
トリップ・アプリ

瑞

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】

トリップ・アプリ

【Nコード】

N1039T

【作者名】

瑞

【あらすじ】

携帯電話で異世界トリップ？

ついうっかり変なアプリに手を出したばかりに変な世界に行っちゃいました。冒険？たぶん、冒険だと思います。

主人公最強ですが、最強なのは携帯電話だったり・・・。

それにやっぱり元凶も携帯電話です。

だんだんと携帯の化けの皮（？）が剥がれてきました。

あまり残酷な表現は無いと思いますが、念のため描写ありにしときます。

(チュートリアル、紫のゆりかご、青の大地終了。極彩色の宴スタート)

プロローグ（前書き）

見切り発車。一応話の筋は決まっているので、時間が許す限りは完結させます。

ブログ

新しい携帯を買った。

前の機種との使い勝手の比較と、いままで使っていた機能を再開させるために色々やっている、そのアプリに気付いた。

『トリップ・アプリ』

新しいRPGかと説明を読む。

「新しい世界を冒険しませんか？」
それが出会だった。

説明には世界観も書いてあり、通常のゲームと同じく剣と魔法の国のようだ。

あまり変わったことはなく、フリーマークがついているので基本は無料らしい。

金額は大事だね。

さて、じゃあホームページ見に行ってみますか。

プロローグ（後書き）

後で見直します・・・。（反省）

1．アプリをDLしますか

外部へ移動します、の良く見る表示が出て、RPGの割には簡素なDL用のページに移動した。

なんか細かい文字で注意書きがあつたがとりあえず無視。
問題があれば削除すればいいや。

DLをクリックすると、一瞬チカツと画面が光った。

あれ？こんなことあつたつけ？機種変更したから、新しい機能のひとつなのか？

問題なくDL終了。

おお、ちゃんとアプリのページにアイコンが表示されている。

・・・ちよつと趣味悪い。扉を模したとわかるけど、色が赤。いや、色はいいけど。

なんとも微妙な感じになりながら懐かしのファミコンの主人公レベルのアプリのアイコンにちよつと脱力する。

さて設定しますか。

2・キャラクターメイクしてください

ふむふむ。次はキャラ作成つと。

使い始めて思ったけど、これ軽いわ。サクサク動く。

でもRPGやったことないけど、こんなに細かく設定するものなの？

種族、属性、祝福

名前、年齢、性別、教育

職業、副職業、追加効果

基本パラメータ、追加ボーナス

なんか普通のRPGで見かけない設定もあるような？

追加のパラメータボーナスにはランダムらしく燃えました。

パラに追加できるけど+0〜+18らしい。ほとんどは+3前後しか出ない。

何回再設定を押したことが。

しかし、パラメータ項目がシンプル4項目しかないや。

STR、INT、SPD、LUK

初期パラメータで24を割り振って作るっぽいけど、初期の最大は各項目15だね。

15以上には+が動かないし、赤くなるし。

よし、決めた。

名前はクラウン。男、14歳。教育は「大」（大中小と並んでいたんだもん。おつきい方がいいかなと）

面倒だから種族は人間、属性は風（水と並んで回復も攻撃も balan

スいらしい）、祝福も風。（よくわかんないけど副の属性みたいな感じ？属性と同じ項目が並んでたし）

職業は戦士、副職業は僧侶（戦士、魔術師、僧侶、盗賊の4択って…ド。クエ？）

追加効果はLUK（パラメータの4択だったので）

そんでパラメータ。ボーナス+18出るまで頑張りました。

戦士なのでSTR15、INT6、SPD15、LUK6で設定。

さてロゲインっと。

2・キャラクターメイクしてください（後書き）

ダラダラしててごめんなさい。

そのうち話の筋は変えませんが全面的に文章直します。

3・本当にログインしますか

おなじみの最終確認画面が出た。

『本当にログインしますか』

あれ？サーバーの選択はないの？これはオンラインのゲームじゃないんだ？

ド。クエーとかみたいに一人用のゲームなの？

まあ、いつか。

つまんなかったらやめればいいんだし。

しかし、セーブなどはチュートリアルでって書いてあったけど、実践派？

クエストで覚えようってタイプなのか。

携帯の画面には2等身のドット画のキャラがくるくる回転している。なんか懐かしい感じでちょっとほえましくなった。

作成したばかりのキャラを選択し、ログインしますかの問いにyesボタンを押した。

その途端、ありえない光量が画面から放たれ、一瞬周りが見えなくなった。

3 ・本当にログインしますか（後書き）

やっと本題に入れる？その前に一回見直した方がいいかな。

4・戦闘はランダムエンカウントです

目がくらんで、一瞬周りが見えなくなった。

だが、次に気付いた。

匂いが、気配が、すべてが一瞬で切り替わった。

部屋に中にいたはずなのに、座っていた椅子も、隣にあったPCも机もベッドもすべてなくなっていた。

手に持っているのは携帯のみ。

着ているものも普通のスウェットの下下にスリッパ。

いる場所は・・・。

「森の中!!?」

周囲を見回すと樹齢何十年といわれても信じるだろう、大きな木々。木漏れ日は入るが薄暗い森の奥深くと予想できる場所だった。

「落ち着こう・・・」

さっきまで携帯でRPGの設定をしていたんだ。それなのになんで…。

「携帯!」

手に持っていたても、存在を忘れていた物の画面を見る。
そこには

『ログインに成功しました』
と表示がある。OKボタンを押して先送りをする。

『現在地：最初の森』
の表示とともにMAPが表示されている。
パニック状態のまま色々調べる。

ステータス画面は設定したまま。アイテム画面は何もなし。
装備画面では『普通の服、普通のサンダル、初期武器』
初期武器は灰色になっている。

リアルにorzのポーズをとった。

しばらく放心状態だったが、どうもやっぱりこれが原因だろうとあたりをつける。

残っていたスキルとクエストの各ページも見てみた。

スキル『学習、気配探知、携帯』

クエスト『チュートリアル 0/10：パッシブスキルを理解しよう』
『う』

なんかもうもう一度orzになりそうになり、踏みとどまる。
クエストが気になり、クリックして内容を確認する。

『チュートリアル 0/10：パッシブスキルを理解しよう：パッシブスキルは基本的にON/OFF可能です。手に入れたらONにしましょう。スキル項目をクリックしてONにしてください』

これを見て、スキル画面をもう一度あける。

スキル画面のページは赤と青で色分けされており左右に分かれて表

示されるようだが、赤の欄には何もなかった。

青の欄の3つがパッシブスキルのようだ。

それぞれクリックするとON/OFFがきりかえられる。

3つともONにすると、ふわっと何かに包まれた気がし、次いでスツと頭の芯が冷えるような、引つ張られるような感覚が森の奥から感じられた。

いやな気配が森の奥から近づいてくる。たぶんこれが気配探知の効果なんだろう。

物の燃えるような臭いがする。

お客さんがおいでなさったようだ。

5・敵と遭遇しました。コマンド？

森の中から炎をまとったねずみが現れる。

燃える火の匂いにどぶの匂いが混じった臭い。

どちらかというと思臭だろう。

やばいと思い身構えるが、その瞬間周りの音や動きがピタリと止まる。

空中に光で『コマンド？』と出ている。

あれだ、ゲームでポーズボタンを押した状態。一時停止

何度目かわからないorz状態になりながら元凶（推定）の携帯をみる。

『チュートリアル 1/10：戦闘を理解しよう；Lvアップの基
本は戦闘で得られる経験値が主です。戦闘方法を理解しましょう。
コントローラーで初期武器を選び、装備して、攻撃対象を選択して
ください。』

ご丁寧に画面に4個の武器アイコンが点滅しています。

長剣、短剣、杖、弓

装備に初期武器があるのに持ってないと思ったらこれなのか。

なんか4択が多いな、このゲーム。

もうなんかリアルなんだかゲームなんだかわからないが、ゲームと
思い込むことにした。

長剣を選択し、現れたネズミのうち一匹にカーソルを合わせ（すこ
いよ、携帯でターゲットカーソル動かすと←がちゃんとネズミの上

を移動するよ）、OKボタンを押した。

6・携帯は保護アイテムです

攻撃対象を選択し、OKボタンを押すとポーズ状態が解除になった。選択したネズミに対し、光のエフェクトが発生。倒れて動かなくなった。

次はネズミのターン。

ひゅつと体当たりをしてくる、結構早くよけきれない。手にあたり、携帯を取り落とした。

まずい、と思った瞬間、携帯はチカッと光り手の中に戻った。しばしボー然とすると、また空中に文字が・・・。

『携帯は保護アイテムです。手の届かない範囲、もしくは戦闘中に手から離れると自動的に元の場所に戻ります。』

何度目かわからないがorzしそうになった。

7・携帯の結界は自動制御です

今回のバトルのネズミは全部で3匹だった。

一匹は武器で倒したが、ネズミは素早い。

よく逃げたり、援軍来たりしないなーと思っていたら…。

パシッと乾いた音がして残ったのネズミのうち一匹が少し先の何もない空間ではじかれ、転がった。

よく見ると、そっちの方に何匹かのネズミが張り付いている。

ちょうどガラス越しにいるような…。

はっとして手元の携帯を見ると

『戦闘中の結界は自動制御中です。炎鼠は逃走を失敗しました』

戦闘中のポーズ状態のまま、しばし遠い目をしてしまった。

あ、うん。そうだね。普通のRPGでも援軍呼ぶモンスターと分裂する以外では増えたりしないよね。

主人公やモンスターが逃げるのも判定が入っているよね。

そっか、結界か。

なんか、戦いやすいけど、いいのかなあ。

8 ・携帯は装備には入りません（前書き）

直すのあきらめました。 完結してから一気に直します。

8・携帯は装備には入りません

そんなこんなで、ネズミ3匹倒すのに結構時間がかかった。確認すればするほど、携帯って万能状態。

うん、さすがゲームだ…。

でも、装備欄見てもアイテム欄を見ても携帯はない。

しばし悩む。

システム画面からヘルプを呼び出し、よくある質問を確認。

『Q：携帯を持っているのに、装備に入っていないません』

『A：携帯はコントローラーです。装備やアイテム欄には追加されません』

何回目だろう、切なくなった。よくある質問なんだ。こういったことってよくあるんだ…。

ネズミを倒すと結界は解除されたらしく、音が戻ってきた。

そして次のネズミがすっ飛んでくるのを視界の端に確認、身構えるとまたポーズ状態に突入した。

が

『戦闘が終了しました。経験値15を獲得。』

の表示が出た。そしてよくあるファンファーレが鳴った。

『レベルアップ。レベルが2になりました。』

9・レベルアップしました、ポイントを振ってください

『レベルアップ。レベルが2になりました。』

空中に文字が浮かぶ。

『HPおよび、SPの最大量が増加しました。増加量はレベルアップの度ランダムで変化します』

『ポイントを各項目に振ってください。なお、スキルを獲得するにもポイントが必要です。必要に応じてスキルにも割り振ってください』

うん、このゲームってHP、SPのバーは見えるけど、数字は書いてない。

普通のHPとMPなのかな？

ポイントはステータスで見ると3ポイントある。どこに振ればいいんだろう。

STRの横の+を押そうとすると、自動でチュートリアルが開いた。

『チュートリアル 2/10：ポイントを理解しよう；Lvアップ後はポイントを振ることでキャラを強化します。ポイントの活用方法を理解しましょう。コントローラーでスキル獲得を選び、「呪文」を選択してください。』

あー。チュートリアル中だったね。じゃあ、指示通りスキル獲得を選択して、ずらっと並んだスキルの中の「呪文」を選んだ。

えっと、ステータスもスキルも共通だと割り振り考えないと行き詰まるなあ。

10・習得する呪文を選択してください

呪文、呪文っと。

『呪文が使用可能になりました』

お、魔法つかえるようになった〜。

RPGの醍醐味は魔法だね。

『「僧侶：回復、補助、聖属性」習得する系統を選択してください』

何回目だろう、遠くを見たよ。

なんでこんなに選択項目多いの？自由って言えば聞こえがいいけど、落とし穴満載じゃないか〜。

一歩間違えたら使えないキャラだよ、これ。

もついい。PT組めるかすらわからんし、ソロプレイのつもりで作戦名は命大事にで行くわ。

結局、まず回復を覚えることにした。

『キュアLv1を習得しました。使用SP：2』

11・スキルを実行しますか

さてと、さっきの戦闘で1/3ほどHPのバーが減っている。
試しを兼ねて回復してみよう。

スキルから呪文、「キュアレベル」を選択し、実行を押す。

きらきらとした光とふんわりした煙？のエフェクトが現れ、身体が
ほんのり暖かくなった。

おお、魔法の効果あるな。

HPバーは戻ったし、SPバーが1/4くらい減った。

ふむふむ。

王道のRPGの初期設定や、さっき習得した魔法の消費SPから考
えて

現在のHPとSPは10前後なのかな？
わかりづらいなあ。

後、ショートカットキーないのかな？
これじゃあ戦闘中は使いづらいよ。

12・アイテムを手に入れました

準備万端元の状態になると、ポーズ状態を解除する。

今度は結界の外で張り付いていたネズミ（どうも携帯の表示からすると炎鼠）が5匹目の前に飛び出してくる。

先ほどの復習のような感じで、携帯を操り直接攻撃を行う。

3匹目を倒したとき、横合いからネズミが攻撃してきた。

HPバーがかなり減る。

クリティカルヒットだったらしい。

ヤバいなあと思いながらしのいでいると、ピコンと頭の上にひらめいた点灯マーク。

戦闘中なのになんか気が遠くなりそうだった。

しかし目の端に7〜8個のBOXが表示され、中央にスキルリストが表示されたときに気付いた。

あ、これショートカットじゃない？と。

当然戦闘はコマンド入力状態のため静止中。

スキルから「キュアレベル」を選択し、触れる。そうするとショートカットのBOXに「キュアレベル」が表示された。

スキルリストを閉じてもBOXは残っている。

うん、なんかやりやすそう。こっちは直に触ればいいみたいだ。

何とか戦闘もネズミを見ながら片手で携帯を操作できるようになったし。

（結局画面を見ながらリモコンをいじる感じなんだなと実感）

ポンと「キュアレベル」を触り、HP回復させ、残ったネズミを攻撃。

無事戦闘終了となった。

戦闘が終わり、結界が解除になると、今までとは違ったエフェクトが出た。

そして

『ショートソードを手に入れました。素材：炎鼠の皮を手に入れました。薬草を手に入れました』
の表示が出た。

13・アイテムを使用しますか

『ショートソードを手に入れました。素材：炎鼠の皮を手に入れました。薬草を手に入れました』
そう表示が出ると同時に

『チュートリアル 4 / 10：アイテムを理解しよう：戦闘後アイテムを得ることがあります。活用方法を理解しましょう。コントローラーで該当のアイテムを選び、内容を確認のうえ使用してください。』

あれ？あれれ？さっきは確かチュートリアル2だったはず。
あわててクエストを開くとチュートリアル3は完結になっていた。

『チュートリアル 3 / 10：呪文を理解しよう：スキルを使用すると該当の消費SPを使用することにより効果が表れます。獲得した呪文を使用してみましょう。』

あ、自然にやってたから出てこなかったんだ、この表示。

アイテム欄で得たものを確認すると、

ショートソード：長剣。初期装備の剣より強い。攻撃力10

薬草：HPおよびSPの回復。回復量（小）

炎鼠の皮：素材アイテム

すみません、正直に言います。よくわかりません。orz

まあ、無難そうな薬草を使ってみるか。

薬草を選択し、使用を押すとHP、SPバーが両方ともにゆくと

回復した。

回復量（小）なのに、全回復。まだ最大値が小さいせいか。

あとは携帯で選択して使用した影も形もない初期装備の長剣の代わりに、ショートソードを装備してみた。

きらきらとしたエフェクトとともに腰によくある剣をぶら下げるベルトで装備された。

さっきまでこれも影も形もなかったのに。

アイテムはすぐにアイテム欄に吸い込まれて、使用や装備、渡す以外では表に出ないのか。

はぎとらなくていいのは楽だけど、なんかなあ。

後、クエストをチェックしていて気付いた。

報酬あるんだ、チュートリアル。

アイテムが増えてたよ。

バンダナ、革の胸当て、革のブーツ、マント、薬草×5

とりあえず装備できるものは装備した。

多分、これで周りに違和感なく溶け込める服装になるんだろうしね。

14・仲間をみつけました

とりあえず、携帯のMAPを開き、付近の状況を確認。
少し行っただころに村があるっぽい。

あれか。最初の村か

そう考えながら歩いていると
ぴこんとチュートリアルのカエスト表示が出てきた。

『チュートリアル 5/10：フレンドを理解しよう・仲間を見つけて誘うことに成功するパーティが組めます。バランス良く仲間を誘い、クエストを進めましょう。仲間を見つけたら、フレンド登録をしてください。』

うん。項目のフレンド機能見ると、写真を撮り登録するらしい。

これが出たってことはフラグなの？
美少女か美少年が出るフラグなのか。

ちょっとテンションが上がってきた。最初の仲間ってヒロインとかのことが多いよね？
どんな子かなあ。

ふわっと何かの気配がする。

ああ、スキル効果だなあといいながらそっこのほうに走る。

なぜかって？もちろんフラグのためだよ。待ってるのはじめての仲間。

閑話１：ピナシの森（前書き）

逆からみた場合

閑話1：ビナシの森

その日いつものように私は村のそばの森に薬草を取りに行っていた。駆け出しの冒険者である私でも何とか依頼を達成できる難易度の森だ。

ビナシ地方の森なので一般にはビナシの森と呼ばれている。

いつもなら難なく数時間で達成できるのだが今日はなぜか森の雰囲気がおかしかった。

（森の空気がおかしい・・・？）

浮ついたような、落ち着かないような変な感じがあった。

つい森の奥深くに入りすぎたのだろう。いつもの炎鼠ではなく、炎犬に囲まれていることに気付いた。

（まずい）

一匹一匹ならなんとか勝てない強さではないが、群れで攻撃してくる厄介な敵だ。

見えるだけで十数匹、恐らく隠れているのを合わせればもう少し行くだろう。

絶体絶命とも言える状態だった。

数匹の炎犬を倒したがこちらの息も切れ始め、疲れが見え始めた。しかし、まだかなりの数がいる。

（ここまでか・・・。）

冒険者になったときから覚悟はある。だが死にたいと思ったことはない。

ギリギリまであがこう、そう思った時横合いの森から音が聞こえた。

（新手か！）

そちらを振り向くと、銀色の閃光が走るのが見えた。

森から一人の少年が出てきたのだ。

駆け出しの冒険者なのか、己と似た簡易な防具をつけている。

少年はきょとんこちらを見ると、一呼吸おいてこう言った。

「加勢するよ！」

その時、先ほどの閃光が攻撃であること、その一撃で十数匹の炎犬が倒れていること、残りの犬も一度態勢を整えるためか仲間の方へ引いていることに気付いた。

そして彼は、瞬く間に、や、見る見るうちにという言葉にふさわしい速さで敵を屠っていく。

私は呆然としてその様を見ているしかなかった。

15・宿屋に泊りますか

はい、ハジメテノナカマに出会えました。

ですが・・・。

かつこいい系のお兄さんでした。無念！

やっぱメガネのドジっ子魔法使いとか、ツンデレ金髪ドリルとかがデフォでしょう（涙）

まあ、いいです。

そのお兄さんに連れられ、初めての村ことビナサ村に来ました。（ビナシの森の近くの村で、ビナサなんだってさ）

あ、チュートリアル5のフレンド登録、6のパーティ結成も無事に行えました。

フレンドやパーティの画面はこのお兄さんにも見えるらしいです。

（確かに空中にも表示出てました）

NPC？プレイヤー？まあ、見えておかしくないものだっていうのは分かったからいいか。

今回の報酬は革の籠手（多分盾の代わり？）と鉄の剣でした。

というわけで装備しました。

ショートソード、短い付き合いだった。

さて、村のことですが、小さいながらもとりあえず一通りそろっている村だそうです。

やっぱりお約束のギルドがあるそうで、登録すると身分証明書になるギルドカードとお仕事の斡旋が受けれるそうです。

他に手段もないし、登録しようと思ってるんですが、今日はもう閉

まっちゃんっているそうです。
明日行くことになりました。

ちなみに今は一文無し。宿どうしようかな〜と思ったのですがお兄さんがおごってくれるそうです。

野宿しなくてよくなり、助かりました。

とりあえず怒涛の1日でした。色々考えるのは明日にします。おやすみなさい。

16・強制イベントです

あー疲れたと、眠ったはずだったんですが、真夜中なのに起きちゃいました。

変な気配がしたんですが、6人部屋なのに他の人は気づいていません。

あれか。気配ですか、そうですか。

あ、そういえば、昨日一日であの後Lvup分のポイント振り分けました。今はLv5です。

スキル類はよくわかんないので、後で考えることにして今のところ役に立ちそうなものだけとって残りはSTRに回しました。

ちなみに役に立ちそうなものはキュアをLv3まで取り、剣術スキル（攻撃力剣使用時1.2倍）、武技をLv2にしました。とりあえず死にたくないです。

で、変な気配の話。

宿の廊下側にも窓があるんですが、そこからします。誘われる感じがですが行きたくありません。

ライバルフラグとか立ちそうな予感がします。

（でも、行かなきゃ話が進まない感じですね〜）

ため息をつきながら、廊下へ向かいます。

ループイベントです。もしくは強制イベントです。

がちやっとわざと音を立ててドアを開けると、マントをつけた赤髪のひとが窓の向こうに消えていくのが見えました。お約束です。

さっさと居なくなってくれていれば、変なフラグ立たないで済んだのになあ。

気配してからずいぶんたってたのに。

遠い目をしながらまたベッドへ戻って寝ることにしました。

おやすみなさい。

17. ギルドに加入しますか

おはようございます。今日もいい朝です。

異世界生活（断定？）2日目です。

今日はお兄さんに連れられてギルドに行くことになっています。

ちよつと考えたんですが、ネットゲームでも普通のRPGでも序盤
ってお金に苦労しますよね？

手に職系のスキルを手に入れて内職した方がいいのでしょうか。

どうせなら役立って、勝つお金も儲かるもの方がいいですよ。

定番では、調理とか裁縫とかポーション作成とかでしょうか。

スキル確認すると薬師（薬草採取および生成）って普通なら二つに
分かれてそうなのがひとつになっているのがあるんですよ。

次のLvupで考えますか。

そうこう言っているうちに、定番のギルド、定番の説明（ランクと
か決まり事とか）あつて無事加入できました。

え？なんで割愛するかって？

面倒だからです。（きつぱり）

そして定番だからです（さらにきつぱり）

んじゃ、クエスト受けますか。

あ、お兄さん面倒見いいですね。パーティ組んだままでいいんです
か？じゃあ、一緒に行きますか。

じゃあ、少し上のランクでいいんですね。

何のクエスト受けましょうか。

18・クエストを受けますか

はい。じゃあ、初めてのクエストで薬草採取を選びました。

面倒見のいいお兄さん改めダイナさんも一緒にしてくれるそうです。

結局余っていたポイントで薬師スキルとりました。

まあ、アイテムで魔法の代用できればSP節約できますしね。

ちなみに薬師スキルも剣術スキルもパッシブスキルなのでONにしてあります。

大変便利です。

剣をとおうとすると、ターゲットカーソルが出ますし、薬草を摘もうとすると薬草がきらきら光ります。

調剤しようとする、必要な材料がポップアップのように頭に浮かびます。

真面目に大変便利です。

そうそう。スキルの確認のため材料のままの薬草数種類購入したんですよね。

お金は昨日手に入れたネズミやイヌからの戦利品で賄いました。

ダイナさんに宿代も返そうと思ったんですが、助けてもらったお礼だからって固辞されました。

話を戻して、調剤してみました。成功しました。ポーション万歳です。

本当にご都合主義ですが、1瞬で完成しました。びっくりです。

はじめて完成したポーションってなんかどんなものであれちょっと感慨深くありませんか？

まあ、お礼のお礼を兼ねてダイナさんにあげてみました。

すると。

ぴこーんとチュートリアル画面が出ました。しかも完成済みです。ポップアップされるときとされないときの差が分かりません。こないだは出てこなくて焦ったのになあ。

チュートリアルのは取引でした。

後、報酬は魔法のカバンでした。そうあれです。ドラ○もんのポケットのカバンVerです。

これで持ち運びは楽になります。

あ、取引しようとするときちゃんと取引画面出て、OK押すまで交換できませんでしたよ。

19・薬草採取です

ビナシの森に薬草採取に来ました。

基本的には場所を選べば安心で、今回のクエストの薬草は比較的安
全な場所にあるそうです。

途中、携帯でMAPを確認しながら来ましたが、携帯は周りの人か
らは見えないようです。

取り出してもポーズ状態、使ってもポーズ状態。

パーティを組んできましたので、経験値は分配ですが、1匹あたり
から入る量は少し多めになります。

助かります。

そうこう歩いていると

『チュートリアル 8/10：PTチャットを理解しよう・パーテ
イを使用するとPTチャットを利用できます。PTリングを作成し、
仲間とチャットを試みましょう。』

の表示が出ました。

PTリング？と思い携帯で検索。

『PTリング：PTの仲間とチャットができる。距離は問わない。
消費アイテム。PT画面の「リング」から作成』

ふむふむ。

作成してダイナさんに渡してみました。離れていても話せるし、M
AP画面でどこにいるか表示されます。便利です。

ちなみに自分のリングはなかったです。携帯で相手を選んで発信
すると話せました。

近くや周りの地理をダイナさんから聞いていると、またチュートリアル画面が出てきます。

連続でポップアップは珍しいですね。

『チュートリアル 9 / 10 : MAPを理解しよう : 情報を集めるとMAPが自動更新されます。新しい街に着いたら積極的に情報を収集してみましょう。』

なるほど、MAPが詳細に更新されたり、町の詳細MAPができています。

もうチュートリアルも9ですか。直に全部終わりますね。そのあとはストーリークエストとかあるんでしょうかね。

え、薬草採取ですか？

薬師スキルのおかげでサクサク進みましたし、クエスト以外の薬草もたくさん採れました。

カバンの中は今薬草だらけです。

20・精霊からの入電です

購入して初めて携帯が鳴りました。

電子音です。ああ、まだ着信音を変えてませんでした。不覚

要約するところです。

- 1・挨拶
- 2・困ったことが起きている、助けてほしい
- 3・MAPに目的地表示を出すので来てほしい

えっと、いいですが、なんでこの携帯のNo知ってるんでしょうか？
ゲームだからですか。ゲームだからですね。

本日初のorz状態になりました。

ダイナさんに上記のことを伝えると、非常に微妙な表情で了承されました。
いわく

普通は精霊は人間に係わりたがらないようです。
ほんとに人間？て聞かれちゃいましたよ。

ンじゃ行きますかとMAPで確認すると

『ストーリークエスト1：精霊の依頼・精霊の里で事件が起きています。話を聞き、手伝いましょう』

・・・強制クエスト？YESかハイしか選択肢がないんですね。
そうですか。

チュートリアルが終わる前にストーリーがはじまっちゃいましたけど、いいんでしょうか。まあいいですか。

21・精霊GPSでご案内です

はい、MAPに導かれて移動中です。

いまさらですが電波のない（と思われる）ここで、なんで移動の度に現在地アイコンが動くんですかね？

目的地設定して、Autoを押したら、きらきらした光が目の前を案内し始めました。

これを追いかけるんですね。わかりました。

うん、オートラン（もどき）まであるんだ、このゲーム（仮）

目的地までは案内があるので安心して携帯でQ&A検索します。
MAP機能を見て・・・と

『Q：なぜ現在地が表示されるのでしょうか。A：風の精霊の加護のおかげです。風の精霊はあらゆるところにいますので、その助けによりMAP機能は成立しています』

・・・異世界クオリティ万歳。電波の代わりは風の精霊ですか。

あれ？じゃあ、精霊のクエストが最初にあるのって、その助けが借りられるようになるってことかな？

色々便利そうだなあ。

んじゃ、頑張ってお手伝いしますか。

22・精霊からの強制クエストです

オートランの案内役の精霊さん、大変有能です。

どうもやっぱり精霊といえは迷いの森らしく、同じような景色がずっと続いています。

ダイナさんと一緒にてくてく追いかけますが遅すぎず速すぎず誘導してくれてます。

すごい伴走技術ですね。

ともあれ、走っていると急に森が開けてお城と町が見えました。

これを隠せる結界ってすごいなあって素直に思います。

そのくらい大きい街です。

隣でダイナさんもびっくりしてます。やっぱりこっちでも普通のことじゃないんですね。よかった。

町に入ると強制イベント状態です。

テンプレのように精霊の女王様の前に連れて行かれ、イベント内容の説明を受けました。

要は町の東に巣くっているゴブリンを倒して、盗られた精霊の杖を取り戻してくれというものでした。

結界があるのになんで盗まれたのか、町に被害があるのかきつと聞いているいけないんでしょうね。

RPGでいつも不思議に思うんですね、こういうのって。話が終わるとまたぴーんとポップアップが

『ストーリークエスト2：精霊の依頼：盗まれた精霊の杖を取り返しましょう。町の東にいるボスゴブリンを倒してください。ゴブリン0/10、ボスゴブリン0/1、精霊の杖0/1』

ストーリークエスト1の報酬は「祈りのカケラ1/3」というもので

した。なんだろう？これ

今日は精霊の町で休んで明日朝早くからゴブリン退治に行ってください。

とりあえず、今日はあと情報収集を兼ねて町の武器屋や防具屋、道具屋を見に行きますか。

新しい街に入ったら装備更新はRPGの基本ですよ。

あ、しまった。通貨違うかな？

閑話2：精霊の町

ビナシの森で私を助けてくれた少年と一緒に行動することになった。恐ろしく強いにもかかわらず、素直な良い少年だと思う。

彼も駆け出しの冒険者とのことでパーティを組ませてもらった。

彼はひどく感謝してくれたが、私にとってはそれこそこっちがお願いしたことなのにと恐縮しきりだ。

彼にとっての初依頼となる薬草採取、確かに実入りはまあまあ良いが覚えることもたくさんあり余り冒険者には人気がない依頼だ。

私は元々一人で受けられるものを主にしていたから、こういう依頼が多かったが、彼ほどの腕があれば討伐系でもよかったはずだ。

それなのに、なぜこれを選んだのか。

その疑問は準備の段階で分かった。

彼は自分で作ったというポーションをくれたのだ。

魔法が使える、剣も使える、薬師という特殊技能持ち！万能じゃないか。私は自分が足手まといではないかという思いをさらに深くしていた。

そしてその思いは依頼遂行中にさらに深くなった。

彼の技能からして当然かもしれないが、彼の薬草選択の技術は早く正確だった。

そして途中で起こった出来事。

精霊が彼に助けを求めている。

精霊は元々、あまり人間とかかわるのを好まない。

たまに好かれる人間がおり、それが精霊使いとして尊敬を受けるほど、精霊の能力は高く、恩恵は測り知れないのだ。

それくらい精霊の能力は人と比べ大きいのだ。

それなのに、その精霊から名指しでの依頼とは・・・。
彼は本当に何者なのだろう？

23・初めての納品です

精霊の町で装備を充実させようと頑張っている見ましたが、

結論：魔法使い、精霊使い用しかない

盲点でした。だってRPGではどの町でもたいてい各職の武器防具あるじゃないか。

でも精霊って人間とあまりかわらず、自分たちは魔法使い系の能力を使うから普通の武器なかったよ。残念。

ただ、隣でダイナさんきらきらした目で見てるから、使えないだけでかなり珍しいものなのかもしれない。

まあ、仕方ないか。

それで翌日

ゴブリンを倒しに行きました。

サクツと倒せました。

え？あれ？精霊たちみんなでかなわなかったぐらいのゴブリンじゃないの？

2人でサクツと倒せちゃいましたよ？

何か釈然としないけれど、杖を女王様に返してストーリークエスト3まで終了。

取り返すまでが2、返すまでが3でした。

これ3つクリアしたら祈りの欠片が揃いました。

女王様に満月の光にかざしてくださいねと言われましたので、ピナサ村に戻ったらやってみようっと。

女王様からのお礼は精霊の涙といわれる宝石を数個でした。
すごく魔力を多く含んだ高価な石だそうです。
おお、俗に言う魔石ですね。

戻ったらダイナさん山分けしようね。

24・入手アイテムです

精霊との強制イベントをこなして戻ってきました、ビナサ村。こちらでも初クエストを完了し、ランクも一個上がりました。

さて、精霊から頂いた魔石ですが、ものすごくダイナさんに山分け拒否されました。

でも二人でこなしした仕事なので、何とか説得して一個は受け取ってもらいましたよ。

なんかすごく頑張った気分です。クエストより疲れたよ……。

宿屋に自分のお金で泊まれるようになり、ほっと一息。

そういえば祈りの欠片は満月の光にかざすんですね。

ご都合主義的に今日は満月、夜更かしの現代人として夜中を待つかざしてみました。

すると

鮮やかな光を放ちながら、欠片3個は一個の石になりました。

携帯でアイテムを確認してみると、

『賢者の祈り：あらゆる病やけがを癒すアイテム；道具として使うとステータス異常やHPを回復』

えっと、あれですか。ド。クエの賢者の石の強化版みたいな感じ？序盤で強力なアイテムが手に入ったなあと、得した気分、その深紅の半透明な石を光にかざして見ていました。

25・強制イベントです

よく考えると危ないよね？

真夜中＋満月＋手には価値のある石

うん。ものすごいフラグでしょう。

だって気付いちやったもん。人の気配。
久々の気配探知が絶好調に発動中です。

「で、だれ？」

気配のする方をひよいと見ると、この間のテンプレ強制ループフラグの赤髪の人です。
黒い服黒いマント、に顔も目だけ出ている感じです。

ただ、なんか思ったより細身です。何となく少年か女の人かって感じます。

ライバルフラグ？ヒロインフラグ？

ちょっと考え込んだときに、ヒュツと空気を切る音がして、手から深紅の石（賢者の祈り）が取られました。

かつこいー。あれ鋼線使ってるのか？

あ、しまった。関係ないこと考えてて、追いかけるのが遅れました。とりあえず追いかけることにしました。

ただ、追跡系のスキルないから見失わないようにしないと。

村の中を全速力で突っ切りながら、前に行った森とは反対方向の森へ赤髪マント（命名）は入っていきます。

ヤバそうなので、夜中で申し訳ないけどダイナさんに連絡。

PTリング便利です。PT解除するまで有効ですから、まだどこに

いつでもいつでも使えます。

おや、森をちょっと行ったところに小屋がある。 獵師小屋？
ああ、本当にテンプレ的に怪しいよ。

26・初めての中ボスです

はい、こちら現場です。

窃盗犯と追いかけた被害者が森で対峙していますって・・・自分だよ。レポートしてどうするよ。

あーあれですね。強制戦闘。

Aは逃げ出したがまわりこまれたですね。わかります。

だって、向こう臨戦状態だもん。

こう考えている間もひゅんひゅん鋼線が周り飛んでいます。

困ったなあ。ほおっておくとテンプレ的に考えると囲まれちゃうよね。

モンスターの時と同じく携帯でポーズ状態にしながら鋼線をよける。コマンドを戦うではなく、避けるを選んでいます。

ただ、回避しながら鋼線切って囲まれないようにしてるけど決定力に欠けるんだよね。

どうしよう。

イベントばいから相手に怪我させないように説得(?)を試みていると、ダイナさんが到着。

おお、さすがご都合主義機能搭載携帯！PTメンバーは結界を通すんだね。まあ当然か。

さすがに2対1だと余裕が出て、赤髪さん捕縛できました。顔を見ると女の子でした。

「ミランダ……！」

「くっ・・・すまない。ダイナ」

あー。ムービー状態始まっちゃった。

ダイナさんと知り合いだったんだね。

そんなことを考えていると、サクサク話が進んで、赤髪さん改めミランダさんは妹さんを人質に取られて悪徳商人のシヨルに高価なものを集めさせられていたらしい。

話がまとまり、村に行きシヨルに天誅を下すことになった。

ちなみに自分は全く話に加わってないよ。なのにメンバーに入っているよ。

さすが強制イベントだ。(笑)

きちんとミランダさんはシヨルの悪事の証拠も握っているらしい。

それにダイナさんには裁く伝手もあるみたいだ。

ちよつと物語を見る感じでわくわくしながらついて行くのは不謹慎かな？

早く妹さん助けだそうね。

27・村に平和が戻りました

さて村に戻ってきました。

悪徳商人を裁く伝手はダイナさんのお兄さんでした。

自分は気付いてなかったんだけど、もともと村はこんなに殺伐としてなかったんだって。

小さい初心者村だからみんな仲良くアットホームな感じだったらいいんだけど、シオルが来てからみんないろいろあつてピリピリしていたみたい。

ダイナさんも駆け出しの冒険者としてここで活動中だけど、元はもつと中央の方の街の出身で、一番上のお兄さんはお役人をしているそう。

で、悪名を聞きつけて明日あたりお兄さんがこの村に監査来ると速達（伝書鳩？みたいな感じらしいよ。）が来たそうなんだ。で、明日朝市で合流してミランダさんの妹さんを助け出そうってことになった。

村の手前でお兄さんとは無事合流。作戦会議もして、いざ実行！

途中ちょっと危ないこともあったけど、妹さんは無事助け出せました。

悪徳商人シオルもつかまってめでたしめでたし。

妹さんは少し体が弱いため、病気の治療も兼ねて中央の街に行くことになった。

ダイナさんのお兄さんが責任を持って面倒をしてくれるって。兄弟そろっていい人だ。

そして

「今回は世話になった。私も駆け出し冒険者の身だ。できれば仲間に加えてもらえないか？ 償いの機会を与えてくれるなら精一杯頑張ろう。」

ぴろりん

ミランダが仲間に加わった。

現在のPTメンバーは戦士（剣：自分）、戦士（弓：ダイナさん）、盗賊（鋼線：ミランダさん）

えっと、バランスいまいち？ 魔術師とか僧侶欲しいなあ。

28・クエストクリアのようです

ダイナさんのお兄さんが頑張りました。

えっと、何を言ってるかわかんないか。

シヨルをやつつけましたが、結構いろいろな方に手を伸ばしていたし、競合しそうなところ潰してたんだよね。

なので、あっちこっち村の中やら近隣の街やらのあれこれが、すっごくボロボロになってただけダイナさんのお兄さんはそういう人の摘発と村や街の復興が専門なんだって。

で、ボロボロになったところ元の人に戻したり、他から呼んだり頑張ってくれました。

言葉で言うとは簡単なんだけど、調整とか大変そうでした。

自分らもその手伝いをしたってことで、ご褒美もらえらしいんだけど、一段落するまではって数日だけ後回しにされてました。

その間、クエスト受けたりいろいろしてたんで別に暇とかにはならなかったし、無駄でもなかったからいいんだけど。

そんなわけでお兄さんからきれいな水色の水晶をはめ込んだブローチ？っぽい物をもらいました。

ぴこーん

『チュートリアル 10/10：セーブを理解しよう・セーブアイテムを獲得したらセーブできます。セーブを理解しましょう。アイテムを選び、「使う」を選択してください。』

おお！久々のチュートリアル。

このブローチもどきがセーブアイテムなのか。

さっそく携帯に取り込み内容確認してみた。

止水の勲章：セーブアイテムのひとつ。使つとセーブできる。使つても消費されない。

ふむふむ。安心して使えそうだ。

とりあえずひと段落したら使ってみよう。何が起こるかわからないし。

29・セーブしますか

夜になりました。

とりあえず色々なごたごたも落ち着いて、クエストも大体こなせるようになりました。

ここにきて早1週間ほどになります。

セーブって何？チュートリアル終了するとうなるの？

色々思うことはありますが、セーブアイテムを使ってみます。

ドキドキです。

色々考えながら携帯のアイテム欄を開き、止水の勲章を使ってみました。

『セーブしますか』にはいと答えると、

『セーブしました。このまま続けますか。休憩をとりますか』と表示された。

ちよつと悩んだが、休憩をとってみようか、と思う。だって急にここに来たし、いきなり始まったし。

休憩をとるを選択し、OKを押すと、携帯からログイン時と同じような光があふれ始め、周りが見えなくなつた。

29・セーブしますか（後書き）

ああ、短い（汗）すみません。後で直します。今日はここまで。

30・適度に休憩をお取りください（前書き）

とりあえず、チュートリアル編ラスト。

明日から書き直し頑張ります。

直し終わったらここにお知らせUPします。

30・適度に休憩をお取りください

光が収まると、そこは自分の部屋だった。

ログインする前と同じ状態。つけっぱなしのTVからは先ほどとは違う番組が流れてはいるが。

「80分か」

大体向こうでの1日が10分らしい。

手元の携帯を見ると『ログアウトしました。適度に休憩をお取りください』の表示。
夢ではないらしい

このアプリは何なのか、危険ではないのか。

色々思うところはあるが、退屈な生活に彩りを添えてくれるものが見つかった。

だれが何の目的で作ったものかは知らないが、その思惑に乗ってやるう。

とりあえずまたゲームをするために、今日の用事を先に終わらせることにした。

早く終わらせて戻らないと、と思う時点ですでに中毒者のようだ。
そう冷静な頭の片隅で思った。

閑話3：現実での中毒性

さて、用事を片付けよう。

「何してるの？」

ひょいとドアの隙間から妹が顔をのぞかせる。

「何って・・・」

「だってさっきから、携帯見たまま固まってたよ。何かショックなメールでも来た？」

ちよつと心配そうな、面白がってもいるような微妙な表情で妹は問いかける。

「いや、別に。アプリの設定してただけだよ。」

手で携帯をいじりながら返事をする。

「あ、それ、今回の最新のだね。最近それ使っている人多いよね。」

「

携帯を見て妹が考えている。

「今、機種変更それだと0円だけ？私も変えちゃおうかなあ。」

妹の声が聞こえるが、意味は頭に入ってこない。

早く用事を終わらせて、続きをしたい。

やっとチュートリアルが終わったんだから、ストーリーを見てみたい。

面白かったらそれで良いし、面白くないならないで、まれに見る糞ゲーであってほしい。

いや、それじゃあちよつとマニアックすぎるか？

「携帯、機種変更したら、面白そうなアプリあったら教えてね。」

妹の声に反射でわかったと答えながら外へ行く準備をし、1階に降りていった。

1・再ログインしますか

現実での用事を終える。

これで、明日まで予定はない。

一応、食事も入浴も考えられることはすべて終わらせたから、邪魔は入らないだろう。

10分が1日なら、これで自分はかなりの日数を手に入れたことになる。

休憩を挟みながらと考えて（廃人プレーはいろんな意味で危険だろう、主に生理的な部分で）、大体12日ずつは向こうに居れる勘定だ。

携帯の充電も十分。

アプリを起動すると、前回見たときはちょっと趣味悪いと感じたアイコンがさほどではないと感じるようになっていく。

現金なものだなと思いながら、『ログインしますか』の表示に『はい』を選択した。

前回と同じ光が現れ、また自分をあの世界へと送り込んだ。

光の中にふと何かが見えた気がした。

2・今後の予定はどうしますか

光が収まると、セーブした最初の村。ビナサ村の宿屋だった。

時間は？と考えても時計に相当するアイテムがない。

仕方がないので、一階の食堂に下りることにした。

「おはよう。」

につこり笑って、ダイナさんとミランダさんが食堂に待っていた。起きる時間が遅かったかとあわてて謝るが、約束したわけでなし、勝手に待っていたただだからとかえって恐縮された。

なんか、ダイナさんってすごく空気を読むよね？気を使うよね？
疲れないかと心配。

だって、結局クエストの後始末全部ダイナさんとお兄さんががんばってくれたんだよ？

それなのに、若輩者の自分にこんなに気を使うなんて・・・。

半分感動、もう半分は心配でもうほんとにどうしようもない状態だった。

それはさておき。（ミランダさんの目も冷たかったし）

二人が待っていた理由は今後の予定についてでした。

現在3人でパーティらしきものを組んでいるので今後の予定を決めようとのこと。

何せ、この村は最初の村。あんまり条件の良い（Lvアップしやすく、報酬の良い）クエストがないため、どうせなら少し離れた港町を拠点にしようかとのこと。

おお、次の町の情報だ。

ぜひぜひ行ってみたい。ストーリーが進むかな。

町へ移動をお願いします。

3・護衛クエスト受領です

港町のウェスタへ移動することになりました。

どうせ移動するならなんかついでに受けられるクエストないかなってことでギルドのクエスト掲示板を見えています。

ダイナさんがピックアップしてくれたのは、護衛のクエストでした。

あれですよあれ。町まで商人が荷物運ぶのを護衛してくださいってやつ。

テンプレだ〜とちよつと興奮しました。

依頼主さんは商人といっても悪徳じゃないですよ。

ごく一般的な買い付けに来た商人さんです。

ちゃんと評判を確かめました。（主にミランダさんが）

・・・あれ？自分が一番役に立ってないです。諦めました。仕方ないです。

とりあえず、クエスト受領して依頼主さんと顔合わせ。

にこやかに話しつつ顔合わせ終了。

今日は準備して、明朝一番1・5の鐘（大体5時くらいに相当する時間らしい）に村の門前で待ち合わせ。

さあ、準備に行ってきます。初護衛クエストだ〜。

4・アウトドアです

さて、今までの行動で分かったの通り（誰に言っている）、自分は思いつきりインドアな人間です。

野宿なんてアウトドアな体験は初めてです。

準備といっても何を準備すればいいんだか……。

よし、こんな時こそ携帯で検索だ。（しかし、アンテナも充電も常にフルとはなんぞや）。さすがご都合主義！）

・・・orz

いやあ、久々に崩れ落ちました。
何につて、Q&Aデスヨ。

『Q：村や町でなく、フィールドで眠れますか』

『A：キャンプ機能をご利用ください。宿屋と同様に安全に泊まります。ただし宿泊料は消費されますので注意してください』

とりあえず、街中では確認できなかったので門を出て確認してみました。

作りは一般的な宿屋とほぼ同じで、自分でご飯を作るだけの違いでした。

便利だけど、いいのか？

あの、イメージの、火を絶やさないためにとか、モンスターの襲撃に備えて寝ずの番とか……。

あ、自分には無理か？

なんか悲しくなったので、市場に戻って食料品を買い込んだよ。

5・敵襲です

護衛クエストはじまりました。

昨日は食料を買い込んだ後、ダイナさんと合流して必要そうなものを買い込んでみました。

野宿の準備とかわからないことに少しびっくりしていたけど、キャンプ機能を見せたら納得していました。

基本的に便利だから使うけど、使えなくなっても困らないように野宿の準備だけはすることにしました。

あれ？あんまりびっくりしていないってことは他にも使える人もいるのね。キャンプ機能。

夜間寝ずの番をしなくていいので、キャンプ機能大変好評でした。

順調に護衛を続けてもう少して港町ウエスタだね～なんて話していたら…。

出ましたよ。いかにもな山賊さん。

10人前後ですが武装していてガラが悪そう。

注意をひきつけているうちに、依頼主の商人さんと荷物馬車を逃がし、戦闘開始。

適当に追い払って戦闘終了。

後1日ぐらいの距離だったので、夕暮れまでにウエスタにかけ込みました。

戦闘？モンスターと同じで山賊さんの上に矢印が出ました。

経験値あんまりおいしくなかったです。

6・山賊退治です

港町ウエスタに到着です。

護衛終了のサインを商人さんにもらったのですが、そこで街の警護の人たちにつかまりました。

いわく

最近街道沿いで例の山賊のせいで被害が拡大している。

退治に行くので手伝えとのこと。

えー。でも報酬ないと無理だよーと思っていたら、一緒に来た商人さんからもお願いされた。

それに、一応商人ギルドから依頼が出てるので後で受理の形にしてくれるとのこと。

んー。じゃあ、しょうがないですね。行ってみますか。

ダイナさんとミランダさんにも了承をとり、L e t ' s G o !

と思ったら引き留められました。

あと何人（何組）が来るそうです。早く言ってよーとほほ。

7・救出活動です

山賊のアジトに来ました。

なんか、まさしくアジトって感じです。（ちょっとボロ）
警護隊長の人の指揮のもと、総勢30名ほどの参加です。
ちなみに自分らは新人のため援護部隊です。

まあ、タイナさんは弓だし、ミランダさんは鋼線だし遠距離でちょうどいいのかな？

ただ自分は剣なので・・・いらな子かも（しょんぼり）

いや、まだ自分には副職の僧侶スキルがある。さっきLVUPしたし、なんか補助スキルをとろう！

こんな時は携帯で検索だ！

初心者館で僧侶魔法の種類チェック。

まだ全然ゆっくり見ていないんだよね。でも、習うより慣れる派だし・・・。

うん、いずれゆっくり見よう。

そんなことをつらつら考えながら、決めました。

ソロでも、パーティーでも重宝する補助魔法。

プレスLv1（全能力20%up）

うん、能力って良いよね。最強♪

ステータスも、攻撃力も、魔法の範囲も全部っばい。

良い魔法だ。

とりあえず、現在のSPだと10回（10人）くらいしかかけられないし、何かあるといやなので（一応薬草あるけど）前衛の人には

かけときました。

なんかびっくりされたけど、なんで？

結論から言うと、作戦は成功でした。

ただね、色々つかまっている人がいたのでその人たちの救出に手間取ったみたいです。

結構皆さんボロボロでした。

人数多いので悩んだ挙句、もう一個魔法をとりました。

ヒールLv1（キュアの全体魔法版、使用者が味方と認識している20m範囲内の全員に効果）

ンで使いました。

さらにびっくりされました。なんで？

僧侶って、この世界にもいるよね？あれ？

閑話4：神の祝福（前編）（前書き）

氣力が続きません。なのにダイナさん話長いよ。閑話なのに前中後編……。普通は短いはずなのに……。

閑話4：神の祝福（前編）

助けてくれた彼と、ミランダもチームを組むことになった。
私もミランダも、彼の温情に感謝している。

もともと、ミランダとはこの村に来る前からの顔見知りで、妹想いは他は冷静な人間だった。

そんな彼女が悪徳商人に協力している時点でなにかあったのは明白だったのだが・・・。

一番の被害者である彼が、強行に処罰を希望したらどうなったかわからない。

だからこそ、何もいわず兄に処罰を一任してくれた彼に感謝が絶えない。

あるべき姿に戻った村を見て、ほっとため息をつく。

平和が一番だと。

大体のことが片付き、元に戻るとまた別の問題が持ち上がってきた。この村は安全だが、あまり特徴がなく商人たちとの取引も多くない。だから必然的に、ギルドに依頼されるものも多くないのだ。

私も、そろそろ他の町に移動しようかと考える程度の腕にはなってきたと自負している。

そして彼とチームを組み、やはりもっと大きな町へ行くべきだとの思いを強くした。

ミランダが参入し、彼女も同意見だとのこと。

彼は地理に疎そうなのでミランダと相談し、この近辺で最も栄えているウエスタに移動を勧めてみることにした。

閑話4：神の祝福（中編）

彼に港町への移動を打診すると、快諾された。

それはもうとびつきりの笑顔付で。

そんな彼の顔が年相応に見えて、ちよつと微笑ましかった。

せつかくだからと、ウエスタまでの護衛の依頼もつけて出発した。

ウエスタまでの道中はとても快適だった。

いつもなら苦勞するはずの食事や休息が、安全でかつ快適なものだったからだ。

ビナサ村で旅の準備をしようとしたとき、恥ずかしそうに野宿の準備を教えてほしいと彼は言った。

意外に思ったが、理由を聞いて、見せられて納得した。

キャンプ用の魔道具を彼は持っていたのだ。

今まで見た中で最上級のもので驚いたが、同時に納得もした。

おそらく、休息が冒険者にとって大事なものと理解して、十分にそれが取れるよう選択したのだろう。

武器や防具でなく、こういったものにお金をかけるとは、なんとなく彼の人となりが見えた気がした。

ウエスタまでの道中自体は、私たちもその恩恵に十分浴した。

彼は驕らず、その魔道具を同行者全員に使わせてくれたからだ。

また、彼は食料も多く買い込み、運び込んでいた。

そのため、今回はまったく苦勞することがなかったのだ。

安全な建物の中に馬車ごと入っているため、見張りも、火の番も不要。

冒険者になってから野宿を何度もしたが、ここまで気楽という言葉

をかみ締め、感謝したことはなかった。

閑話4：神の祝福（後編）（前書き）

やっと完了。普通なら一話の分量なんだけど・・・。すみません

閑話4：神の祝福（後編）

ウエスタが見えるところになり、私達は山賊に遭遇した。

十分気力も体力も保っていたため、楽な戦闘の部類に入っていたと思う。

彼も、いつものように鋭い身のこなしで幾人かを屠っていた。

あくまで平静な顔で、人を斬る。

彼くらいの年齢なら、隠していても少し躊躇するだろう。

彼は今までの人生でどのような経験をつんできたのだろうか。

ウエスタに着き、商人や警護から、残りの山賊退治を依頼されたのも当然の帰結だったと思う。

商人は私たちの戦闘を見ながら逃げたのだから、実力は理解している。

山賊退治はできるだけ速やかに行わなければ、逃げる。

だから、できるだけ腕の立つ人間を多く集めるのは必須だ。

彼は快く、協力する旨を伝え、準備した。

そこで、また私は驚くことになった。

私たちのチームは後方支援に回ることになったが、彼の武器は基本的に剣だ。

周囲の警戒をしてもらえばいいだろうと考えていたが、彼は神聖魔法も使えたのだ。

祝福。^{プレス} 神官ですら、使える者の少ない魔法。

助け出された者たちに対しても回復魔法を惜しまず使う。しかも、こちらにも複数に対する魔法だ。

彼の能力の引き出しには、どれだけのものが詰まっているのだろうか。
感嘆とともに、私はため息を吐き出した。

8・港町に到着しました

やっと、色々後処理が終わって、正式に街に入りました。

いやゝ。事後処理も大変なんですね。ってあれ？関係ない後処理も手伝わされていたような・・・。

まあ、いつか。

とりあえず、護衛任務も無事終わり、懷も少し暖くなりました。ピナサ村より数段大きい街、港町ウェスタ。

すごいですね。市場に活気がありますよ奥さん（誰？）

とりあえず市場で売られている串焼き肉など食べて、お昼ごはん代わりにしました。

昨日は到着と同時に山賊退治計画に入れられ、今日は朝日と同時に退治に出かけですからねゝ。

明るいうちに戻れてよかったです。

さて新しい街ときたら新しい武器防具！

と勇んでシヨッピングに行こうとしたら、先にギルド行くよゝと二人に言われました。

でも、護衛も山賊退治も報酬もらったんじゃないかと聞くと、情報収集だそうです。

あ、確かに・・・。

どんな依頼が出るか、最近多い魔獣は何かなど先に調べて、それから依頼を受けるんだそうです。

計画性なくてごめんなさい。タイナさん居てくれてありがとう・・・。

ミランダさん、そんな冷たい目で見ないでゝ。

というわけで、ギルドの資料室活用中です。

えっと、読めるんですねというか……。本はすべて日本語です。本当にありがとうございます。ご都合主義万歳です。

いや、変な文字で書かれても読めないのを助かりますが、まいいか。

今日は何か平和そうです。（あ、ミランダさん、真面目に読みますから怒らないで〜）

9・テンプレ的な出会いです

ギルドの資料室を活用し、頭がいっぱいいっぱいになりました。携帯使って写真撮っちゃ駄目かなあ？とか思ったり・・・。

頭は使わないと退化しそうなので言わないけど。（ミランダさんにひんやりした視線もらうはめになりそうだし）

そんなこんなで、とりあえず今日は宿屋に戻って休もうということになりました。

ンで、ギルドから出ると

ドンと、人にぶつかりました。

こんなところに突っ立ってないでよと逆切れされました。

金髪ドリルツールTAILの美少女でした。

あれですね。テンプレ的展開です。フラグですか？フラグですね。わかります。

タイナさんやミランダさんに、そんなこともあるさ的に慰められましたが聞いてませんでした。

だってツールTAILですよ。ドリルですよ！

（多分顔には出ていませんが）かなりにやけた頭の中状態で宿屋に帰りました。

今日はいいい夢が見れそうです。おやすみなさい。

10・ストーリークエスト開始です

夢を見ました。

自分はそれが夢の中で、夢を見ていることを知っていました。
そして思いました。

宿屋で夢の呼びかけフラグ来たー！

そんなお気楽な一日の始まりです。おはようございます。

まあ、冗談はさておき、夢の中で赤ん坊の悲痛な泣き声と、お願いと自分に頼み込む真摯な声が聞こえました。
どうやらやっぱりでフラグのようです。

携帯を取り出して、クエストを確認すると、ストーリークエストが追加になっていました。

『紫のゆりかご：夢の中で聞いた泣き声の原因を突き止めましょう。
まずは情報収集のため街へ出かけましょう』

すごいですね。ゲームですやっぱり。夢の中まで把握ばっちりされてます。

コワイコワイ

まあ、指示通り街へ出かけましょうか。

下の食堂で、タイナさんとミランダさんと合流して今日の予定を確認。

ギルドで依頼を確認することになりました。

街へ出かけましょうがあつたため、道具屋に寄りながらギルドへ。
有益な情報はあまりないですね。

せいぜい、王都では王様を最近見かけない。式典にも出てこない。
体調が悪いのでは？といううわさ。

次の街は王都なんですかね。フラグ的に。

ギルドに到着すると、昨日出会った金髪ドリルがなんか受付でもめています。

（タイナさんが）聞いてみると、なんでも万病に効く精霊の秘薬を手に入れに行きたいらしい。

でも、入手方法も、むしろ存在すら危ぶまれるような物の探索に行く人はなかないないし、金髪ドリルの依頼金額もお話にならないくらい安いらしい。

安いというより、前金が安くて、成功報酬が高い？完遂しなきゃ足が出る感じ？だそうです。

そりゃ受ける人いないよね。失敗すると罰金だし。

一応頭の片隅にフラグフラグと書き込んでおき、今日は近場の森に魔獣退治の依頼を受けつつ、状況確認しに出かけることになりました。

今日も一日頑張ってきます〜。

11・泣き声が聞こえます

近場の森に来ました。この森はビナシの森と違って名前はないそうです。

ウエスタの東の森で通じちゃうからね。

今日はここでビナシの森にいた犬さんより強い、狼さんや熊さんと戦う予定です。

お〜お〜いゝ難易度上がりすぎでしょう。

とりあえず、単体で出てくるみたいなので頑張ってみますか。

受けた依頼は狼×5匹と熊×3匹。ただ日数は余裕があつて一週間チョイの間に倒せばOK。

うん、駆け出し以上、ベテラン未満の難易度なんですね。

3人でちくちく狩りながら森を探索しています。

気配探知も絶好調です。

四方八方モンスターだらけです（涙）

朝から森に出かけ、日も高くなつたので水場で休憩。

水場近辺が一番魔獣が出やすいので、水場のすぐ近くではなく、水場が見える位置でかつこちらは見つかりづらいところをチョイス。

ミランダさん、場所とり最高です。

しばらくお弁当を食べつつ、まったり休憩していると、携帯からピーンと電子音。

この音は自分にしか聞こえないみたいです。

携帯を見るとストーリークエストが進んでました。（報酬はまだ発生なしだよ）

『紫のゆりかご：泣き声が聞こえます。場所を特定しましょう』

・っ ええ！！なに、聞こえちゃうの？見つけるの？

タイムリーにミランダさんが赤ん坊の泣き声が聞こえなかった言
ってるし、探しに行くことになっちゃったし。

なんかホラーチックでやだよ。怖いのが苦手なのに（涙）

無駄な抵抗も空しく、本当に捨て子とかいたら魔獣だらけのこんな
ところじゃまずいので保護しなきゃならないとのこと。探しに行くこ
とになりました。

奥に奥に進んでいくことになりました。

こんなテンプレは嫌です。

12・廃屋発見です

森を進むと、すつごくテンプレ的に廃屋（小）がありました。
山小屋風の小さい小屋^{ボロ}です。

あ、心の声のところどころはみ出てます。失礼。

ああミランダさん、そんなにさくさく中をのぞかないで。アンデ
ットとか居たらどうするんですか（汗）

あ、索敵能力なめるな？すみません。

タイナさんも笑うならさっくり笑ってください。我慢されるほうが
つらいです……。

そんな話をしながら小屋の中を覗き込むと、当然のごとく誰も居ま
せん。

でも、声はここから聞こえるようです。

小屋は狭いので手分けして壁や床を調べます。

水がめの中とかも調べましたが、どんより腐った水があるだけです。
水場からここまで水運んでたのかなあ？

道を見つけたのはやっぱりミランダさんでした。

壁に仕掛けがあって、棚が動くと崖の内側に続く道が通っていたよ
うです。

おお、隠し通路か。

え、やです、行きたくないです。

泣き言むなく二人に引きずられながら置くにいくことになりました。
た。

だからホラー系は苦手なんですって。（涙）

道が途切れて扉を開くと（鍵はかかってましたが、古いのと、ミラ

ンダさんの能力で開きました)

扉の向こうは別世界でした。

えっと、宮殿？って感じにゴージャスです。

気配を探ると、とりあえず敵性のもはなさそう。

敵性のもは、です。なんか色々いるっぽいんですね。こわいよ。
。

13・ある意味モンスターハウスです

いよいよ2階に来ました。

気配がたくさんある前の部屋です。もうどきどきです（涙）

ドアを開けると

ひいひいひい！！！！

床に座り込んでいる子供子供供たまに赤ちゃん。

生きてるの？死んでるの？みんな眼が怖いです。

死んだ魚の目？光がないです。

部屋の奥に毒々しい紫色のゆりかごを見つけ、3人で目を見合わせ、部屋に一步踏み込んだとたん。

はじかれました。

光というか、闇というか、煙というかそんなもやつとした感じのものに包まれて3人とも館の外に飛ばされました。

飛ばされている最中に、なんか泣き声がぐわつと聞こえました。

足りない足りない、もっと色んなものがと、悲痛な声が聞こえました。

気がつくと森の中でした。

とりあえず3人引き離されなかったのは僥倖です。

周りを見回してもがつつり森です。

ここはどここの森だろうね〜って聞くと、太陽の位置などからさつき

の廃屋のあった森の先のところらしいです。

ミランダさんもタイナさんも本当に高性能な人だ。

自分ひとりだったら絶対迷子だな。

気配を探ると近辺に敵性反応はなし。

だけど、変な感触（？）あり。

敵性じゃないならとりあえず行ってみようかとのことでそっちへ向かうことになった。

近く感じたんだけど、間にループの罠なんかもあって約30分ほど到着までかかりました。

着いた所は森の湖（というか、大きさからすると池？みたいなところ）でした。

水がかなり澄んでいて、なんか底のほうは深そうです。

ついでに湖底きらきらして見えます。

あれですね。精霊の湖とかいわれそうな場所です。

中央にちっさな島があって、大きな木が生えてます。

うん、テンプレ的にあやしいです。

一周10分もかかんないだろう大きさですが、周囲に5箇所石造りの台座みたいなものがあります。

たぶん、これをどうにかすると中央の島に行けるんじゃないかなあと思うんだけどなんかヒントないかなあ。

悩みながら携帯をいじると、ヒントのつてました。

クエストの表示が変わっていたんですね。いつものごとく。（ク

エスト報酬はまだ発生なし）

その指示に従って、森のもうチヨイ奥の黒い死神みたいなふよふよ（レイス？）を倒すことにしました。

森の奥ではレイスだかなんだかが大量発生中でした。

群れで襲ってこないだけ良いんですけど、わんこそば状態です。

はい次々ハイ次々。

3人でざくざく倒して、なんかドロップも多いです。
で、やっとクエストアイテム5個集まりました。

クエストアイテム名は『架橋の石』（そのまんまじゃ・・・）でした。

それぞれの台座に対応した色の『架橋の石』を置くとにゅーっと最後に石を置いた台座から、対応した色のガラスみたいな橋が架かりました。

島の中央では赤い人影（最後に石を置いたのは赤い台座でした）が待っていました。

話を聞いてみると、つまり

この島は精霊関係の島。前に精霊の町に行ったでしょ？だから入っているよ。

使い方は呼びたい精霊の『架橋の石』を最後にのせてね。

呼べる精霊は火、風、水、地、光闇（これは二つでひとつらしい）
これ以外の精霊の協力は欲しいなら、町に行って頼んでね。

今回の廃屋の泣き声はかわいそうな子供の霊の集合体の仕業。

できれば救ってやって欲しい。

とりあえず、ここにたどり着けたのでお手伝いアイテム（鳳凰の羽根）をあげとくので、廃屋で使ってみて。

うん、廃屋のあの子供たちを救うんですね。確定ですか。サブクエストですか？本筋ですか？

ちよつと遠い目になりながら携帯でクエスト確認するとサブクエストで入っていました。

まあ、目的はストーリークエストと重複みたいなのでやりますか。
本当にテンプレ満載です・・・。

14・音楽が聞こえます

さて、じゃあさっきの廃屋に戻りましょう・・・と思ったんですがここ、どこでしょう？

そんなこといつてる自分を呆れたように見て、ミランダさんが先導してくれます。

ごめんなさい。町で生きているとサバイバル能力は目減りするんです。

そして、戻ってきました廃屋の前です。

はや！

直線だと10分かかりませんでした。

この森小さいんですか？

だけど、扉が開きません。

あれ。さっきは開いたのに。

じたばたしている間にミランダさんとタイナさんは別の出入り口探しに行きました。

自分はほんとに役に立たない子状態です（哀）

ぴーんと携帯からまた電子音が聞こえます。

またクエストが進行したみたいです。

今度は音が聞こえるので、それを追いかけて中に入れとのこと。

ミランダさんとタイナさんがあわてて戻ってきたので行きますか。音って、オルゴールの音なのね。

たぶんこっちな気がします。

逆側に回ると、何の変哲もない壁があります。

けれど、なんかぼわぼわ光る見覚えのある光が・・・。

いつぞやお世話になったオートラン機能の精霊さんですね。

今度は室内への案内ですか。高性能ですね。

あ、照れたように明滅しています。なんかかわいく見えてきました。さて、どこに行けばいいんですか？ここですか？

精霊さんに従って壁を、というか、壁の出っ張りをいくつかぺしぺし叩きます。

すみません、力ないんです、非力なんです（注：ステータスは結構強力です）

あ、開きましたね。

え？タイナさん、ミランダさん何驚いているんですか？
だって精霊さん居るじゃないですか？

15・泣き声の原因を発見しました

廃屋経由でお屋敷に戻ってきました。

状況は変わりないようです。

先程の部屋の前に戻ってきましたが、今回は精霊さんつきなのでは
じかれないようです。

部屋の中に入ると、子供たちが居ます。

ピクリとも動きません。

内心は泣きそうになっていますが、とりあえずチラ見するだけでス
ルーします。

だって怖いんだよ。

部屋の奥にあるゆりかごを覗くと、しっかりとちり埃をかぶって
ました。

人の形に盛り上がっているのが余計恐怖を誘います。

涙目でタイナさんを振り返ると、ミランダさんと二人、床に座って
いる子供たちを難しい顔で見っていました。

自分が困った顔で呼んでいるのに気づくと二人とも来てくれました。
やさしさが身にしみます。

埃だらけのゆりかごから埃を掃うと、そこには眠ったような赤ちゃん
とオルゴールがありました。

これが泣き声の原因のようです。

16・人形のように

ゆりかごの中から、赤ちゃんを発見しました。
埃まみれです。ピクリとも動きません。

埃を掃つても動きません。

顔の前に手をかざし、息を確認しますが反応はありません。
人形のようにです。

人の形はしていますが、すっごくリアルですが多分作りものかな？
という感じです。

ここに置かれているんだから、当然だよなあ。でも、じゃあ、周り
の子たちは何だろう？やっぱり人形なのかな？と思いながら、赤ち
やんにそつと触ります。

すると、

何かをほんの少し取られるような感触がしました。

え？と思い赤ちゃんを見ると

カッと目を開きました。

17・変化しました

人間って、びっくりすると真っ白になるんですね。
行動がすべて止まりました。

音も周りも何も見えないし聞こえなくなりました。
いえ、ほんとに。

作りものだと思ってた赤ちゃんが目を開いたんですよ。

ホラーですよ。

ひiiiiiiiiiii！

とすら声が出ません。

紫色のゆりかごに寝ていた、色あせた藤色の服に包まれた赤ちゃん。
人形かなと思うくらいかわいい顔立ちです。

でも、はつきり言って

ダミアン風です（注：悪魔っぽい）
かわいいんだけど、邪悪っぽいです。

ボスキャラ？ねえ、ボスキャラ？
こんなテンプレは嫌だ。

テンプレ的に言つと変身するよね？これボスだと変身するよね？

内心ひーひー騒ぎながら、何歩か下がりタイナさんやミランダさん
と態勢を整えます。

さあ、ボス戦開始のようですね。

18・悲しい過去です

藤色の服を着た赤ちゃん人形（多分）が目を開け、空中に浮き上がりました。

きらきらした、というかとげとげしたというか、光が赤ちゃん人形の周りを回り始めた。

くるくる回る光が止まると、こちらに純粋な力がたたきつけられた。

幸い3人とも足をもつれさせただけで怪我はなかったけど、何回も食らうと危なさそう。

3人で連携して、何とか倒せました。

が

定石ですね。

ボスは2段変化でしたよ。

ボスは巨大化でしたよ。

そんなテンプレやらなくていいのに。

赤ちゃんが巨大化（でも室内サイズ）しました。

それはまだいいんですよ。おっきいだけなら巨人族の子供と思えばいいんですから。

それより何より。

赤ちゃんの目が白黒反転していました。

怖いです。黒い白目。白い瞳孔。

すつごく怖いです。

でも倒さなきゃ！

2段階目も何とか倒すことができました。

ただ、けっこう怪我がひどいなあ。

戦闘中は本当に2人とも元気すぎて、ヒールをかけながら今後どうしようか悩みました。

だって、結構勢い良く突っ込んでいくんですよ。ミランダさんとはともかく、タイナさん得意武器弓でしょ。後衛でしょう。

本当に魔術師や僧侶がメンバーにほしいです。

戦闘終了後、二人に一応苦言を呈すると、すっごく良い笑顔でごまかされました。

人生経験の分負けやすいようです・・・。

戦闘終了後、赤ちゃんは悲しそうな顔と泣き声を出しつつ空中に溶け込んでいきました。

赤ちゃんが消えた後、ゆりかごの中を見ると、ノートらしきものが入っていました。

それは日記で、赤ちゃんの素性と悲しい過去が書いてありました。

19・安らかに

日記にはこう書いてありました。

すべての始まりは、豪商ヨハンの娘ミリアが亡くなったときから始まった、と。

とりあえず、まじめに話すと長そうなので要約。

娘が死んだ。

妻が病んだ。

身代わりに人形を作った。

妻ずっと抱えて持ち歩く。

子どもたちがからかい、人形が壊れる。

妻発狂、壊した子どもたち虐殺。

憲兵が妻を殺害。

人形が動き始め、町が火の海

生き残った人移住。

父が家を封鎖

みんなで歴史を封印

んで、人形については娘の魂が入り込んでいたんだろつという結論。

ただ、屋敷を封鎖し、ヨハンが今は廃屋になった例の小屋に移り住んだ後も、近隣の子どもが消える様子があつたらしい。

ある日、墓参りみたいな感じで館に行くと子どもの死体がゆりかごの部屋にあつたらしい。

そんな感じのことが続いてヨハンは最後は病んだようだ。

日記は途中で字が乱れ、読めなくなつて終わっていた。

みんなが安らかに休めますように。

でも、この日記ここに置いたの誰だろ？ヨハンさんどこ行ったちゃったんだろ？

人形の中身、本当に娘さんだったのかな？

謎ばかりです。

閑話5：ゆりかこの館（前編）

港町に戻り、今後の方針の検討をすることになった。

とりあえずは実力を蓄えること。これに尽力することになった。

今まで居たビナサ村とは比べ物にならない量の依頼が集まり、それだけに注意も必要になる。

見かけない植生の植物たち、それに対応する草食獣、肉食獣、それに魔獣。

調べないといけないことが山積みだ。

ギルドに詰め、周辺の情報を調べることにした。

彼もそれなりに知識があるのか、本を読むことができ手分けすることができたのは僥倖だった。

ギルドの入り口で綺麗な少女にぶつかっていたが、その時少しうれしそうな顔をしたのは内緒なのだろう。

年相応に見え、ほほえましく思えた。

その少女が望むものは「精霊の秘薬」めったに市場に出回らない高価な薬だ。

普通なら手に入るものではない、が、彼なら手に入れてしまうような気がした。

心の片隅に覚えておこう。

閑話5：ゆりかこの館（中編）

結局、様子見がてら討伐系の依頼をいくつか受けることになった。3人で順調にこなしていく途中、か細い泣き声が聞こえた。

このような場所で泣き声なんて・・・。

考えられる可能性は何かの罠か、捨て子。

どちらにしても、原因を突き止める必要があった。

廃屋といえるような小屋を発見できたのは少し立ってからだった。中を調べると、ただの廃屋に見えた小屋は、隠し通路を隠す門のような役割を持つていたようだった。

・・・まあ、小屋を見つけたとき、必要以上に彼がびくついていたのはご愛嬌だ。

人間何かしら苦手なものがあるものだあと、ミランダに噛みつかれている彼を微笑ましく見ていた。

隠し通路を抜けるとそこは大きな館だった。

調べていくと古びてはいるが調度もなかなかのものだし、盗まれた形跡もない。

大分長い間、いろいろなものから守られた館のようだ。

探索しながら2階へあがると彼はある部屋の前で難しい顔をしていた。

開けるべきか、開けないほうが良いか迷うような顔。

なぜそんな顔をしているのかわからず、私はその部屋の扉を開け、そして後悔した。

何十、何百という無数の子供も骸がその部屋を埋めていたからだ。あるものは白骨化し、あるものは腐乱し、あるものは脂漏化してい

た。
私もミランダも、そして彼も、その光景を見て言葉がなかった。

閑話5：ゆりかこの館（後編）（前書き）

ご心配おかけしました。だいぶ回復しましたので再開です

閑話5：ゆりかこの館（後編）

その部屋に入ろうとした瞬間、なにかに弾き飛ばされ、気がつく元森の中だった。

3人でこの後のことを相談していると、彼は森の奥に行きたいという。

なにか惹かれるものがあるのか、とりあえず、みんなで向かうこととなった。

森の奥に進むと湖があった。

精霊の湖。彼は精霊に縁がありすぎる。

普通なら一生に一回たどり着ければよい場所のはずだ。

それぐらい隠された場所に、もうすでに一度たどり着き友好的な関係築いている。

今度もなのか？なにかに呼ばれたのかと疑問が持ち上がる。

ただ湖の精霊に会うには中ノ島に渡る必要がありそうだった。

彼もなにか考えている様子だったが、しばらくするとさらに奥に行きレイスを倒す必要があるのだという。

なぜそれを知ったのか、どこからの知識かはわからないが、私もミランダも彼のその言葉が正しいと知っていた。そうして道具をそろえ、中ノ島に渡り、精霊から依頼を受けることになった。

その後、精霊の導きもあり、館に順調にたどり着いた。

床に横たわる子供たちの骸の群れを痛ましい思いで見つめていると、彼は奥に私たちを呼んだ。

そこにはゆりかこの中に在った人形のように綺麗な遺体があった。

彼が興味を引かれたのは一緒に置かれたオルゴールのようだった。そのオルゴールに触れようとしたとたん、その遺体は動き出した。小さなその骸から多数の気配。

おそらく部屋中の子供たちの魂が詰め込まれているのだろう。

悪霊化しているのか、魔物化しているのか、悲しい気持ちで子供たちと戦った。

全力を持って、戦い、倒し、空しさが残った。

子供たちが貧欲に求めたのは大人の愛情なのか、仲間なのか。今となってはもう知る術はない。

残ったのは遺体が崩れた灰と、色あせた紫のゆりかごだけだった。

閑話5：ゆりかこの館（後編）（後書き）

明日はまだ本調子ではないので、オマケの更新をします。
オマケはたまに小話みないなものを時系列無視で更新しますね。

オマケ（前書き）

7 / 24 オマケ 1（お詫び文を 7 / 28 削除）
7 / 29 オマケ 2

オマケ

オマケ1

朝まだ早い宿屋の食堂。

ミランダとタイナは3人目の人物が起きてくるのを待っていた。ふと、気づいたようにミランダは問う。

「ねえ、あの子さあ、男？女？」

きょんとした顔を一瞬見せ、タイナは返答する。

「え？彼は男じゃないの？」

「いやさ、アンタが彼って言うから男だと思ってたんだけど、見ようによつては女の子にも見えるじゃない？」

その言葉にタイナは考え込む。

さすがにそう言われると気になる。

しかし、出会ってからだいぶ時間がたっているので、改めて聞くには勇気がある。

しばらく沈黙があたりを包み込んだ。

「・・・聞くしかないか」

「だねえ」

ただ、それを誰がいつ聞くかが問題だ。

答えはしばらく出そうになかった。

オマケ2

2 回目に廃屋に入る時の出来事。

最初は楽々開いた扉が開かなくなっていた。

どうやら扉は中から閉ざされたらしい。

他の入り口を探すが見当たらず、またオルゴールの音が聞こえた。

彼は、その音を追うように私たちを先導し、建物の裏手にやってきた。

彼の周りには、可視化した精霊たち、私たちからは光にしか見えな
い者たちが飛び交っていた。

彼はそれらと話しながら壁を数度触った。

すると、壁が扉となり、開いたのだ。

中に入る時そつと壁の凹凸を触ってみた。

硬く、そしてびくとも動かなかった。

精霊と話す、壁を動かす。彼の能力はどのくらい高いのだろう。

自分と比較するのは間違っていると思いながら、溜息しか出なかつた。

20・心残りです

赤ちゃん人形を退治（何かこの表現やけど、うまい表現ないや〜）した後、周りを見回すと座り込んでいた子供たちもいなくなっていました。あれ？

部屋が細かい粉だらけで、なんか部屋の中の空気が心なしに爽やかになったような・・・。

きらきらの精霊の導き？に従って、鳳凰の羽根を振ると、館の中がぱあっと明るくなりました。

電気つけたみたいに。

あと、空気に溶け込んでいくとき、あの赤ちゃん人形、もつと。つて言ってたんだよね。

言いたい言葉はもつと友達が欲しいだったのかな？もつと生きたかったのかな？

今度はゆっくりと眠れるといいね。

でもさ、周りの子供たちは何だったの？怖かったよ〜。

クエストのNPCだよね？携帯にのってないかな？攻略サイトだれか作ってくれてないかなあ。

ん〜。のってないなあ。あ、でもクエストは進んでる。

・・・あの子たち、一応救われたんだね。あの赤ちゃん人形がここに縛られていたから、他の子も出られなかったと。ふむふむ。

あれ？一応原因究明できたことになってる？でも、謎が謎を呼んでるのに。

あ、そうかストーリーだからいいのか？報酬は記憶のカケラ？なん

じゃそりゃ。

もう一個のサイドストーリーは……あ、報酬入ってる。
えっと……きれいな石だけ……。

『残光：召喚石：幻獣を呼べる』

……何を呼ぶの？

21・精霊王の復活です

とりあえず、急ぎの依頼はないので町に一回戻るかと館の外に出ると、オートランの精霊さん大増殖（汗）

え？なに？と思ったら、精霊の女王様が呼んでるらしい。

タイナさんとミランダさんに確認すると、行かなきゃだめでしょうといわれ、行くことに。

やっぱりオートランは優秀です。速すぎず、遅すぎずちょうどいいです。

ただし、自分、こんなに体力あつたつけ？

インドア派で外に出ないから、一日野外活動して戦闘して、耐久マラソンな真似できなかったはず・・・。
ゲームだからいいのか。

精霊の町に着くと、（近いよ！どっかにワープゾーンがあるの？）

女王様がニコニコで待っていました。

え！なに？

玉座の奥に水場？みたいなのと祭壇があつて、うつすらとした人影が浮いていた。

男の人？だと思うけど、綺麗な人だ。

ボーっとみると、鳳凰の羽根ちようだといって言われた。

もともと精霊さんからもらったものだからね。返しましたよ、当然。その羽根を人影に投げ入れると人影が濃くなり、目を開けましたよ。

うん。美人さんだ。

なんか、あつちの精霊さんとは微妙に系統が違って、連絡が取れな

かったんだって。

で、鳳凰の羽根欲しかったんだけど（これ浄化アイテムなんだって）、手に入らなくて困ってたそうです。

いいところで自分らが手に入れたんで、ちょうだいって・・・おい。パシリですね。まあいいですけど・・・。

代わりに精霊の秘薬もらいました。

あれ？どっかで聞いたことがあるアイテムだね？

どこだったろう？

ちなみにこれもいつの間にかサブクエストで受注しました。

音のあるなしの選択基準を教えて〜。

22・人助けです

結構内容の濃い日でした。

普通にクエストしようとしたら、ストーリークエストに加えて派生クエストまで（勝手に）受注。
いやあ、疲れた疲れた。

・・・何か忘れているような？

とりあえず、ギルドにて受けた元々の討伐クエストの完了を報告して、本日終了。

さて、宿に帰ってご飯を食べるかと思っていると・・・。
いたよ。いましたよ。金髪ドリル。

危うく濃い日に存在を忘れそうになりましたが、そういえばフラグがたってましたね。

左右のタイナさん、ミランダさんに目配せすると、二人も思い出したのか、渡していいよって言うてくれました。
何って、精霊の秘薬ですよ。

二人とも優しいですよ。これ、貴重品ですよ、確か。

すぐに金髪ドリルに話しかけて一応依頼を受注、納品しました。
すごい感謝してくれて、効果確認後、成功報酬分をわたすという形になりました。

明日報告してくれるみたいなので楽しみです。
金髪ドリルは正式名マリエッタさん、マリーさんと呼ぶことになりました。

さて、明日はどんな日かなあ。

23・仲間が増えました（前書き）

ご心配をおかけしました。男爵様温かいお言葉、ありがとうございます。
ました。風邪から復活しました。

夏風邪はたちが悪いので皆さんもお気をつけください。・・・ひく
のは私だけですか、そうですかorz

23・仲間が増えました

一晩明けました。おはようございます。

今日も宿屋の一階に行くとタイナさん&ミランダさんが待っていました。

二人とも朝が早いです。

ご飯を食べつつ、本日の予定確認。

受注できるクエストが増えてるし、状況もわかってきたので少し長いクエストも受けようか？ということになりました。

採取や退治系以外初めてなのでちょっとうれしい。

そして

やってきました、ギルドです。

待ち構えていました金髪ドリル、違ったマリーさん。アンド、ギルド長。

え！？

・・・

えっと場所移動して話しました。要約します。

薬効きました。超効きました。クエスト達成です。

上乘せ報酬でした。

ついでに自分もパーティに加えてくれ。

何でやねん（違）

いえ、上二つはわかりました。それがなぜ下の発言につながるんですか。

修行ですか、そうですか。

・・・

遠い目をしちゃいました。タイナさんとミランダさんも同じ目をします。

金髪ドリル（もうこれでいいや）、この国のお姫様だそうです。

助かったのはこの国の王様で、王宮とこの領主館は親戚のため直通の魔法通路があるので行き来が即日可能のため、もう結果がわかった。

パーティーに入れた場合、特に気をつかう必要も特別扱いもいらないうつていわれても、大変です。危険性もあがるし。

でも、こういう時って押し切られるんですね。

仕方ないですか、はあ。

そんなこんなで金髪ドリル仲間になりました。あ、彼女は殴りアコ
もとい戦闘系の回復魔法使いだそうです。一応バランスいいのかな
？

24・適度に休憩をおとり下さい（前書き）

連続投稿です。前話のお知らせを下げ、23話をのせてあります。

24・適度に休憩をおとり下さい

新メンバーが加わりました。立てたフラグも回収しました。萌えてもいいはずなのに涙が止まりません。お姫様がメンバーってどこのド。クエ・・・。

結局今日は近場でクエストをこなして、お互い様子見、明日から遠出することになりました。退治クエスト続行です。

なんかサクサク進みます。やっぱ突っ込み型直接攻撃が多いと回復と補助大事ですね。自分も戦士なので安心して突っ込みます。

今まで回復もしてた分、気を張ってましたが戦闘に集中できます。

ちょっといいかなって思いました。後は魔法使いが欲しいなあ。

明日からはちょっと遠出だと、切りが悪くなりますね。じゃあ、今のうちに一回セーブしときましょうか。

閑話6：現実での中毒の進行

目が覚める。

先程ログインしたときと同じ姿勢、同じ服装。

なのに、なにか違和感を感じる。

でも、それがなにかわからないもどかしさがある。

時間はそれほど経っていない。

120分の予定だったが、70分ほどだ。

買い物やクエストを含めて7日過ごした。

やはり10分が1日のようだ。

ふうと、ため息をつく。

はじめたばかりなのに、いや、はじめたばかりだからかひどくゲームが楽しい。

セーブしてログアウトしたばかりなのに、続きが気になる。

今日は少し早いが、もう眠ってしまおうと思っているのに、続きをするためにログインしたい自分が居る。

「なんか、中毒みたいだなあ」

口に出すとはつきりわかる。

中毒みたいではなく、中毒そのものなのだろう。

もうひとつため息をついて、布団に入る。

まだ大丈夫、大丈夫と呪文のように唱えながら。

1・冒険再開です（前書き）

総集編、まとまりませんでした。すみません……。時間見てまとめておきます。

1・冒険再開です

現実世界での1日が終わった。

寝て、起きたら翌日だった。

幸いなことに今日は休日、丸一日ゲームしていても問題ない。

敵は生理現象と、充電だけだ。

・・・充電？

何か引つかかっているが、何が引つかかったのかわからない。
とりあえず、ログインをしてから考えることにした。

ログインすると、慣れた風景、見慣れた天井だった。

いや、ゲーム内の時間でも数日だから見慣れたというのは語弊があるかもしれない。

ただ、どの宿屋もとてもよく似ていた。

コピーされたように同じ規格で、ああ、やっぱりゲームなんだと何回目かの感想を抱く。

必要はないと思っているが、なんとなく顔を洗い、階下の食堂に下りる。

いつものメンバーに加え、新しく仲間になった金髪ドリル姫も待っていた。

・・・みんな朝早いなあ。ログインすると起床した時間は遅い設定なのかな？

全員でとりあえずギルドに行き、今度はチームとして受けれる仕事を請けてみようということになった。

いろいろ検討してみた結果、この港町から初心者村とちょうど逆側

にある砂漠の町への護衛依頼を受けることにした。

砂漠の町と岩の町を経由して戻ってくる大体2ヶ月ちよつとの依頼で、拘束がきつい代わりに報酬がかなりいい依頼だった。

テンプレ的にLvあがったら新しい町キタ〜とちよつと興奮したのは内緒だけだね。

次の町はどんな町かなあ。

あ、出発までは港町を堪能しよう。魚介類たべるぞ〜。

2・みんなで戦ってみましょう

港町の魚系のごはんは美味しいです。って、今日の最初の一言がこれか（笑）

あんまり美味しいんで、かばんの中にしまえないかなあと思ったんだけど、大丈夫でした。

ほんとにチュートリアルで手に入れた「かばん」は優れたものです。ありがとうチュートリアル。

時間が止まっているのか、新鮮なまま。。。店の定食（魚）」です。タックできました。

先入れ先出しでどの定食か選択できないのが玉に瑕ですが、新鮮なまま美味しく食べられるのでとりあえず問題なしです。

かばんの容量には限りがあるのはわかってるんだけど、ずっと携帯保存食だけっていうのはつらいからなあ。

この前の港町への移動時に懲りた・・・。

そんな感じで、自分のかばんの中は、自作の薬や水、食べ物でいっぱいです。

みんなは「かばん」ないらしくて、携帯保存食を荷物につめています。うーん。まあ、嗜好品扱いでみんなで分け合って定食食べればいいですよ。

あ、ちなみにこのかばんは携帯と同化しているのでなくなりません。便利便利。

そんな感じで準備も食べ歩きも終わり、護衛クエストに出発です。だいぶ戦闘にもなれたのでパーティ内ではスムーズに連携取れるようになった。

今回の護衛クエストは3パーティ合同で、商人さん含めて30人近

い大所帯です。

指揮を執るのはこの商隊の専属のパーティの人なのでちょっと気楽です。

戦闘中に気づいたんだけど、戦い方に幅が出てきました。

今まではコマンド選択＋ショートカット使用だったんだけど、w。iのように携帯振って攻撃できるようになりました。モーションセンサーつき??リモコン??

後、ショートカットも自動選択になりました。

思い浮かべると触らなくてもピコピコ選択できます。視線で選択?なんか便利なんだけど、何でだろう?いろいろな謎が多いです。

3 ・予知夢でしょうか（前書き）

なかなか出発しません・・・。

3 予知夢でしょうか

明日は出発なので、夜明け前に宿を出る予定です。
なので、早めに休むことにしました。

・ ・ ・ 起きれるか不安なのでタイナさんに声をかけてくれるようお願いしました。

保険は大事だよね？

眠っている間に夢を見ました。

ゲームの中の眠りって眠ったらすぐ朝！って感じだよね？普通はそんな感じの眠りなんだけど、
今日は一味違った。

あれですね。フラグですね。

どこまでも蒼いグラデーションの大地にポツンと一人、人がいました。

同じ年ごろの少年のようです。

何か話そうとしていたり、笑顔なのか泣き顔なんだか分からない表情がアップになったり。

PV風の夢でした。

うん。やっぱり、イベント何か起きそうですね。

楽しみです。

4・不思議な人に出会いました

砂漠の町に出発しました。

今のところ3日過ぎましたが、特に何もありません。

砂漠はまだ影も形も見えません。

山賊さんは1回半出ました。

撃退しました。

1回半の半分は見た瞬間つい魔獣かと思って攻撃しちゃったんです。
・・・自分が。

いやあ、山賊でよかったです、間違ったらまずいところでした。
慣れないリモコン振りで攻撃したら、思ったより攻撃力強くて、周
りにも斬撃行っちゃったんですよね。

あはは。みんなが都合よく解釈してくれたので助かりました。

リモコンを振るタイプの攻撃ができるようになったら、コマンド入
力のほうが使えなくなっちゃったんですごく困ります。

これで一時停止できなくなったら泣きますよ。
ポーズ

あ、食事はまだ商隊の方での買い置き of 新鮮な食事ができてます。
硬いパンと簡単なスープっぽい料理ですが、まあまあウマウマ。

水も人数が多いので魔道具で何とかしてくれてます。
マジックアイテム

はじめてみるものが多くて、面白いです。

さて、4日目になって、遠目に青い大地が見えてきました。
なんか感動です。

現実だと青い海な感じなんですけど、ここだといろんな色があります。
空も海も湖も大地も時々カラフルです。

見えてきた青い大地の先に今日泊まる予定の水場があります。
そこに人がいるのがわかるのは仕様なんでしょうか？フラグ？

いつもはモブだからかわからないのになあ。

結構なんか不思議な感じがします。

どんな人なのかな、早く近くで見たいです。

5・夢フラゲ回収でしょうか？

オアシスっていうより水場っていう方がぴったりの場所に来ました。今日はここに泊ります。

火をおこして、馬車に乗り込んだり、幌の余分を出して着たり、テント設営っぽい感じのことしてます。

で、さつき遠目で見た先客さん、美少年でしたorz

ええ、悪くはないですよ。でもね、なんで会う人会うみんな美人さんなの？

日に焼けたちよつと小麦色の肌に蒼いグラデーシヨンの髪と目。きれいな顔立ちに穏やかな話し方。

ちよつと物静かで口数が少ない感じで、でも笑顔がきれいです。

砂漠の景色に溶け込んで、全体の雰囲気的にもものすごくきれいです。

自分の顔鏡に映してみたけど、現実と変わらないよ？

ちよつと遠い目になっちゃうのは仕方ないよね。

ただね、このひとすっごいいい人……。

にこにこいろんな話をお互いして、なんか少し仲良くなれた気がします。

いや、今まであったり、パーティの仲間なんかは年上が多いでしょう？

真面目に話した同年代って、はじめてかも。

なんか楽しく過ごせました。

あ、なんか商人さんと話したらしくて、しばらくこの美少年の青い人は、商隊に同行することになりました。

ちよつと嬉しい。もうちよつといろんな話をしたかったんだ。

6・無法者（ならずもの）と戦います

えっと、なんでこうなったかわからないんですが、現在商隊の皆さんを逃がして無法者ならずものさんと対決中です。

昨日から一緒に行動している青い美少年、気が短いです。

すっごい突っかってというか、突っ込んでいくんでフォローが大変です。

普段がおとなしい分、キレると大変ってタイプの人なんだなあ。

一緒に戦いながらそんなことをつらつら考えていると、退治完了っばいです。

最後の一人をさっくりやって青い美少年帰ってきました。

うん？ちよつとグロい？

服が返り血でべつとり、かつ、剣からぱたぱた血が垂れてます。

この前までなかったけど、バージョンアップしたのかな？

突っ込みすぎだよ。周り見てよ。

と自分のことは棚に上げ一応突っ込んでおくと、少し悲しそうに笑いながら怒りを制御できないんだと言ってます。

切れるの良くないよ？煮干しとかカルシウム入りのおやつ差し入れようかな。

7・青い村です

青い砂漠での最初の村に到着しました。

あ、青い砂漠って言ったら、商隊の人にここは「藍の砂漠」だと訂^な正されました。

どうやら色についての表現は譲れないらしいです。

さすがカラフルな世界だなあ。

商隊の人が仕事している間は自由時間なので、ちょっとみんなから離れて砂漠観察。

本当に青いなあ。

一粒一粒は薄い青なんだけど、合わさることによって、きれいなグラデーションをつくってる。

地平線の先まできれいな青を見ながらぼんやりしていると、ちびっこに絡まりました。

暇そうに見えたのかな？

頭の下さそうな生意気なちびっ子でした。

でもかわいいなあ。

なんかぎゃんぎゃん文句言っているのをほえましそうに聞いていたら、あとで商隊のひと（商人さんの方）にお礼を言われました。我慢してくれてありがとねって。

なんでも、結構いつもああいふ風に絡まれて、キレちゃう人多いんだって。

みんなカルシウム足りないのかな？

8・くいしんぼですね

えっと、今自分は信じられないものを見ています。

現在地は宿屋兼食堂です。

何を見ているかというところ……。

商隊一の大食漢と張り合っているちびっ子です。

昨日の生意気なちびっ子と、まあほどほどに仲良く(?) なりました。

でも、商隊のもとの護衛の人の中が一番大柄なマッチョさんがなんかすごくちびっ子と仲良かったんですね。

何でかなあと思ってたら、この状態です。

次々に運ばれる料理、どんどん空いていく皿、積まれて塔のようになっっていく食器。

すごいですね。

でも食べ方が下品でないのがくいしんぼたる所以ゆえんでしょうか。
とりあえずがんばれ〜。

ちびっ子とは前々回の交易あたりからの付き合いで、たぶん戦で親を亡くしたんだろうとの村の人の話です。

この村の孤児院というか……教会？みたいなところに住んでいるそうです。

ただ見てのとおりのおいしいん坊……。いつもおなか为空いてイライラしてるみたいで、それを気にしたマッチョさん(いい人ですよ)がこうやって競争しながら食べさせてあげているそうです。

伝聞ばかりですが、ひとつだけは真実です。

身体より多い気がするんですが、食べたものどこにいったんでしょ

ۛ

9・何か起こっています

そんなこんなで平和な村の生活を堪能していました。

とりあえず、村への逗留は3日予定とのことなので後1日何しようかなあとみんなで話をしていると、遠くから叫び声がありました。

ふと気づいて携帯を確認するといつの間にかストーリークエストが進行中。

・・・ビックリデス。

あわててストーリーの履歴確認すると2つのストーリークエストが同時進行です。

藍の砂漠、青の崖。

どちらも主要人物に接触しようまで終了してます。

そこから推測すると、もう会ってるんですね。

あの館の赤ちゃんに匹敵する人に。

誰だろうなあ。

そんなことを考えながら騒ぎのほうに近づくと、だいぶ遠くが黒く霞んでいます。

イベントでしょうか？

10・蝗害です

遠くに見えた黒い霞がだんだん近づいてきます。
姿がだんだん見えてきました。

・・・たぶん昆虫です。

あれですか？俗に言う蝗害こっがいですか？

うわゝ。森のほうから来ましたが、ざくざく森が消えています。
バッタ？バッタ？うわ、大きいですよ。

ちょっとびっくりしながら周りを見回すと、皆さん顔色が悪いです。
村長さん含め、みんなあわただしく動き始めました。
避難が必要なようです。

えっと、虫から逃げれるんですかね？

家の密閉性悪いですよ？

燃やしちやえばいいのかなあ。

薬師のスキルでアルコールとか可燃性のもの作れたかな？

11・消えていきます

バッタ（らしきもの）たちが村近くまで到来しました。

商隊および村人は何とかバッタの群れの進行方向からはずれ他所に避難できました。

護衛できたメンバーで被害を最小限に抑えるためパーティごとに手分けして村周辺の木など切り倒したり、誘導のために火を焚いたりしています。

ふと気づいて、これストーリークエストかなと携帯を見ると、まさにイベント進行中。

この大発生には原因があるようです。

よく考えるとそうですよね？

砂漠にバッタを支えるほどのオアシスなんて少ないですよね。

ここは砂漠の村で山と崖のほうには緑があるだけなんです。

原因が近づいてきます。

そこにはあの大食漢のちびっ子がいました。

11・消えていきます（後書き）

小分けにせずここ数回分はまとめて上げたかったのに・・・力不足でした。orz

12・方法はないのでしょうか

RPG風に言うと、敵が現れた！なんです、ちびっこは悲しそうに泣いています。

バツタも、このちびっ子が魔力で生み出した幻影みたいなものらしいです。

そう話している間にも、どんどん緑が消えていきます。

何回もいますが、ここは砂漠です。

緑は貴重で、なくなればそこでは生きていけなくなります。

ちびっこもそれは分かっているのです。

お腹が減るんだ。と彼は言います。

どれだけ食べても、とても空腹なんだそうです。

だから止めてくれと。自分では止められないからと。

この場合止める＝倒すですよ。

ちびっこは短い付き合いですが、普通の子です。モンスターじゃないです。

なのに倒さなきゃいけないのでしょうか。

そんなことを考えていても、話はどんどん進んでいきます。

強制的にボス戦が始まりました。

ちびっこと戦いたくないのに・・・。

13・さようなら

ちびっこが泣きながら近づいてきます。

タイナさんやミランダさん、マリー姫さんと顔を見合わせます。

みんな悲痛な顔をしています。

そうしている間にも、どんどん緑は消えていきます。

戦いが始まりました。

はつきり言って接戦でした。

向こうに攻撃意思はないのに、無意識のカウンター、めちゃくちゃ
硬い防御に阻まれてHPを削れません。

4対1なのにミリ単位でしかHP減らないです。

さすがボスです。

コツコツ削ってやっと全部黒までもっていった瞬間、ぱりっとちび
っこの真ん中から大きなバツタが出てきました。

変身ですか？2段目ですか？

とりあえず気を取り直してまたコツコツ削ります。

さつきよりはやわらかいです。

何とか倒し終わって、バツタの居た位置には瀕死のちびっこ。

駆け寄ると少し笑ってありがとうと言い、何かのカギをくれました。

ああ、イベントムービーだなと心のどこかで思いながら涙が出まし
た。

すぐ仲が良かったわけじゃないです。

出会ってほんの数日です。

でもこうして手の中からこぼれていく命が悲しいです。

村人にはちびっこはボスバツタにかまれて亡くなったということに

しました。

ひっそりと葬儀が行われ、自分たちは商隊と一緒に出ていくことになりました。

最後に村を振り返ると青い砂に霞んで見えました。

そういえばちびっこの名前も知らなかったなどと、もらった力ギを見ながら思い出しました。

閑話 7：青の村（前編）

彼の朝はいつも遅い。

結局なんだかんだで姫殿下と一緒に行動することになり、もう何が何だか、何をびっくりすればいいのかわからなくなった。

彼と出会ってまだ一月すら経たないのに一生分以上の出来事や、驚きに出会った。

今度の依頼は商隊の護衛。少し時間はかかるが新パーティには結束を高める良い依頼だと感じた。

今回は何事もなく（道すがらの小さな小競り合いはあったが）、最初の目的地のオアシスの村にたどりついた。

この村は砂漠と山の境にあり、青い（藍といわないと怒られるが）砂と緑の山に囲まれている。

山の地面の色ももちろん青い色だ。ただ、砂漠の砂が固まったものなのか、それとも別の理由があるのか、崖の青は少し薄い色なのだ。

村で休憩をとるが、いつもの習性で村の中の作りを一周見て回る。

避難経路、敵襲の場合の進撃方向などなど、あらゆる場合に備えろと、私は習った。

その忠実に、今日も初めての村の中を見て回る。

村の外れの崖の脇に一人の少年がもたれかかって休んでいた。

先ほど、彼にちよっかいを出していた子だ。

疲れたように目を瞑り、ぐったりとしている。

声をかけると、お腹が減ったとのこと。

苦笑して、手持ちの保存のきく菓子を渡すと貪るように食べた。

少し元気が出たのか、礼を言つと村の中へと戻つていった。
育ち盛りだからなと思ひながら、少し必死すぎる顔に少し違和感を
覚えた。

閑話 7：青の村（中編）

その後、大食い競争があつたり、大食い競争があつたり、大食い競争があつたり……。

いったいどれだけの量が消費されたのかわからないが、あの小さな体になぜ納まるのか不思議に思った。周りではどちらが勝つかなど賭けの対象にもなっていた。（今までの勝率のせいなのか小さいこの方が優勢なのは……。）

そんな平和を満喫しているときにソレは来た。

蝗害^{こっがい}、それは食料の少ない地域にとって致命的な出来事。不可避の発生から連続する、悪魔の行進。

そしてその黒い霞の向こうに、たたずむ小さな影がいた。

戦闘が始まった。

泣きながらたたずむ少年に対し、攻撃などしたくない。

だが、彼を止めるには、彼を倒すしかないのだ。

少年のためだと自分に言い訳をし、自分をだましながら行動する。

彼さえも、いつもの鮮やかな攻撃がなりを潜め、悲痛な顔をしていった。

小さな虫を散らしながら、攻撃する。

彼の攻撃は範囲が広い。

足元には虫の骸が砂のように降り積もっていった。

閑話7：青の村（後編）

周りの虫を払いのけ、彼の剣が少年の胸に吸い込まれた。そのまま払いのけると、少年の体は二つに分かれた。

けれど、その体が再び合わさり、少年は悲しそうに笑った。

次の瞬間、彼の中から巨大な蟲が飛び出してきた。

これが元凶かと、皆で倒した。

けれど、少年は胸に大きな穴を開けたままつるな目で空を見ていた。

いつ蟲が少年に宿ったのか、少年は何を思っていたのか、もう誰も知りことはできなくなった。

村を離れる日、彼はひどく悲しげな目で村を見ていた。

少年の名誉が保たれるよう、皆で心を砕いたが、村長や長老はうすうす気づいているようだった。

蟲に食われる人も、体に乗っ取られる人もけして少なくはないらしい。

だから皆何も言わなかった。

私も、これが最後の被害者であることを祈ることしかできなかった。

14・次の街へ出発です

気を取り直して、次の街への移動中です。

えっと、青い美少年（美青年に近い？）も同行しています。
名前はクライ君だそうです。

え？倉井君？とか日本語発音で聞いたのは内緒（内緒になってないけど）

倉井←ではなくクライ→らしいです。役に立たない豆知識ですが。
次行くのは、村の規模じゃなくて、町って言えるサイズらしいです。
かなり大きなオアシスで緑の町って言われているとのこと。
クライ君、よく知ってるね。

なんていうか、自分らのパーティが一番クライ君と年齢が近かった
ので、一番話していたら、なんかうちのメンバー扱いになってまし
た。あれ？

まあ、結成されたばかりだし、いいんだけど。他の3人も別にいい
んでない？って顔してるし。

そんなわけで、クライ君参入です。

ちなみに実は魔術が得意な魔術師らしいんですが、剣も使えるので
魔法剣士？っぽいです。

なんでうちのパーティ、遠距離攻撃のはずの人たちがほとんどみん
な肉体的にOHANASIするタイプなんだろう……。

まあ、いつか。

15・緑の町

砂漠の町に到着です。

緑の町といわれるだけあり、緑豊かです。

新しい町にちよつとうきうきます。

商人さんたちは早速商売の許可を取りにいつてしまいましたので、出発まで1週間自由行動です。

ここは何が名物なのかなとか話していると、道でおばあさんが転んだり、ピタゴラススイッチばりに色んなものが連鎖して転がったり珍しいものが見れました。

いやーテンプレ的なピタゴラススイッチですよ。

おばあさんが転ぶ、転がった杖に引っかかり、おばさんがみかんの籠を取り落とす、流れるみかんにあわてて、お兄さんがよけようと（拾おうと？）して、犬の尾を踏む、犬が吠えた拍子に、猫が市場の屋根に上る、屋根が一部崩れまた別の果物が流れるという具合にドミノ倒しのように連鎖してました。

人の不幸を笑っちゃいけないので、とりあえずぽかんとした顔で見てみました。

初日からイベント盛りだくさんですかね？

16・怒る人

さっき転んでいたおばあさんが怒っています。

えっと、逆ギレ？

聞こえてくる限りでは、こんなところに石があるからうって感じで店の人に食って掛かっています。

店の人も負けてませんけど。

え？名物なんですか？このピタゴラススイッチ？

・・・皆さん懲りないんですね。

場所移動し、屋台で買ったピタパンサンドっぽいものを食べながら、さっきのおばあさんの話題について話します。だって名物だっていうし。

クライ君が情報収集してくれたんですが、もともとはこの町の有名な飾り窓の女性メイトだったそうです。すごい美人だったって……。いや確かにその面影はありましたけど。

怒ってばっかいると、顔険しくなるんですね。もったいない。

で、あのおばあさんはソレに加えて才能ある魔法使い（どちらかというと薬師とか錬金術師より）らしく、なんかの秘薬を作っているそうです。

えっと、クライ君、おとなしい顔してなんでそんな早く情報仕入れられるの？え？そんなフッフ笑いしないで。もしかして腹黒キアラなの？

17・人のうわさ

昨日はとりあえず休んで終了になりました。

やっぱりなんだかんだで疲れているんだなあと思いました。

・・・って違う。日記風にまとめてどうする！自分！

実は、疲労値っていう隠しパラメータでもあるのか、昨日はなんだかんだでSPが微妙に削れてきてたんですね。だから、早めに宿屋に戻って休みました。

なので、新しい街の本格的な探索は今日から開始です。

まずはギルドや武器屋、防具屋を見て回るつもりです。

今までの経験が結構たまったのでLvも上がって、新しいスキルを取ったり、スキルアップをはかったりもできそうです。

薬師スキルももうちょっと活用したいんですね。

これも他の薬とか作りたいのでスキルアップしようかなあ。

ちなみに今の自分のステータスって、パラメータ的にはまあまあ順調なんです。スキル面あんまり伸ばしてなくてポイントため込んでいる感じなんですよね。

だって、どう育てればいいのかわかんないんですもん。

攻略の推奨Lvとか推奨パラ誰か教えて〜。

検証するほど根気も頭もないんでいつも攻略サイトを活用していたツケがこんなところで出て、キャラの育成ができないですよ・・・

orz

ギルド内で情報収集しながら貸研究室つばい設備を借りて、薬作りもしてみました。

結構いい感じの成功率なので、時間+費用でも十分効果あります。

うん、今度から他の街でも一定時間は薬作りましょう。

結構スキルの経験値もたまってウマウマでした。

で、情報系ですが大きなものはなかったですね。ちょっと小遣い稼ぎに近場で狩りしようか程度の情報しかない感じです。

いや、天災クラスの情報あると困りますけど、ないのもさみしいというか、ゲームの醍醐味がないというか・・・。

シナリオに関連しそうなのは、北の方に光が時々見えて、獰猛な唸り声が聞こえるくらい。

時間できたらみんなで見に行ってみるべきでしょうか？

回復量もまあまあのので市販品には負けません。これで明日も頑張れると思うんですが、どうでしょう？

オマケ

オマケ

「新人歓迎会を行います」

町の酒場で5人集まり、ビールらしき飲み物を手に乾杯。

音頭はタイナがとったが、何しろみんな真面目である。

つまり……。

盛り上がらない。

歓迎会のはずなのに、話題は狩りや連携の話になり、拳句の果てに道中での反省会に発展。

マリーが連携時の失敗をごまかすために杯を重ね、ミランダが巻き添えに。

結果……。

「この状況は何ぞや」

現状：屍3体、無症状1人、アルコール飲まず1人

「自分は飲まないけどさ、酒は飲んでも飲まれるんだよね？ごめんね、クライ君の歓迎会なのに」

「気にしませんよ」

それにパーティ参入早々、弱みも握れましたしね。とニコニコ笑顔で杯を重ねるクライ。

それを見てやっぱり腹黒!!?と恐れおののく酒を飲まなかった哀
れな犠牲者がいましたとさ。

19・ドラゴンの血がほしいです

新しいポーションを作って、効果を確かめてみました。
効果抜群でした。

いやー一気に全快すると思いませんでした。

今までのを初級ポーションとするなら中級ポーションにあたるので
しゅうね。

今度はこれを量産しましょう。機会があつたら売っちゃうのもいい
かなあと夢は広がります。

作れるもののリストをぐぐぐとスクロールすると、色々あるんで
すよね。

面白いのが若返りの秘薬。年齢を下げるものらしいです。1つにつ
き10年若返るとあります。

ただアイテムが手に入りにくそうです。特にドラゴンの血とか、手
に入らなそうな材料ですよね。

でも手に入ったら作ってみたいです。

・・・間違つて自分に使つたらアバターは子どもになっちゃうんで
しゅうか？

20・ドラゴン退治・・・です？

いくつか依頼を受けてみましたが、確かにこの近辺の魔獣モンスターは強い
です。

けれど、この前まで居た港町に比べれば、です。
結構サクサク倒せるんですよね。経験値もアイテムも結構良いので
なかなかおいしい狩場です。

ギルドで依頼を受け、町周囲で狩りという日課を繰り返していると、
ギルドから緊急招集がかかりました。

町まで聞こえていた唸り声の原因が判明したそうです。

ド・ラ・ゴ・ンだそうです。

・・・ええー！ですよ。いや驚きじゃなくて。

必要アイテムにドラゴン系が現れたらドラゴン出現ってなんぞやー。

ご都合主義万歳。さすがゲームです。

倒すんですか？倒すんですね。

それでアイテムゲットして秘薬作るんですね。わかります。

・・・orz

いや、頑張るけど、うん。まあ、いつか。

周りは緊迫したシリアスな状況で、ドラゴン退治決定です。
え？

自分は強制進行のムービー見てる感じでボーっとしてましたよ。
ギルドからの依頼って基本断れないですしね。

うん、ワイバーンタイプなのかな。恐竜タイプなのかな？それとも東洋系の竜？それとも普通に西洋系の竜？

まあ、見れるのは楽しみです。大人数で戦うのは面倒なのでいただけないですが。

みんな、邪魔にならないとこでがんばろうね。

そういえば、ドラゴンって自然発生なの？召喚されて顕在するの？どっちなんだろう。

やる気でないなあ……。やっぱドラゴン退治は少人数で、だよな。大人数だと、弱い者いじめじゃないか……。

21・森へ侵入です

ドラゴン退治に出発しました。

場所が砂漠のオアシスの森なので、岩山に囲まれているし、何しろ暑いんです。

それだけで帰りたくなりました。

少人数での行動がいいなあと思っていたら、森が深いので合図あていづを決めて、少人数複数パーティでの行動になりました。

ドラゴンを発見したら、そこに集合です。

ギルドが魔道具マジックアイテムを貸してくれたのでお互い連絡できるのです、感謝で、ドラゴン退治したら血を分けてもらえるのかなあなんてつらつら考えながら森を進むと、遭っちゃいました。目の前にドラゴンです。

そんな大型じゃないとはいえ、十分見上げるほどの大きさです。

タイプは西洋系の竜で、属性は風ですね。翼があります。

タイナさんが他のパーティに連絡を入れてくれますが、もっと中央にいますかと思っていたのでちょっと遠いんですね。

やっぱうちのパーティだけで戦闘ですか？

うん、やっぱりそうなるかなあと思いましたから驚かないです。

じゃあ、がんばりますか。

22・戦闘です

タイナさんが連絡を取ってくれて恐ろしいことが判明しました。ドラゴン、このタイプの属性違いが4体出現だそうです。

・・・やだなあ。やな予感つてはすれないんですね。

テンプレ的なRPGでは、中ボスでも形態変化ありますよね。このドラゴンもご多聞にもれず、そのタイプな気がします。余力残しておかないと危険かも。

うちのパーティには今盾役がないので、ヒットアンドウェイで攪乱しながら攻撃ですね。

あ、なんか携帯コントローラーがまた進化したのか、だんだん攻撃が現実味^{リアル}おびてきました。

ファ。コン風↓w。i風↓VR風って進化しています。

まだVRってそんなに発達していなかった気がするんですが？まあいいか。

携帯もなぜか腕輪型にも変化できるようになり、今は剣の形に変化しています。

取り込んだ武器に任意に変化できるようです。便利便利。

そんな感じで自分とミランダさんでチクチク削りながら、一人増えた火力担当クライ君と弓でタイナさん、援護でマリーさんで頑張りました。

削って削って削りました。

光エフェクトともにドラゴンの巨体が消えた時は感動でした。

ただ光の球が中心部に飛んでいったので再戦がありそうだなあ。素材アイテムもいくつか手に入り、予想通りドラゴンの血がありました。

さて、じゃあ秘薬作って、ついでに消耗品の補充兼ねてポーション類も作って皆に持ってもらいましょか。

あー。再戦ってたいてい手強いですね？

特殊攻撃とかあるといやだから、解毒やマヒ治療の効果もあるポーション、作るところかなあ。

23・追跡前に援軍です

ポーションその他の薬をつくりまゝす。

いや浮かれているわけじゃないです。はい。
ちよつと歌わないとやっていけないだけです・・・。

ドラゴン4体中撃退できたのは2体。

残りの2体は冒険者側が負傷し撤退したみたいです。

幸いなのは、ドラゴンが追撃しなかったことだけみたいで・・・。

何が言いたいかというと、あれだけいた冒険者の数が半減したんです。

弱いよ、弱いよ！なんで連携しないの？自分ら5人でも何とかなつたじゃないですか。

それ以上の人数で何やってるんだか。

あ、逆にだから潰しあいになったのかなあ。

とりあえず、残った2体を倒しに生き残り冒険者たちは手分けして走っているところです。

相変わらず連絡役はタイナさん。

きつともつと混乱しているだろう通信内容を要約してくれながら走ってます。

自分もポーション作りながら走っていたんですが、材料が尽きたので分配しました。

皆の顔が！！？になっていたのが印象的です。

いや、そんなに驚くことかな？

態勢を整えながら、ドラゴンの居たところにたどりつくと、あつちは準備万端で待つてました。

しよっぱなから火を噴^フきましたよ。

直撃しそудったので、皆連れて避け、一蹴り入れて距離を取りました。

あ、前の人たち頑張ったみたいでドラゴンの残りのHPは3割を切つてます。

さあ、戦闘を頑張りましょうか。

24・やつと追跡です

さつき火を噴いたと言ったように今度の相手は火の属性のようです。あと3割、頑張つて削りましょう。

・・・ん？最初が風で次が火。属性違いの計4体ということはもしかして残りは土と水なのかな？

コンプリートし全部見てみたかった。ポ。モンのように図鑑があつたら見逃して空欄になっちゃうとこじやないのかな？

と、気を散らしてお仕事お仕事。

最近、ステータスが本当に身体能力に反映されているみたいで、速いスピードが出るんですね。

身が軽くつて動きやすい。

かなり速いの^{めづかしい}に動体視力がついて行くのが不思議といえは不思議だけど、まあいいか。

さつきと同じ動きでドラゴンの相手をし、特に問題なく終了。

こっちの被害はさつきよりさらに少ない。

ドラゴンから出てきた光の球^{オーブ}を追いかけて、さあ森の奥に出発です。

やつぱりこうきたら、4つの光の球が集まって巨大ドラゴンとかになるのかな？

その前に、残りの一体、ちゃんと倒せているんだよね？ちょっと心配です。

タイナさ〜ん。連絡あつた？

25・ドラゴンと決戦です(たぶん)

森の奥に向かって光の珠を追いかけています。

他のパーティと連絡をとって来ていたタイナさんいわく、もう一体の方撃破できたそうです。

できたそうですが……。パーティ壊滅状態だそうですorz

ええ！？ですよ。本当にビックリデス。

ドラゴンの強さにそんな差があるの？

こっちは1パーティ5人で2体だよ？どうして？。

そんなわけでこっちは3連戦目に突入しそうです。

無謀？無謀だよ。

でも誰も援軍にきてくれそうにないのでがんばりますよ。

ちよつと、遠くを見るような目になっちゃうのは仕方ないことだよね。

皆無言で黙々と走ります。

何考えてるかはわかりませんが、ちよつと空気が重いです。

そつとため息をつきながら、さらに走っていくと、いきなり森が開け、待っていたかのように目の前でドラゴンの構成が始まりました。

いや、本当に構成としか言いようがないんですよ。きれいですけど、なんかロボットが組み立てられるみたいで、なんか機械っぽい？巨大メカっぽい？合体ロボット系？

なんか、よく見るアニメーションの変身シーンのようで現実感がありますでした。

あゝ。まあ、ゲームだしなあとなんか納得しながら見守り、咆哮を

あげる登場シーンばいポーズを見てから戦闘態勢に入ります。
やっぱり決めポーズは見てあげないと悪いし。

とか、余裕を持っていたら初撃喰らいました。
HP半分以上もってかれました。
うわ〜びっくり。

即座に作り置きのパーション使い回復させ、態勢立て直します。
パーション作っておいて正解でした。

初撃喰らったことより、そのことに他の4人が悲鳴や名前を呼ぶ声を上げたほうにちよつとびっくりでした。皆落ち着いてるし、冷静だし、あんまり声を上げることがなかったし。

大丈夫と振り返り合図して、ほつとした雰囲気を感じ、やっと反撃開始。

結論。

今までで一番手強かったです。

本当に攻撃でダメージあんま入らないし、魔法でも微々たる物。仕方ないので、新しいスキルとりましたよ。
弱体化^{カース}の呪い。

相手を弱くして、こっち側を強化して、何とか倒しました。
補助魔法って大事ですね。

ふう、やれやれ。やっと町で一休みできます。

26・真打登場です？

やっと町に帰れると思ったのに、真打登場っぽく、町であったピタゴラばあちゃんが登場しました。

うん、金髪ドリル姫、マリーさんのときと同じでフラグかなあと思いましたが、こんなところでフラグ回収はしたくないです。

今回もドラゴンの血をゲットしていたんですが、それを寄こせ言われました。

いやあげるのは良いんですが、態度デカイですよ？

結構苦勞してドラゴン倒したのに、ドロップアイテムは寄こせって言われてもねえ……。

そんな感じで4戦目始まりました。

そんな強くはないのですが、人間相手は何か遠慮があるというか戦いづらい……。

そうこうしているうちに、自分のポケットから例の若返りの薬の瓶ががころりと落ちました。

ええ！？ですよ。アイテム収納してあったのに、何でポケットから？強制イベントかなんかですか？

それを見た瞬間、ばあちゃんの顔が変わりました。

顔色じゃなくて、ホントに顔が。

嬉々とした般若になりました。

こわ！真面目に怖いですよ。

薬はばあちゃんの手に納まり、即座にはあちゃんは何粒か飲み込みました。

ちょっと待った。それまだ効果確認してないですから（汗）

27・戦いは虚しいです

ピタゴラばあちゃんが若返りました。

そりゃあもう、ビックリデス。

何粒飲んだんですか……。

そっぴいや美人だったって言ってましたよね。

確かにすごい美人です。

気が強そうです。

あー。うん。これ作りたかったんだね、ばあちゃん。

しかも独り占めする気満々って……。

レシピよこせて……。

ないの？自分はスキルに付属されてたけど、普通はないの？
女のヒトの若さへのこだわりってコワイ。

目的達成してるのに、より以上を求めて戦うんですか。

結局戦いになりました。

こちらは戦いたくないけど、身を守るためです。

申し訳ないけど、死にたくないです。
ゲームオーバーし

今までと違い、完全な善悪や倒す理由がないけど、戦いになりました。

ドラゴンほどの強さは、ばあちゃんにはないです。

一撃で決着がつかしました。

ばあちゃんが昔語りをしてくれました。

もう虚ろで、どこを見ているかわからないような様子で。

美人でちやほやされたこと、年をとって衰えてからの苦渋。

なまじ才能があつたから、若返りへの野望。
そしてドラゴンを呼び出したこと。

ドラゴン呼んだのばあちゃんだったんですね。
召喚術まで使うつてすごいなあ。本当に才能あつたんだ。

ばあちゃんは、最後は微笑んでました。

人生の最後が綺麗なままでうれしいって……。

それって本当にうれしいの？

それで満足なの？

何かすごく虚しいです。

ばあちゃんが死の直前に渡してくれたのは、指輪くらいの大きさの
緑の王冠でした。

これもイベントアイテムなのかなあ。

ばあちゃんは、語り終わり、王冠を渡すと静かに砂になって崩れて
いきました。

閑話8：緑の王冠（前編）

彼と知り合ってまだほんの少ししかたっていない。

けれど、とても密度の濃い日々だと思う。

一人で行動していた私が、ミランダやマリー姫と行動するようになるなんて、考えもしなかった。

新しい町に着いた早々、また厄介ごとに巻き込まれたようだ。本当に密度が濃い。

ドラゴン。

冒険者なら一度は退治してみたいと思う代表格の魔獣だ。

ギルドから招集がかかったとき、馬鹿な、と思った。ありえない、と思った。

そのぐらい稀な出来事だからだ。

ドラゴンは群れない。

ドラゴンは基本的に人里から離れた場所に生息する。

だから今回も、ハグレが迷い込んだのだろうと、皆思っていた。それが思い違いだと知ったのは森に入っですぐのことだった。

閑話8：緑の王冠（中編）

森の中を各パーティに分かれて探索することになった。

ギルドも本気のように、めったに使わない音継マジックアイテムの魔道具を全パーティに貸し出した。

これは高価だがその道具を持っている離れた場所にいる者と即座に連絡が取れる物で、だからこそ破損することを恐れ使わないことが多い。（それも本末転倒だと思うのだが・・・）

それを放出したということは、本気ということ、そして危険度が格段に高いということだ。

そうこうしているうちに、ドラゴンを発見した。

巨大だ。

そして、畏怖を感じる。

未知なるもの、おそらく人間の及びつかない力のあるものに対する、純粋な恐怖。

だが、今は仲間がいる。みんなで生還しなければならない。

私は当初の予定通り、他のパーティに連絡を取った。

しかし、他のパーティも同時にドラゴンを発見、襲撃を受けていた。他を援護する余裕はない。

ならば、このドラゴンは私たち5人で撃破しなければならない。覚悟を決め、ドラゴンに向きなおり戦闘を開始した。

結論からいえば、完勝だった。

いや、彼がいなければどうなったかはわからない。そのくらい彼は圧倒的な強さだった。

彼とミランダが前衛に立ち、攻撃の一切を後ろに通さず、後衛の私たち3人のうちマリー姫は治癒を担当し、クライが魔法で、私が弓で攻撃を担当した。

ミランダも大体中間あたりで鋼糸を使っていたため、ドラゴンの攻撃をいなしていたのは実質彼一人だった。

しかし彼は、危うげもなくドラゴンの攻撃をかわし、方向を変えさせ、ときに蹴り飛ばした。

攻撃の速度自体も早く、目で追うのがやっと、最も速い時など残像すら見えないようなありさまだった。

彼は強い。

何度目かはわからない感嘆とともに、彼が味方で良かったと、わずかな恐れ。

そんな自分の心の動きを動きを申し訳なく思うが、それぐらい圧倒的な差が彼にはあった。

こちらの戦闘が終わり他と連絡を取ると、やはりというべきか撃破できたのは2体のみ。

まだあと2体が残っており、そちらへ向かうことになった。

移動中、彼が新作のポーションだが念のために持っていてくれと、どこに入れていたのかかなりの数の瓶をみんなに手渡した。

皆冒険者なので、簡単なアイテムの解析は使える。

愕然とした。

ポーションの効用が桁はずれだったからだ。

消耗品とはいえ、命がかかっている瀬戸際で使うことが多いポーションにはかなりの金額がかかる。

しかもこのランクのポーションにはお目にかかったことがない。

それを「仲間だから」のひと言でポンと渡す。

ああ、彼にはかなわないかと、もらったポーションをしまいながら思った。

閑話 8：緑の王冠（後編）

2体目は火竜だった。

これは弱っていたせいもあり、彼は難なく倒し、さらに奥に進むことになった。

光が奥に飛んだと彼は言ったが、私には見えなかった。

他の3人にも確認したが、見えなかったといった。

けれど、彼は精霊と友誼を結べる人間だ。彼が見えるといったのなら、本当なのだろう。

彼を信じ、追うことにした。

3体目そしておそらく今まで見た中で最大の魔獣。

できれば援軍がほしかったが、最初の4体のうち最後の一体を倒したパーティは、主力が重症、他のメンバーも負傷し、町に帰るとの連絡があった。

私たち5人でこれを何とかするしかなかった。

初撃を彼が喰らったときは正直終わったと思った。

あのスピードとパワーでは、ひとたまりもないだろうと。

足が竦み名を呼ぶことしかできなかった。

しかし、彼はすぐに立ち上がり、反撃していった。

彼が一度こちらを振り返り、微笑んだときは神に感謝をした。

ドラゴンは強かった。

刃は入らず矢も刺さらず、万策尽きたと思った。

だが、彼は諦めなかった。

ドラゴンに魔法をかけ、自分たちにも魔法をかけ、何とか勝利をつかんだ。

彼がいなければ、ドラゴンは倒せなかった。

彼がいなければ、町は壊滅しただろう。

彼が……。

ああ、そうか。こついつヒトを英雄というんだな。

28・強制ログアウトです

さあ、町に帰るぞ、と思った瞬間。

周囲に一瞬ノイズが走りました。

え？と思う間もなく、周りの動きが止まり、セピア色になり、そしてノイズが周囲一面を襲いました。

まるでテレビの砂嵐画面のように、どんどん周りが消えていきます。色が消え、景色が消え、そして音も。

ザーザーという耳障りな音が大きくなり、周囲の砂嵐とともにはじけました。

残ったのは、真っ暗な空間。
自分の手すら見えない暗闇。

困ったな、というのが正直なところです。
動くことすらできません。

なのに、なぜか焦りません。
普通はこんなことがあったら、動き回ったり、叫んだり、しゃがみ込んだりしそうなものののに、何もする気が起きません。
強いているならボーっとしているような状態でしょうか。

感情が鈍麻している？

そんなことが思い浮かびましたが、すぐに消えました。

そして。

ぱちつと何かが弾けるように真っ白な光が現れ、空間全体を覆いました。

ああ、ログインの時の光に似ているな、と感じたのがこの空間の最後の記憶でした。

気づくといつものように、ベットに腰かけ携帯を握っていました。全身じっとりと汗をかいています。強制ログアウトだったようです。

なんか変だな、と感じても、それをすぐに忘れました。色々な不自然さを、すべて忘れました。

ほんとうにリアル
これは現実？

閑話9：優食される現実

ゲームをやり始めてから、何か変だ。
何もかもが、現実感がない。
ふわふわと、霞んで見える。

日常生活はこんなに退屈なものだったか？
家族とはこんなに会話がなかったか？
すべてが味気なく感じる。

何かを不思議に思ったが、次の瞬間にはそれを忘れている。
なんとなくもやもやとした不快感。

ああ、今話したのは誰だっけ？
家族の顔さえ、霧の向こう側のように霞んでいる。
こんな顔だったっけ？

ああ、早く仮想現実ゲームの中に帰りたい。
ログイン

閑話9：侵食される現実（後書き）

青の大地終了です。次章再開は今月中旬から下旬あたりの予定です。前回のまとめがごっちゃになっているので、直そうという無駄な抵抗はやめて早めにまとめます。

残り後2章ほど。

今後どうぞよろしくお願いいたします。

1・ログインするべきですか（前書き）

長々と遅刻です。すみません。

1・ログインするべきですか

退屈な一日が終わった。

さあ、アプリを起動しよう。

すぐ近くにあるのに起動できないのがすごく苦痛だった。
何回も携帯を出して、また仕舞った。

まだ用事がある、まだ時間がない、まだ・・・、まだ・・・。

やっとあの世界に戻る。

でも、本当にいいのか？

段々、状態が悪化している気がする。

今、普通の生活は何かできるといふ状態になっている。
無彩色の退屈な日常と感じるようになっていく。

前はもっと楽しかった。

友人や家族との日常はかけがえのないものだった。

本当にいいのか？

何かを失っている気がする。

心のどこかが削れて入っている気がする。

でもわからない。何もわからない。

指は無意識にログインを押していた。

2・宿屋にて

いつもは光に包まれてログインする。

なのに今回は変だ。

マール状だった。

ノイズとともにログアウトしたせいか、他に原因があるのか。

気がつく、宿屋だった。

仲間たちがすごく心配そうな顔で近くにいた。

起きると、その表情が見る見るうちに緩んで、うれし泣きに近くな
った。

すごく心配をかけたらしい。

時間的には、ログアウトした翌日、自分は倒れた扱いになっていた。

まあ、戦った後すぐだし、皆をびっくりさせて悪かったなあと思っ
た。

もう一日ゆっくりするよう勧められたが、自分的には元気いっぱい
だし、何よりやっとログインできたのだ。

とりあえず、調子を確認するといって動き回り始めた。

けれど。

お目付役にマリーさんをつけられた。

マリーさんがツンデレのデレに移行しかけていた。

真っ赤な顔で心配してるわけじゃないんだから、みんなに迷惑が
って強がっているのがかわいかったです。

3・サーカスの街

次の街に移動しました。

道中は本当に何もなかったです。

キャンプセット（違）もとい、携帯のキャンプ機能で相変わらず快適で、安全に過ごせました。

最初はみんなと同じアウトドアを目指していたんだけど、怪我もしたし、便利なものは使っていいよね、ってことで解禁しました。

ら、皆の反応が面白かったです。

うちのメンバーは皆悟った風に落ち着いてるんだけど、商人さんがこれ欲し〜って感じでワキワキしてました。

いや、携帯予備ないから、予備全然ないから。

大事なことなので2回言いました。

もちろん諦めてもらいましたよ。

ただみんなベットでぐっすり眠れたせいか翌日生き生きしてました
とだけ言っておきます。

で、次の街。

今度の街も規模的には前回と同じくらい、特色もない普通の砂漠の街です。

ただ、今回はちょうどサーカスが来ているみたいです。

おお！って思いましたよ。
ちよっと楽しみです。

いろいろ話を聞いてみると、サーカスだけっていうより旅芸人の一座みたいなんですよね。

歌あり、踊りあり、曲芸ありって・・・温泉宿？健康ランド？そっかー、大掛かりなものじゃなくても、こっちではちゃんとした娯楽なんだろうね。

？何か頭をよぎったけど、引っかからず、沈んでいった。まあいつか。大事なことからまた思い出すでしょ。

でも、やっぱりサーカスだなあって思ったのは、今ピエロがチラシを配っているからです。

えっと、ピエロの派手さはすごいなって・・・。ごめんなさい、言葉にできません。

とりあえず、町について時間があるので行ってみようかなあ。チラシください。

4 子供が消える（前書き）

ああ、爆睡して投稿していなかった。
（汗）すみません。

4 子供が消える

チラシをじっくり見ました。

印刷技術がしっかりしてないけど、製紙はまあまあ？わら半紙見たいのが使えるんだね。

見ていたら、皆がによこによ後ろから覗き込むんだよね。

で、行くことになりました、5人で。

結論。

かなり面白かったです。

いや、侮れません。ストーリー性があって、面白いです。

特にピエロさんの司会、最高です。

上手いわ。

巡回型の移動サーカスなので、出し物は1〜2年ごとに回ってくるたび変わるらしいです。

あ、ピエロさんは新人らしいのですが、この人が入ってすごく面白くなったって。

すごいな。

それと今日はギルドで依頼の確認。

短期のクエスト見たんだけど、気になるのが子供を探してくださいっていうやつ。

結構な数が出てるんだよ。

えっと、フラグ？

5・人探しクエストです

子ども探し仮で受けました。

かなり数が多いので複数対応なんだそうで、受注は仮で達成した人割で報酬配分なんだって。

まあ、護衛の休憩中の片手間なので、報酬べつになくても気になったから調べようと思ってたし。

それで色々話を調べてみると、やっぱりフラグですよ、怪しいですよサーカス。

何で皆たどり着かないのかなあ。

これがクエストたる所以なのか・・・！

まあ、無駄に力を要れず、さくさく調べました。
主にミランダさんとクライくんが。

とりあえず、作戦会議。

どうしたらいいと思いますか？

やっぱり忍び込むべきかなあ。

6・操り人形のようにです

結局、急を要するねって言うことで、夜に忍び込むことになりました。サーカスに。

やっぱりさあ、怪しいよね？夜のサーカスって、軽くホラーチックです。

ちよっと怖い。

前のお屋敷の赤ちゃんたちのように、ちよっと怖い。

また子供たちが体育座りしてたらどうしよう。

瞳孔が開いてて、無表情だったら…！

うわ、想像してたら怖くなってきた。

考えない考えない。

動物ゾーンを抜けて、練習しているらしきテントに皆で忍び寄ります。

覗き込むと。

・・・やっぱり子供たちがいました。

想像の斜め上でした。

いえね。ゾンビのような動きしてるんですよ。ぎくしゃくって感じで。

表情ないし、起きてるのかねてるのかわかない青白い顔で・・・。

タイナさんやミランダさんは視力がいいのかすごく険しい顔。

クライ君とマリーさんは無表情です。

こっちの表情も怖いと思ったのは内緒の方向で。

7・ピエロが逃げます

覗き込んだ後にすぐ、テントの中の明かりが落とされ、子供たちは糸が切れた人形のようにぺたんと座り込みました。目を閉じるでもなく、どこを見ているかわからない表情です。

明かりが消える一瞬にピエロがこっちを見てにやりと笑ったんですが、これもフラグでしょうか。

とりあえず、子供たちのそばに行き、人数を確認します。

うん、行方不明の人数みんないますね。

ただ、声をかけてもゆすつても全然反応がないです。

ヤバいなあ。

解呪とかスキルにあったっけ？これは状態異常を治すスキルでいいのかな？

どっちにしてもピエロを抑えなきゃなあと意識をそっちに向けた瞬間。

子供たちに襲われました。

かみつき攻撃怖いよ。なんか感染^{うつ}したらまずいのでよけながら、どう対応しようか悩んでいたらミランダさんが噛まれました。

あああ。やっぱり感染^{うつ}してる。

どう対応しましょう。

8・みんなを捕縛しよう

ミランダさんがゾンビもどき化してます。

動きがゆっくりなのが救いですが、鋼糸が飛んでくる。

子供たちもゆっくりですが、迫ってきてます。

あーうー。

逃げて良い？だめ？

残りの3人にダメダメって首横に振られちゃいました。

仕方ない。

久々に一時停止の出番です。
ボース

聖属性のスキルで拘束効果のある封鎖をとって、片っ端から見えない鎖でぐるぐる巻きです。

これで噛まれません。

気が小さくてすみません。

全員巻き巻きして、ふと気づくとピエロ逃走済み……。

逃げ足ハヤ！

仕方ないので、とりあえず状態異常解除や呪い解除なんか試すとか全員解除できました。

状況異常で解除できた人や呪いで解除できた人、両方しなきゃだめだった人と3種類いたので、結構大変でした。

え？封鎖？

みんな正気に戻ったところではずしましたよ。

見えなくてよかったですよ、あれ、見えてたらどこの変態・・・。

8 ・みんなを捕縛しよう（後書き）

明日、明後日リアル事情により申し訳ありませんが更新できません。
次の更新は16日予定です。

9・ピエロは速いです

とりあえず、みんなを連れて町に戻りました。
子供たちが帰ってきてみんな大喜びでした。

が

子供たちも、ミランダさんも解呪は成功したのに本調子じゃないんですよ。

子供たちの方はどこをどうやっても理由が分からないですが、ミランダさんはパーティのメンバーなので裏技が使えます。

ぴろりろん。けいたいでんわ。(青い狸猫風味)

……。一人でこんなことやってると恥ずかしいですよ。やらなきゃよかった……。

まあ、携帯のパーティ機能の仲間の状態を確認。
うお？変なアイテム持つてることになってる。

「ピンハネの環」ふむふむ。固定アイテムで取引や捨てるのが不可と。持つてる人の能力の一部を常時「鍵」をもって居る人に分ける
と。

いやなチートアイテムだなあ。

まあ、これのおかげで鍵と環が繋がっているのどこにその鍵があるかわかるからいいけど。いやよくないよね。

早く取り戻さなきゃ。

鍵を壊せば、輪も消えるって書いてあるし、多分鍵を持っているのはピエロだから追いかけるか。

みんな出発しよう。

んじゃ、ミランダさんはお留守番を……。え？いや？

でも本調子じゃないし、大事を取って。

ええ！？却下？Σ（□、——）

・・・はい。

ミランダさんは漢前過ぎです。

10・マツチヨ出現

「鍵」の情報を携帯で調べながら、皆で追いかけています。

ミランダさんが少し遅れ気味なので、祝福^{ブレス}重ね掛けしています。

ピエロのいた村の西方向。このあたりまで来ると砂漠ばかりでなく、禿山でない山も森もあります。

こっちはもう青い砂漠でなく、木々の色がちよつと橙色っぽいのが多いかな〜と言うような色の配分です。

うん、カラフル。

一路走って走って、どうやら目的地は橙の山の1個のようです。

あゝ、やっぱり惑いの罫（無限ループ）にかかってるや。

携帯で確認しながら少し時間はかかったけど攻略。

RPGの王道ですよ。

そんな思いをしながら山を登ると、

目の前にポーズを決めてる筋肉質^{マッスル}の方が。

すごい肉体美ですが・・・、何の意味が・・・。

11・山を登ります

ポーズを決めていた筋肉質マッチョの人はフレンドリーです。

というか、脳筋みたいです。

深く考えてないですね。

ピエロに助けてって言われたんで協力したとか言ってるし・・・。

悪人なんですよ？一応。

子どもさらってますし・・・って!!？

うわ、走ってっちゃった。

知らなかったのかあ。

子どもは宝であるって・・・いえ言ってることは正しいけど、見た目でなんだか台無しです。

速い、速いですよ！

とりあえずあつちにピエロがいるみたいなんで追いかけます。

え？タイナさん何ため息ついて。

とりあえず急ぎましようよ。

12・ピエロの妬み

山の上にたどりつくところには極彩色の地獄でした。

何のことかわからないでしょうけれど、自分もわかりません。

多分、マッチョさんとピエロが戦っているんだと思います。
光と色が乱舞しています。

人影が見えるような気もするんですが、何か目を見るのを拒否しています。

しばらくその様を傍観していたのですが・・・。
長いムービー見ているみたいで・・・。

飽きました。

何か方法はないかな〜と困ったときの携帯チェック。

結論ウマシカにつける薬なし。

うわ、初めて携帯に裏切られたよ。

調べても方法が出てこなかったの初めてだよ。
仕方ない、待つか〜。

しばらくすると戦いが終わり、ボロボロのマッチョさんとさらにボロボロのピエロがいました。

邪魔にならないようにそうっと近づくと二人は会話していました。

詳しい内容は分からないのですが、二人は元々知り合いのようです。結局はお前になわなかったというピエロの会話で終了かな？

すと、こっちに視線を二人ともよこし、小さな黄色の星と、橙の月をくれました。

ピエロは動かなくなっていました。

声はかけられませんでした。

マツチヨさんは少しすると、前方を指差し、あの塔へ行けと言いました。

真っ赤な塔。

そろそろ決戦ですか？ボスキャラですか？

13・塔を昇れ（前書き）

サブタイトルは誤字にあらず

13・塔を昇れ

マツチヨさんに指定された塔にやってきました。
見れば見るほど真つ赤な塔です。

どうやって染めたんだろう？ペンキじゃなさそう。レンガから綺麗に染まっている？
土かな。

塔の天辺は何も見えません。雲の上です。

うん。なんか絵に描いたような塔だ。

ただね、おえかき子供の描いた塔よすななんだよね。

・・まあ、いいか。

塔の下の扉は大きく、しっかり閉まっていました。
が、

強く押したらもげました。

えっと、張りぼて？見せ掛けだけ丈夫そうなの？

何か色々期待はズレというか、気分的にorzになりながら、塔に向かつて一歩踏み出しました。

14・塔の内部へ

塔の中はほとんど階段だけでした。

階段、階段、また階段。

会談や怪談じゃないよ？

話せるならまだましだよ。

ただ黙々とらせん状になった階段を上る。

どのくらいのぼったのか、感覚がおかしくなる。

周りを見ても真っ赤、上を見ても真っ赤。

なんかおかしくなりそう。

暇、というより、なんか本当におかしい、感覚を狂わしているのかな？

みんなに声をかけると、とりあえずなんとか大丈夫そう。

一回休憩する？

敵も出てこないの、とりあえず一休みすることにした。

15・階段途中で休憩です

とりあえず、階段途中ですわりこみ、現状確認。

やっぱり上るしかないよね。ってことで、そのためにも英気を養う意味で休憩休憩。

しまっておいた食料に一応おやつセット（お茶と日替わりのお菓子）のスタックされたものを人数分取り出してみんなに渡す。

みんなの目が呆れた感じで、ちよつと気になったが、まあいいか。おいしいもの食べれる方がいいし。

上も下も階段で、踏み外したら一番下まで転がっていきそうな感じだし、もうひと頑張り上らないとなあ。

外から見ると雲の上まで行ってたけど、やっぱりそこまで登るのかなあ。

ちよつとくらい考えに陥りそうになりながら見た目は優雅なティータムつばい時間を過ごした。

タイナさんは仕方なさそうな、ミランダさんは無表情で、マリーさんはちよつと疲れた顔、クライくんは・・・なんか険しいかな？どつか痛い？怪我した？

大丈夫っていうけど、ちよつと心配。無理しないでよ。うんうんって頷いてるけどみんなもだからね？

16・モンスターハウスっぱいです

やっと階段を登り切りました。目の前に扉があります。

ああ、疲れた。

もういいよね？このまま帰っていいよね？
なんか目的を達成する前に疲れたよ。

ヤサグレて帰ろうとするとみんなが引き留めます。
みんなも疲れてるだろうに大人だなあ、みんな。

扉の前でため息をひとつつき、仕方がないので開け……。
見なかったふりして閉めました。

後ろでみんながどうしたの〜っていうけど、細く扉を開けてのぞか
せるとおんなじような顔になりました。

所謂、え〜。とか。マジで。とかやめてくれよ。とかそんな感じで。

中にはみっちみちにスライム系の雑魚モンスが詰まっていました。
結構大きい部屋なのに、足の踏み場がないくらいです。

これ、倒すの？

スライム軍団の向こうにまた階段が見えますが……。
もうこのまま帰りたいよ……。

帰っちゃダメ？

17・襲ですか

ため息をひとつつき、あきらめて部屋の中に入ります。

扉は全開で、後方からがつつり支援してもらいましょうか。

部屋に入るとたんに、積み重なったスライムが崩れ、襲い掛かっています。

幸いなのは、どろっと溶けてまわりつくスライムでなく、ぼよんとはずむタイプのスライムなので、べたべたと気持ち悪くはならないことですよね。

一個一個はたいしたことないけど、集団でぶつかられるとちよっと痛いかも。

さくさくともしくはプチプチと退治しながら部屋の真ん中へと進みます。

その間も、スライムは10匹くらい固まって巨大スライムになったり、いきなり色が変わり属性もちになって、ちよっとだけ強くなったり忙しいです。進化？進化ですよね、たぶん。

8割がた退治すると、部屋の床がやっと見えます。

自分がいる床の模様も見え・・・？魔法陣？

その時、手に持ち、武器として使っていた携帯から着信音が鳴りました。

それに連動して、床の魔法陣が光を放ち、目の前の景色が消え、音が遮断されました。

おそらく転移系の魔法陣だったようで・・・。
やっぱりダンジョンにはよくある罠^{トラップ}なんじゃないかね。
さてどこへ飛ばされたのか。

18・真紅の扉

光が収まると、そこには赤い扉がありました。

それこそ、真つ赤。とか真紅とか、そんな感じの濃い赤で、すごく大きい、重そうな扉です。

フラグ？開けなきゃ進まないんだろうなあとか思いながら扉を開こうとすると……。

開きません。ええ、びくともしません。

あれえ？と思つて、改めて周りを見回すと、本日何度目かの見なきやよかつたような光景がありました。

敵じゃないですよ？

風景がむしろ敵です。

遠近感も形も、何もかもが歪んで溶けているような風景。

傾いだドア、歪んだ窓、溶けた椅子、拭れた時計。

どこかの有名な画家さんの絵のような風景がありました。

ただし、あんなに落ち着いた感じではなく、色合いが軽薄ファンシーです。

言葉にするといまひとつなんですが、何かいやな色合いです。

たとえるなら、不思議の国のアリス風味？

でも理解できちゃったんですね。

ああ、この狂ったところから何か探し出して扉を開かなきゃならないんだろうな、って。

ため息をつくとき幸せが逃げると言っけど、つかなくても逃げてるから一緒かなあ。

まとまりなく考えながら、歪んだ風景を調べようと、扉から離れました。

19・歪んだ世界

やっと目が慣れてきました。
けどやっぱりつらいです。

まっすぐでない柱とか壁が、こんなにつらいと思わなかった。

立ってるのか自分が傾いてるのかわかんないんですね。

今いる場所は歪んだ扉をくぐった空間。

一応部屋の中なんだけど、全部が歪んでる。

天井に椅子があつたり、窓が床にあつたり、変な空間。

とりあえず、「なにか」を探します。

たぶん、見ればそれが探していた物だつてわかると思うんだけど、
今はそれが何かわからないので片っ端からひっくり返して探しています。

一人飛ばされちゃったけど、皆心配してるかなあ。
みんなは大丈夫かな？

20・そこにある何か

歪んだ世界で何かを探し始めてから少し時間がたった。

何を探しているかわからないからモチベーションを保つのは大変だけど、とりあえずそういうクエストだからがんばっている。
けれど、

何でこんなにがんばってるんだっけ？

ゲームだよな？

これ、ゲームだよな？

段々、世界が鮮明になってきていないか？

段々、仲間をキャラとして見れなくなってきたくないか？

みんなと一緒にいたときには心の片隅に押し込めていた疑問が噴出してくる。

おかしくないか？

やっとその疑問にたどりついた。

だんだん、携帯をコントローラーとして使わなくなってきた。
ただの便利な道具（かなり便利だけど）兼優秀な武器としか使わなくなっている。

だんだん現実味^{リアル}おびてきていないか。

21・見つけた何かと失った何か

動きが止まる。

ゲーム・・・だったはず。

アプリを見つけて、ログインして。

なくなった携帯の代わりに間に合わせて新しいの買って。
通話が多いから普通に携帯にしたんだっけ…。

あれ？通話多かったか？誰と話してたんだっけ？

最近はログアウトしてもすぐまたログインしている。

リアルのは霞がかかったてる。

家族のことさえ、最近のことは覚えてない。

おかしくないか？

自分はこんなに薄情だった？冷淡だった？

確かにオタクだけど、家族仲は良かった。

というか、ある意味家族みんなオタク…。

つらつらと考えながら、何かを探している手は止まらない。

考えて考えて、答えが見つかりそうだった時、それを見つけた。

22・赤い水晶と赤い部屋

見つけたもの。それは小さな水晶の赤いハート。

これを探していた、けれど、これに触ってはいけない。

頭の中で警鐘が響く。

手が動く、自分の思う通りに動かないで、ハートに手が伸びる。

ダメだ、触ったらだめだ。なんで？

手に取り確認する。これで5個目。

小さなシンボル達。

これで次に行けるだろう。

さっき、自分は、何を、考えていた？

頭を軽く振り、邪魔な考えを消す。

とりあえず今は先に進むこと、皆に合流することを第一にしよう。

自分の手の中の自分と一緒に育っていく相棒である剣に目をやる。

逆の手にはまっている、心強い味方である色々な知識の詰まった腕輪に目をやる。

さあ、行こう。

また歪んだ部屋の、大きな扉に戻り、赤いハートを扉にかざす。

今度はすんなりと開き、目の前に赤で埋め尽くされた部屋が現れた。

23・赤い部屋の赤い人

周りを見る、ぽかんとした呆けた顔をしているとは思うが、そのくらい庄巻な赤い部屋。

真紅のファブリックはもとより、家具や敷物、壁紙、シャンデリア、すべてが赤のグラデーション。

金の縁取りが入っているものもあるが、あふれかえる赤赤々。

その中に美麗としか言いようのない白い顔。

赤い服を身^{ドレス}にまとったきれいな女性^{メイド}が、赤いカウチにもたれて、そこいた。

けだるげな、こちらに何も興味がない顔。

ああ、このヒトが今度の中ボスなんだな、と思った。

赤いヒトがゆっくり身を起こし、こちらを見据えた。

赤い唇が弧を描くように上がり、その端から真っ白な牙が見えた。

あゝ、このヒト戦う気満々だ……。

自分は平和主義者なんだけどなあ……。

24・吸血姫でしょうか

赤いヒトはゆっくり立ち上がると、すぐに攻撃して来ました。

速いです。すつごく速いです。

ボース時間停止ができてよかったです。

動きを止めて、体勢を整え迎撃。繰り返して向こうの体力が尽きるのを待ちますが、なかなか終わりません。強いわ。

しかも、気づかなかったけど、部屋に静かにお供のメイドさんたちがいたんですね。

攻撃である程度傷つくと、メイドさんの血を吸って回復しているんですよ……。

ポーシヨン代わりですか？

いや、攻撃に加わってこないだけマシですけど。

攻撃もどんどん悪趣味になって、頭の上に大きな血球、取り巻くように小さな血球でまるで恒星と惑星みたいです。

それを軸にレーザーみたいな光線で攻撃が飛んできて、合間に直接攻撃です。

遠近に長けて、なおかつ速いわ。普通なら積みですね。

とりあえず時間停止のおかげで何とか攻撃できるので、スキル内容とか検討しながら有効な攻撃考えましょうか。

25・裏切りでしょうか

血球&光線の攻撃をかくぐり、何とか有効な攻撃を重ねて、何とか倒せそうなところまで持っていました。

その間のこと？

いえ、普通にちくちく削っただけなので特筆すべきことはないですよ。

後1撃か2撃くらいかな？というところで、新手の敵性反応あります。

気配察知能力が高いつていいですね。危機に早めに反応できます。後ろから、魔法攻撃がきましたが、避けられました。何か知った気配だな〜と思ったらクライくんでした。

あゝ、そういえばこの赤いヒトと似てるよね、顔。

ちょっと困った顔でクライ君が説明するところによると姉だそうです。

偵察で入り込んでいたそうで、なるほどね〜。

セオリーですよ。

あゝ、ちょっとショックはショックなんですが心の片隅で美形のクールな仲間ってそっぴいや裏切ったりするよねって、納得しちゃってるんですよ。

それよりも今度は2対1ですか。また削るのか・・・。

26・また会いましょう

2対1は結構不利かな〜と思ったけど、案外大丈夫でした。意外です。

たぶん、大きな理由は速さなんだろうなあ。

攻撃がきてもよけられる、気づいて打ち返すってしてたら精神力（SP）が切れたらしく二人ともダウン。

しかも、精神力（SP）って命に直結してたんだね。今まで使い切ったことないから知らなかったですよ。使い切ったら生命力まで使っちゃうんだ。

自滅でも、結局手を下したのは自分。

クライ君には友情っぽいものを感じてたぶん、悲しい。

それなのに、クライ君はきれいに笑って、またね、とか言うんですよ……。

余計悲しくなるじゃないですか。

二人が光の粒になって消えるまで見守っていました。

消えた後もしばらく動けませんでした……。

自分は弱いなあ……。

27・開かない扉

赤い部屋の奥にカーテンに隠れた扉がありました。

でも開きません。

ドアにシンボルを埋め込む場所がありますが、全部で埋め込む場所が6つ。

持っているのは5つ。

一つ足りません。

鍵、王冠、月と星、それにハート。足りない物の形はおそらくリボンのようなもの。

リボン、女の子？

もしかして、最初の館かな？

お約束な感じで、一回探索したところに戻らなくちゃならないようです。

ただ、次はショートカットしてこれるように、ここに転移陣の目印まほうでぐちをつくっておいた方がいいですね。

いつ、どうやって覚えたのかわからない、その魔法陣を描く。

誰かに教わらなければ覚えられないそれを、自分はいつだれに習った？

頭を軽く振る。

今はそれどころじゃないですしね。

他のみんなを見つけて、一回あの館にまた行かなきゃならないですね。

28・再びの館へ

またあの最初の館にやってきました。

またあのモンスターハウスもどきなものがあつたら怖いです。

とくに精気のない目をした子どもとか子どもとか子どもとか・
・。

一応精霊のお導きがあるので、ここにくるのは難しくなかったです。
ただ、赤い塔の中とかあの色の鮮やかな人たちの傍は精霊がうまく
動けないらしく、皆を探すのはすごく大変でした。

まあ、ちゃんと再会できたので良しとします。

今回はあのとときのメンバー＋マリーさんの4人で来てます。

・・・クライ君がいない理由は、皆知ってました。
映像が中継されていたそうです。

皆の思いやりがうれしいけど、痛いです。

さてと、気を取り直して、目の前のことから片付けないと。

前に通った道を通り、奥の館でシンボル探しです。

小さいものだから、見つけるの大変かなあ。

29・隠し通路

隠された館の中を再度探索です。

前に探索しつくしたと思ったんですが・・・。

お約束どおり地下室に通路がありました。

隠し通路ですね。ロマンです。

どこに通じているかわからないのですが、とりあえず手に明かりを持って奥へと行きます。

お化け屋敷も嫌いなので、内心ときどきです。

哀れに思ったのか途中でタイナさんが先頭を変わってくれました。

orz

頼りなくってすみません。

いくつかに分かれた水のない下水道じめじめしたういずのような結構広い空間をしばらく歩くと、小さな部屋がありました。

ほこりをかぶった家具や本。

館と比較して不思議なくらい生活感があります。

そこにあつたのはおそらく、館の持ち主のヨハンさんだった遺体と、日記の続き。

そしてかわいらしい手縫いの小さな人形と、探していたシンボルでした。

日記は語ります。

あの館を出た後、チヨコチヨコついてくる人形があつた。

これは子どものために妻が作った手縫いのもので、子どもの手で握

れる程度の小さなものだった。

それが一回り大きくなり、自分を覗き込んでいる。

狂いかけていた自分を癒して、見守ってくれていた。

おそらく、妻と子のかけらなんだろう、と。

ちよっぴりだけ、ほっとしたのは内緒です。

家族っていいなあ。

ミランダさん、ニヤニヤ笑わないで。タイナさん、マリーさんそんな生暖かい目で見ないで。

30・再び塔へ

ヨハンさんの遺体はベットに寝かせ、隣に人形を置きました。

本当は火葬にしようかと思ったのですが、こちらの風習は土葬らしいのでこの部屋ごと埋めることになりました。

えっと、魔法使いいいないけどどうやって・・・。

まあ、いいか。剣で崩しちゃえ。

皆に勧められたとおり崩したのに、あーやっぱり目で見るのはナンデデス力。

手に入った最後のシンボルを持って、赤い塔に逆戻りです。

今度ははぐれないように気をつけようね。（特に自分）

塔は初めて上ったときと比べて、何かすごい楽です。

体力がついた？難易度が下がった？

周りを見ると、皆前とおなじ表情ですが・・・あれ？自分だけ楽になってる？

塔を上りきり、シンボルを埋め込み所へ行き、最後のシンボルをはめ込みます。

ここまで、今回は本当に邪魔が入ってません。

順調さが怖いってどれだけ不幸な星の元にいたんだろう。

シンボルが光、壁の一部が消え、その向こうに丸い小さな祭壇のようなものがあります。

今度は前回の反省を踏まえて皆で部屋に入ります。

丸い祭壇らしきものの範囲内に入ると、風景が消え、暗転しました。

31・閉ざされた世界

あれだけ気をつけていたのに、気がつくともた一人でした。

一人で花園に立っていました。

ただその花園は、モノトーンでまとめられていました。

白い花と黒い花が半々に、交じり合い、風に吹かれていました。

色が消えた世界。

そんな感じがしました。

遠くを見ると、廃墟の神殿のような建物が見えます。

あそこにラスボスがいるのかな？

？

自分の考えた内容に首を傾げます。

あれ？自分は何を考えていたのだろう。

敵がいるのかなと考えたはずなのに、何か別の言葉が出た気がする。

まあ、いいや。とりあえず、あそこに向かってみましょう。

32・廃墟の神殿

壊れかけた建物に来てみました。

まさに廃墟の神殿です。

近づいてみるとまさについて感じます。

ただ、崩れそうっていうのではなく、壊されたって感じですね。

中に入ると、まだまし？な感じで床に穴とかは空いていません。とりあえず道なりに進むとお約束通りの大きな扉がありました。

扉を押しても引いてもびくともしないので観察しなおします。

壁に小さなくぼみ発見。

指を入れられそうです。

ちょっと怖いけど、えい。と指をくぼみに入れると魔法陣が現れ、

扉が開きました。

おお。っとちょっと感動するくらいきれいな光の渦です。

扉の奥は結構きれいです。ちゃんと屋根があります。

そして

奥の二つの玉座には二人のヒトが座っていました。

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^{たんのう}してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n1039t/>

トリップ・アプリ

2011年12月12日02時48分発行