何かは高さ三メートル程で、外周の見た目は武装スライムそっくりで（盾なし槍なし）、丸に近い形の武装スライムと違って、

でかいから発生する自重のせいかな、かなり潰れて横に広がっていた。

ただ、中心の何かの中心は青白く輝いていて、大きさにみあった盾も槍もなく、どう見てもどどん離れて行っているのだから、逃げている様にしか見えない。

逃げるのなら斧の一撃を食らわしたかったが、残念ながら周りにはまだまだ大量に武装スライムが生き残っているから、向かって来る武装スライム達を端から削って行くことにした。

そして、攻撃の為に止まる時に一斉射撃をされたら堪らないが、武装スライム達はこちらが止まるのを待たずに槍を投げてくるので、逃げ回り、槍を投げたのを確認したら堂々と斬りかかれた。

しかし、全ての武装スライムが同時に槍を手放している訳ではなかったのだから、武装スライムを二匹倒したのと引き換えに、槍投げを二本食らってしまった。

（ぐふ、いてえ。やっぱり全回避は無理か）

刺さった槍は直ぐに消えてくれたから、ゴロゴロと素早く転がる事が出来たので、柱の影に速く逃げ込めた。

周りを見渡してながら三日月草を食らって傷を治し、ジリジリと集まって来ていた武装スライム達に火炎ビンを投げ付けて、一旦反対の柱まで逃げた。

（ふう〜まだまだいるな……。あれ？ デカイのがいない……。いた。逃げすぎだろ）

広間にまだまだいる武装スライム達は、ゆっくりとこちらに近付いているのに、それに反比例してでかい奴はゆっくりと離れていた様で、気が付けば広間の端まで逃げていた。

正直なところ、逃げてばかりのデカブツを斬ってみたいが、まだ武装スライムが生き残っている中でデカブツを斬っていたら、背後から槍の雨を喰らいそうだから自重して、残りの武装スライム達を削っていく事にした。

その為に柱から顔を出して、武装スライム達の大体の位置が分かったら、残っていた火炎ビンを壮大に投げまくった。

ガシャンガシャンと大量に響いた後に、武装スライム達が崩れていく音を、柱に隠れたまま聞いた。

（さって、何匹残ったかな？ 理想としては全滅なんだがな）

改めて広間を見渡してみたところ、残念ながら、武装スライム達はあちこちに点々と生き残っていた。

何匹も生き残っていたが、地面に大量に転がっている大盾をみる限り、結構な数を処分出来たのが分かったから、残りの武装スライム達が集まる前に一番端にいた奴に速攻をかけた。

残りの武装スライム達は簡単に背後に回れたから、槍を喰らう度に柱に隠れて回復してチマチマ倒していたら、あつという間に、端に逃げたデカブツ以外がいなくなった。

（ふう、スッキリしたな。さって、流石にデカブツも戦い始めるよな？）

デカブツの表面をみる限り武装スライムにそっくりだから、突然槍が飛んでく来るのを警戒して、盾を構えながら近付く事にした。

ジリジリ近付く……今のところ、槍が現れる様子はない。

ドンドン近付く……いまだに、逃げようとしている様に見える。

目の前に着いた……動いていると言えど動いているが、何もしてこない。

（あれ？ 無事、何も起こらずに着いちゃったな）

あまりに何も無かったが、このまま睨み合っていても仕方ないから、何か反応を返すまで斬ってみる事にした。

（1振り〜2振り〜……）

気合いの入っていない心の声と共にスパスパ斬る。

（流石デカイだけあるな〜バーの減りが鈍い。五振り〜）

斬られても無反応を貫くデカブツに容赦なく斧を振り回したが、デカブツのHPバーは長くてスタミナが足りず、一步離れて休憩した。

（ふう〜……デカイから、全体を警戒しながらだとても疲れるな〜）

少し離れて様子を視ても、何も変わらないデカブツ。

いい加減警戒するのがバカらしくなって来たが、前のデーモンみたいにザコを復活させるかとも思ったので後ろを振り返ったが、少しも変わらぬ広間に広がる大盾。

すでにHPバーは半分を切ったというのに、盾が出る訳でもなく、槍で突いて来る訳でもなく、ましてや、増援が来る訳ですらない。

（もしかしなくても、このデカブツは何も出来ないのか？）

……気が付けばバーが真っ黒に染まり、デカブツが崩れながらソウルを撒き散らして消えていった。

（え？ 終わり？ デカブツ君は結局逃げ回っただけか！ 無駄に警戒して疲れた！）

デカブツが消えたので、広間の入口に目を向けてみたら霧壁が消えており、広間に目を戻したら大量の大盾と共に、鉱石らしき物がゴロゴロと転がっていた。

鉱石を拾いながら広間を回っていると、地面に武装スライムの痕跡が大量に残っているのが分かり、ぬるぬるテカテカの床に広間一帯がなっていた。

鉱石を拾いながら、密かに大盾が拾えないもんかと蹴り歩いたが、残念ながら大盾はすべて床と完全に同化でもしたのか、1個なりともピクリとも動かなかった。

広間を回りきったら、広間の奥に現れていた要石に触れて、《鉛のデモンズソウル》を貰ったら正面にある先に進める道に目を向けたが、一旦楔の神殿に戻る事にした。

（ふう〜疲れた……あ！ 松脂使うの忘れてた！）



## 20、フアランクス（後書き）

フアランクス……古代の何処かの陣形で、重装歩兵による密集封陣だとかなんだとか、あれ？ 封の部分の漢字これであってたっけな？

左手に大盾、右手に長槍、それがズラッと並ぶ分かりやすい陣形なのです。

この名を名乗るデーモンですが、本人は盾も槍も無いから、気分はフアランクスを率いる者といった感じ。

ゲームでは、最初に倒さないといけないデーモン。

え？ 最初のデカデブですか？ 一応倒せますが、初心者には荷が重いですな。

## 21、一時帰還（前書き）

最初の関門

―フアランクス―

デカイ本体に小型の分身の様なモノを全身にまとい、全周囲の攻撃と防御を同時にこなせるデーモン。本体に攻撃能力はなく、うごめく事しか出来ない。

もしも、これの似姿があるとしたら、大量の兵士がそれに当たると思われる。

ゲームではこいつを倒す事によって、やっとレベルアップが可能になる。

これ以後のデーモンは、一週目ならソウルレベルを上げる事によって、力押しでデーモン達を倒す事も出来なくはない。

もちろん、最低限の知識と技術は必要。

「鉛のデモンズソウル」の使い道。

―鍛冶屋エド―

武器「削り取る槍」

一般の槍を＋８まで鍛えて、その後に「鉛のデモンズソウル」を使って鍛えてもらう。

ただし、赤熱のデモンズソウルを渡しておかないと、デモンズソ

ウルを使って鍛える事は出来ない。

「削り取る槍」は攻撃を当てると、相手の今装備している武器、防具の耐久力を大幅に削る。

武器の最大耐久力に対して耐久力が三割を切ると、武器の性能は大幅に下がり、対人間戦で腹が立つ武器の1つ。

もちろん耐久力が0になったら、もう役に立たないほど弱くなる。

特に丈夫な鉄製の防具は修理費がしやれにならず、完全に壊されたら修理する気はあっても修理費が足りず、修理する事が出来ない。

俺が初めてあった時は、知らずに盾受けをしてしまったので、武器、防具とまとめて全滅させられた。ちよつと俺のソウル傾向が黒くなったよ、気分的に。

おまけ

ちよつと考えてみた創作武器。

武器―不滅の盾―

盾を＋8まで鍛えて、その後に「鉛のデモンズソウル」を使って鍛えてもらう。

見た目はまんま武装スライムの盾で、受け能力が100と格段に高いが、物理カット率が80しかなく、盾受けを崩される事はそうそうない代わりに、盾越しでも体力をガンガン削られる。

魔法と炎のカット率は30でいいかな。

今更だが、デモンズソウルでは盾は防具ではなく、受け能力が高

い武器です。盾で殴って戦う事も出来くはない。

一応、盾で戦うファントムには何回か会った事がある。

## 21、一時帰還

光りに包まれて、視界が白一色に染まっていたのが晴れたら、楔の神殿に戻って来ていた。

正面には相変わらずの魔方陣らしき物があり、何があったのか大量に人がいた。

（全員生身とはな、先輩達なのか？）

目の前の光景にくぎづけになっていたら、横から誰に声をかけられた。

「避けてや〜」

聞き覚えのある声と共に、嫌な感じがしたから背中 of 要石を蹴つて、全力で正面に転がった。

知らない人達の近くに行きたくなかったが、とっさに避けてから後ろを振り返ったら、さっきまで居た場所に、直剣が見たこともない大剣を振り下ろしていた。

「おい！ 直剣！ なんの真似だ！！ 危ないだろ」

「大丈夫やって〜、この大剣はとても不思議な剣でなく、なんと！物は壊せても、生き物には傷1つつける事が出来ない剣なのだ！」

そう言って自分の腕にゴリゴリ大剣を当てているが、斧の一撃で

は傷1つつかなかった直剣がそんな事をして、少しも信用出来なかった。

「どうやゝみんな。これが期待の新人のビーやでゝ」

直剣が両手を広げて、魔方陣の上にいる人達に話し掛けたら、みんな口々に挨拶し始めた。

「よろしく！」「頑張れよゝ」「死ぬなよ」「どもゝ」「よろしくお願いします」「大丈夫？」「あと……よろしく」「お帰りゝ」「ま、ほどほどに頑張りな」

同時に喋ったからすべて聞き取れなかったが、挨拶した人から順番に要石に向かって行き、あつという間に直剣以外が居なくなった。

「あゝ……今の人達は？」

かなり適当な質問になったが、直剣はちゃんと理解したのか説明をし始めた。

「まゝ気になるよなゝ。さっきの人達はいまだに死んでないままもな人達でな、死んでも俺達みたいにソウル体になれるか判らん、ドキドキの人生を歩んでいる人達やで」

「生き残りって事は、みんなかなりの実力者なのか？」

「そうやねゝ。ビーよりは確実に強い人達やなゝ。ただな、強ければソウル体になれる訳やないからな、少しづつやけど生身の戦士は消えて逝っているのよなゝ」

直剣は肘を曲げまゝ横腹に当てて、両手は肩まで上げて肩をすくめながら横に広げて、首を横に振った。

「だからこそ、ビーは期待の新人になる訳なんよ」

今にもため息が聞こえて来そうな態度から一転、腕を伸ばしてビシ！　っという効果音が聞こえそうな程の勢いでビーを指差した。

オーバーリアクションの直剣に呆れつつ、無視する訳にはいかないので、気になっていた事を訊いてみる事にした。

「俺より強いのであれば、あの人達もデーモンを何匹か倒しているのか？」

「いやゝ困った事にな、デーモンを倒して無事に帰還した生身の人 は1人もおらんのよ」

ガックリと膝を突然折って四つん這いになり、残念感を表しながら語っていたが、突然元気に起き上がり続きを語りだした。

「しかしな！　別に生身の人が、絶対にデーモンに勝てない訳やないんよ。ただ、ほとんどの人がデーモンに殺されるか、生き残った人もデーモンから受けた傷がもとで死んだりとか、ロクな結果になってないんよ」

元氣に戻ったと思っていた直剣は、話の途中から何時の間にか四つん這いに戻っていた。

「無事に勝った生身の人は帰ってこゝへんしな……モウ、ミアキタヨ」

最後のセリフは、小声だったから聞き取れなかった。

このままでは際限なく暗くなりそうだったから、話を変えてみる事にした。

「そういえば、やることあるって言ってたが、何をしていたんだ？」

その言葉に反応した直剣は、四つん這いからバクテンを決める、無駄に凄い所を見せつける程に元気になった。

「そうやそうや、1つはな〜生身の人を集めてたんよ。顔見せやな〜」

直剣は腕を組んだら、ウンウンとうなずきながら、元気に語り出した。

「で〜もう1つがな、トマスさんの引っ越しやな」

そう言って廊下の方に向かうと、大量の荷物を背にして座る人が話し掛けて来た。

「やあ、ビーさんっていうらしいね。俺の名前はトマス、大袋のトマスって言うんだ。俺は他の人達と違って戦えないが、何かの役に立ちたくてね。持ちきれない物があったら責任を持って預かるよ」

そう言っている笑顔をするトマスに、早速荷物を少し預かってもらう事にした。



「えーと、どうせだし全部出してついでに整理しますかな」

そう言って、大量にソウルの中から荷物を出した。

広い廊下には、武器や鉱石等が大量に散らばり、三日月草等の品物から順番にソウルに仕舞った。

トマスもあまりの量にビックリしていたが、ある物を見付けたら勝手に拾い、震える声で話し掛けて来た。

「ビーさん……この髪飾りは、どうやって手に入れたんだい？」

トマスの手には、何時の間にかあの不気味な程に綺麗な髪飾りがあった。

「あゝそれなら死体から貰ったんだ。何故かとても綺麗だから特殊な品物かと思ってね」

それを聞いたトマスは、涙ぐんでお願いしてきた。

「これを譲ってはくれないだろうか？　これは俺が娘にプレゼントした髪飾りなんだ」

別に、俺としては何も思いいれは無いから、二つ返事で了承した。

「ああ、そういう事ならどうぞ。お返ししますよ」

それを聞いたトマスは、泣き出して何度も頭を下げてきた。

「ありがとう、本当にありがとう。そうだ、お礼になるか分からない

いがこの指輪をあげるよ。何か不思議な力を感じるから持っていたんだが、俺なんかが持つよりもアンタが持った方が役に立つだろうしね」

素直にトマスから貰った指輪を眺めていたら、横から直剣が顔を出して指輪を覗いたら、何故か指輪について説明し出した。

「おう、これは剛力の指輪やな」

「剛力？ 力が上がるのか？」

「んー普通の人ならそういう取り方もありやけど、ちと違うんよね」

はつきりしない直剣の言い方に首をかしげながら、剛力の指輪を眺めていたら何処か見覚えがある気がした。鋼色の指輪？

「剛力の指輪わな」所持重量が……えーっと、つまりな、五十キロしか持てなかった人が、七十キロ位まで持てる様に成れる指輪なんよ」

「力が上がるのと、どう違うんだ？」

普段持てなかった物が持てるのなら、力以外に何が上がると言うのだろうか？ 今回の直剣の説明は解りにくい。

「そうやなく普通力とゆうたら腕力の事になるやろ？ この指輪は、あくまで普段よりも多く持ち運び出来るだけやから、便利やけど戦闘力には微塵も影響せえへんのだよ、細かい原理は知らん」

「ふうん……解ったような気もするな、ちなみに、持ち運びって言う事はソウルの中の限界量も増えるのか？」

「もちろん！　なんか良いもん有ったけど、持てなかった時に重宝するね、俺も持ってるで」

そう言ったら、懷から無骨な指輪を出した。

「おっと、間違えた。こっちやこっち」

直剣は空いた左手で頭をかいて、右手に指輪を持ったまま握って開いたら、無骨な指輪が剛力の指輪に変わった。

「どうや、気分は手品やろ！」

「……確かに凄いきどさ、えーと……それよりも、さっき間違えて出した指輪の方が気になるんだが、何て言う名前なんだ？」

手品発言に呆れながらも、見覚えのある指輪が出たから、ついでに訊いてみた。

「ん？　こっちか？」

そう言った直剣は、再度右手を閉じて開いたら、剛力の指輪が無骨な指輪に変わった。

「そうそう、それも拾ったんだがいまいち効果が分からなくてね、その効果も知っているのなら教えて欲しいのだが」

「おゝええでええで。まずな、この名前はねゝ大力の指輪ってゆうんよ」

直剣は、何故か大袈裟に両手を広げながら語り出した。

（……直剣よ、動かないと話せないのかな？ さっきから……）

直剣の動きに対して、いい加減呆れより諦めが大きくなったから、動きは見るが、黙っていることにした。

「それでなく、大力の指輪の効果やけどな、装備重量が……じゃ解らんか、えゝとな……ビーはこういう動きは出来るよな？」

そう言った直剣は、右側に、鎧を着込んでいるとは思えない速さでローリングしたと思ったら、即座に元居た場所にもう一度ローリングして帰って来た。

「鎧を着なければ、似た動きは出来ると思うが……それが、どうしたんだ？」

「鎧が無ければ出来るって事は、鎧が重いから着たら出来ないって意味やな？」

「そうだな。具足だけならいけるかもしれないが、上から下までしっかり着込んだら絶対に無理だな……で、それがどうしたんだ？」

「じつわな、大力の指輪を着けたらなく、着ている鎧兜や武器の重さを少し軽く感じさせてくれるんよ」

「軽く……ねゝ、それは着けたらなんとなく分かったが、軽く感じ

るだけの面白指輪なのか？」

「いやいや、感覚的には軽く感じるだけで、正確には鎧兜を着て動くのに必要な力が上がってるんだと思うんよ」

「思うんよって、正確に解ってないのか!？」

「解るわけないやん、製作者不明の指輪やで？ 着けて実践した結果なんよ、つまりこの指輪の効果わな、普段より重たい装備でも軽やかに動ける様に成れるかもしれない指輪や!」

腰に手を当てる胸を張り、まさにどうだ! と言わんばかりにふんぞりかえった。

「……ふう。何かもう疲れたよ。かもしれない、なのか……」

無駄に偉そうな直剣を見て、とうとう我慢しきれずにため息が出た。

「もうええか？ 次行くで？」

「あゝもう疲れたよ。次が有るなら早くしてくれ」

疲れたから投げやりに返事をして、直剣が廊下から脇部屋に向かったと思ったら、何時の間にか入口付近に、金槌やペンチの様な物が転がっていて、結構年いってそうなじいさんが座っていた。

「はい! この御方が鍛冶屋ボールドウィン!」

「てめえが新顔だな？ ワシはボールドウィン。しがたい鍛冶屋じ

や。とにかくソウルを持ってこい、武器が欲しければくれてやるし、鉱石があれば武器を鍛えてやろう。おまえさんの安い命と引き換えにワシの貴重な生活の為にのう」

「あゝはい。よろしくお願いします。ちなみに、武具の修理は頼めますでしょうか？」

どんな武器を扱っているか分からないが、そんな事より、愛用の武具達を綺麗にして欲しい所だ。

「なんだ、それくらい出来るに決まっておるだろ、ワシは鍛冶屋ボールドウィンだぞ！ 見せてみる」

まだ、頼んではいないのに斧をぶん盗ったと思ったら、斧をじつくり眺めていた。

「なんじゃ、これくらいならすぐに終わるから、待っとれ」

今までは、武具の手入れは自分の自己流でやっていたから、本番の手入れのやり方が観れるのかと期待していたのだが、横を向いたと思ったらすぐに斧を差し出して来た。

「ほれ、終わったぞ。今回のソウルはその兵士から貰ったが、次から自分で持ってこい」

「え？ 終わり？ ってか、何時の間にソウルの受け渡しなんかしてたんだ？」

斧を受け取り眺めて見たら、確かに綺麗になっていた。

「どや？ 最初くらいサービスしたろかと思ってな、でな、今日紹介したい人わ終了やから、後は好きにしていえで」

「ああ……ありがとう。また、何かあったらよろしく」

（あゝ疲れた……デーモン戦より疲れたよ。精神的に。えゝと、何するかな）

直剣と別れたら、【城】の要石の前に行って座わり、周りを眺めながら今後を考えていたら、火守女が上から階段を下って話しかけてきた。

「あの……また、デーモンを倒してきたようですね。レベルアップしますか？」

「あゝ……忘れてた。わざわざありがとう、レベルアップよろしく」

レベルアップについて完全に忘れていたが、ヒモリメのお陰で思い出したから、早速ヒモリメに向き直ったて手を伸ばした。

（うゝん……何を上げた方がいいのかな？）

何を上げるのか決まっていなかったが、手に何かが接触した感覚があるから、ヒモリメの準備は終わった様だ。

（上げれるのは、体力、筋力、技量、運とえゝとなんだっけな？  
かなり足りないな）

何を上げるか以前に、何を上げれるか忘れたから、しばし、思い出そうと頑張ったが出て来なかったから、素直にヒモリメに聞き直

してみた。

「ヒモリメちゃん？ 何が上げられるんだっけ？」

その質問に対して、何故か火守女は深々と頭を下げてから話してくれた。

「……あ、すいません。何を上げられるか、ですね。体力、知力、頑強、筋力、技量、魔力、信仰、運の八つです」

「ありがとう。もう忘れない様にメモったから、次からは大丈夫だよ」

（フムフム。知力と魔力と信仰は上げても仕方ない気がするから除外したら、残りは五つか）

メモの為に引っ込めていた手を伸ばし直して、今回は体力、筋力、技量を上げる事にした。

持てるソウルを、出来るだけ使ってレベルアップしてもらったら立ち上がり、火守女の顔を見ながら礼をした。

「ありがとう。また、よろしくね」

何となく伸びてしまった手が火守女の頭を撫でていたら、火守女が顔を上げて見上げてきた。

「いえ……デモンスレイヤーの為ですから。デーモンをよろしく願います」



（んゝ可愛いねゝ。直剣みたいに騒ぐ気は無いが、直剣のせいで疲れた心が休まるなゝ）

火守女が顔を上げてきたから、改めて顔の状態を視ていたら、ソウルが抜かれている感覚がした。

（ん？ ソウルが何かに盗られてる？）

自分の身体からソウルが盗られてるみたいだから、目を凝らして周りを見渡してソウルの行方を探してみたら、原因が目の前の火守女だと分かった。

火守女の口の中に、呼吸に合わせてソウルが吸い込まれているのが分かったから、火守女に訊いてみた。

「ヒモリメ？ 仙人が霞を吸うみたいに、ソウルを吸ってる様に見えるんだが、最初からか？」

「え！？ す、すみません……また、暴走していたみたいです……ごめんなさい」

暴走、大変危険な単語が出てきたが、つまり、普段からソウルを吸ってる訳ではないのが分かった。

ペコペコと何度か頭を下げてさいに、火守女の持つ長い杖が当たりにかけたが、それを言ったら何時までも謝りそうだから、それについてでは黙っている事にした。

「え、いやいや。そこまで謝らなくても良いよ。別に責めてる訳ではないんだから」

可愛い女の子に謝られている事に罪悪感を感じるだけでなく、会話がはっきり聴こえている訳ではないハズの背後の人からの視線が痛い。多分トマスさんのモノと思われる。

その後、火守女との会話を切り上げたら直ぐにトマスさんのもとに行き、誤解をしない様に説明をしたら【城】の続きに行ってみる事にした。

移動する為に、光に包まれていた辺りで……

（あ！ 持っている指輪の効果を、全部訊いとけば良かった）

## 21、一時帰還（後書き）

久しぶりの会話。出掛けたら基本的に一人だから、会話が完全に消えますね。

一応1週間更新を頑張ってますが、常にはムリやな。

直剣は書きやすいわ。でも、直剣がでばるとデーモンを瞬殺してまうからな。

「自重しろ」、直剣。

## 22、危ない道Ⅱ飛竜（前書き）

何回目かのマイキャラ  
生まれ―蛮族 女

体力89 知力14

頑強15 筋力20

技量16 魔力12

信仰17 運 11

ソウルレベル114

### 武器

右1北のレガリア

左1モーリオンブレード

右2獣のタリスマン

左2欠月のパリングダガー

### 防具

頭 銀のコロネット

胴 あえて無しで

腕 ぼろ布腕帯

足 バインディットブーツ

### 指輪

しがみつくもの

鈍い窮鼠

魔法―完全な防護

奇跡―一度きりの復活

体力高いから、HP1830もある。

筋力、魔力は北のレガリアのため。

技量は溶岩弓のため。

知力は一度きりの復活（はMP100消費）のため。

信仰が一つ高いのは、レベルダウン時、信仰が下がるための保険です。

上の意味↓信仰16で一度きりの復活は覚えられるが、黒ファントムで侵入した時に、ホストや青ファントム以外の原因で死んでしまったら、ソウルレベルが1つ下がってしまう。

そして、信仰が15になったら、一度きりの復活を忘れてしまうので、それがめんどろだったから。

コンセプトは、高い体力で頑張れ！ 塔の頂上で！ 3対1で勝利を目指せ！（もちろん、こっちが1）または黒ファントム。

レベルを上げすぎたのか、爺さんに喚ばれない。体力50でやめときゃよかったか。

それとも、プレイ時間の問題かな？

と言う問題に当たったので、次のキャラクターを作りました。

## 22、危ない道Ⅱ飛竜

光が収まると、フアランクスと戦った広間に出たので、軽く周りを見渡したら、武装スライムはいない様なので安心した。

そして、背後にある出入口の先には、復活した奴隷兵達が何人かいて、こちらに背中を向けて立っていた。

広間に武装スライムの名残である大盾は転がっていなかったが、地面のベトベトは無くなっておらず、広間全体の地面がベトベトしていた。

（盾は消えたか……なのに、地面のベトベトは消えないのね）

安全確保が終わったので、ソウル体の時は無かった足音を鳴らしながら、先に見える通路に向かって歩いて行った。

通路の幅は三メートル程で、長さは十メートルを超える道になっていた。

何も無い通路を進んでいたら、数段の下り階段の後に、なかなか広いが柱や木壁などでごちゃごちゃしている広間に着いた。

少し先に、柱を背にした武装スライムを見付けたので、盾を構えてぐらりと周りを見渡した。

見渡した結果、左側にボロボロの荷台が転がっていて、その横にいた武装スライムが、槍を構えてこっちを狙っていた。

盾を正面と左のどちらに向けるか悩んだせいで、一瞬盾をふらさせてしまったが、正面の武装スライムが槍を引いたのを見たので、すぐに正面に盾を構えたら槍が飛んできた。

正面からの槍を綺麗に受け流し、すぐに左側に体ごと盾を向けたら、左側の武装スライムは、少し遅れて槍を投げてくれたから、簡単に盾で槍を受けれた。

そして、柱を背にした武装スライムは楽に倒せそうにないから、左側の武装スライムの背後に、床の小物を蹴散らしながら走り込んで、サクッと倒した。

左側の武装スライムを倒したら、盾を正面にいた武装スライムに向き直したが、まだ、武装スライムは方向転換を済ましておらず、こちらに向かって回転中だった。

武装スライムの槍がこちらを向いていないのを見たから、武装スライムの側面に走って近付き、槍がこちらを向く前に斧で斬り倒した。

柱に寄り添っていた武装スライムを倒したら、柱の裏側辺りに、槍が投げつけられた様な音が二回聞こえた。

（ん、散らばっているが、結構いるのか？ 武装スライムは）

槍の着弾音がしたから、すぐには次が来ないだろうと思ったので、柱の左右から顔を出して奥を見てみた。

二匹の武装スライムの位置は、入口の通路を仮に南としたら、柱の位置から北東に1匹。北北西に1匹いた。

(……とりあえず右から行くかな)

二匹共が槍を投げたの合図に柱から出たら、右側の武装スライムの背後に素早く回り込んで叩き斬り、左側の武装スライムの方に向き直った。

そして、盾を構えて左側の武装スライムの方を見たのだが、いまだにこちらに方向転換を済ましていなかったので、盾を構えながら武装スライムに近付いた。

槍を引きながら方向転換をした武装スライムは、槍の向きが合うと同時に投げて来たが、発射する頃には目の前まで着いていたので、難なく槍を受け流したら、武装スライムの背後に回り込んで叩き斬った。

念のために、武装スライムを倒した後に盾を構えて周りを見たが、見える範囲に動く者はいなかった。

(ふう、とりあえず終わりかな？ 暗いとコイツら見にくくて困るな)

安全確認が終わったから武装スライム跡地に行き、何故か武装スライムが落とした？ 鉱石を回収した。

鉱石回収のさいに、周りを見ながら歩いて分かったのは、正面奥に何故か荷馬車が転がっていて、その近くに、おそらくこの荷馬車の馬と思われる死体が無残に転がっていた。

そして、左側にはゆるい下り坂の後に、開閉方法不明の木で出来



た格子のような門があつた。

格子の隙間は大きいから向こうが見えるが、こちらも暗いが向こう側は更に暗く、格子の向こうには通路がある位しか分からない。

格子の前には、何故かソウル付きの兵士の死体があつたので、ソウルを回収したら道を戻り、荷馬車を回り込んで先に進んだら、明るい外が登り坂の向こうに見えた。

（おゝまぶし！ 目が暗闇に慣れすぎで見にくい）

明るい出口以外に進める道が無いようだから、目を細めて坂を登った。

坂が終わったら外に着き、明るさに慣れた視界には、長く、右側に緩く弧をえがく様に続いている道が映った。

そして、まるで城壁の上の様な道は、地面からかなり高く、落ちたら助からないのは確実だろう。

長い道には、途中に見張り様か何かの砦が何個もあり、最後には開いている門が見えた。

（んゝ遠いな。見張り砦の上に弓兵が見えるし、走って近付くか）

砦は道を邪魔しない様に、と言うかは、砦の中を道が貫通している作りになっているから、上にいくら弓兵がいても、真下に着いたら絶対に矢は届かないから、走って近付く事にした。

その前に視線を下げ、ピントを近くに合わせて道の手前辺りに向

けたら、黒焦げの焼死体らしきものが折り重なって集まっていて、道の途中にも点々と焼死体が転がっているのが分かった。

焼死体は転がっているものの、弓兵以外には何も見当たらないから、特に気にせずに、何時でも加減速可能な速さで道を走った。

のだが、道の途中には戦士のソウルや槍等が落ちていたので、弓兵を見上げて動きが無いのを確認しながら、すべて拾い集めた。

（色々落ちてるな。はて？ この槍は見覚えがあるな、何処で見つけたな？）

少々使うのは苦勞しそうな、穂先の手前に返しの付いた槍を眺めて悩んでいたら、バツサ、バツサとあまりにも遅い羽のはばたきが聞こえた。

（ん？ このはばたき音も聞き覚えがあるな、何処でだ？）

聞き覚えのあるはばたき音が後ろ方に向かった様だから、音源の向かった後ろに視線を向けたら、はばたき音の音源と思われる赤い飛竜がいて、一鳴きした後に道を覆い尽くす程の炎を吐きながらこちらに飛んできた。

「えー!？」

（あの時の飛竜？ 火く吐けたのか!? やばいやばいやバイ! どうする? どうするよ!）

軽くパニックになり周りをキョロキョロ見渡したが、隠れる所等少しも無い道は何処を見たって変わらず、あたふたしている内に炎に飲み込まれ、飛竜の通り過ぎる時に生じた風に煽られて吹き飛んだ。

全身が炎に包まれたものの、火がすぐに消えてくれたお陰か、なんとか自力で立ち上がった。

（いったく無いものの、右腕が完全にアウトだな）

痛覚を切る事に成功したお陰で立ち上がる事が出来たが、痛覚を切っているせいで身体の状態が分かり難く、少しも思いどうりに動かない右腕は真っ黒になって煙が上がっていた。

（くそ、体が重い。何か焦げた臭いがする。とにかく砦に逃げねば）

ズルズルとあまり動かない右足を半分引き摺りながら必死に砦に向かい、その最中に左手はソウルの中にあるハズの半月草を探していたが、慣れない左手のせいか、はたまた焦りから、半月草が何時まで経っても見付からなかった。

（くそ、この際後月草でも三日月草でも良いのに、何処だ？）

今にも動けなく成りそうな身体も焦りの1つだが、それよりも問題なのは、視界の端に映る旋回している飛竜の存在だ。

後ろに向かった飛竜は気になるが、振り向きながら歩く体力は残っていないので、必死に進んでいるとき、ふと、何かを感じたので上を見上げたら、まっすぐ矢が飛んできていた。

（ああ、終わったな……）

もはや、避ける体力も、左手の盾を上げる時間も無かったので、

飛んで来た二本の矢は肩と胸に突き刺さり、その場に崩れ落ちた。

暗くなった視界が晴れたら、ファランクスを倒したら出てきた要石の前に立っていた。

（なるほど。スタートは最寄りの要石って事か？）

実際に何処までならここからやり直しになるかは分からないが、前回も何度殺られてもスタートは子供デーモンの所からだったし、多分前に進む限り、近く最後の要石、になるのだろ。

ただ、戻って後ろの奴隷兵に殺られたら広間と噴水のどちらからになるかは、やってみないと判らない。

そして、やってみたくない。

だから、後ろの奴隷兵は無視して再び前に進んだ。

（さって、この武装スライムは移動は出来ないようだし、試しに無視ってみるかな）

混雑広間にいる武装スライムを、試しに無視する事にしたので、武装スライムから見て、まっすぐ走らない様に気を付けながら全力で走ったら、アッサリ荷馬車を越えて、眩しい坂まで無事に着いた。

（お、以外に簡単だったな。一発くらい後ろから槍を食らうかと思っただがな）

坂を登りきって道を見ると、次の砦までの道の真ん中辺りにソウ

ルが落ちていて、その先にいくつか死体が見えるから、多分あの中の1つが自分の死体だと思われる。

落としたソウルの位置を確認したので、焼死体だらけの道から顔を上げ飛竜を探したが、見付からなかったからソウル目掛けて走り出した。

（飛竜がいない内にソウルを回収して、あっちまで急ぐかな）

飛竜が見当たらないから走り出したのだが、ソウルの手前辺りまで着いたら、飛竜のはばたき音がして、飛竜の咆哮が聞こえて、飛竜の火炎ブレスが迫って来た。

（来た〜！ とりあえずソウル回収〜！！）

少し飛竜を無視って走ったから、ソウルまではなんとか着いたが、ソウル回収とほぼ同時に炎に飲み込まれたので、生身と比べて耐久力の低いソウル体は飛竜の火炎ブレスに耐えられず、吹き飛ばされ倒れ込んだ姿勢のまま力尽きた。

気が付くと広間に戻っていた。

（あ〜どうしようかな〜。降りてきてくれたら倒せるかもしれないが、さすが‘飛竜’って感じだな）

頭の中で飛竜対策を考えながら、混雑広間の武装スライムを華麗にスルーしたら、あっと言う間に表に着いた。

外に出たから飛竜を探したのだが、何処にも見当たらないので少しずつ前に進んでいたら、近くから飛竜の声が聞こえたので慌てて振り向いた瞬間に、飛んで来た飛竜の足に蹴られて吹き飛んだ。

飛竜の火炎ブレスではなく、足で蹴られただけなので大ダメージは喰らったが、無事だったからすぐに入口まで戻った。

（いったあゝ。燃えなかったただけでしたが、十分痛いな）

入口から少し出た辺りで、三日月草を食べて回復していたら、飛竜が誰もいない道を火炎ブレスで掃除していた。

（んゝ熱心だなゝ。まだ、いないのになゝ）

飛竜は、こちらの建物から向こうの砦その1までの道を焼き払ったら上空に一旦戻り、右側に大きく旋回したと思ったら視界から消えて、1鳴きした後道をもう一度焼き払った。

（何時か疲れて休憩したりしないかなゝ……しないよね……はあ、めんどくせえな）

ぼゝとしながら飛竜を眺めていて分かったのは、どうやら飛竜の頭もあまり良くないようで、まったく同じ動きを繰り返していた。

（んゝ、飛竜が道を焼いたのに合わせて走り出したら、向こうに着くの間に合う、かな？）

飛竜の攻撃範囲が正確に分からないから、死体の山を目印にして何処までなら大丈夫かを、一步一步進んで飛竜の足に轢かれるまで調べてみた。

しかし、まったく同じ動きに見えても、微妙にずれているかもしれないので、足が当たった位置より一步後ろをスタート地点にして、走る準備をした。

（さつてと、頑張りますかな）

飛竜の鳴き声が聞こえたら腰を落とし、飛竜が目の前に出てきて道を焼き払い出したら、追い掛ける様に走った。

全力で走ったが飛竜は速く、道の真ん中辺りに着く前に、飛竜は旋回して後ろに戻り始めた。

（間に合うのか？ これは！？）

かなり心配になったが、久しぶりの全力ダッシュのお陰で、無事に砦の中までたどり着いて一息ついていたら、後ろを飛竜が焼きはらった。

（ふう。間に合ったか）

やっとたどり着いた砦の中は、まず、道の広さがそのまままで砦を通過しており、右に手摺付きの狭い階段があった。

早速右の階段に向かってみたら、階段は人一人分の幅で、上側は砦の外壁にそった階段になっており、反時計回りで登れる様になっていたが、最初の角に槍兵が立っていたので、盾を構えて待った。

しかし、槍兵はこちらに気付いていないのか、少しも動く気配が無いので、壁をガンガンと叩いて呼んでみたらやっと動き出した。

（やっと気付いたか。近いのだから、すぐに気付けよな）

こちらに気付いた槍兵は走りだして、槍を横向きになぎ払おうとしたので、盾に当たる前に壁に当たり、勝手にバランスを崩した。

（アホだ。バカだ。周りを見ろ）

わざわざ目の前にまで来て、槍を壁に引っ掛けたので、がら空きになった胸を斧で叩き斬った。

斧で槍兵を押し倒し、頭上のバーが真っ黒になったのを確認したら、階段の下に槍兵を蹴り落とした。

そして、誰もいなくなった階段を登って角を曲がったら、次の角には斧兵が待機していて、斧兵は槍兵と違いすぐに走りかかった。

（おおっと。斧兵は好戦的だね）

走って来た斧兵は斧を高々と上げて、勢いよく振り下ろして来たので、左手に持った盾で斧兵の右手を、振り下ろしてきた斧を途中で横に押し、軌道をずらし、左手は斧兵の右手を押さえたままで、右手の斧を斧兵に振り下ろした。

斧兵に一撃を加えたら斧兵の右手に逃げられて、斧兵は身体をひねり、力一杯斧を横に振りまわそうとしたが、すでに振るっていた斧を返して斬ったらアッサリ止まり、更に斬ったら動きも止まった。

（ふう。やっぱ階段は戦い難いな）



今回も下からだったから足を踏み外したりはしなかったが、下からだからこそ、斧を振り下ろすのに勢いが乗らない。

しかし、上からだと斧に勢いは付くが、代わりに足を踏み外す可能性が上がる。

どちらにしてもリスクがあるから、（出来れば階段では戦いたくないな〜）と考えながら階段を登っていたら砦の一番上に着いた。

砦の一番上は、階段側以外は凸凹の壁に覆われていて、弓兵の二人は凹の部分から下を見ていた。

上に着いて弓兵を見たが、こちらにまったく気付いていない様で、いまだに飛竜が定期的に焼きはらっている道を見て、じっとしていた。

一応安全の為に盾を構えながら近付いてみたら、背後を完全に取った弓兵はなかなか気が付かなかったが、弓兵同士が離れていたために、もう一人に気付かれて矢を射られた。

射られた矢をカキン！　と弾いた音のせいでもう一人にも気付かれたので、驚きも見せない弓兵はゆっくりと振り返り、淡々とこちらに弩を向けた。

（見れば見るほど無表情なのが分かるな）

ほぼゼロ距離だったから、振り返った弓兵の弩を左手の盾で押してずらし、見当違いの方向に矢を射たせたのに、何も言わず堂々と矢の装填作業に入った。

すきしか見当たらない目の前の弓兵を素早く斬り倒したら、もう

一人の弓兵の方に盾を向けると、矢が予想道理飛んで来たので弾いて、矢の装填中の弓兵を叩き斬った。

見晴らしの良い砦の頂上には弓兵二人しかいなかったし、飛竜も道は焼くがここを狙わない様だ。

安全な様なので、キョロキョロと落とし物を探したら、まずは弓兵からボルトを数本ずつもらい、端っこには何故か綺麗な木の棒が落ちていた。

木の棒は先端がとがる様に加工されていて、木の棒の表面はツルツルに磨かれているから、持ち主は何かに使う予定があったのが分かる。

だが、見た目はただの木の棒だから、今の所指揮棒以外の使い道が思いつかない。

（何だろな？　これ。武器としては強度が足りないし、先がとがっているといっても、突いたら一発で折れそうだな）

木の棒を手を持ったら、くると回したり、軽く振ったりしながら木の棒について考えて、何も思い付かなかったのだが、軽いしとりあえずソウルの中に仕舞った。

砦の頂上で色々している間にも、飛竜は同じ事を延々と繰り返していた様で、何度目になるか分からないが飛竜が頭上を飛び越えて行った。

飛竜が旋回して向こうにいき、道を焼き払って近付いて来るのを見て、ある事をひらめいた。

（ここからなら、飛竜を射ちたい放題じゃないか！）

早速矢をつがえて構え、飛竜が近付いて来たのに合わせて頭に矢を射った。

矢が頭に当たり、飛竜の頭上に現れたHPバーを見たら、ほとんどっと言うか、まったくバーには黒色が見えなかった。

（あれ？ 当たったからバーが現れたんだよね？）

はて？ っと考えている間に飛竜がまた来たから、もう一度矢を頭に当てて、飛竜を良く視てみた。

良く視た結果、飛竜の頭には矢が刺さっていて、バーも良々しく視たら黒色が少し増えていた。

（うわ！ この調子じゃ、矢が何本いるのかわかったもんじゃないな）

あまりにもバーの減りが少ないから、100本射っても飛竜を落とせるか判らないので、飛竜は無視して階段を降りた。

## 22、危ない道Ⅱ飛竜（後書き）

まず、すいません。

前回や前々回に書いたフランクスのデモンズソウルですが、「鉄」ではなくて「鉛」でした。

今これを読んでも時には、すでに直してあります。うん。

さて、書き直したら「改」とかが付くらしいのだが、携帯で書いている私には確認出来ません。何処までなら「改」が付くのですかね？

もしも、前書きを入れ替えただけで「改」が付くなら、すべてに「改」が付いているハズですが。どうなんでしょうね？

## 23、危ない道Ⅱ地下（前書き）

新武器ゲットだぜ！

ーウイングド・スピアー

穂先に「かえし」の付いた長槍。  
リーチの長い刺突武器。

刺突武器は、攻撃範囲が狭いが、威力が大きく  
金属鎧、硬いウロコなどにも有効となるが  
盾受けを崩しにくく、パリィされ易い。

また、盾受けしながらの攻撃が可能となる。

種類ー槍

攻撃属性ー突

物理攻撃力ー85

魔法攻撃力ー0

炎攻撃力ー0

付加ボーナス

筋力E 技量D

魔力／ 信仰／

特殊効果ーなし

カット率

物理 魔法

40.0 / 10.0

受け能力 | 25

必要能力

筋力 13 技量 12

魔力 0 信仰 0

耐久度 | 160

重量 | 3.0

槍です。

ビーの冒険的には、穂先の根元に横に広がるかえしのある槍です。

つまり、あれあれ。赤目騎士槍の使っていた槍ですよ。

普通の槍の最強の攻撃力を持っていて、槍使いならこれを強化したのを使っていると思う！

でも、槍使う人……あんまり見ないな……いや、坑道1なら結構見るか？

## 23、危ない道Ⅱ地下

砦の頂上で飛竜の強さが分かったので、矢の補充の目処がたつまでは無視する事にして階段を戻ったら、更に下まで階段が続いていたから階段を降りてみた。

下りきの階段は、角まで行ったらUターン式の階段で、地下に潜るみたいすぐに暗くなった。

ただ、階段の壁には灯りがちゃんとあるから、足下が見えないという事にはなっていなかった。

何回かUターンしたら一番下に着いた様で、上の道より一回り小さな道が左右に伸びていた。

（えーっと……道の右側に階段が有ったんだから………左側が戻って、右側が進む方向かな？）

何度もUターンしたせいで方向が分からなくなったが、上の地形を思い出して、上と下の道を脳内マップで繋げた。

左側が戻る方向だから、多分混雑広間の左側に有った格子の向こうに繋がっていると思ったから、左側に行ってみる事にした。

地下の暗い道の壁はまっすぐでなく、少し進んだら狭くなり、また、少し進んだら広くなるを繰り返していた。

しかも、窓なんて少しも無い道には松明等の灯りがなく、腰に着けた輝石が無ければ真っ暗になっていただろ。

唯一灯りの有った階段付近から離れたら、ゆっくり歩いて奥に（手前か？）足を進めた。

（んゝ暗い。もしも落とし穴があつたら簡単に引つ掛かる自信があるな）

いらない自信が付いた暗い道を、輝石の灯りを頼りに両壁が見えるように真ん中を歩いていたら、道が広くなる時に出来る死角に人が立っているのを見つけてびっくりした。

そして、左側に待ち伏せしていた人……いや、奴隷兵は、暗闇からのドッキリで体が固まっいる間に斬りかかって来た。

盾を上げなければいけない！　　と思ったが、すぐに体が反応しなかったから、奴隷兵の適当斬りを数回食らい、やっと反応した体は後ろに勢いよく転がって奴隷兵から距離を取った。

（びっくりしたゝ。心臓止まるかと思ったよ……って、今心臓あるのか？　無いよな？）

不意討ちにはびっくりしたが、傷はたいしたことはなかったので、壁から道の真ん中に出てきた空気斬り中の奴隷兵の背後に回り、両手に持ち直した斧を力一杯振り回した。

ドサツとうつ伏せに倒れて動かなくなった奴隷兵を、踏んだりつまずいたりしないようにもといった壁際に寄せたら、今度は左右からの不意討ちを警戒しながら、ゆっくりと歩き始めた。

左右、正面、足下と、暗い為にせわしなく視線を動かして歩いていたら、道が一回り狭くなっている所に、腰程の高さしかない木壁



が道を塞いでいた。

（邪魔だなく乗り越えるのは簡単だけど、また通るだろうし壊しとくかな）

斧をソウルの中に仕舞い、もう、木壁破壊用になっている大剣を取り出したら、両手でしっかり持ってまっすぐ振り下ろした。

木壁の破片が飛び散り、ボロボロになった元木壁を蹴って道を開けたら、トンっと胸に矢が刺さった。

（え！？　ぐ……いてえ）

とっさに大剣を胸の前に構えたお蔭で、もう二本飛んできた矢を一本は弾けたが、もう一本は肩に刺さった。

素早く後ろに下がり、道が狭くなる時に出来る角に身を隠したら、大剣を仕舞って斧と盾を構えた。

（く……、暗闇で待ち伏せとは、ウザイ奴らだな。ここからじゃまったく見えん！）

角に隠れたから姿は見えないハズなのに、矢は壁がなければ当たる軌道をとっていて、何本もしつこく飛んできた。

（さて、とりあえず矢を抜いてって、あれ？　……矢がないな？）

矢が刺さったハズの胸やら肩をペタペタ触っても見付からなく、暗いが見えない訳がないのに、何処を見ても矢がなかった。

(……無意識の内に抜いたのか？ そんな事は無いと思うんだが……？)

何処を見ても矢は見付からなかったが、怪我もついでに消えてはくれなかったので、三日月草をハムハム食いながら地面にも目を向けたが、矢は何処にも見当たらなかった。

(んゝまあ、いいか。別に怪我が酷くなったりはしてないしな)

気にはなったが、考えたって解りそうにないので、とりあえず後回しにする事にした。

そして、三日月草を食べている間に分かったのは、矢の着弾音的に、弓兵は三人いるようだ。

壁には断続的に矢が当たっていたが、弓兵達は常に連続で矢を射っていないようだから、矢の着弾音がばらついているので、三本の矢が出来るだけ同時に壁に当たるまで待った。

(まだかなまだかな……よし、行くか)

三本の矢がほぼ同時に来たので壁から離れて、急いで弓兵達の元へ走って行ったら、まず、一番手前の弓兵を動かなくなるまで斬った。

その間に、残りの弓兵は矢の装填が終わり、クロスボウを持ち上げて狙ってきたので、盾を構えて二人が同時に見える様に一步下がった。

残った弓兵は同時に胸の中心を正確に狙ってきたので、そこに合わせていた盾に当たり、矢は弾けて床に落ちた。

（相変わらずコイツらは、同じ場所しか狙わないからガードが楽で助かる）

弓兵は二人共に矢の装填作業に入ったので、その間一気に近付き、右側の弓兵を斬りながら、左側の弓兵がクロスボウを上げるのを注意して見ていた。

だが、左側の弓兵はすぐにクロスボウを持ち上げず、ゆっくりと後退りしたので、左側の弓兵がクロスボウを構える前に右側の弓兵を倒せた。

右側の弓兵を倒したら、左側の弓兵からの矢をガードする為に盾を上げたら、残った左側の弓兵はやっとクロスボウを上げて、まっすぐ胸を狙って射ってきた。

まるで盾を的に目立てて射っているかの様に、盾の中心に当たった矢を弾いたら、少し離れた弓兵に近付き斬り倒した。

（ふう、終わったか？ 待ち伏せ大好きだな、ここの兵士は）

足で戦後の通路整理をしたら、まだ弓兵がいる可能性を考えて、盾を構えながら先に進む事にした。

盾を構えながらゆっくり暗い道を進んでいたら、また、暗闇の中から矢が飛んできた。

今度は心構えもしていたので矢はすべて盾で止まり、駆け足で弓兵が見える距離まで近付いた。

（おっと、やっぱりまだいたか）

今度の弓兵達は二人だけで、装填の終わった弓兵達は左右に広がる様に斜めに後退り、壁まで広がったらクロスボウを構えて射ってきた。

左右に散って混乱を狙ったのか、単純に敵が近付いて来たら下がったのか分からないが、矢の狙いは変わっていなかったので、盾で矢を受けるのは簡単だった。

（何がしたいのか解らんが、お蔭で簡単に近付けたよ。ありがとう）

また、右側の弓兵から片付けて左を向いたら、左側の弓兵はまた後退りをしていて、道が狭くなる為に出来る角まで着いたら、やっとクロスボウを上げた。

しかし、ようやくクロスボウを構え様としたが、とっくに目の前まで着いていたので、矢が放たれる事はなく、振り下ろした斧の一撃で腕を下げたら、なすすべもなく弓兵は倒れた。

（さって、まだ一番奥には着かないのか？ 走ったらすぐだったのにな）

視線は奥を見ながらも足は弓兵達を壁に寄せて、道の真ん中を空けたら、盾を構えて再び歩き始めた。

しばらく歩いていたら格子が見つかり、格子の向こうから明かりが射し込んでいて、格子の向こうは見覚えがあるから、混雑広間で間違いない様だ。

（やっと着いたか……ん……レバーが無いし、開け方が分からんな）

混雑広間には開閉レバーが無かったから、向こう側にあるのかと思っていたのだが、暗いとは言え、見逃すハズがない狭い道の何処を見ても、開閉レバーになりそうな物は無かった。

（んゝ残念。ここが開かないとなると、簡単には戻れそうに無いな）

飛竜の出る上と違ってここが開けば簡単に戻れると思っていたが、開きそうには無いし、格子を力付くで壊すのは大変そうなので、素直に道を引き返した。

倒した弓兵達は壁際に寄せてあるし、拾える物は拾ったから、軽く走って戻り始めた。

階段まで一気に行くつもりだったが、行きの視点では死角になっていた角に光り物が落ちていたので、近付いて見てみたら指輪だった。

（おお！？ 指輪かゝ。今度の指輪は何だろな？）

拾った指輪は赤い宝石が付いていて、宝石には、まるで叩いてヒビが四方に入っている様な模様が描かれていた。

（どんな効果か分からないが、試しに着けてみるかな……）

冷房指輪を外して代わりにヒビの指輪を着けてみたら、身体の表面に少し光りの膜？ が現れた。

（んん？ で、どんな効果なんだ？）

薄い光りの膜は触れる事が出来ず、斧を振っても何時もどうり、跳ねても転がっても何時もどうり。

そして、触った感覚も無し。

(……………分からん)

色々試したが、そもそもこういう魔法の指輪？ には、どんな効果が付けれるのかや、どんな効果があり得るのか分からないのだから、何を試したら良いのかが分からないので、もう効果は直剣に訊く事にして、ヒビの指輪を外して、冷房指輪に戻した。

指輪を戻して階段まで着いたら、まっすぐに続く地下道の先が、両開きの木の扉によって塞がれていた。

(どうせ、鍵付きだろ?)

開かないものと決め付けながらも、試しに扉を押してみたらやはり開く事はなく、ため息をつきながら引いてみたらあっさり開いた。

(開いたよ…………いや、良いんだけどね。まあ、開いたからには進んでみますかな)

扉が開いたまま止まるのを確認したら、扉を越えて先に歩き始めた。

地下道は曲がっている為に先が見通せないが、道の先からは、明るい太陽光が射し込んでいる様に明るくなっていた。

かなり見やすくなっている地下道を進んでいたら、明るい原因が

見つかった。

明かりの元は外からの光で、光りは地下道の右壁の一部に大きな穴が出来ていたので、そこから射し込んでいた。

（明るいのは結構だが、危ないな〜これ）

穴は天井から下まで完全にあっており、横幅も二メートルにわたっていた。

穴から外を見たら、遠くに飛竜が旋回しているのが見えて、下は何もない草原が広がっていた。

そして、穴に近付いたら、脆くなった床が崩れて下に落ちて死亡して成りそうだから、左壁に寄って穴のあいた道を通り過ぎる事にした。

左側に寄って地下道を進んでいたら、奥から犬か何かの唸り声が聞こえて来たので、一時止まって先を見たが何も見えなかったし、足音もしなかったから、奥に足を運びながら地下道の中央に寄った。

先を警戒して暗い奥ばかり見ていたら、左側の死角に隠れていた奴隷兵に突然斬りかかられた。

最初の一撃が左肩に当たり、二撃目が左腕に当たった時に、右手に持った斧が奴隷兵の腹に横向きに叩きつけられた。

そして、くの字に曲がった奴隷兵から斧を引き抜いたら、両手に持ち変えた斧を奴隷兵の左肩に振り下ろした。

斧を喰らった奴隷兵はうつ伏せに倒れてそのまま動かなくなったので、蹴って壁端に戻したら肩から力を抜いた。

（あゝびっくりした……不意打ちと痛みのせいで盾を落としかけたよ）

左手に今持っている兵卒の盾は、昔から使っていた腕に付けられる様に改造した盾と違って、盾の裏にあるとってを持って使う物だから、仕舞い易いが落とし易い様になっている。

奴隷兵から貰った三日月草を食べて、治った左腕を回して違和感が無いのを確認したら、今度こそ不意打ちを喰らわない様に気を付けて、足を進めた。

しばらく歩いていたら、獣の爪が石床を叩いて走る音が聞こえたので止まったら、前方から犬の様な獣が飛び掛かってきた。

腹に向かって体当たりを狙ってきた獣を盾で防いだら、盾と獣が当たったものとは思えない金属音が地下道に響いた。

（はあ？ 爪や牙の音じゃねえぞ？）

こちら困惑している間に体当たり？ をした獣がUターンしたら、違う獣が同じ様に体当たりをして来たので盾で防いだら、また、金属音がした。

二匹目は地面に降り立った後はUターンせずに後ろに通り過ぎて行き、二匹目を目で追う暇もなく三匹目が飛び掛かってきた。

（ぐ、ヤベエ。何匹いるんだ？）



三匹目の体当たりも難なく盾で防げたが、三匹目は地面に降り立った後にもう一度飛び掛かってきたので反撃する暇がなく、更に三回目を防いだら、三匹目もやっと離れてくれた。

しかし、最初の一匹が帰ってきて向かって来たので、姿勢を変える事も出来ずに盾で防いだら、後ろから二匹目が襲って来ていた。

正面から来た一匹目を盾で防げたが、後ろからののはまともに喰らい、とっさに後ろを振り向いたら、三匹共に同時に襲ってきた。

後ろから来た二匹目を斧で斬ったが死なず、振り向いたせいで出来た無防備な背後を一匹目と三匹目に襲われ、結局なすすべもなく獣にたかれて力尽きた。

要石のある広間に戻されて、先程の状況を思い出す。

（犬の放し飼いとほ恐ろしい奴らだな……しかし、ここにいるのだし、軍用犬なのか？）

暗くて分かり難かったが、犬なのは確かだと思うのだが、攻撃手段が見えなかった。

（牙で噛まれた訳ではないし、爪で引っ掛かれた訳でもなかった。今も残る痛み的には刃物だが……）

体当たりに見えたのに金属音がしたのだから、頭の何処かに刃物

が付けて在るのだろうが、暗いうえに乱戦になったので、何処にどんな刃物があるのか分からなかった。

（とりあえずソウル回収もあるし、もう一回行ってみるか）

混雑広間を華麗に走り抜け、飛竜のでる道は全力で走り抜け、そのままの勢いで階段を駆け降りたら、あっという間に地下道に着いた。

（よしよし。ここは無視が出来ていいね）

犬？ は地下道の壁に穴が空いていた奥だったから、穴までは走って行った。

左側に隠れていた奴隷兵を警戒して見てみたが、場所が分かっているにも近付くまで見る事が出来なかったので、さっきの不意討ちは仕方ないと思うが、これから先にも同じ様なモノがくるかもしれないと気を引き締めた。

場所のバレている奴隷兵を先制攻撃で打ち倒したら、奴隷兵が内側に倒れこんできたので、蹴って端に寄せてたら、犬と思われる獣達を警戒した。

獣達の唸り声自体は穴の空いた辺りから既に聞こえていたが、何故かこの辺りまで近付くと、唸り声が消えていた。

（もしかして、こっちに気が付いたらから、不意討ちの為に黙ったのか？）

もし、そうなら見えるかもしれないと思ったので、止まって先を

視てみたが、残念ながら灯りのない先は暗闇に包まれている為に、黒、又は茶色をしていたと思う獣達は見えなかった。

しかし、獣達は見えなかったが、すぐ近くに自分のソウルが落ちていたので、獣達の襲撃も近いだろうと思い、盾を上げてゆっくり歩いた。

ソウルを回収したら獣の走る音が聞こえたので、盾を構えながら後ろに下がり、道が狭くなる時に出来る角に背中を合わせて、後ろを盗られない様にしたら、一匹目が飛び掛かってきた。

一匹目は盾に阻まれて床に降りたら、横をすり抜けて後ろに向かっている間に、二匹目、三匹目と連続で襲って来た。

そして、二匹目はUターンして離れていったが、三匹目はその場でクルリと回ったら低い位置を狙って軽く跳んだので、それに合わせて腰を落として盾で防いだら、三匹目は当たり所が悪かったのか、横倒しに倒れた。

Uターンした二匹目はなかなか帰って来なかったが、一匹目は、後ろが壁でなかったらまともに喰らっただろう体当たりを仕掛けて来たが、横をすり抜けて何にも当たらずに着地し、また、後ろの方に走って行った。

今の際に倒れた三匹目に斧を振り降ろしたが、一撃では死んでくなかったのだが、すぐ刃を反した斧を下から斬り上げたら吹き飛び、壁に当たって動かなくなった。

(やっと一匹か)

三匹目を倒したら二匹目がやっと帰ってきて、最初と同じ様に飛

び掛かってきた。

それと同時に後ろから一匹目が横をすり抜けて行き、クルリと回った横をから足狙って来た。

二匹目を盾で防いだ直後に、足狙った一匹目の攻撃を防げずに喰らったら、二匹目が合わせる様に飛び掛かってきたが、盾は前を向いたままなので、二匹目の飛び掛かりは防いだ。

一匹目がしつこく足を狙って、体当たり体当たり体当たり、流石に三度目からは盾で防いだのだが、横を向いたせいで出来た隙を二匹目が飛び掛かってきたのでまともに喰らった。

普通なら一歩下がってバランスを取るのだが、角に陣取っていたせいでバランスを取れず、壁に肩を打った所を、一匹目と二匹目に襲われたらソウル体を維持出来なくなり、倒れこむと同時にソウル体が拡散した。

## 23、危ない道Ⅱ地下（後書き）

久しぶりに出来た。今日はえらい筆が……指が乗った。

大体作成期間は4日ですか……え？ 二週間だろ？ って？  
まあ、その……つまり……4日以外は書いてなかったって事です。

しかし、全然話が進みませんな。書き始めた理由的にはオツケー  
かもしれませんが、この調子では……ねえ？ いつ会える？ 最後  
のデーモン。

ああ、ワンちゃん強いな。何回殺られたやら。

## 24、危ない道Ⅱ地上（前書き）

今更説明。多分もうでない。

ーレザーシールドー

なめし皮を貼り付けた小型盾。

軽く、扱いやすく、防御効果もそれなりに高いため、狩人などが愛用することが多い。

種類ー盾

攻撃属性ー打

物理攻撃力ー60

魔法攻撃力ー0

炎攻撃力ー0

付加ボーナス

筋力D 技量／

魔力／ 信仰／

特殊効果ーなし

カット率

物理 魔法

90.0／30.0

受け能力ー54

必要能力

|     |     |    |   |
|-----|-----|----|---|
| 筋力  | 8   | 技量 | 0 |
| 魔力  | 0   | 信仰 | 0 |
| 耐久度 | 160 |    |   |
| 重量  | 1.0 |    |   |

## 24、危ない道Ⅱ地上

また、地下道にて獣達に何度も殺られて、広間の要石戻されて、を繰り返したが、あれ以来獣を一匹以上倒せなかった。

（ふう〜。良い方法が思い付かないな〜）

考えながらも混雑広間を走り抜け、飛竜の後を追って焦げついた道を走り抜けたら、今更、地上の道の先に行っていない事に気が付いた。

（忘れてたって言うかは、意地になってたのかな？ 気分転換に行ってみますかな）

どうせ落としたソウルは多くないので、無視して地上の先に行ってみる事にした。

岩を越えて先に進むと、道の半分以上を、中の見えないしっかりした作りの馬車が塞いでいて、右側に寄せてある馬車は車輪が壊れて左側に傾いていた。

（これ、倒れて来ないよな？）

試しに、押しても引いても動かないから、大丈夫だという事にして道の先をみると、大量の木壁と大量の奴隷兵が道を塞いでいた。

（うわ〜めんどくせえ〜。何人いるよ？）



パツと見て十人は居そうな混雑した道の先には、また、同じ様な馬車が、今度は真ん中に止まっているのが見えた。

今度の道は右に曲がっているだけではなく、上り坂になっていて、よく見える様に傾いた馬車を越えたら、飛竜の声が聞こえた。

（ん？ 近いな……）

飛竜は突然頭上を通り越して、火を吐きながら奴隷兵達のいる道を焼き払ったから、大量に有った木壁と大量に居た奴隷兵達が綺麗に掃除されて、焼かれて死んだ奴隷兵達のソウルがこちらに吸い込まれて来た。

（……………え〜っと…走りやすくなったな…）

流石に奴隷兵達がかわいそうだったから、苦笑いを浮かべて綺麗に掃除された道を見た。

そして、飛竜が道を焼き払ったが、こちらの傾いた馬車と、向この馬車には火が付いていなかったの、今回は馬車から馬車へ走り抜けた安全の様だ。

（さて、もう一度確認したら、飛竜の後を追うかな）

馬車の横で待っていたら、また、飛竜が同じ様な場所を焼き払ったから、多分大丈夫だろうと思ったので、次が来るまで待ち、来たら後を追って走った。

道の途中には何かが色々落ちていたが、拾えば確実に焼かれるだろうから我慢して通り過ぎ、馬車の横まで着いたら、後ろを飛竜が

焼き払い通り過ぎて行った。

（ふう……途中のは仕方ないが、近くの位は拾っとくかな）

馬車の近くに倒れていた奴隷兵達から三日月草を貰い、戦士の死体もあつたらしく、戦士のソウルも拾えた。

途中に落ちている何かを、未練がましく見た後に馬車の先へ視線を移したら、この馬車の馬と思われる死体が、半分食い散らかった状態で転がっていた。

（うわ……気持ち悪いな……焼け跡が無いし、食ったのは誰だろう？）

飛竜では無いと思ったら、次に浮かんだのは地下の犬達だった。

（ん～犬達ならあり得るのか？……まあ、生身の体のない今なら、喰われる心配はないのだから気にしないでいいか）

また、分からないモノは無視をして馬の先に目をやったら、弓兵達四人が、次の岩の入り口に集まってこちらを向いていた。

馬車の影に隠れながら見たために、まだ、弓兵達には見つからない様だが、距離も近いし、一度ばれたら馬車に隠れても矢を射ってきそうだ。

（う～ん……他には居ない様だし、一、二本喰らう覚悟をして、速攻で倒すか）

作戦と覚悟を決めたら馬車の影から飛び出し、少し近付いたら、

弓兵達がこちらに向けて矢を射って来た。

まっすぐ走らずに斜めに走ったから、四本中二本は横を通り過ぎ、残りの二本は盾で弾き落とした。

矢を射った弓兵達が、全員矢の装填作業をしている間に弓兵達の所までたどり着き、1人がクロスボウを上げて狙って来るなか、残りの三人は1人を見捨てる様に後ずさった。

残された弓兵の矢を盾で防いだら、斧を両手に持ち直して弓兵の左肩に振り下ろし、すぐに斧を反して振り上げた。

弓兵が倒れるのを確認する前に横に転がったら、さっきまで居た場所に矢が二本通り過ぎ、更に飛んできた矢は近くをギリギリ掠めて飛んで行った。

（危な！　ギリギリだったな）

すぐに起き上がり、斬った弓兵を見たらうつ伏せに倒れていた。

少し弓兵達から距離が離れていたのも、盾を構えて息が整うまで待ち、その間に飛んできた矢はすべて弾き落とした。

準備が終わったら右端の弓兵に向かって突撃し、斧を二振りしたのが倒れてくれなかったのでトドメの一撃を加えたら、矢が一本腹に刺さった。

そして、もう一本もすぐに飛んできたが、それは盾が間に合ったので体には当たらずにすみ、次は横腹に矢を当てた弓兵に突撃した。

（痛いだろうが！）

横腹に矢を当てた、左側にいた弓兵に突撃している間に、正面奥に下がった弓兵は矢をすぐに射って来たが、走ったお陰で矢は背後を通り過ぎ、左の弓兵は何故か何もせずにと立っていた。

何故か無抵抗だった弓兵に向けていた盾を下げると同時に斧を振り上げて叩き斬り、正面にいた弓兵を無視してそのまま連続斬りに入った。

連続斬りの最中に矢が一本飛んできたが、何故か当たらず体の前を通り過ぎて行ったので、そのまま左側にいた弓兵を倒して正面に向き直ったら、また、矢が飛んできたが盾で防ぎ、一気に近付いて斬り倒した。

（ふう……終わったな。さてさて、まずは端に寄せるか）

一応周りを見渡して、飛竜以外には動くモノがないのを確認したら、足で弓兵を端に蹴り寄せつつ、ボルトや三日月草をもらっておいた。

弓兵達を掃除して改めて砦の中を見渡したら、今の所は手前の砦と形は同じだった。

そして、右横の階段に行ってみても、上行きの階段と下行きの階段も完全に同じだが、流石に兵士は同じ配置ではなかった。

（ふむ、まずは確実に行き止まりの上に行ってみるか）

階段を登り、左に曲がり、登って左を向いて頂上を見て、誰も居ないな——っと思った瞬間に、左側から飛んできた矢が二本、腹と腕に刺さった。

（なに！？）

矢が刺さったら、慌て矢の飛んできた方向に盾を向けてみると、壁はしギリギリの位置に、階段を登った場合のほぼ真後ろに弓兵が二人いて、クロスボウを構えていた。

（また、待ち伏せか！ 手を変え品を変えと、本当にしつこいな！）

盾を弓兵達に向けながら、弓兵達を中心にした円の動きをして矢を待ち、飛んできた二本の矢の内一本は盾で弾き、もう一本は横に外れて飛んで行ったので、走って近付き二人同時に斧を当てたら、ギリギリに立っていた弓兵達は階段に落ちて行った。

階段に、だいたい二メートルほどの高さから落とされたのに、1人は両足でしっかり着地し、もう1人は転けたがすぐに起き上がった。

下が平面ではなく階段だったので飛び降りて後を追わず、階段に回って駆け降りたら、弓兵がクロスボウを構えているのを無視して両手で持った斧を力一杯振り下ろした。

手前にいた弓兵が倒れたらもう1人の姿が見えて、もう1人はクロスボウを構えずにジリジリと後ろに下がっていた。

なかなかクロスボウを構え様としない弓兵に、振り下ろした勢い

で下にある斧を反したら弓兵を斬り上げ、今更クロスボウを構え様とした弓兵が矢を放つ前に、トドメの一撃を振り下ろした。

（あゝ疲れた……）

ダルそうにしながらも、弓兵達を動かして道を空けるのを忘れず、弓兵達を蹴り終わったら再び頂上まで戻った。

頂上の形も向こうと同じで、階段側以外は凹凸の壁に囲まれており、何かないか見渡したら弓兵達がいた場所に弓と矢が落ちていた。

落ちていた弓は、今使っている弓より小さいショートボウだが、小さいと言っても弓兵達の使っているクロスボウよりは大きい弓で、手持ちの愛用品であるロングボウが有る限り使わないと思うが、一応持てる事だしソウルの中に仕舞った。

一通りやる事をやったら切っていた痛覚を戻し、三日月草を食べ、矢を抜こうとしたが、また、何時の間にか矢が消えていた。

（んん？　なぜ消える？　実は実物の矢じゃなかったとでも言うのか？）

痛みの残る左腕の何処を見ても矢は見当たらず、勝手に抜けるハズがない程に深く刺さった矢は、傷痕さえ無ければ幻覚の様に何も残っていないかった。

（分からんな。次に矢が刺さった時に安全だったら、しばらく刺さった矢を見てみるかな）

矢について色々考えながら階段を降りて、地下まで行ったらまた

犬達に襲われそうだから行かずに、地上の道を進む事にした。

砦を出るとすぐ近くに、木壁とその後ろに奴隷兵というセットが二つあり、今度は馬車が二つ止まっていて、手前のが道の右半分を塞ぎ、奥のが左半分を塞いでいた。

手前の木壁に近付いたら、予想どうりにアホな奴隷兵は自分で木の壁を壊して道を空けてくれた。

（はい。アホの背中もらいゝっと）

奴隷兵が木壁を壊すさいに振った剣を何時までも振っていたので、簡単に背後に回り、奴隷兵をうつ伏せに斬り倒した。

奥にいた奴隷兵はそれに反応したのか、やはり自分の壁を破壊して木片が燃えて散った。

（ん？ 木壁のせいで見えなかったが、燃え剣奴隷兵だったのか）

しかし、燃えていようが燃えてなかりうが動きは変わらないので、子供が木の棒を振り回している様にしか見えない奴隷兵の背後に回り、さっきと同じ様に斬り倒した。

（さてはて、今度も馬車の横は安全かな？）

奴隷兵を倒したら奥側の馬車の横まで進み、道の先を見てみた。

道はキツイ上り坂になっていて、途中に壁付き奴隷兵が1人待っていた。

（多分、燃えるよな？ あ奴隷兵）

まだ飛竜が来るとは限らないが、来たら確実に燃える位置に待機している奴隷兵に軽く手を振り、更に先を見ようとしたら飛竜の鳴き声が聞こえて、その後続いた火炎ブレスが馬車の横に居た1人の狩人と、道の途中に居た奴隷兵を焼き払って行った。

（え！？ 燃え、たな……俺……）

肉体という壁がないソウル体は、飛竜の火炎ブレスには耐えれずに吹き飛び、火炎ブレスが通り過ぎた後には何も残っていなかった。

相変わらずの原理不明な復活を要石でとげて、先程の状況を思い出す。

（今度は馬車の横まで焼き払ったか……手前の馬車で待てば良かったのか？）

そう言えば、さっきは馬車の横は安全だと、勝手に決めていたのに気が付いた。

（ダメだな……死なないせいで、少し無謀になっていたな。もっと考えねば）

武装スライムのいる混雑広間を越えて。

（やはり、まずは何処までが安全かの確認だな）



飛竜が焼き払う道を駆け抜けて砦に着き。

（しかし、生身と違ってブレスを耐えれないから、ギリギリの場所とは調べられないな）

砦を少し出て、飛竜が奴隷兵達を焼き払った後を追って馬車の横まで着き。

（おっと、流石にここで考えながらは危ないな）

そして、四人の弓兵達がいる場所まで着いた。

四人の弓兵達に対して新しい戦い方も思い付かないので、同じ様に一気に近付き、飛んできた当たる矢を盾で防ぎつつ一番近くの弓兵にたどり着いたら、一、二本の被弾は覚悟して斧を振った。

幸い当たった矢は1本で、更に次の弓兵を倒した時にもう1本喰らい、残り二人になったら安全重視で戦ったから、追加で矢を喰わずにすんだ。

（ふう〜……痛い。痛い痛みが痛覚消したら、ついガードを忘れそうになるからな〜）

色々考えながらも体は何時もの動きをしていて、道の中心を空けたら、早速弓兵から貰ったばかりの三日月草を食べて傷を治した。

とっと先に進んで奴隷兵×2を倒したら、飛竜が来る前に素早く後ろの馬車の横まで戻り、飛竜が来るのを待った。

（さて、ここは本当に安全かな？　もう少し下がった方がいいかな？）

下がるか下がらないか考えているうちに、飛竜の鳴き声が聞こえたので視線を上げたら、飛竜が横の馬車の上を通過して火炎ブレスを吐きながら飛んで行った。

（おお〜とりあえずここは安全だな）

飛竜が飛んで行ったのを確認したら、石床に転がっている木壁を馬車と馬車の間に立てて、手前の馬車の横に戻った。

（さてさて、あそこは安全かな？）

飛竜がまた飛んで来て火炎ブレスを吐いて行ったが、木壁は無事だったので、次は奥の馬車の斜め後ろに木壁を移動させた。

（うんうん。即興にしてはいい囲だな）

またまた飛竜が飛んで来たが木壁は無事だったので、奥の馬車の横に移動させた。

（さっきはあの辺に居て燃えたよな〜？）

しばらく待ったら来た飛竜のブレスによって、木壁は燃えてバラバラに散らばった。

（お〜……正解！　あそこだな）

奥の馬車の横は危ないのが分かったので、馬車の斜め後ろに立つ

て道の先に目を向けた。

ここの道は馬車の先辺りからかなり急な登り坂になっていて、城壁や、その上にいる弓兵は見えるが、入り口辺りまで近付くと坂が終わって平らになっているせいで、入り口辺りがどうなっているのかサッパリ分からない。

ここの道の途中にも、どう見たって燃えてしまう場所に、何かが落ちているのが見えるのに腹が立つ。

（さて、ここから分かるのは以上かな）

ここからはこれ以上見えないので、飛竜が来たのに合わせて道を走った。

飛竜が道を焼き払い、その後を追ってある程度城壁に近付いたら、入り口辺りが見えてきた。

入り口には、降りてはいるが小さな跳ね橋があり、その手前に弓兵×3が左側に集まっていて、右側の三分の一を手押し荷車が止まる事によって道を狭くしていた。

弓兵が見えたので足を緩めかけたが、飛竜の攻撃範囲が分からない為に中途半端な所で止まる訳にはいかず、全力疾走のまま盾を構えて弓兵達の元に突っ込んだ。

正直な所、登り坂の全力疾走後だから少しでいいから休みたいのが、弓兵達がいる手前完全に休む訳にはいかなないので、盾を構えて弓兵達の動きに注意しながら、ゆっくり休む事にした。

弓兵達からの矢を防いでいたら飛竜が上を通り過ぎて行ったので、

弓兵達から少し離れた、登り坂の終わった道は安全の様だ。

このままゆっくり休むつもりだったが、城壁の入り口に青い光りが見えたと思ったら、全身に丸みをおびた鎧を着た騎士（直剣十盾）が、直剣を腰に構えた状態で走って来た。

（ヤツバ。下がりたいが、下がると燃える。どうしよう？）

後ろは100%即死の飛竜のブレス。どうするか決断する前に騎士が来てしまったので、迫って来た直剣の突きを盾で受けたら、疲れた状態では受けきる事が出来ず、腕が後ろに撥ね飛ばされた。

弓兵達はその隙狙ったかの様に矢を放ってきて、矢が三本たて続けに刺さり、その衝撃で揺れる体に騎士の直剣がトドメとして振り下ろされた。

その時の気持ちは……（ムリ）っという一言だった。

## 24、危ない道Ⅱ地上（後書き）

休みはいいね。有給休暇ですよ♪

ビーは頑張っております。作者は楽しんでいます。

まあ、気を抜くと読み専門に戻りそうです（笑）

## 25、霧の先の壁（前書き）

実はレザーシールドより、性能悪い。その代わり強化出来るよ！

―兵卒の盾―

兵士の使用する、小型の木製盾。

要所が金属で補強されており、単純な木製盾より強度が高い。

種類―盾

攻撃属性―打

物理攻撃力―60

魔法攻撃力―0

炎攻撃力―0

付加ボーナス

筋力D 技量／

魔力／ 信仰／

特殊効果―なし

カット率

物理 魔法

90.0／30.0

受け能力―50

必要能力

筋力10 技量0

魔力0 信仰0

耐久度—190

重量—2.0

レザーシールドの受け能力が54なのに、兵卒の盾は50しかないのよね。

普通の盾は+10まで強化出来て、+1する事に受け能力は大体2上がります。

まん丸で、小さく、弱い盾。特に物理カット率90%は痛い。

100%カットの盾を手に入れるまで、仕方なく使う盾ですね。

## 25、霧の先の壁

直剣騎士にトドメを刺され要石に戻ったら、すぐに走って混雑広間を越えた。

（とおくりゃー！）

走って走って走りまくって、弓兵が四人いる場所も無視して走ってみたら、矢の一発も喰らわずにすり抜けられた。

（おお！？ 行けたよ！）

無事にすり抜けられたが、止まれば後ろから飛んで来る矢が当たるので、後ろを警戒しながら速度を少し落とした。

飛竜の後を追わないと危ないので、木壁奴隷兵二人は邪魔になるから、流石に倒して飛竜が来るのを待った。

しばらく待って、飛んで来た飛竜の後を追って走り、弓兵から少し離れたところで速度をゆるめて息を整えた。

そして、弓兵をゆっくり倒す時間はないので、斧を両手に持ち変えたら弓兵達に突っ込み、矢は気合いで避ける事にした。

時間がないとは言え、ここで全力で走って疲れたら本末転倒なので、軽く走って近付き、矢の回避の為に視線は弓兵達のクロスボウを注視した。

一発目や二発目は斜めに走って回避、三発目は弓兵にぶつかる気



持ちでローリングをして回避。

矢の回避のついでに弓兵の足下にローリングをして近付いたら、立ち上がる勢いで斧を下から斬り上げた。

ここまで来たら、直剣騎士が来るのは時間の問題なので、素早く斧を振り回す。

直剣騎士が来る前に弓兵達を全滅させたかったが、残り1人のところで直剣騎士が来たので、斧の両手持ちを止めて盾を出したら、弓兵と騎士を離す為に後ろに下がった。

騎士は走って近付きながら腰に構えた直剣で突いて来たが、全力で後ろに下がったら直剣を避ける事が出来て、弓兵が直剣の突きの後に矢を射って来たのを今回は盾で弾いた。

騎士は突きを外した直剣を引いたら、盾を構えながらゆっくり近付いて来た。

じわじわ寄って来て目の前まで来たら、騎士は直剣を大きく振りかぶったので、盾で受けずに邪魔な弓兵の方にローリングをして直剣を避けて、先に弓兵を倒した。

弓兵を倒したら騎士に向き直り、最初と位置が反対になったが一對一ならアホには負けない自信があるので、騎士が近付いて来るのを待った。

盾を構えながらゆっくり騎士が近付いて来たら、また、直剣を大きく振りかぶったので一歩近付いて、騎士の振り下ろされる右手を左手の盾で外側に弾いて騎士の体勢を崩した。

（よし！ 行くぜ恨みの一撃！）

パリィが上手くいったので騎士の腹に致命の一撃を加えようとしたら、後ろからドン！ っという衝撃と共に胸の中心から直剣が生えてきた。

（え！？）

何時の間に近付いたのか、後ろにはもう1人直剣騎士がいて、騎士の持つ直剣が後ろから胸の辺りに突き刺さっていた。

（くそ！ もう1人いたのか……）

後ろから刺してきた騎士は、背中を蹴って直剣を引き抜き、刺された衝撃と、蹴られた衝撃で倒れたところを二人の騎士が仲良くトドメを刺してきた。

しかし、二人の騎士のトドメを待つまでもなく、形を保てなくなっていたソウル体は、うつ伏せに倒れた姿勢のまま、少しも動く事がなくその場らか姿を消した。

（く、騎士が二人いるとは……）

広間の要石に戻り、先程の場所の制圧方法を考える。

（騎士が二人いるのなら、弓兵達だけじゃなくて、1人目の騎士

も瞬殺しないと駄目か……)

頭の中は先のことを考えながらも、武装スライムのたまり場を難なく抜けて……

(一番危ないのは騎士ダブルだから、弓兵より騎士を優先かな?)

飛竜の飛ぶ道を二つ越え……

(と言う事は、弓兵を二人倒したら騎士を倒す? しかし、倒せるなら弓兵は先に全滅させたいな)

岩の前に待ち構えていた弓兵達も無視して通り過ぎ……

(む……やはり臨機応変に行くしかないか……)

木壁奴隷兵を倒し、少しの間を置いたら飛竜の後を追って走り、頭を悩ます原因にたどり着いた。

(ん? 着いたか……さて、上手く行くかな?)

斧を両手で持ち、飛んでくる矢を回避して弓兵達に近付いたら、手前の弓兵から順番に斬り倒す。

弓兵達を全滅させたかったが、やはり二人目を倒した時点で城壁の中から騎士が走り出てきたので、後ろに下がり騎士の後ろに目を向けたら、遠くにもう1人の騎士が見つかった。

(ん? もう1人の騎士は動いていないな……)

奥にいた騎士はこちらに気が付いていないのか、遠くでじっとし

ており少しも反応がなかった。

奥に目を向けている間にも飛んできた矢を弾き、騎士の剣は疲れた状態では受けきれないと判断したので回避して、近付かなければ奥の騎士には気付かれないと思ったので、ここで騎士を倒す事にした。

そして、さっきから弓兵が邪魔だが、奥に少しづつ逃げていく弓兵を斬りに行くと、確実に奥の騎士に見つかるだろうから、弓兵は後回しにして目の前の騎士を何とかする事にした。

右に左にと動き回り、弓兵の攻撃を避けたり防いだりしながら、騎士の攻撃も避けたり防いだりして、安全なタイミングを待った。

しばらく待っていたら、矢を防いだ後に騎士が大きな動作で剣を振り下ろそうとしたので、一歩近付いて騎士の懐に入ったら、騎士の右手を盾で外側に弾き、騎士が横にグラリとバランスを崩したので、がら空きの腹に斧を打ち込んだらすぐに斧を引き抜き、くの時に曲がった騎士の肩辺りを斧で押し斬り、そのまま押し倒した。

騎士が死んだのを確認したら弓兵に向かい、しつこく射って来た矢を弾いて近付いたら、あっさりと弓兵を斬り倒した。

（ふう〜。終わった〜……ん？ 奥の騎士が動き出したか）

弓兵を斬り倒したら奥の騎士が動き出したので、急いで三日月草を食べて傷を治し、次の騎士に備えた。

走って来た騎士は、右手の直剣でまっすぐ突いてきたので、騎士を中心に反時計回りに回って回避し、騎士の後ろを取ったら両手で

持った斧を背中に打ち込んだ。

そして、鎧が派手な音立てて騎士が倒れたが死ななかったようで、すぐに起き上がり始めた。

（っち！ しぶとい）

起き上がった騎士は盾を構えてジリジリと後退して、少し離れたら懷に手を伸ばしたので、走って近付き後ろに回った。

騎士が三日月草？ を食べている間に後ろに回って、再び斧で押し倒した。

頭上のバーの減りぐあいから、背後からの二撃に耐えれないハズだったのだが、三日月草？ の素晴らしい性能により、三日月草？ を食べた瞬間にバーが完全回復していたので、初めの1撃がなかった事にされた。

（む？ うざい）

再び回復されたらめんどくさいので、盾を構えた騎士に両手で持った斧をぶつけて、力任せに騎士の盾を吹き飛ばした。

（おお！ やれば出来るもんだな）

騎士のガードを崩せた事に驚きながらも、斧の連打は止まらないので、盾が消えて空いた胴体に斧を打ち込んだ。

斧を振るえるだけ振って騎士を斬ったら、騎士特有の目の光が消えて、ガシャン！ と音を立てて横向きに倒れた。

（はぁはぁ……終わった………疲れた）

肩で息をするほど疲れたが、視線はちゃんと周りを警戒していて、見える範囲には飛竜しか動くものはなかった。

しばらく休憩したら死体巡りをして、弓兵からは三日月草やボルト、騎士からは半月草と盾をもらえた。

「おお！」

久しぶりに声が勝手に出たのに気付かずに、騎士がくれた盾を眺めた。

（おお！ 騎士の盾ゲット！……って重！？）

前から欲しかった盾をゲットして興奮したが、騎士の盾の恐ろしく重かった。

（おいおい。とてもじゃないが片手で上手く使えないぞ？ 俺の斧の二倍はあるか？ この盾の重さは……）

左手に騎士の盾を持ち、右手の斧と持ち比べてみた結果、今の力では使いこなせそうにないので仕方なくソウルの中に仕舞った。

（残念。今度楔の神殿に帰ったら、騎士の盾が使えるくらいに筋力を上げてもらおう）

色々あったが、やっと城壁の中に入って行った。

中に入ってみたら、入り口の辺りは真四角の通路がまっすぐあり、何も有りようがないのでとっと先に進んだ。

通路を進むと少し開けた所に着き、正面に霧壁があり、右にはＵターンする形の所に登り階段。左にはＵターンする形になる所に鍵のかかった扉。

（ん、鍵付きか……後は、文字文字っと）

床を見渡してソウル文字を探したら「この先の敵、弱点は足にあるぞ」「この先の敵、弱点は頭にあるぞ」「デーモンは近いぞ」「ここでなら召喚します」「帰りたい……」

（……頭と足……どっち？　そして、また出たよ「召喚」）

この先の敵とやらの弱点が頭か足かは判らないが、この先の敵とやらは多分デーモンの事だろう。

召喚についてはサッパリ分からないから、無視する方向で行く事にした。

そして、最後の「帰りたい……」だが、異世界の戦士が楔に縛られた死ねない戦士ならば、死ねば簡単に帰れるだろうから、どういう意味なのだろう？

（んゝ楔に縛られてない人も書けるのかな？　この文字。もし書けるのなら、異世界の普通の戦士って事か？）

いくら悩んでそれらしい仮説を思い付いても、確かめるすべはないので、無視して右の階段を登ってみる事にした。

右にあった登り階段は横幅ギリギリの狭さで、天井も低く、手を上げたら触る事が出来た。

狭い階段を登りきり、右に曲がって部屋に着いたら、部屋を中心にキラキラ光る大きなトカゲ？ がいて、こちらに気付いたのか逃げ始めた。

（はぁ？ 何だ？ あれは？）

何か分からないが、とりあえず近付いてキラキラトカゲ？ をよく見たら、体の表面には鱗と、所々に光る鉱石のような物が付いていた。

そして、キラキラトカゲは走り回って逃げるのではなく、こちらからまっすぐ反対側に走るだけなので、とっくに壁に当たっているのに、足をジタバタさせてそれでもまっすぐ進もうとしていた。

（……そうか。この変なトカゲもアホになってる訳だな）

トカゲを黙って観察していたら、トカゲが突然後ろ足の二本だけで立ち上がり、腹をこちらに見せてフラフラしたら、トカゲの体がダンダン薄くなっていて、少ししたら完全にトカゲはいなくなっていた。

（え？ どこ行った？ さっきのトカゲはワープでも出来るのか？）

トカゲの姿が見えなくなっただけの可能性も考えて、さっきまでトカゲがいた場所を蹴ってみたが、何の手応えもなかった。



（?? 何だったんだ？ さっきのトカゲは……）

変なトカゲも消えたので改めて部屋の様子を見てみたら、城壁の入り口にあった跳ね橋の巻き上げ装置らしき物があり、更に上への階段もあった。

階段は壁沿いに作られていて、この部屋を時計回りに回って上に行く様になっており、階段の内側には相変わらず手摺等の落下防止策は少ししか採られていなかった。

（手摺、か……少し有るだけマシなのかな……）

ここの部屋には、巻き上げ装置以外には特に何も無かったので、階段を登ってみる事にした。

階段を登った先は青空が見える広間になっており、走って来た道側には更に登れる階段と後ろ姿の弓兵が二人。

反対側には穴の前に木壁が複数並んでいて、落下防止につとめていた。

まずは階段をゆっくり登って弓兵を1人不意打ちで倒し、もう1人が片膝立ちで射ってきた矢を防ぎながら近付いて、斧を振り下ろした。

弓兵達を倒して弓兵達が見ていた景色を見ると、今まで走って来た道や砦がよく見えた。

（お～いい景色だな）

しばらくいい景色を見てリラックスしたら、弓兵達からもらえる

物はもらい始めて、ふと下を見たら、元から落ちていたのか弓兵が落としたのか判らないが、不思議な石が落ちているのが見つかった。

（ん？ 何だこれ？）

落ちて石は握りこぶしくらいの大きさがあり、表面が凸凹していて、更にいびつな形をし、割れかかっているので、お世辞にも綺麗とは言いつらい形をしていた。

そして、色は薄緑色をしており、よく見れば簡略化した瞳の様に見える絵が書いてあった。

しかし、それらの見た目より最初に気になったのは、大きさに身合わない重さにあった。

（かかる。どうなってるんだ？ 中身スカスカか？）

試しに軽く叩いてみても空洞の様な音はせず、かといって絵が書いてある以上ただの石ではないだろうから、割るわけにはいかないだろう。

そして、試しに光りにかざしてもただの石。試しに振ってみてもただの軽い石。よくく見ても凸凹して綺麗な薄緑色をして、簡単な瞳の絵が書いてある石。

（……まあいいか）

今のところは、飾りにくらしいにしか使い道が思い付かないが、軽いし、何か気になるので、ソウルの中に仕舞っておいた。

いい加減弓兵がいた場所から降りて穴の方を見ると、何やら光るモノが見えた。

(何だろう？ 罨じゃないよな……)

光りは、穴の手前ギリギリの所に倒れている死体の胸辺りが中心の形で、近くに寄ってよく見ると、胸に貴族のロートスを付けていて、何故かこれが光りを発していた。

(はて？ 俺の記憶にあるロートスは光ったりはしないハズだが？)

首をかしげながらもロートスに手を伸ばし、貴族のロートスを拾ったら光りが収まった。

(……？ 消えたな)

手に取った貴族のロートスを見てみたが、普通の貴族のロートスに見えて、触った感触も普通だった。

ますます光っていた理由が分からないが、貴族のロートス自体には異常がない様なので、ソウルの中に仕舞っておいた。

せっかく穴に近付いたので下を覗いてみたら、霧の前の場所が見えて、ここがかなり高いのがよく分かった。

(さて、下りるか)

周りを見渡し、他に目ぼしいモノは見当たらないので、下に降りて霧を越えてみる事にした。

階段を降りて霧を越えたら、左右を壁に挟まれたかなり広い開けた場所につき、目の前には広場の四分の一ほどもある大きな壁があった。

大きな壁は横幅が四、五メートル程で、高さは首が痛くなりそうな程あり、少なくとも十メートルは越えていそうだ。

そして壁は軽く丸みを帯びていて、見える表面には複雑な模様が描かれており、右上の方に二メートル程の傷が斜めに入っていた。

（凄いな〜これ。特に右上の傷は誰が付けたのだから……え？）

壁の凄さに見とれていたら、突然壁が少し浮いて、轟音と共に床に下ろされた。

壁が横に動いたと思ったら、壁の後ろから壁並に大きい巨大な騎士が現れて、騎士の左手をよく見たら壁だと思っていた盾をしかりと持っていた。

（はあ？ ……って。ええええ〜！）

「えええ〜！？ 何だこれは！？」

驚きのあまり叫んで指差してしまったデカイ騎士は、そこらにいた騎士の丸みを帯びた鎧と違い、装飾か模様のようなものがビッシリ刻まれている、偉そうな鎧を隙間なく着込んでいて、左手に大盾、右手にダブルセイバーみたいな長い剣？ を構えていて、盾の音に合わせたのか、左右の高い位置からガチャガチャと音がし始めた。

左右の音がした方を見ると、弓兵達が壁の上に数人ずつクロスボウを構えていて、こちらに向けていた。

（ええ！？ どうしろと！？？）

少し右往左往していたら騎士が盾を持ち上げて一歩進み、盾を傾けて叩きつけて来た。

（あ！ ムリ…）

なすすべもなく巨大な盾に叩き潰されたソウル体は、盾を持ち上げた時には元から何もなかった様に消えていた。

## 25、霧の先の壁（後書き）

とうとう着きましたよ。“壁”に。

大いなる壁、まさに城の護り手ですね。

北騎士の盾を落とす確率はかなり低いそうですが、運が良ければ一発です。

でも、探すと出ないかもね（笑）

## 26、巨大騎士（仮）（前書き）

無いとやってられん。大事な消費アイテム。

―三日月草―

月齢の名を持つ薬草。

使用者のHPを少し回復する。

月の草は、状態によりその効果が変わる。

三日月草は、ごく若い月の草を摘んだものである。

HPを回復する大事な大事なアイテムです。確か120回復です。

ちなみに初期HPは大体500位で、最初は強制的にソウル体ですから、その半分の250ってところですね。

HPが上がっても、安全な場所で大量に食べたり、小さな傷を治すのに食べたりと、結構人気？ の草。

死なない戦士であるデモンスレイヤーの主食の1つ（笑）

## 26、巨大騎士（仮）

巨大な騎士の一撃で簡単に殺られて要石に戻ったら、先程の騎士を思い出してみた。

（まず、デカイ）

最初に思い出すのは、あまりにも大きな体の騎士の姿。

縮尺が普通であれば騎士隊長かな？　で済む所だったのに、どう頑張っても膝まで届きそうにない巨大な騎士の攻撃は、大ききゅえにどんな攻撃でも即死しそうだ。

そして、次に思い付くのは……

（装備が凄い）

巨大騎士の持っていた盾と剣？　は、例え縮尺が普通であっても見たことが無い程凄かった。

（……ん？　見たことなかった？　………いや、あの剣は知らないが、盾は見たことあるな）

巨大騎士の盾を見たことがないと思ったが、よく思い出してみたら、似たような盾を見たことが有るのに気が付いた。

（あいつの……黒服の盾にそっくりだったな）

思い出したのは、体が綺麗に隠れる位の盾を片手で振り回し、姿



を隠して見えない様になっていた黒服の戦士の姿だった。

一度思い出したら、姿を見せず、盾ばかり見せていた黒服の盾は本当に巨大騎士の盾とそっくりだった。

何と言っても、黒服の姿Ⅱ巨大な盾だったから、間違いないと思う。

ただ、問題なのは黒服の盾がそっくりだろうと意味がない所だろう。

（うん。剣を思い出してみるか……）

あまり長い時間見ていなかったが、ダブルセイバーみたいだったのは確かだと思う。

巨大騎士の右手にあった武器は、真ん中辺りに楕円形のアームガードと、見えなかったが多分そこに持ち手があって、楕円形のアームガード以外の部分は鋭い刃になっていたから、ダブルセイバーで合っていると思う。

（後は……“目”の部分かな）

あの時は大きさに注目していたが、思い出してみたら目が光を発していなかった。

（まあ、光ろうが光るまいが変わらないけどね）

巨大騎士についてはこれくらいで、残りの問題は左右の弓兵達だが、入り口でほとんど動かずに殺されたせいで、弓兵達への道や正確な配置なんて分からないから、行き当たりばったりになるしかない

いようだ。

（うゝん……分かるのはこれくらいかな？）

要石のある広間で、デーモンと思われる巨大騎士について考えていたが、分からないことも多いし、もう一度行ってみることにした。

行く。と、決めたら足早に長い道を進み、騎士達のいる場所にたどり着いた。

弓兵の矢を弾き、騎士の剣も弾こうとして盾を構えていたのだが、騎士は左手を振りかぶって、左手に持つ盾で殴ってきた。

（！？ 盾だと！ だが、盾だって……）

そして、盾の攻撃も受けきれんと思って盾で受けたのだが、騎士の盾に殴られた盾は左手ごと後ろに吹き飛ばされて、危うく転ける所だった。

（危ねえ……あ）

左腕を吹き飛ばされて、転けずに済んだのは幸いだと思ったのは間違いだった様で、痺れた左腕が動く様になるよりはるかに速く、弓兵の矢と騎士の剣が隙だらけの体に容赦なく打ち込まれたので、来た速さに匹敵するスピードで要石に戻された。

（あゝ……うん。騎士ウザイ）

騎士にアッサリ殺られた怒りを武装スライムにぶつけて発散し、  
ついでに何個か鋭石を武装スライムからもらった。

そして、飛竜に焼かれたりはしなかったが、ストレス発散！ と、  
道の途中にいた弓兵四人衆にぶつけようとしたら返り討ちにあい、  
要石に戻されて少し落ち込んだ。

（アホか、俺は）

落ち込みながらも、殺られた方法や状況を思い出して、同じ状況  
に陥ったらどうするかや、同じ状況に陥らない様にするにはどうす  
るかを考えている間に武装スライムを全滅させて、鋭石の欠片等を  
拾ったら、飛竜の出る道を走った。

（もう、下手に考えるより、死んでもいいのを利用して体で覚え  
た方が早いかな…）

別に考えなしで動くのではなく、切羽詰まった状況になったら考  
えている時間なんてないだろうから、何とかしてその時を生き残る  
為には頭じゃなくて、体がとりあえず動く様になってほしい所だ。

飛竜の道を駆け抜けて弓兵四人衆にたどり着き、冷静になって相  
手をしたら1本の矢を喰らう事もなく斬り倒せて、使わないので貯  
まっているボルトの追加を貰い、先に進んだ。

今回はすべての敵を倒して進んでいるから、後ろからの襲撃を気  
にしないで良いので、木壁奴隷兵が壁を壊して隙を見せるまでゆっ  
くり待って、奴隷兵が空気斬りをしている間に背後に回って叩き倒  
した。

（あゝ……ゆっくり戦うと楽だな）

敵を無視した場合、後ろからの襲撃を気にして急ぎ足になり、囲まれたくないから敵を無視したら、また、という状況に近かった。

だが、敵を全滅させた場合、1人づつ誘き寄せて戦えるから、気楽だし、危なくなったら簡単に逃げられる。というのがあるので、安心して戦えた。

そして、木壁奴隷兵を倒したら飛竜の後を追って走り、弓兵や騎士のいる場所までたどり着いた。

城壁の前に着いたら、まずは、何時も流れて弓兵二人を倒して騎士を警戒して下がり、騎士の攻撃を出来るだけ受けない様に注意しながら、隙を伺って動き回った。

そうやって出来るだけ受けない様にしていたお陰で、また来た盾攻撃は避ける事が出来て、弓兵との兼ね合いでなかなか出来なかった隙を突いて、騎士を致命の一撃で倒した。

（よしよし。ここまで来れば大丈夫だ）

その後弓兵を倒したら、もう1人の騎士が隙を見せるまでひたすら避けまくって背後を取り、両手で持った斧のラッシュで叩き倒した。

（ふう、終わった。次はデカ騎士の前に弓兵を何とかしたいな）

霧壁の前の敵を全滅させたら、倒した騎士達から半月草等を貰い、その間に霧壁の向こうでのおおざっぱな動きを決めたので、拾い終わったら霧壁を越えた。

霧壁を越えたら、前回と同じ様に目の前にいた巨大騎士が盾を少し持ち上げたてこちらに向き直り、右手に持っていたダブルセイバーを振りかざした。

（キター！）

今回は偵察に徹するつもりなので、全力で走って巨大騎士の横をすり抜けた。

横にずれたから、巨大騎士の後ろが見えた。

後ろには、左右に登り階段。真ん中に霧付きのでかい扉が閉まっていたので、右側の階段に全力疾走した。

全力疾走のお陰か、巨大騎士が横に振り回したダブルセイバーは空をきり、そのまま階段をかけた上があったら弓兵が1人待ち構えていて、気が付いた時には、まともに矢が突き刺さった。

（いってえ。何しやがる！）

矢を喰らったから少しスピードは落ちたが、止まると怖いのでそのまま走って弓兵の背後を取って、斧で叩き斬って階段の下に落とした。

弓兵を落として周りを見たら、右側に小部屋、少し進んで左側に渡り廊下みたいな物があり、左側の階段に繋がっていた。

そして、後ろを振り返って巨大騎士を見たら、最初の場所からほとんど動いておらず、何故か剣先が光り輝くダブルセイバーを振るかざして突く動作をしたら、光の槍が飛んできて体に当たり、その衝撃で吹き飛ばされた。

(何だ今のは!?)

ギリギリ死にはしなかったが、起き上がり、巨大騎士を見たら、もう一度光るダブルセイバーを振りかざしていたので、とっさに右側にあった小部屋に転がりこんだ。

巨大騎士は光りの槍を小部屋に向かって放ったら、光りが少し壁を貫通して体に当たったのが、貫通した光りに殺傷能力はないのか、少しも痛くなかった。

(あ、ぶ、ね。あの騎士、遠距離攻撃なんて出来るのか)

さっきから光りの槍が壁に当たる、小さな爆発音がするものの、幸いな事に壁を壊す力が無い様だが、一応巨大騎士のいる反対側の壁に寄りかかって三日月草を食べて傷を癒した。

三日月草を食べ終わったら、小部屋にあるもう1つの出口から外を見たら、弓兵が小さな踏み台、もしくは階段のような物の端に乗っていて、下を覗いていた。

(ん? 何故か弓兵達は気付いてないな)

何故バレていないのか分からないが、バレていないのならと静かに近付いて、弓兵を背後から強襲して下に斧で叩き落とした。

そして、静かに弓兵に近付いていた間にも、巨大騎士は光りの槍をしつこく繰り出して、弓兵を強襲したさいに光りの槍が近くを掠めて飛んでいった。

（こえゝ…死ぬまで繰り返す気か！？）

弓兵を倒した時の音には反応したのか、もう1人の弓兵がクロスボウを構えて狙ってきた。

飛んできた矢を防ぎつつ、光りの槍が怖いので出来るだけ外側を走って弓兵に近付き、斬り倒して、蹴り落とした。

今いる場所の高さは巨大騎士の背並だが、内側が下を見易いように高くなっている踏み台のような所や、落下防止の壁のお陰で、光りの槍は内側に近付かない限りは、壁に当たって安全のようだ。

さっきから散発的に飛んでくる光りの槍は、すべて壁に防がれて安全のようだから、改めてここから周りの様子を良く見てみた。

今いる外周部の壁は巨大騎士のいる広場を囲む様にあり、このまま先に進むと階段があつて、更に上に行けるが、ただ高くなって向こう側に行けるだけのようだ。

そして、外周部を含む、この広場を中心にした戦場は左右対称のようだ。

向かい側にいる弓兵達は相変わらずボケっと立っていて、弓兵達の左右には、直剣を両手で持ち、正面に構えた大きな騎士の石像が並んでいた。

石像は大きいと言っても三、四メートル程で、向こうにあるのならと、こちらを見渡したら、何故気付かなかったのか不思議だが、確かに大きな騎士像がちゃんとあった。

いまだに続く光りの槍による爆発音は完全に背景になっていたが、当たらない様に気を付けて向こう側に行く事にした。

階段を登って道の中心に着いたら、何故か戦士の死体が転がっていて、死体からは満月草を拾えた。

（おお……実物の満月草なんて初めて見たよ）

無事に向かい側に着いて弓兵達を倒したら、途方にくれた。

（……さて、どうやったら巨大騎士を倒せるのやら……）

試しに矢を撃ち込んでみたら、巨大騎士のHPバーが見えて、ほんの少し減ったのが見えた。

（うん。絶対に手持ちの矢じゃ足りないな）

巨大騎士の光りの槍事態は連続で飛んできていても、一発一発は時間がかかっていたので安全に矢を当てれたが、未だに矢の補充は出来ていないので、とてもじゃないが、弓矢で倒す事は出来そうになかった。

一応クロスボウの矢も当ててみたが、やはり足りそうになかった。そして、弓矢が無理となると使いなれた斧か、使いなれていない大剣くらいしかないので、斧を持ち、巨大騎士の攻撃を盾で防げるハズがないので、斧を両手で持ったら、走って巨大騎士の足元を目指した。

入り口から見て、左側にある小部屋から外に出て階段を降りようとしたら、階段の前に弓兵が1人待っていて、矢を射って来たので



つい左手のもので防ごうとした。

だが、盾を仕舞って斧の両手持ちをしていたので、とっさに矢の軌道上にいったのは斧だったから、矢を完全に防げず、体に当たる所が腕にずれただけだった。

（しまった。つい）

矢を受けたが止まらずに走り、弓兵を瞬殺したら光りの槍が飛んできたのだが、運良く光りの槍は階段の手摺に当たって拡散した。

（今度こそ弓兵は全滅したハズだ！ 行くぞ！ 巨大騎士！）

剣先を光り輝かせて、光りの槍を放つ姿勢をとっていた巨大騎士の足元に走り込み、足を斬ったら巨大騎士のHPが少し減った。

巨大騎士の持つダブルセイバーは長いせいで足元には光りの槍を放てなかったのか、光りの槍はあさっての方向に飛ばした巨大騎士は姿勢を正した。

そして、巨大騎士としてはただ姿勢を正しただけなのだが、姿勢を正すさいに動かした盾が地面に下ろされた時、盾を中心にした衝撃が走り、巨大騎士の足元にいたビーを吹き飛ばした。

（いってえ、直撃してないのになんじゃこりゃ！？）

数メートル吹き飛ばさて距離が空いたので巨大騎士を見上げたら、右手のダブルセイバーを構えて、横になぎ払おうとしていた。

（待った、待って！）

とりあえず足元なら斬られないだろうと思ったので、素早く巨大騎士の足元に戻ったら、後ろをダブルセイバーが光りの軌跡を残して通りすぎた。

（あぶねえ）

巨大騎士の攻撃を避けたら、そのまま巨大騎士の後ろに回り、巨大騎士の足を頑張って斬った。

（はっは）。ヒトガタだから、足元や後ろは攻撃出来まい！）

巨大騎士の動きに合わせて、常に後ろを取りながら足を斬りまくっていたら、突然巨大騎士がバックステップをしたので、まともに蹴り飛ばされた。

（ぐふ！ 踏まれなかったが死にそ）

巨大騎士としては石ころを蹴ったみたいなのだが、蹴られたほうとしては洒落にならず、ボロボロになった体に鞭を打って起きようとしたら、盾が降ってきていた。

（あ……）

起き上がるので精一杯だった体には盾を避ける力は残っておらず、起き上がってすぐに盾に潰されて、倒れる事も出来ずにソウル体はバラバラになった。

## 26、巨大騎士（仮）（後書き）

さって、巨大騎士強いな。まだまだ引っ張っちゃいそうやな。

相変わらずゲームにそって頑張っております。

作者的にはほとんどノンフィクションです（笑）

この巨大騎士には、数えるのも嫌になる程殺られましたよ。

## 27、番外編【嵐】（前書き）

拾った無骨な指輪。その名は！

―大力の指輪―

オーラント王の双剣が与えられる指輪。装備重量が上がる。

双剣のビヨールは、その大力により、重装の鎧に、鉄塊のような盾と大型の弩を持ち、巨大な剣を無造作に振るう。

さあてまずは、上にあるゲームの説明文で、勘違いしやすい所がありますってか、勘違いした（笑）

双剣のビヨールですが、二刀流という訳ではなく、王の側近の騎士が二人いるので、王の二振りの剣。つまり双剣です。

ですから、双剣はもう1人いまして、もう1人の名前はヴァラルファクスです。

さて、この指輪は全身鎧や、無駄に重たい武器を使う時に便利だったりする指輪です。

装備することによって装備重量が1.5倍になります。

えーっと。例えば、装備重量が100だった場合、50以下ならローリングすることが出来て、100以下50より上ならスピードは落ちますが走ることが出来ます。

そして、50を少しでも越えたら軽やかなローリングをすることが出来なくなり、100を越えると走ることも、地面に転がることも出来なくなります。

つまり、100の人が大力の指輪を付けると、150になり、75以下ならローリングが出来る。150までなら走れる。と言うことです。

## 27、番外編【嵐】

ビーが出ないよ——番外編！

ビーが頑張っている頃の誰かさんのお話です。

そこに広がる空は、薄い雲が大量にあることによって曇りになっており、雲の流れの速さから、上空はかなりの風が吹いているのが分かる。

そして、視線を下げて地上を見ても強い風が吹いていて、少し砂を含んだ風がすべてのものを風化させようとしていた。

更に視線を下げて地面に向けると、あちこちに完全に白骨化した死体が転がっていて、ここが気持ちのいい場所ではないのを表していた。

そんな寂れた場所にいた槍を持った戦士が、真っ赤なソウルを見に纏う、黒と赤で構成された黒いファントムを槍で貫いて片手で持ち上げており、それを片手のままで遠くに投げ捨てたら、楔の神殿に行った事が有れば知らない人のいない、火守女の声が辺りに響いた。

『黒ファントムが帰りました』

その火守女の声を聞いて、黒いファントムから北騎士なんか目じやない大量のソウルを手にいれたが、槍を持った戦士はそれに反応をさずに肩から力を抜いた。

「ふう、やっと終わりましたか。あちらはまだの様ですし、手伝いに行きますか」

懐から出した様に見えるようにソウルの中から満月草を出して食べて、体力が回復したところで歩き出そうとしたら、また、火守女の声が響いた。

『黒ファントムが帰りました』

「おっと、向こうも無事に終わったようですね」

急いで助けに行く必要が無くなったので反対を振り向いたら、地面に転がる、二つに別れた一人の死体に目を向けた。

「すいません。間に合いませんでした」

胴を横に斬られて二つになった死体からは、いまだに血が流れ出ていて、地面に二つの血溜まりを作っていた。

槍の戦士が死体から目を離さずにいたら、後ろから、仲間が大声と共に走って来た。

「無事か！ ランス！ こっちは無事だぞ！ わっはっはっは！」

後ろから来た戦士は上半身が裸で、下も下着のみの寒そうな姿をしていた。

そして両手には、まっすぐな鉄棒の先に鉄球がついていて、鉄球にはトゲが大量に付いた「モーニングスター」を持った裸戦士は、走る途中でモーニングスターをソウルの中に仕舞い、クラブに持ち変えた。

「隊長も無事のようにですね。ところで黒さんはどこですか？」

「ん？ 黒ならそこだそこ！」

槍の戦士は、裸の戦士が指差した横を見たら、何もなかった場所に突然、体のラインの目立つ黒い服を全身に纏った戦士が、盾で体を隠しているのが見付かった。

黒服の戦士は、身長に近い大きさをした盾を片手で持ち、黙って盾を地面に立てたが音が鳴らず、よく見れば黒服の戦士はソウル体だった。

「黒さん。また、ソウル抑制ですか？ 好きですね」

「……………」

黒服の戦士は黙ったまま盾を持ち上げたら、すぐに下ろして、肯定の意思を槍の戦士に伝えた。

何かを思い出したのか、突然大声で裸の戦士が槍の戦士に声をかけた。

「そうだ！ ランス！ そいつはどうなった？」

大声を出しながら指差したのは、真っ二つにされて死んだ戦士の上半身だった。

「いえ、まだどうなるかは判りません」



「そうか……」

槍の戦士と裸の戦士は二つになった戦士の死体に近付き、黒服の戦士は何時の間にか音もなく消えていた。

しばらく槍の戦士と裸の戦士が死体を見ていたら、死体から戦士のソウルが出てきた。

「ふう。完全に死にましたか」

その声を合図にしたのか、槍も裸も黒服も死体に近付き、両手を合わせてしばらく黙禱を捧げていた。

槍は黙禱が終わったら、しゃがみ込んで懷から戦士のロートスを出して、死体の胸に付けた。

「さて、帰りましょうか。皆さん」

槍の提案にみんなは。

「そうだな！ いい加減疲れて来たな！ わっはっはっは〜！」

裸は笑いながら返事をして。

「……………」

黒服はやはり黙ったまま、盾を持ち上げて下ろした。

みんなが固まって近くの要石に向かったら、また、火守女の声が辺りに響いた。

『黒ファントムが進入しました』

その声を聞いたら、三人共に足を止めて武器を出した。

槍と裸は真っ直ぐ要石に向かい、黒服はまた、背景に溶けるように姿を消した。

「仕方ありませんね。もう少し頑張りましょう」

「そうだな！ わっはっはっは！」

しばらく走って小さな街門を越えたら、両手に身の丈程もあり、更には幅が胴に近いバカでかい特大剣を持った黒ファントムが走って来た。

狭い街門を越えたばかりの二人はほとんど密着していたから、同時に斬られる事を察して、合図もなしに左右に散った。

「む！」

「おっと」

黒ファントムは裸の戦士に狙いを定めたようで、そちらに方向転換をしたが勢いを殺さずに近付き、速度を特大剣に乗せて横に振った。

「ぐは！」

特大剣の一撃を食らった裸の戦士は、街門の壁まで飛ばされて背中を強く打ったがすぐに起き上がり、両手に持ったクラブを仕舞い、再びモーニングスターに持ち変えた。

「また“竜骨砕き”ですか、しつこいですね」

槍の戦士は冷静に黒ファントムの武器を確認して、兵卒の盾を構えて黒ファントムに突撃したが、黒ファントムは二人から遠ざかるようにローリングをして体勢を立て直したら、こちらを見ながら下がって行った。

「おっと、どうでしょうか？」

黒ファントムが下がったのを見て、槍の戦士は追うか待つか考えて足を止めたら、再び走って来た黒ファントムは槍の戦士に、先程のように特大剣……いや、竜骨砕きを横向きに高速で振り回した。

槍の戦士はその一撃を盾で受けたが、流石の重量差があるので、体に当たらずとも後ろに少し押された。

「く、重い！」

黒ファントムは即座に横に転がって体勢を立て直し、こちらを見ながら後ろ向きに下がって距離を取ったら、突然黒ファントムの胸から細長い刺突剣、エストックが生えて来て、黒ファントムの後ろには何時の間に回り込んだのか、黒服の戦士がエストックを握りしめていた。

「……じゃま」

あまりにも小さく喋った黒服の戦士の声は誰のもとにも届かず、黒服の戦士は黒ファントムの背中を蹴って、エストックを引き抜いた。

黒ファントムがうつ伏せに倒れて、そのままソウルを拡散していつて消えて行く中、火守女の声が響いた。

『黒ファントムが帰りました』

それを聞いた槍の戦士は再び力を抜き、裸の戦士に歩いて近付いて行った。

「隊長。大丈夫ですか？」

槍の戦士に心配された裸の戦士は、腹から血を流しながらもすぐに元気に返事をした。

「はっはっは！ 大丈夫に決まっているだろ！ 少し痛かったがそれだけだ！」

「隊長。血を流しながら言っても説得力がありませんよ。まずは怪我を治して下さい」

流石に自分でも分かっていたのか、ごまかす様に裸の戦士が笑ったら、途中で咳をして口から血を吐き出した。

「隊長！ バカやってないで怪我を治して下さい！」

槍の戦士も心配になったのか、さっきまでゆっくり歩きながら会話をしていたが、裸の戦士が血を吐いたら、走って近付いた。

しかし、槍の戦士が慌て近付こうとしたら、何時の間にか裸の戦士の目の前に黒服の戦士が現れて、何かを握りしめた右手が光り輝

き、その右手を裸の戦士の腹に当てた。

しばらくの間、腹の辺りに当てていた右手を引いたら、血痕こそそのままだが、傷が綺麗に消えていた。

「おお！ 助かったぞ！ 黒！」

裸の戦士のお礼に対して、黒服の戦士は盾を二回上下に振ってこたえた。

「さて、今度こそ帰りましょうか」

槍の戦士の、再度の提案に対して二人は。

「そうだな！ わっはっはっは！」

裸の戦士は無駄に笑って応え。

「……………」

黒服の戦士は、やはり黙ったまま盾を一回上下に動かした。

要石に向かう三人の戦士に、再び黒ファントムが襲って来ることはなかったので、無事に楔の神殿に帰ることが出来た。

## 27、番外編【嵐】（後書き）

最初は後書きに少し書く予定でしたが、書いてみたら結構長くなつたので、外伝として投稿しました。

書くのは時間が結構かかりましたが、読むのはあっという間。うん。

モンハンサード楽しい（笑）

## 28、疲れたから…（前書き）

トマスからお礼として貰った、一応貴重な指輪。

―剛力の指輪―

大袋のトマスが、かつて街路で拾った指輪。  
所持重量が上がる。

はい！ ゲーム内の説明文短いですね。

装備することによって所持重量が1.5倍になります。

鎧一式が落ちていたけで拾えない！？ って時等にとっても便利。  
剛力の指輪を装備して拾ったら、帰ってトマスに預けましょう。

ちなみにゲーム内では、拾えなかったアイテムは捨てた扱いになるので、要石で移動したり、他世界に召喚、進入。または、死んだりとすると消えてしまいます。

ゲーム的にはロードしたらってやつです。  
お気をつけて。

言わないでも分かる気はしますが、一応所持重量について。

装備重量と違い、所持重量は限界を少しも越えられません。

装備重量の場合は50しかなくても、100や200装備する事

が出来ますが、所持重量は50しか無ければ、すべての持ち物の重さを足して50までしか持てません。

基本的に一番重いのは装備品ですが、消費アイテムも数が揃えばかなりの重さに……



## 28、疲れたから…

——あれから、何度も巨大騎士に挑んだが、左手の大盾に潰されたり、右手のダブルセイバーに斬られたりと何度も殺られて、このままでは何時までたっても倒せそうになかった。

そして、巨大騎士への大量の再戦の為に通る道でも、疲れが溜まってきたのか、巨大騎士に会う前に殺られる回数がだんだん増えてきた。

ただいま、武装スライム達を掃除して、混雑広間にあった、四人掛けのテーブルの椅子に座って今後について考えていた。

（……勝てないな…一回帰って、他の場所に行ってみようかね…）

椅子に座り、体をテーブルの上に寝かせて、力を抜きまくった姿勢で考え事をしていた。

（ここ来てから結構たつし、直剣の実力ならデーモンを何体も倒してるのかな…）

他力本願っと言うかは、知っている限りの実力では、巨大騎士よりも直剣の方が強い気がするから、直剣が勝てない敵なんてデーモンでも存在しない気がしていた。

（一旦帰るか。ここに何時までも居たって気が滅入るだけだな）

実際、変わらぬ状況での繰り返しされる“死”のせいで精神的に疲れたからこそ、今こうしてテーブルに体を倒しているのだから。

（帰ったら直剣達いるかな……槍でも裸隊長でもいいけど、黒1人だけは勘弁してほしいかな）

黒以外ならいくらでも会話が出来そうだが、黒だけだと何を言っても黙っている気がするので、今の精神的にやめてほしい所だ。

（帰るか……レベルアップは無理でも、武器の修理代くらいは足りるよな？ ……足りるのかな？ 前回おごってもらったから、相場が分からん）

手に入れてソウルの大半は回収出来なくて無くしたので、今あるのは武装スライム達の方だけだからかなり少なく、しかも、斧については散々鎧相手に使ったので、少し欠けていた。

「ふう……」

斧を眺めてため息を1つついたら椅子から立ち上がり、広間の要石に足を向けて、ゆっくりと歩き始めた。

久しぶりに楔の神殿に帰ってきたら、さっそく鍛冶屋に足を運んだ。

「あの～：これだけしか有りませんが、斧の修理をお願い出来ますか？」

そう言いながら、自分で出せる分のソウルを手から出して、光り輝くソウルを鍛冶屋に見せた。

「ふん。斧を見せてみる」

鍛冶屋ボールドウィンは、そっけなく返事をしながら手を出した。

「あ、はい。これです」

右手に持っていたソウルを左手に移し、右手に斧を出して鍛冶屋に渡そうとしたら、鍛冶屋に斧を強引に奪われた。

「これくらいならすぐに終わるわい。そいつと世間話でもして待っておれ」

ボールドウィンはトマスを指差し、少し待つように言うと言った横を向き、少しだけソウルを取ったらすぐに修理を始めたら、邪魔そうに手を払ってきたので、言われたようにトマスの所に行った。

トマスの所に行ったと言っても、ボールドウィンとトマスのいる場所は数メートルしか離れていないので、トマスの前まで言ってもボールドウィンは見えるし、先程のボールドウィンとの会話もトマスには筒抜けのハズだ。

案の定、ボールドウィンとの会話を聞いていたトマスに、話し掛ける前に話し掛けられた。

「やあ、ビーさん。何か預かるうかい？」

「ああ、はい。よろしくお願いします。これなんです……」

トマスさんの所に着いたので、持って行っても使い道がなさそうな物や、用途が分からない物をまとめて預ける事にした。

簡単に預けた内容を言うと、鉱石や槍といった重い物、ショートボウやクロスボウとボルトといった使いそうにない物を預かってもらった。

色々な物を大量に預けたら、ボールドウィンが怒鳴り掛けてきた。

「おい！ 新入り。出来たから早く取りにこい！」

「ああ、はい！ 分かりました。今行きます。それではトマスさん、またよろしくお願いします」

ボールドウィンの声に返事をして、トマスさんに頭を下げて斧を返してもらいに行こうとしたら、トマスさんが後ろから話し掛けて来た。

「こんな事でしか協力出来ずに申し訳ない。国を、デーモンを頼みます。ビーさん」

トマスさんに対して片手を上げて、返事の代わりにしたらボールドウィンの所に着き、斧を受け取った。

「ほれ、直ったぞ。新入り。死なずに帰ってこいよ。ソウルさえ持

つてくれはいくらでも修理してやるからな」

「ありがとうございます。また、帰って来た時に寄らせてもらいますから、その時に修理をお願いします」

挨拶もそこそこに二人から離れて要石の近くに行き、これから何処に行こうかと考えていたら、【嵐】の要石から槍達が帰って来て、騒ぎ始めた。

「やっと帰って来ましたね、隊長」

「そうだな！ はっはっは！ ここは風がないから暖かいな！」

「隊長……寒かったのなら服を着てください」

「何を言うんだ、ランス！ 誰も寒いとは言って無いだろ！？」

「ここが暖かいのなら、向こうは寒かったのでしょうか？」

「ここの話をしたんだ！ 向こうが寒かったなんて、一言も言っていないぞ！？」

「先程の隊長の言い方だと、そう聞こえるんですよ」

「バカな！？ 何処を聞いたら“寒かった”になると言うんだ！？」

「そうですね……」「ここは暖かい」のセリフが出るには、その前に居た場所がここよりも“寒く”ないと出ないのですよ？」

「ぬ……俺は風の事を言ったんだ！ 温度の話はしていない！

！」

「大事なのは、実際の温度よりも体感温度ですよ？ 風が吹いたら同じ温度でも寒く感じるハズです」

「ぬぬ～…もう良い！ 俺の敗けだ！ だが、服はイラン！ こともじゃないのだから、服なんぞなくても風邪なんかひかんわ！」

「子どもじゃないのなら、言われる前にちゃんと服を着てください」

「イランと言っているだろ！？ 服なんて着たら、重くて動きが鈍るだろうが！」

「はぁ…：…どれだけギリギリの重量なのやら…：…分かりました。服を着なくても良いですから、風邪なんてひかないで下さいよ？」

「当たり前だ！ 長い間この服装だが、風邪なんぞ一回も引いた事なんてないわ！ はっはっは～！」

(……………なんか、話し掛け難いな…)

【城】の要石の辺りにいたので、ほとんど反対に位置する【嵐】の要石の前にいる槍達には話し掛け難く、槍と隊長の会話を黙って聞いていたら、やっと会話も一区切りついたのか、槍が話し掛けて来た。

「ビビさんじゃないですか。帰って来たのなら、デーモンは倒せたのですか？」

「いや、無理だったから帰って来たんだよ。それで相談が有るんだが、矢が手に入る場所はないか？ 別に材料でも良いんだが」

「それなら、【嵐】にいるブライジって人が大量に矢を売り歩いていましたよ」

「そうか、ありがとう。……後、一緒にデーモンを倒しに行かないか？」

「すみません。1人で頑張って下さい。私達は色々やることが有るので」

「何を、してたんだ？」

重ねて槍に尋ねたら、視線一瞬をそらしてから返事をした。

「そう…ですね。一応言っておきますか……。忙しい内容としては大きく二つ有ります」

そう言いながら槍は指を二本立てて見せて、続きを言い始めたら指を1本に変えた。

「まず1つ目は、生存者の救出です」

そして、また指を二本にしてから続きを言った。

「そして二つ目は、黒いファントムの消滅、または送還です」

（ん？ 送還？）

「ランス？ 送還って言うのは？」

「送還と言うのはですね、消滅させる事が出来ない黒いファントムを、元の世界に叩き返す事です」

「何故消滅させれないんだ？ って、元の世界？」

「ええ、元の世界です。それですね、黒いファントムの対処法が二つ有るのは、黒いファントムの種類が二つ在るからです」

槍は何時の間にか指を戻し、遠くを見ながらどう言おうか考えているようだ。

「それで、その二つとは？」

「1つはこの世界で生まれた黒いファントムで、もう1つが異世界から来た黒いファントムです」

何時の間にか隊長が居なくなっていたが、槍の説明は続いた。

「まず、この世界で生まれた黒いファントムは殺せば消えます」

「つと言うことは、異世界のファントムは……」

「はい。殺せますが消滅はしません。何故ならば、異世界から来た黒いファントムは異世界の楔に縛られていますから、死ねば異世界で復活します」

「なるほどって、楔に縛られているって事は……」



「そうです。もう分かったかと思いますが、一応はつきり言っておきましょう。異世界から来た黒いファントムとは、異世界の楔に縛られた異世界の戦士。つまり異世界のデモンスレイヤーです」

「そう…か。では【嵐】に行つて来るよ」

「はい。行つてらっしゃい。黒いファントムに気を付けてつと言つても、私達、楔に縛られている戦士は要石に戻されるだけです」がね」

笑顔である槍の声を聞きながら【嵐】の要石に触り、残った手を振ったら、とっとと【嵐】に向かった。

その後、槍との会話の最中では姿を少しも見せなかった黒服は、ビーが【嵐】に行ったら姿を現し、【嵐】の要石に向かって小さく手を振っていた。

## 28、疲れたから…（後書き）

隊長達の会話は、書き易いな。

さあ、次は【嵐】だ。多分【嵐】だ。きっと【嵐】だ。  
……まあ、変更の可能性はありますがね。

## 29、【嵐】に来て（前書き）

ビーの使っている弓。

弓と言ったら弓です。毎回ロングボウって書くのは長いからね。

ーロングボウー

大型の弓

狩人たちを象徴する射撃武器。

小型の弓よりも飛距離が長い。

射撃には、弓の他に、矢の装備が必要となる。

また、弓を構えた状態からL1で狙撃が可能となる。

種類ー弓

射程距離ー60

物理攻撃力ー35

魔法攻撃力ー0

炎攻撃力ー0

付加ボーナス

筋力D 技量E

魔力／ 信仰／

特殊効果ーなし

カット率0

物理 魔法

00.0／00.0

受け能力―0

必要能力

筋力15 技量12

魔力0 信仰0

耐久度―100

重量―1.2

あまりにも攻撃力が低く見えますが、実際にはこれに矢の攻撃力を足します。60くらいだっけな？

言うまでもないと思いますが、一応一言。弓は両手を使わないと使えません！

つまり、必要筋力は15になっていますが、10あれば使えます。

## 29、【嵐】に来て

槍に言われて【嵐】に来てが、矢を売り歩いているらしいブライジって人が何処に居るのか、どんな人なのかを聞き忘れたのに気が付いた。

（しまったな。一目で分かる格好をしてたら良いんだが……）

ひとまず周りを見渡しても誰も居ないので、適当に進んでみる事にして歩き始めたら、正面にあった小さな街門の入り口に倒れていた骸骨が起き上がり、少し反りのある曲剣を片手に持っていた。

（来たか……骸骨剣士）

両目の部分が薄い水色に光っている背の高い骸骨剣士は、起き上がり、こちらに向かってふらふら歩いていると思ったら、突然凄スピードで転がって来た。

ガシャガシャと派手な音立てながら迫って来る骸骨剣士に盾を構えて待っていたら、骸骨剣士の回転斬り（縦回転）が当たり、そのままの勢いで体当たりをすれば良いのに、目の前で止まって立ち上がった。

立ち上がった骸骨剣士は、右手の曲剣を素早く振り下ろして来たが、盾で受けると派手に跳ね返った。

曲剣を跳ね返し、大きな隙が出来た骸骨剣士に斧を振り下ろし、斧を反してもう一撃を当てようと振り上げたら、骸骨剣士は即座に

横に転がって追撃を避た。

しかも、骸骨剣士は横に転がって避けただけではなく、そのまま転がり続けて背後を盗り、回転斬りを当ててこようとした。

（ムダに速いな、本当にめんどくさい）

背後に回ってきた骸骨剣士に対して、斧を振り上げたせいで体ごと振り向けなかったので、無理矢理左手の盾だけでも後ろに回して、なんとか回転斬りを防ぐ事が出来た。

（危ねえ、骸骨剣士は動きが特殊すぎる）

回転斬りをして来た骸骨剣士は起き上がり、先程と同じ様に斬りかかって来ると思ったので、骸骨剣士が起き上がる間に体勢を立て直したら、しっかりと盾を構えて骸骨剣士の攻撃を待った。

しかし、骸骨剣士は先程のように軽く斬りかかってこないで、曲剣を両手でしっかりと持ったら、大きく振りかぶって力強く振り下ろして来た。

（おお!?!）

盾を構えて待ちの姿勢をとっていたから、今更回避出来そうになかった。盾で受けたら、骸骨剣士の一撃を受けきれずに盾が左手ごと吹き飛ばされた。

（あ、ヤバ）

左手が吹き飛ばされた事で体が少し下がり、がら空きになった胴

に骸骨剣士の回転斬りが入った。

（いたたたた！！ 痛い！）

しかも、骸骨剣士は回転斬りが当たった後もその場で何度も回転して斬ってきて、何時までもしつこかったので、つい斧を振り返したらアツサリ当たった。

（おお、行けるもんだな）

斧を骸骨剣士に当てたので、また、回転して逃げていくのかと思っていたのだが、骸骨剣士はその場にとどまり、曲剣を後ろまで大きく振りかぶっていた。

（あ、え……つと）

骸骨剣士が大きく振りかぶったのを見たので、上げていた盾を下げたのだが、ではどうするのか考えいるうちに、隙だらけの体に曲剣が振り下ろされた。

（！ あゝああ。終わったな、これは）

真っ二つとはいかなかったが、それでもかなり深く斬られたソウル体はバラバラに崩れ始め、地面に倒れると同時に完全に崩れさった。

もう慣れた“死”と、それにともない起きる“復活”を要石で行

い、遠くに見える街門に目を向けた。

（うゝん……まずは動きを覚えて対策を練るか）

街門から離れているからか、骸骨剣士は地面に崩れたままで、こちらに目を向けながら骸骨剣士の動きを思い出した。

（骸骨剣士の最初は、素早い移動と攻撃を兼ねたローリング斬り。それについては盾でガード）

実際に盾を構えてシュミレーションをする。

（目の前まで来たら起き上がり、軽い斬り下ろしか、両手での本気斬り。……斬り下ろしはガードで、本気斬りは回避かな？）

本気斬りの方は上手く行くか分からないので保留にし、軽い斬り下ろしが来た事にして次に入った。

（軽い斬り下ろしは、盾で受けたら骸骨剣士の曲剣は弾かれたから、骸骨剣士が隙だらけっと）

盾で受けたつもりになって、斧を振る動作をした。

（っで、骸骨剣士の次は横に転がったの回避か、両手での本気斬り）

斧を振り下ろして姿勢で止まり、どうするかを考える。

（……ローリング回避については深追いをしない。本気斬りは……回避？ だとしたら、1回斬ったら離れた方が良いのか？）



深追いせずに離れる事にして、一歩二歩と仮想骸骨剣士から離れるように後ろに下がる。

（ローリング回避をした骸骨剣士は、そのまま回転斬りに入るから最初に戻るって、本気斬りが空振りしたら……うん。分かん）

当たった場合と空振った場合は違う気がするが、本気斬りを空振りした後も回転斬り、という事にして次を考える。

（ん？ 本気斬りの後も回転斬りなら、結局最初に戻るのか）

他の動きも有るかも知れないが、とりあえず見た限りについては対策が立ったので、盾を構えながら骸骨剣士が起き上がるまで街門に近付いた。

ある程度近付いたら骸骨剣士は起き上がり、少しふらふらと歩いたら、突然凄いスピードで転がって来た。

（よし、来たな。まずは回転斬りをガードして……）

ガシヤンガシヤンと、派手な音を立てながら転がって来た骸骨剣士の回転斬りをガードしたら、起き上がった骸骨剣士は片手で曲剣を振ってきた。

（よしよし。片手なら、盾で跳ね返して反撃っつと）

骸骨剣士の曲剣を弾いたら出来た、がら空きの体に斧を振り下ろし、盾を構えながら距離を空けた。

（さて、どう来る？）

斧を当てた瞬間消えた骸骨剣士の目の光が再度灯ったら、即座にローリングで近付いて来て、回転斬りを仕掛けて来た。

（はいはい、ガード。両手斬りが来ない限り負けないぜ）

骸骨剣士は回転斬りを連続で仕掛けて来たが、すべて防ぐと起き上がり、片手で曲剣を振り下ろして来た。

（来たきたー！ 反撃チャンス）

骸骨剣士の曲剣を跳ね返したら斬り返し、一歩二歩と後ろに下がった。

（いい感じだな、後1、2回で倒せそうだって、おお！？）

斧を当てて離れたら、また、回転斬りをしてくると思っていたのだが、まっすぐ近付いて来ずに一度横に転がって離れたら、ローリングをして後ろに回り込んできた。

身体をひねり、少し無理をしたが、後ろに回って来た骸骨剣士の回転斬りを防いで次を待っていたら、曲剣を両手で持って溜めの姿勢に入った。

（近い、近い！？ 危な！）

骸骨剣士が両手斬りの姿勢を見せたので盾を下げ、骸骨剣士の動きをよくみて、タイミング良く横に跳んで回避した。

振り下ろされた曲剣は途中で軌道修正したのか、回避する前に居た場所ではなく、少し回避後の場所に近い場所に振り下ろされていた。

（あれ？　これって隙だらけじゃね？）

曲剣を全力で振り下ろした骸骨剣士が止まって見えたので、斧で叩き潰そうと振り上げたら、骸骨剣士は回転しながら距離を詰めてきたら、回転斬りを仕掛けて来た。

（おおお！？）

止まっていた骸骨剣士が、突然近付いて来たのに驚いたものの、今更盾を構える事は出来るハズがなかったので、振り上げていた斧を力を込めて振り下ろした。

骸骨剣士の曲剣が胸を軽く切り裂き、それと同時に振り下ろした斧が骸骨剣士に当たったら、骸骨剣士は力尽きたのか、その場で崩れる様に倒れて動かなくなった。

「ふう〜……」

（終わったか？　終わったよね？）

骸骨剣士の回転斬りは、威力より当てる事を重視していた様で、大したことがなかったから、骸骨剣士を蹴って顔を見て、目の光が消えているのをまず確認した。

（よしよし。目が光る奴は光が消えたら終わり！　原理不明だが今の所は正確だな…）

倒れた骸骨剣士は恒例？ の蹴りで端に寄せて街門を潜ろうとしたら、上から声をかけられた。

「おお、まともな人間の様だな、話がある。そっちに行くから少し待ってろ」

「はあ？ 誰だ？ ってか何処だ？」

（こいつがブライジか？）

上から声が聞こえたので街門の上を見てみたら、街門の上からロープを下ろし、それを伝って人が降りてきた。

「俺の名はサツキ。父の形見の刀を探している。奪った男がこの辺りに来たのは分かったのだが、その後の行方が不明でな、刀を手に入れたら譲ってくれないか？ 勿論お礼はしよう。貴重なデモンズソウルと交換でどうだ？」

街門の上から降りてきた、サツキと名乗る男は、口を挟む暇もないほどに喋りまくった。

「はあ……形見の品なのなら見付けたら持って来るが、どんな刀？ 素人が見て分かる物なのか？」

「それなら心配はいらない。あの刀は素人でも分かる程に素晴らしい刀だからな」

（いや、分からんよ）

「……一応間違えたら悪いし、見た目を教えてくれないかな？」

「ふむ、そうだな。刀の名前は【誠】。刀の柄の所に一文字【誠】

と書いてあり、引き寄せられる魅力に満ちた、素晴らしい刀だ」

サツキは【誠】の事を語りながら自分の刀を取り出して柄の部分を指差し、何処を見ているのか分からない遠い目をして、何かにひたっていた。

（いやいやいや。お前が【誠】を大事に思っているのは分かったが、素晴らしい、素晴らしい、しつこい）

いい加減、見た目をあまり教えくれない【誠】大好きサツキさんから離れたくなったので、半ば無理矢理話を終わらした。

「分かった分かった。見付けたら持って来るよ。では」

軽く頭を下げながら横をすり抜けたら、サツキはロープに掴まり、街門の上に向かってスルスルと滑る様に素早く登って行った。

（……何処行くんだ？ アイツは……）

サツキの事は気になったが、無視する事にして街門の向こうに目を向けたら、左側が壁、右側が崖っぷちの、一段一段の大きさが多少違う広い登り階段があり、どう見ても骸骨剣士らしきモノが階段の途中に転がっていた。

（……………階段で戦うのはめんどいな）

後ろの骸骨剣士と階段の骸骨剣士らしきモノを見比べて、同じに見えるのを確認し、近付かない事には動き出さないだろうから、階段に近付いてみた。

盾を構えながら慎重に歩いて近付いたら、階段に足をかける前に階段にいた骸骨剣士は起き上がり、それに釣られてか、それとも合わせてか、更に後ろにいた骸骨剣士が起き上がった。

（え？　ちょ、ストップ！　一人づつにしてくれ）

手前にいた骸骨剣士は、一歩二歩とフラフラ歩いたらゴロゴロと転がりながら素早く近付いて来て、後ろにいた骸骨剣士だと思っていたモノは“剣士”ではなかった様で、大型の弓を引いて矢を放って来た。

（！？　剣士二人じゃないのは有りがたいかもしれないが、十分ウザイ！）

弓兵に狙われながら戦いたくないので、盾を構えながら後退して、骸骨剣士の回転斬りを防ぎながら街門を越えて、矢が当たらない所まで逃げた。

剣士の方はしつこく追って来たが、弓兵の方は一歩も動いておらず、街門を越えたら骸骨剣士との一対一で戦えたので、時間はかかったものの無事に倒す事が出来た。

（ふう……びっくりしたが、こうなったからには弓兵に負ける訳がないな）

二人目の骸骨剣士も蹴って端に寄せて、街門から少し顔を出して弓兵をうかがってみたら、弓も構えずにじっと立っていた。

斧をしっかりと握り、軽く走って階段を登り始めたら、弓兵が穂先に真っ白な煙のようなモノを纏う矢をつがえて射って来た。

（？ 何だ？ あの矢は、普通じゃないのは見て分かるが……）

何かは分からないが、何時もどうりに矢を盾で防いだら、何故か左手に痛みが走った。

（！？ 何故斬られたような痛みが走る！？）

矢が盾に当たった衝撃が痛かったのではなく、まるで矢が貫通したかのような痛みが走ったが、足元を見れば、いまだに白いモノを纏ったままの矢はちゃんと地面に落ちていた。

（何かは分からないが、受けるのは危険か……）

骸骨弓兵が次に射って来た矢は斜めに走って回避し、三本目をつがえようとしていた骸骨弓兵に一気に近付いて斧を振り下ろした。

（よし、弓しか持っていないし、勝ったな）

回転斬り等が出来る訳がないと思ったので、振り下ろした斧を反して斬り上げたら、素早い側転で避けられた。

（お前ら身軽だな～って、あ！）

避けられたから追撃しようとしたが、骸骨弓兵が回避した先は地面が途切れており、骸骨弓兵は崖下に落ちて行った。

（……ご愁傷さま……あ、ソウルが来た。死んだみたいだな、骸骨弓兵）

落ちた骸骨弓兵から死んだ証拠のソウルが来たので、視線を階段の先に向けると、階段の終わり辺りに骸骨剣士が二人立ち上がっていて、二人同時に転がって来た。

（あ、今度は本当に骸骨剣士二人か…）

盾を構えて待つことにしたら、骸骨剣士二人は、どちらも道を譲る気は無いようで、お互いに体をぶつけ合いながら転がって近付いて来た。

（うわゝ、仲の悪い二人が一番を取り合っている、微笑ましい光景みたいだが、狙われているのが自分だから笑えねえ）

二人揃って転がって来る骸骨剣士に、手前からA、Bと仮に付けた。

まず、Aの回転斬りをガードして、Aが起き上がっている間にBが回転斬りをしてきたのでそれもガードしたら、こちらが動く暇もなくAが軽く曲剣を振りかざした。

（んん？ 何かヤバくないか？）

Aの曲剣を跳ね返し、相手が一人なら反撃チャンスだったのだが、Bが本気斬りの姿勢をとっていた。

（うっわ、手を出す暇がないな）

Bの動きを良く見て横に回避し、後ろに下がりながら視線はAとBを行ったり来たりして、どちらも視界から消えない様に注意した。



距離が少し空いた頃に、Aが体勢を立て直してまっすぐ転がって来るなか、次に動き出したBはまっすぐ来ずに、回り込む様に転がり側面に近い背後をとってきた。

（やっばいヤッバイ。逃げる事も出来そうにない……）

突撃してきたAは回転斬りの後に本気斬りをしようとタメに入り、視界から半分消えていたBの回転斬りをなんとか受け止めた所でAの曲剣が振り下ろされた。

「え？」

（あれ？ これって……）

Aの振り下ろされた曲剣は体にはカスリもしなかったが、それに合わせて宙をまったモノに目を向けたら固まった。

無音で地面に落ちたそれは、うつすらと青みがかかっていて、良く見なくても分かるそれは、盾を掴んだままの腕だった。

「あ、あああ……」

斬られて地面に落ちた腕はサラサラと崩れ始め、呆然としながらも片手を伸ばした姿勢で止まったビーに骸骨剣士が手加減してくれる訳がなく、たいした時間にもかかわらず、全身も腕と同じ様に崩れさった。

要石で復活したビーが最初にしたのは、腕の確認だった。

「ああ、在る。良かった……」

触ったり振ったりして腕の存在をしつかりと確認したら、安心して緊張が解けたので、その場で座りこんで空を仰いだ。

（良かった。腕を斬り落とされた時はびっくりしたが、ソウル体便利だ）

——その後、骸骨剣士二人には何度も殺られたが、街門まで逃げ、狭い街門を利用して一対一で戦う事で何とか倒し、何度も苦汁を飲まされた二人を崖下にでも蹴り落とそうとした姿勢で止まった。

（何だこれ？）

足が止まった原因は骸骨剣士の胸の辺りにあり、白い光りを発するそれを手にとり見てみたら、戦士のソウルに見えるが、あまりにも弱々しかった。

（ふむ、生身のない骸骨のソウルだからか？）

ソウルとしてではなく、物としてソウルの中に仕舞い、骸骨剣士を崖下に蹴り落として先に進んだ。

## 29、【嵐】に来て（後書き）

審判者どころか、ブライジまで行けなかった。

その代わりにサツキ登場！？　もう一度出るのか、出ないのか、その辺りも決まってる。

### 30、黒骸骨（前書き）

デカイ騎士への、道の途中にあった砦に落ちていた弓。

―複合ショートボウ―

小型の合成弓

木以外の素材により強化されており、使用には筋力が必要となるが、威力が高い。

射撃には、弓の他に、矢の装備も必要となる。また、弓を構えた状態からL1で狙撃が可能となる。

種類―弓

射程距離―50

物理攻撃力―40

魔法攻撃力―0

炎攻撃力―0

付加ボーナス

筋力D 技量E

魔力／ 信仰／

特殊効果―なし

カット率

物理 魔法

00.0／00.0

受け能力―0

必要能力

筋力18 技量10

魔力0 信仰0

耐久度―100

重量―1.0

射程距離はロングボウに勝てないが、威力はこっちの方が上。

もちろん必要筋力がロングボウより高いが、これくらい戦士なら  
余裕。

ビーは無視してロングボウを使っています。だって、触っただけで  
微妙な違いが分かって、難しいよね。

### 30、黒骸骨

骸骨剣士との一対二を何とかして、無駄だと思いが骸骨剣士の死体？（元々死んでるいし死体でいいのか？）を崖下に蹴り落としたら、やっと階段を登りきれた。

（階段終了）。次は……霧壁ですか）

階段を登りきって待っていたのは、狭い入り口を霧壁で防がれた街門だった。

そして、じっと待っていたのは街門だけではなく、街門の上には骸骨弓兵が二人待っていた。

（うわっと、危な）

登り階段であつたために、街門の上にいた骸骨弓兵には直ぐに気が付いたので、骸骨弓兵二人が射ってきた矢は地面に刺さった。

（ほほう？ この矢も白い光りを纏っているな）

骸骨弓兵二人が射ってきた矢は、どちらも穂先の辺りに白い光りを発する靄の様なモノがあり、拾おうと触るとバラバラに崩れさった。

（やっぱり無理か）

手に取り、しっかり見てみたかったのだが、やはりというか、ま

るで一氣に時間が立って風化した様に矢はボロボロになった。

そして、何時までもここに居たら二射目が来るだろうから、霧壁の前まで走って近付いた。

骸骨弓兵達の足場は街門から一步飛び出していたので、街門が触れるまで近付いたら矢が当たる心配がないから、周りの地面に目を向けてソウル文字を探したのだが、一つたりとも文字が見当たらなかった。

(……なしか。……ん？ あれはたしか……)

周りを見渡してソウル文字は見付からなかったものの、代わりになるかは分からないが、見覚えのある物が少し離れた場所に落ちているのが見えた。

そして、物が落ちている場所に行けば骸骨弓兵からの矢が当たる可能性があるので、走って近付き、確認もせずに霧壁の前まで戻った。

(おう、やっぱり神のタリスマンだ)

落ちていた物Ⅱ神のタリスマンは片手で持つのに手頃な大きさで、地面に落ちていたとは思えない程に真っ白なそれは、昔会った自称神官の持っていた物と同じだった。

別に自称神官に騙された訳でも、後で偽者だと分かった訳でもなかったのだが、教会に行って確認しなかったし、態度で勝手に偽者っぽいと決めていた。

（懐かし〜な〜。自称神官を思い出すな〜。「教会に寄付をいた  
だける敬虔なる信者には、この神のタリスマンを進呈いたしましよ  
う」だっけな？ くっくくく、今思い出しても笑えるな）

このセリフだけなら自称とは思わなかったのだが、寄付とか言っ  
て大量の金を要求してきたから、ビーの中では自称神官になってい  
た。

（さて、自称神官によると、「これを両手でしっかりと持ち、神  
に祈りを捧げる敬虔なる信者には、神の奇跡が現れることでしょう」  
だったか、確かにこれを使って奇跡を起こした者は知っているが、  
自称神官が使っているのを見た事がなかったからな〜）

昔を思いだしながら、試しに‘神’に祈ってみたが反応がなかつ  
たので、神のタリスマンをソウルの中に仕舞い、霧壁を越えてみた。

霧壁を越えて最初に見えたのは、遠く、と言っても弓矢の射程範  
囲の距離に立っていた、見覚えのあるデーモンだった。

（！ アイツは、最初のデーモンじゃないか）

街門を越え、先に広がる広場の道を塞ぐデーモンは、一度も死ん  
でいない頃に出会った、灰色で、腹の出ている、巨大な斧を片手で  
持つ、巨大なデーモンだった。

（本当にあの時のデーモンだと言うのなら、殺り返したい所なの  
だが、勝てる自信がないな）

あの頃より少しは強く成ったと思うが、本当に少しだけだし、殺  
られても良し、と言う気持ちで行ってみる事にした。



ソウル体であるから強制的に静かに歩いて近付き、まだデーモンの斧は届かないが、もう少しで届くと言う距離まで近付いたら、やっとデーモンがこちらに気が付き動きを見せた。

こちらを見たデーモンが斧を振り上げたのを見たので、当たらないように大袈裟に下がり、それから一步踏み出すと共に斧が地面に叩き下ろされた。

派手に下ろされた斧の一撃で地面が砕け、石が飛び散り、砂が舞ったが、それだけで済んだ斧を静かに見ていたら、何故か次が来なかった。

（あれ？ 前回と違い消極的だな）

前回は当たらない距離ですら斧を振り回し、どんどん近付いて来たのに、今日の前にいるデーモンは斧を持ち上げたと思ったら、一歩下がり、初期位置に戻った。

（はて？ 攻めて来ないのか……？）

気になったので、どう考えても斧が届かない距離まで離れたら、久しぶりに弓矢を出し、デーモンの顔に矢を当てた。

（んゝ相変わらず無反応か……）

矢を当てて、近付いて来ないデーモンを見ていたら、あまりに減らないHPバーが目に入ったので、デーモンは無視して横道に入ってみる事にして、後ろの街門まで戻った。

最初の街門は通りすぎるだけだったが、二つ目の街門の中には横道が在ったので、そちらに進んでみる事にした。

スタート側からみて、右側は少し進むと鉄格子がはまっていて道が塞がっており、鉄格子の向こう側には死体が倒れていた。

左側には道を塞ぐものではなく、1人が限界の狭い道は、鎧を着ている限り、人を踏み台にでもしないと交差できそうになかった。

（んゝ……まずは、チェックからかな）

無理だと思うが、一応確認として鉄格子が開かないか近付いて見てもみたら、鉄格子ははめ込み式の物で、開閉する機構が存在する訳がないのが分かった。

そして、死体の手に何かがあるのが見えたので、鉄格子の隙間に手を入れて取ってみたら、どこのかは分からないが鍵だった。

（鍵、鍵？ まあ、もらっておくか……）

鍵を拾ったら街門の入り口まで戻り、左側に足を踏み出した。

（さて、次は左にけってゝ…

ーガコンー

い？）

左側の横道に足を進めたら、足元から何かを踏んだ感じと、石と石が当たる音がしたので足元に目を向けたら、踏み出した片足の部分だけ石床がへこんでいた。

（はあ？）

そして、へこんだ石床を見て固まっていた体に、左側の道の正面にある壁から矢が高速で飛んできて、下を見ていた顔を上げると同時に矢が刺さり、立て続けに飛んできた矢が合計三本体を貫いた。

（なん、だと？）

壁から飛びたして来た矢は凄まじい威力を秘めていて、一発毎に体が吹き飛び、三本目を喰らう頃には立つ力が少しも残っておらず、そのまま石床に倒れこんだ。

（罨だったのか？）

今まで喰らった矢が可愛く思える威力の矢を喰らった結果、ソウル体は倒れこむ前から霧散を開始しており、倒れたと同時にヒトガタを保てなくなっていた。

要石に戻されたら、久しぶりにとどめの一撃、いや、三撃？ の当たった胸を押さえた。

（いったあゝい……。まさか、こんな古典的な罨を喰らうとは思わなかったよ…）

今は生きている人が見当たらないとはいえ、前は不特定多数の人が大勢訪れていたと思っていた場所に、危険な罨があるとは思っていなかったもので、見事に罨にかかってしまった。

（これから罨も気を付けないといけないのか……めんど）

最近ため息が多い気がするが、気にしたら増えそうな気がしたので、ため息については頭の端に追いやり、先に進む為にも骸骨達のもとに進んだ。

ケガをしながらも骸骨達を倒し、二つ目の街門の中に入ったら左に曲がり、正面に盾を構えて進むと足元が沈みこんだ。

（ここか、覚えたぞ。もう踏まん）

一応盾は構えていたものの、体を横にして端によっていたら、矢は盾に当たらずに横（今の姿勢的には正面か？）を通り過ぎて行った。

矢が三本通り過ぎたのを確認したら姿勢をもとに戻し、狭い通路を警戒しながら進んだが、その後は何もなくて狭い通路を抜けて、少し広い場所についた。

（ふう、流石に同じ通路にはないか）

通路を抜けた先には、カクカクと曲がりまくる螺旋階段のような登り階段と、左側には建物から出れる出入口があった。

（ん？ 左側に行ったら来た道につながりそうだが、脇道なんてあったか？）

気になったので、先に左側にあった出入口から外に出てみると、少し曲がった砂利道の先には、真っ黒な骸骨剣士が立っていた。

（おお。毛色っというか骨の色が真っ黒だな）

全身の骨が漆黒で出来た骸骨剣士は、見た目の色が違うだけではなく、他にも違いが多数あった。

漆黒の骸骨剣士の目の部分は真っ赤な光りを発しており、武器は曲剣ではなく、サツキが見せてくれた刀を両手で一本づつ持ち、口から真っ赤な吐息を時折吐いていた。

（なんか、怖いな。……しかし、今こそ不死身の力を見せる時！）

意を決して足を数歩踏み出したら、黒骸骨がこちらを向き、軽快な足取りで走って来た。

（……転がってこないのを不自然に感じている、自分に対して泣きそうだ……）

見た目は違うが、転がって来るだろうと構えていた盾が下がりがけたが、しっかりと盾を構えて黒骸骨が近付いて来るのを待った。

軽やかに走って来る黒骸骨のスピードはたいした事がないので、（走れば簡単に逃げれそうだな） っと思っている間に近付いて来た黒骸骨は、両手に持つ刀を十字に構え、それと同時に地面を強く蹴り跳び掛かって来た。

（！ 跳んだ！？）

跳んで一気に近付いて来た黒骸骨の刀が盾に当たり、アッサリと盾ごと腕を吹き飛ばした刀はそれだけでは終わらず、黒骸骨の刀は身体を横一文字に切り裂いた。

（え？）

黒骸骨に斬り絶たれた上半身は後ろに数メートル吹き飛び、残った下半身はその場に倒れた。

（えええ！？）

ビーの身体を二つに分けた黒骸骨はその場で反転、ゆっくりと初期位置に戻って行った。

（なんだ、こいつは…）

自然と閉じていた目を開けたら、正面に街門が見えたので、要石付近にいるのが分かった。

（骸骨剣士も化け物だと思っていたが、黒骸骨は更に化け物だな）

他の事を考えながら的確に戦う、無駄に凄いスキルを発揮し、骸骨剣士と戦いながら黒骸骨の事を思い出す。

（一撃かよ…いや、二刀流だったし二撃か？）

機械的に骸骨剣士と戦い、骸骨剣士達を倒して行く。

（一撃くらい殴り返しておくかな…）

二つ目の街門に着き、左に曲がったら足元に注意して罠を避けて

進む。

（ん？ もう着いたか。さって、頑張ってみるかな）

階段を無視して外に出て二、三步進むと、黒骸骨が走って来た。

先程と同じ様に走って来た黒骸骨が、刀を交差させて跳んで来たのに合わせ、足元目指して飛び込み転がったら、お互いに背中合わせになり、位置も入れ替わった。

（よし。とりあえず避けれた）

黒骸骨の攻撃をローリングで回避して、未だに体勢を立て直していない黒骸骨の背後に急いで近付いたら、斧を横向きにして力の限り振りきって吹き飛ばした。

（かったゝい。なんだコイツ、本当に骨か？）

黒骸骨を吹き飛ばしたのは良かったが、両手には軽く痺れが走り、距離が離れた事でよく見える、黒骸骨の頭上のモノを見てびっくりした。

（あれ？ ほとんど減ってない？）

背後からの渾身の一撃だったのだが、黒骸骨の頭上のバーはほとんど減っておらず、そうこうしている間に黒骸骨が起き上がった。

（うわゝどうしょ？ この調子じゃあ十回同じ事をして倒せん  
な）

逃げるのもアリかと思っが、戻る道は黒骸骨の方で、背後は崖になっていた。

（……ん……。もう一回黒骸骨がジャンプ斬りをしたら、さっきみたいにやってみるか）

近付いて来る黒骸骨の動きを確りと見てジャンプ斬りを待っていたが、ジャンプ斬りをせずに近付いて来た黒骸骨は、右手の刀を横に振った。

（危な！）

盾を構えずに待っていたので、刀の動きを見て一步下がり、同時に上体をそらす事によって刀を回避した。

（うわ、どうしよう？）

右手を振り切った黒骸骨は、次に左手の刀を横に振ってきたので、それを盾で受けて弾き、斧を振り下ろす。

（減らね）

黒骸骨のHPが全然減らないのに辟易しながら一步下がったら、死体の足を踏んでしまい、バランスを崩したビーは死体を捲き込み崖を滑り落ちた。

（おお！？）

受け身はあまり取れなかったので痛かったが、すぐに起き上がり崖上を見ると、まだ、黒骸骨は追って来てなかった。



（よし、今の内に一旦逃げよ）

崖下の場所は1つ目の街門を越え、階段に差し掛かる前の道だったので、要石の方に全力で走った。

要石の手前まで戻ったら振り返り、そのまま一分程黙って待っていたが、黒骸骨は追って来なかった様なので、ゆっくり歩いて崖下を目指した。

（居たら嫌だな）

静かに近付きつと言っても、ソウル体であるから足音はたてたくても立たないが、気分の問題で慎重に街門までついたら、顔だけ出して向こう側をうかがう。

（ん、居ないな）

ここから見える、崖上も含めた場所には誰も居なかったので、警戒を解き、捲き込んでしまった死体まで近付いた。

（んん？ 光る武器、か？）

戦士の死体が持っていた武器は片刃の曲剣で、拾い上げると、一瞬だが、変な映像と声が聞こえた。

目の前に迫る黒骸骨が見え、聞いたことのない人の声が響く。  
『くそ！ くそ！ くそ！ 嫌だ！ 俺はまだ…』

あまりの事に驚いて曲剣を落とすと映像は途切れ、慌てて周りを見渡したが黒骸骨は見当たらず、落とした曲剣は光りを失っていた。

（なんだ？ 今のは）

足元に落とした曲剣を恐る恐る拾ったが、今度は何も起こらず、安心して曲剣を観察していたら、曲剣から薄く紫色の粒子がキラキラと出てきた。

再びビククリして曲剣を落とすと紫色の粒子も消え、また、ただの曲剣に戻った。

（なんだこの曲剣は？ 呪いか？ 祝福か？）

また落としてしまった曲剣を拾い、軽く振ると、曲剣の通り道に紫色の綺麗な軌跡が出来た。

（なんか、良いな〜これ）

何度も振り、見た目で心が癒されそうなので、よほど使えない限りはこれで行く事にし、斧を仕舞って階段に足をかけた。

### 30、黒骸骨（後書き）

あれれれ？ 変だな、ブライジがでない。出す気は有るんだがな  
ゝ。

しかし、何とか曲剣ゲット！

そして、赤目骸骨、または黒骸骨は強いんで無視してみた。

### 31、ブライジ（前書き）

【嵐】で拾った曲剣。これが有れば、全ク出来なくもない。

―欠月のファルシオン＋1―

標準的な曲剣。

刃による攻撃に主眼をおいた斬撃武器は、柔らかい表皮に大きな威力を発揮する一方で、金属鎧、硬いウロコなどには効果が低い。また、対象を出血させる。

種類―曲剣

攻撃属性―斬

物理攻撃力―67

魔法攻撃力―82

炎攻撃力―0

付加ボーナス

筋力／ 技量／

魔力A 信仰／

特殊効果―出血120

カット率

物理 魔法

45.0／10.0

受け能力―30

必要能力

筋力9 技量10

魔力0 信仰0

耐久度――120

重量――1.5

やっと出た、特殊効果のある武器。

ただ、出血するまで攻撃に耐えられるザコはまれ、つか出血するまで死なない奴はザコじゃない。もちろんデーモンは出血しない。っと思っていたのだが、フランクスは出血したし、王も出血した。あれ？ 前からか？

対人でもしないと出血の出番はない。事は無いようだ。

「欠月」は武器のクラスとは別の称号みたいなもので、他に「鋭利」や、「月」等がありそれぞれ特徴があります。

欠月のくくになると付加パラメーターが魔力のみになり、装備しているとMPが時間と共に回復する便利武器。

欠月は、魔力が高ければ魔法攻撃力が上がる為、魔導師（デモンズ的には魔法使いだっけ？）が使えるかなり強いが、戦士が使っても十分な威力を発揮してくれる。

上の説明で、金属鎧や、硬いウロコには効果が低いと有りますが、それはファルシオンの説明ですから、欠月のファルシオンになった影響で、むしろ金属鎧や、硬いウロコへの効果が高いです。

死んでもいいから拾っとけ。

### 31、ブライジ

綺麗な軌跡を残す曲剣を振りながら階段を登り、側門に入ったら左に曲がったら、足元に注意しながら狭い道を越えた。

（さて…黒骸骨は……。初期位置に戻ってるな）

黒骸骨が初期位置に戻り、微動だにしないのを確認したら、出入口から頭を引っ込め、階段を登ろうと近付いたら、突如響いた轟音と共に足元に穴が空いた。

（はぁ！？）

何がきっかけか分からないが、突然出来た大きな落とし穴に落ちた。

数メートルの落下で地面につき、痛む体を見上げたら、落とし穴はすでに塞がっていた。

（うわ……また、古典的な罠に……）

地面に倒れたまま上を見ていた体を起こすと、横から声をかけられた。

「よう。これで俺達は間抜けな兄弟って訳だ」

ビックリして横を見ると、曲剣を腰に差し、大型の弓を背負う戦士がいた。

「誰だ!？」

「ずいぶんなご挨拶だな。当分一緒なんだから仲良くしようぜ？  
俺の名はブライジ。よろしく頼むぜ、兄弟」

「ああ、よろしく……って、当分一緒とはどう言う意味？」

「おいおい、まだ自分の状況が分かってなかったのか？ 周りを見  
てみな、すぐ解るぜ」

頭にハテナマークが浮かんだが、まずは上からよく見直してみた。

天井は高く、落とし穴の穴が空きっぱなしだったとしても、素手  
では絶対に登れそうにはなかった。

次に周りを見渡すと、三方が壁で、最後の一方は、丸い鉄棒が均  
一に、縦に並べた鉄格子で、扉らしき場所に手を出したが、鍵が掛  
かっていた。

以上の事を考えて出た答えは……

「もしかして、閉じ込められた？」

「正解だ。そして、普通の状況なら1日に1回位は誰かが来るかも  
しれないが、この状況だ。……誰かが来るのを祈っていたのだが、  
上から来るとはな」

ブライジは、会話の終わりに大きくため息をつき、肩を落とした。

「そう言う訳だから、助けが来るまで仲良くしようぜ？ 兄弟」

「ああ、分かったよ。仲良くしようか……」

お互いにガツシリと握手をし、手を離したらブライジは、石に座り、手を前で組んで目を閉じる。

ビーは鉄格子の扉に目をやり、小さく「あ」と声を出した。

「そう言えば、この近くで鍵を拾ったんだが、開かないかな？」

「鍵を拾ったのか!？」

「鍵を…」の辺りでブライジが反応し、顔を上げ「開かない……」の辺りまで聞いたら立ち上がってビーに近寄った。

「早速試してくれ！ 開いたら色々融通するぜ！ 兄弟！」

予想以上のブライジの反応に少し引きながら、ソウルの中から拾った鍵を取り出し、鍵穴に入れてみた。

「ちょっと待ってくれ………」

「ガチャン!」

「お！ 行けたか？ 開いたか!？」

さっきらブライジの反応が激しい。もしかしたら閉じ込められてから長いかもしれない。

ブライジを無視し、鉄格子の向こうに伸ばしていた腕を引っ込め、



鉄格子の扉を押したら、小さく金属音を響かせて開いた。

「やったー！！　ありがとう！　兄弟！　助かったぜえー！」

まだ牢屋の外に出てもいないのに、ブライジは両手を上げて喜んでいた。

ビーも扉が開いて嬉しかったが、あまりにもブライジが喜びを表現しているし、閉じ込められてから十分も立っていないので、特に声を出さずに扉を潜り、牢屋の外に出た。

続いて牢屋から出てきたブライジはビーの手を両手で握り、激しく上下に動かした。

「本当にありがとう！　兄弟！　感謝の印に色々あげるよ」

そう言ったブライジは手を離し、本当に色々な物を地面に並べ始めた。

「ああ、どういたしまして？」

元々あまり社交的ではないビーは、ブライジのあまりのテンションに付いていけず、曖昧に返事をしながら、ブライジが並べ始めた品物に目を向けた。

まずブライジが出したのは色々な種類の矢で、矢筒の並べ方的に五種類在るようだ。

次に出したのが戦士のソウルに似た、骸骨剣士が落としたソウルで、数が無いのか、それとも見本として少し出したのか、フヨフヨ

と二つ浮いていた。

そして、最後に出したのが、手裏剣の一種であるクナイで、こちらには五個出した。

「そうだ！ 兄弟。弓は持ってるか？ 無いなら1つ譲るぜ？」

そう言ったら、今までの物はソウルの中から出していたのだが、弓は背中の中を取り、差し出してきた。

「いや、弓なら愛弓がある。矢だけで良いよ」

ブライジが押し付けて来た弓を押し返して戻し、ソウルの中から弓を出し、ブライジに見せた。

「おお？ 兄弟も弓使いだったか、じゃあ矢の説明に入るぜ？」

それに対する返事は頭下げるだけで済ましたが、今のブライジはそんなことでは気分を害したりせず、嬉々としたまま矢の説明に入った。

「まずはこの二つ。これらに付いては見た事もあるだろうし、普通の矢だから説明は省くぜ？」

ブライジが指差した二種は、木だけで出来たウッドアローと、その鍬が鉄で出来た、アローという基本の矢だった。

軽く矢を見て、見覚えのある矢だったから、ブライジに促しを促した。

「よし。では、まずは分かり易いこの矢から」

そう言ってブライジが取り出したのは、すべてが赤に染まった矢で、唐突に赤い矢をつがえて壁に向かって射った。

弓から放たれた瞬間に矢先に火が付き、壁に当たると、一瞬とは言え炎が壁に広がった。

「あゝ！ その矢はまさか？」

ビーは赤い矢を見た瞬間に、見覚えがあるなとは思っていたが、思い出せなかったので黙って見ていたら、矢に火が付いた瞬間に思い出した。

「お？ その反応は見た事があるみたいだな。説明は要るか？」

「いや、細かい説明はいらないが、聞きたい事があるんだが…」

今まで忘れていたが、前に直剣に聞いたら「多分大丈夫」と言われた事を聞いてみる事にした。

「何が聞きたいんだ？ 分かる事なら答えるぜ？」

「その、赤い矢は……自然発火したりはしないよな？」

「「……………」」

お互い黙ったが、ビーは返事を待っての沈黙で、ブライジは一瞬何を言ったのかを、頭の中で反復している間の沈黙。

待っている身としては長い、待たせている身としては短い時間固まっていたブライジが再起動し、矢について返事をした。

「ああ、大丈夫大丈夫。自然発火はあり得ないよ。火にくべたりしたら普通に燃えるが、そうじゃなければただの赤い矢だからな」

「そうかそうか。実は前にこの矢をくれた奴に聞いたら「多分大丈夫」とか言っていたから、気になっていたんだよ」

この自信満々の返事には安心出来たので、ソウルの中からファイアアローを出したら、一応確認の為に渡して見てもらった。

「へー俺の作ったやつに似てるな………ん？ あれ？ いやいや。俺の作ったやつだな。この矢」

「それ、ブライジが作ったやつだったのかっと言うより、見て判るもんなのか？」

「ああ、判るよ。自分専用の印を付けてるからな。だからこそ、不思議だ。俺しか作れない訳ではないが、この矢は俺の作品。他人に渡した事などほとんどない、俺の矢だ」

何処にその印があるのか分からないが、ブライジは矢の隅々まで見ながら首を傾げている。

「そこまで不思議がるなんて、ブライジは他人にその矢を渡した事が一度も無いのか？」

「いや、有るには有るが……珍しいと思ってな。まあ、良いか。別に困る物じゃないしな」

そう言って納得したのか、ファイアアローを返してきたので受け取り、ソウルの中に仕舞うと、次の矢を手を取った。

「この矢は、見た目こそ普通の矢とたいして変わらないが、フライトアローと言って、風を切り、遠くまで届くようにした矢だ」

ビーは、ブライジから1本受け取り観察して、ブライジは、それを見ながら説明していた。

「威力については普通の矢とたいして変わらないから、ただ、遠くまで威力を保ったまま届く矢だな」

そう言うのとフライトアローを素早く仕舞い、次の矢を手を取った。

「さて、最後の矢は墓目矢<sup>ひきめや</sup>。素材が特殊でな、簡単に言う魔法の力がこもった矢だ」

ブライジは、説明しながら次の矢を取り出したら弓につがえ、壁に向かって放ったその矢は、穂先近くに白い霧のようなものを纏っていた。

凄く見覚えのあるその矢を見たビーは、壁に刺さった矢を指差し、ブライジの方を向いた。

「その矢は、骸骨達が使っていた矢か？」

「そうそう、そのとおり。昔からこの土地に伝わっている矢みたいだ」

ブライジは弓を背中に戻し、片手で**暮目矢**をくるくると回しながら矢の説明に入る。

「そうだな……原理は後回しにして、**暮目矢**の効果を先に言うか」  
ピタッと矢の回転が止まったと思ったら、反対に回し出した。

「まず、矢が何かに当たったら刺さるか弾かれるか……ここまでは普通の矢と同じ」

矢の回転を止め、矢を鉄格子に当てる。

「しかし、**暮目矢**の肉体が弾かれても、**暮目矢**の肉体と分離した**暮目矢**のソウル体がそのまま進む。その為に魔法耐性の無い物に当たったら、矢が弾かれているように見えても、矢のソウル体はまっすぐ進み、奥のものを傷つける」

両手に持っている矢の片方が牢屋の中まで進み、もう片方は弾かれたような動きをした。

「つまり、刃が立たない、硬い敵に有効な矢な訳だ」

「おおー凄い矢だな、それは」

これには感心するしかなく、1本、**暮目矢**らしき物を喰らった時の事を思いだした。

「さて、矢の説明は終わったから、次はこれだな」

ブライジが次に手に取ったのは、あまり力を感じない、戦士のソ

ウルのようなもの。

「これを、戦士のソウルのように取り込めない理由は分からないが、ソウルはソウルのようなものだ」

ふわふわ浮くそれを握って潰したら、壁に投げつけた。

「だから、ソウルを失った亡者や、ソウルを求めるデーモン達は、本能的にこれに向かって行く」

壁に投げつけられたソウルは弾け、しばらくの間、壁の辺りを複数の光りの粒子がくるくる回って、消えた。

「つまり、このソウルの名残と言うか、絞りかすと言って良いのかと悩むこれは、罠に使える」

「ほほなるほど」

ビーはブライジの説明にたいして頷きながら、自分の中からソウルの名残？を出し、ふわふわと浮かぶそれを、右手から左手、左手から右手とキャッチボールしてみた。

「そして、最後のこれは毒付きクナイだ」

ブライジはクナイを拾い、余った手でクナイの刃を指した。

「もちろん、塗ってあるのは刃の部分だけ」

「はぁ……毒付きか。解毒方法は？」

「ああ、もしもの解毒方法か……もしも、クナイで怪我したら、傷口に貴族のロートスを擦り付けるか、食ってくれ。ちなみに擦り付けて解毒出来るのは、傷付いてすぐだけだから、食った方が確実だな」

「そうか、分かった。……それで……今更だが……何で道具を広げて俺に説明してたんだ？」

「？ 言ってなかったか？ すまん、そして、ありがとう。この地面に広げた道具はお礼としてあげるよ。ただ、次からは道具の対価にソウルを貰うからな、気に入った品物があつたら言ってくれ」

貰って良いと言われたので、ビーは地面に並べてある品々をソウルの中に仕舞っていった。

「ああ、分かった。こんなにも色々ありがとな。しばらくはこの辺に居るのか？」

「もちろん。っと普段なら言うのだが、兄弟はこのデーモンを倒しに来たんだよな？」

「？ 最終目的はそうだな。たどり着くまでに何回死ぬ事になるか分からないが……」

ビーの返事の何処が良かったのか分からないが、笑顔になったブリッジが手を伸ばしてきた。

「そういう事なら手伝うぜ。まあ、流石にエリアボスのデーモンは手伝えないが、そこに行くまでなら、後ろから援護するからな」



ブライジは背中の弓を構え、矢を放つ仕草をしたら、ビーの背中をバンバンと力強い叩いた。

「前衛は頼んだぜ。後、兄弟が殺られたら俺は逃げるからな、安心して逝ってくれ」

言う事を言ったら、ブライジはビーの背中を通路の方に押してきた。

「……今、不吉なセリフが聴こえた気がするんだが？」

「何を言ってるんだ？ 不吉なセリフなんて言う訳ないだろう？ ほら、行った行った」

久しぶりに一緒に戦う仲間が出来た、が、ブライジは完全にビーを囷にし、安全な所から矢を放っていた。

### 31、ブライジ（後書き）

んゝ……作者が一番続きを楽しみにしている気がする。早く続きが出ないかな？（笑）

お陰か、誤字チェックが楽しい。

### 32、番外編。実は苦戦中？（前書き）

正式になんて読むか分からない。勝手に「ますめや」と呼んでいたのも、作者には「ますめや」に見える。

ただ、ここに書くさいに調べたら、「墓」は「ま」で漢字変換出来た。が、正式名は分からない。

「まめや」でいいのか？

追加

親切な人達が教えてくれた。「ひきめや」と読むらしい。

―墓目矢―

呪術儀式用の特別な矢。

音を出して飛来し、その音で邪を祓うといわれ、魔法的に強化されている。

弓で使用する。

射撃には、弓と矢の両方を装備する必要がある。

種類―矢

攻撃属性―突

物理攻撃力―0

魔法攻撃力―150

炎攻撃力―0

重量―0.1

弓の攻撃力に矢の攻撃力を足したのが、弓矢の攻撃力になります。

見ての通り、暮目矢の攻撃力は魔法攻撃力のみですから、魔法が効かない敵には弱い。

当たり前の事ですが、矢は消耗品です。

### 32、番外編。実は苦戦中？

暗く、狭い【坑道】で、直剣は1人で頑張っていた。

「にじゅうに〜〜！」

叫ぶ直剣の前には、体を真つ二つにされた黒ファントムが消えて逝く所だった。

『黒ファントムが帰りました』

周りに火守女の声が響いているなか、直剣の背後にいたもう1人の黒ファントムが大盾を構え、盾の横から直剣に向かって槍を突き出した。

黒ファントムは少ししか刺さらなかった槍をすぐに引き、再び突いてきた。

「いい加減に〜〜しろや！」

が、振り返った直剣は黒ファントムの槍を直剣で切り上げ軌道をずらし、黒ファントムの盾を蹴って壁まで黒ファントムを吹き飛ばした。

壁と大盾に挟まれ、苦しむ黒ファントムが復活する前に素早く近付いた直剣は、回転蹴りを放ち、大盾を無理やり横にずらした。

そして、大盾を蹴り飛ばしたとは思えない程に勢いを保ったまま一回転して、何時の間にか両手に持ち直していた直剣で黒ファント

ムの首を斬り飛ばした。

「にじゅうさくくん。いい加減に終われやくく」

首を斬り飛ばされた首ファントムはアッサリ姿を消し、火守女の声が響いた。

『黒ファントムが帰りました………黒ファントムが侵入しました』

「な・ん・で・や！ くそくそ……こんな事になると分かってたら、ランス達と一緒に【嵐】に行ったのに」

直剣は何時の間にか四つん這いになり、地面を叩いていた。

『黒ファントムが侵入しました』

「しつけえくく！」

直剣はバネ仕掛けの人形のような勢いで起き上がり、狭く、暗い通路を走りだした。

「火守女ちゃくくん。これ、なんとかでけへんかなく？ 聞こえてるんやろく？ いい加減、癒しが欲しいんやけどく？」

走りながら大声でここにいない火守女に話し掛け、向こうから走って来た黒ファントムを、ついでのように振った直剣で両断し、そのまま走り過ぎた。

『黒ファントムが帰ったよ♪』

今までの無機質な声と違い、火守女の、年相応な明るい声が響いた。

「やった〜癒しだ〜！　じゃなくて、やっぱ聞こえてたんかい！　今までなんで無視ってたんや〜！？」

『黒ファントムが侵入しました』

「戻った！？　しかも無視られた！？」

再び無機質な声に戻った火守女が黒ファントムの侵入を告げたら、直剣はそれに対して叫び、前から走って来た黒ファントムが横に振るった特大剣を飛んで避けて空中で一回転し、縦に振り下ろした直剣の持つ直剣が黒ファントムを二つに分けた。

『黒ファントムが帰りました』

「にじゅうご〜。やった〜新記録だよ♪　なんて言ってる場合か！？」

何故か1人でもボケを忘れない直剣が自分にツツコミながら、地面に石ころを叩き付けた。

「ああ〜誰か〜ヘルプ！」

何処で手に入れたのか、「ヘルプ」の瞬間だけメガホンを使い、叫んでますよっと言うのを体全体で表していた。

「くそ〜黒いファントムめ〜それとも古い獣か〜……そんなに俺が嫌いなんか！？」

悪態をつきながらも再び走りだし、黒ファントムを探し始めた。

しばらく走っていたら、突如前方から拡がり、視界を完全に塞ぐ黒い雲。

しかし、視界を塞ぎ、地形を分からなくする黒い雲を無視して直剣は雲の中に突撃し、中にいた二人の黒ファントムの1人の首を掴んで地面に叩き付けた。

そして、倒した黒ファントムの体に直剣を突き刺してとどめを刺していたら、残った黒ファントムが木の棒を持つ腕を振り、すると直径五十センチはある火の玉を生み出して、それを直剣目掛けて投げ付けてきた。

「アチィ！」

直剣に当たった火の玉が爆発し、全身を爆炎が包み込んだと言うのに、直剣はそれを「アチィ！」だけで済ましたら、消えて逝く黒ファントムから引き抜いた直剣を振り上げた。

『黒ファントムが帰りました』

直剣の切り上げを横に飛んで避けた黒ファントムは、燃える手を地面に置いた。

「避けんな！　そして、こんな狭い所でそれはひどいやろ！？」

黒ファントムが何をするのか分かった直剣は、地面が弾ける程の勢いで地面を蹴り、黒ファントム目掛けて直剣を振り下ろそうとし



だが、突如現れた二メートルを越える火柱に吹き飛ばされた。

「ノォー！」

全身火だるまになり吹き飛ばされたと言うのに、遊び心満載にか聞こえない叫び声を上げながら、直剣は数メートル飛んで地面に落ちたら、ゴロゴロと転がってから起き上がった。

「あつついやんか、殺す気か!？」

黒ファントムとしては殺す気だったのだろうが、まだまだ余裕のある直剣が腕を振ると、直剣を持っている腕から違う直剣が飛び出し、黒ファントムに向かって行った。

黒ファントムは飛んできた直剣を横に転がって回避し、起き上がったらすぐに火の玉を出すべく、腕を胸の前に持って来て手に火をつけたのだが、起き上がると同時に胸を貫かれた。

「にじゅう……あれ？ なんぼだっけな？」

直剣は黒ファントムに刺した直剣を普通に引き抜くのではなく、片手で黒ファントムの体ごと直剣を勢い良く持ち上げ、黒ファントムを天井に叩き付ける事によって、直剣を黒ファントムから抜いた。

『黒ファントムが帰りました』

「……えーっと……にじゅう……なな、かな？」

直剣はしばらく考えていたら黒ファントム討伐数を思いだし、残り1人の黒ファントムを処分すべく走り出したら、今一番聞きたく

なく、普段一番聞きたい人の声が聞こえた。

『黒ファントムが侵入しました』

「はあ……ええ加減にせえよ……」

流石に疲れたのか直剣はその場に座り込み、声にも覇気がなかった。

「疲れた……黒ファントム無視って休憩しよかな……」

直剣は座るだけではなく、とうとう後ろに倒れ込み、寝てしまった。

『黒ファントムが侵入しました』

「……黒ファントム達は元氣やな……」

直剣は大の字に寝転び、黒ファントムへの警戒など完全に少しもしていないようで、目を閉じてまでいた。

「ああ………寝るか」

寝る宣言をした直剣はしばらく静かにしていたら、寝返りをうつと同時にソウルの中から毛布を取り出し、毛布にくるまって本格的に寝始めた。

ここが楔の神殿とかなら誰も邪魔などしなかったのだろうが、しばらくしたら黒ファントムが現れた。

そして、直剣が寝ているのを見てびっくりしたのか、1人目の黒ファントムが固まっている間に残りの黒ファントムが二人現れ、後から来た黒ファントムの1人が、果物ナイフを人並みの大きさに巨大化させたような武器、“肉斬り包丁”を持ち上げ、直剣の腹に突き刺した。

血が飛び散り、普通の人なら確実に死んだだろう一撃を加えた黒ファントムは、肉斬り包丁を地面から抜くのも忘れて驚愕の顔を見せた。

そして、驚愕の表情を見せたのは残りの黒ファントムも同様で、彼等は直剣の頭上のモノを見て固まっていた。

その、頭上に存在するモノは赤色一色で出来た横長の四角いモノで、彼等黒ファントムも含む、デモンスレイヤー達がHPバーと呼ぶモノだった。

「ふぁゝゝ……やっと来たか、痛いやないか」

毛布を仕舞い、起き上がった直剣の腹には出血跡こそあったが、傷口は何処にも無かった。

いち早く動き出したのは肉斬り包丁を持った黒ファントム以外で、彼等は肉斬り包丁の使い手があまりに弱かったと判断した。

少し遅れて動き始めた肉斬り包丁を持った黒ファントムは、毛布のせいで当たっているように見せかけ、外していたと判断した。…出血跡については初めから有ったのだろうと。

黒ファントムの1人は、右手に持っていた長大な直剣を、起き上

がったばかりの直剣に突き刺した。

もう1人の黒ファントムは、両手で持っていた斧槍を突き下ろした。

最後の黒ファントムは、地面から引き抜いた肉斬り包丁を両手で持ち、まっすぐ振り下ろした。

「ぐえ！」

ズダーン！　と言う大きな音と、「ぐえ！」　つと言う、なんとも情けない声を響かせて地面に倒れ込んだ直剣。

それを見て、再び驚愕の表情を浮かばせる黒ファントム達。

黒ファントム達の視線は直剣のHPバーに集まっており、その肝心のHPバーはいまだに赤色一色だった。

「あゝ痛い痛い。…んじゃ、集まってくれてありがとう。まとめて死んでくれへん？　俺の為に」

先程うつ伏せに倒れたハズなのに、何時の間にか起き上がるだけにとどまらず、直剣は両手で1人づつ黒ファントムの首根っこを掴み、持ち上げ、残った黒ファントムに投げ付けた。

上下逆さまにされて投げられた黒ファントム達は、受け身も取れずに地面に重なるように転がり、残った肉斬り包丁持ちの黒ファントムは転けずに耐えたが、黒ファントム達を投げると同時に近付いた直剣が背後に回っており、後ろから黒ファントムの胸に肉斬り包丁を突き刺していた。

「にじゅう……ってまだか」

後ろから突き刺した黒ファントムが生きているのに気がついた直剣は数えるのをやめ、黒ファントムが刺さったままの肉斬り包丁を持ち上げ飛び上がった。

そして、いまだ重なったままの黒ファントム達目掛けて肉斬り包丁を突き刺した。

「耐えたか……んじゃ、トドメっと」

『黒ファントムが帰りました』

肉斬り包丁に貫かれた黒ファントムは1人だけ死に、残った黒ファントム達は肉斬り包丁のせいで地面に縫い付けられたまま暴れており、その黒ファントム達目掛けて直剣が燃える左手を押し付けた。

その直後に起こったのは、ひと1人を飲み込める大きさの火柱が直剣の左手を中心に多数現れ、火柱が収まる頃には、黒ファントムも、直剣が持っていた肉斬り包丁も姿を消していた。

『黒ファントムが帰りました。黒ファントムが帰りました』

「えーと。さんじゅーう？　かな？」

立ち上がった直剣は何時もの直剣を仕舞い、腰から幅広で短い直剣を取り出したら、目の前で十字を切り、次に左足を一步前へ出して、右手に持った直剣をゆっくり背中に回し、鞘があるかのような動きをしたら、何もない背中から「キン」と言う高い音と共に直剣が姿を消した。

「うん。やっぱり戦闘終了時はカッコつけないとな」

黒ファントムが全滅したのが嬉しかったのか、カッコつけたのが嬉しかったのか分からないが、楽しそうに笑う直剣の元に、今だけはうれしい火守女の声が届いた。

『黒ファントムが侵入しました』

「ガックシ……まだ続くのか……くうくう俺の意思なんて無視かい！」

自分で効果音を口にしながらうなだれた直剣は、最後の「……かい！」の瞬間にまっすぐ立ちながら、右手を天高く伸ばした。

「まさか、百匹斬りしろとでも言うんちゃうやろな？ な！？ ちやうと言ってくれえ！」

『黒ファントムが侵入したよ』

「めんどくせえ……！！」

残念ながら、直剣はしばらく楔の神殿には帰れそうになかった。

『黒ファントムが侵入したよ。頑張ってね♪』

「ノォー！」

### 32、番外編。実は苦戦中？（後書き）

んゝ気が付いたら直剣の話しを書いていた。何時か直剣達の名前は出るのだろうか……。

一応、直剣とランスと隊長の名前は決まっているのだが、出す機会が思い付かない。

しかし、この話しを書いて、強く強く思った。

直剣の名前が直剣のせいで、人物直剣と武器直剣が混ざる。

「早く直剣の名前を出さないと……」と作者は思った。

### 33、嵐にいる敵達（前書き）

生まれ―盗賊―の初期装備で、他の生まれで欲しかったら、  
にいるブライジから買って下さい。 【嵐】

―ショートボウ―

小型の弓

もっとも基本的な射撃武器。

射撃には、弓の他に、矢の装備が必要となる。

また、弓を構えた状態からL1で狙撃が可能となる。

種類―弓

射程距離―50

物理攻撃力―30

魔法攻撃力―0

炎攻撃力―0

付加ボーナス

筋力D 技量E

魔力／ 信仰／

特殊効果―なし

カット率0

物理 魔法

00.0／00.0



受け能力―0

必要能力

筋力12 技量10

魔力0 信仰0

耐久度―100

重量―0.6

ロングボウと比べて使い易く、鍛え易くなっていますが、射的距離と威力が下がるので、ショートボウを最高に鍛えるのは止めた方がいいですね。

ショートボウは、弓の中で最低ランクの武器です。

ですから、わざわざ買う必要はまったくないね。他にある、強い弓が拾えますからな。

ただ、筋力や技量をギリギリにして、他のステータスを上げたいなら使うかな？

### 33、嵐にいる敵達

落とし穴に落ちたお陰で出会えたブライジを後ろに引き連れ、狭い地下路通を通り、外からはどうなっているか分からないが、中からはバレバレの隠し通路を越えたら外についた。

「ふう。やっと外についたと思ったらコイツの後ろか……」

階段ではなく、崩れた外壁を登ってついた外、または地上の近くには、灰色デブ斧デーモンが背中の小さな羽を見せつけるように立っていた。

幸いな事に気付かれていない様だから、無視しようとしたら、簡単に無視出来るだろう。

ビーはデーモンに見つかっていないのを確認したら周りに目を向け始め、その時目に入ったブライジが上空に向かって矢を放った。

「何をしてるんだ？ ブライジ？」

ビーの声を聞いたブライジは弓を下ろし、上空を指差した。

「アレを落としてたんだ。あまり攻撃してこないとはいえ、危ないからな」

ブライジが指差した方向を見ると、ブライジの放った矢が当たったせいだろか、エイ型巨大モンスターが落下中だった。

「……なんだ？ あれは？？」

エイ型巨大モンスターは地面に落ちながら体が崩れ、落下地点にはエイ型巨大モンスターの姿はなく、薄い抹茶のような色が付いた石が落ちていただけだった。

何時の間にか落下地点にいたブライジは石を拾い、帰って来ながら口を開いた。

「まずアレの名前だが、勝手にエイと呼んでる。見た目がそっくりだし、まるで空を泳ぐように飛んでるからな」

そう言って遠くの空を指差すと、同じ形に見える“エイ”が長い管のような尻尾をなびかせ、空を泳いでいた。

「それと気付いたと思うが、死んだら死体が残らないので、一応デーモンのようだな。……アレと違ってかなり弱いかな」

ブライジが指差す“アレ”とは近くにいる灰色デブデーモンで、一撃で死んだエイと、何発矢を撃ち込んでも無反応の灰色デーモンはかなり違うだろう。

ふと、ある事を思い付いたビーは、弓を構えて灰色デーモンに矢を放った。

「ん？ 俺も何発か矢を撃ち込んだ事があるが、矢の無駄じゃないのか？ 死ぬ気配なんて少しもないしな」

ブライジの話を聞きつつも更に矢を数発撃ち込んだら、ビーがブライジの方に振り返り口を開いた。

「ブライジ」

「なんだ？」

弓を持ったままのビーと、腕を組んでいるブライジ。

「矢。何本ある？」

「……全種類のか？」

少し、間を置いてから返事をしたブライジが首をかしげたのに対して、ビーは首を横に振った。

「ウッドアローとアローだけでいい」

「そうか……ウッドアローは約500。アローは約200だな。それがどうした？」

「うん、実は今撃ち込んだ矢による減り具合的に、100本も撃てば灰色デーモンを倒せそうだと思ってね。ソウルを払うからウッドアローを100本くれないか？」

「……そんなの分かるのか？」

ブライジは灰色デーモンをじっくりと見渡し、矢が当たった事による灰色デーモンの違いを探しているようだ。

「ああ、分かる。HPバーが見えるんでね。ブライジには見えないのか？ 灰色デーモンの頭上にある、横長の四角い物体」

ブライジの視線が灰色デーモンの頭上辺りをさまよった後、首を

横に振った。

「それらしいのは見えないぜ。デモンスレイヤーにならないと見えないのかもな」

「そか……とりあえずウッドアローくれ。殺つとくから」

ビーが片手を出した状態で待っていたら、ブライジがゴソッと矢筒を出して立て、ビーが矢筒を回収している間にブライジも弓を引き、灰色デーモンに矢を射った。

「手伝ってくれるのか？」

ビーの疑問に対して。

「始めから手伝うって言ったろ？ 兄弟」

ブライジは矢を次々と射ちながら答えた。

「……ありがとう。さて、俺も頑張るか」

ビーも矢を射ち始め、何故かまったく動かない灰色デーモンに矢が刺さりまくった。

たまにブライジがエイに向かって矢を射つ以外は二人して次々と矢を灰色デーモンに射ち、しばらくしたら灰色デーモンの目から光りが消えて、まるで自重に耐えれなくなったかのように崩れた灰色デーモンは、ソウルを巻き散らかしながら消えていった。

「やっとか……」

「やったな！」

灰色デーモンが消えたのに合わせて二人共に弓矢を仕舞い、ブライジはエイの落下地点に行つて石の回収。

ビーは灰色デーモンのいた場所に近付き、デモンズソウルを回収した。

### 《灰色のデモンズソウル》

「灰色……ね。そのまんまと言えば、そのまんまか」

ブライジがあちこちに散らばった石を集めているのを横目で見ただけは、灰色デーモンが死んだ事によって安全になった広場を回り、幾つかの武器を拾った。

拾えた武器は、見覚えのある刀と見覚えのない曲剣。

刀はサツキや黒骸骨が使っていた、片手で使うのは少々難しくそうなる太刀で、曲剣は刀身の半分までまっすぐで、半分を越えたら徐々に曲がり始め、先っぽまでいくと45度まで曲がっていた。

「ふむ。とりあえず仕舞っとくか」

拾った武器を一通り眺めたらソウルの中に仕舞い、ブライジと合流した。

「そう言えばブライジ。さっきから拾ってるその石は何？」

ビーは、ブライジが手のなかで持て遊んでいた石を指差し、訊いてみた。

「ああ、これか。これは薄雲石って言って、魔法耐性の高い石なんだ。だからコレを鍛冶屋にでも持って行って盾を鍛えてもらったら、魔法耐性の高い盾になるぜ」

ブライジは見せつけるように石を……薄雲石を複数差し出し、ビ―はそれに顔だけ近付けて観察した。

薄い抹茶のような色の薄雲石は、どれも割れたばかりなのか丸みがほとんど無く、下手に触ったら怪我をしそうな程に尖っていた。

「へ……なら、これだけで盾を作ったら、魔法耐性の高い盾が出来るのかな？」

「どうだろうな。確かに魔法耐性の高い盾が出来るかもしれないが、物理耐性は高くない石だからな、魔法しか防げない盾に成るんじゃないか？」

ふむふむとビ―が薄雲石を見ながら感心していたら、ブライジが薄雲石を1つ取って、ビ―に押し付けてきた。

「？ 何だ？」

ビ―は薄雲石を受け取りながら、ブライジの顔を見て疑問を口にした。

「一個やるから見本にしな、エイが落とす以外にもそこら辺に落ちてるだろうし」

「……分かった。貰っとくよ」

ビーは素直に薄雲石をソウルの中に仕舞い、先に進む事にした。  
が、出した足を止めてブライジに振り返った。

「そう言えば、ブライジ。道って分かるか？」

ブライジは両手を上げて首を振った。

「すまん、分からん。初めてと言う訳ではないが、かなり荒れているし、正規の道がほとんど残っていないのでな」

そう言いながらブライジが指差したのは、壁が崩れていたからこそ登る事が出来た地下通路だった。

ビーはそれに対してうなずき、さっきから目を付けていた霧壁に向かった。

今回霧壁が張っている場所は、アーチ型をした小さな入口で、周りの地面に視線を向けてもソウル文字が見付からなかったので、早々と霧壁を越えた。

霧壁を越えたら後ろを振り向き、霧壁が消えているのを確認したら周りに目を向けた。

もともとはちゃんとした部屋だったのだろうが、今は天井が無くなり、壁もほとんど下の方しか残っていなかった。

「ボロボロだな」

「そうだな」

ビーの独り言にブライジが反応し、ビーの横に並びながら返事を



した。

小さな部屋には登り階段がなく、螺旋階段のような、四角階段とでも言えば良いのか分からない手摺のない階段を登ったら、正面に骸骨剣士、骸骨剣士の後ろに骸骨弓兵が居た。

ビーは咄嗟に盾を構えたが、骸骨剣士は動かない。

（あれ？ 普段ならこの倍の距離でも反応するのにな）

骸骨剣士は動かなかった。が、骸骨剣士の転がるスピードを考えたら盾を下ろす訳にはいけないので、ビーは盾を構えたまま止まっていたら、ビーの横を矢が通り過ぎ、骸骨弓兵が炎に包まれた。

（おお！？ ファイアアローか）

ビーが盾を構えながら振り向くと、ブライジが更に矢を射つ所だった。

もう一度放たれた矢は骸骨剣士に当たり、炎に包まれた骸骨剣士は火を消すためか、ジタバタと激しく暴れた後、倒れて動かなくなった。

骸骨剣士達のソウルが入って来たので警戒を解き、盾を下げたらブライジに向かって片手を軽く上げた。

「ありがとう」

「こちらこそ、また壁役頼むぜ」

ブライジも片手を上げて笑っていた。

今いる場所から見える範囲には空のエイくらいしか居らず、エイについてブライジに全面的に任せて周りを見た。

階段を登って着いた場所には当然のごとく天井がなく、左側には壁と梯子があるが、右側にはほとんど壁がないので、灰色デーモンのいた広場が良く見えた。

他には特に見当たらないので前に進んだら、左側に天井が少しだけ残った部屋があり、何故か部屋の端にある大盾を守るように、黒骸骨が刀を両手で一本つつ構えて立っていた。

（ほう？ この曲剣と同じ、特殊な大盾だったりするのかな？）

ビーが静かに黒骸骨を眺めていたら、ブライジがビーの肩越しに黒骸骨に目を向け、口を開いた。

「へえー。赤目骸骨か。……あゝあの盾は……見難いな、審判者の盾……かな？」

突然肩越しに現れたブライジのせいで、ビーは肩と言わず、全身をビクリと揺らしてからブライジの言葉に耳を傾けた。

「赤目骸骨が邪魔だな。良く見えん」

ブライジは顔を出している肩の反対の肩に手を置き、身を乗り出して大盾を見ようとしていた。

（重い……が、それより）

「ブライジ？」

「……なんだ？」

ブライジは名を呼ばれたことにより肩から顔を引っ込めて身を引き、ビーの肩から手をのけた。

「“アレ”の倒しかた、分かるか？」

ビーが指差すのは黒骸骨。

ブライジは周りを見渡してから返事をした。

「“アレ”って真っ黒ボーンの赤目骸骨だろ？ この場所なら“ソレ”を使ったら簡単だぜ」

ブライジも“アレ”と言っている時に黒骸骨を指差し、“ソレ”の時には近くに有った梯子を指差した。

「……昇って、上から射るのか？」

「正解。“アレ”らは梯子を昇ったり出来ないみたいだから、上からなら多分格好の的になるぜ」

ビーは頷き、梯子を昇ってみた。

そのすぐ後をブライジが続き、二人共に上に着いたら、二人共に似たような場所に目を向け固まった。

「黒骸骨……見えないな」

「これは予想外だったぜ」

黒骸骨的には天井。

ビー達的には地面。

これら言い方は違えど同じものは、老朽化のせいかデーモンのせいか判らないがボロボロになっていたので、上に昇れば穴から黒骸骨を狙撃出来ると思ったのだが、弓矢を構えながらは見えない場所、所に黒骸骨は陣取っていた。

もちろん身を乗り出せば下の黒骸骨を見る事が出来るのだが、ビーの持っている弓も、ブライジが持っている弓も大型であるから、身を乗り出しながらの射撃は出来ない。

「どうする？」

何とも簡単なビーの疑問の言葉に対してブライジは、

「こうしよう」

同じように簡単に返事をして、懷からソウルの名残を出した。

「準備はいいかい？ 行くぜ、兄弟」

ソウルの名残を投げる構えをするブライジ。

「ああ、何時でも」

弓矢を構えるビー。

ビーの返事を聞いたブライジは下の部屋の壁に向かってソウルの名残をぶつけ、それに引かれて見える位置まで来てくれた黒骸骨が、ソウルの名残の辺りを斬りだした。

まず既に弓矢を構えていたビーが矢を射ち、少し遅れてブライジ

が黒骸骨に向かって矢を射ち始めた。

ビーは（コイツら骸骨共に普通の矢って効くのか？）っと思いな  
がらアローを当ててみて、HPバーの減りを確認したので次弾を次  
々と射った。

ブライジは先程に続きファイアアローを使っており、着弾の度に  
黒骸骨が炎に包まれていた。

しばらく無言で矢を射ち続けていたら、炎に包まれた黒骸骨が暴  
れながら後ろに倒れて動かなくなり、黒骸骨のソウルが二人に入っ  
て来た。

（ふう……終わった終わった）

ビーがソウルの中に弓を仕舞い、ブライジが弓を背中に戻して固  
定して上を向いたと思ったら、ブライジが突然ビーの体を突き飛ば  
した。

「ぐ、何を……」

突然だったが受け身を取り、転がるような動きをして立ち上がっ  
て振り向くと、先程までなかった大きな物が突き立っていた。

さっきまでビーがいた場所に突き立っている物は、表面をみる限  
り石か死滅したサンゴのような白さに見え、太さが太股程もある尖  
端が尖った長い針のような形をしていた。

「何だ？ コレ？」

（長いし太いし何処から来たんだ？）

「あゝソレは……何だろな？ 分かっているのは、エイが生み出し射出してくる武器だって事だけだぜ」

ブライジは空を見ながら返事をし、エイに向かって矢を射って落としていた。

「エイもかなりデカイが、コレは体の中には収まらないと思うんだが……」

エイの全長は尻尾を入れなくても四メートルは楽に越えるだろうが、この白い針は三メートル近くあり、しかもエイは空を飛ぶためか、エイを模しているせいか分からないが、体が太くないので、体の中には入りようがないように見える。

……もしも体の中に入れたら、何処からかはみ出すハズだ。

「いやいや。その辺は不思議な事に毎回空中に造って打ち出しているから、撃つとき以外は存在してないぜ」

「はぁ？ 良く解らないんだが……作る？」

ビーはエイと針を交互に何度か見たら首を傾げ、もう一度「作る？」と声に出した。

「そうだぜ。造って撃つって訳だ。……そうだな。次にエイが近付いて来た時が安全だったら撃ち落とさないから、その時になったら一回見てみるのが良いだろな」

「分かった。その時は教えてくれよ？」

「もちろんだ」

ブライジの返事を聞いたら下の部屋に飛び降り、黒骸骨からソウルの名残を回収して、部屋の端に転がっている大盾を拾った。

（これは……何の絵だ？）

落ちていた大盾の表面は、円柱三つをくっ付けたような丸みを帯びた形をしていて、敵に向ける表面には絵が端から端までビッシリ書き込まれて、何故かキラキラと盾全体が黄色く光っていた。

そして大盾に書いてある絵には土下座している。または平伏している骸骨が左端に1人おり、右側には骸骨の数倍もある大きさの何かがおり、頭の位置に黄金に輝く鳥が乗っていた。

デカイ何かを見たビーは、灰色デーモンに心の中で謝った。

（デブと言って悪かった。コレと比べたら普通だよな）

大盾に描かれている頭の位置に鳥を乗せたデカイデブは、腹の肉が地面に着くんじゃないか？　っと心配になる程に丸い体で、頭1体5足1くらいの比率に見えたが、良く見たら何処からが頭なのかが判らない。

（何の絵なのかね？　お？　良く見たらこのデブ、武器持ってるな）

デカイデブが持っているせいで刃が少し長いだけのナイフに見えるが、左の骸骨が等身大だとすると、ナイフはソレよりも長く大きく書かれていた。

「お？ やっぱり審判者の盾だな。ソレ」

何時の間にか近付いていたブライジが大盾の絵を見て頷いていた。

「審判者って絵の題名とかか？」

（審判者ねー絵的に左の骸骨が罪人かな？）

「そうそうそれであってるぜ、左の骸骨が罪人で右の鳥が審判者。下のデカイのが執行者だったかな？」

「ははあ……物知りだな。ブライジは……ん？ 鳥が審判者なのか？」

「そうだぜ。審判者は黄金の鴉<sup>カラス</sup>。下のは操り人形みたいなモノだな」

「ふうん……ん？ コレ木製か」

ビーが裏を見たら木目が見えたので表面を軽く叩いてみたら、木とは思えない音がした。

「さて、先に進みますか」

ビーは審判者の盾を仕舞い、

「ああ。行こうぜ」

ブライジはビー後ろについた。



### 33、嵐にいる敵達（後書き）

むく久しぶりに寝落ちしてしまった。執筆中じゃなかったのが幸いか。

灰色デーモンを殺してビーの仇をとり、黒骸骨も安全な所から狙い撃ち。

ブライジ様々です。

貴方がいる限り、矢は無限です！

### 34、崖道（前書き）

チュートリアルボスの存在。

イベント戦闘並にアツサリ殺されるが実は勝てる。が、初戦で勝てる奴はいないんじゃないかな。

―拡散の尖兵―

まさにデーモンか悪魔をイメージしたら出てきそうな敵。かなりデカイが上には上がいる。

全身が灰色。羊のような角に三つ目の顔。丸い腹が出ていてビツクな斧を振り回し、小さな羽がチャームポイント？ のデーモン。

最初に出会える拡散の尖兵を倒すと先に進め、色々なアイテムが落ちている敵のいない道を進むと、イベントパンチで死にます。

ゴッドハンドクラッシャー！（笑）

―灰色のデモンズソウル―の使い道。

斧類をプラス6まで鍛えて鍛冶屋エドに渡して鍛えてもらう。

ただし、デモンズソウルで鍛えてもらうには、先に赤熱のデモンズソウルを渡す必要がある。

―ドーザーアックス―

バカデカイ斧。必要筋力が高く、重量も洒落にならないくらいあ

る。

ビーの使っている斧、バトルアックスの十倍より重い。

おまけ

創作魔法

賢者フレーキ

―体力増強―

自分自身へのエンチャント魔法。

五分間だけHPが倍になる。ただし、最大HPが上がるだけであり、この魔法には現在のHPを回復する効果はない。

……役に立つのか？ これ？

魔女ユーリア

―筋力強化―

自分自身へのエンチャント魔法。

三分間だけ筋力が1.5倍になる。筋力が上がるだけだから、竜のロングソード等の筋力を上げても攻撃力が上がらない武器にはあまり意味がない。

“竜骨”や“肉斬り”が最強か？

聖者ウルベイン

―一時帰還―

今いる場所の近くにある要石にワープ出来る。

敵から逃げるのに使う事も出来るが、奇跡の発動時間を考えたら走って逃げた方が安全。

便利かどうかは使う人しだい。

あったら楽しいのは確かだと思う。……と言うか、欲しい！

### 34、崖道

ブライジはかなり強い。骸骨剣士を矢の1発で倒した時から思っていたが、強いだけではなく、凄いのが分かった。

ビーの少し後ろをブライジが続き、狭い道、何故か両側の壁がとても高い道を進んでいるビーの足元がへこんだ。

「あ！」

（弓矢の罠っぽい）

最近見た覚えがある罠に見えたのでビーは正面に盾を構えたが、矢が飛んで来なかった。

（あれ？）

矢は飛んで来なかったが、代わりにブライジの声が飛んで来た。

「危なかったな、兄弟。今、後ろから矢が出てきたぜ」

ビーが振り向くと、ブライジが足元の矢を拾って再利用出来ないか調べていた。

「俺のせい？」

ビーは足元のへこんだ床を指差す。

ブライジは頷いて。

「そうだな。ただここの罠達の隠しかたは上手いからな、素人には見分けがつかんだろ、踏むまでは」

「あーいや……ごめんな、素人で」

「気にするな。その代わりに、正面から来る矢は全部防いでくれよ？」

ブライジは拾った矢を仕舞いながら立ち上がり、ビーの背中を押した。

「ん。分かった。死なない限り何とかしよう」

ビーは足元に倒れていた、おそらく矢に殺られた死体に浮かんでいるソウルを蹴りあげて掴み、ソウルの中に仕舞って歩き出した。

少し進むとすぐに高い両壁が無くなり、人の手が入っていないさそうな階段……と言うかは、段差があった。

「……裏口？」

自然の階段を下りたら、狭い道と、広い空と、深い深い穴が良く見えた。

（下が見えんな……道狭いし）

自然の階段を下りたら道が1本道なので迷う心配はないが、落ち

る心配がとてもあった。

「へーこんな場所が在ったのか。見張らしは拔群だな！」

「そうだな……」

何故かテンションが上がったブライジと違い、ビーのテンションは逆に下がっていたが、ちゃんと前を向いていた。

狭い道は左が崖側で、右には垂直に切り立った壁があり、道はまっすぐではなくグネグネと曲がっていた。

（んー……エイ以外は特に見当たらないな）

エイしか見当たらなかったが、そのエイもブライジにアッサリと崖下に落とされたので、見るべきものは何もなかった。

いまだに1歩も進んでいなかったビーは、落ちないように気を付けないで足を踏み出した。

ビーの後をブライジが結構隙間を空けながらついてきており、ブライジはしきりに視線を空に向けてエイを警戒していた。

（曲がり角か……何もいないのを祈って……おお！？）

少し進むと道が右に大きく曲がっている為に先が見えなくなっていたので、ビーは慎重に角の先に顔を出したら、金に輝く骸骨剣士がいた。

（武器デカ！　って危な！）

ビーに気付いた黄金骸骨は骸骨剣士より更に背が高く、ニメートル近く有るんじゃないかという幅広の大剣を両手で持ち、横に振り回した。

咄嗟にしゃがんだビーの頭上を大剣が通り過ぎ、そのせいで壁に食い込んだ大剣をアッサリ引き抜いた黄金骸骨は、今度は大剣を縦に振り下ろしてきた。

（危ない！）

しゃがんだ姿勢を取っていたビーは後ろに飛んで大剣を回避し、ブライジに下がるように手を振った。

「分かった。上に行ってるぜ」

ブライジは階段…のようなものを登って上に着いたら弓矢を構え、黄金骸骨に向かってファイアアローを放った。

（こえゝ矢あカスツたぞ！？）

ビーが急いで立ち上がったせいか、ブライジの放ったファイアアローが肩の上を通り過ぎ、肩に軽く火が移った。

ビーは肩についた火を消しながら狭い道に戻り、後ろを振り向く事を1度もせずに段差を登り切った。

「どうなった？」

やっと振り返ったビーが後ろを見ると、黄金骸骨が結構近くまで



来ていた。

「ガードしやがるぜ、コイツ」

ブライジはビーが逃げている間にもファイアアローを射っていたのだが、最初の1本以外は黄金骸骨の持つ大剣に防がれていた。

「でも……登れないみたいだな」

「本当にな。アホで助かったが、ガードを解かないから当たらないぜ」

黄金骸骨は一段一段が大きい段差を登る事が出来ないのか、階段？の目の前まで来たら止まり、大剣を盾のように構えながら止まっていて、定期的に放つブライジのファイアアローを器用に全部防いでいた。

「どうする？」

「とりあえず二つ思いついたが、聞くか？」

ビーがブライジを見たがらした質問に、ブライジは素早く返事をした。

「良いか悪いかは置いといて、言ってみてくれ」

「分かった」

ビーが答えを促したらブライジは頭を軽く下げ、思いついたやり方を言い始めた。

「まず1つ目は、兄弟が黄金骸骨の後ろに回って黄金骸骨が振り向いた所を俺が射抜く。振り向かなかったら兄弟が攻撃だぜ？」

ビーが頷いたのを確認したブライジは次の手の説明に入った。

「二つ目はソウルの名残を黄金骸骨の後ろの方に投げる事によって背後を取り、二人で射抜く」

「なるほど。……今ブライジの話を聴いて思いついた事があるんだが」

ビーが頷くのを途中で止めてブライジを見る。

「今の二つより良い案か？」

「二つ目に近いな、物を消費するという辺りが」

「へー……それで何をするんだ？」

「ああ、やる事は簡単だよ。二人だし標的は近いし」

「……分かった気がするが一応聴こうか、内容は？」

「二人で同時に黄金骸骨を射つ。違う場所を狙ってな」

「オッケー。俺は頭を狙うぜ」

ブライジは弓矢を構えて頭を狙う。

「なら俺は足だな」

ビーは弓矢を構えて足を狙う。

「それじゃあ……」

「やってみるか……」

特に合図は無かったが二人同時に矢を射ち、黄金骸骨は頭に飛んできた矢を大剣で防いだ、足にきた矢を防げず、体が少しグラついた。

「お！」

「あ！」

矢が当たったのを見た二人は続きを射ち始め、しばらく無言で射ちまくっていたら黄金骸骨が仰向けに倒れた。

「いけるもんだな、兄弟」

「そうだな」

黄金骸骨を倒したのでビーは弓を仕舞ったが、ブライジは弓矢を構えたままでエイの警戒に入った。

「……この調子でエイはよろしく」

ビーは前に歩き始め。

「任せときな」

その後を、ブライジは距離を開けてついてくる。

さっきは黄金骸骨のせいで逃げた曲がり角を曲がったら、前には小さな広場があり、一時的な休憩場所のようになっていた。

しかし、屋根の無いひらけた場所なので、エイがいる限り座る訳にはいかなかった。

（あゝ……奥にまたいるよ）

そして、広場からよく見える先には、大きく右に曲がった後に左に戻る狭い道と、ここから見て正面にいるが横を向いた黄金骸骨が待っていた。

「さっきの方法で行くか？」

ビーは黄金骸骨を指差しながらブライジに話し掛けた。

「あの位置なら良い方法があるぜ」

ブライジはソウルの名残を取り出し、弓矢を構え始めた。

「？ 何をするんだ？」

首を傾げるビー。

「見てのお楽しみってな」

ソウルの名残をアローで突き刺し、黄金骸骨の足元の崖に矢を当てる。

（んゝん？ お！ 大剣を振り上げたぞ！）

ソウルの名残に反応したのか黄金骸骨は大剣を振り上げ、崖にあるソウルの名残の方に振り下ろして、次は横に振り回そうとして1歩崖側に足を進めたら足を踏み外し、特に慌てる様子も無いまま静かに落ちていった。

「……落ちた」

（まさか落ちるとは……本当にアホだな）

「予想どうり上手く逝ったぜ」

黄金骸骨が簡単に道を空けてくれたのでビーは先に進み始め、ブライジはエイを何匹か落としながら付いてきていた。

狭い道で黄金骸骨と戦う事になったらかなり危険だったのだろうが、アホな黄金骸骨は自殺に近い事をしたので誰も居ない道を進むと崖道が途切れ、横に霧壁があり、内側に入れる入り口を塞いでいた。

（ん……ソウル文字ソウル文字）

霧壁を見付けたので地面に視線を落とし、キョロキョロとしていたら、ブライジに追い付かれた。

「どうした、地面なんか見て。落とし物でもしたのか？」

追い付いたブライジはビーの様子を見て、同じように地面に視線を落とした。

「あゝ違う違う。ソウル文字を探していたんだよ」

顔を上げたビーはブライジの方を見て首を振り、その時に片手を顔の前まで上げて、首と一緒に軽く振った。

「ソウル文字か……たまに嘘が書いてあるからな、最近は全く読んでないぜ」

地面にあったソウル文字は「一歩前へ進むと…」 「苦しいです評

価してください」……以上。

（いらね……とつと先に進むか）

頭を上げたビーは片手を肩の高さまで上げて、霧壁に突き出すような姿勢を取って霧壁を越えた。

霧壁を越えた先は長方形のような形の広い部屋。もちろん天井などほとんど存在せず、二階？ への階段が入り口から斜めの場所にある。

入り口は長方形を横に倒した形にしたら右下の底辺にあり、左上に階段。一歩中に入ったら見えた位置、底辺の中央に出入口が1つ。左上の階段の下、ここから一番遠い場所にどこかへ通じそうな入り口。

（あ……何処から行こうかな？）

敵は見当たらず無かったが、久しぶりの別れ道になっていたので何処に行こうかビーが頭を悩ましている内に、ブライジが静かに部屋に入ってきた。

「ここもボロボロだな」

軽く部屋を見渡したブライジはアッサリとボロ部屋認定をして、天井がない時点でビーもそう思っていたから「そうだな」っと返したら、悩んでも仕方ないと思い立ち、階段に足を進めた。

階段は多少欠けてはいるもののしっかりしているから安心して階段を登り、見渡す。

(……ボツロボロだな……ん？　あそこに見えるは光り物付き死体！)

階段を登って着いた二階の部屋の角。その反対側の角に死体があり、何があるのか分からないが光が舞っていた。

(何か分からないがもらった！　……ってえ！？　道壊れてる！)

二階の部屋は真ん中に大穴が空いていたので回って取りに行ったら、光り物がある角だけが隔離されているかのように道が繋がっていないかった。

(あゝ微妙な距離だな……)

ビーは穴の手前で止まり、光り物がある向かい側までの距離を考えて固まっていた。

(……走って跳んだら……んゝギリギリ届きそうだが、向かい側の床が壊れる可能性が有るんだよな)

どうしようか悩んでいたら、静かに近付いていたブライジが後ろから話し掛けてきた。

「どうしたんだ？　あそこにある死体に用があるように見えるんだが」

考え事に夢中になっていたビーはブライジに話し掛けられた事によって肩をはね上げ、驚いたのを悟られないように素早く振り返った。

「あ、ああ。そうそうそうなんだが、跳び移るには距離が微妙だと思っ  
てね」

「ふうん……」

生返事を返したブライジは向こう側を向き、穴の下を覗き、こちらの地面を見た。

「とりあえず跳んでみたらどうだ？ 無理だったら肩車するから下から登ろうぜ」

言う事を言ったらブライジはビーから離れ、邪魔にならない所まで下がった。

「分かった。無理だった時はよろしく」

（はあ……頑張ってみるか。ミスった時は痛そうだし今の内に痛覚切っとくかな）

ビーは少し穴から離れて助走を付け、全力で跳んでみた。

（と・ど・け！）

ビーの祈りが届いた訳ではないのだろうが、全力で跳んだ結果向こう側には足が着いたのだが、着地した床が着地時の衝撃に耐えられずに音を立てて崩れた。

（おおお！？ 危ねえ！）

着地した床は崩れたが、跳ぶ前から崩れる心配をしていたので着地時に体勢を立て直さずに向こう側に倒れ込み、なんとか落ちずに



すんだ。

「おおー！ 見事なジャンプだっぜ、兄弟」

ビーが後ろを振り向くと、何時の間にか近付いていたブライジが拍手をしていた。

「それで、いい物は在ったかい？」

「今から探す所だよ」

顔を前に戻して死体を見て光りの発生源を探すと、指輪が光っているのが分かった。

（指輪…か。何なんだろう？）

指輪は黄色……いや黄土色の宝石？ が嵌め込んであり、それ以外は特に何もない指輪だった。

（今度の指輪は何が起こるのかな）

少し楽しみにしながらビーは指輪をはめ、全身を見渡して見た。

（……………？ 何もないな？）

「ブライジ？」

「なんだい？」

「今指輪を着けたんだが、何か見えるか？」

ビーは両手を広げながらゆっくりと1回転してみた。

「いや。何もないぞ？　もう少しよく見たいからこっちに来てくれないか？」

ブライジは首を振った後に「こっちにこい」という意味で片手を振った。

「分かった。ちょっと待ってくれ」

ビーは今拾った指輪以外には何もないのを再度確認したら下に飛び降り、階段を登ってブライジの元まで走って行った。

「兄弟！　今何をした!?!」

走ってブライジ元に着いたら何故か怒鳴られた。

「!?!　いや、何って……飛び降りて走って来ただけだが？」

「はぁ？　そんなバカな！　今消えてたぞ!?!」

「……いやいや、消える訳ないだろ。今も現に目の前に居るだろ？」

お互いに頭にハテナマークを浮かべて首を傾げる。

「「……………」」

「……試しに階段下まで行ってみるから、よく見てくれよ？」

ビーはその場で反転、階段を指差し止まる。

「分かった。しっかり見てるからな、何かあったら直ぐに言うぜ」

ブライジは腕を組んで、階段辺りがよく見えるように穴に近付いた。

ビーはそれを聞いたたら片手を上げ、穴から下に飛び降りて階段下まで歩いて行った……ら、早速ブライジからストップがかかった。

「兄弟！ 何処行った！？」

ブライジはあちこちに顔を向けてビーを探していた。

「？ ……はあい？ ここだよ。階段下だよ」

ビーは階段の一段目に足をかけた所で止まり、ブライジの方を向いて返事をした。

ブライジはビーの声を聞いたら階段の方に目を向けたが、直ぐに視線を階段から外して周りを見渡し始めた。

「階段の何処だ！？ ファルシオンが纏っていたキラキラは階段下に見えるが、ファルシオン自体も兄弟も何処にも見当たらないぜ！」

（……どういう事だ？ 俺、階段下にいるよな？ ……別に体が透けたりはしてないしな）

ビーは自分の体を見渡し、ハッキリと見えるのを確認したら、右手にファルシオンを持ったままの右手を振ってみた。

「キラキラはどう見える？ 今振っているんだが？」

「キラキラが動いているのは見えるのだが、兄弟の姿はまったく見えないぜ？ 持ってるんだよね？」

「ああ、持っているよ。今そっちに歩いて行くから見てくれ」

ビーがゆつくりと歩いて階段を登っているのに合わせてブライジが視線を動かしており、二階に上がってある程度近付いたら、ブライジが声をあげた。

「兄弟！ 今、突然姿が見えるようになったぜ？」

ブライジの声を聞いたビーは足を止めた。

「はっきり見える？」

「はっきり見えるぜ」

（ん？ どういう事だろな？）

訳が分からないが近付いたら見えたようだし、試しにゆつくりと下がってみた。

「また、見えなくなったぜ！」

（おお！これがこの黄色の指輪の力か！？ ……便利だな）

ならばやるべき事はっと思いついたビーは、黄色の指輪を何回も着け外ししてみた。

「何をしてるんだ!？ スゲェー事が起こっているぜ!」

「スゲェー事って姿が消えたり現れたり?」

ビーは黄色の指輪を外してブライジの目の前まで近付いた。

「そうだぜ! どうすればそんな事が出来るんだ!？」

「これこれ。この黄色の指輪の力みたいだよ」

外した指輪をブライジに渡したら、指輪の鑑定でもしているのか、色々な角度から指輪を視ていた。

「これは……墓荒らしの指輪だぜ……確か効果は、幽霊やスケルトンのような死者から見えにくくなる指輪のハズだが……」

そこでビーを見たブライジは指輪をはめてみた。

「試しに離れてくれないか？」

遠くを指差すブライジ。

「分かった」

頷いたビーは体を反転させて、壁まで歩いたら振り返った。

「おお!？ ブライジが見えない! 動いていないよな?」

振り返ったビーの視界には、ブライジは何処にも映っていなかった。

「ああ、動いてないぜ。ゆっくり近付いてみてくれ、多分途中から見えるようになるハズ」

ブライジのいう通りにゆっくり歩いてみたら、瞬きに合わせて現れたかのように突然姿が見えるようになった。

「見えた！」

「さあって、返すぜ。どうやらこの黄色の指輪こと“墓荒らしの指輪”は幽霊から隠れるっという本来の目的以外にも、幽霊が着けたら姿を隠せる指輪みたいだな」

「なるほど、ソウル体は幽霊みたいなものだからな」

ビーは指輪を返してもらったら直ぐに付け、次は階段下の入り口をくぐり、狭い通路を数歩進むと地面の1部がへこんだ。

「あ……」

（踏んじやった…）

ガコン！ という音と共に足元の地面がへこんだので盾を構えたら、正面から勢いよく矢が三本連続で飛んできた。

（痛い、痛い、痛い！）

矢はちゃんと盾で受け止めたが、罠の矢には凄い力がこもっていたので、盾越しに伝わってきた衝撃がかなり痛かった。

（はぁ……罠多いな）

ビーは足元の罠の位置を一応覚えておいたが、踏む前に気付くのは諦めて、盾を何時で構える準備だけをして先に進む事にした。

（狭い通路は要注意、って事かな）

### 34、崖道（後書き）

……墓目矢はひきめやと読むようです。前回書き忘れてました。前の文章内には追加しましたから、新規の人にとってはイラン説明だが、一応。

最近のデモンズは新規の人がかなりいるようで、ウザイ奴等が大量に増えている気がする。

1、酸や削りとりる槍がソウルレベル30未満なのにくる。ヒデエ。  
2、1とは違うが初心者狩りに何人も会う。だから俺のソウルレベルは30無いのに祝福のミルドとか……。

3、俺の長弓のウーランが吸魂ハメを食らってソウルレベルが最低に……酸までならともかく、キャンセル技使うな！ バグ技使うな！ 対人で、しかも二人がかりとかやってられるか！

……これがダークソウルか（笑）



### 35、審判者（前書き）

うる覚えのマイキャラ、確かこんな感じ。  
生まれ―兵士、女

体力35 知力18

頑強10 筋力21

技量25 魔力10

信仰16 運10

ソウルレベル75

#### 武器

右1白の弓

左1バックラー

右2上質のキリジ

左2木の触媒

#### 防具

頭 ポニーテールの髪型（防具なし）

胴 レザーアーマー

腕 レザーグローブ

足 レザーブーツ

#### 指輪

鈍い窮鼠の指輪

鋭い窮鼠の指輪

魔法―炎の嵐

奇跡―一度きりの復活

三騎士の1人、長弓のウーランのなりきりです。

黒ファントム時は一度きりは使わず、木の触媒も獣のタリスマンに変えて威力をわざと無くす。鋭い窮鼠がしがみつくに変更。

基本的に白の弓で戦う。対人も。

HPが三割を切って窮鼠が発動したら炎の嵐を使い始める。

弓を使つての狙撃や誘きだし。盾も一応あるし、接近戦はキリジでスパスパ。めんどろなデーモンにはブースト炎の嵐。バランス良いな。

### 35、審判者

狭い罨付き通路を越えて部屋にでたら右に数メートルある下り階段があり、その階段の壁が少し崩れていて土砂のような物が階段の一部を覆っており、階段を下った一番下には黒骸骨が刀を二本持つ二刀流の構えで待っていた。

（また出たよ……）

「ブライジ、“あれ”はどうしようか？」

階下の黒骸骨を指差しながら振り返る。

「これは……どうしようかな……」

腕を組んで考え始めるブライジ。

場所が場所だけに前回と同じ事は出来ないし、黒骸骨の後ろには霧壁があるから、他の道に行く訳にはいかないだろう。

「無視って出来ないかな？」

「出来るかもしれないが、ミスったら死ぬぜ。基本的に危険な作戦は一人の時だけにしてくれ」

「そうだな……」

では、どうしようかと悩む二人。何時の間にかビーも腕を組んで考える。

「いい作戦かは判らないが、もう1つ思い付いた」

「安全作なら大歓迎だぜ、何をするんだ？」

お互いに腕をほどき、黒骸骨に目を向ける。

「安全には安全だが、めんどろな作戦だがな……簡単に言うと、二人で矢を射つ、逃げる、黒骸骨が初期位置まで戻ったらもう一度射つ。以下繰り返し」

ブライジはちょっと考える仕草をしたらうなずいた。

「良いんじゃないか、確かに面倒だが安全だしな」

「そうか……じゃあ逃げる道だがブライジは崖道、俺は二階な」

「？ 一緒に崖道で良いんじゃないか？」

「いや、もしも黒骸骨がしつこく崖道まで来たら、挟み撃ちにして崖下に蹴り落とせないかと思ってな」

「……そういう事なら初めから落とす作戦で行こうぜ。俺は崖道の広場で待つとくから、赤目骸骨を連れて来てくれ」

そう言いながらブライジは弓矢を構えたら、ソウルの名残を出した。

「うーん……分かった。先に行ってくれ」

さっとソウルの中から弓を取り出し、矢をつがえて黒骸骨に狙いをつけた。

「それじゃ頑張ってくれゝ兄弟」

ブライジが走って行くのを横目に確認したら、ビーは黒骸骨に向かって矢を放った。

（来た来た来た来たゝ！ 走って来たゝ！ 逃げろゝゝ！）

矢が当たった黒骸骨は即座に走り出したので、ビーは慌てて逃げ出した。

一応狭い通路を抜けたら後ろを見て黒骸骨を待っていたら、黒骸骨は刀で両壁を削りながら走って来た。

（おいゝ！ ガリガリいつてるぞゝ！？）

予想以上に速い黒骸骨と、壁に刀が当たろうが構えを変えない黒骸骨にビビったので全力で逃げ出すビー。

「そろそろ行くぞゝ！ 準備は良いかゝ！？」

一応ブライジに今から行くの言ったが、状況が状況だけにブライジが「準備はまだだ！」と言った所で止まらないビー。

返事がなかったが構わず崖道まで行くと、ブライジが手招きをしているので落ちないように走ったら、後ろから壁が削られる音と共に黒骸骨が崖道に出てきた。

「よろしくゝ！」

「オッケー！」

崖道に黒骸骨が出てきたのを確認したブライジはソウルの名残をアローで突き刺し、崖道の下の壁を狙ってアローを射った。

ビーが振り返らずに走り抜けている内に、ソウルの名残に反応した黒骸骨は崖下目掛けて刀を振り回し、振り回すと同時に一歩一歩前に進んでいたから、右左右左と交互に刀を振り回していた四回目で足が空に踏み出し、転がるように落ちて行った。

「上手く逝ったぞー！ もう走らなくて大丈夫だぜ、兄弟」

「りよ、了解……」

（はぁ……つかれた）

これくらいの距離を走るだけなら普段は息が切れたりしなかったのだが、即死の黒骸骨に追われていたのが自分で思っていたよりも怖かったようで、普通に走るよりかなり疲れていた。

「ふう……ふう……オツケエイ。戻ろうか……いや、進もうか」

「そうだな。進もうぜ」

ビーは反転してさっき黒骸骨がいた階段まで歩いていき、その後ろをブライジが歩いて付いてきていた。

（下行きの階段か……地下か？ それとも崖下に向かうのかな？）

ビーはこの先の事を考えながらも足はゆっくりと階段を下っており、階段の途中に転がっていた死体からソウルの名残を拾い、何事もないまま下まで着いた。

階段の辺りから天井があったので少し暗くなっている階段下の道。石造りのしっかりした階段下の道の両側には溝が掘っており、何故か水が溜まっていた。

（意味が解らないな、この溝。……おっとそれよりも霧壁前だし、ソウル文字ソウル文字）

ビーが階段を下りきり、溝や床に視線を動かしている間に追い付いたブライジは、ビーに話しかけた。

「良いことは書いてあったかい？」

「残念ながら、良いことは書いてないな」

ビーが床に視線を落として見つける事が出来たソウル文字は「ここでもら召喚します」「まあ、がんばれや」「ヒントでもあると思っただか？」……少し腹が立った。

「少しでも参考になりそうな事は1つも書いてなかったよ」

「そうか、まあ、よくある事だな」

ふう〜と息を吐きながら首を振るビーと、腕を組みながら頷くブライジ。

「さて、行きますか」

「ああ、逝ってこい」

手を付きだして霧壁を抜けるビーと、変な発音をして見送るブラ

イジ。

(んゝ暗い……)

霧壁を越えた先には結構広めな部屋。ただし、真ん中に巨大な穴が空いていた。

(ほほう？ 穴があって右に階段があるし、この穴は仕様か？  
……あれ？)

霧壁を越えたビーが部屋を見渡し、穴を見て、階段を見付けて、ブライジに話し掛ける為に振り返ったら、霧壁が健在なのが見えた。

(え？ 霧壁！？)

「ブ、ブライジィー！ 聞こえるかー！？」

「聞こえてるぜゝ、どうやらエリアボスに着いたみたいだな。悪いが1人で頑張ってくれ。俺は死にたくないんでな」

霧壁越しに聞こえるブライジの声。ゆらゆら揺れる霧壁が邪魔で見難いが、一応お互いに人影程度なら見えていた。

「え？ 手伝ってくれないのか？」

「ああ、手伝わん。最初に言っただろ？ 霧壁が消えないとなると逃げられないからな、霧壁の中が静かになったら兄弟が死んだとみて要石に向かうからな。頑張れ」

「分かった。頑張るよ……って、ええゝ！？」



ブライジの説得を諦めてビーが穴から下を覗こうとしたら、床が崩れて強制的に一番下まで直行してしまった。

（痛い！ 死ぬかと思った）

ソウル体だったからビーは静かに着地したが、一緒に落ちた元床は、下に落ちた時に派手な音を鳴らした。

（くぅぅボロ床が）

うつ伏せに倒れた体を両手を使って起きたら、目の前に見覚えのある肉の塊があった。

（……はあ？）

起き上がって目の前にあったのは黄色く光るブヨブヨ肉。視線を少し上げただけではいまだにブヨブヨ肉の続き。更に上げたら中がまったく見えない黒い穴。首が痛くなってきたが、更に上げると黄金に光り輝く鴉<sup>カラス</sup>

（……審判者の盾に描いてあった審判者？）

あまりにも近かったか1目で解らなかったが、目の前にある巨大なモノは審判者の盾に描いてあった絵の審判者そっくりだった。

そして、ビーが目の前のモノを理解したと同時に審判者が巨大な武器を持っている右手をゆっくり上げ、横向きになぎ払った。

（！？ 危ねえ！）

ギリギリ気が付いたビーは後ろに素早く下がり、元々デカイモノをよく見る為に下がっていたビーは、武器の射程外までなんとか逃げる事が出来た。

（ふう…ふう…。ん？ 盾の絵に完全にそっくりかと思ったら、左手の武器が折れてるな）

三日月草を食べながら審判者をよく見ると、右手に持っている出刃包丁つと言うより巨大果物ナイフは、血痕が大量に付いている4～5メートルある武器なのに、左手の同じ武器はほとんど根元で折れており、何故か腹に突き刺さって出血していた。

（…あの短い手では自分であの位置は刺せないと思うんだが…誰かあの武器を折って刺した、凄い戦士がいたのか？）

動かず審判者を観察していたら、体を大袈裟に揺らしなが審判者が近付いて来て、右手をゆっくり振り上げた。

（当たったら死にそうだが、遅いな）

ビーは弓矢を出し、審判者の武器がまっすぐ振り下ろされるのを確認してから横に飛び退いたら、アッサリ避けた。

（よし。まずは…）

ビーはまず下腹から順番に矢を射つ。

下腹に当たった矢は弾かれて刺さらなかった。  
腹を狙った矢も刺さらなかった。

最後に上ではばたいて暴れているだけの鴉カラスを狙ったら、まるでた

だの鳥のように刺ささり、HPバーが出てきた。

（お、ビンゴ。ブライジの言ってた通りか）

矢が刺さった鴉は更カラスに暴れてカーカーと声を上げており、鈍い審判者の武器を避けたら背中が壁にぶつかった。

（あ、ヤバ。次は何処に避ける？）

急いで周りを見る。

審判者の横に階段発見。登っている時になぎ払われたら避けられそうにない。却下。

右、左に柱発見。問答無用で破壊されそう。却下。

審判者の後ろ……。審判者が前進した事によって多分スペースがあるハズ。微妙。

その場でタイミングよく跳んでなぎ払いを回避。自信がない。

（後ろに回るしかないか…）

審判者がさっきから右手でしか攻撃してきていなかったので、審判者の左側から後ろに回る事にして全力で走った。

ビーが走り出した時、審判者のなぎ払いが床を削りながら迫ってきた。

（来た〜！）

審判者の横までたどり着き、ここまで来れば安全かと安心したら足に衝撃が走り、そのせいでバランスを崩したので思いつ切り顔から床に突撃した。

（！？　痛い！　いや、痛覚切ってるから痛くないけど、痛い！）

顔を削るヘッドスライディングをしたが、幸いな事に最近は戦闘に入ったら痛覚を切る事にしていたので、何事もないように起きようとして、両手をつき、片足を踏ん張り、両足でしっかり立とうとしたら何故かバランスを崩し横に転けた。

（痛い！　…あれ？　足場が何かおかしいな？）

まるで踏み下ろした床に穴が空いていたかのように転んだので、転けたまま足元に視線を移すと、穴の空いた床ではなく、足首から先がない片足が見えた。

（……あれ？）

ビーが転けて困惑している間に審判者はゆっくりと方向転換をしており、足元から視線を上げたビーの元に鉄の塊が振り下ろされた。

（ああ、厳しいな）

最後の悪あがきと横に転がったが特に意味はなかったようで、巨大果物ナイフは胴を真っ二つにし、ついでに床を砕いた。

（ぐふ……死ぬのも久しぶりだな……）

――……

――……

……

目を閉じていても分かる慣れた死。慣れた復活。サツキは見当たらないが、確かに最初の街門が見え、入り口辺りには骸骨剣士の死体が転がっていた。

（さって、出来るだけ早くブライジと合流したい所だな）

軽く走って街門に近付く。ある程度近付いたら走るのを止めて、盾を構えながら骸骨剣士を警戒したが、何時まで立っても骸骨剣士は動き出さず、とうとう目の前までついた。

（……動かないな？ はてさて？）

骸骨剣士を蹴ってみても骸骨剣士が動く事はなく、蹴ったぶんだけ動いた。

（？ まあ、いいか）

その後も盾を構えながら階段を登ったが、どいつもこいつも動き出さず、灰色デーモンのいる広場についた。

（楽だけど…何故？）

灰色デーモンの姿は跡形もなかったので、安心して走り抜けて階段を登り、動き出さない骸骨達を無視して走り抜ける。

走る走る走る。崖道の黄金骸骨すら動き出さないのも何事も無いままに崖道が終わり、霧壁前の階段を見下ろすと、霧壁の前でブライジが座って霧壁を見つめていたので、手を上げて声をかけた。

「よう、元気？」

ブライジは声をかけた瞬間に立ち上がり、腰の曲剣を引き抜いて振り返った。

「！ 何だ、兄弟か」

後ろから声をかけたのが兄弟と分かったら曲剣を仕舞い、片手を上げて挨拶を返した。

「元気だぜ、暇で暇で仕方なかったがな」

「はは、すまん。もう一度行ってくるから待っていてくれ」  
話しながら階段を下り、霧壁まで足を進めた。

「分かった。逝ってらっしゃい。頑張れよ」  
ブライジはまた座り込み、片手を緩く振りながらいい顔をしていった。

ブライジの言い方が少し気になったが、こちらも笑顔を返して霧壁を越えた。

入り口からは審判者が見えないので前に進み、穴を覗きこんで光り輝く鴉カラスに矢を撃ち込んだ。

（おお、この位置なら巨大果物ナイフも届かないだろうし、楽勝じゃないのか？）

何故か後ろを向いていたので調子に乗って何本も撃ち込んでいる

と、ゆっくりと振り返った審判者がじっと見つめてきた。

（はっはっは、当たらん当たらん。振りかぶったのを確認してからでも簡単に避けられるからな）

審判者の動きに注意しながら矢を射ちまくっていたら、審判者が体を後ろに少しそらした。

（ん？ その程度じゃ避けないよ）

少し目標物が離れたが、所詮それだけなので気にせず矢を射とうとしたら、審判者の頭近くにある黒い穴から巨大な舌が出てきて、ビーのいる床を破壊した。

（おわゝ！？ 何だ今のはゝ！？）

崩れた床と共に下に落ちたが、今度はちゃんと受け身を取ったので、すぐに立ち上がられた。

（痛い！ しかも落とされた）

見上げて見える鴉のHPバーは半分を切っているので、このまま力押しで行く事にした。

（あと二回くらいなら避けれるスペースがある！ 勝負だ！）

ビーが起き上がってしたことは、とにかく射つ射つ射つ。審判者の床を削りながらの横なぎを避けて、射つ！

一回目の横なぎは簡単に避けれたが、二回目の横なぎを避ける時

に、崩れて転がっていた元床に足をとられて転けてしまった。

（！！ ヤッバイ！）

すぐに起き上がって避けようとしたが、立ち上がると同時に足を斬り飛ばされた。

（！！！ やばいやばいやばい！）

足を斬られたんだから無様に転び、このままでは次を絶対に避けれないので、上体を起こし、何とか次が来る前に倒せないかと矢を必死に射った。

（死んでくれえ〜！ あとちよいあとちよい！ 待て待て振り上げな〜！？）

審判者が横なぎのモーションに入った。矢が当たる。まだ死んでいない。

床を削りながら迫ってきた。矢が当たる。巨大果物ナイフが体を通りすぎたが何事もなかった。

（！ ……あれ？）

審判者は突然身体全体からソウルを吹き出し、跡形もなく消えた。

（おお〜！）

「勝ったー！！！」

ガッツポーズをとったビーに、今更のような時間差で審判者のソウルが体の中に吸収されてきた。



「よし、勝った！ 速くソウルを拾ってブライジに報告だ！」

カツカツと足音を立てながら歩き、意気揚々と新たに現れた要石に触って、デモンズソウルを回収した。

### 《肥大したデモンズソウル》

（肥大、肥大か。確かにデブってましたな）

緊張の後の勝利による解放と、デブⅡ肥大の構図を考えて笑いが込み上げてきたが、ブライジに見られたら自分が笑われそうな気がしたので、何とか落ち着くまで待ってからブライジの所に行く事にした。

（ふふふ…ふ、はははは！ ヤバイヤバイ！ 何故か止まらないぞー！）

「ハハハハ…ふ、ぶふう！ く！ …はは、…あはははは！」

腹を抱え、片手で口を塞ぎ必死に耐えた。が、漏れまくっていた。

しばらくしたら、上からブライジが話し掛けてきた。

「何を笑っていたんだ？ 兄弟」

バツチリ見られていたようだ。……恥ずかしい。

### 35、審判者（後書き）

眠い。何故かとても眠い。

これを書き始めてもうすぐ一年。いまだにデーモンの長に会っていない。

マク○スF劇場版の歌を聴きながら歌詞を見る。

……こんな歌詞だったのか、映画見てる時は全然解らんかった。

### 36、楔の神殿にて（前書き）

【嵐】の最初のデーモン君。……ん？ 拡散の尖兵がいるから二人目？

―審判者―

審判者の盾に描かれているモノを、モデルにしたとは思えないデーモン。

上に乗っている黄金に光り輝く鴉<sup>カラス</sup>が本体で、下のおデブちゃんは無敵だが、何故か腹に刺さっている刃を攻撃したら転倒するので、遠距離攻撃の手段がないときはここを攻撃すべし。

「肥大のデモンズソウル」の使い道。

―鍛冶屋エド―

武器「肉斬り包丁」

つるはし、モーニングスター、ミルド・ハンマーを＋6まで鍛えたら作れるようですが、クラブやグレートクラブならいきなり作れる。後者の方が絶対いい。

肉斬り包丁は、攻撃ヒット時にHPがちよつとだけ回復する。なくても判らないくらいしか回復しない。いらん。

審判者の武器を小さくしただけの武器。それでも人が持てばかなりの大きさ。分類上は“大槌”

―聖者ウルベイン―

奇跡「再生」

現在の最大HPの1%づつ百回に別けて徐々に回復する奇跡。便利だが“一度きりの復活”のせいで人気がない。いらんとは言わないが、微妙な奇跡。

何と言っても、回復するなら草食の方が早い。

おまけ

―賢者フレーキ―

魔法「じゅうい重厚」

自分自身へのエンチャント魔法

一分間スーパーアーマー。

―魔女ユーリア―

魔法「喰い散らかす武器」

武器へのエンチャント魔法

その武器で与えたダメージの10%回復。

### 36、楔の神殿にて

審判者を何とか倒し、ブライジと合流したので、久しぶりに楔の神殿に帰る事にした。

「さって、新しい要石が出来た事だし、帰りましょ」

「そうだな。俺もたまには楔の神殿に行ってみるか」

ビーは要石に触り、一足先に楔の神殿に帰ってきたら、ランス、隊長、黒服の三人が透明な魔方陣の上に集まって座り、何やら話し合っていた。

「やはり、一度見に行った方が良いのではないですか？」

「別にほっとけば良いんじゃないか？ デーモンに囲まれても死なねえよ、アイツなら。あっはっはっは！」

「……………」

「私だって直剣が死ぬ所は想像出来ませんが、厄介事に巻き込まれているかも知れないじゃないですか」

「大丈夫だってなー！ 死んでも死なないんだから、心配したって無駄無駄！ はっはっはー！」

「……………」

「しかし“すぐに合流する”と言っていたのに帰ってこないなんて、何か有ったんじゃないですか？」

「心配なら探しに行くか？ ……何処に行ったか分からんのに！」  
「……………」

訂正、三人で集まっていたが、話し合っていたのは二人だけだった。

「そうですね、探しに行ってきますから、お二人には留守番を頼みますよ」

立ち上がるランス。

「オーケーオーケー。行ってこい！二人で雑談でもしながら待ってるからな！はあゝはっはっは！」

手を振る隊長。

「……………」

まったく喋らない黒服。

（二人で雑談？黒服って喋れるのか？）

腕を組んで悩むビー。

立ち上がったランスはビーに気が付いたようで、ビーに向かって手を振った。

「ビビさん。元気そうで何よりです。もしも何処かで直剣さんを見付けたら、ランスが探していたと伝えてください」

ランスはビーに向かって頭を下げ、何故か満月草を渡してきた。

「え？…ああ、分かった。見かけたらランスが探してたって言うてとくよ。……で、この満月草は何？」

満月草を受け取りはしたが、ソウルの中には仕舞わず、初めて見る満月草を観察しながら返事を返した。

「いえ、一応こちらから頼むのですから、伝言の報酬みたいな物ですよ」

スッと一歩下がり、手の届かない所へ移動したランス。

「分かった。“これ”は有り難く貰っておくよ」  
ソウルの中に満月草を仕舞い、手を軽く振る。

「行つてらっしゃい」

「行つてきます」

振り返ったランスはそのまま【城】の要石に触り、姿を消した。

ランスが消えた要石を見ていたら、やっとブライジが帰ってきた。

「ふう……ここも全然変わらないな……お？ グラムと名無し  
じゃないか、久しぶりだな！」

隊長と黒服に近付きながら、両手を広げて笑うブライジ。

「おー！ ブライジ！ 生きてたか！？ 探しても見付からなかったから、死んだのかと思っていたぜ！ あっはっはっは！」  
隊長は立ち上がり、ブライジに近付いていく。

「……………」

黒服は相変わらず黙ったままだったが、ソウルの中から普段持っている盾をもう1つ出して、1つはブライジ、1つはビーに向けて姿を隠した。

（あんなデカイ盾を二つ持っていたのか……黒服スゲーな。いや、それよりも、グラムと名無し？ 名前だとしたら隊長と黒服の名前か？）

「ひでえーな。勝手に殺さないでくれ」

隊長の肩をを両手で叩きまくるブライジ。

「はっはっは！ 良いじゃないか！ 死んでなかったんだから！  
まあ、ランスの奴はお前が生きているって言ってたがな〜！」  
負けじとボディーに拳を当てる隊長。ただ、隊長の拳が腹に当たる度にブライジが“ぐふ”とか“ぐは！”とか言っていた。

「……………」

黒服の姿はまったく見え、しかも喋らないので、黒服がいた場所  
は盾が置いてあるようにしか見えない。

（あゝ……鍛冶屋に行つとくか……）

ビーは隊長とブライジの会話に入るのを早々に諦め、武器の修繕  
をしてもらう事にした。

ビーが鍛冶屋の所に移動していると、ビーからはまったく見えな  
いの、ビーの動きに合わせて黒服の大盾が動いて姿を隠し続けて  
いた。

（アレはあれで、凄い技を使っているのかな？）

よく分からないが、黒服の凄さに感心した。

「ボールドウィンさん。また、修理をお願いします」

「まったく、やっと帰ってきよったか！ ほれ、ソウルがあるなら  
とつとよこせ、直してやるから」

ビーが斧を渡すと、鬱陶しそうに手を払うボールドウィン。



「何を見てるんじゃない！ 他に修理する物がないのなら、トマスの奴にでも顔を見せてやれ！ ……まったく、最近の若い奴は……」

ビーは厳しい視線をくれるボールドウィンから離れて、トマスの所に向かった。

ビーは若干疲れた顔をしながらトマスの所に行ったら、トマスの方から話し掛けられた。

「やあ、ビーさん。あんな言い方をしているけど、ボールドウィンさんも心配してたんだよ。さっきまで【嵐】の要石の方を見てソワソワしていたからね」

座ったままのトマスは片手を上げて挨拶をし、すぐに両手を合わせて体の前に戻した。

「本当ですか？」

（怒鳴っているか、怒っているイメージしか浮かばないのだが…）

「ああ、本当だよ。……それで、何か預かれる物は有るかな？」

「あゝそうですね。この刀と曲剣と……」

ビーは【嵐】で拾った色々な物を出してトマスに渡した。

「これはまた、色々拾って来たんだね。以上で良いかい？」

「ああ、よろしく」

「それじゃあ、死なない程度に頑張ってくれよ。また、帰って来たら元気な顔を僕達に見せてくれ」

「はいはい。俺も死にたい訳じゃないからな、出来るのなら死なずに頑張りますよ。では、また来ます」

トマスとビーはお互い、笑顔で手を振って別れの挨拶にした。

「ほれ、終わったぞ。今回はえらく綺麗なままじゃったが、逃げ回っておったのか？」

ビーは斧を受け取り、斧を眺めながら返事をした。

「あ、いえ。前回は鎧相手に戦い過ぎたから、ボロボロになっていただけですよ」

斧を見終わったビーは、斧をソウルの中に仕舞った。

「なんじゃ、そういう事かい。それじゃあ頑張ってソウルを集めてまた来い！ ワシの生活の為に……」

言う事を言ったら、鬱陶しげに手を振りそっぽを向くボールドウィン。

「あ、はい。ありがとうございます。それでは、また」

（うーん……本当に心配してたのかね……）

どうも会話を続け難いボールドウィンから離れて、要石の方に向かおうとしたら、ヒモリメが近付いて来ていた。

（おわっと、何時の間に？）

「また、デーモンを倒したみたいですね。レベルアップします？」

「よろしく。まずはコレを自由に使える筋力が欲しいな」

ビーはソウルの中から、騎士を倒した時に貫った盾を出して構えた。

「足りるかは判りませんが、どうぞ」

ビーは筋力を上げる度に騎士の盾を振ったり構えたりして具合を確かめ、上手く使えそうな所で筋力を上げるのを止めて、残りのソウルで体力や技量を上げてもらった。

（あゝこんな所かな？）

「ヒモリメちゃん。今回もありがとう」

ポーンと、ヒモリメの頭を軽く叩くビー。

「いえ、この調子でデーモンをお願いします」

ビーを見上げて（瞳は見えないが）から、両手を前に揃えて頭を下げる火守女。

（うお！？ またか、危ない！）

頭を下げた火守女に合わせて、頭を狙ったかのように下がってきた火守女の杖を避け、頭を上げると同時に元の姿勢に戻って何食わぬ顔をするビー。

「さて、それじゃあ行ってくるよ」  
手を振るビー。

「はい。行つてらっしゃい」  
また、頭を下げる火守女。

やっと視線を要石の方に向けると、相変わらず盾しか見えない黒服……がいると思われる場所と、何故か仰向けに倒れている隊長、

その隊長の腹に片足を乗せて勝ちどきを挙げているブライジ。

(……何が有った?)

ビーには状況がサッパリ読めなかった。

「ふっふっふ。今回は俺の勝ちのようだな」

「くそぉ……」

勝ち誇るブライジと、悔しそうな隊長。

「お？ 兄弟の用事も終わったようだから、出発するぜ？」

「ああ！ 行ってこい！ 次は俺が勝つからな！ 死ぬんじゃないぞぞ！」

隊長から足を退けてビーの方を見るブライジと、勢いよく立ち上がる隊長。

「兄弟、次は何処に行くんだ？ 腐れ谷以外なら付き合うぜ」

「……そうか、なら【嵐】の続きを一緒に行かないか？」

「オッケェーオッケェーイ。さあ、一緒に行こうぜ」

先に【嵐】の要石の傍に近付くブライジ。

「よし、一緒に行こう！ って……コレって同時に二人以上使えるのか？」

首を傾げるビー。

「無理だぜ！」

無駄に元気なブライジ。

(ふう〜無理なのかよ……)

「じゃあ先に行ってるから、直ぐに来てくれよ？」

要石に片手を当てながら、首だけブライジに向けて、

「分かってるって。さあさあ、お先にどうぞ」

片手で背中を叩いて先を譲るブライジ。

光に包まれて、一緒の浮遊間の後には審判者のいた部屋に着いていた。

（改めて床をよく見ると、血痕だらけだな）

審判者のいた部屋には、あちこちに血が飛び散って赤黒く染めており、元天井か元床と思われる瓦礫が多数転がっていた。

そして、入り口の反対側には審判者が通れそうにない出口が開いていて、下り階段になっていた。

（まだ、下がるのか）

ビーが周りを見て、進むべき道を見付けて考え事に耽ろうとしたら、ブライジが現れた。

「あー……ここは暗いなー」

両手を上げて大きく伸びをするブライジ。

（来たか……ここなら隊長達に聞かれる心配も無いことだし、訊いてみるかな）

少し前から気になっていた事を、意を決して訊いてみることにした。

「なあ、ブライジ。グラムや名無しっていうのは、裸隊長や黒服大盾の名前なのか？」

「ん？ ……ああ、そうだぜっていつても、名無しは名前が無いから名無しなんだぜ？ 名前、というかは……職業に近いがな」

「？ 一応確認するが、上半身裸のガタイのいい戦士がグラムで、黒服に身を包み、大盾を軽々操って体を隠す戦士が名無しで合ってるよな？」

「ああ、それで合ってるぜ」

「それじゃあ、名無しっていうのは何だ？」

「あゝ…裏方っというかは、名無しの暗殺者集団に似ていたから、俺が勝手に呼んでいる名前だよ。今のところ名無しと呼ぶなどは言われてないからな。……似ているだけだから、本物かは知らないぜ」

「そっか……」

「さあさあ、行こうぜ。それとも先に逝ってみる？」

（何か変な感じがしたな）

「ああ、行こうか」

ビーは先に階段を降り始め、後ろをブライジがゆっくり着いてきた。

### 36、楔の神殿にて（後書き）

基本的に自分の中でこのキャラはこんな人、こいつはこんな人、  
というのに従って書いているので、みんな勝手に動きやがる（笑）

さて、久しぶりにPSPをやるかな……おお！？ ほっとき過  
ぎて、電源がつきもしない！

### 37、死神とパッチ（前書き）

【嵐】にいる様々な敵と、そいつらがくれるソウル量。

|        |       |
|--------|-------|
| 骸骨剣士   | 294   |
| 骸骨弓兵   | 227   |
| 黒骸骨    | 1227  |
| エイ     | 440   |
| 灰色デーモン | 498   |
| 黄金骸骨   | 614   |
| 審判者    | 11700 |

上に書いたソウル量はあくまで【嵐】1の数字ですから、デーモンを倒して先に進むと、獲得ソウル量が増える。ついでに敵が強くなる。

一応ソウル傾向普通のを書いたつもりですが、間違っていたらすみません。

黒くなったら増量。白くなったら減量します。

また、オーバーキルとでも言うのか、一撃で死ぬような大ダメージを与えて倒すと獲得ソウルが増えます。

例)

|      |       |      |
|------|-------|------|
| 骸骨剣士 | 294↓  | 353  |
| 骸骨弓兵 | 227↓  | 273  |
| 黒骸骨  | 1227↓ | 1423 |
| 黄金骸骨 | 614↓  | 737  |

んゝ大体二割増加っぽいかなゝ？



そして今更だが、灰色デーモンこと拡散の尖兵のソウルすくな!

### 37、死神とパッチ

審判者の部屋から続く階段を下りたら、正面には多少雲がかかっているが、それでも明るい空が広がっていて、その空をエイが大量に泳いでいた。

（ここもエイだらけか）

エイさえ居なければいい景色なのだろうが、大量にいるエイのせいで危険な場所になっているので、無視して先に進む事にした。

階段は途中で左右に二つ別れていたが、どちらも同じ場所につくようだから、気にせず右側の階段から下りて次の道を探したら、Uターンする形のある入り口以外には進める道がなかった。

（あゝ暗い室内だな）

中に入ったら、灯りがない四角い通路は数段階段を下りたら平坦な道、数段下りたら平坦な道、を繰り返して、行き止まりについた。

（あれ？ 壁だな……いや、それよりも、このあからさまに盛り上がった床は何だ？）

行き止まりの壁の前には、いかにも踏んだら何かが有りますよ、と自己主張しまくっている一部の床が盛り上がっていた。

「ブライジ、“コレ”何なのか分かる？」

後ろを向いて、遠くのブライジを手招きしながら質問をする。

「多分開閉スイッチだと思うが、罨の可能性もあるな」

ブライジは一目でそう言ったら、滑るような速さで離れた。

「踏んでみたら判るよ。俺は罨の可能性があるから離れとくぜ！」

「ふう。分かった。踏むぞー？」

「オーケー」

ブライジが入り口まで下がったのを見たら、勇気を出して踏んしてみた。

盛り上がっている床を踏んだら予想どうりに沈み、目の前の壁が左右に移動して道を開けた。

「お、開いた」

「開閉スイッチだったみたいだな！」

安全だとみたのか、ブライジが走って近付いてきた。

壁が開いたので先を見てみると、相変わらず手摺のない危険な道と、吹き抜けになっている下の階には祭壇のような階段と、その階段を登った所にある棺か石の台座みたいな物があった。

そして、その台座の前には一枚物のローブを目深に被り、右手に巨大なカマールデスサイスを持った、死神にしか見えない人（？）がいた。

「……“アレ”は何だろな？」

死神（？）を指差しながらブライジの方を見る。

「返事がなかったら死神で良いんじゃないか？」

それもそうだと思い、久しぶりにたずねてみた。

「すいませくん。まともな人ですか？」

声が聞こえたのか、死神（？）はこちらを見上げて左手を掲げ、左手が白く光り輝き始めたら死神（？）の笑い声が響いた。

（アウトだな、多分）

しばらく静かに見ていたら、あちこちの床が光り始め、まるで床からはえるように透明な巨人が出てきた。

「何だコレ!？」

「召喚!？」

地面からはえてきた巨人は、水か何かで出来ているかのように透き通っていて、手足がとても長くゆっっくり動いていた。

透明な巨人は死神の前に二人、残りはいまビー達がいる階に三人出てきていて、のんびり近付いてきていた。

ビーが周りを見渡していると、ブライジが弓矢を引きながら話しかけてきた。

「兄弟！ 死神を狙うから、巨人の足止めを頼む」

「了解」

（まあ、それが一番かね〜？）

原理は分からないが、死神が巨人を操っているように見えるから、死神を倒せば巨人も消える可能性がある。

ビーは騎士の盾を出して一番近くの巨人に近付き、まずは相手の動きを見ることがした。

のんびり近付いてきた透き通る巨人は腕を振り上げ、そのまま後ろに回してアッパーのように叩き上げてきた。

（振り下ろすんじゃないのか！）

砂を積めた袋で叩いたような衝撃を盾で受けて殺し、更に様子を見ていたら、反対の手で同じような叩き上げてきた。

（でかいくせに、でかさを生かした攻撃をしてこないな）

両手で一回づつ叩いた後はボーとしていたが、こちらから何もしないで待っていたら、もう一度叩いてきた。

（ふむふむ。横に穴が無かったら、避けるのは簡単なんだな）

移動だけではなく、攻撃も遅いのっぺり巨人の攻撃を黙って盾で受けたら、突然体が弾けて消えた。

（おお！？ 何事？）

「死神を殺したら巨人も消えたぜー！」

ブライジは階下の死神がいた場所を指差しており、ビーがそこを見ると、死神が階段の途中に倒れていて、さっきまでいた透明巨人がすべて消えていた。

「ナイス！」

ビーは手を握り、親指だけを立ててブライジの方に腕を伸ばした。

「さあ、ちゃっちゃと素早く、そろそろと安全に進もうぜ」

「どっちだよ……」

「ちゃっちゃと素早く」

ブライジはビーを指差し、

「そろそろと安全に」

次は自分を指差す。

「はあ、分かった分かった。ちゃっちゃと進むから付いてきてくれ」

ビーは下を覗いて、高さに“痛い”ですみそうだと思ったが、飛び降りたら帰り道が分からなくなるかもしれないので、部屋の奥に見える階段に向かった。

（ほうほう。この階段にも手摺無しと。手摺が無いのがボレータリア流なのか？）

ここに在った階段は、まっすぐ行って踊り場でUターン。まっすぐ行って踊り場でUターンの階段で、三回Uターンしたら一番下に

着いた。

階段を下り終わって目の前にあったのは、死神が倒れている階段で、周りには上の道を支えている柱が何本もあり、右には違う部屋への小さな入り口が開いていた。

（んゝまずは死神の懐を探って、こここの広間を見たら隣……奥？の部屋に行ってみるか）

ビーは近くに倒れている戦士の死体に目も向けずにソウルだけ回収し、死神から見たことがない石を拾い、祭壇に上がってみた。

（いかにも生け贄を捧げるのに使いそうな台座だな）

血痕が1つも付いてはいないが、形については、ま・さ・に！生け贄の台座に見えるソレの後ろには、また、床の1部が盛り上がっていた。

「ブライジ」

「何だ？」

ビーが後ろを振り向いて見ると、ブライジは階段の近くから離れておらず、もしも広間に敵が居たとしても、自分だけは囲まれないようにしていた。

「ここにも、上に在ったのと同じに見えるスイッチらしき床があるんだが、何だと思う？」

ビーは床を指差しながら、ブライジに訊いてみた。

それに対してブライジは、

「畏等の可能性がある、なんらかのスイッチ」

「……終わり？」

「終わり」

（はあ。そうですか。なら、勇気を出して踏んでみますか）

「踏んでみるから周りを警戒してくれ」

「了解。自分の身だけは絶対に守る」

（そうかい、そうかい。ま、良いけどね）

ブライジが下がったのを確認したら、スイッチ（？）を踏んでみた。

踏んだら、石と石を擦り合わせる音を響かせてスイッチ（？）がへこみ、祭壇の階段を下った先にある、壁と同化していた扉が開いて外から光が差し込んだ。

（おおく開いた）

ビーが開いた扉を見ると、ブライジが現状把握の為に顔だけを広間に出して、周りを見渡して変化を探してから、ビーに声をかけた。

「兄弟！ 無事か！？」

「おー！ 無事だぞー！」



ビーは祭壇の階段を下りて、開いた扉から先を見てみた。

（おゝ……。おろ？ 道は？）

開いた扉から先を見ると、軽く見た所では軽い広場と、その先に広がる広大な空しか見えなかった。

（パツと見て無いなら、奥にまた崖道があったりするのか、それとも行き止まりか…）

扉から先に進まずに考えていると、広がる空にいるエイが石杭を飛ばして来たので、横に跳んで回避した。

（危な……。よし！ こっちは後回しにして、小部屋？ に行ってみよう）

ビーが下がって小部屋に向かっていると、未だに階段付近から動いていないブライジがいた。

「？ まだ、そこから動いていなかったのか？」

「ああ。速効性の罠は無いようだが、扉の向こうに何があるかわからないからな」

（かなり警戒してるな。まあ、いいか）

ビーは軽く手を上げて、ブライジの前を通り過ぎて小部屋に入ってみると、先客がいた。

即座に盾を構えたビーは、その場で相手をじっくり観察している

と、相手から話し掛けてきた。

「おーまともな人間には久しぶりに会ったぜ」

（おお？ 正気を保っている人か。しかもコイツの盾は審判者の盾だな）

話し掛けてきた人は、左手に審判者の盾を持っていて、右手に槍を持っており、何故かある穴の前に立っていた。

「一応訊くが、人間だよな？」

「おう。その言い方は傷付くぜ。お互い人間同士仲良くしよーぜ」

「ああ、すまん。悪気はないんだ。よろしく」

ビーが頭を下げて手を出すと、向こうも手を出してきて握手をした。

そして手を離すと相手は、  
「そうだ！ コイツを見てくれよ。良いもんが見れるぜ」

穴から一步下がって穴を指差す。

（はあ？ 良いもんねー？）

良いかどうかは見て判断するとして、穴に近付いて見ようとしたら、ブライジが駆け込んできてビーの肩を掴んで止めた。

「兄弟。ストップだ！ コイツを信用したら痛い目を見るぜ」

ビーが肩越しにブライジを見て動きを止めたら、ブライジは肩から手を話して先客に近付いていった。

「おい、パッチ。俺の事は覚えてるだろうな？」

誰が聞いてもケンカを売っているようにしか聞こえないブライジに対して、先客（パッチ？）は軽い声で返した。

「モチロンだぜ！ ブライジのダンナ！ いやゝ無事で何よりです」

「テメエ、あんな事しといて「無事で何よりです」だとう？ ふぎけんじゃねえぞ！ こっちはテメエのせいで死ぬかと思ったぞ！」

激しく怒りながらパッチ（？）に近付いたブライジは、パッチ（？）の胸ぐらを片手で掴んで引き上げた。

（おお！？ ブライジは力強いなゝ）

「ぐう……ま、待った！ 待ってくれ！ ワザとじゃないんだ！ 罠があるなんて知らなかったんだ！」

ブライジに片手で持ち上げられているパッチ（？）は、足をばたつかせながら、頑張ってブライジに抗議？ をしていた。

（んゝ話に入れそうにないなゝ）

「はあ！？ ワザとじゃなければ何しても良いってもんじゃねえんだよ！」

ブライジがパッチ(?)を部屋の壁に叩きつけた。

「すまねえ、ブライジのダンナ。でも、こうして無事なんだから水に流してくれよ」

壁に叩きつけられた際に転んだパッチ(?)は、手についてゆっくり起き上がった。

(さって、暇だし、穴でも覗いてみるかな……)

何となくブライジが何に怒っているのか分かったが、こういうのは本人達の問題だろうと思ったので、ビーは二人を無視して、1メートル四方の穴を覗いてみた。

穴の中は暗かったので、パッと見た所、何か良い物があるとは思えなかった。

(んゝ……んゝ? 何が? どれが? 良いもんだ?)

よく見えなかったので、腰に付けてある光石を持って穴の下を照らしてみたら、剣山、とまではいかないが、かなり危険な岩があり、近くに死体死体死体。

(……もしかして、「この岩カッコいい!」とか「死体って良いよね?」とか言うのか? あのハゲは!?)

ビーが手にある光石を揺らしながら下を見ていたら、岩ではない何かが光りを反射して光った。

(お! 何かあったぞ)

ビーはよく見る為に体の乗り出してみようとしたら、背中をおもいきり押されて、体が穴に傾いた。

（おお!?!）

とっさに向かい側に手を伸ばしたが、ギリギリ届かず空を切る。

「あ!?!」

ブライジの声が聞こえた。

手が向かい側に届かなかったので、体をひねって後ろを向く。

（落ちる落ちる落ちる!?!）

パッチが後ろ向きに落ちそうになっていて、ブライジがパッチを押し退けて手を伸ばしているのが見えたが、体のほとんどはすでに穴に入り込んでいたので、ブライジの手も何も掴まずに空を切った。

「兄弟!」

穴の縁に片手をつけて手を伸ばすブライジを見ながら、ビーは穴の底に墜落した。

（ぐっは! 一瞬息が止まった!）

「テメエのせいで兄弟が穴に落ちたじゃないか!」

「今のは俺のせいじゃないだろ!? ブライジのダンナが悪いんじゃないか」

(おゝ痛い。……高いな)

起き上がったビーが穴を見上げてみたら、穴の位置は高さ五メートル以上あり、上からは二人の怒鳴りあいが聞こえた。

「おい! どっちでもいいから、ロープか何かを持ってないか?」

ビーが下から声をかけたら一瞬静まり、ブライジのすまなそうな声が聞こえた。

「すまん、兄弟。長いロープ何て持ってないよ……おい! パッチ! ロープ出せや!」

ビーからは見えないが、何故か苦しそうなパッチの声が聞こえた。

「ロープ何て持ってないよ! 勘弁してくれ! もっと落ち着こうぜ、な、な、な?」

(……うん。ロープ無いっぽいな……)

上での会話を聞いて、すぐの救出を諦めたビーは、穴の下にあって、今いる部屋を見渡してみた。

上の部屋と比べたら遥かに広い部屋になっていて、剣山のような岩は部屋の中央近くに鎮座しており、柱が左右対称に三本つつ立っていて、部屋の安全性に貢献していた。

灯りが腰に戻した光石しかないのでかなり暗かったが、岩の近くに見えた光り物を探すとアッサリ見付かった。

（おう。刀ですか……ん？ んん？ 欠けてる！？ ……いや、

初めからこういう形なのかな。断面が綺麗だし、位置も均等だしな）

岩影に落ちていた刀は触るとヒンヤリしていて、刃の部分にノコギリのようなへこみが数ヶ所あり、刀身にあるへこみの幅の割合は、へこみ1、刃5位の割合で出来ていた。

（よく分からんが、変な形の刀だな……お？ この柄に書いてある文字は、誠？）

ビーは刀身の先から視線を動かしていて、視線が柄に移ったら“誠”の文字がはっきり見えた。

（……これが、素人でも見たら分かる良い刀？）

少なくともビーの目に映るこの刀は、ただの変な形の刀にしか見えなかった。

（まあ、とりあえず回収しとこ）

誠を仕舞ったビーは、足下に気を付けながら部屋を歩き回ったら、木製の扉が見付かった。

（……とりあえず開くか確認するか…）

ビーは扉に近付いて、取っ手を掴んで引っ張ったら開かなかった。

（アウト？）

引いて開かなかったので押してみたら、木製の扉はアツサリ開いた。

（ハイハイ。オケオケ。アイタヨー）

何故かこういう二択をよく間違えるな～と思い、何となく気落ちしながら扉の先を見ると、狭い登り階段が在った。

（上か～この階段登ったら戻れるかな～）

やはり階段に手摺はなく、ちよつと登ったら踊り場、Uターンの階段を何回かUターンして登ったら、また……ま・た！ スイッチ床（？）があった。

（押すしか、ないよな……）

「ふう……開け～ゴマ！」

少しでも明るくなるようにしてスイッチ床（？）を踏むと、目の前の扉が左右に動いて開き、扉の先には審判者の盾を構えたパッチがいた。

「お、お～無事だったか！ いや～良かった良かった。心配したんだぜ」

盾を構えていたパッチだったが、扉の先から現れたのがビーだと分かると盾を下げ、大袈裟に両手を拡げて後ろを向いた。



「ダンナー！ ブライジのダンナー！ ご兄弟が帰って来たぜー！」

パッチが大声でブライジを呼ぶと、まだ近くに居たのか、ものの数秒でブライジが帰ってきた。

「兄弟！ 無事で何よりだぜ！」

「おーただいま」

抱き付いてきて背中を叩くブライジの好きなようにしていたら、何時までもしつこかったので、ブライジの両肩を掴んで引き剥がした。

「それじゃあ無事に合流出来たようだし、俺は行くぜ、ダンナ」

パッチは返事を待たずに足早に部屋を出ていき、それに対してブライジは追い払うように手を振った。

「じゃあな、パッチ。逝ってこい」

（また、違和感を感じる“いつてこい”だな）

ブライジの“逝ってこい”に対して微妙な顔になったビーは、それを笑顔で上書きしてからブライジに話し掛けた。

「俺達も行こうか。ブライジ」

「ああ、行こうぜ。兄弟」

ブライジと二人で小部屋を出た時にはすでにパツチの姿はなく、  
ビーは開いた、外への扉に向かって歩きだした。

### 37、死神とパッチ（後書き）

ハイエナのパッチ登場。

何だかんだいってもいまだに生きていたんだから、腕が良いのか、運が良いのか、要領が良いんだろう。

幸運のパッチとか自分で言っていたから、運が良いのかな？

### 38、足下注意（前書き）

【嵐】で拾った大盾。両手持ちをして背中に着けている人多数。

―審判者の盾―

大型の木製盾。

明るい色使いで、死者の審判風景が描かれており、その裏には、古い文字で、一遍の警句が刻まれている。

臆病と鳥食は、嵐の業にあらず

審判者の主、金の鴉の機嫌を損ねれば

死者はしゃぶられ、ただの骨だけが残るだろう

種類―大盾

攻撃属性―打

物理攻撃力―60

魔法攻撃力―0

炎攻撃力―0

付加ボーナス

筋力D 技量／

魔力／ 信仰／

特殊効果―HP自動回復

カット率

物理 魔法

90.0 / 50.0

受け能力—50

必要能力

筋力14 技量0

魔力0 信仰0

耐久度—150

重量—3.5

カット率が悪く、受け能力も悪い大盾。

しかしこの盾の真骨頂はHP自動回復にあり、盾として使わない盾で有名。

竿状武器などの、両手持ちが基本の武器を多様する人が背中に背負っている事が多く、低レベルから高レベル。ホスト、青、黒と色々な場所で使われるので、オンラインをしていれば、いやでも目にする盾。

いやでも目にする理由の1つは、大盾であるⅡでかいから着けてたら目立つ。からだと思う。

### 38、足下注意

パッチと別れて死神階段の先にある扉の先に進むと、崖際ギリギリに道が見付かった。

（うっわ。狭いな）

今度の道も左側が崖で、右が壁。人が二人並ぼうとしたら、崖側の人落ちてしまう程しかない崖道には、骸骨剣士が待ち構えており、少し下り坂になっている崖道の一部には、何故か手摺付き階段が短いが存在していた。

（な！ なにいゝ！？ 何故一部だけが手摺付きの綺麗な階段になっているんだ！？ 付けるなら崖道全部に手摺付けろよ！）

ビーが手摺について怒っていると、骸骨剣士がこちらに気が付いたのか、危険な崖道をものともせずには転がってきた。

「おお！？」

（来たよ来たよ。転がって来たよ！）

ビーは骸骨剣士の頑張りに感心しながらも盾を構えて、骸骨剣士が近付いてくるのを待った。

転がって近付いて来た骸骨剣士は、目の前まで来て立ち上がる時に斬り上げてきて、それを盾で防いだら曲剣は盾の表面を滑って上がり、そのまま振り下ろしてきた。

（んん？ なんか、違うな）

骸骨剣士が振り下ろしてきた曲剣も盾で防いだのだが、骸骨剣士の動きは止まらず、曲剣を振り下ろした後は回転ながら体当たりをしてきた。

「うおお！」

（何だ！？ 見た目は同じ骸骨剣士なのに、動きが微妙に違う！）

ビーは骸骨剣士の体当たりをなんとか抑え込めたが、反撃のチャンスが分らずにいると、骸骨剣士で精一杯になっていたビーの左足に矢が突き刺さった。

（！ あ、やば）

ビーの体が矢のせいで片足から力が抜けて左に傾き、その間にしつこく体当たりをしてきた骸骨剣士を踏ん張って止める事が出来ずに、ビーは骸骨剣士と絡まるように一緒に崖に落ちた。

（あゝこれは死んだな）

ビーの最後に映った視界には、ビーを越えて骸骨弓兵に当たったファイアアローと、ビーに手を伸ばしているブライジが見えた。

（高いなー……なかなか死ねないよ。下はまだか……）

ビーは骸骨剣士と一緒に落ち続ける。

（風が気持ちいいなー）

足を踏み外してから数秒後、やっと地面に激突した。

.....  
.....  
.....

（ん〜と……審判者のいた部屋だな）

ビーは要石の前に立ち、周りを見渡して現在地を確認した。

「ブライジー？ 近くに居るか〜？」

少し反応を待って静かにしていたが、返事が返って来なかったの  
で、小さくため息をついたビーは先に進み始めた。

階段を降りている最中に、エイに狙撃された以外は特に何も無い  
ままに死神の死体まで着き、こここの広間にもブライジがいなかった  
ので小部屋を覗いてみたが、誰もいなかった。

（ふむ。何処だろな？）

「ブライジー？」

「なんだ？」

（！！？）

ビーが小部屋を覗きながら声を出すと、背後からブライジが返事  
をした。

ビーは突然近くからの返事のせいで肩を揺らし、勢いよく振り返  
った。



（お、おーブライジだ）

「……やあ、ブライジ。帰って来たよ。何処にいたんだ？」

「ああ、それならあそこの柱に隠れていたんだぜ」

ブライジは広間の柱の1つを指差し、ビーから一步離れて道をあけた。

「さ、行こうぜ」

「ああ、それは良いんだが、何で隠れていたんだ？」

「念の為に隠れていたんだぜ。最近まったく見ないが、黒ファントム対策にな」

（黒ファントムかー……：：：：：：：：：：：：：：：：：：：：：：：：：：：：：：：～）

ビーは内心頷きながらブライジの前を通り過ぎて先に進み、さつき足を踏み外した所に帰って来たが、骸骨剣士も骸骨弓兵もいなかった。

（？　　またか？）

ビーは首を傾げながらも、居ないのならいいかっとなさ終わらし、狭い崖道を下り、手摺付き階段を下り、また狭い崖道に戻った道を進んでいたら着いた数メートルの広場には、黄金骸骨が二人も待っていた。

（おおお！？）

ちょうど曲がり角を曲がらないと見えない位置に待っていた黄金骸骨達は、ビーを見るなり大剣を構えて軽快に走ってきた。

「ブライジ！ バック！」

ビーは即座に反転し、ブライジに下がるように言ったら、走って道に戻った。

「ヤバいぞ！ 黄金が二人もいた！」

「二人も！？ この危ない道にご苦労な事だな！」

ブライジが少しも振り返らずに走る中、ビーは手摺付き階段まで着いたら、一回振り返ってみた。

（あれ？ 来てないな）

ビーが振り返って後ろを見たが、黄金骸骨達は1人たりともついてきておらず、崖道には誰もいなかった。

「ブライジー！ 何故か追って来てないよ。黄金骸骨達」

かなり先まで逃げていたブライジはビーの声で止まり、やっと振り返った。

「お？ 本当だな」

「ちょっと見てくる」

ビーは静かに崖道を進み、先程黄金骸骨達がいた先を覗いてみた  
ら、二人共に後ろ姿を見せてゆっくり離れていた。

黄金骸骨達をしばらく見ていたら、初期位置に戻った黄金骸骨が  
振り返り、ビーに気が付いたのか再び走ってきた。

（わお、気付かれた）

ビーは崖道を逆走し始めたが、今回は骸骨弓兵がいた場所まで着  
いたら振り返ってみた。

（んゝ……お？ 良い感じじゃないか？）

何がうまいこといったのか分からないが、黄金骸骨は1人しか追  
つてきておらず、ちょうど良かったので矢を一発当てて挑発してか  
ら更に下がる事にした。

（当たれゝってか）

ビーの放った矢は綺麗に黄金骸骨に向かって飛んでいったが、や  
はりというか、予想ど通りに矢は黄金骸骨の持つ大剣に当たって防  
がれた。

（ふむ、足止めにならんこともないかな？ ……三、四人いたら）

矢を防いだ黄金骸骨は一瞬止まったがすぐに走り出すので、完成  
に足止めしようと思ったら、二人では絶対に無理と判断したので、  
とりあえずブライジと合流する事にした。

「ブライジ。何か良い手は？」

「うん。それなんだが。ソウルの名残を使えば良かったな……今更だが」

ブライジは向かってきている黄金骸骨を指差し、

「もう、ソウルの名残で崖下に落とせる場所を通り過ぎちゃったぜ」  
首を振るブライジ。

「あゝしまったな。なら二人目はそれで行くとして、1人目はどうする？」

「そうだな……足は遅い事だし、死神の広間で逃げながら、狙われていない方が矢を射つ。を繰り返したら逝けるんじゃないか？」

「ふむ……」

（確かに、逃げ回るだけなら楽勝かな？　広間は文字通り広し、柱も何個あるから…）

「よし。それで行ってみよう」

「オーケー。先に行ってるから、連れてきてくれよ」

ブライジは走って行き、ビーは再び黄金骸骨に矢を射ち、近付いて来るのを待った。

（さあゝて。待っていると黄金骸骨の足の遅さがよく分かるな）

特にやる事がないビーは、何時の間にかエイが居なくなっている空を見て、再び黄金骸骨。

（オセエ）

時間はかかったが、何事もなく黄金骸骨を広間に連れてきたのだが、ブライジの姿は何処にもなかった。

（あらん？　また、柱の裏か？）

気にはなったが、後ろに黄金骸骨が居るなか探す訳にはいかないので、逃げながら柱の裏を見たが何処にもいなかった。

（あれ？）

「ブライジー？　何処に行った？」

ビーは逃げながら声を上げたら、上から降ってきた矢が黄金骸骨に当たり、黄金骸骨が一瞬火だるまになって動きが止まった。

（燃えたーって事は）

「上か！」

「正解！」

上の階からブライジが返事と共にファイアアローを放ち、黄金骸骨が再び燃え上がった。

「ここは良いなー！　安全だから射ちたい放題だぜ！」

（おいー！？　ブライジが上に居るって事は、俺は1人でオトリ決定か！？）

ビーが広間をひたすら逃げ回っていると、黄金骸骨はあっさり力尽きた。

「はい！ いっちょあがり」

「あゝ疲れた」

黄金骸骨を倒したら、ブライジは走って降りてきて、ビーの肩を叩いた。

「お疲れ様。次行こうぜ」

「はいはい。ソウルの名残の準備をしてくれよ」

ビーはソウル体である今やって意味があるのか分からないが、両手を上に伸ばして組み、伸びをしてから崖道に向かった。

ブライジはすでにソウルの名残を取り出していて、ビーが先に進むなか、いい狙撃場所で止まり、準備を終わらした。

「こっちは何時でもいいぜ！」

「分かった」

ビーは静かに進み、角を曲がって黄金骸骨に見付かったら、黄金骸骨が近付いて来るのを待ってから逃げ出した。

（俺の仕事は終了！ あとは任せたゝ…）

ビーが崖道を逆走していると、近くを矢が通り過ぎたので後ろを振り返ったら、崖に向かって大剣を振り回す黄金骸骨がいた。

（お？ いけたかな？）

黄金骸骨は大剣を斜めに振り下ろし、次は振り下ろした大剣を振り上げるように横に振り回して、最後は力一杯縦に振り下ろしたら、大剣の重さに耐えられなかったのか、変な姿勢のまま崖下に落ちていった。

（落ちた…）

「しゅりょー！ うまく逝ったぜー！」

ビーが視線を前に戻すと、ブライジが両手を高々と上げていた。

「さあ兄弟。先に進もうぜ」

「はいはい。行こうか」

ブライジは両手を下げて弓矢を構え直して歩き始め、ビーは特に準備する事も無いので、そのまま先に進み始めた。

先に進み、黄金骸骨達がいた場所に着いたら崖道が終わっており、その代わりに内側に入る入り口があったが、霧壁が立ちふさがっていた。

（おう。久しぶりだな）

ビーは霧壁を見付けたら反射的に地面に視線を落としたが、この辺りにあったソウル文字は「こんにちは」「先に進むと…」「一歩前に出よう」となっていて、「こんにちは」と「先に進むと…」は霧壁に向いていたが、「一歩前に出よう」は崖に向かって書いてあった。

(……落ちろって事か?)

ビーは一応崖下に視線を向けてみたが、着地出来るでっぱりどころか、引っ掛かれる場所すら見当たらなかった。

(死ぬね。確実に)

ここは、前回骸骨剣士と一緒に落ちた場所よりは確実に低いが、そんなものは誤差にしかない程に高いから、どう考えても死ぬだろう。

(ウソメッセージ? それとも書いた人がいる世界では道があるのか?)

うんうんと唸りながら考え事に集中していたら、何時の間にかブライジが近くまで来ていた。

「進まないのか？」

「ああ……いや。行こうか」

考えても分からない事はいくら考えても分からないので、無視して先に進む事にして霧壁を越えてみた。

霧壁の向こうは狭い道になっていおり、床は綺麗に整備されて平らになっていたが、手で触れる程の低い天井は洞窟特有のデコボコした地肌のままで、両手で両壁を触れる程の幅の壁は天井と同じになっていた。

(暗いな……)



狭い道には灯りがないので暗く、灯りはビーとブライジが腰に提げている輝石しかなかった。

（さつて。霧壁は……消えてるな）

霧壁を越えた先の道を見て安全を確認したら、後ろを振り返って霧壁が消えているなのを見たビーは、慎重に狭い道を進み始めた。

（暗い、狭い、敵なし）

暗く狭い道を進むと突然ひらけた場所に着いたが、道幅が変わっておらず、足を踏み外したら死ぬか生きるか微妙な高さになっていた。

（うっわ。危ないな。先が見えるのはありがたいが…）

ひらけた場所には柱が大量にあり、お陰で細部は見渡せないが、それでもほとんど見えているので、先に続いている道がどうなっているかが良く分かった。

（狭い、危ない、狭い、危ない……でも、何故か明るい）

何故か明るいのに気が付いたビーが灯りを探すと、すべての柱に灯りが付いてあり、先程の道と違ってかなり明るくなっていた。

（あゝこれは良いな……ん？ んん！？ 良く見たら透明巨人が道を塞いでいるな…）

明るいので一本道になっている道を順番に見ていたら、まず、ま

っすぐ行つて壁。

次に左に曲がって、下り階段十途中に透明巨人。  
角に着いたら左に曲がって平らな道。

反対の角に着いたら左に曲がって、下り階段十階段終わりに透明巨人。

ここらか先は真下になるので見えないが、道があるように見える。

（あゝうんゝ…めんどうだな。死神はどこだ？ 死神死神ゝ…）

ビーは狭い道に伏せて下を見て探していたら、死神は見えないが、死神が持っていたデスサイズがゆらゆら揺れているのが見えた。

（お！ いた。いや、いると思うが見えん！）

死神の持っていたデスサイズは、今居る場所のほぼ真下の岩影から覗いていて、あれがダミーでない限り、岩の裏に死神がいるハズだった。

（んゝ見えない見えない。…：：：柱じゃま！）

ビーは伏せたまま移動して死神を狙撃出来る場所を探したが、手前だと岩が、少し進むと柱、更に進むとまた違う岩がじゃまして死神の体がまったく見えなかった。

（っち！ 仕方がない。透明巨人を倒して正面から斬り倒すか）

ビーは狙撃を諦めて立ち上がり、

「先に行くから、援護よろしく」

ブライジに一言かけてから透明巨人に向かって行った。

「オーケー」

その後ろをブライジは、弓矢をつがえながら少し離れて着いて行った。

まっすぐ行って曲がり、走って階段を下って透明巨人の前まできたビーは、騎士の盾を構えてオトリにてっする事にした。

（こいつは遅いし、一撃くらい入れれるかな…って！ 何だそれ！？）

ビーは透明巨人が前回ののように殴ってくるものと思って盾を構えていたが、透明巨人は体を倒して前傾姿勢をとったら、頭から真っ白なレーザーのようなモノを出してビーをなぎ払った。

（いってえー！！ 何だそれ！？ ほとんど盾を貫通してたぞ！？）

「危な！ 当たりかけたぜ！」

ビーは振り向く余裕はなかったが、ブライジはレーザー（？）を回避する事ができたようで、無事のようなのだ。

「遠距離攻撃が出来るなんて聞いてないぜ！？」

ブライジは文句を言いながらもファイアアローで反撃し、透明巨人はそれを喰らって炎に包まれたが、まったく動きは止まらなかった。

（やっぱ、もう一度レーザーがきたら耐えられる自信がないな）

ビーは盾をおろして、初めて曲剣を使って透明巨人を斬り裂いた。

（おおお！？ まるで豆腐か何かを斬ったような手応え）

ビーが曲剣を振り回していると、透明巨人は燃えながら手を回し出したので盾を構えてたら、今回は前回ののように殴ってきたので、盾で衝撃を完全に殺す事ができた。

（助かった……。レーザー来るなよ）

ビーが更にきたパンチを防いだら、その時飛んできたファイアアローを喰らった透明巨人は弾けて消えた。

（ふう〜終わったか）

透明巨人が消えたので盾を下ろしたビーは、三日月草を取り出して食べ、一息ついた。

「レーザーとは驚きだったな。…しゃがんだら当たらなかったが」

ブライジは苦笑いを浮かべながら、ビーに近付いてきた。

「無事で何よりだぜ。兄弟」

左肩を二回軽く叩いたら、少し離れて警戒体勢に入った。

「今のは危なかったよ」

ビーは片手を挙げながら返事をして、階段を降り始めた。

階段を降り、曲がって狭いが平らな道を進んで更に曲がり、階段を走って駆け降りて、階段下に待っていた透明巨人の背後に回った。

（よし！　ここならレーザーも当たらん！）

背後に回ったビーが透明巨人を斬り始めたら、透明巨人はゆっくりと振り返って手を振り上げた。

（来るか！？）

レーザーが来たら避けるつもりだったが、殴ってくるようなので、盾で受ける事にした。

ガキン！　　と実際なら響く所だが、今のビーは崖下に落ちたせいでソウル体になっているので、かなり控えめな音がしただけだった。

ビーが透明巨人の攻撃を受けている間もブライジがファイアアローで焼き殺そうとしているから、ビーには燃え盛る透明巨人による、ファイアパンチが向かって来ていた。

（！！？　あつ！　……くない。あれ？　まあ、いいか）

少し炙られる覚悟をしていたが、ビーには少しも熱が伝わらず、ビーが首を傾げている間にも飛んできたファイアアローの力によって、透明巨人は弾けて消えた。

（ナイス！）

ビーは右手を握り、親指だけを立ててブライジに向けた。

そうしたら、ブライジも同じ仕草を返してきた。

（確か死神はこの岩影に……）

ビーは上から見た時にデスサイズが見えた辺りに着いたので静かに歩き、岩に背を預けて一息ついたらブライジに向かって頷き、ブライジが頷き返したら勢いよく走って岩の裏に回った。

（いた！）

岩影には死神が予想どおり立っており、こちらに気付いた死神はデスサイズを持っていない左手をビーにまっすぐ向け、指差すような仕草の左手から青い光りが飛んできた。

（何だ！！？）

ビーは咄嗟に姿勢を低くして走り抜けたら、ビーの頭上を光りが通り過ぎ、光りはビーの背後の柱に穴を空けた。

もちろんビーに後ろを振り向く余裕はなく、姿勢を低くして加速したせいで死神の目の前で止まれず、死神の胸に曲剣を突き刺したらそのまま死神を押し倒した。

（よし、このまま……あれ？）

ビーが死神を押し倒した事じたいは良かったハズだが、地形が悪かったようで、ビーは押し倒した死神と共に道を踏み外して落ちて

いた。

（死神ー！？ 落ちれる崖を背中に背負うなー！）

「兄弟！？」

ブライジの声はビーに届いたが姿はまったく見えず、ビーは落下しながら死神から曲剣を抜いたら死神を足場にした。

（行くぞー……てい！）

ビーは死神を足場にした事で無事に下につき、足場にされた死神が死んだのを確認して上を見上げていたら、ブライジがきた。

「兄弟！ 今度こそロープを探してくるぜー！」

ブライジはビーの返事も待たずに走り去ってしまった。

（あゝ行っちゃったか）

ビーは周りに柱がいっぱい有るものの、広い広場を見渡してため息をついた。

（さって…合流出来そうな道を探すかな…）

ビーは近くに動くものが居ないのを確認しながら探索を始めた。

### 38、足下注意（後書き）

へむ……XBOXのMHFを始めてしまいましたよ。何時もどうりに更新する自信は初めから微妙だったが、無理、または忘れてた、と言いかねん（笑）

まあ冗談は置いといて、それよりも更新が難しい理由は携帯のバッテリーかね……フル充電しても本気で使ったら1時間持たないと言う……ドコモショップに行かねば…。



### 39、古い勇士（前書き）

【嵐】で拾える時もある刀。何時でも拾える訳ではない。

―妖刀「誠」―

古くから伝承に語られる、いわくつきの妖刀。「誠」とは、遠い国の巨人の名である。

独特の刃が無数に刻まれた、長い刀身による刀傷は、表皮をめちやくちやに切り裂き、二度と治癒しないといわれる。

使用者の気を喰らい、熱を奪うという、呪武器のひとつであるが、それでもなお、この妖刀に惹かれる者は後を絶たない。

種類―刀

攻撃属性―斬、突

物理攻撃力―210

魔法攻撃力―0

炎攻撃力―0

付加ボーナス

筋力／ 技量／

魔力／ 信仰／

特殊効果―装備者HP減少。出血327

カット率

物理 魔法

45.0／10.0

受け能力―30

必要能力

筋力18 技量13

魔力0 信仰0

耐久度―70

重量―5.5

まず刀の攻撃属性には斬と突がありますが、片手強やダッシュ攻撃は突くので突属性。片手や両手の弱は斬属性。というふうには二種類あるので、攻撃属性は斬と突。

次に装備者HP減少ですが、最大HPの1%ダメージを2秒事に喰らうので、HPが上がれば上がる程に痛くなる。

ただ、出血値は最大まで鍛えると600までいき、これは毎秒10ダメージを与えるすごい刀。初めて対人で喰らった日には、あまりのHPバーの減りの速さに慌てる。

敵も自分も一緒に、徐々にHPを減らそう！（笑）

### 39、古い勇士

ビーが死神と共に落ちてしまったのを見たブライジは、ロープか、ロープの代わりになる物を探しに行っている間、落ちたビーは待つだけは暇だから、あちこち動き回る事にした。

（んゝ……どっちに行くかな…）

ビーの落下地点から進める道は二方向あり、仮に右と左にすると、左には大量の柱が左側に並んでいて、右側には少し整備された道。道の先には、石の棺のようなものの上に綺麗に寝かされた死体。更に先には霧壁があった。

（霧壁か……さて、反対は？）

右には大量の柱が右側に並んでいて、左側には整備された道。道の先には霧壁があり、行き止まりに見えた。

（あれ？ どっちにも霧壁？ どういう事だ？）

霧壁自体は今まで何度も見てきたビーだったが、流石に二つ同時は初めてだったので、こういう事なのかで頭を悩ませた。

（うゝん……。どっちかが入口で、どっちかが出口って事で良いのかな……？）

色々悩みながら周りを見直したビーの正面の壁には、手が届かない高さに、巨人の骨が上半身だけが乗り出すように埋め込まれていた。

（おお？ 何だこれ？ ……でかいなくしかも並んでいるじゃないか）

一瞬巨人の骨に目を奪われたビーだったが、視線を左右にずらすと、壁には巨人の骨が何体も並んでいた。

（ひーふーみー…多いな。骨なんて飾って何がしたいのやら…）

周りをいくら見ても動くものが無いので、まずは左に行ってみる事にした。

一応トラップ等を用意しながらゆっくり歩いていたのだが、結局何も無いまま棺（？）まで着いた。

（んー棺じゃないな。棺というよりは台座に近いかな）

台座に寝かされた死体に残っていた戦士のソウルをもらい、台座を回って霧壁に着いたら、何時もどうりにソウル文字を探してみた。

（ふーむ。忍び足？ 耳がいい敵でもいるのか？）

ビーが見付けたソウル文字は「この先忍び足が有効だ」「デーモンは近いぞ」「帰りたい…」「曲剣」「まあ、がんばれや」となっていた。

（わざわざ騒ぎながら歩く趣味はないし、静かにしますかな…あれ？ 進めない…）

ビーはもう一度周りを見渡してから霧壁を越えようとしたが、い

くら力を込めても霧壁を越えなかった。

（どういう事だ？　く、ぐぬぬぬ……）

何時もどろりにやっても霧壁を越えなかったのも、両足でおもいつきり踏ん張り、両手で霧壁を押したのだが霧壁を抜けられず、しばらくそのまま頑張っていたが、それでも抜けられなかったので諦めてその場に座り込んだ。

（ふう〜ふう〜……もしかして霧壁って裏表が有ったりするのか？……または、この部屋にデーモンがいる？　さっきから誰もいないが）

ビーは首を傾げたら改めて今いる道を見直したが、やはり何処にも動くモノはいなかった。

（ん〜…うん？　あれだけ骨じゃないな）

右へ左へと視線を移した後に視線を上げると、骨ではない巨人の死体が見えた。

巨人の死体は道をまっすぐ進む時に見える霧壁の上の壁に埋め込まれてあり、他の骨だけと違い頭にはターバンのようなものを巻き、上半身と下半身の少ない面だが服を着て、何故か左脇の下辺りの壁に剣の柄のようなものがはえていた。

（死んで骨だけになったやつを埋め込んでいると思っていたが、死体を埋め込み、自然に骨だけになっていたのか？）

ビーは道の左側に寄りながら歩き、少しずつ反対側の霧壁に向かった。

（肌の色を視る限り、死んでからあまり時間が経っていないのか？）

正面に見える霧壁ではなく、その上の巨人の死体に目を向けながら歩き、色々と考え事に集中していた。

（誰があんな高い位置に巨人の死体を埋め込んだのやら……。骨なら“まだ”ましだったろうに…）

少しずつ近付いていたビーだが、巨人の死体の変化に気付いて足を止めた。

（うん？ 光ってる？）

壁に埋め込まれた巨人の死体は脈動するように点滅を繰り返し、肌の色が少しずつ明るくなってきた。

（……凄い嫌な予感がする）

しばらく視ていると巨人の死体の点滅が終わり、終わった時の巨人の死体はまるで生きているような肌の色をし、さっきまで死んでいるようには見えたとはいえなかった。

（動くなよ！ 動くなよ！……げ！）

ビーの祈りは通じず、巨人は素早く動き出して右手で左脇の下あたる柄を握り、勢いよく壁から引き抜き、次に両手を壁につけて力を入れて壁から飛び出し、両手も使って地面に着地したら、周りを見ながらゆっくり立ち上がった。

（誰が見たってまともに見えないが、話し掛けた方が良いのかな  
〜…）

ビーがどうするか考えている間にも巨人は動きだした。

巨人は膝を曲げ、腰を落とし、壁から引き抜いた曲剣は鉾石を削  
って作ったような巨大な曲剣で、それを肩の上に浮かして構え、ジ  
リジリと動いていた。

（ん？ 何やってるんだ？）

巨人はまるで何かを探すように、または何かを警戒しているよう  
に動き、突然誰もいない場所に巨大な曲剣を振り下ろした。

（うっわ…絶対話しなんて通じないだろ…）

曲剣を持ち上げた巨人は再び肩の上に曲剣移動させたら、また、  
ジリジリと動き出した。

（うゝん…怖いが一応話し掛けてみるか）

「すいませーん。聞こえますかー？」

ビーが声を出した瞬間に巨人は顔をビーの方に向け、胸を張り上  
げて雄叫びを上げて走ってきた。

（おいおいおい！？ こえーよ。大丈夫じゃないよな？ これは、  
敵認定されてるよな！？）

ビーは巨人が走ってくる道から、巨人が通り難そうな柱の方に移

動していたら、道を走ってきた巨人はさっきまでビーがいた場所に曲剣を振り下ろし、その衝撃で床の欠片や砂ぼこりが巻き上がった。

（うおいー！ 躊躇なく振り下ろしたよ！）

目の前まで来たからよく分かる巨人の身長は五〇六メートルあり、その身長を半分を超える長さの、青く表面がでこぼこした曲剣は三日月より少しそりが緩い形で、見た目の巨大さからかなりの重量があることをうかがわせた。

（危ねえ〜とりあえず離れ……ん？ 何をやっているんだ？）

曲剣を再び肩の上に構えた巨大は、また周りをうかがうようにジリジリと移動し、誰もいない場所に曲剣を振り下ろしていた。

（何がしたいんだ？）

遮蔽物なんて柱しかないこの空間で、何かを探すのなら柱の裏を覗くのが普通だろうに、巨人は何がしたいのか少し動いては振り下ろし、少し動いては振り下ろし、を繰り返していた。

（俺を狙ってる訳ではないのか？……話し掛けただけで斬られかけたが…）

ビーは暴れる巨人はひとまず置いといて、もう1つの霧壁に向かう事にした。

（ふ〜む……ソウル文字無しっ！）

床を軽く見てソウル文字を探し、それから霧壁に手を当てた。



（む、むむむむ！ 通れないな）

片手を前に出して霧壁を押すようにして霧壁を越えようとしたが、また、霧壁を抜けられなかったので力を込めて押したが結果は変わらなかった。

（むむむ。よし。ダメもどろろキック！）

ビーは少し離れて霧壁に飛び蹴りをしたが、普通の壁を蹴ったのと同じ感触だけで、霧壁を少しも抜けられなかった。

（ふう……と言うことは、あの無駄に暴れている巨人がこのデ―モンで良いのかな？）

ビーが霧壁から目を離して後ろを向くと、巨人は位置こそ変わっていたが、やっている事は少しも変わっていないかった。

（んゝ巨大騎士と違って顔が見えてるからやりにく……ん？ 顔……隠れてるな）

巨人の顔を良く視てみると、頭に巻いているターバンを何故か鼻下まで巻き、目が完全に隠れていた。

（アホか？ あれじゃあ前が見えないだろうに……それとも、盲目だからターバンが無くても元から見えない、とか？）

ビーが静かに巨人を観察していたら、突然騒がしくなった。その原因は……。

「なんじゃこりゃ！ 巨人が何でこんな所に！？ 兄弟！ 無事か！ ロープの代わりを作ってきたぜ！」

巨人はブライジの声に反応したのかブライジの真下辺りで暴れだし、派手に土煙が立っていた。

（おいおい。どうするかな……声を上げないとブライジは黙りそうにないが、声を上げたら巨人に襲われそうでイヤだな）

ビーが今度は違う理由で黙っていたら、ブライジも巨人の暴れっぷりにびっくりしたのか、静かに下を探しだし、ビーを見付けたらボディーランゲージで会話（？）してきた。

「（兄弟。どうなってるんだ？）」

「（俺も分からん）」

ブライジが巨人を指差し首を傾げたのに対し、ビーは首を振って返した。

「（殺って良いのか？）」

「（まず、一本やってみてくれ）」

ブライジは弓矢をつがえて巨人を狙いながら首を傾げ、ビーは右手の人差し指を立てて左の手のひらに刺す仕草をして、もう一度人差し指を強調した。

「（おけえい。殺ってみる）」

「（頼んだぞー）」

ブライジは力強く頷きニヤリと笑う。ビーは軽く頷き返した。

ビーが頷くのを見たブライジはすぐに矢を撃って、撃った矢は狙いど通りに巨人の肩に刺さり、矢が刺さった巨人は雄叫びを上げた。激しく暴れだした。

（ん……HPバーは出たな）

ビーは巨人にHPバーが出るのを確認したら、ブライジの方に視線を戻した。

「（どうする？ 続けるか？）」

「（少し待ってくれ）」

ブライジは弓矢をつがえて首を傾げ、ビーは右の手のひらが見えるように右手をブライジに向けて伸ばし、左手を頭の上に当てて固まった。

二人でしばらく静かに巨人を見ていたら、巨人も暴れ疲れたのか止まり、再び巡回モード（？）に入った。

「（アホか？）」

「（そうなんでしょね）」

ブライジは巨人を指差しながら腹を抱えて笑うマネをし、ビーは腕を組んで何度も頷き返した。

「（今度は二〜三本撃ってみてくれ）」

「（任せな！）」

ビーは右手の人差し指を立てて左の手のひらをノックするように

刺し、そして一旦指を離してから、今度は人差し指と中指を立てて左の手のひらをノックするように刺した。

ブライジは両手を前に伸ばして手を握り、力強く親指だけを立てた。

会話(?)の終わったビーは柱の影に隠れて巨人を観察し、腕を引っ込めたブライジは即座に矢を巨人に発射した。

一本目が刺さった巨人は周りを風ぎ払うように腕を振り回して暴れてから雄叫びを上げ、雄叫びを上げている最中に二本目が刺さり、検討違いの方向に走り出した巨人は、曲剣を使ったかなり怖い剣舞を見せてくれた。

(うん……アレがこっちに來たら避けきれずに死ぬな)

ビーは柱に隠れながら巨人を視て、動きとHPバーの減りを確認したら、あと何本いるかを考えながら自分も参加するのは危険だと思ひ、参加するのは辞める事にした。

また二人して静かに巨人を見ていたら巨人は諦めたのか、それとも鳥頭で忘れたのか巡回モード(?)に入り、ゆっくり道を移動しながら、時々誰もいない所に曲剣を振り下ろすのを繰り返していた。

「(どうする? 続けるか?)」

「(よろしく頼む。俺は端に隠れているから、俺が隠れるのを止めたら攻撃を止めてくれ)」

ブライジは弓矢を引いては戻し、弓矢を引いては戻しを繰り返しながら巨人を狙ひ、ビーは両手を体の横に付けて手を伸ばし背を伸ばし、腰を曲げて頭を深々と下げた。

体を起こしたビーは右手の親指で自分を指差し、一番端の柱を指差したら一瞬柱に隠れた。

すぐに出てきたビーはもう一度右の親指で自分を指差し、左手の甲が見えるように立てたら親指を立てたままの右手を隠し、弓矢を引くマネをする。

次に左手に右手を隠す形に戻ったら右手を左手から出し、弓矢を引くマネをしたら、両手を使って体の前に大きなバツ印作った。

「（多分解った。ほれ、隠れな）」

「（少し不安だが、仕方ないか…）」

ブライジは腕を組んでしばらく止まっていたが、右手を伸ばして親指を立てて頷き、右手で追い払う仕草をした。

ビーは渋々といった感じに振り返り、一番端の柱に歩いて行った。

ブライジはビーが隠れたのを確認したら矢を巨人に撃ちまくり始め、ビーは完全に隠れたら巨人が見えなくて怖いので、頭だけを出してブライジと巨人の様子を視ていた。

（おおー巨人の暴れっぷりに合わせるようにHPバーが減っていくな…）

巨人は暴れまくる。初動が少なくせにめちゃくちゃ速い切り上げや、突然の地面を揺るがすジャンプ斬り。本来は足払いであろうこれまた速い巨人のサイズ的には足払い、ビーのサイズ的には身体払いになる高速の水平斬り。すべての動きが巨人とは思えない程に速く、まともに斬りあったら二振り耐えられるか判らない剣舞だった。

（こえー……このまま何事もなく死んでくれないかな）

ブライジが頑張っている間、ビーはする事がないので静かに観戦していたら、とうとう巨人のHPバーが無くなり、巨人は身体中からソウルを撒き散らしながら倒れまいとしたのか曲剣を床に突き刺し、両手を柄に置いて踏ん張っていたが、程無く倒れて姿を消した。

（おお！？　終わった！　ナイスだブライジ！）

ビーは柱から出てきて右腕をブライジの方に伸ばし、親指を力強く立てた。

それを見たブライジは両手上げて、勝ちどきを挙げるようにしていた。

ビーはブライジの近くに行こうとしたが、要石が近くに現れたので止めて、先に要石からデモンズソウルを回収する事にした。

### 《勇士のデモンズソウル》

（勇士……か。めっちゃ卑怯な手で勝ってしまったな）

ビーが先程の巨人のデーモンを思い出していると、ブライジが何時の間にか近くまで来ていた。

「デーモンって普通の人間でも殺せるんだな！　いやゝああいうのならいくらでも歓迎だぜ！」

ブライジは大変嬉しそうにビーの背中を叩き、肩を叩き、ビーを追いついて要石を挟んだ反対側まで歩いてやっと止まった。

「それはそうだろ。死なないだけで、攻撃方法は変わっていないの

だからな」

「言われてみればそうだな。…あゝ先に帰るぜー！ いやゝ楽しみだなゝ」

ブライジはビーの返事を待たずに要石に触れて姿を消した。

（んゝ帰ったか……。先に霧壁が通れるようになったか確認してから帰るかな）

### 39、古い勇士（後書き）

携帯完全復活！！

いやゝ良かった良かった。あまりにバッテリーが弱いのでドコモショップに行って調べてもらったら、バッテリーの最大値が5%になっていたのが分かりました。

5%W　どんだけやねん。そろゝすぐ力尽きるわって話ですよ。バッテリーが弱った原因は水濡れらしいが、水ポチャしたことはないし、ポケットに入れたまま雨にも負けず、風にも負けずと頑張ったせいだと思われる。

うん……。次から雨の日は上着の内ポケットに入れますかな。



## 40、エイの巣（前書き）

簡単に言うと巨人。何故か目が見えないようで、こちらから何もしないと積極的に襲われる事はない。

—古い勇士—

巨大な体と、それに見合う巨大な曲剣を楽々振り回す優秀な戦士。真面目に接近戦を挑んだらかなり強く、面白いくらい瞬殺されるだろう。

作者は遠くから矢を1本つつ撃ち、ゆっっくり時間をかけて倒した。

「勇士のデモンズソウル」の使い道

—鍛冶屋エド—

武器「探すものの大剣」

曲剣等を18まで鍛えてエドに鍛えてもらう。ただし、デモンズソウルを使つての強化には「赤熱のデモンズソウル」を先に渡す必要がある。

探すものの大剣には、装備中はアイテムドロップ率が倍になるという特殊能力があるので、そのためだけに作るのもありだろ。

見た目は勇士の曲剣その物。

―聖者ウルベイン―

奇跡「一度きりの復活」

自分自身へのエンチャント魔法（分類的にはもちろん奇跡）

効果は文字どおり“一度きりの復活”で事前にかけておくと、死ぬダメージを受けたらHPが半分まで回復し、効果が切れる。

便利だが、連続攻撃中や集団に袋にされている時に復活したら、復活した瞬間に死ぬ時も……。

※ここから先は作者のフロム脳の産物です。

―賢者フレーキー―

魔法「索敵」

自分自身へのエンチャント魔法。

三十秒の間、建物などの無機物を透過し、生き物だけが見えるようになる。

もちろん壁も床も見えなくなるので、動き回るのは危険。

―魔女ユーリア―

魔法「勇士の衣」

自分自身へのエンチャント魔法。

一分間の間、体力、頑強、筋力、技量が倍加するが、何も見えなくなる。

自分を除くすべてが見えなくなるので、使いどころを間違えたら簡単に死んでしまうだろ。

## 40、エイの巣

勇士のデーモンを倒したブライジはさっさと楔の神殿に帰ってしまったが、ビーは左右にある霧壁のどちらが進めるようになったか確認する事にした。

（どっちから調べるかっというと、目の前のヤツからに決まってるよな）

仮に決めた右側の霧壁の前にいたので、右側の霧壁から確かめる事にした。

（ん……お！ 行けた行けた。さって反対を調べに……え？）

片手を前に出して霧壁に触れたら今度はあっさり右腕が抜けて、そのまま体が霧壁を越えたら振り返ったのだが、いまだ健在の霧壁があった。

（え？ あれ？ 本当に？）

ペタペタと霧壁に触ったが霧が晴れる事はなく、何時までたっても霧壁は存在し続けていた。

（おいおい。帰れなくなったぞ？）

考えいる内容とは違いあまり深刻そうに見えないビーは、最後に蹴り入れてから霧壁の事は諦めた。

（仕方ない…戻れないなら進みますか）

霧壁を越えた先は、両手を払げてもギリギリ手が壁に届かない幅の道で、数メートル先には五段しかない階段があり、更に先には明るい外の景色が広がっていた。

（眩しい……久しぶりの外か）

ビーは出来るだけ足音を立てないように進み、外に出て周りを見てみた。

外に出たら足場が石から土に変わり、空には大量の雲と共にエイが飛び回っていて、雲の隙間から光が差し込んで明るく照らしていた。

（ん……エイだらけだな）

視線を下げて地面を見ると、大きな岩が何個もつらなって転がっていたが、岩の向こうは断崖絶壁になっていたので、落下防止と考えればかなり親切に見えた。

（乗り越えるのは簡単だが、エイに狙い撃ちされて落ちるだけだな）

出口から見えて進める道は右に伸びており、正面と、そこから右に向かって岩がつらなって並んでいて、左側には岩が少ないが道も少ないので、海に簡単に飛び込めるようになっていた。

（たっかいな……）

ビーは左側にあった岩の隙間から下を覗いてみたら、十メートル

を越える距離に水面が見えたので、後ろに下がって右側に向かった。

出口から出て右側にある道の左側に岩が並んでいて、岩の向こうが断崖絶壁十海。右側には天然の険しい壁があり、頭上には大量のエイ。そして、道自体は軽い下り坂になっていた。

（エイをゆっくり殺って行くか。とてもじゃないが無視はムリだな）

初めはエイの数を数えようとしたビーだったが、縦横無尽に飛び回るエイを数えるのがめんどろになったので、気にせず一匹ずつ殺っていく事にした。

（うゝん……ちと、遠いな…）

出入口からエイの集団までは結構な距離があるので、絶対に当たらないとは言わないが、威力、命中力と共に良くないから、少しずつ近付いていい距離を探った。

（この辺……かな？……げ！ バレたか）

ビーはここからなら確実に当てられる自信がある距離まで近付いたら弓を引いたのだが、近付いたせいかエイ達の数匹はビーに気が付いたようで、まっすぐビーに向かって空を泳いできた。

（えゝい。それなら近付かれる前に落としてくれるわ！）

すでに弓を引いていたビーはすぐに中心にいたエイに矢を当てたのだが、矢が当たっても少しぐらついただけで落ちず、そのまま飛び続けて近付いてきた。

（おお！ 耐えたよ！ この調子じゃヤバいな）

一発で落ちるのなら間に合うと思っていたが、エイ1匹に二発必要となると1匹落とすのが限界だと判断したので、中心のエイにトドメを刺したら、エイの杭打ちを避ける為に弓を仕舞った。

（めんどろだなくブライジはよく1撃で落とせるな）

ビーが色々と考えている間に近付いてきたエイ達は、今まで地面に対して平行だった体を起こし、ほとんど垂直まで起こしたエイ達のはばたと、エイの前に杭が形成されて飛んできた。

（どうなってるんだ！？ それは！）

杭はまっすぐビーに向かってきたが、右に飛び退いたので杭は地面に刺さっただけですみ、杭を打ち終わったエイは姿勢を戻して飛び去っていった。

（体には入らないとは思っていたが、毎回作るか召喚していたのか？）

原理は分からないが、飛んでくる杭に高い殺傷能力があるのは確実だから、一発目を避けた所を狙って飛んできた二匹目の杭を今度は前方に転がる事によって避け、そのまま頭上を飛び去ろうとする二匹目を撃ち落とした。

（くそ、まだまだ来やがる）

一匹目はすでに遠くまで飛び去っていたが、次から次へとエイが

集まりだしていた。

(ヤバいな……)

第二段のエイ達は波状攻撃を掛けてきたので反撃する暇がなく、右へ左へ前方へと必死に避けたお陰でカスリもしなかったが、正面から飛んできた五匹目の杭を右へと避けた時に“左から”杭が飛んできており、腹を削って壁に突き刺さった。

「はっ！」

(！ 左！？ 不味い……囲まれているじゃないか)

左から飛んできた杭は直撃こそしなかったが、それでもビーに与えた物理的な衝撃は大きく、大量に出血し始めたビーに向かって大量に杭が飛んできた。

(ああ……一応頑張るが、これは無理だな)

一発杭を撃ち込んだエイ達は全員飛び去っておらず、数匹は旋回して後ろや横に回っていたようで、四方から杭が、発射のタイミングを合わせる事もせずに適当に飛んできた。

(ああ、くそ！ 首が痛いな)

周りを意識し過ぎたビーは正面から飛んできた杭を避ける事が出来ずに腹に喰らい、血を吐きながら考えた最後の事は、上を向き続けた事による首の疲れの事だった。

そして、動きの止まったビーに何発も杭が飛んできて、トドメを刺した。



.....  
.....  
.....

(……おいおい。スタートポイント間違っていないか?)

ビーが再びソウル体になって意識を取り戻した場所は、要石から  
一歩進んで霧壁を越えた所で、何故か退路が塞がれていた。

(っち！ めんどうな事になったな)

あくまでも確認の為に、霧壁に蹴りを入れて通り抜けられないのを  
確認してから外に出て、エイ達の様子を伺った。

元々大量にいたし、たいした数を落としていなかったので、空を  
泳ぐエイ達の光景は最初と変わらないように見えた。

(これを全部落とさないと、満足に歩く事も出来ないな、この道  
は……)

弓を取り出したビーは慎重に歩きだし、今度は多少自信がないが、  
多分当たるだろうという距離からエイを狙う事にした。

(……動き自体は遅いし単純だから、敵は強い風くらいだな)

エイ達は空を泳ぐようにしている関係でかは分からないが、突然  
止まったり、急な方向転換。更には速さの変更すらしないので、風

さえ読みきれば威力に不安は残っても、かなりの距離から当てる事が出来た。

しかも、矢が当たったエイは1匹だけでこちらにまっすぐ向かってくるから、簡単にトドメを刺して数を減らしていった。

（よし。この調子でゆっくり殺るか）

一匹づつゆっくりとエイ達の数を削り、安全重視に進んでいたら道が少しひらけた場所に着いた。

ひらけた場所の左側には急な下り坂と、その先には大量に岩が転がる広場。

右には岩場と同化して見えた、もはや屋根もない、石壁もボロボロの家が建っていた。

正面にはまだ進める道はあるが、あと少ししか道が無いように見えた。

（ん〜と……まずは家から）

近付けば近付く程よく分かるボロ家には、今見えるこちら側には入口がなかったので、時計回りに回って入口を探した。

（屋根がないから、家としては完璧にアウトだな）

左側に回ったが入口はなく、裏手に回ってもなかったが、右側まで回ったら扉があったのではないかと思わせる大穴が壁に空いていた。

（結局、扉もなしっ）

ボロ家はひと部屋しかない狭い家で、元々天井のハリだったと思われる角材が斜めに傾いて壁に寄りかかり、元壁と思われる瓦礫が大量に転がっていた。

（外には瓦礫は1つもなかったのにな…）

外には瓦礫が1つもなく、内側が瓦礫だらけという事は、地震などの天災で壊れたのではなく、外からの衝撃で壊れた事になる。

（やったのはエイか？……しかし、あの杭でここまで壊すのなら、何発撃ち込めば出来るのか分からないな）

ビーは他にも何かないだろうかと部屋を見渡したら、1人の戦士が壁に寄り掛かって死んでいるのが見付かった。

（コイツの家か？ それともエイ相手に、勝手に他人の家で籠城して戦った戦士か？）

真偽は判らないが、死体を探ったら弓と幕目矢ひきめやが何本も出てきたので、戦ったのは確実のようだ。

ボロ家には他に何もなかったので外に出て、空を見上げてエイを数えた。

（ふむ……エイも、もうすぐで全滅できるな）

ここから見える範囲にエイはあと三匹しかいなかったが、それでも一斉に襲われたら危ないので、一番端にいるエイから落とす事にした。

（さって。さっさと倒して帰り道を探さないとな）

ビーはその場を動かずに端のエイに矢を当てて誘きだし、まっすぐ向かってきたエイに1発当てて、余裕をもってエイが杭を撃ってくるのを待って避けたら、その場を離れようとするエイの後ろ姿に矢を当てて落とした。

（最後まで慎重にいかないとな…）

次のエイも先程と同じ事をして落とし、そのままの勢いで最後のエイも落とした。

（よしよし。もう居ないな。なら早速エイ達が落とした薄雲石を拾うかな）

ビーは近くの薄雲石から拾い始め、徐々に道に戻って行ったら、落ちていた薄雲石の近くにソウル文字が見えたので、近寄って読んでみた。

（…「嵐に挑むには、嵐を裂く剣が必要だ」か、ここまで長いソウル文字は初めてだな）

ソウル文字にある“嵐”が何を表しているのか解らないので、それを裂く剣とやらが特殊な剣なのか、それとも何かを“剣”と表しているか、少しも分からなかった。

（嵐、嵐ね……風、空、雨、雲、または荒れている様子とかかな？）

ビーは嵐の意味について考えながら、さっき薄雲石の為に逆流し

た道をまた進み、ボロ家の前まで着いた。

（ん？ 何時の間にか着いたか。……あ！ 嵐といえば直剣的にはこの事か！？ そう言えば直剣はこの事を【嵐】と言っていた！ ブライシも嵐のさい……さい？……なんだっけな？ とにかく嵐とは地名？ それを裂く剣ってなに？……うん。答えが出る訳ないな。もうやめとこう）

ビーは頭を1振りして頭の中を切り替え、急な坂道を下り、ストーンサークルのような岩が大量にある広場に向かった。

（歩くのはともかく、走り難いな。ここ）

法則が在るとは思えない岩の隙間を縫って進むと、キラキラ光るトカゲが走り去って行くのが見えた。

（前見たヤツと同じ種なのかな？）

特に害がないどころか、向かって来ないので、特に何もしないでキラキラトカゲが去って行くのを見守り、どう見ても投身自殺したとしか見えないキラキラトカゲが崖下に消えたら、再び歩き始めた。

（お？ あれは剣か？ ソウルのような何かを纏っているが、どう見ても剣だな）

広場の先には剣が墓標のように刺さっていて、ソウルの名残を握り潰した時に出る光にそっくりなものを纏っていた。

（剣、か。普通こんな風雨にさらされる場所にある剣なんか、簡

単に錆びつくハズなのに、綺麗だな)

ビーは剣の柄を握って引き抜き、刀身を眺めた。

(ずいぶん変な刀身だな。これ、ちゃんと斬れるのか?)

引き抜いた剣は全体的に大きく、重さ、大きさ共に大剣に分類されるだろう剣で、一番目を引くのは刀身で、逆さにしたコップを何個も重ねたような特徴的な形をしていた。

もちろん、コップのようなと表現したが、別に剣は丸い形をしてはおらず、基本的な形は普通の剣と同じ形をしているし、試しに葉っぱを当てて滑らしたら普通の剣よりも切れ味は良かった。

(ふむ。実にカッコいい剣だが、実用性には微妙かな?)

ビーが微妙といった最大の原因は切れ味ではなく、その使い慣れない大剣の重量のせいだった。

(一応試し振りしてから片付けるかな)

ビーは拾った大剣を両手で持って振り上げ、地面に当たる手前で止めるつもりで振り下ろしたら、剣の軌道にそって風が走って轟音を立て、剣が当たるハズがないし、当たった所でどうにかなる訳がない目の前の岩が真っ二つになった。

(……………はあ? え? 今のなに?)

ビーは混乱して真っ二つになった岩を視たり、拾った大剣を視たりと視線を慌ただしく動かし、しばらくしてやっと止まった。

（う、うむ……やはりもう一度振るのが判りやすいな）

ビーは1回目と違って緊張しながら大剣を振り上げ、少々震える体に喝を入れて振り下ろした。

振り下ろした大剣にそって風が起こり、轟音を響かせて新たに岩を切り裂いた。

（なんですか！これ？ 誰だ、こんな凄い剣を表に放置したのは！？ 大事に扱えよ！）

砂ぼこりが立て、轟音を響かせて遠くのモノを斬る剣。使い道はいっぱいあるのだろうが、今は用がないのでソウルの中に仕舞って、周りを探ろうとしたら突然光が直射当たり、周りが明るくなった。

（ん？ 晴れたか？）

ビーは顔に手をかざしながら空を見上げたら、不思議なモノが見えたので固まった。

（はぁ？ え、えくと。エイの親御さんでしょうか？）

空には雲を散らしておりてくる、巨大なエイが小さく見える超巨大なエイがこちらに向かって飛んで来ていた。

エイの十倍以上は有るんじゃないかと思わせる超巨大エイの背中からは、エイが何匹も飛び上がり、再び空がエイだらけになった。

（ヤバイヤバイヤバイ。とりあえず逃げよう）

ビーはこの動き難い場所では満足に避けられそうにないので、全力で広い所を目指したが、半分も進まない内に超巨大エイに追い付かれた。

（来るのか！？ 巨大な杭が！）

逃げるのを諦めたビーが超巨大エイを見上げていたら、超巨大エイは体を起こす事はなく、体を平行に保ったまま、体の下部から鉋の先を巨大化させたような槍を大量に降らせた。

（槍の雨が降った！？）

そのまままっすぐ落ちれば当たらないハズの槍は、何故か途中で軌道を変えて、水平方向に飛びながらビーの方に向かってきた。

（しかし、数は凄いが遅いな。これなら避けれ……え？）

超巨大エイの槍はエイの杭と違って、いつ地面に落ちても不思議じゃない速さなのに、何時までも飛び続けるだけでなく、ビーが左に移動したら槍も左に軌道修正をした。

（は？ 曲がった？）

たまたま曲がったのだろうと思ったビーは即座に右に移動し直したら、槍も同じように右に移動した。

（え？ ちょっと待った！ ストップ！）

遅いと言っても杭と比べての話で、ビーが走るより確実に速い槍は、結局右往左往してただけになったビーに、集団で襲いかかっ



た。  
.....  
.....  
.....  
.....

#### 40、エイの巣（後書き）

うゝむ。これが連休の罨か。

風邪ぎみです。

出掛けるのが大嫌いな作者は、連休に入るとよく風邪をひきます。おそらく運動不足が一番の原因な気がします。だからといって用も無いのに一人で出掛ける趣味はありません。

悪化しないように、家で養生しますw

## 41、嵐の王（前書き）

古い勇士が振り回す巨大な曲剣。動きは曲剣だが、大剣なみに大きいのので攻撃範囲の広さがステキ。

―探すものの大剣―

巨大な三日月状の刃を持つ、晶石の大曲剣。

デーモン「古い勇士」のソウルから生じた武器。長い戦いにより、ガタガタの刀身は、激しく刃こぼれてしまった。

古い勇士は、別名「嵐を探し続ける者」とも呼ばれており、そのソウルが、使用者にアイテムを手に入れる幸運をもたらす。

種類―曲剣

攻撃属性―斬

物理攻撃力―170

魔法攻撃力―0

炎攻撃力―0

付加ボーナス

筋力D 技量D

魔力／ 信仰／

特殊効果―出血120・アイテムドロップ率倍加。

カット率

物理 魔法

70.0／10.0

受け能力 | 45

必要能力

筋力 24 技量 16

魔力 0 信仰 0

耐久度 | 400

重量 | 8.0

探すものの大剣……やはり、一番説明すべきは“アイテムドロップ率倍加”についてでしょうね。

アイテムドロップ率倍加は、別にレアドロップ率倍加には直接ありません。例を出しますと、

敵 A

落とし物の確率が

なし 50%

三日月草 30%

奴隸の盾 15%

折れた直剣 | 5%

だとして、探すものの大剣を装備すると、

なし | 0%

三日月草 60%

奴隸の盾 30%

折れた直剣 10%

になります。

### 敵 B

|       |       |
|-------|-------|
| なし    | 0 %   |
| 半月草   | 7 0 % |
| 後月草   | 2 5 % |
| 北騎士の剣 | 2 %   |
| 北騎士の盾 | 3 %   |

という敵で探すものの大剣を装備しても、

|       |       |
|-------|-------|
| なし    | 0 %   |
| 半月草   | 7 0 % |
| 後月草   | 2 5 % |
| 北騎士の剣 | 2 %   |
| 北騎士の盾 | 3 %   |

のままで、変化はありません。

つまり、初めからアイテムを何か必ず落とす敵には効果がなく、アイテムを必ず落とさない敵のレアドロップ率上昇には、間接的に貢献します。

## 41、嵐の王

（アレは、反則だろ）

エイの親玉のような超巨大エイに殺られたビーは、またもや霧壁内で復活し、どうせだからと霧壁にストレスのこもった蹴りを浴びせ、霧壁を抜けないのを確認した。

（ふゝむ……エイがいっぱい居るな）

外に出て空を見上げると、エイがまた空を大量に泳ぎ回り、矢の届きそうにない高高度には超巨大エイが居るのが見えた。

（……これは、試し切りのチャンスか？）

ビーは風切りの大剣（銘が無いので勝手に命名）を取り出し背中に背負って弓を構えて、手短なエイに矢を当てて誘き出した。

（さって、さって♪ 飛んでるモノも斬れるのかな？）

ビーはエイが1匹で来たのを確認したら弓を仕舞い、風切りの大剣を両手で持ってエイが近付いて来るのを待った。

風切りの大剣の射程が分からないので、エイが杭を撃って来るのを待って回避し、飛び去ろうとするエイの背後目掛けて風切りの大剣を振り下ろした。

風切りの大剣を振り下ろしたら相変わらずの轟音が立ち、空を泳いで逃げようとしていたエイは真っ二つになって消えた。

（おお〜！ 凄い剣だな〜。これなら弓矢を使わなくても行けるか？）

風切りの大剣を見ていたビーは視線をエイに移し、しばらく固まっていたらため息をついて風切りの大剣を背負い、弓矢を取り出して構えた。

（無理だな……たとい三匹同時に殺れても、残りに殺られる）

弓矢を構え、エイを狙っていたビーは突然弓矢を片付け、風切りの大剣を手にとった。

（この剣の射程を調べるのを忘れていた…）

再び風切りの大剣を構えたビーは、試しにこの、エイに気付かれない程離れた場所から、エイ達を目掛けて風切りの大剣を振り下ろした。

鳴り響く轟音。普通どんなヤツでも聞こえるその音にエイ達はまったく反応をせず、風切りも届かなかったようで、エイ達は変わらず飛び続けていた。

（……届かなかった、で良いのかな？ 斬撃の軌道がよく見えないから、外してる可能性もあるんだよね…）

いまいち風切りの大剣の軌道が見えないから、試しに何度か振って、当たらないのが射程外よるものか確認する事にした。

（はいドーン…スカ。はいドーン……ミス。はい。ドーン……ハズ

レ)

何度振っても、砂ぼこりと轟音が立つだけでエイが落ちる事はなかったのだ、一步一步近付き、そのたびに風切りの大剣を振り下ろしてみた。

(落ちろ…当たれ…喰らえ…消えろ…死んで…あ、当たった)

何度も振り下ろし、いい加減疲れてきていた時に、とうとうエイが二匹同時に落ち、近くにいたが生き残ったエイがこちらに向かって来た。

(よし！ この距離は当たる！ ならばお前も落ちろ！)

ビーは単身向かって来たエイに風切りの大剣を振り下ろし、簡単に斬り捨てたら、空を見渡してエイ達の位置を調べた。

(近くにエイは居ないな、親エイは…居た。ずいぶん高い位置に居るな)

エイ達のほとんどはこの先にあるボロ家辺りの上空を旋回していて、親エイは雲に近い高さにおり、誰もビーに気が付いていないのか、向かってくるエイは1匹も居なかった。

まだエイ達は全部で五匹いたが、皆がみな好き勝手に動いていたので、ビーが手前のエイに向かって風切りの大剣を振り下ろして一匹落としたのに、誰もビーに向かって来なかった。

(アホだな…この調子で一匹づつ…って、気付いたか)



今更だが、残ったエイの内二匹が気が付いたようで、ゆっくりふわふわとビーに近付いてきていた。

（来たか……だが！ はいドーン……それドーン）

ビーは風切りの大剣を使ってあっさりエイを落とし、残りのエイ達を探したら、残りの二匹は近付くどころか離れて行っていた。

（逃げた、というよりかは、周りの事はまったく気にしないで泳いでる感じだな）

ビーは走っても追いつけるはずがないエイ達は後回しにして、親エイの様子を見る為に視線を上げると、親エイは少しずつ高度を落としながらビーに向かって来ていた。

（お、おおく来たか）

親エイが向かって来ているのが分かったビーはボロ家に近付き、親エイが大量の不思議槍を飛ばしてきたのを見たら、ボロ家を壁にして槍を防げないか試してみた。

（見えないのはこえ……もしもこのボロ家で不思議槍が防げなかったら、気合いで避けるしかないから、頑張れ！ ボロ家！）

しばらくボロ家の裏で（中は怖かったので外）待っていると、ボロ家の壁に当たった音か、それとも地面に当たった音かは判らないが、何故か何発も爆発音が響き、静かになったので空を見上げると、親エイが頭上を通過している所だった。

（ボロ家の被害状況は分からないが、とにかくチャンス！）

ボロ家の裏から素早く出てきたビーは風切りの大剣を構え、親エイ目掛けて振り下ろした。

（死ねえ〜い！……ええ！？　とにかくもう一度〜！）

風切りの大剣で親エイを斬ったビーは、親エイに浮かんだHPバーのあまりの減りにびっくりしたが、逃げられる前にもう一度風切りの大剣を振り下ろして、親エイを切り裂いた。

そして、ビーがHPバーの減りを見てびっくりしたのは、この調子でHPバーが減ったら、あと十発どころか、あと五発耐えられるか判らない程減ったからだ。

（ええええ〜！？　風切りの大剣すげえ〜！）

今までに出会った巨大なデーモンを倒すのに必要だった攻撃回数は、みんな十なんぼではなく何十だったのに、このままなら十も行く前に死ぬだろう。

ビーは飛びさって行く親エイに向かって、更に風切りの大剣を振り下ろしたが、流石に射程外だったようだ。

（何だこれ？　ボロ家が壊れない限り勝ったも同然か？）

そこまで考えてボロ家の事が気になったので、ボロ家の状況を確認してみたが、元々ボロだったボロ家の被害状況なんて細かく覚えていなかったの、ボロ家には新たに大きな被害が出てない。くらいしか分からなかった。

（被害が出たか判らない、という事は、あと数回くらい余裕で耐えてくれるかな）

ビーがボロ家検分を終えて空にいる親エイを探すと、ちょうど旋回が終わり、こちらに向かってまっすぐ来る所だった。

（来たな）

ビーは風切りの大剣を構えて迎撃の姿勢を……とったりせずに、ボロ家の裏に隠れて姿勢を下げ、親エイの攻撃が終わるのを待った。

静かに待っていると、槍の着弾音にしては不思議な爆発音が連続で響き、静かになったらボロ家の裏から出て、親エイ目掛けて風切りの大剣を振り下ろした。

（落・ち・ろ！）

風切りの大剣で親エイを二回斬り、三回目は空振りに終わったので、風切りの大剣を肩に担いで親エイの動きを見上げていると、エイの杭がビーの体に突き刺さった。

（！？　な！　何時の間に！？）

杭が刺さった体を無理矢理ひねって杭が飛んできた方向を見ると、杭を撃った張本人であるエイが飛びさっていく所だった。

すぐに反撃しなかったが、杭が邪魔で風切りの大剣を両手で振れないので、体をひねった無理な姿勢だが、無理矢理片手で風切りの大剣を振り下ろし、逃げようとするエイを両断した。

「はあ……はあ……」

(……エイの生き残りがいる事を、完全に忘れていた)

エイの杭が消えたら片膝をつきながら半月草を食べ、他のエイを探して空を見回したが、親エイ以外は見付からなかった。

(最低でもあと1匹いたはずだが、何処に行った?)

また、さっきのように不意打ちされたらたまらないのでエイを探したが見付からない。しかしエイが見付からずとも時間は立つので、親エイが近付き始めていた。

(来たか。忙しいと早く思えるな)

エイ探しを中断してボロ家の裏に隠れ、風切りの大剣を握って親エイの攻撃が止むのを待った。

(よし。親エイ死ねえ!)

ビーはボロ家の裏から体を少しだけ出して風切りの大剣を三回振り、今回も三回目は空振りに終わったので親エイから視線を外してエイを探したが、何処にもエイはいなかった。

(始めらか居ないのなら良いのだが……居たしなく。何処に行ったのやら……)

エイを探す為にボロ家から離れて空を見上げたが見付からない。しかし、視界の端に映る親エイはまた旋回を終えたので、エイ探しを止めてボロ家の裏に戻った。

（とりあえず今回の爆撃を耐えたら親エイは倒せるから、その後にゆっくり探すかな…）

ボロ家の裏に隠れて親エイの攻撃をしのぎ、飛び去る親エイに風切りの大剣を振り下ろしたら、親エイの体は透き通り始めてソウルを撒き散らし、地面に落ちきる前に姿を消した。

（よし！ あとは最低1匹いた生き残りのエイだな）

親エイが消えたのでボロ家から離れて周りを見たら、エイは見付からなかったが、代わりにはならないが要石を見付けた。

（お、要石か。エイは無視って帰るかな）

ボロ家から少し離れた場所にある要石に向かって歩き、その間もエイを探して空を見渡していたのだが、無事に何事もないまま要石に着いて、デモンズソウルを回収した。

《嵐のデモンズソウル》

（……嵐？ 親エイが嵐だったのか？）

ビーは風切りの大剣を前に構えて、大剣を見ながら考える。

（確か「嵐に挑むには、嵐を裂く剣が必要だ」だったけな？）

ビーは構えていた風切りの大剣を振り下ろし、風切りの軌跡を見て、風切りの大剣を肩に担ぎ直した。

（親エイが「嵐」だったと過程したら、風切りの大剣が「嵐を裂く

剣」になる訳だな)

ビーは顔を伏せながらぶつぶつと「風切りの大剣、嵐を裂く剣、風切りの大剣、嵐を裂く剣」っと繰り返していたが、しばらくしたら顔を上げた。

(風切りの大剣も嵐を裂く剣も長い……正式名が分かるまでは、風切りの大剣で良いか)

風切りの大剣の呼び名をどちらにするか悩んだが、どっちも同じくらいに長いので、言い慣れた風切りの大剣と呼ぶ事にしたら、楔の神殿に帰る為に要石に触れた。

(さあゝって。やっと帰れるな)

ビーは風切りの大剣を肩に担いだまま、楔の神殿に帰還した。

#### 41、嵐の王（後書き）

月始めの最初の週末は前回も更新しなかったな〜と、先月も思った記憶がある。

あれ？ 習慣化しちゃってる？

しかし、デモンズオンライン出来ないな。何時からは分からないが、気が付けば繋がらない。まあ、最近はMHFにはまっているので大丈夫だが、何があったのやら……。

## 42、楔の神殿（前書き）

【嵐】の最後に居座る、デーモンのおさの1人。

コイツを倒した後もザコは復活するので、最後の広場はソウル集めの為にエイ狩りしほうだい！

―嵐の王―

【嵐】の最初からいて、微妙に邪魔な存在である巨大エイより更に大きい超巨大エイ。

HPのあまりの低さが特徴のデーモンで、弓矢か攻撃魔法がない人は、エイの爆撃を何とかしてストームルーラーのもとまでダッシュだ！

「嵐のデモンズソウル」の使い道

―鍛冶屋エド―

武器「モーリオンブレード」

大剣や直剣等といった、まさに“剣”という形の物を＋8まで鍛えてエドに渡す。ただし、デモンズソウルを使って鍛えるには、事前に「赤熱のデモンズソウル」を渡す必要がある。

モーリオンブレードの種類は大剣で、装備中に瀕死（現在の最大HPの三割以下）になると攻撃力アップの効果が発動する。

―聖者ウルベイン―



## 奇跡「反魔法領域」

自分を中心にした、魔法を発動出来なくなる領域を作り出す奇跡。もちろん自分も使えなくなる。

けっこう範囲は広いが油断は禁物です。

※ここから下はあったら良いなを形にした、ゲーム本編には登場しない魔法です。

## ―賢者フレーキー―

### 魔法「いばらの武器」

武器へのエンチャント魔法。

最大HPと比べて現在のHPが2%減る事にあたえるダメージが1%上昇するようになる。

(例)

最大HPを1000とする。あたえるダメージを100とする。

現在のHPが900だと、あたえるダメージは105

現在のHPが500だと、あたえるダメージは125

現在のHPが100だと、あたえるダメージは145

## ―魔女ユーリア―

### 魔法「支援の槍」

発動させると体の周りに小さな槍が浮遊し、攻撃アクションを取ると射出される。魔力が高くなれば浮遊する槍の数がだんだん増え

ていく。最大5個。

## 42、楔の神殿

ビーが親エイを殺して楔の神殿に戻ってくると、透き通る魔方陣の上に何人も集まって座り込んでいた。

直剣はあぐらで片手は足の上。

ランスは正座で同じく手は足の上。

隊長は両足を広げて両手は後ろの魔方陣につき。

黒は……大盾のせいで見えないが、多分座っている。

火守女は三角座りで両手は足を包むようにしている。

ブライジは片膝を立てて座り、片手は立てた膝の上。

ビーが帰って来たのに気が付いたのか、背中を見せていた直剣が振り返って片手を上げた。

その直剣の動作でビーに気が付いた隊長とランスとブライジはビーの方を向き、三者三用の挨拶をかけてきた。

「やっと帰ってきたな、兄弟」

「お帰りなさい」

「はっはっは！　ずいぶん遅かったな！」

ブライジは挨拶の後に手招きをし、ランスは軽く頭を下げたら視線を戻し、隊長は笑いながらビーの後ろに回り、ビーの背中を押してみんながいる輪まで押し込んだ。

「？　何だ？」

「はっはっは！　いいからいいから！」

ビーが困惑して隊長の顔見たが隊長はまったく気にせず、そのままビーをみんなの所まで押し込んだら、次は足払いをかけて無理やり座らせた。

「いて！」

「おつかれ〜元気そうやな〜」

ビーが足払いに対して抗議の声と視線を向けたが、隊長はまったく気にせず黒の隣まで行ったら座り、ビーの隣にいた直剣は明るく笑いかけてきた。

「俺に用が合ったのは直剣か？」

ビーは乱暴な隊長の分の怒りを込めて直剣をにらみ付けたが、直剣には少しも効果がなく、笑顔のままだった。

「いや〜ようはなかったんだが〜……その大剣見たからには訊きたい事ができたんよ」

そう言いながら、直剣はビーが肩に担いでいた風斬りの大剣を指差した。

「これ？」

それに対してビーは風斬りの大剣を右手一本で胸の前に持ってきて、残りの左手で風斬りの大剣を指差した。

「そそ、その大剣……ストームルーラーを持ってるって事は、嵐の王を倒したんやな？」

直剣の話しを聞いたビーは、風斬りの大剣を握ったまま腕を組み、頭を上げて目を閉じた。

（ストームルーラー？ この大剣の名前か？……嵐の王？ 嵐のデモンズソウルをくれたデーモンの事か？）

「直剣？」

「なんや？」

ビーは顔をまっすぐに戻して目を開け、直剣をみて名前を呼んだ。それに対して直剣はニヤニヤ笑いながらビーを見返し、軽く返事をした。

「何でこの大剣の名前を知っているんだ？」

ビーがまず気になったのは、大剣の名前についてだ。ストームルーラーなんて名前をビーは聞いた事がなかったのに、直剣は一目で名前が分かったからだ。

「ビーは知らなかったようやけど、その大剣。ストームルーラーはある筋では有名な伝説の大剣なんよ」

直剣は話しながら腰に片手を伸ばし、一枚の紙を取り出した。

「それは？」

ビーが直剣の取り出した紙を指差すと、直剣は紙を両手で上下に広げてビーに表が、直剣側が裏になるように広げてみせた。

ビー側の面には、今まさにビーが持っている大剣。風斬りの大剣

の絵が紙いっぱい描いてあり、上の部分に“ ストームルーラー ”と書いてあった。

ビーは絵の大剣と手持ちの大剣を見比べ、「確かに」と声をあげた。

（同じ形だな……違いを無理やり探したら大きさが違うが、絵なんてそんなもんだろうしな）

「どや？ おっけいかな？」

直剣は紙を微妙に揺らし、紙を仕舞いたそうにしながらビーの顔を覗き込んできた。

「ああ、この大剣の名前については良いぞ」

ビーは覗き込んできた直剣から離れるように一歩下がり、風斬りの大剣の名前をストームルーラーに変更し、ストームルーラーを背中にして固定した。

「どもども」

直剣はストームルーラーの描かれた紙を折り畳み、腰の辺りに仕舞った。

「それで……」

「ん？」

紙を仕舞ったのを確認したビーは、次の質問に入った。

「嵐の王というのは、超大なエイ型デモンの事かな？」

それに聞いた直剣はおもいきり笑顔になり、握り締めた両手をビーの方に突きだし、両手の親指を同時に立てた。

「そうやで。ほれ、アレを見てみい」

ビーが直剣の両手に視線を移したら、直剣の両手がゆっくり横に動き、【嵐】の要石を指差した。

「……え？」

ビーが【嵐】の要石を見ると、縦長の巨大な要石は白いほのかな光を発していた。

（はあゝ！？ 光ってる？ 何があった！ 要石！！）

「分かったかな？」

「いやいや、何を分かれと？ 要石が光っているのしか分からないのだが？」

ビーが困惑して頭を振っているのに対して、直剣はランスの方に顔を向けて不思議そうな顔をしていた。

「言ってなかったっけ？」

「何をですか？」

直剣の的を得ない質問に、ランスは細かく言え！ と言う意味を込めて返事をしたら、直剣にちゃんと伝わったようで、細かく言い直した。

「デーモンがいない時の要石は白く輝き、デーモンが現れてからというものは光らなくなったって話しを」

「私は言っていないよ」

「俺も言っていない！ 説明はお前らの仕事だろ！ はっはっは！」  
「……………」

直剣と隊長は言っていないと言い、黒は黙ったままだったが、大盾を横に振るといふ返事をした。

「…えーとつまりな？ 【嵐】の要石が光る〓【嵐】のデーモンが全滅した〓【嵐】最後のデーモンだから嵐の王っていう訳や！」

ランス達からビーの方に顔を戻した直剣は、珍しく苦笑いをしながら少し早く喋り、誰にも声を挟まなかった。

「ああ、そうですか……………なら【嵐】にはもう行けないのか？」  
（まさか光るとはなく。分かりやすくて結構だな…………【嵐】に用事は…………ないな。ん？ 何か合った気が…………）

質問しながら別の事を考えていたら、何を考えていたか分かるハズがない直剣が話しを差し込み、考えを中断させた。

「別に行けるで？ 要石のワープとデーモンは直接関係ないんやから」

（…する…………そっか。行けるのか。用事は思い出せないが、思い出したら行くかな）



「そうか。でも、用事はないし他の所に行くよ」

ビーの「他の所に行く」にブライジが反応を見せた。

「お、次へ行くのか？ 兄弟」

ブライジはビーの返事も待たずに立ち上がり、準備運動を始めた。

「あ、ブライジ。出発はもう少し後だから、ゆっくりしてくれ」

ビーは今すぐ行きたそうなブライジに片手を伸ばして制止をし、立ち上がって火守女の前まで歩いたら、方膝を折って座って話し掛けた。

「レベルアップをお願い出来ますか？」

それを聞いた火守女は三角座りをしながら伏せていた顔を上げ、床に置いてあった長杖を手にとって立ち上がった。

「ええ、もちろんですよ。その為に私はここに居るのですから」

立ち上がった火守女は長杖を両手で持ち、ゆらゆらと揺らしてビーの事を待っていた。

（これ、準備オッケイなのか？ 相変わらず分かりにくいな）

ビーが片手を火守女の方に伸ばし数秒すると、何かを触っている感覚がしたので、ソウルを送りながら上げたいモノを思い浮かべた。

（今回は体力技量運。体力、技量、運！ 体力！ 技量！ 運！）

ビーは全力でソウルを注ぎ込み、ソウルの流出が止まるのを感じたら手を引いて立ち上がった。

「ありがとう」

（……筋力以外は上げても実感がわからないな）

お礼の後は手を握ったり矢を片手で回転させたりしていたが、前から出来ていたので、頭に疑問符が浮いているビーだった。

「いえ、残りのデーモンもよろしくお願いします」

火守女は一步離れて頭を下げ、その際に一緒に傾いた長杖を慣れた動きでビーが避けたら、それに気が付いていない火守女はゆっくり頭と長杖を上げた。

「さて」

振り返ったビーはブライジに視線を向けてうなずくと、いつの間にか座っていたブライジは立ち上がり、再び準備運動を始めた。

「どこに行くんだ？ もう一度言っておくが、腐れ谷にはついて行かないからな」

「ああ、大丈夫大丈夫。ちゃんと覚えているよ。次は【城】に再チャレンジだな」

そう言って【城】の要石にビーが歩いて向かうと、ブライジはビーを走って追い抜き、直剣達の方に手を振った。

「そういう事だから、城に行ってくるぜ！」

先に要石まで行ったが先に城に向かう訳では無いようで、ブライジは要石の斜め前でビーを待ち、先に行くように促した。

「それでは、行ってきます」

ビーは右手を上げたまま左手で要石に触り、【城】に行く為にその場から姿を消した。

そのビーの姿をじっと見ていた直剣は立ち上がり、【嵐】の要石に向かって歩き出した。

それに反応したランスも立ち上がり、直剣の横まで近付くと、直剣に話し掛けた。

「どうしました？」

ランスに話し掛けられた直剣は歩くのやめ、ランスの方に顔を向けた。

「いや、ちょっとな。ビーが“これ”を持っているのが見えたんでな、安全確認と、場合によっては処分してこようかと」

直剣は“これ”の時にソウルの中から刀の柄だけを出してランスに見せ、再び【嵐】の要石に向かって歩き出した。

「：：そうですか。1人で大丈夫ですか？」

心配そうに話すランスに対して、直剣はいつもの笑顔で答えた。

「大丈夫に決まっとるやないか。むしろ1人やないと会えへんかもしれんのやから、1人で行ってくるわ」

「分かりました。もしかしたら良い奴の可能性も有るのですから、先に手を出したらダメですよ？」

「分かってるって、ええ奴やったら連れて帰る事にするし、楽しみにしててや」

それで話は終わったのか直剣は【嵐】の要石に触って消え、直剣とランスの話しを聞き終わったブライジは、ビーの後を追って【城】へと向かった。

## 42、楔の神殿（後書き）

待っていてくれた人にはお久しぶりです。

後から読み始めた人にはいらっしやいませ？

さって。本当に、ほんとうにお久しぶりです。初めはFが一区切り着いたら書くつもりでしたが、Fは一区切り着かないゲームのようです。イベントを全部こなすのは諦めました（笑）

それでは今日はこの辺で……またね！

#### 43、城と嵐と…（前書き）

嵐を裂く剣。攻撃エフェクトがカッコいい。

―ストームルーラー―

螺旋棘の刀身を持つ伝説の大剣。

嵐を鎮めるもの、あるいは支配するものの名を持ち、かつて影人の祖が、大空の雲と嵐を裂いたといわれる。

今や打ち捨てられ、その力の大半は失われ、敵を吹き飛ばす様に残滓を確認できる程度だが、祖霊の眠る地、刻文石柱の林であれば、かつての空を裂く力に見えることもできるだろう。

種類―大剣

攻撃属性―標準

物理攻撃力―150

魔法攻撃力―0

炎攻撃力―0

付加ボーナス

筋力／ 技量／

魔力／ 信仰／

特殊効果―【嵐】最後の場所。『嵐の王』こと親エイがいた場所のみで遠距離攻撃可。それ以外では大剣とは思えない吹き飛ばし効果付き。

カット率

物理 魔法

60・0／10・0

受け能力―45

必要能力

筋力0 技量0

魔力0 信仰0

耐久度―10

重量―6・0

風斬りの大剣こと、ストームルーラーですね。

対人では主に相手を落下死させるのに多用されるため、ガチで戦いたいプレイヤーからは嫌われている。

それ以外でも使い道はあるものの、攻撃力が固定であるからダメージにはあまり期待ができないので、補助に使うのが一般的。

しかし、武器をちゃんと鍛えている人にとっては150“しか”だが、ビーのように武器を鍛えていない人にとっては150“も”になる。ただ、耐久度が10しかないので、主力で使うのは……ねえ？ 簡単に壊れるよ（笑）

#### 43、城と嵐と…

ビーが久しぶりに武装スライムがいた広間に来たが、地面は相変わらずベタベタのまま、それを気にしないビーは通路まで歩いたら振り返り、ブライジが来るのを待つ事にした。

（さって。ブライジのお陰で弓矢が使いたい放題だから、時間にかかるだろうが巨大騎士なんて簡単に倒してやるぜ！）

ビーは手持ちの矢の本数を数えながらブライジを待っていたのだが、なかなかこないブライジ。

「遅いな…」

（向こうで何かがあったのか？ それともこの要石ワープは連続で使えないとか？）

もしも前者なら急いで戻るべきだが、後者だった場合は戻ればただの邪魔になる。矢を数えるのを中断して要石にビーが近付くと、それを待っていたかのようにブライジが姿を表した。

「つよ。待たせたな。兄弟」

ブライジは近くにいたビーを見付けると、右手を軽く上げて挨拶をした。

（おっと……ビックリしたな。突然現れやがって）

「やっと来たか……向こうで何かあった？」

「いや、特に何もなかったぜ……あえて言えば、直剣の旦那が嵐の



祭祀場に行ったな」

「へえーそうか」

（嵐？……ああ、思い出した。後で「誠」を持っていけないとな）

「そうだ、兄弟。一回来たことがあるような事を言っていたが、どこまで行けたんだ？」

「でかいデーモンまでだな」

二人共に歩きながら話し、通路まで着いたら足を止めた。

「おお。それならそこまでの道は完璧だな」

「そうだな。それでは簡単に道と敵の配置を説明するね」

「さすが兄弟。よろしく頼むぜ」

ビーは通路の真ん中で振り返ってブライジの方を見て、ブライジは通路の右により、腕を組みながら壁に寄りかかった。

「まず、最初の暗い広間には武装スライムが何匹も居るが、動きは速くないので走ったら簡単に無視できる……あ、武装スライムで分かるかな？」

「武装スライム……？　ぶよぶよで、大盾を身体に付けて、槍を飛ばしてくるやつか？」

「そうそう。それですね」

「分かった。次にいつてくれ」

ブライジが壁に寄りかかっているのを見たビーは、ブライジの斜めの壁に同じように寄りかかった。

「それで広間の最後にある坂道を登ったら外に出て、城壁の上のような場所に出るんだが、そこには飛竜が出るのでタイミングをみてダッシュする」

「……兄弟。飛竜がいるって、死ぬだろ。それ」

「ん、まあ。当たれば死にますね」

「ふう……現場を見てから判断するが、危ないようならそこから先は1人で行ってくれ」

「分かった」

ブライジが壁から体を起こし、続けてビーが体を起こしたら二人並んで通路を進んだ。

「見えるかな？ あそこと、あそこと、あそことに武装スライムが居るのが」

ビーは武装スライムにばれない位置から指差し、ブライジに武装スライム達の居場所を教えた。

「オッケイ、見えた。しかし、走り抜けるのは怖いからな、兄弟が走り抜けた時にヤツラが兄弟の方を見るだろうから、そこを狙撃して全滅させていいか？」

「ん〜分かった。それでは行って来るな。準備は良いか？」

「いつでもオツケイだぜ、兄弟」

ビーは走る準備をし、ブライジは弓を構えて一匹目に狙いをつけた。

ビーは一度ブライジの方を見て弓を構えているのを確認したら、今まで何度も走ったルートで走り抜けた。

（……久しぶりだが、道を忘れていないな）

ビーが走り抜けた後を槍が通過し、ビーの方を向いた武装スライムが次々に矢に貫かれて崩れ落ちていった。

（よし）

走り抜けたビーが振り返ったらすでに武装スライム達は盾を残して消えており、その中をブライジが走り抜けてきた。

「さあ〜て。飛竜はどこだ？」

走り抜けてきたブライジの手にはいつの間にか鉱石があり、それをお手玉しながらビーの話を待っていた。

「まあ、見るのが一番かな」

ビーは手招きをしたら歩きだし、建物から一步である焼死体の山の前で足を止めた。

「うわーやべえんじゃないのか？」

ブライジは焼死体の山を見て飛竜が確実に危険なレベルのものと判断して、ビーより二三歩離れた場所で止まった。

「まあ、そうかな」

ビーだって焼き殺された事があるだけに、危ないという事については否定せず苦笑いを浮かべていた。

しばらくすると鳥ではあり得ないゆっくりとした羽ばたき音が聞こえ、突然上空から降りてきた飛竜が数メートルある広い道を、吐き出した炎で完全に覆いながら飛びさっていった。

「……………」

ブライジは飛竜を初めて見たのか、炎に包まれた道と飛竜を見てあぜんとした顔で固まっていた。

「……兄弟」

「何かな？」

ブライジは両手をビーの肩に置き、首を振ってから続きを話し出した。

「俺はここで兄弟の無事を祈っておくぜ。達者でな」

ブライジはビーの肩に置いた両手を上げ、そのまま自分の頭の後ろに回して腕を組み、二歩離れた。

「あく待ってくれ。一応安全策もあるからそれを試させてくれ」

ビーは弓矢を取り出し、それを見たブライジは頭の後ろで組んでいた腕を胸の前に組み直した。

「さて、灰色デーモンのように行けるかな？」

ビーは誰もいない空中を狙ってじっとしており、再び飛竜が現れたのに合わせて矢を放った。

ブライジの目にも矢が飛竜に刺さったのは見えたが、飛竜は全く気にせず道を焼き尽くしながら飛びさった。

「ん。行けるな」

ビーは飛び去る飛竜に向けていた視線をブライジに向けた。

「どうした？ 兄弟」

「あの飛竜だけだな」

「うん？」

「反応は無かったけど、矢を当て続けたら殺れそうだ」

「ほう？」

ブライジはまた来た飛竜を見、ビーを見た。

「という訳だから、アローを百本くらいくれないか？」

「ふう。どうぞ」

ブライジは矢の束を何回かに分けてビーに渡し、自分も弓を引いて飛竜に狙いをつけた。

「一緒に殺してくれるのか？」

「もちろんだぜ！ 飛竜がいたら怖くて怖くてたまらないからな」

それから、何度でも繰り返す飛竜に向かい、同じように二人共に同じ事を長い時間繰り返し返していた。

-----

-----

-----

...

ところ変わって【嵐】では……

「よう」

元気に手を上げる人。

「ほう、まともな人のようだな」

高いところからロープを伝わって降りる人。

「何でも刀を探してるって話を聞いたんやけど、これか？」

ソウルの中から一振りの刀を取り出し、降りてきた人に見せる。

「おお。まさに俺が探していた刀だ！ それを渡してくれるか？  
それを渡してくれたら素晴らしいモノをあげようではないか！」

刀に魅せられた人は素早く近付き、待ちきれないと言わんばかりに手を伸ばしてきた。

「まあ、ええで。ほれほれ」

子どもがオモチヤを欲しがるように刀を欲しがっている人に刀を渡し、二、三步離れて様子を見ていた。

「おお、おお！ やっと、やっと我が手に帰ってきたか！！」

刀を片手で持って色々な角度から眺め、刀をくれた人の事など完全に忘れているかのように自分の世界に入っていた。

「それで、素晴らしいモノってなんや？」

刀を渡した方としては何ももらっていなかったので、代わりを寄越せと手を伸ばした。

「ふむ。それでは今俺が渡せる最高に名誉なモノをあげようではないか」

眼前まで上げていた刀を下ろし、

「私の振るう“誠”の最初の人という名誉をな！」

下ろした刀で鋭く突きながら声をあげた。

「危な！」

突かれた人は左に、突いた人から見たら右に体をずらして刀を回避したが、何もない空間を突いた刀が即座に横なぎに変更されて後を追った。

しかし、刀は相手の体にとられなかった。何故なら、相手は姿勢を下げながら直剣を振り上げて刀に当て軌道をずらしたので、刀は相手の頭上を通り過ぎるだけになった。

「な！」

「よっと」

刀を避けた相手は下げた姿勢のまま肩から突撃し、吹き飛ばす事によって距離を開けた。

「なかなかやるな」

「まあ、待て待て。話し合いは重要やで？」

刀を渡した男は何とか会話をしようと試みるが、刀に魅せられた男には少しも通じず、再び襲ってきた。

「死ね！」

「イヤヤ」



今度は走る勢いを刀に乗せて突いてきたが、また簡単に横に避ける。

そして、今度は素直に横なぎに変更したりはせず、両手に持ち直した刀でUの字を描くような動きをして足を狙った。

今度こそは斬ったと思って振った刀だったが、相手は刀の動きに合わすかなようにその場で腹を中心にして横向きに回転して刀を回避した。

「なんだと!？」

あまりにもあり得ない避けかたをされたので固まっていたところを相手に蹴られ、再び距離を開けられた。

「だくかくらく。話を聞けっちゅうねん。人間には会話という安全な手段があるんやからまずはって危な!」

話を聞かない男は話している最中だろうと気にせず斬りかけたが、簡単に避けられた自分といつまで立っても反撃してこない男に苛立った。

「うるせえ! 刀はしょせん人斬り包丁。人を斬ってこそだろうが、素直に斬られろ!」

「それについては否定せえへんけどな、仏の顔も三度までって知ってるか? 次はないで?」

今までろくに構えていなかった男は直剣を持ち上げて笑顔を見せ

た。

「うおおおお！ ふざけやがって！ お前のような一兵卒に“人斬りサツキ”が負ける訳ないだろうが！！」

鬼気迫る表情で迫るサツキを見ても相手は笑顔を崩さず、残念そうにため息をもらした。

「しゃーないな。死んでもらうで」

――……………

――……………

――……………

：

話をビー達に戻すと、飛竜が死んでソウルを巻き散らかしていたところだった。

「殺ったぜえー！」

「疲れた」

死んだ飛竜のソウルはビーとブライジの二人に吸収され、飛竜が何度も焼いた道の真ん中には飛竜のモノと思われるソウルが浮かんでいた。

「よし。先に行くから安全が確認されたら着いてきてくれよ？」

「オウケイだぜ」

ビーはゆっくり道を歩き、落ちていたソウルを回収しながら砦までたどり着いた。

《小さな炎の鱗のデモンズソウル》

（小さな？ あれで小さいのか？）

デモンズソウルの内容は気になったが、それよりもブライジと合流するのを先決し、両手を振ってブライジが走って来るのを眺めていた。

「ふう、ふう……それじゃあ道案内を頼んだぜ、兄弟」

「ああ、任せてくれ……というか真っ直ぐ行くしかないから迷わないだろうけどね」

ビーが先に進み、ブライジが後ろを着いてくる。ブライジの援護射撃のお陰で最悪防御にてっしているだけで良かったので、ビーは死ぬ事もなくどんどん先に進めた。

#### 43、城と嵐と…（後書き）

頭痛い。喉痛い。ダルい、鼻が、鼻があゝ！

はい。風邪ですね。こんな時期に風邪を見事にひきました。今から夏へ向けてどんどん暑くなるんですがね。

おそらく会社の冷房と残業というコンボでやられたのかな？　と思います。また、休みの日に風邪をひく……なあゝんでえゝやねん！

しかし、【嵐】の話はえらい書き易かった。スタートの辺りはめっちゃ時間かかったんだがな。

#### 44、塔の騎士（前書き）

何回目かのマイキャラ

生まれー騎士、男

体力10 知力11

頑強11 筋力90

技量10 魔力10

信仰11 運 07

ソウルレベル80

武器

右1 竜骨砕き

左1 銀の触媒

右2 神のタリスマン

左2 暗銀の盾

防具

頭 銀のコロネット

胴 ブラックレザー

腕 ブラックグローブ

足 ブラックブーツ

指輪

敬虔な祈りの指輪

大力の指輪

魔法ーソウルの光

奇跡ー一度きりの復活

ちよつと何て目じゃないくらいに筋力に注ぎ込んだキャラ。

筋力以外は初期値です（笑）

お陰で所持重量が90しかなかったり、装備重量何て40しかない。もちろんHPが1つたりとも上がっていないので、二週目以降は一度きりがないと即死の嵐。

ここまで上げるのは無駄だとは解っていたさ、ただ、どれくらい無駄か知りたかったんだ。

下に書くのは、一応メモった竜骨砕きの攻撃力について、

竜骨砕き+5基本280

必要筋力30重量20付加ボーナス筋力B

| 筋力 | 片手  | 両手  |
|----|-----|-----|
| 20 | 55  | 467 |
| 25 | 61  | 485 |
| 30 | 467 | 505 |
| 35 | 480 | 519 |
| 40 | 492 | 526 |
| 45 | 505 | 532 |
| 50 | 518 | 539 |
| 55 | 522 | 545 |
| 60 | 526 | 552 |
| 65 | 530 | 558 |
| 70 | 535 | 560 |
| 75 | 539 | 560 |
| 80 | 543 | 560 |
| 85 | 548 | 560 |

9  
0

5  
5  
3

5  
6  
0

## 44、塔の騎士

飛竜がいないのと、ブライジという仲間がいるお陰でビーは順調に道を進み、あつという間に巨大騎士型デーモンがいる霧の前に着いた。

（なんだこれ……前回1人で苦労したのがバカみたいじゃないか……）

ブライジは左にある鍵のかかった扉を引いたり押したりしており、ビーは霧壁を見上げて少したそがれていた。

（はあ……まあ、楽なのは良いことですな）

ビーがたそがれるのはいい加減して先に進もうかと思ってブライジを見ると、いまだに扉と格闘していた。

「？ ブライジ。この先にでかいデーモンがいるんだが、どうする？」

「ん？ デーモンか。でかいって事はヤバいんだろ？ 俺はこの辺りで待っているから頑張ってくれ」

「分かった。1人で頑張るから、矢を大量にくれなにか？」

「おお！ 前のデーモンみたいに一方的に攻撃出来そうなのか？ それなら手伝うぜ、兄弟」

ビーのセリフにブライジは扉いじりをやめて振り返った。

「いや、即死しそうな一撃を避けながらの射撃の予定だが……それ



でも行くか？」

「なら、行かない！ 俺の分も頑張ってくれ」

ブライジは一緒に行くのをあっさり諦め、代わりに矢を何十本も出したら床に並べた。

「それで、何本くらいいるんだ？」

「ふむ」

（何本…か。何本いるだろうな。途中で足りないと格好悪いから多目に貰っておくか）

ビーはうなりながら腕を組んで考え、ブライジは十本単位で分けられた矢筒をどんどん並べていた。

「何本出す気？」

ブライジがいつ間でも矢を出し続けていたので、気になったビーが訊くと、

「そうだな。兄弟がストップと言うまでかな」

そう言いながらも矢筒を出すのを止めないブライジのお陰で、床には矢筒が大量に広がっていた。

「さてさて。とりあえずアローを二百本でいいから、残りは仕舞ってくれ」

しかし、ブライジが矢筒を出すのは止まらず、どんどん床に並べていた。

「ストップストップ！　もういい！」

「お、やっとストップと言ってくれたか」

ビーの「ストップ」を聞いたブライジは矢筒を出すのを止めて、一瞬で二百本を超えた分の矢筒を片付けた。

「今のはわざとだろ？」

ビーがブライジを軽く睨む。

「まあ、ね。さすがに今のはわざとだぜ」

ブライジは肩をすくめて首を振る。

「はあ、まあいいか。行ってくるね」

「頑張れよー！　心の中で応援しとくぜ。兄弟」

ブライジが片手を振って見送るなかで、ビーは霧壁を越えて巨大騎士のいる広場に入った。

（……変化なしっ）

正面の巨大騎士は盾を構えて姿が見えず、両サイドの高台には弓兵が数人づつ並んでいた。

盾を構えた状態のままでどうやってビーの侵入に気がついたのかは分からないが、巨大騎士はゆっくりと盾を横にずらし、ビーに向かって右手のダブルセイバーを振りかざした。

（来たか。とりあえず横に逃げて…）

ビーは頭を巨大騎士に向けたまま右に走り、巨大騎士の攻撃範囲から逃れた。

（こえゝ武器のひとつ振りで風を起こさないでほしいな）

巨大騎士の攻撃は空振りに終わったが、風を切る轟音と風はビーまで届いた。

（よし。ゴー！）

巨大騎士が武器を振り切ったらビーは高台への階段目掛けて全力で走り、その間に巨大騎士は動きに見合ったゆっくりとした動きで姿勢を戻していた。

（よしよしよし。お前じゃまゝ！）

階段を凄いスピードでかけ上がったビーの前には、弓兵がクロスボウを構えて待機しており、ビーが階段を登り切ったと同時に矢を放ってきた。

（はい。残念でした！）

配置の変わらない待ち伏せは効果がなく、ビーは飛んできた矢を簡単に避けたら弓兵の後ろに回り、曲剣を背中から突き刺し、抜く時に背中を蹴ったので、弓兵は階段を転げ落ちていった。

（まず1人…ってえ！？ 危な！）

落ちる弓兵から視線を上げて巨大騎士を見ると、光輝くダブルセ

イバーを振りかざしていたのでとっさに横の小部屋に飛び込んだら、さっきまでいた場所を光の塊が通り過ぎた。

（ふう。危ない危ない。さって、ゆっくり安全に弓兵達を倒すかな）

ビーは曲剣を腰に直して弓矢を取り出し、小部屋から見える弓兵達を1人づつ狙撃して倒していった。

（二人……三人………四人………五人………ん？ 最後の1人がここからだと見えない）

ビーは巨大騎士から隠れながら弓兵達の大半を倒したが、確か居たハズの最後の1人がここからだとう頑張っても見えない場所に残っていた。

（ん……ああ。どう頑張っても狙えないのなら、向こうからも狙えないだろうし、無視して巨大騎士を倒すかな）

ビーが弓兵達を倒している間も巨大騎士は定期的に光の矢（？）を飛ばして来ていたが、着弾音の割には壁に破損は見当たらないので、このまま小部屋の壁を利用しつつビーは巨大騎士に矢を放った。

（盾でかいな……攻撃に合わせないと矢が盾にしか当たらないな）

様子見で撃った矢はすべて盾に弾かれたので、光の矢（？）の着弾音に合わせて小部屋から出た。

（さて、少し怖いがこれしかないか……）

ビーは弓を限界まで引いた状態で止まり、巨大騎士が光輝くダブ

ルセイバーを振りかざした時に盾が体からずれたのを見て、巨大騎士の頭目掛けて矢を撃ち、即座に小部屋に飛び込んだ。

（当たった……よな？）

今回は巨大騎士の放つ光の矢（？）を避けるのを最優先で動いたので、自分の撃った矢がちゃんと巨大騎士に当たったかを確認出来なかった。

（ふう……ふう……。巨大騎士の動きは毎回同じ、なら、もう少し速めに撃ったら巨大騎士にちゃんと矢が当たったか見える……ハズだ）

ビーは小部屋の壁に寄りかかりながら深呼吸して気持ちをしずめ、何回目か分からないが巨大騎士の光の矢（？）の終わりに合わせて小部屋から出た。

（さあ。こい！）

ビーが弓を限界まで引いて待っているのだが、巨大騎士は何が気になるのか、一步横に動いてから振りかぶった。

（！ミスった）

巨大騎士がいつものタイミングで振りかぶると思っていたので、そのつもりで撃った矢は横にずれた巨大騎士の盾に当たって終わり、それから盾を横にずらして光輝くダブルセイバーを振りかぶった。

（はい回避ー！）

自爆するかのような勢いで小部屋に飛び込み、一回転しながら受け身をとって立ち上がった。

（あゝびっくりした）

ビーは小部屋から顔だけ出して巨大騎士を観察すると、何回かに一回横にずれる巨大騎士を確認できた。

（んゝ……たまたまか。こっちの考えがばれたのかと思ったが、その心配はないかな？）

その後何発かに一回は避けられるが、順調に巨大騎士に矢を当てて体力を削っていると、誰かが霧壁を越えて来るのが見えた。

（誰だ？ 全身鎧に見えたから、ブライジではないだろうし…）

ビーが巨大騎士への攻撃を中断して侵入者に注意を向けていると、侵入者は突然大声をあげた。

「ビーとやらよ、聞こえるか！？ この双剣のビョールが来たからには、形だけをマネたデーモンなど瞬殺してくれるわ！」

（誰だゝって！ 双剣のビョール！？）

声をあげたビョールは全身を完全に鎧で包んでいるとは思えないスピードで巨大騎士に近付き、右手に持っていた身長より長い大剣を、いまだにビーに向かって光の矢（？）を放っていた巨大騎士の右足首に当てて切り裂いた。

（スゲー！ 切り落としはしなかったが、十分だろ）

斬られた足首からは大量のソウルが吹き出し、右膝をついた巨大騎士はやっとビヨールの存在に気が付いたのか、ダブルセイバーを振り回してさっきまでビヨールが居た場所を払った。

しかし、ビヨールはすでにその場には居らず、さらに近付いたビヨールは今度は左足首を切り裂いた。

「はっはっは！ このぶよぶよのデーモンが！ 魂なきものがいくら騎士をマネても無駄だ！」

左足首からも大量のソウルを吹き出した巨大騎士は、とうとう自重を支えられなくなったようで、そのまま後ろに倒れ込んだ。

（おいおい。大丈夫かよ。すごい音がしたが…）

巨大騎士があお向けに倒れた衝撃で地震と轟音があがり、下手に援護射撃をして侵入者に矢を当てたくないビーは静観し、ビヨールと名乗った侵入者は左手に持っていた体を覆い隠せる大きさの大盾を背中に回し、大剣を両手で持って走って巨大騎士の頭に突き刺した。

（え？ 死んだ？ 俺の苦勞はいつたい…）

頭を突き刺された巨大騎士は全身からソウルを吹き出し始め、右手の武器を手放し、助けを求めるように天に向かって手を伸ばした姿勢で完全に消えていった。

「はっはっは！ ボォーレターーリア！」

しばらくビヨール（自称）は高笑いを続けており、入り口を塞い

でいた霧壁が晴れたのを確認したビーはビョール（自称）に近付いてみた。

「あのーすいません。私がビーなのですが、何故名前を知っているのでしょうか？」

さすがに話し掛けられてまで高笑いを続けたりはせずに、ビョール（自称）はビーに視線を向けたらずんずんと近付いてきた。

「おお！ お主がビーか。ブライジと名乗るものから聞いてな……しかし、やはり年には勝てんな。疲れたから寝かせてもらおうぞ」

「はあ、え？ あ、ちょっと待ってください……。もう寝たのかよ！」

こちらの返事も待たずに壁端に寄ったビョール（自称）はあぐらをかいて座り、ものの数秒もしないうちにいびきをかきながら眠りについてしまった。

（大丈夫か。コイツ。会ったばかりの俺が悪人だったら殺される、とか考えないのか？）

一瞬起こそうかと思ったビーだったが、一応命の恩人のようなものだし、もしも巨大騎士を斬った大剣が寝ぼけでもして向かってきたら殺されかねないので無視をする事にし、巨大騎士が死んだ事によって現れた要石に触り、まずはデモンズソウルを回収する事にした。

## 《鉄のデモンズソウル》

（鉄か。まあ言われて見れば全身鉄になる訳だろうしな）



これからどうしようかと考えていたら、霧壁が消えた事によって行き来が普通にできるようになった入り口からブライジが入ってきた。

「兄弟。無事かー！ 変なおっさんが乱入してきたと思うんだが、大丈夫だったか！？」

「おお、無事だったよ。変なおっさんってそこで寝ている自称双剣のビョールの事か？」

ビーはビョール（自称）を指差し、ブライジにたずねてみた。

「自称じゃないぜ！ 本物だよ！ その鎧や具足こそボーレタリアに伝わる最強の騎士の証、柴染<sup>ふしぞめ</sup>の鎧兜達なんだぜ！」

自分で変なおっさん呼ばわりした割にはブライジはえらいビョール（仮）を持ち上げ、テンション高めに色々説明してくれた。

「はあ……」

しかし、ビーはブライジの謎のテンションにはついてはいけず、ため息のような返事を返した。

（まあ、凄いのは分かったが、こんな所で寝れる神経が理解出来ないな）

確かに凄かったので声に出して否定をしないが、今寝ている所を見たら肯定もできそうになかった。

「まあ、いいや。ビヨール（仮）を無視って帰って良いのかな？」

「あゝ……良いんじゃないか？」

さすがに寝ているビヨール（仮）をこんな所に置いて行くのは戸惑うが、起こす時が怖いビーと、寝たばかりの人を起こすのが悪い気がするブライジ。

「……楔の神殿に一度帰り、もう一度来た時に死んでいたりしたら俺達のせいだよな？」

「……だろうな」

困った顔をしながらビヨールを見つめる二人。

「仕方ない。無理やりにも起こして楔の神殿に行ってもらおう」

「それが一番か」

二人でうなずき、ブライジはその場で待機、ビーが1人で近付いて起こす事にした。

「あのゝ……ビヨールさん？　起きてくださゝい」

ビーは大剣の範囲外から声を掛けたが、ビヨールはピクリともせず寝たままだった。

（うゝむ。怖いがブライジにやらせる訳にはいかないしな。本気で起こすか）

ビーはビヨールの左側から近付き、肩を掴んで揺さぶった。

「起きろ！ 朝だ！」

最初と違い、結構大きな声を出したのにビヨールの反応は皆無だった。

（コイツ。本当に凄い騎士なのか？ 俺達がいなくなった後に兵士の1人でも来たら簡単に殺されるんじゃないか？）

まったく動かないビヨールを見て呆れるビー。

（大きな音には反応なし：なら、反応しそうな単語でいくか）

ビーはビヨールから一步離れて息を吸い、騎士や兵士なら反応しなければいけない単語を出した。

「敵襲！ 起きろ！ 敵襲だー！」

今までと違い、ビヨールの反応は劇的だった。

即座に立ち上がったビヨールは周りに目を向け、ビーとブライジに向かって声をあげた。

「敵はどこだー！？」

あまりの反応の違いに戸惑った二人だったが、自分に詰め寄ってくるビヨールの気配が怖くなったビーは頭を下げてすぐにネタばらしをした。

「すいません！ 敵襲は嘘です！」

「む。なんだ嘘か。見事に騙されてしまったわ！」

ビヨールは雰囲気を柔らかくしてしばらく笑うと、座ってまた寝ようとし始めた。

「ちょっ！ ストップストップ！ 寝るなら楔の神殿に帰ってからにして下さい」

「むー何を言っているんだ。ここから楔の神殿までどれくらいかかるか分かっているのか？」

すでに半分寝ていたようで、声が眠そうなビヨール。

「……そうですね。歩いてどれくらいかは知りませんが、歩かなければ一瞬ですよ」

ビーはブライジに近付き、小声でブライジに話し掛けた。

「（先に帰ってビヨールの事を説明しといてくれないか？ すぐにビヨールを送って俺も帰るし）」

「（分かったぜ）」

ブライジは要石に近付き、二人に聞こえるように声を出して要石に触れた。

「それじゃー先に帰るぜ！」

そして、ブライジは一足先に楔の神殿に帰った。

「ほう？ 瞬間移動の魔術は完成していたのか」

ビヨールは興味深そうに要石に近付き、周りをぐるぐる回って要石に熱い視線を向けていた。

「さてビー君。これに触れば楔の神殿に瞬間移動出来るのかのう？」

ビヨールは何周か要石を回ったら止まり、ビーに要石について尋ねてきた。

「あゝ…いえ。正確には要石に触れながら楔の神殿に行きたいと願ったら、かな……すいません。いつもテキトウに使っていたので分かりません」

「ふむ。それならワシもテキトウに使ってみるか！」

それを言ったビヨールは勢いよく要石に触り、何も言わずに即座消えた。

「成功……かな？」

ビーはしばらく要石を見ていたが、視線を弓兵達が倒れている辺りに向けて歩きだした。

（最後に弓兵達のフトコロを探ってから帰るか……）

ビーは弓矢で倒した弓兵達に近付き、色々もらってから楔の神殿に帰った。

#### 44、塔の騎士（後書き）

さて、最近発生した情報が更新されないというエラーをすべて経験してしまいました。二回目はすぐに諦めましたが、一回目は色々試しましたよ。なかなか、悪い意味で心に響く内容でした。

何故かビヨールが出てきましたよ（笑）しかもめっちゃ強いし。これからどうなるのか！？ 作者にも解らない！

## 45、帰還と【嵐】（前書き）

城にいる大きな大きなデーモン。縮尺さえ普通ならただの重装備騎士と言えなくもない。

―塔の騎士―

ボーレタリアの誇る三騎士。塔の騎士アルフレッドの似姿をしたデーモン。

彼の象徴とも言える巨大な塔の盾と、丈夫でぶ厚い全身鎧で身を包む、見た目は巨大な騎士。

なにげにしてくる遠距離攻撃と、大きさに見あった攻撃範囲と攻撃力が脅威。

《鉄のデモンズソウル》の使い道。

―賢者フレーキー―

魔法「完全な防護」

自分自身へのエンチャント魔法Ⅱ通称はオーラ？

物理ダメージを70%カット。物理のみの敵対してはまさに“完全な防護”ただし、魔法や炎ダメージに対しては無力。

ゲームでの使い道は以上です。ここからは作者がそれっぽいのを書くぜ！

―鍛冶屋エド―

武器「塔の槍」

槍を十8まで鍛えてエドに渡す。ただし、デモンズソウルを使った強化をする為には、先に《赤熱のデモンズソウル》を渡す必要がある。

最重量最長の脅威の長槍。あまりの重さに普通の人は両手でも扱えないが、圧倒的な攻撃射程は魅力的。

―聖者ウルベイン―

お、思い付かねえ。奇跡と言えばデーモンの反証なんですけど、塔の騎士の反対？ 防御や攻撃力ダウン？ うん。奇跡っぽくない。

―魔女ユーリア―

魔法「加重の領域」

魔法弾を投擲し、着弾地点を中心にした球状の領域を展開する。発生した領域内にいる自分を含めた全員の“装備の重量”を倍加する。

更に領域内では魔法を含む遠距離攻撃に下方修正が入り、通常より斜め下に向かって飛んでしまう。



## 45、帰還と【嵐】

再びビーが楔の神殿に帰ってくると、何故かちよつとした段差に腰掛けて寝ているビヨールと、その前でうろうろしているヒモリメ。

先に帰ったハズのブライジの姿はなく、珍しい事に裸隊長や直剣などの面子も、ビーが見る限り1人も見当たらなかった。

（んん〜？ 直剣達はともかくブライジはどこに行った？）

ビーが周りをよく見る。

ビヨールは【谷】の要石の前に座り込み、ヒモリメはそれの前をうろうろ。

他の要石の前には誰も居らず、トマスさんとボールドウィンさんはいつもの場所。

視線を長い廊下に移すと、奥に誰かが居るのが見えた。

（お、誰か発見：装備的にブライジかな？）

ビーは廊下の奥に居るのはブライジに見えたが、何かを作業中の後ろ姿では確信が持てず、近付こうと足を廊下に向けた所でヒモリメに話し掛けられた。

「あ、お帰りなさい。ソウルは貯まりましたか？」

ヒモリメは長い杖を揺らしながらビーに近付き、ゆっくり頭と杖を下げてきた。

（またか！）

狙っているかのようにビーの頭に向かってきた杖の一撃を避け、  
ゆっくり姿勢を上げるヒモリメにばれないように体勢を元に戻す。

「お疲れ様です。今回はどうしますか？」

「えーと、その前にみんなは？」

ビーの質問にヒモリメは首をかしげ、それと同時に腕を組んだ時に、ヒモリメの持つ右手の杖がビーの顔面ギリギリを通過した。

（おお。危ねえ！ 見た目は可愛いのに、なごんで気を緩めたら火の付いた長杖が強打しそうで怖いな）

「うーん……」

ヒモリメは自分の杖が誰かに当たる危険には少しも気が付いていないのか、ビーの質問の内容に頭を使っているようで、可愛い声を出しながら体と長い杖をフラフラさせていた。

（ちょ！ 危ない危ない！ 杖危ないから！）

杖がビーの頭付近を何度も行ったり来たりし、その度にビーは杖を避けているのだが、視線をビーに向けないヒモリメは少しも危険に気が付いていないようだ。

「分かりました！ みんなってトマスおじさんやボールドウインのおじいちゃんの事ですね！ それならあっちに座っていますよ！」

ヒモリメの頭の中で何があったのか分からないが、みんなトマ

スおじさん十ボールドウィンのおじいちゃんになったようで、長杖をトマス達の方に向けて笑顔をビーに向けるヒモリメ。

（……何を悩んでいるのかと思ったら、“みんな”が誰か考えていたのか）

ふう、とため息をつき、今度は具体的に訊いてみた。

「ああ、うん。ありがとう。あと、上半身が裸の戦士や、真っ黒な服を着て巨大な盾を持っていたりする人達は、どこに行ったのかな？」

「え？ うーんと……」

ビーは今度こそ大丈夫だろうと思いながら、胴体を狙ってくるヒモリメの杖を避けながら返事を待つ。

「二人一緒に出掛けました」

「……どこに？」

「外に」

具体的にどこか訊いたつもりだがよく分かっていないようなので、みんながどうしたのかをヒモリメから訊くのは諦め、まずはヒモリメにしか出来ないレベルアップを頼む事にした。

「ありがとう。それじゃあソウルの代わりにレベルアップを頼めるかな」

「はい。もちろんですよ……では、手を出して下さい」

ビーはいつもどおりの方膝について右手を伸ばし、頭を下げて上げたい能力を考える。

（んゝ……運を重点的に上げて、残りは平均に上げてみるか）

今回は知力や魔力、信仰も少しだが上げてみて、感覚的に分かるものなのかを確認してみるつもりだった。

この時ばかりはヒモリメの杖がビーを襲って来ることはなく、ヒモリメは小声で呪文のようなものを唱えてじっとしていた。

（……知力？ 魔力？ 信仰？？ サッパリ分かりませんな）

ソウルが盗られたのは分かったので、能力は上がったのだと思いたいのが、別に紙面等に数字が出る訳ではないので、本当に上がったのかはビーには判別がつかなかった。

（…まあ、ムダにはならない……よな？）

ビーが立ち上がってヒモリメから一步離れると、ヒモリメは顔を上げて両手で持っている長杖をゆらゆら揺らしていた。

「さて、あそこにいるのはブライジかな？」

ビーは廊下の先に居るブライジらしき人を指差した。

「あの、すみません。あの方のお名前を知りませんので、分かりません。すみません」

ビーの質問に困った顔をしながらヒモリメは頭と長杖を深々と下げて、その時にビーの左肩を狙うかのように鋭く降り下ろされた長杖を、ビーはため息をしながら避けた。

「ああ、ごめん。分からないならそれでも良いんだよ。自分で確かめてくるから」

そして、ビーはこのままヒモリメと話し込んだら長杖が再び襲ってくる事を考え、ヒモリメの返事を待たずに廊下の先に居る人に向かって足を進めた。

（んゝここから見る限りはブライジに見えるのだが、間違えていたらごまかしようがないしなゝ。確実にブライジだと分かるまで名前には呼ばないでおこう）

ビーはわざと足音を立てながら廊下を歩き、向こうの誰かが足音に気が付いて振り向くのを期待しながら近付いていたら、まだまだ剣は届かないが、話すのには不便しない距離で振り向いてくれた。

「お、兄弟。こんな端に何の用事だ？」

（おゝブライジだな）

廊下にいたのがブライジだと分かったビーは緊張を解いた。

「いやなに。ブライジが見えたから来たんだが、そういうブライジこそ何をしていたんだ？」

「見てのとお……りじゃないな」

ブライジは1度視線を前に戻し、すぐにまた振り返った。

「コレコレ。これを見たら分かるだろ？」

ブライジはソウルの中から毛布を取り出して床に広げた。

「寝るのかな？」

「もちろん」

力強くうなづくブライジ。

「こんなに明るいのに？」

楔の神殿に入り込む光りを指差すビー。

「ここはいつも明るいぜ」

両手を広げるブライジ。

「そっか。なら、俺はしばらく1人だな」

顔を曇らすビー。

「すまん。兄弟。起きたら要石の近くで待ってるから、疲れたら帰って来るんだぜ」

しゃべりながら毛布を体にかけるブライジ。

「分かった。おやすみ」

「おやすみ」

ビーはブライジから離れて要石の方に向かいながら……  
(あゝどうすっかな。とりあえず1人で行くしかないが……あ！  
思い出した！ サツキだよサツキ。あいつの探していた「誠」っ  
ぽい刀を見つけたんだった)

ビーはそこで方向転換。通り道に寝ているビヨールを避けて【嵐】の要石に触り【嵐】に向かった。

【嵐】は相変わらず強い風が吹いており、上空に広がる雲達が凄  
いスピードで流されていた。

雲達は太陽光を完全に塞いでいる訳ではなかったが、この辺りには直射日光が当たるところがないので、周りは薄暗く、強く吹く風が肌寒い。

この時ビーが気が付いたのは“肌寒い”と今回は感じたところだった。

（長い時間ここにいたハズだが、一度でも“肌寒い”と感じた事があつたっけな？）

ビーは前に来た時の事を腕を組みながら考える。

（曇りだな、とは思ったな。風が強いな、とも思ったハズ。寒い…は、無いな）

空を見上げる。上空には常に強い風が吹いているのが素人でも分かる。

（……まあ、いいか。少しも変わらなかったが、これからも変わら

ない保証はないしな。冬が近付いているのかもな…)

ビーはジャリジャリと足音を立てながら門に向かって歩いてしたが、いつまでたっても、門の入り口に倒れている骸骨剣士が動き出さなかった。

(あれ？ 動かないな)

すでに武器を出して戦闘姿勢を保ちながら近付いていたのに、いつまでたっても動かない。

(ん？ ん？ ん？ どうした？)

ビーはゆっくり歩いて骸骨剣士の目の前まで来たのだが、いまだに反応がない。

(死んでる？)

骸骨剣士を蹴ってみたら、起き上がる様子は微塵も見せずに転がった。

(まあ、良いか。サツキを探しに来たのだしな)

「サツキー！ 誠を手に入れたぞー！」

ビーは結構大きな声を出して返事を待ったが、十秒、三十秒と待っても返事が返ってこないの、門をくぐって先に進んでみた。

(あら？ 腕だな)



ビーが門をくぐってすぐに見付けたのは、まだ血がどす黒くなっていない肘から先だけの腕だった。

（前回来た時は絶対なかったな、これは）

ビーは切り落とされた腕の血痕をたどって視線を左に向けると、門にはりつけにされている、右腕のない死体を見付けた。

（コイツの腕か……あ？ え？ サツキじゃん！）

はりつけにされているのがサツキだと分かったら、一目散に近付いて良く見てみた。

（サツキの刀がないな。鞘はあるし、もしかしてサツキの胸に刺さって門に縫い付けている刀がサツキのか？）

サツキの右手を失った腕からはすでに少しも出血をしていないので、死んでから結構立っているのだろう。

良く見ればサツキの足は完全に浮いており、戦闘のとどめではりつけにされたというよりかは、殺した後になぞなぞ門にはりつけたように見えた。

（相手の武器を奪ってはりつけにする……犯人が骸骨剣士の可能性はゼロ、だな）

骸骨剣士がする訳がない。それを考え瞬間にビーは勢いよく振り返り、右、左、上、ついでに下にも視線を動かし、誰もいないのを確認した。

（骸骨剣士じゃない？ という事は黒ファントムか何かに殺られた

って事か？)

ビーは嫌な内容を予想したせい、激しい運動をした訳でもないのに、自分の心臓が早鐘を打っているのを感じた。

(犯人：で良いのか？ この場合は。サツキが死んでるならここに用はないしな、すまんサツキ。供養はいつかするから今は勘弁してくれ)

ビーは足を要石に向けて走りだし、足早に【嵐】を去った。

#### 45、帰還と【嵐】（後書き）

何か、凄い久しぶりです。

投稿が無い時によく分かったのは、自分は本の虫であるという事だろうか。

ゲームは結構自制が利きますが、何かを読むという行為は時間を忘れますね。ゲーム中はちゃんと時間を気にしているのですが、小説、マンガを問わず、読むという行為中は時間をあまり気にしていないようだ。

朝六時に起きたのに、気が付けば十時。一時間二時間なんて余裕でオーバー。空想の世界に入るのは楽し〜ね〜。

## 46、【坑道】（前書き）

兵士の基本装備の1つ。乱戦か狭い室内での使用でも想定しているのか、短い。

―ブロードソード―

斬ることを目的にした幅広な直剣。

刃による攻撃に主眼を置いた斬撃武器は、柔らかな表皮に大きな威力を発揮する一方で、金属鎧、硬いウコロなどには効果が薄い、刺突攻撃がその欠点を補っている。

種類―直剣

攻撃属性―斬、突

物理攻撃力―80

魔法攻撃力―0

炎攻撃力―0

付加ボーナス

筋力E 技量D

魔力／ 信仰／

特殊効果―出血100

カット率

物理 魔法

50.0／10.0

受け能力―35

必要能力

筋力10 技量10

魔力0 信仰0

耐久度—150

重量—2.0

直剣の攻撃属性は普通“標準”なのに、この武器は“斬”になっている。鎧を着ている奴らへのダメージは下がるだろうが、何も着ていないような奴らにはダメージが高い。片手強のみが“突”属性の突き攻撃。

攻撃属性が“斬”になっているせいか、強化派生が直剣ではなく、曲剣より。

## 46、【坑道】

「ふう〜ふう〜…」

別段激しい運動をした訳ではなかったが、緊張のあまり体が無駄に疲れているのが自分でもよく分かるビ―。

（もう1人で【嵐】には行きたくないな）

【嵐】では何者かにサツキが殺されていた。死体の状態を見る限り、犯人にはそこのソウルの亡者と違って、わざわざ死体を壁にはりつけるという無駄な行為をする。つまり、黒ファントムかまともな人間という事になる。

（殺人者がいるって事か。俺は肉体的には死なないが、死なない限りは復活も出来ない。精神的な苦痛まで消せる訳ではないんだよ！）

サツキの实力は不明だが、【嵐】にいて生きていられるくらいの实力が最低でもあるハズだから、弱いという事は無いだろう。

（つまり、サツキを殺した人物は骸骨剣士より強い、または集団って事に…）

ふと、周りを見る。要石の近くには未だにビョールが寝ていたが、ヒモリメの姿がない。

廊下の先にはブライジと思われる毛布の塊。  
鍛冶屋と大袋の二人は定位置に座っている。

（……直剣達は知ってるのかな？ サツキの事を）

訊いてみたいが、どこにも見当たらない直剣達。

（んゝ…まあいいか。俺よりもその辺の事情に詳しそうだしな、訊くのはいつか会ったらで良いか）

ビーは要石を一個一個見ながら足を進め、【坑道】の要石の前で足を止めた。

（確か、グネグネの暗い道をひたすら歩いて速効でムカデデーモンだったし、ブライジがない内にもう一度行ってみるかな）

ビーが右手を上げて【坑道】の要石に触れると、要石が光り、ビーが白い光りに包まれ姿を消した。

（あゝ着いた。久しぶりだなゝ）

ちゃんと前回と同じ場所に着いたようで、今いる場所は崖の中腹にある横穴の入り口で、背後には崖のみ、左右も変わらず崖のみで、正面に狭い暗い入り口があるだけだった。

（……灯りを調達しとくのを忘れていたな）

現在ビーが持っている灯りは腰に着けてある輝石だけで、走らない限りは安全な明かりを提供してくれていた。

（まあ、前回と同じなら罫もないだろうし、気をつけて走ってみるかな……道長いし）

ビーは洞窟に足を二、三步入ったら一旦止まり、暗闇に目が慣れるのを待ってから軽く走りだした。

（えっほ、えっほ）

ビーは転けないように気をつけて走る走る。

（はいほー、はいほー）

声にこそ出していないが、暇なビーは変な掛け声を使って走る。

（とう！ はい！ てい！）

洞窟の道は右に左に曲がりながら少し坂道になっていて、坂道が急になったり緩くなったりはしているが、入り口からみたら常に上り坂になっていた。

（長い……まだか？）

ビーも本気で走っている訳ではないが、少し暗闇に慣れた今は結構なスピードを出しているのに、いつまでも立ってもデーモンまで着かない。

（こんなに長かったっけ？ ゴールはまだか！）

いい加減うんざりした頃に前方に明かりが見えてきた。



（お、おお。やっと着いたか）

明かりが見えたビーは足を緩めず、ラストスパートを仕掛けた。

（はい。到着！）

やっと霧壁に着いたビーは一回深呼吸をし、息を整えたら直ぐに霧壁を越えた。

霧壁を越えたビーは念のために振り返って霧壁があるのを確認し、それから霧壁の向こうに広がっていた広場を見渡した。

（前回と変化無し……かな？）

霧壁を越えた瞬間にかがり火に囲まれており、三脚の上に火が灯っているかがり火同士の隙間が1メートルしかなく、それが横に十個、縦に四個並んでいるから明るいのだが、道が狭いし暑かった。

（前回と同じ死に方をする訳にはいかないしな、かがり火を適当に処分するかね）

ビーは手前側三列のかがり火を壊し、左右に寄せる事によって動きやすい場所を確保したら、奥に居るだろムカデデーモンをこの場から探した。

（ん……音はすれども姿は見えず……近付いて来ないな）

ビーが片手に弓を下げた楽な姿勢でしばらく待っていると、ようやくムカデデーモンが姿を現した。

（んゝ。きたか。とりあえず挨拶）

ビーはムカデデーモンの姿を確認したら矢を取り弓を引き、頭を狙って矢を放った。

矢はムカデデーモンの頭にちゃんと当たったが、刺さる事なく滑るように弾かれ、ムカデデーモンの後ろの方に飛んでいった。

（あゝん？　ずれたか。次はもう少し下を…）

二射目は頭の少し下に当たったが、最初とは違う方向に弾かれて終わった。

ビーが二射目を撃っている間にもムカデが止まる訳がなく近付いて来たが、かがり火の近くまで近付いたムカデは進路を変えて右に曲がり、近場を適当にうろろし始めた。

（うん。硬いな。やはり硬い奴には腹か口の中が基本か？）

ビーは弓矢を構えて直ぐに矢を放てる姿勢を取りながら、ムカデを眺めて甲殻の隙間を探す。

（いくら探しても背中の中甲殻に隙間はないな。確か前回立ち上がった時に、立つまで待つか）

ムカデもガサガサと移動だけしていたが、とうとう蛇のように頭を上げた。

（よしきた）

これ待っていたビーは即座に矢を放ち、矢が刺さったのを確認したら避ける準備をした。

頭を上げた時に見える腹に矢が刺さったムカデだが、デーモンらしく矢に対して反応を見せず、人の頭程ある液体の塊を口から出してビー目掛けて飛ばしてきた。

（回避ー！）

ビーは飛んできた液体を全力で走って避ける。飛んできた液体は空中で突然発火し、炎と成って無人の大地に着弾した後も燃え続けていた。

（こええ）

燃える液体を避けたビーはもう一度腹に矢を当てるべく弓を引いたが、ムカデはすでに頭を下げていたので、弓を引いた姿勢で止まる。

（……頭く上げろく腹見せろく）

再びムカデはガサガサと無駄に移動をしていたが、最初と違って直ぐにまた頭を上げた。

（よっと）

矢を二本連続で放ち、燃える液体を避けて直ぐに矢を撃ったが、

残念ながら腹に当たらず弾かれた。

（おいしい、二本が限界かな？）

その後、何度も頭を上げる度に矢を二本当てては避けるを繰り返している、いつの間にか避けるスペースがほとんど無くなっていた。スペースが無くなった理由は……。

（やばい、何時まで燃え続けるんだ？ これ）

そう、最初に着弾した燃える液体を含めて、燃える液体達は1つたりとも消火されていなかった、周りを見ずに緊急回避でもしようものなら、飛んで火に入る夏の虫になるような状況に成っていた。

（く！ 仕方ない）

もはやかがり火を壊した事によって出来たスペースには避ける隙間が無かったので、飛んで来た燃える液体を避ける為に、ビーはかがり火の壁を越えてムカデ側に逃げ込んだ。

（おお！？ 何だ？ べとべとしてる…）

ムカデ側の地面は何かの液体でべとべとしており、ビーは何だろう？ と思いながら地面を見ると、そこら辺すべてにべとべとしたものが広がっていた。

（……何か、凄い嫌な予感がする）

ビーは地面に広がるべとべとを気にしながらも、ムカデの後ろの

方に近付き、試しに斧を振り下ろしてみた。

（ああ、硬いな。ついでにこっちも）

走り回るムカデの甲殻に斧を振り下ろしたがやはり弾かれ、ダメ元で足にも斧を振り下ろしてみたら、あっさりと足を切り落とせた。

（あれ？ 硬くない）

ムカデの足が何本有るのかは分からないが、あっさり切れたムカデの足からは、見覚えのある液体が噴出した。

（…これ、どう見ても、地面のべとべとだな）

足を切り落としたビーは更に数本切り落とし、ムカデの移動が止まったのでムカデの頭を探すと、予想道理にムカデは燃える液体を飛ばしてきた。

（はい、回避～）

さっきまでと違い、避けるスペースが大量に合ったので簡単に燃える液体は避けれたが、空中で燃え上がった液体が地面に着弾したら、地面に広がるべとべとに引火して、一瞬だけだがムカデのいる広場が炎の海に成った。

（！？ あちいゝ！）

幸いな事に、燃える液体以外の地面に広がるべとべとが燃えたのは一瞬だけで、ビーの体も全身を炙られたが、火は直ぐに消えたので大事には至らなかった。

（アチチチチ！　びっくりした……はあ？）

先程の出火で地面のべとべとは綺麗に無くなり、火が消えて周りを見たビーは、ムカデを見た時に呆れた声を出した。

（……燃えてるな）

何故か……いや、なんとなく予想は付くが、何故かムカデには火がついていた。

（このままなら逃げ回るだけで死にそうだな、ムカデ）

ムカデの腹と、先程ビーが切り落とした足には火がついており、ムカデのHPがジリジリと減っていった。

しかし、今まで同じ事を繰り返していたムカデだったが、火が着いたムカデは頭を下げず、ビーを狙わずに適当に燃える液体をばらまきながら走り出した。

（おい……！　危ない危ない！）

ビーはムカデに轢かれないように、あちこちに拡がり始めた燃える液体に飛び込まないように、全力で走り出した。

（広いから逃げ場はいっぱいのハズなのに、燃える液体が消えないせいでだんだん逃げ場が……！）

ムカデはビーを指して走ってはいないお陰で牽かれる心配はあまりないが、長い胴体が道を塞ぎ、燃える液体があちこちに拡がる

ので、どんどん走り難くなっていった。

（うおーりゃー！ 俺が燃えるのが先か、ムカデが燃え尽きるのが先かー！）

もはやムカデのHPなど確認する余裕のないビーがひたすら走っている、動く壁になっていたムカデが止まり、頭が地面に倒れて大きな音を立て、ムカデの体はバラバラに分解され始めた。

（おお！？）

それを見たビーは足を止めた。

（……よし！ 倒した）

しばらくするとムカデの姿は完全に消えて無くなったので、要石が近くに出るだろうと思って周りを見渡したが、何処にも要石が見当たらなかった。

（あれ？ キラキラ光る要石はどこいった？）

念のために入り口に戻してみると、霧壁はちゃんと消えており、来た道を歩いて戻れるようになっていた。

（こっちに無いのなら、もっと奥に出たのかなー？）

奥には灯りが見当たらないのでビーはかがり火を壊して松明にし、それを両手に1つつつ持って奥に進んでみた。

（暗いー暗いー長いー）

今更気が付いたが、燃える液体がすべて消えており、今ある灯りは腰の輝石と両手の松明だけになっていた。

（お、階段発見）

しばらく歩いていると、今いる広場と違い狭い階段を見つけた。

階段は数メートル進むと踊り場があつてUターンし、また数メートル進むと踊り場があつてUターンする階段になっていた。

（あれ？ 要石が無かったな？）

ビーは首を傾げながらも階段を歩いて上り、三回ほどUターンすると上からの明かりが見えてきた。

（はあ。やっと外か）

明かりが見えてからもう一度Uターンすると、次の踊り場に要石が有るのが見えた。

（ずいぶん遠い所に出たな）

要石を発見しても歩いて近付いたビーは、要石に触ってデモンズソウル回収した。

《地熱のデモンズソウル》

（……地熱？ 自滅の間違いじゃないのか？）



ビーは傾けていた頭を元に戻し、もう一度要石に触って楔の神殿に帰った。

#### 46、【坑道】（後書き）

ふむ、へむ、はむ。ダークソウルの発売も近付いてきたな。発売前に書き終わるには、毎日更新しないと無理ですね。

ちょっと内容を短縮して進めたい今日この頃。

## 47、坑夫達（前書き）

簡単に言うとかいムカデ。大量の足がワサワサーと動いて移動する姿は、虫嫌いが見たら気絶したりするのか？

―坑夫の守り神―

誰が言い始めたのか定かではないが、坑道の中でムカデを見たらその場所は安全だという迷信。ムカデが大きければ大きい程安全だと伝わっていたので、それを元にして生まれたデーモン？

ムカデデーモンの体液は発火性が高く、焚き火などの火に近付けるだけで引火し、燃え続ける。傷口から出てくる体液が引火した日には、水や土にでも潜らない限りいつまでも燃え続ける。かわいそう。

以上が私の考えたムカデデーモンの設定です。ここから先どころか、最初から創作であります。

「地熱のデモンズソウル」の使い道。

―鍛冶屋エド―

竜のくくを＋5まで鍛えて渡すと、火炎のくくに変わる。

竜から火炎に変わると、物理攻撃力が凄い下がる代わりに炎攻撃力が凄い上がる。

ただし、デモンズソウルを使つての強化には「赤熱のデモンズソウル」を先に渡す必要がある。

―聖者ウルベイン―

奇跡「消火」

自分を中心にした球状の領域を発生させ、範囲内の炎を消す。30秒の間は領域が残り続け、その中では火を付ける事が出来ない。

―賢者フレーキー―

魔法「炎の武器」

松脂などで火の付いた武器にのみエンチャント可能の魔法。

重ね掛けが可能で、効果時間が伸びたり上書きする訳ではない。

(例)

炎攻撃の上昇が松脂＋80炎の武器＋100だとすると、松脂を付けて炎の武器を付けると＋180になる。さらに炎の武器を重ねかけすると＋280になるが、時間が経つと松脂の効果が切れて＋200。更に時間が経つと100、0と順番に効果がなくなっていく。

―魔女ユーリア―

魔法「炎の身体」

オーラ魔法。

攻撃を受けた時に極小の炎ダメージを相手に与える。ダメージ軽減効果は一切ないが、スーパードーマーがない敵からの連続攻撃を防げる。

盾受け時には発動しない。

## 47、坑夫達

ビーがムカデ型デーモンを倒して楔の神殿に戻って来たというのに、近くで寝ていたビヨールは寝たままだったし、遠くで寝ているブライジも寝ているように見える。

（まだまだ1人旅か）

ビーは首と肩を回しながら色々考えていた。

（さて、次はこのまま【坑道】の続きか。それとも【城】の続きか……。【坑道】にするか。【城】はブライジが帰って来たらにしよう）

ビーは今回デーモンを倒したのにたいしてソウルが得られなかったので、そのまま【坑道】に行く事にした。

【坑道】は階段の踊り場から始まり、そのまま上に登ると赤く染まり始めた空が見えてきた。

（夕焼けか…）

階段を登りきって空を見上げていたビーは、周りを見渡して太陽を探したが、すでに山に隠れていたように見る事が出来なかった。

階段を登った先は石を敷き詰めた道になっていて、正面になだら

かで、左右にふらふらしている下り坂があり、右手後方には狭い道があつて、左手には腰程の高さの壁、壁の向こうは崖。右斜め前には動いていないが、昇降装置のようなものがあつた。

（まずは下から見るかな……ん？ 光るトカゲ君がいるな）

正面にある下り坂の手前には、光るトカゲが横向きで止まっていた。

（また出た、が、どうせ逃げるんだろな）

ビーが気にせず光るトカゲの方に足を進めると、やはり逃げ出す光るトカゲ。

（はい。逃げた逃げた……ん？ 誰だ？）

階段からは見えなかったが下り坂目指して歩いていると、下り坂の先……光るトカゲが逃げていく先に誰かがいるのが見えた。

ボサボサの髪、ボロボロの服、どうすればそこまで汚れるのか分からない程に汚れた何者かは、近づく光るトカゲにピッケルを勢いよく振り下ろした。

（ほう？ 食べる部分がえらい少なそうなトカゲだが、どうするんだ？）

ビーがその場で足を止めて見ていると、薄汚れた男はトカゲを解体し、光るトカゲのどこから取ったのか、肉は取らずに何かの鉤石を手に取り、背負っていた袋を下ろして中に入れた。

薄汚れた男はビーに気が付いたのか、いやな笑みを上げながら近付いてきた。

「へっへっへっ。ダンナアー、見てましたか。キラキラトカゲからは鉱石が手に入りますからねえ。ソウルと交換なら譲りますよお」

「鉱石も気になるが、それよりもさっきのトカゲは、キラキラトカゲって言うのか？」

「さあ。学が無いものでねえ、勝手にそう呼んでいるだけですぜえ」

「そっか。しかし、鉱石なんか有っても使い道なんて無いんだがな」

「なんだあ。ダンナは知らずにここに来たんですかあ？ そっちの下には腕の良い鍛冶屋が居ますからねえ……まあ、リフトが止まっちゃってるんで、わっちみたいな者には行く事が出来ませんがねえ」

薄汚れた男は鉱石かクズ石か分からないが、色々集められている場所に腰を下ろしたら、階段から右斜め前にあったリフトを指差し、背負っていた袋を下ろして鉱石を取り出して地面に置き始めた。

「ふん？」

ビーは止まっているリフトに近付き下を覗いて見る。すると、五メートル程下に地面が見えて、何やら下から熱気と鉄を叩く金属音が伝わってきた。

（うっわ、あつつ。下は更に熱いんだろな）



リフト、と言っていたが形状的には観覧車が近く、何個もある足場のみ手摺なしの木板が回って動くようで、それらしきロープや滑車等があった。

（こんな危ない装置にすら手摺がない……この地方には手摺の概念がないのか？　これから先に在るかもしれない危ない道を、嫌でも連想してしまうよ…）

リフトの下は五メートル程だと言ったが、ここから更に上にも上がる。つまり、頂上から下まで余裕で十メートルを越えているくせに、安全策がゼロのリフトになっている。

（まずは、下に降りてみるかな。頑張れば行けるだろ）

ビーは目の前にある木板の下に潜り込み、木板を平行に保ちながら動かす為にあるだろロープに手をかけ、下に降りて行った。

慣れた動きでロープを掴み、下を目指す。下に近づくに連れて金属音と熱気が強くなっていくが、気にせず素早く降りていく。

（着いた。熱い！　更にうるさい！）

着いた先には地獄のように熱く燃えたぎる炉と、その手前で金属を叩き続ける老人。

禿げ上がった頭は熱のせいか年のせいかと考えながらビーが老人に近付くと、鉄を叩くのを止めた老人が振り返った。

「なんじゃあ？　邪魔が入らないようにリフトを止めたと言うのに。

ようが無いならとっとと去れ！」

老人はこちらの言い分を少しも聞かずに姿勢を元に戻し、再び金槌を振り始めた。

（あゝ。これが噂の頑固じいさんってやつか）

ビーとしてはなんとなく来ただけなので、「ようがないなら去れ！」と言われたらその通りなのだし、下手にここにとどまってもまた怒鳴られるだけだと思い、この部屋の横に見付けた出入り口らしきものに足を向けた。

（良い景色だな～と言えなくもないが、それよりも危ないな、だな）

出入り口らしき物の先には少し広いベランダのような物が広がっており、相変わらず手摺のない先は断崖絶壁になっていた。

（行き止まりですな）

一応道がないか探してみたが、これ以上先に進むには崖を飛び降りるしかないので、素直に引き返した。

「お邪魔しました」

鍛冶屋の部屋に戻ったさいに、鍛冶屋に向けて頭を下げて別れの挨拶をしたが反応はなく、ため息一つついてからリフトのロープに手を掛けると、鍛冶屋が声を上げた。

「おい」

「？ 何ですか？」

片手でロープを握った姿勢のままビーは体をひねって振り返り、突然話し掛けてきた鍛冶屋を見つめて動きを止めた。

「お主はそうやってロープを使ってここに来たのか？」

「ええ…あゝはい。これの動かし方が分かりませんから」

いつの間にか手を止めていた鍛冶屋は金槌を置いて少し歩くと、部屋の壁にあった何かのハンドルの前で止まり、ビーを睨みつけた。

「まったく。何をやっておるんじゃ！ 速くリフトから離れんかい！」

「え？ あ、はい。すいません」

突然何故怒られたのか分からないが、取りあえず急いでリフトから離れると、鍛冶屋がハンドルを回した。

すると、動き始めたリフト。

「まったく…次からちゃんとリフトに乗って来るんじゃぞ！」

ハンドルを回した鍛冶屋は元の位置に戻って金槌を握り、再び鉄を叩きだした。

（これは助かるな。まあ、手摺がないリフトだが注意して乗れば大丈夫だろう）

ビーはリフトを動かしてくれた鍛冶屋に頭を深々と下げ、お礼の言葉を口にしたが、返ってきた返事はそっけなかった。

「ありがとうございます。次来る時は仕事を持って来ます」

「ふん。次来る時は出来るだけ色々な鉱石を持ってこい。暇なら武器を鍛えてやるわい」

鍛冶屋はこちらを見ずに金槌を振るい続けていた。

（さて、上がるか）

ビーは歩くより速いスピードで回転を始めたリフトに乗り、一番上を目指した。

（おおー速い速い速い。そして、怖い怖い怖い！　これ危ない危ない！）

初めはまっすぐ立っていたビーだったが、だんだんと怖くなって腰を落とし始め、最後の頂上でリフトがUの上下反対の動きをした時に落ちかけた時、とっさに四つん這いになったので落ちずにすんだ。

しかし、四つん這いになったせいで一番上にある降り場で降りられず、リフトに乗ったまま再び下に。

（あゝ！　ミスったゝ）

下に向かうリフト。しばらくすると鍛冶場に戻り、勝手にUターンするリフト。

一週回ったお陰で分かったのは、降りれる場所は四ヶ所。リフトが移動する順番に言くと、まず最初の入り口（？）。次に頂上で、入り口から反対側の崖上に降りられる。その下に見張り台か休憩所か、はたまた設計上勝手に出来た足場か解らないが、狭い足場。最後に鍛冶屋のいる最下層に行き、最初の入り口（？）に戻る。

そのまま黙って乗っていたビーは落ちないように気を付けて、頂上の崖上に降りた。

（着いた。お？ 下にあったハンドルと同じに見えるハンドルがあるな）

ハンドル。直径が1メートルくらいの大きさに丸い。どういう仕掛けか分からないのでそれを無視し、緩い上り坂になっている狭い道を先に進んだら、大きな入り口に着いた。

入り口は四、五メートル程の高さで天井が丸い形になっており、横幅も同じくらいの高さがあった。

薄暗い中を進むと、坑夫と思われる人達が左右に数人いたが、ビーの事には興味はないのか、槌を振るったり地面に広がった石を集めたりしていた。

（襲ってこないな）

坑夫の奇襲を警戒しながら隣を通り過ぎたが、坑夫達は一心不乱に仕事をしていた。  
だが。

「すいませ〜ん」

ビーが試しに話し掛けても反応が少しもないので、マトモではないのだろう。

（襲ってこないのなら無視で良いか）

通り過ぎた後に何回か振り返ったが、坑夫達はまるで“坑夫”をしている演技でもしているように、まったく同じ動きを繰り返していた。

（結構不気味だが、俺には分からないだけでこれが普通なのかも知れないしな…）

今まで出会った奴隷兵や兵士等は、こちらを見付けしだい問答無用で襲ってきたが、彼ら坑夫は問答無用で発掘しているようだ。おそらく昔の習慣か、最後に何をやっていたかの違いだろう。

坑夫を無視して先に進むと、複数の木箱や台車が道を塞いでいた。

（バリケードか？）

ビーは斧を振り下ろして木箱を壊し、それによって動かせるようになった台車を引っ張って道を開け、台車が動かないようにわざと横転させて壁に寄せた。

開けた道の先には、炉にでも入れて熱くしたように見える、赤くなった長い鉄の棒を持つ坑夫がこちらに背中を見せて三人立っていた。

（即席の武器にしか見えないな）

ビーが警戒をしながらも近付くと、その時踏んだ木の欠片が音を立て、音に反応したかのように坑夫達が振り返った。

（何故この音には反応する！？ さっき木箱壊した時の方が大きな

音したじゃん！）

ビーが心の中で叫んだ抗議の声は少しも意味がなく、振り返った坑夫達は鉄棒を片手で持ちあげながらかけよって来るので、台車が在った場所から二歩下がり、盾の準備をした。

走ってきた坑夫のうち、1人は台車を除けた事で出来た道を通ってビーに近付き、残りの二人は木箱に引っ掛かり、引っ掛かった二人は灼熱の鉄棒を木箱に振り下ろした。

振り下ろされた鉄棒の力で木箱は簡単に壊れ、砕け散った元木箱の木片に火が着いた。

（おおーい！？ 燃えたよ）

火が着いた木片を見て驚いて止まったビーに、隙間を通過て来た坑夫が鉄棒を振り下ろす。

（あっつつつ）

鉄棒は持ち上げた盾で防げたが、盾越しにかなりの熱が伝わってくる。

（んんこのままだと三対一になる）

ビーは盾を傾け体を引き、鉄棒を盾の表面を滑らして地面に落とす。体を引いて坑夫と距離をとったビーは、坑夫達に背中を向けて逃げ出した。

（またな！）

リフトの前まで逃げたら止まり、後ろを振り返ると、ゆっくり駆け足で追い掛けてくる坑夫達が見えた。

（まだ、追って来るか）

試しに追って来る坑夫の1人の足に矢を当ててみたが、足止め効果は一瞬だけで、すぐに足の痛みを感じさせない普通の動きで走り出した。

（まあ、無理か。足関節でも壊せば話は別かも知れないが、とりあえず逃げよう）

ぐるぐる回り続けているリフトは、足場である木板が大量にあるので、数秒に一回乗るチャンスがある。

その手摺なし木板にビーが乗って下に向かう中、坑夫達のいた辺りを見上げていると、空中に足を踏み出し、自由落下していく坑夫達がよく見えた。

「……………バカだ」

一人二人と順番に足を踏み出した坑夫達は、ビーの近くを通り過ぎて鍛冶屋まで落ちて行った。

下に視線を向けても坑夫達の姿は見えないが、死亡した証拠代わりにソウルが飛んできた。

「……………」

下の鍛冶屋に着いたら、動かなくなった坑夫達と、気にせず金槌



を振り下ろす鍛冶屋を眺めつつ、そのまま木板の上から動かずに上に戻って行くビー。

（落下死か。また、集団に襲われたら狙ってみるかな）

ビーは再び頂上に着いたらリフトから降り、所々に灯りのある坑道の中に入ったら、いまだに発掘を続けている坑夫達を無視して先に進んだ。

#### 47、坑夫達（後書き）

ダークソウーーーーール！

うん、ちょっと無駄に力入れてみました。発売日には買いませんが、確実に買う予定です。

しかし、なんて略そうかね？　ダーク？　ソウル？　分かりにくいね。英語の頭文字を採ったらDS……いやいや、どう見てもあの携帯ゲーム機の名前ですよ（笑）そもそもデモンズも頭文字を採ったらDSになっちゃいますし（笑）

ダークソウルはDS2かな？

#### 48、貴族(仮) (前書き)

まだ出てきてはいないが、坑夫と言えこれ！

―つるはし―

穴掘りが採掘に使うつるはし。

本来戦闘用ではないが、硬い嘴は刺突武器として使用できる。

ストーンファンング名産

種類―槌

攻撃属性―刺

物理攻撃力―80

魔法攻撃力―0

炎攻撃力―0

付加ボーナス

筋力E 技量D

魔力／ 信仰／

特殊効果―なし

カット率

物理 魔法

45.0／10.0

受け能力―30

必要能力

筋力13 技量12

魔力0 信仰0

耐久度――300

重量――3.0

あたり使っている人を見たことはないが、性能はなかなか良い。刺属性と言えば槍等の突く武器が普通だが、これは刺属性でありながら槌系であるために盾受けに強い。

月のつるはしは、なかなか強かったな。ネタで作ったんだけどな。アンバサ女用に。

……分らない人はいないと思いますが、一応つるはしの形について説明してみよかな。

まず鉄の角材を用意します。それで次に鉄の両端をとがらせ、下に少し曲げます。

簡単に言うと三日月状ですが、三日月程には丸くないです。あえて形をここに書くなら“（”つまり丸かっこです。

んで、その三日月状の鉄の真ん中に、木の棒を差し込んで持ち手にしたら完成です。

もしかしたら木の棒ではなくて鉄の棒かも知れません。

## 48、貴族（仮）

一心不乱に発掘を続ける坑夫達を無視して着いた先には、天井の高い広い空間。

（あれが熱源か）

広い空間。ここから左前には熱湯なんか目じゃない、溶鉱炉のよ  
うな高温の液体が溜まっていた。

右には1人が限界の、天井が低く幅が狭い通路があり、まっすぐ  
先には遠くに水車か何かに見える“何か”がある。

正面の道は広いので歩きやすいが、こちらが1人である以上は囲  
まれる心配をした方が良好だろう。

（さて、どっちに……）

まずは右の狭い通路を覗いてみると、天井が崩れたのか道が瓦礫  
で埋まっていた。

（ありゃ。右はアウトですな）

それなら、左が高温の何かが溜まっている以上は正面に行くしか  
ないのでそちらに足を進めると、突然右側の壁を伝って大量の水が  
流れてきてビーの足を濡らし、溶岩（？）を冷やした。

（おお！？　なんだこれ？）

溶岩（？）が冷えたのは良いが、いまだに水は右から左に流れ続

けて足下が滑りやすくなった。

更に、溶岩（？）が溜まっていた場所にどんどん水が溜まっているので、時間が経つと、せっかく見つけた向こう岸に泳がないと行けなくなりそうだった。

（あゝ左に行くか）

左側には下り階段があり、十段で一番下に着いた。

今は足首までしかない水だが、いまだに流れてくる水の勢いが緩まないで、どんどん水かさが増え続けていた。

（とつとと渡ろう）

さいわい、向こう岸までの距離はたいした事がなかったのですぐにたどり着き、階段を登って水から上がった。

階段は左に向かって登り、Uターンをして右に登り、のUターンを四回繰り返したら一番上に着いた。

（ん？）

一番上に着いた時に向こう岸から視線を感じたビーは止まり、向こう岸を端から端まで見てみた。

向こう岸には、いまだに足下に水が流れ続けているさつき居た場所と、その水が流れてきている壁の上には広場が広がっているのが見えた。

その壁の上の広場も水浸しになっており、多数の坑夫達が浮き沈みしていた。

（うっわ。何があったんだろな？）

その坑夫達がいる場所には、大量の鉱石かクズ石か判らないものが多数あり、更に広場の壁の上にも広場が広がっていたが、特に誰も見当たらなかった。

（ん〜？ 気のせいかな？）

一番上の広場には発掘してきた物なのか、天井が崩れてきた物なのか判らない物が小山をいくつも作っていたが、膝までしかないその小山に隠れる事は出来ないだろうし、レールも無いのにあるトロツコには鉱石が溢れる程に積んであるので普通なら裏に隠れれそうだが、こちらの方が少し上なので、裏に誰もいないのが見える。

以上の事から、人が隠れる場所は無いように思える。

（今視線は……感じないな。まあ、いいか）

しばらく向こう岸を観察していたビーだったが、居るかも分からない人探しをやめて先に進み始めた。

ビーが先に進むと道の両側に色々な物がところ狭しと置いてある道があつて、そのままの道の奥、正面に狭い下り通路があり、中に入って先に進むとすぐに次の部屋に着いた。

（タル……だな）

次の部屋にはまるで子どもが積んだかのように適当に、大量に赤い横線の入ったタルが積まれていた。

（誰だよ。こんな今にも崩れそうな積みかたをしたバカは）

ビーが目の中のタル壁を横に避けると、部屋の反対側の出入口には丸々と太り、成金か貴族のようにお金を持っていないと着れそうにない、金のかかつていそうな服を着た人がいた。

（……武器は、長物か。このタルが大量にある部屋で振り回される心配はないな）

ビーがタルの隙間を通して貴族（仮）に近付いていると、貴族（仮）が武器の持っていない手の平をビーに向けた。

（？ 手の形だけを見ると「止まれ！」とかか？）

ビーが気にせず足を進めていると、突然貴族（仮）の伸ばした手の平から、テニスボールに油等を染み込ませて火をつけたかのような火の玉が飛び出し、ビーにまっすぐ向かって来た。

（おお！？）

ビーは咄嗟にふせてタルを壁にし、斧を手に持ち火の玉がタルに当たるのを待った。

ビーは火の玉がタルを壊した瞬間に貴族（仮）に向かって走るつもりだったが、火の玉がタルに当たった瞬間に予想外な事が起こった。

別に火の玉がタルを壊す力すらなかったのではなく、その予想外な事とは、火の玉がタルを壊した時にタルに入っていた火薬に引火し、連鎖爆発を起こして部屋の半分以上を火の海にした事だった。



(?!?)

タルの裏に居たビーはもちろん火の海に飲み込まれ、状況を把握する暇すら与えられずに力尽きた。

(何が：起こった?)

ビーが次に目を開けた時には目の前に要石があり、少しうわの空のまま階段を登って夕焼けを見上げた。

(あゝ久しぶりに死んだな)

足で地面を叩いて無音なのを実感しつつ、リフトに乗って上に戻った。

上に戻って坑道に入ると、変わらぬ姿の坑夫が数人左右に別れて発掘しており、ためしに近付いても反応がなく、近くの壁を叩いてみても音がしなかったからか、無反応だった。

(うんうん。このまま黙っていてくれ)

無反応な坑夫達を置いておき先に進むと、先程空けた道が塞がっておらず、更に向こう側に居た坑夫達が1人も居なかった。

（あれ？ 珍しいな。復活しないとは）

もしかしたら横に居るじゃないかと思い、左右をしつかり確認しながら歩いていたが、何処にも誰も居なかった。

あと、上から流れてくる水の勢いも変わっていなかったが、水深は30センチ程しかなく、思ったよりも水かさは増えていなかった。

（どこかに横穴か何かがあったのかな？）

水に入って周りの壁を見渡しながら向こう岸まで歩いたが、それらしい物は見つからず、普通に渡りきった。

（まあ、いいか）

水から上がったビーは一度振り返ったがすぐに前を向き、階段を素早くかけ上がった。

（ん？）

一番上までかけ上がったビーはまた視線を感じたので立ち止まり、再び向こう岸を見渡した。

（……………）

下から、水が小川のように流れている場所。変化なし。

次の段には水浸しで坑夫の死体（？）が多数。変化なし。

最後の段にはトロツコ等色々多数。変化なし。

すべての段に人どころか動くものは何も居なかった。

そして、ビーは多少横に動いたりひざを曲げて姿勢を下げたりして視線を変えたが、何もなかった。

（また……だが、何もないな）

今は視線を感じないのだが、さっきは確実に何があったと思ったビーは階段を下り、一番下からかけ登り直してみた。

無駄に階段を登り直したビーは一言。

「意味なかったか」

今度は視線を感じなかったので、諦めて先に進んだ。

階段先にある狭い道に入って先をうかがうと、さっき死んだ原因である大量の爆発タルが復活しておらず、太った腹を叩く貴族（？）がこちらに気付き、片手をビーに向けてまっすぐ伸ばした。

（む？）

それに気付いたビーは後ろに下がって横に動き、射線から外れるようにしたら拳大の火の玉はアッサリ外れ、着弾地点に小規模な爆発と炎を生み出した。

（とりあえず遅いし、単体の炎は思ったよりも強くないな……直撃したらヤバいだろうが）

ビーは火の玉を冷静に観察し、広い場所か距離が離れていれば簡単に避けれる事が分かったので、爆発タルが無くなって広くなった貴族（仮）がいる部屋に走りこんだ。

部屋は仮眠室だったのか、部屋の両側奥側には二段ベッドが置いてあり、何故か狭い部屋を更に狭く感じさせるように柱が内側に四本。

そして、出入口は今ビーが入ってきた場所と、悪い意味で体格の良い貴族が背後に塞ぐ形にある出入口の二つがあった。

（頑張れば無視は簡単だが、背後から火の玉が確実に追ってくるだろうな）

この部屋を抜けた先の道が分かっていたら簡単に無視を出来そうだが、そもそも向こうの出入口の先が行き止まりの可能性も有るので、さっき燃やしてくれた貴族を倒して先に進む事にした。

どうするか決めたビーは念のために盾を構え、直接貴族に向かわず左右に移動しながら近付いていると、貴族が手を上げた。

（む……手はまっすぐ俺を向いているが、動きを読む気なし、か）

手に向けられたので接近するのは止めて、横に動いて火の玉が飛んで来るのに備えた。

そして、ビーが横に動いて火の玉の射線から外れるようにしているのに、貴族はバカ正直にビーをまっすぐ狙っていたので、貴族の手から放たれた火の玉はビーの横を通り過ぎ、後ろの壁に当たって爆発した。

（魔術は使えるくせにこいつもバカだったか）

火の玉が当たらなかったビーは火の玉が横を通り過ぎた時に横移動をやめ、貴族に向かってまっすぐ走った。

（落ちろ！）

貴族に走って近付いたビーは、火の玉を出したら下げた貴族の腕を切り落とすつもりで胴体ごと狙い、両手で持った斧を横向きに振るった。

しかし、斧が腕に当たった貴族だったが、腕からは血を出すだけにとどまり、反対の手に持っていた斧槍を片手で持ち上げた。

（っち！ 少しは痛がれよな）

貴族が武器を上げたのを見たビーは、斧を振りきった姿勢のまま肩から貴族に体当たりをし、振り下ろされる斧槍の軌道から逃げた。

（よし！）

ビーに当たらなかった斧槍は石床を叩いてカン高い音をたて、ビーは貴族から体を放しながら体を回し、遠心力を込めた斧を貴族の腹に叩き込んだ。

のだが、貴族は腹に食い込んだ斧をもものともせずに斧槍を持ち上げ、横に払ってビーを吹き飛ばした。

その時両手で斧を持っていたビーは盾で受ける事が出来なかったが、代わりに斧で無理矢理受けたので、斧槍の刃は直接受けずなんだ。

(つつゝ……両手しびれた)

しかし、貴族の斧槍は確かに体に当たらなかったが、斧槍に押された自分の斧が少し体を傷つけ、距離の空いたビーに向かって貴族が手を伸ばした。

(あ、ヤバ。手が動かん)

貴族の手を見たビーは、すぐに斧から左手を放して盾を出そうとしたが、ビーの意思に反して左手は動かず、斧を強く握ったままだった。

そして、左手が動かない事に焦ったビーはつい視線を両手に落としてしまい、両手を見て冷静になったビーが焦って顔を上げた時には、火の玉が目と鼻の先まで飛んで来ていた。

「—————!!」

飛んで来た火の玉はビーの顔面に当たり、その時上げたビーの声は炎に包まれたせいで少しも周りに広がらなかった。

(!?) やばいやばいやバイ! 熱い! 見えない! 息苦しい)

炎に包まれた事によるとっさの反応か、斧を持ったままの両手が顔まで上がるが、いまだ自由に動かない両手は、消火には全然役に立っていないかった。

(まずは速く火を消さないと! まてまてまずは少しでいいから移動すべきだ、追撃が来るぞ! それこそまて、地面に転がってでもして速く火を消さないとヤバイ! やばいやばいやバイ! まず)

何からだ!？　とにかく逃げないと!？)

ビーが混乱しながら両手は火を消すために必死に動き、足は中途半端な命令のせいではほとんどその場から動かず、上半身は炎のせいで派手に動き回る。

それを見ていた貴族は太った腹を揺らしながらビーに近付き、両手で持った斧槍をまっすぐビーの頭に振り下ろした。

(!？……………あ)

ビーはそのまま地面に叩き潰されて動かなくなった。

#### 48、貴族(仮) (後書き)

ダークソウルは色々面倒だね。強制復活が無いからお助け、侵入がやりにくい。

まだクリアしていないが、おそらく最後と思われる所にたどり着いたので鉱石集め中。

黒騎士をパリイパリイパリイ！ 失敗！「ぐふあ！」



#### 49、白い糸と…（前書き）

ソウル文字Ⅱメッセージについて

地面に書いてある多数のメッセージには、初めから書いてある物と、自分が書いた物やオンライン上の誰かが書いた物がある。

初めから書いてある物については嘘のないヒントで、オンライン上の誰かが書いた物には「この先何々がある」といったアイテム。「こうした方が良いよ」と言った戦略。「心が折れそうだ」といったその時の気持ち。

などと色々あるが、嘘の場合もあるので注意が必要だ。しかし、騙されるのも後からすれば良い思い出になるはず。

例）

崖下に向かって、

一歩前に出てみよう

一歩前に出てみる↓近道または落下死。

上のメッセージを見て私が書いた文字。

この先に進むと……

近道だろうが落下死決定だろうが、嘘は言っていないw

#### 49、白い糸と…

あれから貴族に何回も殺られたが、代わりに火の玉の特徴が分かった。

それを確かだと確かめる為に、貴族にはわざと近付かずに火の玉を何度も避け続けてみた。

（うん。やっぱり火の玉が出るまでに、少しだが溜めがあるな）

貴族の火の玉を出すタイミングはいつも一緒に、

1. 腕を上げる
2. 狙いをつける（溜め）
3. 手のひらから火の玉が飛び出す。

1については仕方ない気がするが、2はただの隙だ。1と2を同時にすれば良いのに、必ず2の溜めがある。

似たような例を考えると、やはり自分は狩人なのか弓矢が出てくる。

1. 矢をつがえる。
2. 狙いをつける。
3. 撃つ。

凄くそっくりだが、慣れた今は1と2には同時にやっている。

もちろん相手に見つかっていない時とかならじっくり狙うが、敵が目の前に居る場面なら、牽制の意味でもとりあえず撃つ。

なのに、目の前の貴族の撃つ火の玉の当たらない事当たらない事、  
こういう時は相手がバカなのに感謝して、貴族が腕を上げたのに合  
わせてまっすぐ貴族に向かった。

（さくで、反撃させてもらいますか）

ビーは貴族が撃つ火の玉を転がって避けながら貴族に近付き、縦  
回転の力を加えた斧を貴族にぶつけ、その反作用を使って勢い良く  
立ち上がった。

その時、斧を腹に受けたと言うのに微動だにしなかった貴族は、  
この至近距離で再び片手をビーに向けた。

（むむ。いち、にの、さん！）

ビーは「いち、にの」で下半身を左に、上半身を右に動かして体  
を斜めにし、「さん！」と同時に上半身を下半身の上に合わせるよ  
うに動かすと、ちょうどビーの上半身があった場所を火の玉が通り  
すぎる。

普通引っ掛かるとは思えないフェイントで火の玉を避けたビーは  
貴族の背後に回り、今度は背中に斧をぶち当てる。

（うん。火の玉は楽勝。あと気を付けるのは斧槍の一撃だな）

背後からの一撃で流石によるめいた貴族を蹴り飛ばし、転けまい  
と頑張る貴族の肩に、斧槍を持っている方の肩に、斧槍を使えなく  
する目的で斧を振り下ろした。

しかし、貴族はそれに気付いていないかのように振り返り、斧槍

を持ち上げ、まっすぐビー目掛けて振り下ろした。

（やっぱりダメか）

貴族の片手が使えなくなったら良いな、とは思ってはいたが、始めからダメなつもりで動いていたので、貴族の斧槍は冷静に盾で受け止め、少し力を入れて押し返した所で貴族も力を入れてきたので、それに合わせて盾を引きながら斜めにして受け流した。

（うんうん。盾さえ使えれば斧槍をさばくのは簡単だな）

石床を叩いた斧槍を無視したビーは火の玉をいつも出してくる腕に斬りかかり、一步離れて貴族をよく観察する。

冷静になったビーは斧槍は盾で受け、たまにくる火の玉は貴族の横に回り込むような動きで回避しながら、何度も斬りつけていると、ほどなくして貴族は動かなくなった。

「ふう〜ふう〜……」

（……攻撃は食らわなくなったが、思ったよりも息が上がってるな）

貴族と戦っている時はそれほど疲れを感じていなかったが、自分で思っていたよりも緊張していたのか、戦闘が終了した今、疲れが一気にきいていた。

（大丈夫、大丈夫だ。次はもっと気楽にいける！）

ビーは目を閉じて先程の貴族との戦いを思い出し、自分の動きの悪い所や良い所を洗いだし、しっかりと覚え直した。

目を開けたビーが貴族の背後にあった出入りの先に進んでみると、

狭いが、手摺のある木製の道が続いていた。

「な!？」

(て・す・り付き!?!?!?!手摺を見ただけで感動している自分にびっくりだな)

念のために手摺の強度を調べてみたがしっかりしており、これならよほどの事がない限りは落ちたりする事にはならないだろう。

手摺付きの道に感心したビーは、右側の手摺を掴みながら歩き、左側にある天然の壁を見て首をかしげた。

(糸……いや、まゆ?)

壁には白い糸が壁に張り付いており、それは虫が変態に使うまゆか、クモが獲物をとらえた時に使う糸に見えた。

白い糸の範囲が狭ければビーもここまで気にしなかったが、壁のほとんどが白く塗り潰されているので、真下だけ見ながら歩かない限りは“白”が視界に入るようになっていた。

(これが、ただのクモの群生地とかなら良いんだがな……)

心配をしながらもビーが丈夫な木の道を進んでいると、前方に嫌なモノが目映った。

「こんなの見たら、嫌な予感しかないよ」

それを見たビーは片手を額に当ててため息をつき、それを避けるように足を踏み出し先に進んだ。

ビーがため息をついて避けた“モノ”とは、白い糸が体に巻き付き、壁に張り付けられていた坑夫だった。

しかも、その辺りの壁は白い糸によって完全に見えなくなっており、糸は地面にも広がっていた。

さいわいな事に地面に広がる白い糸には粘着力がないのか、踏んでも多少の弾力があるだけで、足を捕られる事はなかった。

（糸、糸…クモ、芋虫……他に糸を使う生き物っていたかな？）

色々悩みながら歩いても木道には誰も居なかったので着々と先に進み、壁にそって作られた道は多少の蛇行になってはいたが、一本道だったので特に何もないまま歩いていれた。

（しかし、誰も居ないな）

いつの間にか終わった手摺付きの道から降りると、荒れてはいるが広い場所に着いた。

（ん……誰も居ない）

広い場所に着いたビーは周りを見渡したが誰もおらず、周りの地面は砂利道のように見えたが、砂の下は木板になっているようで、奥のほうでは木板がしっかり見えていた。

（この辺りは暗いな）

手摺付きの道には定期的に灯りがあったが、その道が途切れたこの辺りから奥には灯りがほとんどなくなっていた。

周りを見ながらゆっくり奥に向かって歩いていったビーは、木板が見えている所まで着いた時、何かに気が付いたので上げていた足を止め、その何かをじっくりと見ながら足を下ろした。

(穴?)

木板が見えている場所の手前には、底の見えない拳大ほどの大きさの穴が存在し、横に広がる穴の終わりを探してみると、穴が四角の形をしているのが分かった。

そして、そのさい見付けた木板の両側にはチェーンが上に伸びており、右側のチェーンと木板の接続部分には丸いハンドルが付いていた。

(……………)

上を向くビー。

(ん……………)

木板を見るビー。

(…………お、これを置いてみるか)

後ろを見て見付けた大きめの石を拾い、

「えい！」

大きめの石を木板の上に投げ乗せた。

ドン！ と大きな音を響かせた石は着地後に少し転がり、その後何も起こらずに静かな時間が訪れた。

「よし」

（落とし穴ではないようだな）

実は落とし穴を警戒していたビーは、大きめの石を投げ乗せた事によって安全を確認し、木板に乗ってハンドルを回して……

「あれ？」

（あれ？ 動かないぞ？）

回らなかった。

ハンドルを時計回りに回そうと力を入れたが微動だにせず、更に力を入れたが動く気配のないハンドル。

「っふ！」

ハンドルは内側の中心から五本の線が外側に走って外周の輪に繋がっていたので、その線の1つに本気で力を込めたが、それでも動かないハンドル。

（く、ならば奥の手）

「とう！」

ビーはその場で飛んでハンドルの線に片足で着地し、着地の衝撃と全体重をかけたが、反応のないハンドル。

「むう……」



流石にハンドルに乗ったままなのは危ないのですぐに降りる。

（ここまでやって反応が無いって事は、回り止めかブレーキでもあるのか？）

ビーはハンドルの周りを回ってブレーキを探したがそれらしいのは見付からず、ならばとチェーンに回り止めでもあるのかと捜したが、動きを邪魔しそうなモノは見付からなかった。

（……うゝゝん）

次にビーが探りを入れたのが周りの穴で、試しに穴に棒を挿し込みながら一周回ったが何もなかった。

（………分からん）

このハンドルの仕組みがサッパリ分からなかったもので、ついハンドルに八つ当たりで1蹴り入れた時、ふと思い付いた。

（もしかして？）

ビーがハンドルを反時計回りに力を入れると、アッサリ動き出すハンドルとそれに連動して足下の木板が下がった。

「アホか俺は」

床板は手摺のない昇降機だったようで、ハンドルを回せば回すだけ動いた。

（うっわ、これ大変だな）

回す回す回す回す。ビーがひたすらハンドルを回すと、それに合わせて床板が下に降りて行く。

もちろん、ビーの手が止まると床板も止まるので、どこかに着くまで回し続けなければいけないビー。

（手動の昇降機ってどうなんだ？）

危なかったが、自動で楽だった場所を懐かしみつつ、ぐるぐるぐるぐる回して回して――……。

やっと着いた場所はこの昇降機の最下だったようで、反時計回りにはハンドルが動かなくなった。

「着いた……」

（やっつと着いたか、疲れた……）

着いた場所の周囲にはいくつも灯りが有ったので結構明るく、何故か降りた場所にも昇降機に付いていたハンドルにそっくりな物が1つ。

ここから良く見える近くに巨大な霧壁。

二人が並ぶと狭い、先の見えない道。

残りは壁と、壊れているかもしれない発掘道具達とレール。

発掘道具の内容は、ボロいピッケルやひっくり返っているトロツコ。レールは二列あって、二つとも平行に並んで霧壁の中に続いて

いた。

（まずは……ハンドルかな？）

ビーは昇降機の上ではなく、元々下にあったハンドルを時計回りに回すと、さっきまで乗っていた昇降機が少し上がった。

（ん？　と言う事は……）

回したハンドルを止めて反時計回りに回すと、昇降機の床板が降りてきてハンドルが動かなくなった。

（ほうほう。便利……なのかな？）

便利と思ったが、その後“？”がついたのは、乗っている人と意志疎通がちゃんと出来ていなかったら、大事故になるのでは？　と思っただからだ。

例えば、上で積み込みか積み降ろし作業中に昇降機が突然下がったら、転げる程度ですむ保証が少しもない。

ビーは、相変わらず安全設計の心がない場所だな～と思いながら昇降機から離れ、霧壁は後にして狭い道に入ってみた。

（狭い……が、明るい）

道は多少蛇行してはいるもののほぼまっすぐになっており、定期的に灯りが天井近くの壁に付いていたので、さっきまでいた昇降機があった場所よりはるかに明るかった。

そして、百メートルも行かない内に行き止まりまで辿り着き、行き止まりには何故か綺麗な緑色の石を持ったままの死体があった。

（宝石？）

石の形はとても綺麗とは言えない形ではあったが、光りを反射して緑色に光る石は、ビーの目には宝石に見えた。

（まあ、もらっとこ）

素早く緑色の鉱石を拾って中に仕舞い、他にも何かないか探すために死体を動かしたが、見つかったのは柄が無くなり、刃だけになったピッケルだけだった。

（これはいらな……一応もらっとこ）

最初は捨てようとしたピッケルの刃だったが、持つ部分こそ無くなってはいるものの、その刃の強度はしっかりしていたので、拾って行く事にして中に仕舞った。

貰える物を貰ったら体を反転し、来た道に戻って昇降機広場に着いたら、霧壁前まで足を進めた。

（さて、鬼が出るか蛇が出るか……さっきはムカデが出たしな）

自分の思った内容で少し顔を緩めたビーは霧壁に手を伸ばし、一息付いて顔を引き締めてから霧壁を越えた。

霧壁の向こう側は円を半分に切ったかのような丸い天井になっており、壁は白い糸で覆われ、その白い糸の塊がいくつも壁に引っ付

いていた。

地面には平行に走る二本のレール。そのレールの先には、巨大な体に細長い足を六本生やしたクモのようなモノが広い道を完全に塞いでいた。

（クモか？）

ビーは盾を上げて身構えたら、巨大クモを見ながら足を進めた。

歩きながら近付いていたら巨大クモが体を持ち上げ、尻をビーに向けた。

（ん？ 糸かな？）

巨大クモが体を持ち上げたのを見たビーは、足を止めて巨大クモの動きを待った。

巨大クモは尻をビーに向けた瞬間に糸を噴射し、遠いビーの盾に直撃した糸は上下左右に広がって壁や地面。更には天井に当たってくっついた。

（おお！？ これは！）

盾を中心に広がったクモの糸は壁等にくっつき、盾を持つ左手に力を入れても少しづつしか動かせなかった。

盾が糸に捕らわれたビーはとっさに斧を振り上げたが、斧まで糸に捕られる可能性に思い当たり、斧を下ろして盾を引っ張った。

（うぬぬぬ！）

盾を引っ張ると少しづつ糸が壁から剥がれていき、更に力を入れていると突然糸が全部剥がれたので、ビーは受け身も取れずに転んでしまった。

（いて！ よし、取れた……え？）

盾が自由になったビーが安心して顔を上げると、眼前に巨大な火の玉が迫っていた。

「ええ？」

（何これ？ どこから……）

無意識のうちに上がった盾が巨大な火の玉の直撃を防いだが、盾の表面で発生した爆発がビーを吹き飛ばし、そのさい一緒に発生した爆炎が体を焼いた。

（！！！？）

ゴロゴロと転がり、地面にうつ伏せになったビーが体を起こす前に、更に追加の火の玉が迫っていた。

「むり」

直径1メートルはある火の玉はビーに直撃し、転けていたビーの体を更に吹き飛ばして消し飛ばした。

#### 49、白い糸と…（後書き）

はいはい。お久しぶりです。この小説、ジャンル恋愛を読んで心折られたスパミリオンです。

うまい人の書くキャラクターへの精神的ダメージは恐ろしいです。1週間くらいイライラが消えませんでしたよ…。

ええ、ええ。描写がうまいのです。その場面の光景が頭にはつきり映りましたからね。

細かく書くとR18なんです、細かく書いていないのでR15以下なんでしょうが…っふ、ム・リ。グロとかと違ってそっちの耐性はまったくなかったようです。

これからは連載中の恋愛物は読まない事にしましょう。

おまけ

その小説の次話で主人公が復活したので、私も復活出来ました。

## PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能<sup>たんのう</sup>してください。

---

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。  
<http://ncode.syosetu.com/n9386k/>

---

Demon's Souls～心折れるまで～

2011年11月23日09時48分発行